



DER ZUG DURCH DAS PEBELMOOR

DSA-NEWS-ABENTEUER 23

23.03.2011 –

FESTGEHALTEN VON:

Frank Volberger

KORRIGIERT VON:

ii ii

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma **Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH**. Copyright (c) 2007. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Website wenden Sie sich bitte an Webmaster@Armatrutz.de.

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zum DSA-Basis-Abenteuer 12 „*Der Zug durchs Nebelmoor*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

INHALT

Die Anwerbung.....	7	Ins Moor.....	17
Der Aufbruch.....	11	Die Torfstecher.....	17
Der Überfall.....	14	Die Brücke.....	18
Olat.....	15	Die Kreuzung.....	19
		Die Nacht im Moor.....	20

PERSONEN

Der Erzähler / Meister

Frank Willberger

DIE HELDEN (iooa)

Banjew Abrinken

Norbardischer Magier

Sebastian Berndt

Cuilyn Lair

Söldner

Peter Bauernfeind

Sephyra Lunos

Gauklerin

Michael Dahms

Frumol Pellocke

Streuner

Andreas Bruns

Erbald von Unterdachsberg

Weidener Junker

Martin Döpker

DIE MEISTERPERSONEN

Gorge "*Trallop-Gorge*" Kolen-
brander

Großhändler und Auftraggeber

Colgan, Jette, Bernhelm, Bardo, Kutscher

Alrik, Eboreus, Gumbald, Bo-
sper

DIE ANWERBUNG

Nachdem Banjew in Riva seinen Abschluss gemacht hat, steht ihm und Cuilyn, seinem besten Freund, die Welt offen. Also haben sich die beiden auf den Weg weg aus dem langen und dunklen Winter im kalten Nord in Richtung Mittelreich aufgemacht.

Da es Spätwinter am einfachsten ist auf den gefrorenen Flüssen zu Reisen führte ihr Weg den Kwill und die Amper aufwärts, dann über die verschneiten Pässe zwischen den Salamandersteinen und der Roten Sichel, östlich des Neunaugen-Sees entlang. Dort queren sie die Grenze zum Mittelreich und kommen erschöpft in Trallop, der Hauptstadt des Herzogtums Weiden an.

Auf der Suche nach einer Unterkunft stoßen sie am Marktplatz auf die üblichen Wände mit Aushängen und Mitteilungen. Banjew fällt ein Zettel ins Auge auf dem *Trallop Gorge* Geleitschutz für einen Handelszug sucht. Das klingt doch stark nach der ersten Anstellung für einen frisch ausgebildeten Magier des *Collegiums der Arcanen Künste und Wissenschaften sowie deren praktischer Anwendung zu Riva, gestiftet von seiner Exzellenz Stover Regolan Stoeerrebrandt*.

Cuilyn deutet auf den Zettel, der gerade von Banjew sorgfältig studiert wird.

"Du willst dort hin?" ist die eher rhetorische Frage.

"Liegt nahe, oder?" antwortet Banjew.

"Gut. Lass uns schauen was die wollen." Cuilyn ist auch froh seine Börse wieder etwas aufbessern zu können. "Und dann schauen wir uns nach einem Quartier um."

Banjew sucht auf dem Aushang, wo sie sich melden sollen, um sich dahin durchzufragen.

Der Auftraggeber scheint, wie es auf dem Aushang steht ein gewisser *Trallop-Gorge* zu sein. Nachdem sie einige Passanten angesprochen haben, wird ihnen der Weg zum Haus von Gorge Kolenbrander, wie Trallop-Gorge mit bürgerlichem Namen heißt, gewiesen. Die große Stadtvilla mit angrenzendem Park strotzt nach außen schon vom Reichtum des Handelsherren und nimmt einen eigenen Block in der recht eng bebauten Stadt ein.

Nachdem die beiden Helden geklopft haben, werden sie von einem Sekretär nach ihren Wünschen gefragt. Als sie sich erklärt haben, nickt dieser knapp und bitet Banjew und Cuilyn ihm zu folgen. Durch mehrere prachtvolle Flure mit Ölgemälden und teuren Vasen werden sie geführt, bis sie vor einer doppelflügeligen Tür stehen bleiben.

Der dürre, hakennasige Sekretär klopft, meldet die beiden an und öffnet die Tür. Anschließend geht er hinaus und schließt die Tür hinter sich. Ihr glaubt al-

lein mit Trallop Gorge, dem schwergewichtigen Kaufmann, der mit seinen über 100 Gespannen fast den gesamten Warenverkehr in der Gegend um den Neunaugensee beherrscht, zu sein. Aber nein, in den weichen Sesseln vor dem riesigen Schreibtisch sitzen bereits zwei Gestalten. Und diese beiden kommen Banjew und Cuilyn nicht ganz unbekannt vor: es sind Sephyra und Frumol, die sich damals am *Schwarzen Keiler* so mir nichts, dir nicht abgesetzt hatten.

Frumol hat wohl noch nie in seinem Leben in einem solchen Sessel gesessen - tief in den weichen Polstern versunken, möchte der Streuner kaum wieder aufstehen.

Sephyra knufft Frumol in die Seite, als sie die beiden Ankömmlinge sieht. Dann erhebt sie sich und reicht mit schiefem Lächeln erst Banjew, dann Cuilyn die Hand. "H-hallo, schön euch zu sehen. Habt ihr auch den Aushang gesehen?"

"Nein, wir waren euch die ganze Zeit auf den Fersen", rutscht es Banjew raus. Seine Stimme klingt aber nicht aggressiv, sondern erfreut. Ein breites Lächeln macht sich auf seinem Gesicht breit, und er hebt ermahnend seinen Finger: "Aber nicht, dass ihr uns diesmal wieder verlorenght."

"Mal fängt man die Bälle, mal fallen sie", entgegnet Sephyra lächelnd.

Ebenso erstaunt antwortet Cuilyn: "Hallo, wo kommt ihr denn her? Ja, den Zettel hatten wir auch gesehen."

"Ooch, wir sind ein wenig durch die Gegend gezogen", antwortet Sephyra ausweichend.

Auch Frumol begrüßt seine ehemaligen - und wie es scheint auch neuen - Gefährten mit einem schiefen Schmunzeln.

"Schön Euch wiederzusehen".

Nach der Begrüßung erhebt sich Gorge schnaufend aus seinem Sessel und führt euch zu einer Karte an der Wand.

"Das ist also das Moor, von dem ich euch erzählt habe. Hier liegt Trallop, hier das Dorf Olat und dort Donnerbach. Bis vor einigen Jahren sind meine Wagen an dieser Stelle" (Er zeigt auf einen Punkt nördlich von Olat.) "ins Moor eingefahren und haben es hier wieder verlassen. Hin und wieder ging auf den unsicheren und verwinkelten Moorwegen ein Wagen verloren, aber das waren Verluste, die wir verschmerzen konnten. Doch in den letzten drei Jahren sind drei komplette Karawanen im Moor geblieben."

Wir haben praktisch keine Verbindung zu Donnerbach mehr. Wir ihr wisst, hat es keinen Sinn, per Schiff über den See zu setzen. Die Neunaugen warten nur darauf, dass es jemand versucht.

Kurz und gut: Ich habe mich entschlossen, einen letzten Wagenzug durch das Nebelmoor zu schicken, und ihr sollt meine Wagen begleiten. Eine Karre vom Moor gibt es nicht mehr, sie ging mit dem letzten Treck verloren, alle Fuhrleute, die das Nebelmoor kannten, sind tot, die meisten im Moor verschollen. Darum muss eine neue Karte vom Nebelmoor her. Die könnt ihr ja nebenbei für mich erstellen.

Alles klar?"

"Das scheint mir allerdings ein ganz schönes Stück Weg durch dieses Moor zu sein ... Könnt Ihr uns mehr von diesem Moor erzählen? Nebelmoor klingt nicht unbedingt nach einem einfachen Durchzug ...", versucht der Magier ihren Lohn prophylaktisch in die Höhe zu treiben.

"Das hast Du Recht, mein Junge", antwortet Gorge jovial, "wenn es einfach wäre, dann bräuchte ich euch nicht und könnte mir das Geld sparen."

Sephyra reißt die Augen auf. 'Der redet einen Magier mit *mein Junge* an. Mann!' Gerade noch kann sie sich zurückhalten, ihren Gedanken auszusprechen.

Banjew legt nicht sonderlich viel wert auf Titel. Dort, wo er herkommt, macht es die Natur nicht einfach, eine komplexe Etikette zu entwickeln. "Junge" hat ihn dennoch schon eine ganze Weile niemand mehr genannt. Dass Gorge damit zugleich die Frage nach dem Moor selbst umgeht, zeigt ihm aber, dass es mit diesem Moor etwas Unangenehmes auf sich haben muss, das über verschwundene Handelszüge hinausgeht. "Dann erzählt uns mehr über das Moor!" fordert er ihren Auftraggeber auf.

"Es gibt nicht viel zu erzählen, alles können Märchen sein oder auch nicht. Es sind lange keine Züge mehr durch das Nebelmoor gekommen, daher weiß eigentlich keiner etwas. Ihr solltet einfach immer auf der Hut sein."

"Wie lange dauerte bislang eine Fahrt durch das Moor?" will Frumol wissen.

"Nun ein paar Tage werdet ihr schon unterwegs sein ...", ist die vage Antwort.

Dann befragt er Gorge: "Was zahlt Ihr für die Begleitung? Welche Ladung wollt ihr transportieren? Wie viele Wagen soll der Zug umfassen?" und mit einem Blick zu Sephyra und Frumol "Welch anderen Begleitschutz habt Ihr noch?"

Frumol fängt seinen Blick auf. 'Freund Söldner ist wie immer überaus freundlich. Würden wir das Gold nicht brauchen, würd' ich Ihn alleine ziehen lassen.'

Trallop Gorge fährt: "Eine Menge bezahle ich Euch! Ihr werdet überrascht sein: Wir zahlen euch 5 Prozent vom Wert aller Waren, die ihr in Donnerbach abliefern.

Der Gesamtwert der Waren auf den 8 Wagen beträgt immerhin 12.000 Silbertaler. Rechnet euch euren Anteil selbst aus! Durch vier könnt ihr ja wohl teilen ..."

"Äh ...", ist von Sephyra zu hören, während Gorge fortfährt.

Außerdem bekommt jeder von euch einen Vorschuss von 5 Dukaten. Ist das nichts?"

Banjews Augen weiten sich leicht. Zwar kann er nicht so schnell ausrechnen, wie viel ihr Lohn betragen soll, aber bei einem Vorschuss von 5 Dukaten kann der nicht zu knapp sein. Er merkt sich die 12.000 Silbertaler und die 5 Prozent, um in einer ruhigen Minute ihren Lohn auszurechnen.

Sephyra schaut Frumol fragend an.

Frumol ist zwar kein Genie im Rechnen, weiß aber, dass sie mit jedem verlorenen Wagen ein Vermögen verlieren.

Die kurze pause nutzt Cuilyn um Gorge weiter zu befragen.

"Wo am Ort hier gibt es tüchtige Handwerker oder Händler, damit wir unsere Ausrüstung vervollständigen können? Habt ihr ein Zimmer für uns, sowie Bad und Verpflegung?"

Frumol schaut zu seiner Liebsten und rollt mit den Augen. 'Ein Bad?' lautlos formen seine Lippen diese Frage.

Sephyra knufft ihn in die Seite. 'Könnte uns guttun, besonders Dir', flüstert sie zurück.

'Dir werd' ich nachher Manieren beibringen', flüstert Frumol scherzhaft zurück.

Sephyra klimpert mit den Wimpern.

Dann schaut er kurz zu Banjew, ob er mit dem Auftrag einverstanden ist.

"Gut, dann machen wir es so", gibt der Magier bekannt.

Gorge lacht. "Ihr werdet keine tüchtigeren Händler in Trallop finden! Was Ihr bei mir nicht findet, dass gibt es in Trallop nicht.

Und ein Zimmer kann ich Euch bieten. Draußen vor den Toren gibt es eine neue Fuhrmannssiedlung, dort sind auch die Wagen."

"Gibt es noch etwas, was wir wissen sollten?" fragt Frumol abschließend. Er möchte möglichst schnell aufbrechen und diesen Auftrag hinter sich bringen. Und am Ende möglichst viel Gold kassieren.

Trallop-Gorge schüttelt den Kopf.

Cuilyn fällt noch ein, dass sie nichts zum Zeichen dabei haben. "Bekommen wir Schreibzeug in einem wasserdichten Behältnis, um die neue Karte anfertigen zu können? Sonst müssen wir nach dem Ende über dessen Preis verhandeln."

"Wenn die Karte gut ist, dann soll es Euer Schaden nicht sein", antwortet Gorge und kramt aus seinem Schreibtisch Pergament, Tinte, Feder und ein Ledertui.

Sephyra nickt beifällig. Daran hat sie nicht gedacht.

Auch Banjew nickt beifällig, allerdings aus anderen Gründen: Er hätte nicht gedacht, dass ein erfolgreicher Händler etwas, das man ihm "nebenbei" liefern soll, ohne deutliche Aufforderung ordentlich bezahlen will. 'Merken: immer versuchen', ermahnt er sich selbst.

Anschließend berichtet Gorge noch, dass der Zug am nächsten Morgen pünktlich beim Morgengrauen aufbricht. Er besteht, wie gesagt, aus 8 Wagen, die von zuverlässigen Kutschern gelenkt und von je zwei Pferden gezogen werden.

"Das bedeutet zeitig zu Bett", murmelt Frumol leise. So kann es sich jedenfalls vor lästigen Gesprächen mit Banjew und Cuilyn drücken.

"Wenn die Kutscher den Weg durch das Moor nicht kennen, wo waren sie dann bisher unterwegs?" fragt Banjew nach. Nicht dass sie mit Kutschern durch ein Moor müssen, die bisher nur auf gut befestigten Wegen unterwegs gewesen sind.

"Nun einige waren östlich des Sees unterwegs, aber die meisten von ihnen auf der Hauptstrecke nach Süden."

Banjew wiegt ein wenig den Kopf hin und her. "Haben einige wenigstens grundsätzlich Erfahrung mit Moordurchquerungen?"

"Ja, aber sie verlieren leicht die Nerven. Ich hoffe, dass Ihr ihnen hilft."

Sephyra hat sich mittlerweile entspannt. "Beim Nerven verlieren helfen? Schreiend wegrennen oder wimmernd in der Ecke kauern kann ich."

"Du bist witzig, wirklich witzig!" lacht Gorge.

Bei diesem Scherz muss Frumol breit schmunzeln und ein lautes Auflachen unterdrücken. Lieber lenkt er seine Gedanken wieder zu der Aufgabe, sonst muss er doch gleich noch laut losprusten.

Banjew wollte gerade demonstrativ die Augen verdrehen, Sephyra aber bringt ihn völlig aus dem Konzept. Mühsam beherrscht er sich.

Sephyra schaut zufrieden.

"Ich nehmen an, es gibt auch sonst niemanden in der Stadt, der schon einmal den Weg durch das Nebelmoor gemacht hat? Und sei er auch noch so alt und klapperig?" fragt der Magier nach. Die einzige sinnvolle Verbindung nach Norden, und niemand in der Stadt kennt sie? Da müssten ja wirklich eine ganze Menge Leute verschollen sein ...

Gorge schüttelt verzweifelt den Kopf.

Banjew nimmt das erstaunt zur Kenntnis. Werden Sie wohl in Olat noch ein paar Erkundigungen einholen müssen ...

"Was es gibt keine Straße durch das Moor?" fällt Sephyra erschreckt ein.

"Es gibt Wege, schmale Pfade, eine Reichsstraße könnt ihr nicht erwarten."

"Alles klar!" Sephyra wird wieder sachlich.

'Ich hoffe, die Pfade sind mehr als nur Trampelpfade und lassen sich mit den Fuhrwerken befahren.', hofft Frumol bei sich.

"Dann lasst uns mal das Zimmer beziehen", meint er hauptsächlich an Sephyra gewandt. Der Ausblick auf die Fuhrmannssiedlung lässt sein Herz höher schlagen, hier kann er neben einigen nützlichen Informationen sicherlich auch noch den einen oder anderen Heller beim Kartenspiel gewinnen.

Sephyra stimmt zu.

Der Abend vergeht schnell. Vom Vorschuss werden noch schnell die letzten Dinge eingekauft und Frumol vertreibt sich die Zeit mit Karten spielen.

Sephyra ist mit allem, was sie braucht, versorgt.

Frumol vertreibt sich mit Fuhrleuten und Kartenspiel den Abend, wobei er häufig die Kontrolle über die Karten und den Spielausgang hat. Er verwickelt die Fuhrleute und Arbeiter am Tisch in Gespräche und horcht sie vorsichtig über das Nebelmoor aus.

Trotz etlicher ausgegebener Runden konnte er einen satten Gewinn erwirtschaften. Müde fällt er nach einem viel zu langen Abend auf sein Bett.

Sephyra schmolzt ein wenig. Endlich mal wieder richtiges Bett, und Frumol muss Spielen gehen!

Cuilyn ergänzt nur einige Sachen, die er auf der bisherigen Reise aufgebraucht bzw. abgenutzt hat: Feuerstein & Stahl, 2 Tagesrationen haltbaren Proviant und etwas Lampenöl.

Banjew geht davon aus, dass auf dem Handelszug genug Nahrung vorhanden sein wird. Daher verzichtet er auf Einkäufe.

DER AUFBRUCH

Am nächsten Morgen kurz nach dem Frühstück steht der Wagenzug bereit. Zum ersten Mal sehen die Gefährten, was sie da erwartet: Jeder Wagen ist 3,5 Schritt lang, 1,5 breit und mit Plane 2,5 Meter hoch. Der Wagen wiegt 1/2 Quader (20.000 Unzen), die Ladung ca. 4 Quader (160.000 Unzen). Jeder Wagen führt ein Ersatzrad mit sich, so dass insgesamt 8 Räder ersetzt werden können.

Das Reisetempo der Wagen beträgt 5 Stundenkilometer. Im Moor ist es bisweilen noch niedriger. Gespanne und Kutscher machen einen ausgeruhten Eindruck, und die Wagen sehen recht solide aus.

Sobald die Helden sich auf den Zug verteilt haben, kann es losgehen.

Da bis Olat nicht mit Schwierigkeiten zu rechnen ist, begibt sich Cuilyn zum dritten Wagen und verstaut dort seine Sachen. Anschließend klettert er neben den Kutscher auf den Kutschbock.

"Moin, ich bin Sephya", stellt sich die Gauklerin den Kutschern vor. Sie geht zum ersten Wagen.

Müde blinzelt Frumol in die Morgensonne.

Er geht zum letzten Wagen und schwingt sich neben den Kutscher auf den Bock.

"Ich bin Frumol", stellt sich der heute unrasierte Streuner vor. "Scheint ein schöner Tag zu werden."

Da sich die Gefährten schon verteilt haben, geht Banjew zum sechsten Wagen und setzt sich dort neben den Kutscher. "Banjew Abrinken", stellt er sich mit einem kurzen Nicken zum Gruße vor.

Die Gefährten werden von den Kutschern freundlich begrüßt und schon geht es los. Die Wagen reihen sich hintereinander auf und rollen aus der Stadt nach Westen.

Die Straße verwandelt sich hinter dem Ausgang von Trallop in einen gut ausgebauten Karrenweg auf dem die Wagen zwar holpernd, aber ohne Probleme vorankommen. Es geht durch eine Graslandschaft, zur rechten Hand erstreckt sich sanft abfallend zum Ufer des Neunaugensees ein breiter übermannshoher Schilfgürtel.

Banjew versucht mit seinem Kutscher ins Gespräch zu kommen. "Kommst Du aus Trallop?" beginnt er und versucht in der Folgezeit herauszubekommen, wie viel Erfahrung er schon hat, wie gut er die anderen Kutscher kennt, ob es eine formelle oder informelle Hierarchie unter den Kutschern gibt (um zu wissen, mit wem man sich gut stellen muss, wenn man will, dass die Kutscher im Falle des Falles das machen, was sie machen sollen), ob nicht vielleicht doch irgendeiner der Kutscher Erfahrung auf dem Weg durch das Moor

nach Donnerbach hat, ob es Angst unter den Kutschern gibt oder ob sie eher Draufgängertypen ohne etwas zu verlieren sind usw.

Banjew erfährt, dass die acht Kutscher alle schon mehrere Jahre für Trallop-Gorge fahren und alle hier aus der Umgebung stammen. Aber durch das Nebelmoor ist von ihnen noch keiner mit einem Wagen unterwegs gewesen.

Trallop-Gorge hat den Kutschern eingebläut, dass sie sich in Notfällen und bei Schwierigkeiten an die Helden wenden sollen und deren Befehle befolgen sollen. Er sieht - wie die anderen auch - die Helden als Anführer an.

Auch Frumol unterhält sich mit dem Wagenlenker. Nachdem er letzte Nacht nicht einmal Gerüchte über das Nebelmoor aufgeschnappt hat, spricht er seinen Nebenmann direkt darauf an, was dieser von der Fahrt hält, welche Schwierigkeiten er erwartet, was man über das Nebelmoor und die *>alte Handelsstraße<* wissen sollte.

Über die Straße weiß der Kutscher auch nur, dass es sie früher gegeben hat, sie aber seit langem nicht mehr mit Wagen befahren wurde. Über den Verlauf weiß er nur, dass es nördlich von Olat in den Sumpf geht.

Aber im Sumpf, da ist er sich sicher, da gibt es Monster eins schlimmer als das nächste. Untote, Irrlichter, Dämonen, Riesenschlangen, Moorleichen, Hexen, Sullen und natürlich Räuber. Frumol bekommt eine Horrorgeschichte nach der nächsten erzählt und so vergeht die Reise - zumindest für ihn - wie im Fluge.

Schnell werden ihm die Geschichten über Monster langweilig. Meistens sind solche Geschichten einfach nur übertrieben. Dennoch hört er höflich weiter zu und versucht einen wahren Kern in den Geschichten zu finden.

Er hegt die Hoffnung, dass die Leute in Olat ihm mehr über das Moor und die alten Wege berichten können.

So genießt er die Fahrt, lehnt sich zurück und betrachtet Landschaft, Schilfstreifen und den Neunaugensee.

So entspannt wie für Frumol vergeht auch für die anderen der Tag. Der Rumpeln der Räder und das Schaukeln der Wagen macht die Gefährten schläfrig.

"Was schätzt Du, wann erreichen wir Olat?" fragt Frumol zwischendurch den Wagenlenker.

"Hmm, das sind über 60 Meilen", überlegt der Kutscher und spuckt einen Priem auf den Weg. "Wenn alles gut geht, dann sind wir Morgen zum Sonnenuntergang da."

"Gibt es unterwegs einen guten Platz zum Rasten?" fragt Frumol weiter, da der Fuhrmann sich in der Gegend sicherlich besser auskennt als der Streuner.

"Auf der zweiten Hälfte des Weges ist ein Wald bis kurz vor Olat", überlegt Bosper. "Es wäre besser wohl vor dem Wald Rast zu machen."

Als die Sonne ihren höchsten Stand erreicht hat, machen die Kutscher von sich aus eine Mittagspause.

Ohne groß zu fragen nimmt Cuilyn einen Topf, ein Brett und etwas von den Vorräten. Dann beginnt er das Essen zu bereiten. Einer der Kutscher wird angewiesen eine Feuerstelle zum Kochen herzurichten.

Die Kutscher helfen gerne.

Danach geht es genauso gemächlich weiter. Am späten Nachmittag nähert sich von links ein großer Wald, der viele Kilometer parallel zum Fahrweg läuft.

Dann aber in einiger Entfernung vor den Wagen läuft der Pfad in den Wald, der sich jetzt bis zum Ufer erstreckt. Da sich der Tag auch schon dem Ende zuneigt, sind die Kutscher gespannt, wie sich die Helden nun entscheiden.

Als die Gruppe den Waldrand erreicht, ruft Sephya nach vorn: "Haltet mal an!"

Nachdem Sephya den Ruf ausgestoßen hat, kommt der Wagenzug langsam, aber deutlich vor dem Waldrand zum stehen.

Cuilyn weist die Kutscher an, vor dem Wald zu halten und alles für eine Übernachtung herzurichten.

Sobald die Karren angehalten haben, springt Banjew vom Kutschbock und erwartet, dass die Gefährten zusammenkommen. "Nach Olat schaffen wir es heute nicht mehr. Wir sollten uns hier eine geeignete Lagerstätte suchen", schlägt er dann vor.

"Nee, da sind wir wohl erst morgen Abend, wenn alles gut läuft", gibt Frumol grinsend die Informationen des Fuhrmanns weiter.

Sephya verdreht nur die Augen.

Dann nimmt Cuilyn seinen Kurzbogen mit einigen Pfeilen und begibt sich auf die Jagd, dabei hält nach einem guten Rastplatz Ausschau.

Die Jagd ist nicht erfolgreich, aber bevor der Wald beginnt, gibt es eine große, trockene Wiese neben der Straße auf der die Wagen Platz hätten.

Cuilyn geht zum ersten Wagen und erklärt dem Fuhrmann, dass er dort mit den anderen Wagen einen Kreis bilden und in der Mitte das Lager aufschlagen soll. Die nachfolgenden Wagen instruiert er entsprechend. Da er heute bereits genug gelaufen ist, schwingt er sich auf den letzten Wagen und lässt sich zum Lager fahren.

Frumol hätte gerne den Tag noch ausgenutzt und wäre weiter gefahren und im Wald übernachtet. Er

vermutet, dass sie nun vor Olat noch eine Nacht im Freien verbringen müssen ...

So hat der junge Söldner seine erste Wagenburg gebaut.

Die Zugtiere werden in die Mitte geführt und dort angebunden. Anschließend werden die Deichseln am Heck des Vorderwagens festgemacht. Als die Kutscher damit fertig sind, begibt sich die Hälfte von ihnen auf die Suche nach Feuerholz, während die andere Hälfte Zelte aufschlägt.

Nachdem Cuilyn einem guten Platz gefunden hat, fragt er Banjew: "Halten wir heute Nacht die erste Wache?"

Offenbar hat Banjew nicht zugehört, jedenfalls reagiert er nicht. Eine schwarze Sturmkrähe hat sich gerade laut krächzend auf einem der Wagen niedergelassen, und Banjew hat sich gerade Ezoragh zugewendet.

Sephya will sich auch nützlich machen und spricht ihre Reisegefährten an. "Wir sollten Wachen aufstellen. Wir sind insgesamt zu zwölf. Wenn immer zwei Wache halten haben wir sechs Wachen."

Und auch Frumol beteiligt sich an dem Aufbau des Lagers.

"Lass uns doch die erste Wache übernehmen," meint Frumol, wissend, dass sie dann noch ausreichend Schlaf bekommen.

Die Fuhrleute hören interessiert zu, sie sind gespannt, ob die Helden das mit der Wache alleine wuppen wollen oder ob sie helfen sollen.

"Einverstanden?" Sephya schaut fragend insbesondere zu Cuilyn und Banjew, aber auch zu den Kutschern.

Die Kutscher nicken nur. Schließlich sind die Helden der Meinung, dass Wache gestanden werden muss, also werden sie da helfen.

"Gibt's noch weitere Wünsche?" fragt Banjew mit leicht sarkastischem Unterton. Er selbst fühlt sich halbwegs ausgeruht, um auch eine Schlafunterbrechung zu verkraften, und wird die Zeit übernehmen, die am Ende übrigbleibt. Ein Tag auf dem Kutschbock ist schon etwas anderes als auf Schusters Rappen ...

"Frühstück," wirft Frumol grinsend ein.

"Ganz ohne Abendessen?" Cuilyn wirft einen zweifelnden Blick zu Frumol. "Wenn ihr beiden die erste Wache übernehmt, dann halte ich zusammen mit Banjew die zweite. Eine weitere Unterteilung halte ich nicht für sinnvoll. Wir sind ausgeruht, schlafen morgen erneut in einer Stadt und die Neunaugen bleiben sicher im See."

"Gut, hätten wir das also geklärt", stellt Banjew fest.

Frumol ist einverstanden und macht einen ersten gelangweilten Rundgang um den Wagenkreis.

Währenddessen wacht Sephyra am Feuer.

Da die Gefährten anscheinend alleine die Wache übernehmen wollen, ziehen sich die Kutscher nach dem Abendessen zurück und legen sich in den Zelten schlafen. Ein leeres Zelt bleibt für die Helden.

Nach dem Abendessen richtet Cuilyn in dem leeren Zelt sein Nachtlager und legt sich sogleich hin. Sollte etwas passieren wird er sicherlich geweckt werden.

Sephyra und Frumol sind alleine wach, die Nacht ist kalt und der Wind weht feuchte Nebelluft über den Lagerplatz.

Zur vereinbarten Zeit wird Cuilyn und Banjew von Sephyra und Frumol geweckt. Während der Wache läuft er ab und an um die Wagenburg und schaut nach den Pferden.

Banjew vertreibt sich die Zeit mit Ezoragh. Offenbar passiert nichts in dieser Nacht, aber sicher ist sicher.

Als der Morgen das Dämmern beginnt entfacht Cuilyn das Feuer, das bisher nur sehr niedrig gebrannt hat, zu neuem Leben. Dann beginnt er damit das Frühstück für die Fuhrleute, Sephyra und Frumol zu richten.

Sephyra gähnt. Die Nacht war kurz und nicht besonders vergnüglich.

Als Frumol aus dem Zelt tritt, wirkt er mit seinen zerzausten Haaren noch sehr verschlafen. Er hockt sich dicht ans Feuer und versucht die Müdigkeit aus den Gliedern zu vertreiben.

Aber zum Glück für die Helden war die Nacht ereignislos. Nachdem alle am wärmenden Feuer den Herbstnebel aus den Knochen geschüttelt haben, bauen die Kutscher die Wagenburg ab und warten darauf, dass die vier Gefährten wieder auf den Wagen Platz nehmen. Der Weg führt dann in kurzer Entfernung in den lichten Wald in dem zwischen den Bäumen noch dichte Nebelschwaden hängen.

Beim Weg durch den Wald achtet Sephyra auf mögliche Hinterhalte. Die Zeit im Keller des Schwarzen Keilers hat sie misstrauischer gemacht.

Nach dem Frühstück schwingt er sich wieder auf den Kutschbock und hofft, dass sie die nächste Nacht nicht im Freien verbringen müssen.

Vor der Abfahrt geht Cuilyn zu jeden Kutscher und erklärt ihnen, dass sie vor Einbruch der Dämmerung in Olat ankommen wollen.

Die Kutscher nicken nur, aber es ist ihnen anzumerken, dass auch sie kein Interesse haben im Wald zu rasten.

Nachdem er seine Runde gemacht hat, schwingt er sich auf den ersten Wagen und gibt das Kommando zum Losfahren.

Sephyra ist froh, dass Cuilyn die Führung übernimmt. Sie setzt sich zum dritten Kutscher. Trotzdem beobachtet sie aufmerksam den Wald.

Banjew setzt sich wieder zu demselben Kutscher wie am Vortag. Er rechnet nicht wirklich mit einem Hinterhalt im Wald, auch wenn er die Augen offen hält. "Gab es hier in der Gegend in letzter Zeit Überfälle?" fragt er "seinen" Kutscher.

"Hmm, da fragste den falschen", brummt der Kutscher unwillig. Der schlechte Weg erfordert seine ganze Konzentration.

Der Magier zuckt nur mit den Schultern und versucht, die nur langsam vorwärts gehende Fahrt zu ignorieren. Es wäre ihm lieber, wenn es schneller ginge.

So lange die Nebelschwaden durch den Wald ziehen, versucht er anhand der Geräusche etwas zu erkennen.

Der Treck sortiert sich auf der Straße und fährt dann in den Wald hinein. Die Fahrt scheint genauso zu beginnen wie sie am gestrigen Tag aufgehört hat. Nur die Umgebung hat sich geändert.

Bis Mittag geht der Zug ruckelnd und zuckelnd durch den Waldweg. Der Wurzeln der Bäume lassen die dösenden Helden und Kutscher immer wieder aufschrecken. Ansonsten ist im Wald nicht viel zu hören und noch viel weniger zu sehen.

Irgendwann ist Frumol die Holperei zu viel. Er steigt ab und geht hinter den langsam durch den Wald rollenden Wagen her.

Gegen Mittag schaut Cuilyn immer wieder, ob er nicht eine geeignete Stelle für die Mittagspause findet. Gerne hört er sich auch die Tipps der Kutscher an.

Der Weg durch den Wald ist schmal und es gibt auch keine Lichtung. Für die Mittagspause scheinen die Wagen nur hintereinander auf dem Weg halten zu können.

"Braucht ihr oder die Pferde 'ne Pause?" will Sephyra von ihrem Kutscher wissen.

"Die Pferde brauchen eine Rast und wir wollen etwas essen", antwortet der Kutscher.

"Haaalt! Raaaast!" ruft Sephyra daraufhin.

Als Frumol diesen Ruf hört, freut er sich über die Pause.

Die Wagen bleiben auf dem Waldweg in einer Reihe stehen. Die Kutscher beginnen erst die Pferde zu versorgen und dann für sich und die Gefährten ein Mittagmahl zu bereiten.

Ist Banjew erst wenig erfreut über die Pause - er wäre gerne noch etwas weiter gekommen - ändert sich seine Einstellung beim Gedanken an ein leckeres Essen.

Sephyra setzt sich auf den Boden und schließt für einen Moment die Augen. 'Nachher laufe ich.'

Frumol gesellt sich zu ihr. "Diese Kutschböcke sind reichlich unbequem, findest Du nicht?" fragt er lächelnd.

"Das kannst Du wohl sagen!" stöhnt Sephyra. "Ich werde gleich wohl erstmal ein bisschen laufen."

"Bin ich eben schon", lächelt Frumol. "Solange die Wagen hier im Wald so langsam sind, ist das sehr gemütlich."

Wieder nimmt Cuilyn den Bogen und macht sich auf die Suche nach Frischfleisch. Er entfernt sich nicht all zu weit vom 'Lager' und hat stets alle Sinne gespannt, ob er etwas ungewöhnliches vernimmt.

Durch das Poltern und Rumpeln der Wagen ist alles jagdbare Wild aus der direkten Umgebung verschwunden. Da müsste Cuilyn schon länger auf der Pirsch sein, nur so lange dauert wohl die Rast nicht.

Auch wenn Cuilyn kein Wild findet, tut es ihm gut zu laufen. Deswegen umkreist er die Wagen noch ein weiteres Mal, auch um die Rast zu sichern.

Als er wieder bei den Wagen angekommen ist, erklärt er den Kutschern, sie mögen so bald als möglich die Pferde wieder einspannen.

Nach dem Mittag geht es weiter durch den Wald. Er wird immer dichter und die Nadelbäume verdrängen immer mehr den lichten Laubwald. Nach einiger Zeit ist es fast schon dämmrig im Wald und der Weg ist nur auf kurze Entfernung zu überblicken.

"Irgendwann müssten wir doch aus dem verphexten Wald raus kommen!" flucht Sephyra.

"Ja, der wird langsam unheimlich", stimmt Frumol zu, der sich lieber in kultivierten Gebieten aufhält.

DER ÜBERFALL

Das sich in einem *verphexten* Wald auch vielleicht auf die eine oder andere Art Geld machen lässt, müssen die Gefährten hinter der nächsten Biegung feststellen. Mitten im Wald versperren einige gefällte Baumstämme die Straße.

"Scheiße!" flucht Sephyra. Sie nimmt eines ihrer Wurfmesser in die rechte Hand, bereit es sofort zu werfen, wenn jemand unangenehmes auftaucht. "Was nun?" fragt sie ihre Gefährten.

"Ähm, auf diejenigen warten, die diese Barrikade errichtet haben." entgegnet er trocken.

Während die Helden noch darüber beratschlagen, was zu tun sei, springen plötzlich vier verwegene aussehende Gestalten in zerlumpter Kleidung aus einem Gebüsch und fordern lautstark die Übergabe zweier Wa-

gen. Die Räuber sind mit Degen, Krummsäbeln, Wurfbeilen und Dolchen bewaffnet.

'Vielleicht lassen sie sich ja überraschen', überlegt sich Frumol schnell, während er einen Schritt auf die Gesellen zugeht.

"Zwei Wagen? Meine Herren, ich bitte Euch", spricht er sie empört an, während er versucht unauffällig die Entfernung möglichst unauffällig zu verringern.

Der junge Streuner weiß, dass er Sephyra als Rücken- deckung hat. Notfalls wird er nach links ausweichen um den anderen einen freien Angriff zu ermöglichen.

Sephyra wirft ihr Messer gegen den am nächsten stehenden Räuber.

Kurzentschlossen nimmt Cuilyn den Kurzbogen und legt auf den ihm am nächsten stehenden Räuber an. Schnell gibt er den Kutschern die Anweisung, sich so zu verhalten, dass sie nicht getroffen werden oder verletzt werden. Dann nimmt er sein Bastardschwert in die Hand und setzt seinen Angriff fort.

Banjew versucht, die Räuber ohne weitere Diskussion mit der im Gegensatz zum Fulminictus äußerlich beeindruckenden Feuerlanze in die Flucht zu schlagen. Sollte er einer als Anführer erscheinen, wird er den als Ziel aussuchen.

Bevor noch der Streuner seine Rede beendet hat, fliegt Sephyras Messer und Cuilyns Pfeil in Richtung der Räuber. Als wäre das nicht schon genug wird, einer der Räuber von Banjews Feuerlanze verbrannt.

Als die Feuerlanze hinter seinem Rücken entfacht wird, schreckt der Streuner zusammen. Auch wenn er in einiger Entfernung steht, spürt der die Wärmer des Feuers.

"Ein Magier, verdammt!" ruft einer der Räuber als ihm der Ursprung der Attacke bewusst wird. "Oh nein, schnell weg!" - "Wir sind doch nur einfache Wegelagerer ..."

So schnell, wie sich der Angriff angekündigt hat, ist er auch schon beendet, denn die vier nehmen vehement Reißaus. Messer und Pfeil verschwinden mit den Räubern.

Ein breites Lächeln auf Banjews Gesicht zeigt seine Zufriedenheit. "Die Verhandlungen sind also zu unserer vollsten Zufriedenheit verlaufen", kommentiert der Magier das Verschwinden der Räuber.

Auch die Kutscher schauen den Magier respektvoll an. Dann fällt sein Blick auf die Baumstämme, die noch immer den Weg blockieren. "Oder waren wir etwas vorschnell?"

Frumol mustert zuerst die Stämme, ob diese schon länger dort liegen oder vor kurzem gefällt wurden. Sollte letzteres zutreffen, geht er zu den Stümpfen, vielleicht liegt dort noch eine Säge oder eine Axt.

Die Bäume sind wohl frisch gefällt, aber er findet an der Stelle keine Werkzeuge.

Der Magier geht zu den Baumstämmen und versucht, sie vom Weg wegzuziehen. Er vertraut darauf, dass er das nicht alleine schaffen muss.

Sephyra betrachtet Banjew mit erneutem Respekt. "Du hast ja echt was drauf!" 'Schade um das Messer.'

"Danke! Man tut, was man kann", antwortet der offenbar gut gelaunte Magier.

"Spannen wird doch zwei Pferde aus, und ziehen sie beiseite", schlägt Frumol vor.

Sephyra ruft die Kutscher: "He, alle mit anfassen!"

Mit Hilfe der Kutscher und einiger Pferde gelingt es den Helden die Baumstämme aus dem Weg zu räumen.

Nachdem die Kutscher sie wieder angeschirrt haben, geht die Fahrt weiter. Kurze Zeit später kommt der Wagenzug an den Waldrand. Von dort können sie in einigen Kilometern Entfernung das Dorf Olat sehen. Wenn sie mit dem gleichen Tempo weiterfahren, dann sollten sie bis zur Dämmerung dort ankommen.

Und das tun sie auch. 'Hoffentlich gibt es hier einen Gasthof', geht Sephyra durch den Kopf.

OLAT

Als der Wagenzug ins Dorf einfährt, fällt den Gefährten der heruntergekommene Eindruck auf. Die Hauptstraße ist etwa 400 Schritt lang und verläuft in nordsüdlicher Richtung. Die verblichene Pracht der Häuser zeugt von einstigem Wohlstand ihrer Bewohner. Die einzige Schänke im Ort ist "Zum Sumpfbiber", und ebenso herunter gekommen wie der Rest von Olat.

Banjew hebt erstaunt die Brauen, denkt sich aber zunächst nur seinen Teil. 'Wer weiß, ob die vorigen Wagenzüge überhaupt bis ins Moor gekommen sind ... heute Nacht müssen wir wohl mehr Acht auf die Wagen geben als in der vergangenen ...'

Zuerst denkt Cuilyn an das Praktische, Quartier suchen und beziehen, Pferde ausspannen und versorgen. Dann will er die Dorfschänke aufsuchen.

"Will jemand mit die örtlichen Schauergeschichten über das Nebelmoor anhören?" fragt er in die Runde.

Sephyra ist einverstanden. "Ja. Vielleicht ist ein wahrer Kern drin. Und vielleicht hat die Schenke auch Schlafplätze."

"Zumindest sollte man hier mehr über den Weg und die letzten Wagenzüge durch das Moor wissen. Und wenn es nur Gerüchte sind", stimmt auch der Magier zu. "Allerdings ...", Banjew senkt die Stimme, "Vielleicht sollten wir auch heute nach die Wagen bewachen ..." Fragend guckt er in die Runde.

Sephyra entgegnet leichthin: "Letzte Nacht waren wir dran, heute sollte es einigermaßen sicher sein. Da könnten das wohl die Kutscher übernehmen. Einverstanden?"

"Hmm..." Banjew ist da offensichtlich nicht ganz zufrieden. In ihm widerstreiten (vermeintliche?) Pflicht und Aussicht auf eine ruhige, ungestörte Nacht ...

'Oh je, wo sind wir denn hier hingekommen', fragt sich Frumol beim Anblick dieses vergessenen Nestes. Aber hier wird er sicherlich Geschichten über das Nebelmoor hören - seine sie auch noch so erfunden!

Und wie Frumol vermutet hat, verläuft der Abend im Sumpfbiber. Es werden viele Geschichten über das Nebelmoor und die dort vorhandenen Monster erzählt, aber wirklich handfeste Informationen über den Verlauf des Weges erfahren sie nicht.

Banjew will erfahren, ob es Gerüchte von Räufern oder ähnlichem im Moor gibt, oder ob es für die Einwohner hier feststeht, dass die Wagenzüge von Monstern verschlungen wurden.

Oh, der Magier erfährt spannende Gerüchte über Räuberbanden im Moor und auch von einem anderen Zecher über Monster. Er braucht bloß danach zu fragen, es wird ihm alles geboten.

Banjew versucht zu unterscheiden, ob unter all den Geschichtenerzählern auch der ein oder andere ist, der nicht nur von Erlebnissen des Freundes eines Bekannten der früheren Schankmaid erzählt - oder anders gesagt: ob irgendeiner der Anwesenden in den letzten Jahren irgendwann mal selbst im Moor war.

Die meisten Olater lebten vom Torfstechen im Moor, aber seitdem die Handelswege nicht mehr existieren, ging es mit dem Dorf bergab. Alle kennen nur den Teil vom Moor, dort wo sie Torf stechen.

Banjew gibt es auf. Hier wird er nichts Brauchbares erfahren.

Das Gefühl hat Sephyra schon den ganzen Abend.

Frumol spitzt die Ohren: Gibt es Kinder im Dorf?

Kinder sind in der Spelunke nicht zu sehen. Eine Erkenntnis, die Frumol aber auch nicht überbewerten sollte, denn es ist schon spät und der Ort ist nicht gerade Kindgerecht. Er sollte am nächsten Morgen nochmal auf Kinder achten.

Und genau das wird er auch tun.

Während die anderen den Gerüchten lauschen, versucht Frumol in Erfahrung zu bringen, ob es im Dorf eine *schrullige* Person gibt, einen Eigenbrötler, die von anderen gemieden wird. Vielleicht ist eine solche Person eine bessere Informationsquelle ...

Für die meisten Mittelreicher wirken die Bewohner Olat alle etwas schrullig. Aber von einem Einsiedler im Dorf erfährt er nichts.

Schade, denn von einer solchen Person, die von anderen gemieden wird, hätte er sicher interessante Dinge erfahren können.

Die Unterkunft in den Schlafsälen erweist sich als einigermaßen ordentlich. Es sind weniger Flöhe in den Strohsäcken als erwartet.

Banjew macht noch einmal einen Rundgang zu den Wagen, um zu prüfen, ob noch alles in bester Ordnung ist. Er kontrolliert auch, ob alle Ware noch ordentlich auf den Wagen verstaut ist.

Die Wagen sehen äußerlich alle in Ordnung, aber einer der Kutscher ist eingeschlafen. Banjew kommen Zweifel, dass die Kutscher für die Wache wirklich die richtige Wahl war.

Banjew teilt diese Erkenntnis mit seinen Gefährten und schlägt vor, dass zu jeder Zeit zumindest einer der Gefährten mit Wache halten sollte.

"Wenn Du meinst ...", mault Sephyra. "Ich übernehme die erste."

Auch Frumol ist von dem Vorschlag nicht begeistert. Nun soll schon wieder Wache gehalten werden, obwohl sie in einem Dorf sind ...

"Ich schnappe noch ein paar Informationen auf", bietet er halbherzig als Alternative an.

"Hauptsache, es ist immer jemand bei den Kutschern", meint Banjew. "Die sollen nicht einschlafen, und von den Wagen soll auch nichts wegkommen."

Cuilyn hatte gehofft hier im Dorf keine Nachtwache schieben zu müssen. "Dann mach ich die letzte Wache. Einer der Kutscher sollte ebenfalls bei den Wagen wachen."

So verteilt gelingt es sowohl den Helden als auch den Kutschern für den Rest der Nacht ein stets waches Auge auf die Wagen zu werfen und möglichen Schwund an Ware und Wagen zu verhindern.

<>>

Der nächste Morgen ist wieder kalt und neblig.

Bevor die Anderen erwachen kocht Cuilyn einen starken, heißen Tee. Dann macht er sich daran das Frühstück zu richten.

"Danke für Deine Mühe", bedankt sich Sephyra.

Da nicht anzunehmen ist, dass es im Nebelmoor besonders sonnig ist und ein wärmendes Feuer da dann willkommen sein wird, befragt er während und nach dem Frühstück die Kutscher ob ausreichend Fackeln, Brennholz und Öl auf den Wagen verstaut ist.

Banjew frühstückt, aber wenig enthusiastisch. Das Wetter ist nicht das beste, um in einem Moor unterwegs zu sein ...

Die Kutscher nicken bestätigend und machen die Wagen bereit für den Aufbruch.

'Der Mann denkt an alles!' geht Sephyra durch den Kopf.

'Ich hätte nicht daran gedacht', lobt Frumol seinen Gefährten im Stillen.

Während des Frühstücks hält Frumol Ausschau nach Kindern und Heranwachsenden. Vielleicht kann er aus denen noch eine nützliche Information herausholen, denn die spielen bestimmt auch am Rand des Moores und wagen sich sicher manchmal auch weiter hinein.

Selbstverständlich sind dort einige Kinder am spielen. Aber die sagen dem Streuner nur, dass sie nicht im Moor und im Wald spielen dürfen. Im Moor gibt es Monster, im Wald Räuber.

Zwischen *Dürfen* und *Machen* ist ein großer Unterschied, dass weiß Frumol aus Erfahrung. In Havena hat er auch eine Menge gemacht, was er nicht durfte ... einer der Gründe weshalb er jetzt hier ist.

Er fragt weiter nach Wegen, Trampelpfaden und Wildwechselln, welche ihre Reise erleichtern können.

Wenn die Kinder keine Hinweise geben können, die ihn weiterbringen, erkundigt er sich bei ihnen nach möglichen Einsiedler, oder Häuser in Einzellige am Rand des Moores.

Entweder sind die Kinder in Olat alle artig oder sie plaudern nicht jedem Fremden ihre Geheimnisse aus oder Moor und Wald sind nicht in Spielweite der Kinder - denn das Dorf liegt auf einer trockenen Fläche dazwischen - oder, oder, oder. Was auch immer der Grund sein mag, Frumol erfährt nicht mehr als er am Abend von den Erwachsenen gehört hat.

In der Zwischenzeit sind die Kutscher fertig und warten auf das Signal zum Aufbruch.

Und das kommt von Sephyra, als Frumol unverrichteter Dinge wiederkommt. "Das wird schon so klappen!" muntert sie ihn auf.

Er lächelt sie dankbar an. Es ist schon traurig, keine Informationen zu bekommen. So nimmt er wieder auf dem letzten Wagen Platz.

Cuilyn schaut ab und an konzentriert in die milchige Brühe: Nebel! Ansonsten verlässt er sich auf das Geschick der Fuhrleute und das Gespür der Pferde.

INS MOOR

Nachdem die Helden aufgefressen sind, beginnt sich der Wagenzug nach Norden aus Olat hinaus in Bewegung zu setzen. Der Weg ist noch gut sechs Schritt breit, so dass sich hier zwei Wagen ausweichen könnten.

Die Landschaft besteht aus feuchten Wiesen mit Tümpeln und Gräben - alte abgetorfte Moorflächen.

Je weiter sich das Zug aus Olat nach Norden bewegt, um so mehr erfahren die Helden den Grund für den Namen des Moores: Es zieht ein immer dichter Nebel auf. Der nach gut einer Stunde fast kaum noch die Sicht auf den übernächsten Wagen ermöglicht.

Die Gefährten spüren förmlich wie sie die Grenze zwischen den sumpfigen Wiesen und dem eigentlichen Moor überschreiten. Die Luft fühlt sich kälter und feuchter an, die Geräusche klingen dumpfer. Zusätzlich wird der Weg auch noch schmaler - die Wagen füllen ihn fast aus.

Ein Lenkfehler kann hier sehr schnell zum Verhängnis werden und die Sicht wird immer schlechter.

Und keiner kennt den Weg! Auch eine Karte zu zeichnen, dürfte bei der fehlenden Sicht nicht allzu leicht sein. Ganz im Gegensatz zu einem Hinterhalt. Den würde man wohl erst bemerken, wenn man schon mitten drin ist. Banjew hofft, dass die Wagen langsam genug unterwegs sind, damit die Kolonne nicht irgendwo abreißt.

"Ihr habt doch alle Erfahrung mit solchem Nebel?" fragt er seinen Kutscher. "Also damit, die Kolonne zusammenzuhalten?"

"So lange Alrik vor mir ist, hoffe ich, dass auch Gumbad hinter mir is!" antwortet der Kutscher und versucht den Wagen vor sich nicht aus den Augen zu verlieren.

Der Streuner beobachtet den Kutscher, wie sich dieser verhält, da die Sicht ständig schlechter wird. Ein wenig mulmig empfindet Frumol es schon, am helllichten Tage in so einer Brühe zu fahren. Irgendwie fröstelt es ihn.

"Vielleicht sollte jemand vorweg gehen und den Weg auskundschaften" murmelt Frumol, in der Hoffnung, dass seine Freunde weiter vorne diese Idee bereits in die Tat umgesetzt haben.

Frumol merkt das der Wagenzug langsamer wird als sie in das Moor einfahren. In ihr Verderben wollen die Kutscher nicht fahren.

"Ankommen ist wichtiger als schnell Vorankommen", flüstert Sephyra ihrem Kutscher zu.

Der nickt und fährt langsamer.

Nach einiger Zeit - wie lange es war vermag Sephyra in dem Dunst schwer zu sagen - hört sie ein Klopfen schräg voraus. Dann wird es lauter, dass es auch die anderen hören.

Sephyra versucht sich zu orientieren. 'Könnten das Holzfäller bei der Arbeit sein?'

Es klingt nicht nach Holzfällern eher wie Erdarbeiten. Und dann sieht Sephyra auch plötzlich ein paar Gestalten von der Seite aus dem Moor auf den Wagenzug zukommen.

"Halt!" ruft die Gauklerin. Dann wartet sie, wer da kommt, ihr Wurfmesser griffbereit.

Frumol versucht zu erkennen, um was für Geräusche es sich handelt.

Er bedeutet dem Kutscher weiter zu fahren, während er von dem Wagen absteigt.

DIE TORFSTECHER

Dann sieht er auch wie neben Sephyra einige ärmliche gekleidete Gestalten aus dem Moor kommen. Sie haben Stieker oder Spaten über den Schultern und fragen die Gauklerin: "Hallo, ehrwürdige Dame, habt Ihr ein paar Heller für und unsere hungernden Familien? Bitte!"

Vermutlich Arbeiter, die Torf stechen, denkt Frumol und tritt aus dem Nebel hinzu.

"Seid begrüßt, Torfstecher", begrüßt er die Arbeiter und entspannt sich ein wenig. Gerne reicht er ihnen einige Münzen, in der Hoffnung, dass sie im als Gegenleistung etwas über den weiteren Weg erzählen können.

Banjew fragt sich, was dieses Geräusch sein kann, kommt aber selbst dann nicht drauf, als die Gestalten erkennbar werden. Erst als Frumol sie als Torfstecher begrüßt, schlägt er sich gedanklich mit der Hand vor die Stirn. Natürlich! Was denn sonst!

"Das Stechen von Torf ist anstrengende Arbeit," fährt er im Plauderton fort. "Vor allem hier im Nebel und weitab der Dörfer. Wir sind auf der alten Handelsstraße unterwegs und suchen einen sicheren Weg durch das Moor. Wohin bringt ihr den gestochenen Torf?"

Sephyra hält sich zurück, als sie sieht, dass Frumol das Gespräch übernimmt.

"Oh, der Weg durchs Moor ist gefährlich."

"Deshalb geht ihn auch keiner mehr."

"Die Arbeit ist schwer und bringt auch kaum noch etwas ein, selten kommen großzügige Reisende ... wie Ihr."

Offenbar sind die Gestalten ungefährlich. Doch eins wundert Banjew, deshalb fragt er sie: "Wo seid ihr eigentlich her? In Olat hieß es, keiner ginge ins Moor?"

"Wir sind aus Olat."

"Und wir sind hier noch am Rand vom Moor."

"Viel weiter gehen wir nicht hinein, erst wenn aller Torf abgestochen ist."

"Wie weit kennt ihr denn den Weg?" erkundigt sich Frumol, in der Hoffnung, ein paar Hinweise auf die weitere Reise zu erhalten.

"Bis nach Olat."

"Und ein wenig weiter in die andere Richtung."

"Aber wir sind uns nicht sicher wie weit", antwortet der dritte und hält die Hand in Richtung Frumol.

"Das wäre ich mir auch nicht", murmelt der Magier. "Ich wüsste nicht mal, wie weit es nach Olat ist. Vermutlich kürzer als gedacht ..."

"Erzählt uns, was ihr über den weiteren Weg durch den Sumpf wisst, dann entscheiden wir, ob ihr mehr als nur ein paar Heller bekommt." ermuntert Frumol die Torfstecher.

"Der Weg ist sumpfig."

"Und moorig."

"Und teuer für den, der mehr wissen will", die offene Hand wandert von Frumol zu einem der anderen Gefährten.

"Ich könnte meinem Auftraggeber vorschlage, Euren Torf nicht zu transportieren, sollte es einen neuen Handelsweg durch den Sumpf geben." schmunzelt Frumol - was die Torfstecher da versuchen ist schon Erpressung. Aber er kann es ihnen nicht verübeln.

"Erzählt, was ihr wisst, dann bekommt ihr statt Kupfermünzen einen ganzen Silberling", verspricht der Streuner. Das sollte für die Arbeiter weit mehr als ein Wochenlohn sein.

"Zeig ihn!"

"Ja, wir wollen ihn sehen."

"Und dann sagen wir vielleicht etwas."

Inzwischen kommt auch Cuilyn von seinem Wagen herunter und schaut sich die Verhandlung mit den Torfstechern an.

"Gibt es Probleme?" dabei schaut er etwas missbilligend auf die armen Leute.

"Nein, Freund Söldner", erwidert Frumol. Sollen die Torfstecher ruhig wissen, dass hier ein kampferprobter Söldner steht um den Wagenzug - mit Ladung und Begleitung - zu verteidigen.

"Ruf mich, wenn es doch Probleme geben sollte." Cuilyn dreht sich um und geht zurück zu seinem Wagen.

Sephyra produziert eine Silbertaler aus ihrer Gürteltasche und zeigt in den Torfstechern strahlend.

Derweil grinst Frumol nur breit.

"Im Norden kommt eine Brücke."

"Etwas später gabelt sich der Weg."

"Fahrt nicht nach Westen, wenn ihr heil durchs Moor kommen wollt", mit einem schnellen Griff zuckt die Hand in Richtung des Silbertalers vor.

Klingt sinnvoll. Was wollen wir auch im Westen, wenn wir nach Norden wollen', denkt Banjew nur.

Sephyra lässt das geschehen. "Nur interessehalber. Was gibt es denn im Westen?"

"Keinen Weg!"

"Der endet in einem Sumpfloch."

"Da kommt ihr mit den schweren Wagen nicht durch."

"Habt Dank", verabschiedet sich Frumol von den Torfstechern. "Vielleicht sehen wir uns auf dem Rückweg, kündigt er optimistisch an.

Er wirft Sephyra noch einen schnellen Blick zu, dann geht zurück zum Wagen und wartet auf die Weiterfahrt, während er dem Fuhrmann die Situation kurz beschreibt.

Sephyra informiert ihren Fuhrmann und gibt, als alle bereit sind, das Kommando zum Weiterfahren.

DIE BRÜCKE

So setzt sich der Wagenzug wieder in Bewegung. Der Weg verläuft - wenn ein Loch im Nebel die Sonne zeigt - geschätzt weiter nach Norden.

Während der Fahrt versucht Cuilyn ständig seine selbst gezeichnete Landkarte auf dem Laufenden zu halten.

Nach etwas über einer halben Stunde stockt der Wagenzug erneut. Voraus ist eine Brücke. Colgan schaut erwartungsvoll zu Sephyra.

"Probleme?" fragt Sephyra nur.

"Die Brücke sieht ziemlich alt aus", ist die lakonische Antwort.

Sephyra springt vom Wagen "Frumol, Cuilyn, Banjew. Kommt ihr mal. Wir müssen uns eine Brücke ansehen!"

Cuilyn verlässt seinen Wagen und läuft nach vorn. "Was gibt es?"

Frumol kommt nach nach vorne und schaut sich die Brücke an.

Der Weg führt über eine stark verwitterte Steinbrücke, die hier einen gut 10 Schritt breiten Fluss überbrückt. Der Fluss zieht sich hier schräg nach Osten entlang. Es zieht so aus, dass es keinen anderen Weg als den über die Brücke gibt.

Banjew kommt und sieht sich die Brücke an. "Hilft alles nichts, oder?" Er blickt sich um, ob einer der Gefährten Einwände oder gar eine bessere Idee hat.

"Stark verwittert heißt nicht, dass die Brücke gleich einstürzt", meint Frumol und geht ein paar Schritte auf die Brücke hinaus.

Er versucht abzuschätzen, ob die Fahrzeuge einzeln die Brücke passieren könnten - Er ist zwar kein Zwerg, und er hat auch noch kein Haus gebaut, doch wenn die Brücke noch halbwegs solide aussieht sollte es gehen. Außerdem *gibt* es keinen anderen Weg!

"Wartet mit dem Losfahren, ich möchte mir die Brücke noch von unten anschauen." bittet Cuilyn. Dann geht er zur Uferböschung und schaut sich die Brücke an.

Sollte die Böschung zu steil, rutschig oder was auch immer sein, dann wird er sich abseilen.

Die Böschung ist schon für den Söldner zu Fuß schwierig zu überwinden und ihm wird dabei klar, dass es mit den Wagen überhaupt nicht zu schaffen ist.

Unter der Brücke sieht es ähnlich verwittert wie oben aus. Aus mehreren Fugen wachsen Moose. Die Steine sind mit Flechten überzogen und durch den Nebel feucht.

Beim Anblick der mit flechten überwucherten Steine kommt Cuilyn eine Idee.

"Bindet um die Hufe und die Räder dicke Lumpen und Lappen, damit die Brücke nicht durch die Tritte der Pferde und das Rumpeln der Wagen erschüttert wird." weist er die Kutscher an. "Aber immer nur ein Wagen nach dem anderen."

"Wie sieht es da unten aus?" Frumol lehnt sich über die Brüstung und schaut zu Cuilyn hinab.

"An den Rändern fehlen wohl ein paar Steine, ansonsten sind die Steine noch alle an ihrem Platz." berichtet Cuilyn. "Große Erschütterungen würde ich der Brücke dennoch ersparen."

"Vorsicht schadet ja nicht", kommentiert Banjew. "Die Brücke wirkt aber fast schon zu alt, um einzustürzen." Er hat großes Vertrauen darin, dass sie schon halten wird. Alt heißt ja nicht automatisch schlecht.

Die Kutscher warten noch, ob der Vorschlag des Kriegers ernst gemeint war. Die Räder an allen acht Wagen zu Umwickeln und noch die Hufe aller Pferde erscheint ihnen zu Material- und Zeitaufwändig.

"Wenn ihr der Meinung seid, dass keine Vorsichtsmaßnahmen zu treffen sind, warum habt ihr dann gehalten?" verwundert befragt Cuilyn die Kutscher.

"Herr, es geht nicht um keine Maßnahmen", widerspricht Bernhelm, der Kutscher auf dessen Wagen Cuilyn mitgefahren ist, "aber woher sollen wir die Stoffe nehmen, um die ganzen Räder zu umwickeln?"

Wir können doch nicht die Waren alle auspacken und lose auf die Wagen legen, oder sollen wir das tun?

Andererseits könnten wir natürlich auch unsere Zelte und Schlafsäcke in Stücke schneiden, wenn Euch das lieber wäre ..."

"Ich bin dafür, dass wir die Wagen einzeln hinüber fahren lassen. Das sollte reichen", meldet sich Sephyra.

"Nun, dann muss es eben ohne gehen." Cuilyn ist etwas resigniert nicht an alte Lappen zum Mitnehmen gedacht zu haben. "Dann nehmt die Pferde am Zügel und führt sie *langsam* einer nach dem anderen über die Brücke. Ich werde hier die Brücke beobachten und Frumol von der anderen Seite."

Derweil überquert Frumol die Brücke und sieht sich auf der anderen Seite um. Insbesondere interessiert ihn der Zustand des weiteren Weges.

Ein Fußgänger stellt für die Brücke kein Einsturzrisiko dar und so gelangt Frumol wohlbehalten auf die andere Seite. Dort setzt sich der Weg - soweit es es im Nebel sehen kann - genauso fort wie er es bereits kennt.

Frumol geht noch ein Stück weiter, etwa so weit, dass alle Wagen wieder auf dem Weg stehen können. Sollte sich der Weg nicht verändern, zuckt er mit den Schultern und geht zur Brücke zurück. Dort setzt er sich auf einen der Pfeiler am Brückenkopf und wartet, dass die Wagen vorbeierollen.

"Der Weg voraus ist in Ordnung, fahre erstmal soweit, dass alle Wagen von der Brücke kommen können." weist er den ersten Fuhrmann an.

Und so wird es dann auch gemacht. Ein Wagen nach dem anderen wird von den Kutschern auf die Brücke gebracht. Langsam rollen die Fuhrwerke auf die andere Seite. Einige male sieht Cuilyn, wie Putz aus den Fugen rieselt und helle Spuren in das Wasser des Flusses malt, aber sonst passiert nichts.

Nach einer den Gefährten von der Anspannung fast endlos vorkommenden Zeit stehen die acht Wagen auf der anderen Seite der Brücke.

Diese Aktion hat alle hungrig gemacht und so fragt Bospo Frumol, ob sie nicht jetzt die Mittagspause einlegen wollen.

"Ja, warum nicht", Frumol hält dies für einen gute Idee.

Sephyra ist von dem langsamen Vorankommen ein wenig genervt, zügelt aber ihre Ungeduld und stimmt dem Vorschlag zu.

DIE KREUZUNG

Nachdem die übliche Mittagspause beendet ist und die Kutscher wieder alles verstaut haben, geht es auf dem Weg weiter durch den Sumpf Richtung Norden. Nach über einer Stunde mühsamen Wegs durch den Sumpf, der die Helden und die Kutscher immer wie-

der mit schaurigen Geräuschen erschreckt, gelangt der Wagenzug an eine Kreuzung.

Der Weg führt hier nach Westen oder nach Osten weiter.

"Nach Osten!" sagt Sephyra nur, die immer noch auf dem ersten Wagen sitzt.

Die Torfstecher meinten im Westen wäre nur noch Moor und Sumpf. Deshalb hat auch Cuilyn keine Einwände als es weiter nach Osten geht.

Banjew stimmt innerlich zu, ohne etwas zu sagen. Was sollen sie auch im Westen, wenn sie grob nach Nordosten müssen.

So biegt der Wagenzug an der Kreuzung nach Osten ab. Der Weg ist genauso gut oder schlecht wie die Strecke, die sie bereits zurück gelegt haben. Der Nebel scheint sich ein wenig zu lichten, man kann jetzt wieder 2 Wagen weit sehen.

Nach gut einer Stunde Fahrt knickt der Weg nach Norden ab.

"Bis jetzt hat der Torfstecher recht behalten", kommentiert Sephyra befriedigt.

Als sich alle wieder auf dem Weg in Richtung Norden befinden, fängt es so langsam an zu dämmern. So wie es scheint, muss der Zug Mitten im Sumpf übernachten.

Sephyra stellt sich auf den Kutschbock und schaut nach Norden. Vielleicht gibt es ja etwas voraus zu sehen.

Auf den gut zwanzig Schritt bevor der Nebel zu dicht wird, kann sie nichts erkennen.

"Mist!" flucht Sephyra. Dann gibt sie die Anweisung: "Wir fahren noch eine Viertelstunde. Vielleicht ergibt sich dann noch eine Gelegenheit für einen Rastplatz. Zur Not nächtigen wir auf dem Weg."

Die Befürchtung der Gauklerin scheint sich zu bewahrheiten, denn in der nächsten Viertelstunde ändert sich nichts am Weg.

Die Nacht im Moor

Sephyra stellt sich wieder auf den Bock und ruft nach hinten: "Anhalten! Das war's für heute! Oder will etwa jemand in der Dunkelheit fahren?"

Frumol ist froh, dass die Fahrt für heute ein Ende hat. Jedenfalls freut er sich auf ein prasselndes Feuer und keine rumpelnden Wagen.

Colgan schüttelt den Kopf und aus den Äußerungen der anderen Fahrer ist ebenfalls zu entnehmen, dass das keine Option ist.

Banjew steigt vom Kutschbock und beginnt, sich erst einmal zu strecken. Die Fahrerei hat ihn doch ganz schön durchgeschüttelt. Dann fragt er "seinen" Kut-

scher: "Hast Du ein Gefühl, wie weit wir heute gefahren sein könnten?"

"Na, den ganzen Tag", antwortet Eboreus schmunzelnd.

"Das auf jeden Fall", lacht Banjew. "Bleibt nur die Frage, wie viele ganze Tage wir hier noch in diesem Nebel und diesem Moor stecken werden", fügt er etwas ernster, aber durchaus flapsig an.

Die nicht völlig unerwartete Antwort des Kutschers lautet: "Vermutlich bis wir draußen sind."

"Wenn wir wieder raus kommen", ist die düstere Antwort des Magiers.

"Warum nicht?" fragt Eboreus und fährt dann optimistisch fort: "Dafür hat Euch doch Trallop-Gorge eingestellt. Ihr seid doch Helden, oder?"

"Das schon, aber dunkle Andeutungen passten irgendwie besser zur Situation", gibt ein breit grinsender Magier zurück.

Der Kutscher stimmt kopfschüttelnd in das Lachen mit ein.

Cuilyn geht an die Spitze des Zugs und schaut sich den Weg und die Umgebung an. Hierzu geht er so weit in den Nebel bis er die Wagen auf dem Weg gerade noch so erkennen kann und schaut sich dann links und rechts des Weges um. Sollte der Boden beiderseits der Wagen einigermaßen fest sein, dann schaut er auch dort immer wieder, ob man zwei Wagen neben einander stellen kann oder wenigstens Vier Wagen so arrangieren kann, dass die Pferde geschützt sind.

Cuylins Weg beim Erkunden der Umgebung, der Rückweg auf der anderen Seite. So kann er gleich schauen, ob die Wagen irgendwelche Probleme haben, wie lose Teile und Waren.

Cuylins Plan mag in einem festen Gelände eine gute Idee sein, aber dem Söldner fällt es schon einen guten Schritt abseits des Weges schwer die Füße aus den quatschenden und blubbernden Sumpf zu ziehen ohne das die Stiefel stecken bleiben. Zwei Wagen nebeneinander zustellen ist hier im Sumpf nicht möglich.

Nachdem Cuilyn die Umgebung erkundet hat, trifft er sich mit seiner Gefährten an der Spitze des Zugs.

"Links und rechts des Wegs ist nur Sumpf." beginnt er seine Erläuterungen. "Es gibt nur drei Richtungen aus der uns Gefahr droht: Vorne, hinten und oben. Wie stellen wir nun die Wagen und was machen wir mit den Pferden? Eine große Lücke in der Mitte des Zugs sollte für die Pferde ausreichen. Dann spannen wir ein Seil von Wagen zu Wagen und binden dort die Pferde an."

"Du hast unten vergessen", murmelt der Streuner während er darauf wartet, dass die Pferde angebunden

werden. Er selbst geht ein paar Schritte zurück und erleichtert sich in den Sumpf.

Die Geräusche aus dem Moor sind zwar recht unheimlich, aber machen dem Streuner aber nichts aus. Alles was er im Moment hört lässt sich mit einer natürlichen Ursache erklären oder durch eigene Geräusche übertönen.

"Ich denke, mit den Pferden werden sich die Kutscher gut auskennen", antwortet Banjew. "Die Wagen werden wir ohne Pferde auch nur schwer bewegen können. Wir sollten uns auf Wachen beschränken." Nach einem demonstrativen Rundumblick fügt er an: "Wo bei ich mir nicht vorstellen kann, woher hier die Gefahr kommen soll."

"Vier Wachen, immer einer von uns und ein Kutscher", schlägt Sephyra nach dem Abendessen vor.

"Meinst Du?" Frumol klingt skeptisch. Vermutlich beruhigt es eher die Nerven als das es wirklich was bringt. Frumol ist in einer Hafenstadt aufgewachsen und weiß, dass Nebel die Geräusche dämpft und in der Dunkelheit wird nichts zu erkennen sein.

"Hmm", stimmt Banjew zu. Hier werden sie nicht viel zu tun haben, vermutet er. Höchstens die eigenen Ängste überwinden.

Da keiner wirklich widerspricht, legt Sephyra die Wachen fest: "Banjew übernimmt die erste, ich die zweite, Frumol die dritte und Cuilyn die vierte Wache!"

Banjew nickt und übernimmt die erste Wache.

"Ist recht, dann mach ich wieder Frühstück." stimmt Cuilyn zu.

'Na toll', denkt Frumol. "Bitte wecke mich rechtzeitig."

"Natürlich!" zwitschert Sephyra.

Die ersten beiden Wachen verlaufen recht ruhig.

Ab und an leuchten im Schein des Feuers ein paar Augen auf, aber als die Gefährten oder Kutscher in die Richtung leuchten, ist nichts mehr zu erkennen.

Der Nebel wird aber auf Mitternacht immer dichter und es wird auch gefühlt kälter.

Frumol zieht die Jacke enger ums ich und legt unwillkürlich mehr Feuerholz nach als eigentlich nötig. Es erscheint ihm nicht ungewöhnlich, dass der Nebel nachts noch zunimmt, das hat er in Havena oft genug beobachtet und zu seinem Vorteil genutzt. Und mit dem Nebel kühlt es immer ab. Wäre es nicht so, täte es ihn wundern.

Dann erklingt ein unterderischer Schrei, dem andere Stimmen aus allen Richtungen antworten. Die Pferde schnauben und wiehern unruhig und spätestens jetzt sind alle wieder wach.

Durch die unruhigen Pferde ist Cuilyn sofort hellwach. Gespannt schaut er aus dem Wagen, aber außer dem Nebel ist nichts zu erkennen.

Frumol springt so schnell auf, dass er fast über seine eigenen Beine stolpert. Warum muss so was während seiner Wache geschehen?

"Was war das?" ruft er laut, doch er ist sich sicher, dass der Kutscher darauf keine Antwort hat.

Das die Pferde alarmiert sind, ist kein gutes Zeichen, soviel versteht er von Tieren. So zieht er sein Rapier und greift einen langen Ast aus dem Feuer, den er wie eine Fackel hochhält.

"Alles Aufwachen", alarmiert er Gefährten und Kutscher, obwohl dies vermutlich überflüssig ist.

Banjew war schon halbwegs wach durch die Pferde, nun ist er endgültig. So schnell wie möglich macht er sich auf zu Frumol, um in Erfahrung zu bringen, was der schon weiß. Doch das scheint gleich darauf schon überflüssig zu sein ...

Er selbst geht ein paar Schritte von den Wagen weg, und versucht zu erkennen, wer oder was für diesen Aufruhr verantwortlich ist.

Im Nebel um das Lager erkennt Frumol verschiedene flackernden Lichter, dann ist auch wieder dieses hohle Heulen da. Woher es kommt vermag der Streuner nicht zu sagen.

"Keiner verlässt den Weg, egal was passiert!!!" ruft der Magier so laut er kann. "Bleibt bei den Wagen!"

'Scheinbar haben sie Fackeln', überlegt der Streuner und löscht rasch seine eigene Fackel. Dann wendet er sich um und betrachtet kurz das Lager, bevor er eiligen Schrittes zurückkehrt.

"Löscht das Feuer und verhaltet Euch still", gibt er Anweisung. "Was auch immer da draußen ist, wir weisen ihm nur den Weg."

'Wann mag es wohl dämmern?' fragt er sich.

Die Kutscher rennen eilig durch einander und versuchen sowohl die Pferde zu beruhigen als auch die Befehle auszuführen. Als das Feuer aus ist, sind überall im Moor Lichter zu sehen. Der Zug scheint umzingelt.

Und wieder ertönt das Heulen ...

Cuilyn lehnt sich mit seiner Waffe in der Hand an einem Wagen und beobachtet das Hin- und Herrennen der Kutscher.

Das alles geschieht zu schnell, als dass Banjew widersprechen könnte. Nun ist es doch sowieso schon zu spät, jetzt hätten sie wenigstens noch Licht gehabt ...

Sephyra fällt eine Geschichte aus ihrer Kindheit ein, als sie im Aufwachen die Lichter sieht. "Irrlichter!" ruft sie Frumol zu. "Bleib hier!"

'Das sind doch Schauergeschichten uns Seemannsgarn', Frumol hat noch keine glaubhafte Geschichte darüber gehört. Er nimmt sich vor, nicht zu weit zu gehen und bald umzukehren.

Banjew, der sowieso schon auf dem Weg zu Frumol war, versucht ihn zu fassen zu bekommen, ohne in den Sumpf zu geraten.

Kaum einen Schritt vom Weg weg wird es feucht und sumpfig und Frumol sackt mit jedem Schritt ein. Da nur ein paar Schritt vor ihm im Nebel ist eines der Lichter.

Fasziniert beobachtet Frumol das Licht vor ihm. Es scheint ihm irgendwie ... warm ... anziehend ... angenehm.

Er geht einen kleinen, zögerlichen Schritt auf das Licht zu, will er doch wissen, was sich da in Nebel und Dunkelheit verbirgt und ihm so einladend erscheint. Kaum hat er den Fuß bewegt sinkt er weiter in den Morast ein. Er schaut auf seine Stiefel - und kann diese in der Dunkelheit mehr erahnen als erkennen.

"Komm zurück, um meinetwillen!" ruft Sephyra hinterher.

Leise fluchend versucht er wieder den Weg zu erreichen, ohne sich ganz mit Matsch zu besudeln. Bei Sephyra angekommen, tätschelt er ihr dankbar die Schulter.

Als wieder alle gemeinsam auf dem Moorweg stehen, vermeint Banjew eine leise verwehte Stimme zu vernennen. Es klingt als wenn in einiger Entfernung den Weg nach jemand ein trauriges Lied singt.

"Hört ihr das auch?" fragt der Magier und ärgert sich schon im selben Moment, die Frage gestellt zu haben ...

"Was denn?" will Sephyra wissen.

Frumol schaut ihn nur irritiert an. Er hört nichts.

Auch Cuilyn schüttelt leise den Kopf, er hört nichts. Der Nebel schluckt alle Geräusche und das ist nichts Außergewöhnliches, was Cuilyn beunruhigen würde.

"Na dieses Lied!" Er hört es doch ganz deutlich, auch wenn es leise ist. Spinnt er jetzt oder die anderen?! Er geht in Richtung der Gesangsquelle den Weg entlang. Da ist doch jemand!

"Banjew! Komm' und hilf' mir!" hört er die fordernden Rufe der Stimme. Nur ein paar Schritt den Weg entlang.

Banjew stutzt und bleibt stehen. Wer könnte das sein? Wer kennt hier seinen Namen? Kennt er diese Stimme? Und überhaupt: Ist das eine Männer- oder Frauenstimme?

Dann erkennt er die Stimme: Sie klingt nach seiner Mutter ...

"Welches Lied?" verwundert schaut in Cuilyn an.

Als sich Banjew von der Gruppe entfernt, beschließt Cuilyn ihn zu begleiten. "Wo willst du hin?"

"Dahin, wo das Lied herkommt", antwortet Banjew. "Hörst Du's denn nicht?!"

"Nein! Hier ist es still." antwortet Cuilyn. "Wenn du willst dann begleite ich dich. Ein Schwert zur richtigen Zeit hat noch nie geschadet."

"Nein, Banjew!" hört der Magier wieder die Stimme. "Nur Du alleine kannst mir helfen! Komm!"

Sephyra wird energisch. "Kommt sofort zurück! Beide! Last euch nicht ins Moor locken! Cuilyn, zieh Banjew am besten einen über, wenn er nicht hört! Zu unserer Sicherheit."

Als Banjew plötzlich stehen bleibt, schließt Cuilyn zu ihm auf und greift ihm am Arm.

"Was ist?" fragt er Banjew. "Was hörst du?"

Nun ist der Magier völlig verwirrt. Wie sollte seine Mutter hierherkommen? Und warum spricht sie Garethi? Er schüttelt den Kopf und wendet sich an seinen Begleiter: "Cuilyn, hau mir eine runter!"

Ohne zu zögern schenkt Cuilyn dem Magier eine Backpfeife eine.

Banjew klingeln die Ohren. Aber hört er jetzt noch die Stimme singen bzw. rufen? Er hofft, dass nicht ...

So sehr sich der Magier auch anstrengt, er vermag keine Stimme mehr zu hören. Und nachdem die Sterne, die kurz nach der Ohrfeige vor seinen Augen tanzten, verschwunden sind, sieht er auch keine Lichter mehr im Moor.

Er schüttelt sich ein wenig. "Was auch immer das war, es ist trickreich ..." meint er zu Cuilyn. "Danke!"

"Sollen wir ..." fragt er mit einer Kopfbewegung zurück in Richtung der Karren und geht zusammen mit seinem Freund zurück zu den anderen.

"Ich würde gern noch vier fünf Schritt in der Richtung weitergehen." äußert sich Cuilyn. "Vielleicht finden wir etwas, dann gehen wir zurück zu den Wagen."

Der Spuk scheint genauso schnell gegangen zu sein wie er gekommen ist. Denn es nicht mehr zu hören noch leuchten Lichter neben dem Weg.

Nachdem Cuilyn auch nach sechs Schritt nichts gesehen hat außer dem Weg voraus und Nebel links und rechts, drehen sie um und gehen zu den Wagen zurück.

Fast gleichzeitig kommen Frumol und Sephyra von der einen und Banjew und Cuilyn von der anderen Seite wieder ins Lager.

Die Kutscher, die ängstlich bei den Wagen stehen, schauen die Gefährten erwartungsvoll an.

"Puh, das war Knapp!" kommentiert Sephyra. "Nachts im Moor immer bei den Wagen bleiben!"

Ein ängstliches Nicken der Kutscher ist die stumme Antwort.

"Da hast Du wohl recht", antwortet Banjew. "Aber was war das bloß? Ich habe mir eingebildet, meinen Mutter zu hören!" Er schüttelt verwundert den Kopf.

"Dann lasst uns versuchen, noch ein paar Stunden Schlaf zu bekommen", schlägt Frumol vor, da der Spuk vorbei scheint.

"Wenn ihr euch noch hinlegen wollt, ich übernehme für den Rest der Nacht die Wache." fordert Cuilyn die Freunde und Kutscher auf.

"Danke", antwortet Banjew schlicht und begibt sich zurück auf "seinen" Karren.

Die Kutscher blicken den Söldner erfreut und dankbar an. Ihre Zustimmung hat sein Plan.

Es gibt Angebote, die der Streuner nicht ausschlagen kann. So kuschelt er sich kurze Zeit später eng an seine Gefährtin.

DER ZWEITE TAG IM MOOR

Nach den Schrecken der Mitternacht vergeht der Rest der Nacht ohne weitere Störung. Und als Cuilyn, müde aber auch gut gelaunt, die Gefährten weckt, bricht langsam der Tag wieder an.

Nach einem einfachen Frühstück muntert Sephyra ihre Gefährten auf: "Also los! Ich gehe wieder vor."

Als alle fertig sind, übernimmt sie die Vorhut.

"Einverstanden", meldet sich Frumol gut gelaunt zu Wort. Er nimmt wieder den Platz auf dem letzten Wagen ein.

Auch Banjew nimmt wieder auf dem gewohnten Wagen Platz. Eintönig geht die Fahrt dahin. 'Die einzige Gefahr für uns hier sind wir selbst', denkt sich der Magier, als die Fahrt eintönig dahingeht. 'Wer wollte sich denn ernsthaft hier herumtreiben, um die überaus häufigen Wagenzüge zu überfallen?'

Nach dem sich die Kolonne langsam in Bewegung gesetzt hat, kontrolliert Cuilyn den Lagerplatz, ob nicht etwas liegengelassen wurde. Dann sprintet er zur Mitte des Zugs und klettert auf einen Wagen.

Während der Fahrt schaut er gelegentlich nach recht oder links, ob in den Nebelschwaden etwas besonderes zu entdecken ist.

Cuilyn weiß gar nicht, was ihm mehr missfallen hat. Die Schreie und Tierrufe der vergangenen Nacht oder die Stille, die sich am heutigen Tag über das Moor ausgebreitet hat.

Es ist nichts zu hören, selbst das Knirschen der Räder auf einem Kiesel ist fast nicht zu vernehmen.

Es scheint so als hätte ihn jemand ein kleines Wollknäuel in die Ohren gestopft.

So geht es denn wieder gut eine Stunde weiter Richtung Norden als plötzlich der Weg nach Osten abknickt.

Sorgfältig verzeichnet Cuilyn den Weg den sie bereits zurückgelegt haben.

Sephyra gibt das Zeichen zum Halt und schaut sich um.

Der Weg, soweit sie es im Nebel erkennen kann, unterscheidet sich nur durch seine neue Richtung von der gefahrenen Strecke.

Als der Zug anhält, springt Banjew, froh über die Abwechslung, vom Wagen und geht vor zu Sephyra. "Willst Du schon Mittagspause machen?" flachst er. "Wir müssen grob nach Nordosten ..."

"Also weiter!" gibt sie den Befehl.

"Uns bleib nichts anderes", meint Frumol, der nach vorne gekommen ist. Während sich der Wagenzug

weiterbewegt, wartet er und springt wieder auf den letzten Wagen auf.

Gelangweilt starrt er in den Nebel - alles was von vorne kommt habe die anderen schon vor ihm gesehen und ein Blick nach hinten zeigt ihm, dass es auch hier nichts neues zu entdecken gibt.

Dann überlegt er, was die Wagen wohl geladen haben - die Fuhrmänner scheinen das nicht zu wissen, so nimmt er sich vor dies während seiner nächsten Nachtwache zu untersuchen.

Langsam setzt sich der Wagenzug in seine neue Richtung in Bewegung.

Es geht ziemlich direkt nach Osten. Gegen Mittag endet der Weg plötzlich vor einem 4 mal 6 Schritt großem Tor in einer lotrechten Felswand. Das zweiflügelige Tor besteht aus massivem Gusseisen. Es hat einen eisernen Knauf, aber kein Schloss.

Die Größe der Felswand ist im dichten Nebel nicht abzuschätzen.

DER WEG IM BERG

Sephyra schaut sich das Tor misstrauisch an. "Eine Sackgasse?" sinniert sie.

Da der Zug erneut hält kommt Cuilyn nach vorn gelaufen und schaut sich den Grund für ihren Halt an.

Ein Tor mag an dieser Stelle überraschend wirken, aber es ist da!

Auch Banjew kommt wieder hinzu. Überrascht nimmt er die Felswand zur Kenntnis. "Eine Felswand?! Hier?! - Eigentlich sollte auf östlichem Wege doch eher der Neunaugensee als eine Felswand zu finden sein! Haben wir irgendwo eine Richtungsänderung nicht bemerkt und sind nach Westen gefahren?"

Da fällt ihm ein: Normalerweise stehen selbst senkrechte Felswände nicht völlig unvermittelt im Moor. Er versucht, den Grund seitlich des Weges auf seine Konsistenz zu prüfen.

Der Weg führt direkt auf das Tor zu. Er ist auch hier nicht breiter als vorher. Und der Grund neben dem Weg wird sehr schnell wieder morastig. Als wenn ein Riese einen Stein ins Moor geworfen hat, der dann eingesunken ist, kommt es dem Magier vor.

Auch Frumol kommt nach vorne. Hier hätte er ein Tor niemals erwartet. Daher schaut er sich nach links und rechts um, ob diese "Felswand" eher eine Mauer sein könnte, von einer vergessenen Stadt vielleicht. Denn Tore sollen eindeutig etwas blockieren, und dieses blockiert die Straße.

Ihm kommt die Idee eines großen Apfels, der ins Moor gefallen ist, und dann von Maden (sprich: Menschen) durchlöchert wurde. Es ist einer riesiger Felsen keine Mauer, da ist er sich sicher.

Das Tor hat nur einen Knauf - sind die Angeln auf der Innen- oder Außenseite? Nachdenklich betrachtet er das Tor, bevor er Felsen und Boden abseits des Weges prüft, in der Hoffnung etwas Neues zu entdecken.

Angeln kann der Streuner von dieser Seite nicht erkennen, aber als er an dem Knauf zieht, kann er den Türflügel öffnen. Dahinter beginnt ein dunkler Tunnel. Er scheint breit und hoch genug für die Wagen zu sein.

Sephyra wird ungeduldig, sie will am Knauf ziehen oder drücken, um das Tor zu öffnen, aber Frumol ist ihr zuvor gekommen und hat den Weg in den Berg bereits geöffnet.

"Macht mal ein paar Fackeln an!" ruft Sephyra den Kutschern zu.

Wenig später hält die Gauklerin eine Fackel in der Hand. Viel hilft es ihr nicht, denn das Licht der Fackel verliert sich schnell im Dunkel des Tunnels. Aber sie hat das Gefühl als wenn es hier endlos unter der Erde weiterginge.

"Schein direkt hindurchzuführen", stellt Frumol fest. Er hat auch keine weiteren Öffnungen gesehen.

"Mal sehen, was uns erwartet. Ich fände es leichter einen Weg um dieses Hindernis zu bauen anstatt direkt hindurch." lässt er seine Meinung verlauten.

Cuilyn nimmt sich zwei Fackeln eine entzündete und die andere als Reserve. Dann geht er zu Sephyra und schaut sich den Tunnel an.

"Ich gehe voraus und leuchte den Tunnel so gut es geht aus."

"Ich komme mit", verkündet Banjew. "Soll jemand hierbleiben?"

"Nein. Warum auch? Wir wollen auf die andere Seite." antwortet Cuilyn. "Mir ist es lieber, wenn der Zug dicht zusammen bleibt."

"Einverstanden!" Sephyra nickt.

Eine Strecke von gut 20 Schritt um Cuilyn ist beleuchtet, danach nimmt die Leuchtkraft der Fackel stark ab.

Und so sehen die Gefährten Cuilyns Fackel in der Ferne immer kleiner werden.

Nach einigen Schritten bleibt Cuilyn stehen und dreht sich um.

"Was ist? Wollt ihr nicht kommen?" fragt er nach hinten.

Banjew ist ihm dicht auf den Fersen.

"Immer hinterher!" weist Sephyra die Kutscher an.

Der Zug setzt sich langsam hinter den vorausgehenden Gefährten in den Berg in Bewegung. In den engen Tunnel ist das Rumpeln, Knetern und Quietschen der Wagen sicherlich meilenweit zu hören.

Das laute Rumpeln und Quietschen hat auch sein Gutes, es vertreibt Ratten und anderes Getier. Mutig schreitet Cuilyn weiter voran. Da die Fackel nicht besonders weit leuchtet, verlässt er sich verstärkt auf seine anderen Sinne, wie z.B. Geruch und Gehör.

Um wirklich etwas vernünftiges hören zu wollen, müsste Cuilyn weit, weit vor dem Zug gehen.

So recht geheuer ist Banjew das ganze nicht. Ein mulmiges Gefühl macht sich in seiner Magengegend breit. 'Aber was soll hier schon sein', versucht er sich zu beruhigen. 'Hier war doch bestimmt schon sein Jahren niemand mehr.' Da fällt ihm ein: Das sollte man doch erkennen können. Er guckt sich nach Staub, Geröll, Dreck und ggf. Spuren um.

Sephyras Nerven sind zum Zerreißen gespannt, als es voran geht.

Frumol betrachtet neugierig die Wände und Decke - auch wenn er von der Steinmetzkunst kaum Ahnung hat, war er schon einmal kurz in einem Bergwerk - naja, einer bergwerkähnlichen Anlage, korrigiert er sich in Gedanken. Dennoch ist er sich fast sicher, dass es hier mindestens eine Geheimtür gibt, hinter der es interessante Dinge zu entdecken gibt.

Frumol kann an Hand der Spuren in den Wänden schnell festmachen, dass es sich hierbei um einen künstlichen Tunnel handelt, der in den Felsen gegraben wurde.

Somit hält er Ausschau nach möglichen Anzeichen.

Auf den ersten paar hundert Schritt ist nicht dieser Art auszumachen.

Die Dunkelheit des Tunnels lässt die Entfernungen und Richtungen verschwimmen. Der Lärm der Wagen, die den Gang fast ausfüllen, das ängstliche Wiehern der Pferde, das Klacken der Hufe auf dem Steinboden wird an den Wänden immer wieder reflektiert und erfüllt den Gang mit einer scheußlichen Kakophonie.

Sephyra verliert völlig die Orientierung.

Geht es noch in Richtung Osten oder hat sich die Richtung geändert? Geht der Weg eigentlich eben, bergauf oder bergab? Banjew wird sich zunehmend unsicher.

Im Tunnel ist es schwierig sich zu orientieren. Es hilft Cuilyn, dass er seine Schritte zählt und sich immer wieder sich nach hinten umdreht, um eine vorhandene Krümmung zu erkennen.

So bemerkt Cuilyn, dass das Weg nach gut 500 Schritt langsam einen Bogen nach Norden macht und nach gut 50 weiteren Schritt ist der Eingang nicht mehr zu

im Falle eines Angriffes erst einmal beiseite treten, aber wer weiß schon, was Phex wieder vorhat.

Die Orks knurren, ob sie damit auf Frumols Frage antworten, weiß er nicht. Vielleicht ist es so vielleicht aber auch nicht. Auf jeden Fall sind die vier Orks im Nebenraum kampfbereit.

Erstaunt blickt Cuilyn zu Frumol. "Das sind Orks! Stinkende, rüudige Orks. Die einzige Sprache die die sicher verstehen, ist blanker Stahl."

Frumol wirft dem Söldner kurz einen tadelnden Blick zu. Ihm geht es darum aus der Situation ohne Waffengeklirr herauszukommen.

Kurz schaut Cuilyn nach rechts, um zu sehen, ob von dort Gefahr droht.

Rechts liegt nur ein Teppich auf dem Boden und dahinter ist eine geschlossene Tür.

Cuilyn wendet sich an Sephyra, die er noch hinter ihm vermutet.

"Sephyra dort rechts ist eine Tür, schau nach was dahinter ist. Während dessen kümmern wir uns um die Orks hier."

"Ja!" Sephyra folgt der Anweisung.

Vor dem Teppich verharrt Sephyra. 'Was soll ein Teppich in so einer Höhle?' fragt sie sich.

Dann macht er einen Schritt auf die Tür, beobachtet die Orks und schaut in den Raum. Sobald einer der Orks den Raum in seiner Richtung verlassen will, greift er ihn an. Sollten die Orks unschlüssig abwarten, dann geht Cuilyn in den Raum und greift sie an.

Die Orks bleiben in dem Raum - er bietet mehr Platz für einen Kampf.

Sephyra macht einen Schritt vor, dass auch Banjew in den Gang kommt. "Los Banjew, erschrecke sie!"

Banjew wirkt, freie Sicht vorausgesetzt, gegen den vordersten der Orks einen Fulminictus. Für einen weiteren sollte seine Kraft noch reichen. Sollte sich die Situation nicht gravierend ändern, wird er ihn anwenden.

Frumol war gerade dabei ein Silberstück aus dem Gürtel zu ziehen um die Orks von seinen Absichten zu überzeugen, doch ...

Cuilyn stellt sich nun direkt vor die Tür.

So deutet er nur eine Verbeugung an. "Wie ihr wünscht Herr", sollen die Orks doch denken, Cuilyn sei der Anführer. So werden sie sich auf ihn konzentrieren. 'Er würde auch beim Würfelspiel sein Schwert auf dem Tisch liegen haben', erinnert sich Frumol an das Gasthaus, indem ihre erste gemeinsame Reise ihr Ende fand.

Er zieht sich aus dem unmittelbaren Kampfbereich zurück und beobachtet wie sich der Konflikt entwi-

ckelt. Auch Sephyra an der Tür wirft er einen Blick zu.

Er wartet erneut auf die Reaktion der Orks, dabei schaut er in den Raum. Sollten sie auf ihn los stürmen, macht er einen halben Schritt zurück und beginnt den ihm am nächsten stehenden Ork an zu greifen.

Banjewa Fulminictus hat einen durchschlagenden Erfolg. Der vorderste Ork fällt röchelnd zu Boden und bleibt bewusstlos liegen.

Die anderen drei ziehen sich weiter in den Raum zurück und starren die Gefährten Zähne fletschend an. Einen Angriff wagen sie nicht, aber sie strecken auch ihre Waffen nicht.

Bevor Cuilyn ganz in den Raum geht, schaut er sich die Tür an, ob man diese abschließen kann.

Die Tür ist von dem Ork bis an die Wand in den Raum aufgestossen worden, so kann Cuilyn nichts erkennen.

Im Raum sieht er sich mit einem raschen Blick nach weiteren Türen bzw. Öffnung um.

Der Raum ist sehr groß, besitzt aber nur die eine Tür.

"Und jetzt?" fragt Banjew seine Gefährten, während er sich ein wenig entspannt. Gefahr scheint von den Orks im Augenblick nicht auszugehen, solange sie sie nicht angreifen. "Einsperren?"

"Wohl kaum", meint Frumol. "Die Tür geht in den Raum auf".

"Ja, und?" Banjew kann Frumols Gedankengang offenbar nichts abgewinnen.

"Wenn Du die Tür blockieren kannst?" Frumol ist jedenfalls sehr gespannt.

"Kann ich", gibt Banjew selbstsicher zurück und schließt mit einer auffordernden Handbewegung an: "Wenn Du die Tür zumachst ..." Dabei behält er die Hand ausgestreckt in Richtung Tür.

"Cuilyn komm' zurück und mach die Tür zu!" ruft Frumol dem Söldner zu, der ja schon durch die Tür und in den Raum gegangen ist.

Cuilyn verlässt rückwärts den Raum, schließt die Tür und schaut dann fragend zu Frumol.

"Was nun?"

Die Orks beäugen das ganze Vorhaben skeptisch, aber greifen nicht an. Zu sehr sind sie vom abrupten Tod ihres Kameraden schockiert.

"Banjew will die Tür verschließen", meint Frumol.

Verwundert schaut Cuilyn zu Banjew. "Und wie? Hast du einen Schlüssel?"

"Ja, Schlüssel könnte man es nennen", grinst Banjew. "Sind wir uns eigentlich sicher, dass wir nicht noch einmal in den Raum müssen? Sonst wäre der 'Schlüssel' Verschwendung ..."

"Wenn ich Phex wäre, würde ich den Ausgang aus dem Tunnel verschließen und den Orks hier zur Aufbewahrung geben", unkt Sephyra.

"Ich kann auch jeder andere Tür verschließen", zuckt Banjew die Schultern.

Die Helden hören, dass die Stimmen der Orks näher kommen.

"Dann fang mit der mit der Tür hier an." fordert Cuilyn ihn auf in dem er auf die Tür zeigt, hinter der sich die Orks befinden.

Ohne weitere Diskussion legt der Magier seine Hand auf die Tür und murmelt eine Formel vor sich hin. "Das sollte uns einige Zeit geben, bevor sie da wieder rauskommen", kommentiert er nach Fertigstellung sein Werk.

'Interessant', denkt Frumol, während er Banjew bei dem Zauber zuschaut und nickt ihm anerkennend zu.

Cuilyn der sieht, dass Sephyra zurück kommt befragt sie: "Was gab es dort hinten?"

"Einen Teppich, und das bei Orks", erzählt Sephyra.

Cuilyn geht zur Tür und prüft deren festen Sitz.

"So wird man die Schwarzpelze auch los." lobt er Banjew. "Und recht geräuscharm."

"Gut!" meint Sephyra nur. "Jetzt aber zügig weiter!"

"Was ist damit?" er deutet fragend auf die Tür. Sie wollen ja eigentlich nur einen Weg durch das Moor finden und sich nicht mit irgendwelchen Kämpfen aufhalten. Sollen sich damit die Söldner der nächsten Fahrt mit beschäftigen.

Andrerseits reizt ihn die Erkundung dieses seltsamen Steines schon, vor allem, weil er nicht so rasch wieder in den Nebel hinaus muss ...

"Ich schaue mir mal die Tür an", murmelt er und geht los. Vor dem Teppich bleibt er stehen und betrachtet ihn insbesondere hinsichtlich Gebrauchsspuren und Abnutzungen. Eine Falltür? Eine Falle mit Spießen? Kurz prüft er den Rand des Teppichs, ob dieser fest an den Boden genagelt ist. Falls nicht, zieht er den Teppich einfach beiseite.

Ein Teppich in einer Orkhöhle, das hat den Streuner zu recht vorsichtig agieren lassen, und als er ihn hoch schlägt, ist dort *natürlich* ein Loch im Boden. Eine schöne Fallgrube in der ein unvorsichtiger Besucher sich hätte zu Tode bringen können.

Als Cuilyn bemerkt, dass sich Frumol für den Teppich interessiert, geht er ihn nach.

Und schaut in eine Fallgrube mit Spitzen am Grund.

"Los, weiter!" drängt Sephyra.

Vorsichtig geht er um die Grube zur Tür. Dort prüft er, ob sie verschlossen ist.

"Sei vorsichtig", mahnt Frumol. Türen und Schlösser sind eher Sephyras und seine Spezialität.

Ihm fällt jetzt auch noch eine weitere gut in die Wand eingelassene Tür auf seiner rechten Seite auf.

"Da, rechts ist noch eine Tür." macht Cuilyn seine Gefährten auf seine Entdeckung aufmerksam.

Die Tür vor ihm ist nicht verschlossen.

Banjew, der noch vor der magisch verschlossenen Tür steht, vermeint nach einem Rütteln an der Tür und einigen lauten Wortwechseln so etwas wie ein kehliges Lachen zu vernehmen.

Banjew zieht die Brauen hoch und überlegt: 'Hat der Raum wohl noch einen anderen Ausgang, den wir übersehen haben?'

Obwohl alles sehr schnell ging, meint Banjew keinen offensichtlichen Ausgang gesehen zu haben. Aber für eine genaue Prüfung aller Wände und Einrichtungsgegenstände war auch keine Zeit.

Und wenn es einen gab, können sie's jetzt auch nicht mehr ändern. Er folgt daher den anderen.

Langsam öffnet Cuilyn die Tür.

Was ihm auch problemlos gelingt. Der Raum ist deutlich größer als der vorherige mit nur einer Tür in der Nordwand.

Die Wände des Zimmers sind in auffällig gutem Zustand. Die Möblierung besteht aus sechs dicken Strohlagern in der Nordostecke, einem großen, dreitürigen Schrank und einem Tisch, an dem zwei Orks sitzen und halblaut schnarchen. Einer der Schläfer trägt eine deutlich bessere Uniform als die bisherigen Orks.

Cuilyn hat genug gesehen, leise schließt er die Tür.

"Dort drin schlafen noch zwei Orks." flüstert er. "Der eine scheint der Chef zu sein."

Frumol untersucht sogleich die Tür neben Cuilyn.

Die Tür ist unverschlossen, dahinter ist ein quadratischer Raum mit Regalen an drei Wänden. In den Regalen liegen mehrere Flaschen.

"Wein werden sie hier wohl nicht lagern" meint Frumol leise - mehr für sich als die Anderen. Vorsichtig betritt er den Raum und schaut sich die Flaschen näher an.

Da täuscht sich Frumol aber. Das Regal wurde vermutlich in besseren Zeiten gefüllt und enthält tatsächlich dick verstaubte Weinflaschen. Es scheint sich um verschiedene alte Rot-, Rose- und Weißweine zu handeln.

Frumol nimmt interessiert die eine oder andere Glasflasche aus dem Regal und hält sie prüfend vor das Licht, nachdem er sie vom Staub befreit hat. Er nimmt sich vor, ein paar Flaschen auf dem Rückweg mitzunehmen, die lassen sich bestimmt noch verkaufen und den Bonus erhöhen - oder austrinken und helfen so, den klammen Nebel besser zu ertragen.

Ein paar Flaschen sehen noch gut aus. Der Korken hat über die Jahre gehalten und auch der Inhalt ist nicht trüb.

Bevor er den Raum verlässt, prüft er noch kurz stichprobenartig Regale und Wände, ob sich möglicherweise noch eine weitere geheime Tür hier verbirgt - ich einer solch versteckten Weinkammer muss es noch ein Geheimnis geben ...

Außer dem Wein und den Regalen gibt der Raum nicht weiter her.

Frumol legt die für gut befundenen Flaschen in Türrähe ab und verlässt ein wenig enttäuscht den Raum.

"Nur ein Weinlager", gibt er bekannt. "Was jetzt?" Er schaut sich nach weiteren Möglichkeiten, auch getarneten Türen um.

Die vier Türen und der Teppich sind alles, was in diesem Raum zu finden war.

"Was war hinter der Tür?" fragt Banjew und zeigt auf die Tür hinter denen noch mehr Orks zu finden waren, deren Entdeckung er aber nicht mitbekommen hat.

"Zwei Orks, die schlafen." antwortet Cuilyn. "Einer muss der Anführer sein."

"Und? Wollen wir die da einfach so schlafen lassen?" fragt der Magier etwas erstaunt zurück.

"Das schaue ich mir mal an", meint Frumol erfreut, als er das Wort Anführer vernimmt. 'Da lässt sich bestimmt Beute machen', denkt er bei sich.

"Was hast Du vor?" zischt ihm Sephyra leise nach. Sie versteht nicht, weshalb Frumol sich wieder in Gefahr begeben will.

Vorher holt er sich noch eine der nicht mehr genießbaren Weinflaschen aus der Kammer und betritt mit ihr leise den Raum, in dem er sich vorsichtig umsieht. Mit dem Wein kann er möglicherweise etwas Zwietracht zwischen den Orks säen - Noch immer weiß keiner, warum sie hier sind ...

Das Frumol leise ist, wachen die beiden nicht auf als er den Raum betritt.

Verwundert folgt sie ihrem Freund, um ihm notfalls beistehen zu können.

Er bedeutet seiner Liebsten leise zu sein und sich im Raum umzusehen.

Sephyra kann nicht mehr erkennen als vorher Cuilyn: sechs dicke Strohlager, einen großen, dreitürigen Schrank und einen Tisch.

Ein Lächeln schleicht sich auf Sephyras Züge, als sie Frumol zunickt und ihm zu verstehen gibt, dass genau das sie tun wird. 'Also hat er einen Plan! Ich hätte es wissen müssen.' tadelt sie sich im Stillen, dass sie so wenig Vertrauen in ihren geliebten Frumol hat haben können.

Frumol schaut sich die beiden Orks nacheinander an, bevor er sich weiter im Raum umsieht.

Frumol schafft es die beiden Waffen vom Tisch zu nehmen ohne das die Orks es mitbekommen.

Dem einfachen Ork wird er die Flasche Wein hinstellen.

"Komm, lass uns abhauen!" Sephyra schaut sich um, ob sie etwas sieht, mit dem sie die Tür verkeilen kann.

Frumol hat sich gerade den Säbel und die Keule der Orks in der Hand. Daraus ließe sich sicherlich was machen - aber wer weiß, was Frumol noch alles vorher machen will.

Nachdem Frumol dies gelungen ist, geht er leise zum Schrank und späht hinein.

Frumol versucht an den Griffen der Schranktüren Gebrauchsspuren zu erkennen. Eine solche Tür wird er vorsichtig einen Spalt öffnen.

Der Schrank ist schon ziemlich marode und als Frumol ihn öffnet, findet er nur alte abgetragene Klamotten.

Frumol rümpft nur enttäuscht die Nase. Hier wäre sicher ein gutes Versteck für eine Börse ... da der Streuner aber keine Lust hat, sich durch abgetragene Kleidung zu wühlen schließt er den Schrank wieder. Kurz kontrolliert er noch mögliche Verstecke unter und hinter dem Schrank sowie auf dem Schrank, sofern er dort ohne Probleme herankommt.

Sollte er nichts finden, bedeutet er Sephyra den Raum wieder zu verlassen und schließt sich an.

Er findet kein offensichtliches Versteck, aber ziemlich auffällige Kratz- oder Schleifspuren am Boden.

"Halt!" meldet sich Sephyra und weist auf die Spuren. Die Gauklerin schaut, von wo nach wo die Spuren führen.

Durch Sephyras Ruf aufgeschreckt, kommt Leben in die beiden Schläfer am Tisch.

Sephyra schilt sich innerlich, aber sie ist nicht übermäßig besorgt, da die beiden ja entwaffnet sind. Sie zieht ihr Florett.

"Was dauert denn da so lang?" fragt sich Cuilyn selbst. Vorsichtig schaut er in den Raum mit Frumol, Sephyra und den beiden Orks. Als er sieht, dass die beiden Orks erwachen, betritt er den Raum und zieht sein Schwert.

Frumol hat die Spuren ebenfalls gesehen und schaut sich die Spuren genauer an. "Woher die wohl stammen?" flüstert er.

Jetzt sind die beiden wach und wollen zu ihren Waffen greifen, die aber noch Frumol hat. So greift der *Hauptmann* zur Weinflasche und zerschlägt sie an der Tischkante.

Cuilyn geht direkt auf den *Hauptork* zu, das Schwert fest in der Hand bereit es jederzeit zu benutzen.

Der Orkhauptmann hält Cuilyn erstmal für den gefährlichsten Gegner und geht Zähne fletschend auf ihn los. Vor Schreck vergisst der Söldner sein Schwert hoch zu nehmen.

Erschrocken schaut Frumol auf. Bevor es zu einer Auseinandersetzung kommen kann, versucht er den ihm nächsten Ork mit einem Schlag niederzustrecken. Hierzu benutzt er sofern möglich seinen Dolchgriff, ansonsten ein kräftiger Fausthieb.

Den Angriff des Streuners kann der unbewaffnete Ork abwehren. Frumol allerdings auch den Angriff des Orks.

Sephyra greift den Ork von der Seite an.

Sie trifft aber nur die Rüstung des Hauptmanns.

Als Banjew den Kampflärm wahrnimmt, folgt auch er in den Raum, wo er schnell die Lage wahrnimmt.

Leider muss er mit seinen Kräften haushalten, so dass er dem Hauptmann bei günstiger Gelegenheit einen Blitz entgegenschleudert.

Banjews *Blitz* lässt den Ork unkontrolliert mit der Flasche hin- und her fuchteln. Aber damit ist der direkte Weg frei für Sephyra und Cuilyn.

Der Angriff des Orks lässt Cuilyn zwei kleine Schritte zurück taumeln, eben ausreichend weit um sein Schwert zu heben und erneut anzugreifen. Dabei versucht er mit einer Stichbewegung die Kehle des Orks zu treffen. Falls der Ork zu geduckt daher kommt, verteidigt er sich nur. In dem Moment, in dem ihn der Ork die Seite zuwendet zielen seine Schwerthiebe auf die Kniekehlen, um dort wichtige Sehnen zu trennen.

Sephyra setzt nach.

Der aufrecht stehende und geblendete Ork ist ein leichtes Ziel für Cuilyn Schwertstreiche. Bevor der Ork wieder klar sehen kann, haben Cuilyns Streiche und Sephyras Stiche ihn zu Boden gehen lassen.

Banjew nickt zufrieden. Das hat sich doch gelohnt. Er wird lernen müssen, mit seinen Kräften besser zu haushalten.

Da Frumol einen seiner Wurfdolche gezogen hatte, um seinen Gegner zu betäuben, fühlt er sich im Nahkampf gegenüber dem unbewaffneten Ork im Vorteil. Sein Kampfstil ist der Nahkampf mit der üblichen Mischung von Raufen und Messerkampf - so wie er auf den Straßen und in heruntergekommenen Speunken praktiziert wird: Schläge und Stiche wechseln sich ab mit Tritten und weiteren unmoralischen Angriffen - es ist ein Kampf ohne Regeln, mit dem Ziel zu gewinnen. Und das will der Streuner schnell.

Dem ungestüm mit dem Messer angreifenden Frumol hat der Ork nicht entgegenzusetzen und daher beschränkt er sich auf Ausweichen, aber auch damit hat

er kein Glück. Frumol kann zweimal zu stechen und dann sind auch Sephyra und Cuilyn mit dem Orkweibel fertig.

Grunzend hebt er die Hände und ergibt sich.

Sephyra bedeutet dem Ork, sich auf den Boden zu legen, mit dem Gesicht nach unten.

Schwerfällig ob seiner vielen Verletzungen kommt der Ork der Aufforderung stöhnend nach.

Um sicher zu stellen, dass der Ork auch wirklich das Rauschen von Golgaris Schwingen vernimmt, schneidet er ihm mit dem Schwert die Kehle durch. Dann dreht er sich zu dem zweiten Ork, der bereits am Boden liegt, und wartet was Sephyra oder Frumol nun vorhaben.

Ein erlösendes Stöhnen ist zu hören.

Sephyra reißt von der Kleidung des anderen Streifen ab, um den Ork zu fesseln.

Viel Leben ist nicht mehr in dem Ork. Sephyra vermutet, dass er ohne Hilfe den Tag nicht mehr überleben wird.

Da Sephyra den Ork fesselt, braucht Frumol diesen nicht mit einem gezielten Schlag zu betäuben. Sollten seine Kumpanen aus dem Nachbarraum ihn finden, können sie entscheiden, was aus ihm wird.

Er widmet sich den auffälligen Kratz- und Schleifspuren. Sollte hier jemand ein schweres Möbelstück bewegt haben? Vielleicht sogar den Schrank? Dann würde sich hinter dem Schrank ein Versteck befinden. Vielleicht sogar ein Durchgang?

Der Schrank lässt sich mit etwas Mühe zur Seite verschieben. Dahinter ist eine Holzklappe in der Wand.

"Schau an", murmelt Frumol selbstzufrieden. Hat er doch eine weitere Spur gefunden. Vorsichtig überprüft er die Ränder der Klappe, obwohl er keine Falle vermutet. Die Abnutzungen am Fußboden deuten auf eine häufigere Benutzung hin.

Er öffnet die Klappe, gespannt, was ihn dahinter erwartet.

Hinter der Klappe ist ein schmales dunkles Gelas, leer bis auf eine schwerer eisenbeschlagene Truhe vor der Südwand.

'Scheint, als würde Phex die Reisekasse aufbessern', denkt sich der Streuner und zwingt sich zu der Kiste, um diese näher in Augenschein zu nehmen.

Die Kiste ist schwer, massiv und fest verschlossen.

"Was hast Du gefunden?" ruft Sephyra halblaut hinterher.

"Ein Kiste", antwortet Frumol. "schwer, massiv und verschlossen."

Während er spricht untersucht er im schummrigen Licht das Schloss, und wählt den passenden Dietrich.

Cuilyn steht neben dem gefesselten Ork und schaut Frumol zu wie er versucht die Truhe zu öffnen. Diesmal scheint es, dass das Schloss nicht so einfach nachgibt.

Frumols Können lässt der Truhe keine Chance: Nach wenigen Augenblicken öffnet sich das Schloss. Frumol findet in der Truhe 4 Edelsteine, 37 Silbertaler und 83 Heller.

Die Edelsteine steckt er sich unauffällig mit dem Dietrich zurück in Wams - diese werden seine Reisekasse ein wenig aufbessern und ihn für die ganzen Strapazen entschädigen. Vielleicht wird er später Sephyra einen schenken ...

"Oh, etwas Silber", gibt er bekannt und reicht das Geld an Sephyra weiter, bevor er den Boden der Truhe abtastet - so schwer und massiv wie die Kiste ist, würde ihn ein doppelter Boden oder ein weiteres Geheimfach nicht überraschen.

Aber er findet nichts - vermutlich ist der Ursprung der Truhe und des Weinlagers nicht bei den Orks zu suchen.

Sollte er nichts finden, verlässt er den engen Raum und deutet auf das Geld: "Teilen wir das?"

"Wenn wir angekommen sind", schlägt Sephyra vor. "Jetzt aber weiter!"

Währenddessen fragt sich Banjew, was sie hier eigentlich machen. Ihr Auftrag lautet doch nicht, die Orks hier aufzureiben und auszuplündern, sondern die Wagen ans Ziel zu bringen. Und die Wagen sind zur Zeit ungeschützt, jedenfalls von ihnen.

"Wir sollten die Wagen nicht länger allein lassen als unbedingt nötig", verkündet er den Gefährten. "Ich wüsste zwar auch gerne, warum die Orks hier mitten im Nirgendwo und mitten im Berg hocken, aber das herauszufinden bringt uns wenig, wenn die Karren weg sind."

'Das hatte ich vorhin schon gefragt', wundert sich Frumol, der hier nicht unbedingt rein wollte.

"Habt ihr genug gesehen?" wendet sich Cuilyn an Frumol und Sephyra.

Dann schaut er sich den Ork zu seinen Füßen genauer an. Er hält es für sinnvoll ihn nicht allzu sehr leiden zu lassen. Ein Stich mit dem Schwert zwischen die Rippen sollte ausreichen. Anschließend reinigt er seine Waffe an der Kleidung des Toten und verlässt den Raum.

Und wieder ein Ork, der von Tairach mit offenen Armen empfangen wird.

"Dann lasst uns weiter", stimmt Frumol selbstzufrieden zu.

Im Tunnel ist alles ruhig - keiner der Wagen fehlt, die Kutscher und Pferde sind auch noch da.

Die Anspannung bei den Kutschern löst sich als die Gefährten wieder alle erscheinen. Gespannt warten sie auf die nächsten Anweisungen.

"Weiter!" gibt Sephyra das Kommando.

Frumol nimmt wieder seinen Platz auf dem letzten Wagen ein. Er schiebt den Beutel mit den Münzen unter den Kutschbock und beginnt seine Dietriche sorgfältig zu sortieren und zu verstauen. Um die Edelsteine wird er sich später kümmern ...

Cuilyn sucht sich ebenfalls einen Wagen und nimmt auf dem Kutschbock Platz.

Während der weiteren Fahr durch den Tunnel beobachtet er wieder aufmerksam die Decke, die Wände und den Boden.

Cuilyn stellt fest, dass der Tunnel nicht viel Platz lässt. Wenn voraus etwas passiert, wird es dauern bis er sich nach vorne durch gedrängt hat.

Wenn etwas passiert, dann ist es besser irgendwo in der Mitte zu sein, als am falschen Ende des Zuges. Cuilyn hat sich den vierten Wagen zum mitfahren ausgesucht.

Banjew ging eigentlich davon aus, dass sie weitermachen wie bisher. Aber da Cuilyn sich auf den Wagen begibt, tut er es auch. Cuilyn kennt sich in solchen Dingen einfach besser aus als er.

Und Sephyra sitzt wieder beim ersten Kutscher.

Kaum sind alle auf den Wagen aufgesessen und das Rumpeln der schweren Wagen erfüllt den Tunnel wieder, sieht Sephyra etwas voraus in der linken Wand einen Einschnitt oder Durchgang.

"Halt!" befiehlt sie.

Da außer dem 'Halt!' nichts besonderes zu hören ist, beeilt sich Cuilyn nicht nach vorne zu kommen.

Als der Wagenzug zum Halten kommt, sitzt Banjew ab und eilt nach vorne.

DIE TREPPE

Als sich Sephyra den Spalt näher ansieht, erkennt sie einen Durchgang hinter dem eine Wendeltreppe nach oben beginnt.

"Was ist das hier bloß für ein komischer Tunnel?" fragt Banjew, als er den Durchgang und die Wendeltreppe entdeckt. "Als ob der Berg an sich nicht schon merkwürdig genug wäre!"

"Dann schauen wir halt nach wohin die Treppe führt." antwortet Cuilyn.

"Nach oben?" kommentiert Frumol, der nach vorne gekommen ist, um zu sehen, was los ist.

Vorsichtig und leise steigt er die Treppe hinauf.

Die Treppe ist eine Wendeltreppe und sie dreht sich und dreht sich nach oben.

Sorgfältig achtet Cuilyn auf die Mauer, ob er irgendwelche Unregelmäßigkeiten erkennen kann, die auf eine Tür schließen lassen. Ebenso schaut er sich jede Stufe an ob sie innen oder außen Spuren von Benutzung erkennen lassen.

Die Treppe ist alt und ausgetreten, sieht aber so als wäre sie in der letzten Zeit nicht mehr so häufig benutzt worden.

Spätestens nach zwei und einer halben Umdrehung steigt er wieder die Treppe hinab.

Es ist noch kein Ende abzusehen.

Frumol zuckt mit den Schulter. Cuilyn hätte Sephyra oder ihn gehen lassen sollen, die beiden werden nicht durch Waffen und Rüstung behindert ... jetzt wird er warten, bis sich etwas tut.

Cuilyn ist schnell aus dem Blick der Gefährten verschwunden.

Wieder unten angekommen berichtet Cuilyn was er gesehen hat: "Das ist nur eine alte ausgetretene Treppe, die anscheinend schon länger nicht mehr benutzt wurde."

"Erstmal weiter", schlägt Sephyra achselzuckend vor.

Banjew interessiert sich für die Treppe, gerade weil sie nach oben geht und schon länger nicht mehr benutzt wurde: "Vielleicht kommen wir ja nach oben aus dem Berg raus und können uns die Umgebung ansehen?" Es reizt ihn, die Treppe auszukundschaften. "Aber wir sollten nicht alle gehen. Wer kommt mit, wer bleibt hier?" Dass er selbst geht, ist für ihn ausgemachte Sache.

"Ich bleibe bei den Wagen." Cuilyn will nicht schon wieder nutzlos eine Treppe rauf und runter laufen.

Da offenbar keiner mitkommen will, macht sich Banjew auf eigene Faust auf den Weg.

Die Treppe schraubt sich nach oben - Banjew glaubt, dass sie nie enden scheint.

"Ich begleite Dich!" meint Sephyra und folgt ihm.

Dass es weit nach oben geht, wusste er ja vorher schon, deshalb geht Banjew weiter. Als er nach unten schaut, ist auch das untere Ende verschwunden. Die Welt scheint nur noch aus Wendeltreppe zu bestehen. Umso spannender für Banjew die Frage, warum es sie überhaupt gibt, was ihn am Ende erwartet.

Sephyra geht immer zwei Stufen unter ihm.

So schrauben sich Banjew und Sephyra Stufe um Stufe, Runde um Runde nach oben. Endlich nach gut 600 Stufen - oder wie der Magier nachrechnet gut 30 Umdrehungen ist das Ende der Treppe erreicht: ein kleines Plateau.

Vom Plateau aus hat man einen guten Blick auf den dichten Nebel über dem Moor, leider scheinen das die einzigen Erkenntnisse zu sein.

Zunächst ist Banjew ein wenig enttäuscht, hatte er doch mehr erwartet. Hier muss es doch noch mehr geben! Niemand würde ohne Grund eine so hohe - Banjew überschlägt schnell weiter: Banjew überschlägt schnell weiter: 600 Stufen a 8 Finger = 100 Schritt - Treppe bauen! Er beginnt, sich genauer umzusehen.

Das "Umschauen" ist das einzige, was von dieser Plattform hoch über dem Moor Sinn macht, aber das Nebelmoor liegt unter dem Nebel in seinem Namen begraben. Banjew ist sich sicher, dass die Treppe alt ist, sehr alt.

Jetzt ist Banjew erst recht enttäuscht, doch zugleich ist seine Neugier geweckt. Die Orks hausen hier nur in verlassen Gängen, aber hinter dem ganzen verbirgt sich etwas viel Größeres, das darauf wartet, freigelegt zu werden. Da ist er sich sicher.

Sephyra, die hinter dem Magier die Treppe hoch steigt, sieht nahe dem Ausgang eine goldene, mit einem roten Edelstein besetzte Brosche liegen.

"Guck mal Banjew!" meint sie nur, als sie die Brosche aufhebt und in die Hand nimmt.

Als Sephyra auf die Brosche sieht, scheint diese von einer roten Aura umflossen zu sein. Da blinzelt sie und der Spuk ist weg.

Fast lässt Sephyra vor Schreck die Brosche fallen. Sie fängt sich aber wieder und sagt nichts.

Banjew hatte sich umgedreht, als sie ihn angesprochen hatte. "Was ist?" fragt er, ohne dass Sephyra einschätzen könnte, ob er etwas bemerkt hat oder nicht.

"G...guck Dir mal die Brosche an. Die ist irgendwie seltsam." Sephyra stottert fast ein wenig.

Banjew wirft einen Blick auf die Brosche. "Wieso? Was ist mir ihr?"

"W...weiß nich", erwidert Sephyra unsicher.

Banjew guckt sich die Brosche genauer an, ob er erkennen kann, was Sephyra angst macht.

Äußerlich sieht sie aus wie eine normale Brosche mit einem Edelstein.

"Äh, irgendwas Spezielles, was Du komisch findest?" fragt Banjew Sephyra. "Scheint mir auf den ersten Blick ganz normal zu sein."

"Na, waren wohl nur die Nerven", entgegnet Sephyra erleichtert, als Banjew nichts auffällt.

Der zuckt nur mit den Schultern und meint: "Ich hätte mir hier oben auch mehr erwartet. Komische Anlage, dieser Berg."

"Ach, dann lass uns runtergehen!" schlägt Sephyra vor. "Die anderen warten sicher schon."

Als die beiden - nach einem langen Abstieg - bei den Wagen ankommen, erfahren sie, dass Cuilyn und Frumol kurz nachdem sie auf der Treppe waren, weiter gegangen sind.

"Hinterher!" sagt Sephyra nur und geht los.

Banjew schließt sich an.

So macht sich der Wagenzug mit dem gewohnten Getöse auf den Weg.

<>>

"Wollen wir ein wenig vorausgehen?" fragt Frumol Cuilyn, dem ein wenig langweilig wird.

"Gute Idee." bekräftigt Cuilyn den Vorschlag.

Bevor sie den Tunnel weiter entlanglaufen, erklärt er den Kutschern kurz ihr Vorhaben und ermahnt sie hier in Ruhe zu warten. Sollte etwas Ungewöhnliches passieren, dann wären sie schnell wieder da.

"Wie weit wollen wir gehen?" fragt der Streuner seinen Gefährten nach dessen Vorstellung, während sie gemeinsam den Gang entlanggehen und er Ausschau nach Auffälligkeiten oder interessanten Dingen hält.

"1000 Schritt." ist die knappe Antwort von Cuilyn.

Cuilyn zählt die Schritte langsam mit während sie durch den gefühlt endlosen Tunnel laufen. Fast ist er schon bei dem Ende seiner Zählerei angekommen, da vermeint er im Flackerlicht der Fackel in der rechten Wand etwas zu erahnen.

Cuilyn deutet auf die Wand und schaut dann zu Frumol. "Dort ist etwas."

"Lass uns nachschauen", mein Frumol, der den Schatten ebenfalls gesehen hat. Ohne zu zögern geht er weiter.

DIE ZWEITE ORKBEHAUUNG

Es ist wieder eine Tür im Fels, verschlossen.

"Leuchte mal", bittet Frumol um die Tür betrachten zu können.

Die Tür ähnelt sehr stark, der Tür zu den Orks.

"Wir sollten erst die anderen holen." rät Cuilyn zur Vorsicht. "Vielleicht sind dahinter noch mehr Orks. Aber die Stelle sollten wir markieren."

"Lass uns mal nachschauen, was uns erwartet" Frumol legt sein Ohr an die Tür und lauscht. Dann schaut er durchs Schlüsselloch, ob er etwas erkennen kann und prüft, in welche Richtung die Tür aufgeht.

Der Raum oder Gang oder was auch immer ist beleuchtet, dass erkennt der Streuner, aber sonst ist das Blickfeld zu klein. Er vermeint aber auch leises Schnarchen zu vernehmen.

Ist es draußen schon Nacht geworden? Wie viele Stunden laufen sie schon durch diesen Tunnel? Frumol hat alles Zeitgefühl verloren.

"Da schnarcht einer", informiert Frumol seinen Gefährten. "Lass mich mal schnell nachschauen." Frumol hat die Neugier gepackt.

"Halt! Warte!" Cuilyn packt Frumols Schulter und hält ihn zurück. "Lass uns erst die anderen holen."

Kaum hat Cuilyn das gesagt, vermeint er in der Ferne das langsam lauter werdende Gerappel und Getrappel der Wagen zu vernehmen.

"Hör' mal, die kommen schon" lächelt Frumol, der endlich die Tür öffnen kann. Er versucht dies zuerst, indem er die Klinke vorsichtig drückt. Die Tür öffnet er nur einen Spalt weit und stellt auch seinen Fuß von außen dagegen.

Der Ansatz wäre gut gewesen, wäre die Tür nicht verschlossen.

In der Zwischenzeit kommt der Wagenzug immer näher und es wird lauter im Tunnel. Frumol kann das Schnarchen nicht mehr hören.

"Lauf mal zurück und sag denen, die sollen nicht solchen Lärm machen", bittet Frumol. "Ich bleibe solange hier und passe auf."

Als Cuilyn los läuft und den Wagen zuwinkt, bleiben diese stehen und es wird wieder ruhig im Tunnel. Und welch ein Glück, Frumol kann das Schnarchen wieder hören.

'Prima', freut sich Frumol, und versucht die Tür zu öffnen, indem er die Klinke nieder drückt.

Wie fast zu erwarten war, ist die Tür verschlossen.

Leicht enttäuscht, greift Frumol in die Tasche, in die er vorhin seine Dietriche gestopft hatte und beginnt, das Schloss nach einer kurzen Prüfung, fachmännisch zu öffnen.

Mit einem leisen *klick* zeigt ihm das Schloss, dass es überwunden ist und Frumol kann die Tür in den Raum öffnen.

Sephyra ist mittlerweile herangekommen und wartet mit gezogendem Florett.

Cuilyn tut es Sephyra gleich, nimmt sein Schwert und stellt sich neben die Tür.

Freudig packt Frumol den Dietrich wieder ein und öffnet die Tür einen Spalt - nur soweit, dass er hinein spähen kann.

Sein Blick fällt in einen 2 mal 3 Schritt großen Raum mit je einer Tür in der Ost- und in der Westwand - durch diese Tür schaut Frumol gerade.

An einem kleinen Tisch sitzt ein Ork, der offensichtlich einen schweren Rausch ausschläft. Dieser Ork ist die Quelle des Schnarchens.

Frumol bedeutet seinen Freunden leise zu sein und zu warten, während er die Tür ganz öffnet und den Raum betritt. Der Schnarcher wird aus seinem Rausch wohl kaum aufwachen, vermutet der Streuner, somit wird er sich nicht übertrieben leise bewegen.

Im Licht der Fackel schaut er sich um, was es in diesem Durchgangszimmer wohl Interessantes geben

mag. Für ein Wachstube erscheint ihm das Zimmer zu klein, ein Büro traut er den Orks nicht so richtig zu.

Der Begriff Durchgangszimmer trifft es schon recht gut, denn außer den beiden Türen ist nur der Ork, ein Tisch und ein Hocker in dem Raum.

Frumol lässt den Blick prüfend über den Ork und den Schreibtisch gleiten. Vielleicht liegt etwas Interessantes auf dem Tisch?

Und warum ist dieser Ork hier betrunken? Was machen die Orks hier überhaupt?

Er winkt seinen Gefährten ihm zu folgen und begibt sich zu der zweiten Tür, lauscht und späht durch das Schlüsselloch.

Hinter der Tür ist es dunkel. Die Tür geht ebenfalls in den Raum auf.

Sephyra bewacht den Ork währenddessen.

Der schläft selig weiter.

Cuilyn deutet mit Handzeichen an, dass Sephyra bei dem Ork bleiben soll während er Frumol begleitet.

Sephyra nickt bestätigend.

Frumol öffnet die Tür ganz und leuchtet in die Dunkelheit.

Er schaut auf eine Gangkreuzung: Es geht geradeaus, nach links und nach rechts.

Frumol mustert Gänge und Böden und versucht zu errahnen, welchen Zweck diese haben könnten. Auch auf Spuren häufiger Benutzung achtet er.

'Wenn das eben eine Wachstube wäre, was würde bewacht werden?' fragt er sich.

Spuren sind auf dem Felsboden nur sehr schwer zu erkennen.

Da Frumol keine Spuren erkennen kann, betrachtet er noch kurz die Beschaffenheit der Wände. Dann wendet er sich nach rechts, nachdem er zuvor in die anderen Gänge geleuchtet hat.

Die Gänge sind leer und unbeleuchtet und unterscheiden sich außer durch ihre Richtung nicht voneinander. Der Gang rechts knickt nach gut sechs Schritt nach Osten ab.

Als Cuilyn sieht, dass Frumol durch die Tür will, greift er nach dessen Schulter und deutet ihm an noch kurz zu warten. Cuilyn hat so ungern Gegner in seinem Rücken. Mit einem schnellen Schnitt seines Schwertes an der Kehle des Orks lässt er diesen das Leben aushauchen.

Ein Röcheln kommt aus der Kehle des Ork, dann fällt er mit gebrochenen Augen vornüber auf den Tisch. Das Blut aus der Halsschlagader pulst in kleiner werdenden Fontänen über den Tisch und den Boden.

"So, nun können wir." fordert er Frumol auf weiter zu gehen.

Banjew hebt kurz die Augenbrauen, folgt dann aber Frumol, Cuilyn und Sephyra.

Angewidert wendet Sephyra sich ab, sagt aber nichts. Sie folgt dann Frumol.

Ob dieser grauenvollen Tat wendet sich Frumol ab. Er nimmt sich vor, mit dem Söldner nicht wieder gemeinsam auf Erkundung zu gehen.

Frumol lauscht, ob er Geräusche hört, die nicht von seinen Gefährten oder dem schnarchenden Ork sind, und huscht dann zur Ecke.

Der Ork schnarcht Dank Cuilyns Tat nicht mehr und so ist nichts weiter zu hören. Der Gang Richtung Osten verliert sich im trüben Licht der Fackel.

Da der Gang weiter führt, folgt ihm der Streuner. Mulmig ist ihm bei dem Gefühl, einen kaltblütigen Mörder in seinem Rücken zu haben.

Das Gangstück ist gut doppelt so lang wie das erste und knickt am Ende nach links ab. Hinter dem Knick führt es wieder sechs Schritt zurück, bevor es erneut nach links abknickt.

Aber direkt hinter dem Knick ist auf der rechten Seite eine schwere eisenbeschlagene Tür mit einem breiten Riegel.

Die schwere, eisenbeschlagene Tür erinnert Frumol spontan an eine Kerkerzelle, hinter der Leute eingesperrt und vergessen werden. Da der Gang später wieder nach links abbiegt, wird er ihn zurück zum Ausgangspunkt bringen, schätzt Frumol.

Somit widmet sich der junge Streuner kurz der Tür. Sollte ein Guckloch vorhanden sein, wird er es nutzen, ansonsten schiebt er den Riegel zurück und späht in den Raum hinter der Tür. Er weiß, dass Sephyra ihm die nötige Rückendeckung gibt.

Ein Guckloch gibt es nicht, aber in der Mitte der Tür ist ein Klappe durch die man Essen in den Raum geben kann. Als Frumol sich bückt und hindurch blickt sieht er nur einen dunklen Raum. Ein unangenehmer Geruch weht ihm in die Nase.

"Puhh", entfährt es Frumol, als er die Nase rümpft. Schnell schließt er wieder die Klappe. Auf einen solchen Raum hat er keine Lust.

Er richtet sich auf und schaut zu Sephyra.

ERBALD

Erbald hob kaum den Kopf, als sich die Klappe Öffnete. Seit drei Tagen war er schon hier und bis auf das Orkgezücht, dass ihm einmal täglich seine Ration trockenes Brot brachte, hatte er noch niemanden hier gesehen. Sollte Rondra ihn vergessen haben?

Halb apathisch hockte er an der Wand, unter sich nur eine Lage schimmeligen Strohs. Seine Waffen, seine

Rüstung, sein Ross in der Hand dieses Kropfzeugs. Seine Lage schien hoffnungslos.

Doch was er jetzt sah, war wohl alles andere als ein Schwarzpelz. Sollte er nun endlich den Drahtzieher dieses Räuberhaufens kennen lernen? - Oder - er wagte es kaum zu hoffen - befreit werden? Forsch ruft er: "Heh! Holt mich hier raus!"

Die Worte klingen dumpf durch die Tür und lassen den Streuner innehalten.

"Da scheint einer gefangen zu sein", flüstert er Sephyra zu. "Das hier ist also ein Kerker."

Er schiebt den Riegel zurück und öffnet die Tür, nachdem er noch einmal tief eingeatmet hat.

"Ein Mensch, hier?" Sephyra atmet langsam aus. "Wir können jemanden befreien!" flüstert sie aufgeregt.

"Genau, eine weitere unserer Heldentaten", grinst Frumol und späht noch einmal nach Cuilyn.

"Bei den Zwölfen! Holt mich aus diesem Loch heraus! Ich bitte euch!" ruft Erbald halb verzweifelt, halb hoffnungsvoll.

"Kein Grund so zu schreien", erwidert Frumol. Dann hebt er die Fackel und leuchtet er in die Zelle hinein.

Die Zelle ist knapp 2 mal 3 Schritt groß und bis auf den Gefangenen leer.

Sephyra leuchtet in die Zelle, um zu sehen, wer da ist.

"Was ist los?" fragt Banjew gedämpft von hinten, der zwar die Aufregung wahrgenommen hat, aber die Worte nicht verstanden hat.

"Wer seid ihr? Habt ihr die Orks erledigt? - Oh verzeiht, mein Name ist Erbald von Unterdachsberg."

"So könnte man es sagen", antwortet Frumol ausweichend und mustert Zelle und Gefangenen.

Die Zelle ist einfach nur karg und leer - Frumol kann keine weiteren Geheimnisse entdecken.

"Kannst Du laufen?" will er wissen.

"Das ist Frumol", und ich bin Sephyra!" übernimmt Sephyra die Vorstellung

Banjew drängelt sich auch so weit vor, dass er den Gefangenen sehen kann. "Ich bin Banjew", sagt er, während er den Unerwarteten mustert.

"Freut mich, Euch kennen zu lernen, wirklich!" antwortet Erbald. Der Junker ist wegen der vertraulichen Anrede etwas konsterniert. Er will aber in seiner Situation auch nicht über Etikette diskutieren. "Habt Ihr vielleicht meine Waffen, mein Ross und meine Rüstung irgendwo gesehen?" mochte er gerne wissen.

"Nein", antwortet Frumol kurz angebunden. "Aber Du kannst alles gerne suchen und uns dann weitere Bestien vom Hals halten."

Er wendet sich zum Gehen. "Oder Du kommst mit uns und erzählst uns noch ein wenig von Dir." fügt er noch hinzu.

Resignierend berichtet der Junker: "Das ist schnell getan! Ich war mit einer Botschaft von Trallop nach Donnerbach unterwegs. Der Weg linker Hand um den Neunaugensee erschien mir als der schnellere, obwohl es Warnungen gab, dass er versperrt sein sollte. Ich hab die Gefahr wohl unterschätzt. Ist leider keine Heldengeschichte. Zwei Orks haben sich mir in den Weg gestellt. Als ich die Schwarzfelle angegriffen hab, habe ich leider die die anderen beiden, die mit einem Netz oben auf einem Baum saßen nicht bemerkt. Den Rest kann man sich denken. Drei oder vier Tage muss das her sein. Es gibt kein Tageslicht in diesem Kerker, da verliert man jedes Zeitgefühl. Noch was: das Gesindel faselte was davon, mich 'dem Wurm' zu vorzuwerfen. Ich hab keine Ahnung, ob das eine Redensart oder nicht war." Erbald zuckte mit den Schultern. "Wo geht es lang?" fragte er dann.

"Und das sollen wir glauben." Misstrauisch schaut sich Cuilyn den Gefangenen an. "Wer sagt uns, dass du nicht mit den Orks gemeinsame Sache machst?"

Cuylins Zweifel mögen berechtigt sein, doch ist der Gefangene in seiner ärmlichen Kleidung und dazu noch unbewaffnet kein ernstzunehmender Gegner für den großgewachsenen Söldner.

"He, darum können wir uns später kümmern", lacht Frumol den Söldner an. Der Gefangene macht auf den Streuner nicht den Eindruck einer Gefahr.

Banjew hingegen hat keine großes Misstrauen. Ein "Wurm" und Orks, die ihm dienen, das ergäbe endlich mal Sinn für diesen Berg und für das Verschwinden der Handelszüge.

"Erstmal müssen wir hier raus", bestimmt er. "Also zurück zu den Wagen."

Der junge Edelmann erstarrt kurz als er diesen Vorwurf hört. Er strafft sich und mustert den Söldner eilig von oben bis unten. Er fragt sich, ob er nicht vom Regen in die Traufe geraten ist, denn seine Retter führen sich nicht besser als Räubergesindel auf. "Hesinde scheint Ihn bei der Vergabe ihrer Gaben übergangen zu haben!" antwortet er Cuilyn. "Ich hatte gehofft, der Schwamm zwischen Seinen Ohren könnte Ihn das erkennen lassen, Mietling!" Das letzte Wort stößt der Ritter voller Verachtung hervor. Wie er seine Retter langsam einzuschätzen beginnt, muss er befürchten, dass er nicht im rundergefalligen Gefecht fallen wird.

"Mietling!" knurrt Cuilyn leise. "Du wirst schon sehen wer ich bin."

Banjews Gesicht verdunkelt sich. Nun ist doch sein Misstrauen geweckt. Er guckt sich um, was die Gefährten von dieser plötzlichen Aggressivität halten.

"Genug!" unterbricht Frumol einen aufkommenden Streit. Er setzt eine grimmige Mine auf und stellt sich drohend zwischen die beiden.

"Cuilyn, geh' voran zu den Wagen" bittet er den Söldner.

Cuilyn dreht sich um und geht Richtung Wagen. Innerlich schäumt er vor Wut, nur seine antrainierte Selbstbeherrschung hält ihn davon ab weiter auf die Äußerungen des Gefangenen einzugehen.

"Und Du - komm mit, oder bleibe hier!" lässt er dem schmutzigen Gefangenen die Wahl. Wenn er gleich provozieren kann, geht es ihm nicht wirklich schlecht, findet der Streuner.

"Richtet Euer Temperament gegen die Orks, nicht gegeneinander", empfiehlt er. "Also los!"

Banjew ist froh, dass Frumol gleich die Initiative ergriffen und den Streit entschärft hat. Er nickt zustimmend. Aber merkwürdig verhält sich dieser Gefangene schon. Sollte er ihm mal auf den Zahn fühlen ...?

Erbald schließt sich an. Er beschließt, diese seltsamen Leute auf jeden Fall im Auge zu behalten!

Als Cuilyn unterwegs zum Wagen ist und sich dabei etwas abkühlt, kommt ihm die Erkenntnis, dass die Reaktion echt gewesen ist und der Gefangene wirklich von den Orks gefangen wurde. Nur das mit dem Wurm hat er nicht verstanden, da muss er noch nachfragen.

Der Weg zurück zum Wagenzug ist den Gefährten ja hinlänglich bekannt.

"Was ist mit Deiner Botschaft", will Frumol von Er bald wissen, als sie bei den Wagen ankommen. Er fordert ihn auf, auf den nächststehenden Wagen zu steigen und setzt sich neben ihn.

"War das ein schriftliches Dokument, oder eine mündliche Botschaft die Du zu überbringen hast?" fragt er ihn interessiert.

Der Junker seufzt, als er daran denkt. "Es war eine Schriftrolle. Versiegelt. Den Inhalt kenne ich leider nicht." Nun, er muss ja nicht alles wissen, denkt Er bald bei sich. Leider verhält es sich tatsächlich so, dass Er bald zwar im Groben weiß worum es geht, Details kennt er jedoch nicht. Er hofft immer noch, die Schriftrolle vielleicht wieder auftreiben zu können.

"Tja, dann wird Du dem Empfänger eine traurige Nachricht überbringen müssen, denn die Rolle wirst Du kaum wiederfinden ... oder Du gehst zu Deinem Auftraggeber zurück und lässt Dir eine neue Nachricht ausstellen", schlägt Frumol vor. 'Oder Du verschwindest einfach' fügt er in Gedanken hinzu.

So langsam geht ihm auch auf, wo er sich gerade befindet. "Was ist denn das hier für ein Konvoi? In Tralop haben sie mir gesagt, es führen keine Händler mehr ins Nebelmoor!"

"Tun sie auch nicht", bestätigt er schulterzuckend und grinst. "Aber vielleicht bald wieder", fügt er verschwörerisch hinzu.

Die Kutscher schauen verwundert, dass die Gruppe der *Beschützer* sich vergrößert hat. Aber wenn die sich nicht erklären, dann werden sie auch nicht nachfragen.

"Den jungen Mann nehmen wir erstmal mit", erklärt der Streuner dem Kutscher auf seinen fragenden Blick hin.

'Wenn das so ist, dann ist das so!' sagt das Schulterzucken des Kutschers aus. Gespannt warten die Kutscher auf das Signal zur Weiterfahrt.

Was in diesem Moment von Sephyra kommt.

So beginnt der Wagenzug den engen Tunnel wieder mit Getöse zu füllen.

'Mal sehen, was noch kommt', denkt sich Sephyra, die wieder beim vordersten Wagen ist.

Die Wagen rumpeln weiter auf dem engen Weg durch den Berg.

Da sein Gesprächspartner schweigt, schaut Frumol wieder auf den Weg. Er ist gespannt, was dieser *Berg* noch an Überraschungen für sie parat hält.

Soweit die Fackeln leuchten zieht sich der Tunnel gerade aus durch den Berg.

Nachdem sie bereits zwei versteckte Türen gefunden haben, achtet Cuilyn auf weitere Anzeichen an den Wänden während sie fahren.

Auf der nächsten Strecke fällt ihm nicht weiter auf.

Banjew beginnt sich zu fragen, wie sinnvoll es eigentlich war, hier einfach reinzufahren. Hat der Gang eigentlich Steigung oder Gefälle? Und wie groß wirkte der Berg, als er oben auf dem Plateau stand?

Der Gang ist - soweit es Banjew beurteilen kann - eben. Als er noch grübelt knickt der Gang nach Westen ab.

'Hm', grübelt Banjew weiter, 'dann müssten wir ja eigentlich wieder an die frische Luft kommen, jedenfalls nicht direkt vor dem Seeufer stehen.'

"Halt!" ruft Sephyra. "Laßt uns erstmal schauen, was hinter der Ecke ist."

Cuilyn steigt vom Wagen und sieht nach, was hinter der Biegung zu sehen ist. Besonders überrascht wäre er nicht, wenn es genau so aussehen würde wie bisher.

Hinter der Ecke ist ein weiteres Stück Tunnel. ab.

"Weiter!" befiehlt Sephyra.

Nach wenigen hundert Metern endet er dann vor einem Tor, das - wie das andere - aus Gusseisen besteht.

Sephyra versucht sofort, ob sie das Tor öffnen kann.

Das Tor ist verschlossen, aber Sephyra meint im Halbdunkel oben über dem Torbogen Schriftzeichen zu erkennen.

Sephyra kramt ein wenig in ihrem Rucksack, holt eine Öllampe heraus und leuchtet.

Ja, es sind Buchstaben. Nur kennt Sephyra die Schrift nicht.

Wenn genügend Licht das Tunnelgewölbe erhellt, versucht Cuilyn die Zeichen zu erkennen.

Nein, mit dieser Schrift kann der Söldner nichts anfangen.

Banjew tritt mit seiner Zauberstabfackel hinzu.

Der Magier kennt diese Schriftzeichen aus seiner Ausbildung. Es sind alte, mächtige Schriftzeichen in einer längst vergessenen Sprache: **AURUM ARGENTOR - SUBLIMAT FURIGOR**.

"Was steht denn da?" will Frumol wissen, der hinzukommt. "Kann das einer lesen?"

Derweil sich die anderen um die Symbole kümmern, versucht er das Tor zu öffnen.

"Hm, da steht: aurum argentor - sublimat furigor", liest Banjew den Gefährten vor. "Das ist eher ein Sprichwort, das vor Goldrausch warnt, als eine Lösung zum Öffnen des Tors."

"Und was bedeutet das?" will Sephyra wissen.

Sie bekommt aber keine Antwort, da sich an der Tür offenbar etwas tut.

Kaum jedoch hat Banjew die Worte laut vorgelesen, geht ein Knirschen durch das Tor.

Überrascht guckt Banjew zum Tor.

Sephyra springt erschreckt zurück.

Das Knirschen hört auch gleich wieder auf.

Cuilyn geht zum Tor und versucht es zu öffnen.

Das Tor lässt sich jetzt ohne Probleme öffnen. Geblendet von Licht des Tages müssen alle erst mal die Augen schließen.

Banjew muss über sich selbst lachen. Da dachte er an ein großes Rätsel, und dann ist es einfach nur eine Art Parole.

Während er sich an das Licht gewöhnt, macht er sich Gedanken über die Funktionsweise. Das kann ja nur eine magische Sicherung der Tür gewesen sein. Aber warum schreibt sie dann jemand darüber, noch dazu innen, wo doch eher mit Leuten zu rechnen wäre, die sie bereits kennen?

Frumol hilft dabei - er war ohnehin auf dem Weg zum Tor.

Geblendet vom Tageslicht schließt Cuilyn das Tor zur Hälfte, damit sich alle langsam an das Licht gewöhnen können.

Als sie nach einer Weile wieder sehen können, erkennen sie das der Weg hier genauso weiter führt, wie er vor dem anderen Tor geendet hat.

WIEDER IM MOOR

Es geht in die Richtung der durch den Nebel nur schwer zu erahnenden untergehenden Sonne. Viel Zeit ein Lagerplatz zu suchen, bleibt den Gefährten nicht.

Sephyra fasst sich. "Wir haben den Tunnel geschafft! Los, weiter!" sagt sie zu allen und sitzt auf.

Langsam setzt sich der Zug in Bewegung und auch hier beginnt fast übergangslos das Moor direkt hinter den steilen Wänden das Berges. Der faulige Geruch von Sumpf und Moder fährt allen wieder in die Nase, das klamme Gefühl des nebligen Windes zieht wieder durch die Kleidung.

"Böte der Tunnel nicht mehr Schutz in der Nacht?" fragt Banjew.

"Das, gelehrter Herr," meint Junker Erbold (er bleibt bei der förmlichen Anrede, auch wenn diese respektlosen Flegel ihm seinen gebührenden Titel zu verweigern scheinen) "hängt wohl davon ab, wieviele Orks Ihr erschlagen habt. Falls es nicht alle sein sollten, ist die Frage, wann die Übrigen die Kadaver finden - und, ob es ihnen was ausmacht. Wenn Ihr mir ein Schwert leihen könntet, sollten wir es vielleicht hier zu Ende bringen. Dann sind die Züge durchs Nebelmoor endlich wieder möglich!"

'Und ich könnte einen Teil meiner Schmach tilgen', denkt er bei sich.

"Wie viele Orks gab es denn in diesem Berg?" fragt Banjew zurück. Der letzte Satz hat ihn hellhörig gemacht. Sollten Sie das wohl erledigen, oder besser ihrem Auftraggeber überlassen, eine größere Zahl Söldner hierher zu schicken?

"Ich habe vier oder fünf gesehen. Ich weiß aber nicht, ob es immer dieselben waren. Mein Verlies war dunkel und wer kann die Biester schon auseinanderhalten?" der Junker zuckt mit den Schultern. "Dann wäre da noch dieser Wurm - was auch immer die Schwarzpelze damit meinten!"

"Da können wir aufräumen, wenn wir unseren Auftrag erledigt haben." Cuilyn ist nicht besonders erpicht darauf, sich jetzt mit den Schwarzpelzen anzulegen.

Die meisten Räume der Orks haben sie ja bereits untersucht, überlegt Cuilyn. Und viele unschädlich gemacht.

"Hm, was die Orks angeht, dürften wir schon weitgehend aufgeräumt haben, und der Wurm hat sich uns nicht vorgestellt", resümiert Banjew. "Klingt für mich vergleichsweise sicher."

Banjews Gedanken decken sich mit Cuilyns Überlegungen.

Sephyra, die von dem Gespräch natürlich nichts mitbekommt, fängt an nach einem einigermaßen geeigneten Platz für die Nacht Ausschau zu halten.

Es sieht genauso aus wie am Tag davor: Ein schmaler feuchter Weg im Moor. Rechts und links sumpfige morastige Flächen mit Tümpeln, Wasserlöchern, kleinen Binseninseln, ab und an eine schiefe Weide.

Bei der nächsten Gelegenheit, wo etwas Platz ist, lässt Sephyra anhalten. Sie teilt Ihren Gefährten und den Kutschern ihr Vorhaben mit.

Die Kutscher nicken zustimmend

Wie beim letzten Halt im Moor übernimmt Cuilyn eine Wache. Ansonsten bereitet er die Wagen für die Übernachtung vor.

Auch der Ritter bietet sich an, eine Wache zu übernehmen.

Frumol tritt an Cuilyn heran und hilft ihm bei den Vorbereitungen.

"Das mit dem Ork war überflüssig. Warum hast Du es getan?" will er mehr über den Mord wissen.

"Das ist eine gute und schnelle Methode Orks zum Schweigen zu bringen." erwidert Cuilyn.

"Es war überflüssig. Er stellte keine Gefahr dar." entgegnet Frumol. Cuilyns kalte Art lässt ihn schauern.

"Was sonst? Fesseln? Damit seine Kumpanen aus irgendwelchen dunklen Löchern kommen, ihn befreien und uns in den Rücken fallen?" ist die Gegenfrage von Cuilyn.

"Er war betrunken, und hat geschlafen. Er hätte uns nicht bemerkt, selbst wenn wir mit Pauken und Trompeten an ihm vorbeimarschiert wären." erklärt Frumol.

Bajew will sich da eigentlich raushalten. Sicher, ein wenig überraschend war Cuilyns Kaltblütigkeit auch für ihn, aber auch einen betrunkenen Ork will man nicht im Rücken haben. Frumols Skrupel kann er noch weniger verstehen.

"Eben! Er war betrunken." erwidert Cuilyn. "Glaubst du er trinkt allein? Andere Orks können kommen, den Gefesselten sehen und uns angreifen."

"Seine Saufkumpanen wären sicher in keiner Besseren Verfassung, uns somit keine Bedrohung" erwidert Frumol.

"Hast Du Deinen Blutdurst jetzt gestillt?" will der Streuner wissen.

Aber dieser Satz bringt das Fass zum Überlaufen! "Nun rei dich mal zusammen!" fährt der Magier Frumol an. "Es war doch nur ein Ork!"

"Egal, was es war. Warum müssen wir eine Blutspur hinter uns herziehen?" hält Frumol dem Magier dagegen. "Die Orks haben bestimmt eine Aufgabe, und man wird sie finden. Und wenn jemand auf Vergeltung aus ist, werden sie uns suchen. Und bestimmt auch finden. Denn wir kommen nur langsam voran und kennen und im Sumpf gar nicht aus. Die Orks hingegen vermutlich schon.", Frumol ist empört und

hätte soviel Kurzsichtigkeit Banjew gar nicht zuge-
traut.

"Na, wenn sie uns erst wegen des letzten Orks verfolgen, dann sind das die komischsten Orks, die ich je getroffen habe", antwortet Banjew amüsiert. "Die meisten bisher waren aber aus eigenem Antrieb viel zu feige, irgendjemanden zu verfolgen, der ihre Wohnstätte mit einer Blutspur durchzogen hat." Banjew hat keinerlei Mitleid mit Orks, tot sind sie ihm am liebsten.

Junker Erbald schüttelt den Kopf, als er das hört. "Verzeiht, gelehrter Herr, man kann viel Schlechtes über Orks sagen, und das Meiste hat, bei Rondra, seine Berechtigung, aber feige sind die Kerle beileibe nicht. Ich habe noch nie von einem Orkkämpfer gehört, der um sein Leben gefleht hätte, wenn er im Kampf unterlag. Und die Mistkerle kämpfen in der Regel bis zum Tod! Das macht sie so gefährlich!"

"Da müsst ihr andere Orks getroffen haben als ich", antwortet Banjew. "Gefährlich sind sie nur in größeren Gruppen und solange sie einen Anführer haben, vor dem haben sie noch mehr Angst als vor dem Tod."

"Was meinst du damit? Ich töte nicht des Tötens willen." Irgendwie verwirren ihn Frumols Anschuldigungen. Um wieder in sichereres Fahrwasser zu kommen fragt er nach der Einteilung der Wachen.

"Mir scheint es so", murmelt Frumol, eher für sich, als für die Anderen bestimmt.

"Welche Wache wollt ihr übernehmen?"

Sephyra legt Frumol die Hand auf den Arm. "Ich glaube nicht, dass es Blutdurst ist. Cuilyn denkt in seiner Welt praktisch. Jeder macht das, was er am besten kann. Bei mir ist es Gaukelei, bei ihm ist es töten."

Junker Erbald verfolgt die Unterhaltung und versucht sich ein Bild über seine Begleiter zu machen. Für die Bedeckung eines Händlertrasses scheint dies eine sehr ungewöhnliche Truppe zu sein.

"Du wirst recht haben", lächelt er seine Gefährtin an.

"Nimm Dich bitte etwas zurück, wenn Du wir gemeinsam unterwegs sind", bittet der Cuilyn. "Ich mache sowas lieber heimlich und still und ohne Spuren zu hinterlassen." Er schaut dem Söldner ins Gesicht und hofft dort ein Zeichen des Verstehens zu finden.

Cuilyn hat zwar schon einiges von Frumols Können gesehen, aber wie will er einen Ork still und heimlich aus den Weg schaffen?

"Wie willst du einen Ork beseitigen? Still und heimlich? Der quickt, grunzt und schreit! Ich werde dir in Zukunft der Vortritt lassen, um zu sehen wie du das angehst."

"Gar nicht", antwortet der Streuner. Für den Söldner scheint es nur Gewalt zu geben. "Man könnt ihn umgehen ..."

"Ich übernehme mit meinem Kutscher die erste Wache!" wendet sich Sephyra den aktuellen Problemen zu.

"Ich auch, wenn ich darf", Frumol möchte die Diskussion, die zu nichts bringt, nicht weiter fortsetzen.

Auch Cuilyn ist nicht besonders erfreut über die Diskussion, so kommt ihm die Frage nach der Einteilung der Wache gerade recht um das Thema zu schließen.

"Dann übernehme ich die zweite Hälfte der Nacht."

Dieser Streit ist sehr aufschlussreich, findet Erbold. Rücksichtnahme auf das Leben von Orks findet der Junker, auch angesichts seiner jüngsten Erfahrungen fehl am Platz. Das Gezücht ist eine ständige Bedrohung für das Herzogtum. Aber eine wehrlose Kreatur - selbst einen Ork -einfach hinzumeucheln, scheint ihm eher eine Tat von Anhängern des Namenlosen zu sein!

"Ich kann auch eine Wache übernehmen!", bietet er an.

"Dann wacht mit mir die zweite Hälfte." antwortet Cuilyn. "Dann kann Banjew sich während der ganzen Nacht ausruhen."

Ein Vorschlag, den der Magier erfreut zur Kenntnis nimmt.

"Gut!" antwortet der Krieger schlicht.

Nachdem die Wacheinteilung geklärt und das Lager aufgeschlagen ist, bricht auch schon sehr schnell die Nacht herein. Und auch in dieser Nacht wabern immer wieder fast schon stofflich spürbare Nebelschwaden durch das Lager. Und immer wieder schrecken die Wachen zusammen, wenn sie aus dem Moor mit Namen angerufen werden.

Aber diese Nacht lassen sie sich nicht beirren.

Frumol ist froh, als die Wache vorüber ist. Als er schließlich neben Sephyra liegt, fällt es ihm schwer, die Stimmen aus dem Kopf zu vertreiben und Schlaf zu finden.