

L'ANACROUSE

ABENTEUERBERICHT VON CHRISTIAN

ABENTEUERBERICHT: L'ANACROUSE

(07.12.2008)

Datum: 8. Garlin 1663 VZ

Meister: Joel

Spieler: Christian als **Farid Al Narush Ibn Habib Al Si-
arkar,**
Arddschadir und Gesandter des Han-
delshauses Habib Al Siarkar
Timo als **Ephagos Drakis,**
Feuerelementarist aus Khoras
Seiji als **Fabien Floretin,**
Florentiner aus Solice, Aquitaine

... und so lebten sie glücklich und zufrieden bis ans Ende ihrer Tage. Doch wartet o Herr, wollt ihr nicht noch die Geschichten von Farid Al Narush, dem saphirischen Händler und seinem Dschinn Ardhadesh hören? Ja? Also...

Es war einmal, noch nicht all zu lange nach dem Sturz der Hexer im fernen Land Aquitaine. Der junge Händlersohn Farid Al Narush Ibn Habib Al Siarkar war im Auftrag seines Vaters mit Waren aus dem gesamten Sortiment des Handelshauses Habib auf den Weg in den Norden aufgebrochen. Er sollte herausfinden, ob sich eine Ausbreitung nach Aquitaine für das Handelshaus lohnt und eventuell sogar selbst Beziehungen mit dortigen Händlern aufbauen.

Nachdem ihn die Soldaten an der Grenze misstrauisch gemustert hatten, schliesslich sahen diese nicht jeden Tag Kamel und Turban, hatte Farid endlich den beschwerlichen Teil der Reise (das verfluchte Veruna) hinter sich und konnte sich endlich seiner eigentlichen Mission widmen. Wenig wusste er damals von den Abenteuern, die er zu bestehen haben würde.

Die ersten Meilen im neuen Land waren von Fremdheit geprägt. Mindestens so fremd wie ihm die grüne Landschaft, musste er all den anderen Reisenden vorkommen. Am meisten aber irritierten ihn die ohne Verhüllung und Begleitung reisenden Frauen. Dass die Veruner keinen Gott kannten, wusste Farid ja, aber deren Frauen trugen wenigstens lange Tuniken.

Noch immer etwas verstört erreichte er des Abends die idyllisch gelegene Taverne „Le Centre Du Monde“. Eigentlich hätte sich

Farid am liebsten in eine Ecke zurückgezogen, aber im ganzen Gasthaus war nur noch ein einziger Platz frei. An jenem Tisch sassen der gottlose Aquitainische Offizier Fabien Floretin und der ebenfalls gottlose Feuermagier Ephagos Drakis. Beide ansonsten sehr angenehme Zeitgenossen. Auch hier ahnte Farid nicht, dass das Schicksal noch viel mit den dreien geplant hatte. Spätestens nach dem was unmittelbar anschliessend passierte, hätte es ihm dämmern können.

Die Sturzbetrunkenen verunischen Legionäre am Nebentisch fanden nämlich plötzlich, sie müssten ihr Häretikerdasein unterstreichen und machten sich über Farids Almongefälligkeit lustig. Unser Händler tat, was von jedem Diener Almons in dieser Situation verlangt würde: Er stand auf und stellte die Ketzer zur Rede, doch diese wollten keine Vernunft annehmen. Farid war zwar ein gesunder junger Mann, doch mit drei Soldaten, waren sie auch noch so betrunken, konnte er es nicht aufnehmen. Er besann sich also und rezitierte stattdessen die heiligen Verse von Almons Propheten. Die Legionäre hingegen waren definitiv auf Ärger aus und als sie die verunische Armee mit der von Aquitaine verglichen, kann auch der Offizier Floretin ihr Geschwätz nicht länger ertragen.

Feige wie eh und je warfen sich zwei der Legionäre auf den nur mit seinem Stab bewaffneten Farid, während der im Handgemenge nur bescheiden geübte Offizier es mit dem dritten zu tun bekam. Mit Almons Hilfe vermochte Farid einen der Häretiker in die Flucht zu schlagen. Leider währte die Freude über den Sieg nur kurz, denn die verbleibenden Legionäre überwältigten unseren Helden und seinen Verbündeten bald.

Es stellte sich heraus, dass die Ketzer gar keine echten Legionäre, sondern lediglich verunische Söldner im Auftrag des Händlers Dorian Échamps waren. Als Mann von Klasse konnte er sich ein derartiges Verhalten seiner Untergebenen natürlich nicht leisten und entliess die Bande umgehend. Um seinen Ruf zu retten entschuldigte er sich persönlich bei Farid und Floretin für den Zwischenfall – in Worten wie in barer Münze – und bot ihnen und ihrem Tischgenossen, dem Feuerelementaristen, deren Stellung als seine Leibwächter für den Reste der Reise an. Natürlich stimmten die drei Männer zu, waren sie doch in die selbe Richtung unterwegs.

Auf Anordnung von Dorian Échamps reiste die Gruppe bestehend aus dem Händler selbst, seinem persönlichen Leibwächter Pilius (auch ein ehemaliger Legionär), dem Feuermagier Ephagos Drakis, dem Offizier Fabien und unserem Farid los. Dorian meinte er wolle zurück zum Sitz seines Handelshauses in Mirepoix, einer kleinen Stadt etwa drei Tagesreisen vom „Centre Du Monde“ entfernt, reisen.

Der erste Reisetag beginnt gemütlich. Es herrscht schönstes Wetter, wenn auch mit Anzeichen auf einen baldigen Umschwung. Doch dadurch lässt sich niemand die Laune verderben. Abgesehen vom eher schweigsamen Pilius wird eifrig geplaudert. Fabien war zwei Tage vorher aus dem Grenzschutzdienst in seinen wohlverdienten Urlaub entlassen worden und war jetzt auf dem Weg zum Gutshof seiner Familie in der Nähe von Solice, der zweitgrössten Aquitain'schen Stadt nach Mirepoix. Ephagos war auf der Suche nach einem magischen Artefakt, das seine Herren in Aquitaine verschollen glaubten. Ein Ring mit der Kraft, die Mächte des feurigen Elements nach dem Willen des Trägers zu fokussieren. Er vermutete Hinweise auf das wertvolle Stück in den Bibliotheken der grösseren Städte. Solice war also ein vernünftiger Ort für den Beginn seiner Suche. Dorian erwies sich als überraschend weltoffen und verurteilte Farids Glaube an Almon nicht wie all die anderen Bewohner des Landes zuvor. Er konnte sich sogar vorstellen, Geschäfte mit dem Haus Habib zu machen.

Gegen Mittag begegnete ihnen ein Weinbauer aus der Gegend. Dorian merkwürdig musternd fuhr er seinen Wagen an den Reisenden vorbei. Dann plötzlich erkannte er den Händler. Er warnte Dorian und sein Gefolge vor einem Wahnsinnigen der weiter nördlich entlang des Weges nach dem jungen Herr Échamps suchte. Den bis anhin so besonnenen Dorian schien diese Nachricht sehr zu beunruhigen und so entschied er, seinen möglichen Feind zu umgehen. Seiner Familie gehörte Gutshaus etwas mehr als eine halbe Tagesreise östlich der Strasse. Die Reise würde sich allerdings um fast zwei Tage verlängern. Da all seine Begleiter pro Tag entschädigt wurden, brachte niemand Einwände vor.

Die fröhliche Stimmung wich bald nach der Abzweigung nach Osten nicht zuletzt wegen dem einsetzten Regen einer bedrückenden Unsicherheit. Der nur selten befahrene Weg stieg leicht an und die Reisenden waren froh nicht mit einem Wagen unterwegs zu sein, denn langsam verwandelte sich der Untergrund in Schlamm und Matsch. Besonders Farids Kamel kämpfte mit den neuartigen Umständen.

Nach Dorians Angaben etwa eine Stunde vom Anwesen entfernt entdeckte Farid am Waldrand Spuren im Schlamm. Der Offizier schätzte, sie würden von drei Menschen stammen und der Herr Échamps befürchtete, sie könnten Richtung Anwesen führen. Die Wolken dachten auf jeden Fall gar nicht daran, mit Regnen aufzuhören, im Gegenteil. Wenigstens war das Anwesen bereits in Sicht. Majestätisch thronte es auf der Anhöhe, die der Weg durch den Wald hindurch erklimmte. Blad würden sie ihre durchnässten Kleider ausziehen und sich am Kaminfeuer wärmen. Oder so dachten die Reisenden zumindest.

Auf dem Hügel angelangt, konnten sie endlich alle Einzelheiten des Anwesens erkennen. Es bestand aus drei Gebäuden, dem Haupthaus, einem Gesindehaus und einem Stall. Umringt war der Komplex von einer hüfthohen aber zerfallenden Mauer. Das Anwesen war wirklich verlassen: Um den Garten hatte sich seit Jahren niemand mehr gekümmert, das Tor war durchgerostet und bei vielen Fenstern hingen die Läden schief. Wenigstens stand das Haus noch. Gerade als sich die Gruppe dem Tor näherten, erschrickt Dorian. „Ein Licht!“, stammelte er, „Ein Licht! Da, im ersten Stock.“

War der Wahnsinnige vor ihnen hier angekommen? Hatte er Dorians Ausweichmanöver vorausgeahnt, ja vielleicht sogar geplant? Es war zu spät. Umkehren war keine Möglichkeit. Die Nacht war bereits hereingebrochen und der Regen machte keine Anstalten aufzuhören. Sie mussten hier übernachten. Dorian entschied sich zunächst in die Scheune zu schleichen und dort weiter zu beraten. Endlich im Trockenen entschied er, jemand sich ungesehen ins Anwesen schleichen und herausfinden sollte, wer oder was sich dort eingerichtet hatte. Mit „jemand“ meinte er natürlich seine neu angeheuerten Beschützer Farid, Fabien und Ephagos. Zwar schlug unser Dschinnbeschwörer vor, seinen Diener das Haus durchsuchen zu lassen, doch Dorian verbot jegliche Anwendung von Magie in seiner Gegenwart. Wie ihr ja wisst, meine Herr, hat Aquitaine eine etwas schwierige Vergangenheit mit Magieanwendern.

Das Trio entschied, sich zuerst das Gesindehaus vorzunehmen. Auf leisen Sohlen schlichen sie sich durch die verlassen Räume und mussten feststellen, dass sie nicht die ersten waren, die sich das Gebäude in letzter Zeit genauer angesehen haben. Auch mit diesem bedrückenden Wissen bestand Dorian darauf, dass jemand sich im Anwesen umsehen müsse. Widerwillig schlichen sich die drei Helden an das alte Haus heran und betraten es vorsichtshalber durch einen Seiteneingang. Drinnen bot sich ihnen ein ähnliches Bild wie im Gesindehaus: Seit mindestens zehn Jahren lebte hier niemand, doch war vor kurzer Zeit jemand hier und hat sich umgeschaut. Bis auf ein riesiges Loch in der Decke schien das Gebäude noch recht intakt.

Langsam arbeiteten sich die Helden durch das Anwesen, Raum für Raum. Keinen einzigen Laut vernahmen sie von den Eindringlingen, die sie ersten Stockwerk des Westflügels vermuteten. Vorsichtig schlichen sie sich an jenes Schlafzimmer wo Dorian den Feuerschein zu sehen glaubte. Schritt um Schritt tasten sie sich an die Tür heran, allen voran Fabien. Und plötzlich... - „klick“ - Fabien stolperte mit seinen Füßen über einen in der Dunkelheit gespannten Draht und löste damit eine hinterhältige Falle

aus. Aus der Ecke löste sich der Bolzen der mit dem Draht verbundenen Armbrust und traf Fabien in seine linke Schulter.

Nach diesem Schock betraten die Drei schliesslich jenes Schlafzimmer und fanden Rätselhaftes vor: Drei Menschenleichen. Die drei Söldner aus dem „Centre Du Monde“. Fabien meinte, sie wären von ihrem Mörder überrascht worden. Heftige Kampfspuren sahen sie nicht. Der Angreifer hatte die ehemaligen Legionäre aufgeschlitzt und entkam durch das Fenster. Ein Sprung der mit vier Schritt Höhe zwar waghalsig aber nicht unmöglich war.

Um ganz sicher zu gehen, untersuchten Farid, Fabien und Ephagos auch das Arbeitszimmer, wo neben verbrannten Dokumenten nichts Bemerkenswertes zu finden war, sowie die Kellergewölbe. Zu ihrem Entsetzen war die Kellertür aufgebrochen und Verwesungsgeruch entwich dem dahinter liegenden Dunkel. Wieder war es Fabien, der die Gruppe anführte und das Schlimmste befürchtend in den Keller stieg. Ihr könnt euch vorstellen, Herr, wie erleichter sie waren, als sie feststellten, dass sie es diesmal nicht mit Ermordeten sondern einfach nur mit verrottendem Fleisch zu tun hatten.

Auch hier fanden sich wieder Spuren des oder der Unbekannten, der das Haus von oben bis unten vor den drei Helden durchsucht hatte. Seltsamerweise schien die Person sich sehr intensiv mit einem der Weinregale beschäftigt zu haben. In Wahrheit, befand sich hinter jenem Regal nämlich eine Geheimtür, welche Fabien nach kurzem Überlegen auch herausfand. Hier jedoch endete der Weg des Unbekannten, er hatte die eisenbeschlagene Tür nicht aufzubrechen vermocht. Den drei Helden war schnell klar, dass sie hier mit Waffengewalt nicht weiter kommen würden.

Obwohl Dorian in diesem Haus gewohnt hatte, gab er an, nichts von einem Geheimgang zu wissen. Seine Familie hätte das Anwesen verlassen als kaum zehn Jahre alt war. Auf die Frage, was die drei Söldner hier zu suchen gehabt hatten, wusste der Herr auch keine Antwort. Auf jeden Fall beschloss die Gruppe lieber im Anwesen zu übernachten als im Stall. Ob der Unbekannte Angreifer sie nun hier oder im Haus angreifen würde, spielte keine Rolle. Also zurrten sie die Pferde und das Kamel fest, packten alle ihre Habseligkeiten und rannten ein letztes Mal durch den strömenden Regen. Die Helden entschieden, es sei am besten, wenn alle in einem Zimmer übernachteten. Sie hofften darauf, dass der Unbekannte alleine sei und wenigstens in der Überzahl zu besiegen wäre.

Nachdem sich die Reisegruppe im grössten Schlafzimmer eingerichtet hatte, zog Fabien nochmal aus, um mehr über die geheimnisvolle Tür im Keller herauszufinden. Auf seiner Suche fand er im Arbeitszimmer einen fast komplett verrosteten Schlüssel. Die

Wahrscheinlichkeit, dass die ehemaligen Bewohner des Hauses gerade den Schlüssel zu einem Geheimraum zurücklassen würden, war zugegebenermaßen gering, aber Fabien wollte nichts unversucht lassen, die Tür aufzubekommen.

Der Schlüssel war aber derart durchgerostet, dass er wahrscheinlich bei der ersten Umdrehung abgebrochen wäre, hätte nicht Farid seinen Dschinn Ardhadesh überredet das zerbrechliche Stück Metall zu stärken, wenn auch nur vorübergehend. Zur Enttäuschung der drei passte der Schlüssel tatsächlich nicht. Aber noch bevor sich Ardhadesh über den Misserfolg der Menschen freuen konnte, hatte Farid schon seinen nächsten Wunsch ausgesprochen. Wie von seinem Meister verlangt, formte das dämonische Elementarwesen einen mächtigen Rammbock aus Erde und Schlamm. Keine drei Schläge hielt die Tür stand und barst unter ohrenbetäubendem Lärm.

Dahinter erstreckte sich ein langer dunkler Gang. Er war so eng, dass sie alle hintereinander gehen mussten und so dunkel, dass selbst derjenige mit der Fackel kaum seine eigene Hand sah. Es grenzte an ein Wunder, dass keiner von ihnen in den hinterhältig in der Dunkelheit platzierten zwergischen Beinschneider stolperte. Der Gang endete schon nach etwa zehn Schritten an einer schweren Eisentür. Von den Geräuschen, die durch diese Tür drangen, gefror den Helden schier das Blut: Im Raum jenseits bewegte sich etwas. Das Geräusch einer Kette, die über den Boden geschleift wurde. Farid glaubte auch ein müdes Keuchen zu hören. Da niemand aus der Gruppe sein Leben riskieren wollte, befahl Farid dem unauffälligsten von ihnen, seinem Dschinn Ardhadesh, herauszufinden, wer oder was sich hinter dieser Tür verbarg.

Es verstrich kaum eine Minute, da war der Dämon auch schon wieder zurück und berichtet von einer uralten, finsternen Kraft. Ein Mensch, zumindest früher einmal. Er war mindestens einhundert Jahre alt. Und er war gefährlich. Er hatte den Dschinn spontan angegriffen. Farid verhandelte mit Ardhadesh noch über weitere Details, als plötzlich die verschlossen geglaubte Eisentür aufschwang. Wie von Geisterhand.

Der Schreck sass bei allen tief, selbst beim Dschinn, der sich jedoch nichts hatte anmerken lassen und in Folge dessen von Ephagos und Fabien beschuldigt wurde, der Urheber dieses Spuks zu sein. In Wahrheit aber war dies reines Wunschdenken. Wenig wussten die drei Helden über den Schrecken, der sie in dieser Nacht heimsuchen würde. Schnell wurde die Tür wieder zugestossen.

Auch der bisher so mutige Fabien stimmte zu, die Ruhe der alten Mächte wenn möglich nicht zu stören und die Helden kehren ins zuvor eingerichtete Schlafzimmer zurück, um sich aufs Ohr zu legen. Doch wirklich ausruhen konnte sich keiner von ihnen und spätestens als nach etwa drei Sanduhren und einer Wachablösung urplötzlich sämtliche noch intakten Glasscheiben des Anwesens auf einmal in tausend Stücke zersprangen.

Die Reisenden sprangen auf, zogen sich in aller Eile das nötigste über und erwarteten das Erscheinen der Bestie aus dem Keller, doch nichts geschah. Nur der Lärm des Sturms draussen war zu vernehmen. Um nicht zu erfrieren wurden die Fenster des Zimmers notdürftig mit Wandschränken, Teppichen und Lumpen abgedeckt.

Fabien entschied, dass es Zeit wäre, mehr über den geheimnisvollen Raum am Ende des Geheimgangs herauszufinden, und da Dorian meinte er wisse nichts von einem uralten Geist im Keller des Anwesens gab es keine andere Möglichkeit, als persönlich in jenen unheimlichen Raum hinunter zu steigen. Farid war zwar recht mulmig zu Mute, doch er konnte seinen Gefährten nicht alleine losziehen lassen. Und so zogen die drei ihre immer noch feuchten Kleider an und verliessen die sichere Zuflucht im 2. Stockwerk.

Im Keller angelangt stand ihnen der Atem still: Die schwere Eisentür war sperrangelweit offen! Was auch immer einst in diesem Raum eingesperrt war, lief jetzt frei im Anwesen herum. Der geheime Raum ähnelte einem Tagungszimmer. In der Mitte des Raumes war ein runder Tisch, umgeben von elf gleichen Stühlen, von denen einer umgekippt war. Die Blicke der Helden wanderten weiter durch den Raum und blieben an einem Haufen menschlicher Knochen und schweren Eisenketten hängen. Welche Unmenschen auch immer hier getagt hatten, schienen kein Problem damit gehabt, dies vor den Augen eines an den Fels geschmiedeten Mannes zu tun.

Die Geheimtür im Keller war aber nicht der einzige Zugang zu diesem Raum: Auf der entgegengesetzten Seite wand sich eine enge Wendeltreppe nach oben. Stufe um Stufe schlichen sich die Helden voran und gelangten so wieder zurück in die Eingangshalle. Tatsächlich war die Wendeltreppe in der monströsen Säule in der Mitte des Raums verborgen. Doch ihnen blieb nicht viel Zeit, die Bauweise des Gebäudes zu bestaunen, denn von draussen drang angsterfülltes Wiehern. Die Helden eilten zu den Fenstern und sahen wie die Reittiere in wilder Panik aus dem Stall flohen. Wie sollte Farid den Auftrag seines Vaters ohne sein treues Kamel erfüllen? Sie mussten hinterher! Durch den Haupteingang, um das Haus herum. Dort stand auch schon Farids Tier, das sich

nicht zugetraut hatte über die Mauer in den ihm gänzlich unbekanntem Wald zu springen. Von Dorians edlem Pferd hingegen fehlte jede Spur. Noch immer regnete es in Strömen und die Nacht hätte kaum dunkler sein können. Wie sollte man es in dieser Finsternis je wieder finden?

Ein markerschütternder Schrei aus dem Obergeschoss des Anwesens riss die Helden aus ihren Gedanken. Die Helden rannten wieder um das Haus herum, standen dann aber vor einer verschlossenen Eingangstür. Wie genau das vor sich gegangen war, wurde auf später verschoben. Kurzerhand zwängte sich die Gruppe durch die zerstörten Fenster ins Innere und eilten in den ersten Stock. Aber der Schrei kam nicht aus Dorians Schlafzimmer sondern aus dem nächsten. In jenem Schlafzimmer hatten die Helden Stunden zuvor die Leichen der verunischen Legionäre gefunden. Und genau jene Leichen waren der Auslöser für den Schrei den Pilius ausgestossen hatte: Sie waren verschwunden!

Dorian schien vom Verschwinden seines Pferdes mehr beunruhigt und trug Farid und seinen Begleitern auf sein Reittier so schnell wie möglich zurück zu bringen. Da diese ja schliesslich in seinem Dienst unterwegs waren, machten sie sich umgehend auf nach unten, durchs Fenster, um das Haus und in den Wald. Die Helden hatten sich bis zu diesem Zeitpunkt nicht vorstellen können, dass Kleidung so nass werden konnte. Die Augen auf den Boden gerichtet, stampften sie durch den sumpfigen Waldboden. Die Suche endete jedoch bald an einem mindestens sechs Schritt hohen Abhang. Unten glaubten sie die Umrisse eines Pferdekörpers auszumachen. Um ganz sicher zu gehen, warf Farid seine Fackel nach unten. Tatsächlich war es Dorians Pferd, sein Kopf in sehr unnatürlicher Weise nach hinten gedreht.

Erleichtert, nicht noch weitere Stunden durch den Wald irren zu müssen, aber auch beunruhigt machte sich die Gruppe auf den Rückweg. Wie auch schon zuvor kletterten die drei durch jenes Fenster im Erdgeschoss gleich neben der verschlossenen Eingangstür. Zuerst Fabien, dann Farid und schliesslich Ephagos. Doch gerade als dieser seinen Fuss auf den Sims setzt, durchfuhr ihn ein beissender Schmerz. Instinktiv flüchtete er ins Haus. Auch Farid und Fabien gingen in Deckung, spähten vorsichtig in die Nacht hinaus und konnten gerade noch beobachten, wie sich ein Schatten hinter die zerfallene Mauer duckt. Er musste der Schütze gewesen sein, der Ephagos mit dem Bolzen erwischt hatte. Fabien, der sich mit derartigen Verletzungen auskannte, meinte, dass es viel schlimmer hätte kommen können, und entfernte das Geschoss vorsichtig aus Ephagos' Allerwertestem. Der Unbekannte musste derjenige sein, der die drei verunischen Söldner aufgeschlitzt hatte. Höchstwahrscheinlich kannte er das Anwesen mittlerweile recht gut. Ihn jetzt mit-

ten in der Nacht zu verfolgen wäre Wahnsinn gewesen. Die Helden beschlossen, sich stattdessen im Anwesen zu verbarrikadieren und bis zum Morgen auszuharren.

Beratschlagend stiegen sie in den ersten Stock, wo sie – kaum angekommen – einen bekannten Schrei vernahmen. Diesmal war Pilius auf dem Balkon, kreideweiss. Er deutete auf eine Gestalt im Garten, die damit beschäftigt war ein Loch auszuheben. Was den hartgesottenen Söldner so verstörte, war die Tatsache, dass jener Unbekannte eine Rüstung verunischer Machart trug. Genau so eine, wie sie die ermordeten Söldner getragen hatten. Was ging hier vor sich? Hatte der Unbekannte etwas mit dem Wiederaufstehen der Toten zu tun? Wonach suchte die Kreatur im Garten? Was würde sie tun, wenn sie gefunden hat, wonach sie sucht. Die Helden wollten nicht warten und es herausfinden, sondern das Wesen hier und jetzt stoppen. Sie eilten nach unten und kletterten durchs Fenster nach draussen. Der Untote ignorierte sie, reagierte nicht auf ihre Aufforderungen mit Graben aufzuhören. Vorsichtshalber rief Farid seinen Dschinn Ardhadesh aus dessen Behausung. Dieser jedoch erstarrte beim Anblick der Höllenkreatur und was Farid auch versuchte, nichts in der Welt konnte das sture Elementarwesen dazu bewegen, sich dem unheiligen Wesen im Kampf zu stellen. So blieb den Helden nur rohe Waffengewalt als der Untote sie schliesslich angriff. Als Mensch waren die Bewegungen des Söldners wahrscheinlich geschmeidiger, aber was der Untote an Eleganz eingebüsst hatte, machte mit übermenschlicher Kraft und Unempfindlichkeit gegenüber Schmerz wett. So schien ihm das von Ephagos induzierte, feurige Glühen seiner Waffen nichts auszumachen. Fabien wurde übel zugerichtet, doch schliesslich schaffte es unser Held Farid mit Almons Beistand das Wesen niederzuschlagen.

Dies war nur einer von drei Söldnern und der Unbekannte lauerte immer noch irgendwo in der Dunkelheit. Jetzt gab es wirklich nur noch eine Lösung: sich im Anwesen zu verbarrikadieren und auszuharren. Eilig verstreuten sich die Helden über das ganze Anwesen und suchten nach allem Sperrigen und Schweren, das sie tragen konnten. Die Tür des Schlafzimmers mehrfach zugesperrt versuchten sie, sich etwas auszuruhen.

Fabien hatte war gerade eingeschlafen als Farid bemerkte, wie es um ihn herum plötzlich unnatürlich still wurde, als wäre der ganze Raum mit Watte ausgestopft, unmerklich langsam breiteten sich Schattententakel von der Tür her im ganzen aus. Sie griffen nach dem Feuer, erstickten es. Sie umklammerten Fabiens Hals, wollten ihn erwürgen. Farid versuchte fieberhaft das Feuer von neuem zu entzünden, was sich im Dunkeln als schwieriger herausstellte, als dachte. Schliesslich fing das Holz von Neuem Feuer und der Raum füllte sich wieder mit Wärme und den Geräuschen

der Nacht. Doch die Ruhe währte nicht lange. Von draussen auf dem Flur drang das Geräusch von Schritten. Langsam aber entschlossen näherte sich der Unbekannte der Verbarrikadierten Tür.

„Ich will nur Dorian. Liefert ihn aus oder teilt sein Schicksal!“ drohte eine tiefe Stimme jenseits der Tür. „Hier ist kein ‚Dorian‘. Wer bist du?“ fragte Fabien. „Lichias. Ich weiss, dass Dorian da drin ist.“ Der Angreifer schien bald genug von der Warterei zu haben. Eine Axt oder so krachte gegen die Tür. Die Helden mussten fliehen. Denn Lichias schien über unglaubliche Kräfte zu verfügen. Er würde sie alle ermorden, wie er es mit den drei Söldnern getan hatte.

Die Fenster! Es war ihre einzige Chance. Der Sprung war gefährlich, aber immer noch besser, als einfach abzuwarten. Eilig entfernten die Helden die Barrikaden von den Fenstern und kletterten hinaus. Dorian braucht am längsten um seine Sachen zu packen. Selbst unter diesen Umständen, wollte er nicht auf drei kleine Eisenschatullen verzichten, die er aus dem Fenster warf, bevor er selbst sprang.

Den Helden blieb nur eine Möglichkeit. So schnell sie ihre müden Beine trugen, flüchteten sie in den Wald, doch Lichias hatte die Barrikaden schnell genug überwunden, um beobachten zu können in welche Richtung sie flohen. Keine hundert Schritt nach der verfallenen Mauer hatte er sie eingeholt. Er und seine zwei Schergen. „Ihr seid auf der falschen Seite. Dorian ist nicht, was er vorgibt zu sein.“ schrie er gegen den peitschenden Regen an. „Warum sollten wir dir glauben?“ entgegnete Fabien. Lichias setzte zu einer Antwort an, doch Pilius nutzte diesen Moment der Ablenkung und stürzte sich auf den Angreifer. Fabien und Farid stellten sich Lichias' Schergen. Es stellte sich heraus, dass Lichias doch nicht ganz so übermächtig war, wie ihn die Helden eingeschätzt hatten. Innert kürzester Zeit hatte Pilius seinen Gegner überwältigt. Auch dessen Helfer stellten keine grosse Herausforderung dar. Schliesslich befahl Dorian unserem Fabien auf, Lichias endgültig unschädlich zu machen. Farid, aber, der inzwischen etwas misstrauisch geworden war, stellte sich seinem Begleiter in den Weg. Dorian ging sogar so weit und befahl dem Offizier Farid auch umzubringen. Fabien schien unter einem Bann zu stehen, denn ohne zu zögern warf er sich auf den Händler, brachte es dann aber doch nicht übers Herz einen Menschen zu töten. Dorian und Pilius machten sich aus dem Staub, versprachen Hilfe zu holen.

Als Farid wieder zu Bewusstsein kam, erzählte ihm Fabien, der wieder er selbst zu sein schien, was vor sich gegangen war:

Lichias war in seiner Kindheit einer der Sklaven auf diesem Anwesen. Dorians Vater liess alle bis auf ihn hinrichten. Daraufhin hatte sich Lichias geschworen Rache zu nehmen und jagte seither sämtliche Mitglieder von Dorians Familie: Hexer, allesamt.

Die geisterhaften Vorkommnisse auf dem Anwesen hingegen, waren tatsächlich nicht Lichias' Werk, sondern dasjenige einer hier bis vor kurzem gefangenen Seele. Der Geist des in der geheimen Kammer Gestorbenen konnte nicht ruhen, bis seine und die Überreste seiner Familie ordentlich bestattet waren. Deshalb bediente er sich der toten Söldner, um im Garten ein Grab auszuheben. Fabien gestattete dem Geist seinen Wunsch und Friede kehrte wieder in das Anwesen ein.

Die Helden, aber, waren von Dorian betrogen und hintergangen worden. Sie verbündeten sich mit Lichias und machten sich auf, gegen Mirepoix, um ihren neuen Feind zu stellen, doch das ist eine andere Geschichte.