

Orbis Incognita

Erben des Irrsinns
Auszug aus dem Tagebuch von Rainald,
dem Straßenkämpfer

IMPRESSUM

Autor und Inhalt

Der Autor, Lennart Hintz, schreibt in dem folgenden Tagebuch aus der Sicht seines Spielercharakters ein Abenteuerbericht, während das Orbis Incognita-Team das 3. Abenteuer „Erben des Irrsinns“ der Nevongard-Kampagne probespielt. Wer Interesse an Orbis Incognita hat, kann hier einen guten Eindruck gewinnen, wie ein Abenteuer in der Welt von Orbis möglicherweise abläuft.

HINWEIS: Wer das Abenteuer „Erben des Irrsinns“ als Spieler erleben möchte, sollte dieses Tagebuch erst nach dem Spielen lesen!

August 2004

Die Orbis Incognita Tagebücher sind geistiges Eigentum von Lennart Hintz. Sämtliche Rechte liegen beim Autor. Das Werk darf nur für den privaten Gebrauch heruntergeladen und ausgedruckt werden. Bei der Weitergabe/Kopie an Freunde und Bekannte ist auf Vollständigkeit zu achten.

Ein Weiterverkauf ist nicht gestattet. Das Werk darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in keiner Weise (z.B. Internet, Printmedien) durch Dritte veröffentlicht werden. Kein Teil dieses Werks darf ohne schriftliche Genehmigung des Autors in kommerzieller/gewerblicher Form durch Fotokopie, Mikrofilm oder andere Verfahren reproduziert oder in eine für Maschinen verwendbare Sprache übertragen werden. Auch die Rechte der Wiedergabe durch Vortrag, Funk und Fernsehen sind vorbehalten.

Die Orbis Incognita Tagebücher haben ausdrücklich keinerlei Bezug auf real existierende Personen, Religionen, Rassen oder Weltanschauungen.

Der Autor und die Spieltester sind stets bemüht, den Belangen der Endanwender nachzukommen, sofern dies in ihren Möglichkeiten steht. Für Fehler und deren Folgen kann jedoch keine Haftung übernommen werden. Verweise auf die Orbis Incognita Webseiten, Anregungen und Benachrichtigungen über Fehler sind erwünscht.

Vorgeschichte:

Nach langer Abwesenheit war ich in meine Geburtsstadt Nevongard zurückgekehrt. Hinter mir lag ein missglücktes Abenteuer in Bourbon, von dem mir nichts geblieben ist als leidliche Kenntnisse der bourbonische Sprache, eine Narbe von einer Kugel, die eigentlich für meinen Herrn bestimmt war und reichlich bourbonischem Straßendreck in meiner Kleidung. Dazu kam das quälende Wissen, die große Liebe meines Lebens gefunden und wieder verloren zu haben*¹.

Kurz gesagt, es ging mir wirklich dreckig. Jung und naiv war ich mit der trügerischen Illusion nach Bourbon gegangen, an den dortigen Adelshöfen gut bezahlte Arbeit als Leibwächter reicher Damen zu finden. Geblieben war mir am Ende nichts – außer dem wahrhaft nackten Leben – nachdem mich der greise Gemahl meiner jungen Auftraggeberin in einer verhängnisvollen Situation mit eben derselben erwischt hatte. Mit viel Glück war ich entkommen, nachdem ich mit hatte ansehen müssen, wie der alte bourbonische Herzog meiner süßen Angebeteten mit einem Säbel die Kehle aufgeschlitzt hatte.

Mit letzter Kraft und voller Trauer verließ ich das intrigante Bourbon und kehrte heim, heim nach Nevongard, wo ich dem Elend der Welt im weitläufigen, verruchten Hafenviertel zu entkommen gedachte. Fast wäre dieses Vorhaben schon am Stadttor gescheitert, da die Wachen mich zerlumpte, verlauste Gestalt nicht einlassen wollten. Zu meinem Glück (es ist sehr selten, doch auch mich sucht Fortuna gelegentlich heim) erkannte ich einen der Wächter und konnte ihn an ausstehende Spielschulden erinnern, so dass er mich schließlich passieren lassen musste. Schnurstracks ging ich zu meinem verlassenen Elternhaus (Wo meine Eltern sind, weiß ich nicht, beide dienen als Feldschere in verschiedenen Söldnerheeren), wo ich in einem verborgenen Hohlraum 10 Gulden als eiserne Reserve versteckt hatte.

Mit dem Geld – für mich fast ein Vermögen – machte ich mich auf, um mich im Hafenviertel augiebigst zu amüsieren. Doch schon, als ich in den „Zwei Drachen“ saß, gab es eine Störung. Durch meine alkoholvernebelte Wahrnehmung erreichte mich die salbungsvolle Stimme eines Paladins, die mich als Stadtführer anheuern wollte. Normalerweise rede ich nicht mit einem Paladin, wahrscheinlich habe ich überhaupt nur reagiert, weil der teure soldalische Rotwein, den ich mir zur Feier des Tages (Sicher, es gab eigentlich nichts zu feiern, aber wofür immer nach einem Grund suchen?) genehmigte, meine Willenskraft betäubt hatte. Ich willigte ein, dem Paladin und seinen Begleitern Nevongard zu zeigen und ihnen eventuell einige nützliche Kontakte zu vermitteln. Die Begleiter des Paladins waren übrigens ein kleiner, eleganter Elf mit einem mäßig erzogenen Hund und ein tumber, großer Troll, der einen Zauberstab mit sich herumtrug (eine Trophäe, zweifelsohne...).

Schon nach kurzer Zeit, in der ich meinen drei neuen Bekanntschaften das Hafenviertel gezeigt hatte und ihnen die Vorgehensweise der hiesigen Beutelschneider erklärt hatte, merkte ich, das die drei Fremden recht sympathisch waren.

¹ Mehr dazu in „Abenteuer in Bourbon“

Plötzlich erscholl aus einer kleinen, dunklen Nebengasse ein leiser Hilfeschrei, der den Paladin wie einen Soldaten strammstehen ließ. Er rannte im Mordstempo los in die Gasse und zog sein Schwert, seine beiden Kollegen sofort hinterher. Ich zögerte einen Moment, weil ich nur ungern gegen meine goldene Regel verstoße, mich erst dann in Gefahr zu begeben, wenn ein Auftraggeber schon bezahlt hat. Andererseits – ein bisschen Ablenkung würde mir nur gut tun, also machte ich die Schleuder schußbereit, die ich gut getarnt als Stirnband um den Kopf trug und stürmte hinterher. In der Gasse hielten zwei Schläger (das typische nichtsnutzige nevangardische Hafengesindel) einen gutgekleideten Mann fest und bedrohten ihn, als der Paladin wie eine Furie dazwischenfuhr und die Angreifer vertrieb. Der Mann – offensichtlich ein reicher Pfeffersack – lag ohnmächtig am Boden, sein Diener hockte wimmernd daneben. Ich verarztete ihn notdürftig und wir brachten die beiden nach Hause in ihr Kaufmannshaus.

Irgendwie hatte dieser nächtliche Zwischenfall uns zusammengeschweißt, so dass wir verabredeten, am nächsten Morgen gemeinsam zu dem Pfeffersack zu gehen und uns nach seinem Wohlergehen zu erkundigen. Eventuell war ja sogar eine Belohnung drin, jedenfalls hatte der Kaufmann Kleidung getragen, die ihn als sehr, sehr reich ausgewiesen hatte – jedenfalls nach meinen Maßstäben.

Der junge Kaufmann - Rudolph Blaudorn - empfing uns sehr zuvorkommend und dankte uns überschwänglich für die geleistete Hilfe. Er erzählte uns dann, dass seine Familie zur Zeit große Probleme hätte. Sein Vater sei für unmündig erklärt worden, weil er mit einem mechanischen Fluggerät (!) geflogen war. Somit sei die Firma zur Zeit ohne offiziellen Inhaber und Blaudorn junior selbst werde wohl nur dann eine Chance haben, Firmenoberhaupt zu werden, wenn er binnen 14 Tagen die Probleme des Kaufmannshauses lösen würde. An dieser Stelle kamen wir ins Spiel: Er bot uns tatsächlich Arbeit als Leibwächter und Ermittler an, 5 Gulden die Woche plus Spesen, dazu 50 Gulden Prämie, falls wir die Probleme der Firma lösen könnten. Wir nahmen natürlich an. Diese Bezahlung war geradezu fürstlich! Meine Abenteuer im Hafenviertel konnten warten, mir war eine Ablenkung ebenso gelegen wie die andere, so lange ich nur nicht an meine schändlich niedergemeuchelte Angebetete denken musste.

Blaudorn junior erläuterte uns die besonderen Probleme, die in der Firma aufgetreten waren. Zunächst sollten wir das verschwundene Hauptbuch wiederbeschaffen, dann die Weindiebstähle im Lagerhaus unterbinden und nicht zuletzt den Streik im firmeneigenen Bergwerk beenden. Wir werden sehen.

1. Tag

Die Gruppe, der ich mich in Nevongard angeschlossen habe, gefällt mir inzwischen ganz gut. Es stört allerdings ein wenig, dass wir einen skrupelbehafteten Paladin dabei haben, der andauernd Bedenken äußert, dass unsere Aura nicht sauber sei. Unser Troll Baldowan – er ist tatsächlich ein Magier!!! - ist heute auf Grund

dringender familiärer Angelegenheiten plötzlich verreist, hat aber versprochen, so schnell wie möglich wieder zu uns zu stoßen.

Irgendwie vermisse ich den alten Kauz, man kann sich sogar ganz gut mit ihm unterhalten; er ist wohl einer der intelligentesten Trolle, die es gibt. Hoffentlich gewöhnt er sich während seiner Abwesenheit die Sauferei nicht ab – wenn er getrunken hat, riecht er nach Wein, Bier oder lecker Schnaps, wenn er mal nüchtern ist (was selten vorkommt), stinkt er nach Troll, was die edlen Sinne unseres Elfenjägers Sirion (und die seines Jagdhundes) immer ziemlich belastet. Trotzdem, eine nette Gruppe.

Wir entschlossen uns, zunächst einmal den Weindiebstählen im Lagerhaus am Hafen auf den Grund zu gehen. Wir bewachten das Haus sorgfältig, allerdings entdeckte nur Sirion, unser Elf, der sich im Inneren versteckt hatte, etwas Auffälliges. Den Diebstahl selbst bemerkte er nicht, allerdings fand er einen geheimen Zugang, durch den der oder die Dieb(e) das Lagerhaus betreten hatten. Der Zugang führte durch den Boden eines Weinfasses in einen Kanal unter der Stadt, der nahezu komplett mit Wasser gefüllt war.

Wir beschlossen, den Zugang zunächst unverändert zu lassen, um die Eindringlinge in einer der folgenden Nächte auf frischer Tat zu ertappen.

2. Tag

Heute mussten wir zunächst mal Dienst als Leibwächter tun. Im Hause Blaudorn trafen sich die Vertreter der Handelsgilde, die wichtigsten Kaufleute und einige arrogante Advokaten, um über die Zukunft des Hauses Blaudorn zu beraten. Man, war das ein Aufriß: Die haben alle getafelt wie die Weltmeister, geklatscht wie die Marktweiber und gesoffen, dass unser Troll neidisch geworden wäre! Am Ende kam dabei nur raus, dass die Entscheidung erst in 14 Tagen fallen soll...

Währenddessen mussten wir uns im Hintergrund rumdrücken und den schmarotzenden Gästen beim Tafeln zuschauen. Interessant wurde es am Ende: Ich hörte seltsame leise Geräusche aus der ersten Etage. Während unser Jäger Sirion Rudolph Blaudorn dezent weiterbewachte, machte ich mich auf den Weg nach oben, löste dabei aber leider eine verdammt gut getarnte Schwerkraftfalle aus, die mich eine Minute lang hilflos in der Luft schweben ließ. Als es mir endlich gelang, unseren Paladin Andrej, der das Treppenhaus bewachte, auf meine missliche Lage aufmerksam zu machen, fand der Spuk auch schon ein unsanftes, lautes Ende, als ich auf die Treppe stürzte.

Zusammen mit dem Paladin spurtete ich die Treppe hinauf in das ehemalige Zimmer von Blaudorn Senior und fand es völlig verwüstet. Eine offene Tür wies mir den Weg ins angrenzende Schlafgemach, wo ich gerade noch eine schwarzgekleidete Gestalt durchs Fenster über ein gut getarntes Seil entschwinden sah. Noch voller Wut wegen der Schwerkraftfalle stürmte ich ohne viel Nachdenken hinterher, hangelte

mich unglaublich schnell über das Seil auf das Dach des angrenzenden Hauses und holte den Eindringling fast ein, der sich knapp außerhalb meiner Reichweite über ein weiteres vorbereitetes Seil hinabhangelte. Ich hinterher – immer im Sprint durch die Menschenmenge – doch leider verschwand der schwarze „Zorro“, hinter dessen Maske wir den berüchtigten Assasinen Auguste de Gourmont vermuten, sehr gewandt in der Menschenmenge.

Als meine Begleiter nach einer Ewigkeit endlich auf der Strasse auftauchten, suchten wir die Gassen mit Hilfe von Sirions Hund ab, fanden aber nur ein mit Lavendelöl getränktes Zorrokostüm in einer Regentonne. Hier endete unsere Spur. Man, war der Typ geschickt, hatte seine Seile präpariert und sogar die Flucht perfekt vorbereitet! Geklaut hatte er aber nichts, lediglich ein kleines Geheimfach im Gemach von Blaudorn Senior fanden wir aufgebrochen vor. Mit Einverständnis unseres Auftraggebers habe ich meine Unterweltkontakte spielen lassen und 10 Gulden für sachdienliche Hinweise auf den Verbleib von Auguste de Gourmont ausgesetzt – dezent, versteht sich. Übermorgen wird sich zeigen, ob jemand etwas weiß.

Abends legten wir dann den Weindieben das Handwerk. Aus einer Karte, die Andrej im Katasteramt besorgt hatte, konnten wir entnehmen, dass die Diebe wahrscheinlich den Kanal unter dem Lagerhaus durch eine ganz bestimmte Luke im Hinterhof der Kneipe „Gekreuzte Säbel“ würden verlassen müssen, also legten wir uns dort auf die Lauer. Jäger und Paladin im Hinterhof (Der Paladin in Arbeiterkleidung als Besoffener getarnt – lächerlich!), der Elf auf der Hintertreppe versteckt. Ich schaute mich derweil in der Kneipe unauffällig nach verdächtigen Gestalten um. In so einer guten Kneipe bin ich lange nicht mehr gewesen. Ich konnte mich kaum auf meinen Auftrag konzentrieren. Nachdem ich beim Hundekampf (In den „Säbeln“ gibt es die wahrscheinlich größte und beste halblegale Tierkampfarena in Nevongard) richtig vorhergesagt hatte, dass der Hund mit seinen Prachtbeißerchen genau sieben Ratten töten würde und dafür 5 Taler einstreichen konnte, kam ich richtig gut mit den Leuten ins Gespräch. Hat Spaß gemacht, aber es trieb sich nur das übliche Gesindel herum – ich hätte die verschiedensten Rauschmittel billig erwerben können, und auch die körperliche Entspannung wäre nicht zu kurz gekommen. Neben den üblichen Angeboten der Hafenhuren habe ich auch ein ausgesprochen hübsches Mädchen soldalischen Aussehens kennengelernt, das mich äußerst einladend angelächelt hat...

Etwas Verdächtiges konnte ich allerdings nicht entdecken, bis gegen Mitternacht der Paladin hereinstürmte und mich mitten aus den Vorbereitungen zum nächsten Rattenkampf riss. Zwei Diebe waren im Hinterhof aufgetaucht und hatten ihn mitsamt dem Karren, auf dem er scheinbar betrunken rumlag, aus dem Hof geschoben, offenbar, um freie Bahn zu haben.

Als wir jetzt um die Ecke spähten, fischten zwei zwielichtige Gestalten mit einem seltsamen Netz Weinkrüge aus dem Kanal und taten sich nebenbei auch noch daran gütlich. Mir kochte das Blut hoch. Diese abgefeymten Gauner! Wir ließen sie noch ein bisschen weitertrinken und stürmten genau in dem Moment aus unserem

Versteck, als die beiden begannen, ihren Komplizen aus dem Kanal zu ziehen. Ich stürmte los, um dem Kerl meinen Schlagstock über den Kopf zu ziehen, der Paladin lief mit gezogenem Schwert hinter mir her und aus den Augenwinkeln konnte ich gerade noch sehen, wie unser Jäger den Hund loshetzte. Endlich wieder eine schöne Keilerei! Obwohl mein kraftvoller Schlag den Kopf des Diebes verfehlte, war der Kampf nur von kurzer Dauer. Der eine Dieb fiel tatsächlich in Ohnmacht, als unser Paladin ihm krachend seinen Schwertknauf auf den Kopf schlug, der andere wimmerte vor Angst, weil ihm der Jagdhund mit seinen hübschen Zähnen am Arm hing. Solche Waschlappen! Der dritte hing noch im Kanal und harrte seines Schicksals.

Wir verhörten ihn und erfuhren, dass die drei ihre Beute dem Wirt der „Säbel“ verkaufen wollten, wie sonst auch. Der Wirt war es auch gewesen, der ihnen den Tip mit dem Kanal gegeben hatte. Wir entschieden uns, dass die Diebe – mit mir als Stellvertreter für das ohnmächtige Weichei – den Wein verkaufen sollten, um den Wirt in flagranti zu ertappen. Leider erkannte der alte Fuchs unseren Versuch und kaufte den Wein nicht, er wollte unbedingt eine Quittung sehen, die wir natürlich nicht hatten.

Zusammen mit Rudolph Blaudorn brachten wir die Diebe dann zur Stadtwache, deren Hauptmann uns sagte, dass sie den Wirt der Säbel schon lange als Hehler verdächtigen würden, ihm allerdings nie etwas hatten nachweisen konnten. Später stellte sich heraus, dass auch unsere Diebe ihre Geständnisse vor Gericht widerrufen hatten. Ärgerlich, aber so hatten wir immerhin den Diebstählen ein Ende gesetzt. Als wir die Karte im Katasteramt zurückgaben, konnten wir immerhin erfragen, dass ein gewisser Gruppler, ein Konkurrent der Blaudorns, die selbe Karte vor einigen Monaten entliehen hatte. Langsam zeichnete sich ab, dass dieser Gruppler möglicherweise versuchte, Blaudorn das Leben schwer zu machen.

3. Tag

Wir diskutierten über unsere weitere Vorgehensweise. Sollten wir erst das Hauptbuch suchen oder zunächst den Streik im Bergwerk beenden? Da das Bergwerk einige Tagesreisen entfernt liegt, entschieden wir uns, zunächst das Hauptbuch zu suchen. Den Rest des Tages verbrachte ich damit, in den Hafencafes nach dem soldalischen Mädchen Ausschau zu halten. Gefunden habe ich sie nicht, aber in dieser Stadt gibt es vieler Mütter hübsche Töchter...

4. Tag

Meine Unterweltkontakte versprachen uns ein Treffen mit dem bourbonischen Assasinen Gourmont. Er wollte uns am folgenden Tag im Tempel des Meteoron treffen. Seltsame Geschichte, aber der Kontakt – ein schmieriger Typ – liess sich auf

4 Gulden herunterhandeln. Seine Verfolgung ergab nichts.

Lediglich ein interessantes Ereignis gab es noch zu vermelden: Ein Freihändler hat unseren Jäger beim Einkaufen auf dem Markt davor bewahren können, übervorteilt zu werden. Danach kamen die beiden in einer Taverne ins Gespräch und einigten sich darauf, dass der Freihändler – Bendix mit Namen - in unsere Gruppe aufgenommen werden sollte. Ein netter Kerl, allerdings wirkt er noch nicht sonderlich kampferprobt...

5. Tag

Heute ist ganz schön viel passiert! Um kurz vor elf fanden wir uns im Tempel ein, der bis auf einen kapuzentragenden Säufer leer war. Aus dem Altar ertönte eine Stimme mit bourbonischem Akzent – hatte sich de Gourmont etwa im Altar versteckt? Ich unterhielt mich mit der Stimme, während unser Freihändler als Rückendeckung neben mir stand und die beiden anderen draußen Wache hielten. De Gourmont wirkte professionell und sogar relativ ehrlich, als er mir erzählte, daß er für seinen Auftraggeber lediglich das Zimmer von Blaudorn Senior durchsuchen sollte. Zwischen den Zeilen deutete er an, dass sein Hintermann möglicherweise der reiche Kaufmann Gruppler gewesen sein könnte. Das Hauptbuch habe er bei seinem Einbruch allerdings nicht gefunden, lediglich eine Lieferliste und einen Vertrag. Sollte ich de Gourmont vertrauen? Immerhin hatte die bourbonische Salzpölizei 60 Gulden auf seine Ergreifung ausgesetzt. Irgendwie traute ich dem Frieden nicht.

Gourmont behauptete dann, seinen Auftraggeber wegen Unstimmigkeiten verlassen zu wollen, so dass er uns nicht mehr in die Quere kommen würde. Ich versuchte dann, ihm noch etwas Angst einzujagen, glaube allerdings nicht, dass ich damit Erfolg hatte. Nachdem ich mich von dem überaus höflichen, fast sympathischen Profidieb verabschiedet hatte, hörte ich auf dem Dach (!) Schritte. Wie wir später feststellen konnten, hatte der gerissene Hund durch den Windeinlass des Altars zu uns gesprochen! Unser Jäger versuchte noch, ihn zu verfolgen, schaffte es aber nicht schnell genug auf das Dach zu klettern.

Als Nächstes begaben wir uns in die Irrenanstalt des Klosters, in der Blaudorn Senior mit seinen Kumpanen Karten spielte. Ärgerlicherweise stellte sich heraus, dass ich am talentiertesten im Glücksspiel war (Dabei hatte mein Lehrmeister immer gesagt, daß er mir auf einer Skala bis 20 allerhöchstens 6 Punkte geben würde). Es kam, wie es kommen musste: Ich verlor, Blaudorn verlor meist auch, der Schlosser und der Anwalt gewannen. Irgendwann konnte ich allerdings die Situation nutzen und Blaudorn meine restlichen Knöpfe, um die hier gespielt wurde, gegen einen Tipp andrehen. Er stürzte sich auf die Knöpfe, spielte weiter und sagte: „Meine Werkstatt liegt hoch über Euch. Ihr solltet dort nie einen Fuß auf den Boden setzen.“ Ich versprach ihm, nichts aus der Werkstatt zu stehlen. Eine heikle Situation, hatten wir

es doch eigentlich auf das Hauptbuch abgesehen.

Nach einigem Suchen fanden wir drei hohe Gebäude, die als Versteck für die Werkstatt in Frage kommen konnten: Eine Mühle, ein Krangebäude und ein Lagerhaus. Wir entschieden uns für das Lagerhaus, mussten allerdings in einer gewagten Kletteraktion von außen über das Dach eindringen, weil der Innenhof von Handwerkern der angrenzenden Werkstätten nur so wimmelte. Wohlbehalten auf dem Dach angekommen, schlug unser Paladin Andrej (alter angebender Kraftprotz!) mit der bloßen Faust ein Loch ins Dach und wir konnten in eine seltsame Werkstatt blicken, in der sogar das Skelett einer Windechse an der Decke hing!

Unser Jäger seilte sich ab, vergass dabei aber den Tipp des Alten. Als sein Fuss den Boden berührte, zischte ein Armbrustbolzen aus einer Falle haarscharf an seiner hübschen Nase vorbei! Der Arme war noch Stunden danach ganz bleich im Gesicht. Unser Paladin hangelte sich daraufhin an verschiedenen Seilen entlang, die unter der Decke hingen. Er untersuchte einen Schreibtisch, der an Seilen von der Decke hing und fand neben 14 Fachbüchern über Vogelflug und Flugmechanik (so ein Schwachsinn!!!) tatsächlich das gesuchte Hauptbuch! Das Hauptbuch brachten wir natürlich unserem Auftraggeber, unser geradezu übermäßig herzenguter Paladin bestand dann darauf, dem Vater seine Fachbücher in die Klapse zu bringen! Auf so eine Idee muß man erst mal kommen, aber der Vater schien sich tatsächlich sehr gefreut zu haben. Unser Auftraggeber war natürlich sehr zufrieden mit uns und lud uns in ein edles Restaurant ein, in dem wir ordentlich geschlemmt haben (Was der elfische Wirt wohl zu unserem allesfressenden Troll gesagt hätte?).

Blaudorn bot uns dann eine Passage auf einem seiner Schiffe an, so dass wir wohl in zwei Tagen zum Bergwerk aufbrechen können. Ich hoffe, dass unser Magier bis dahin zurück ist. In einem Bergwerk ist magische Unterstützung nicht zu verachten. Was unser Troll wohl zu der Werkstatt gesagt hätte? Ich habe noch nie so etwas seltsames gesehen und kann mir kaum vorstellen, dass es jemals mechanische Flugobjekte geben wird.

Es zeichnet sich ab, dass unser Paladin auf Grund von Verpflichtungen seinem Orden gegenüber nicht mit ins Bergwerk kommen wird. Einerseits ist das gar nicht schlecht, weil wir dann nicht immer so erzugut handeln müssen – ich traue mich in seiner Anwesenheit ja kaum, „Miese Tricks“ anzuwenden – andererseits ist er natürlich ein sehr guter Nahkämpfer, der sich nicht scheut, für die Gruppe in vorderster Front die Rüstung hinzuhalten.

Bis wir aufbrechen, werde ich noch meine Ausrüstung aufbessern, schließlich hat unser Auftraggeber unseren ersten Lohn bezahlt. Ich werde mir wohl einen Satz kompletter Kleidung aus Spinnenseide kaufen, die ist schön leicht, schützt besser als meine Lederklamotten und soll angeblich fast jede Kugel abhalten. Außerdem steht eine Garotte auf meiner Wunschliste und natürlich ein Blasrohr mit Giftpfeilen, das ich hier aber kaum finden werde. Jedenfalls habe ich meine Ausrüstung schon mit einem Paar Kletterhandschuhen ergänzen können.

6. Tag

Ich sags ja immer: Man sollte einen Elfen nie einkaufen lassen! Erst kann er sich nicht entscheiden, dann gibt er sein ganzes Geld aus. Gut, dass wir keine Elfin in der Gruppe haben, ich wage gar nicht daran zu denken, was die in Nevongard mit unserer Gruppenkasse angestellt hätte, schließlich bietet die Stadt hervorragende Einkaufsmöglichkeiten.

Trotz allem waren wir rechtzeitig auf dem Frachtkahn unseres Auftraggebers Rudolph Blaudorn, der uns zu den bestreikten Minen mitnehmen sollte. Unser Paladin musste wie angekündigt einen eiligen Auftrag seines Chevillion-Ordens erledigen und konnte uns nicht begleiten, dafür war unser Troll gerade rechtzeitig wieder zurück. Wie immer, wenn ich die beruhigende Anonymität der Stadt verlasse, fühlte ich mich nicht wohl, obwohl ich zugeben muss, dass es sich bei so gutem Wetter wie heute auch auf dem Gomd gut reisen lässt. Abends erreichten wir ein kleines Dorf, wo wir in einem akzeptablen Gasthaus nächtigten.

7. Tag

Heute sah das Wetter gar nicht gut aus. Es regnete in Strömen, so dass wir uns unter einer Plane auf dem Vordeck verkriechen mussten. Immerhin reichte der Wind zum Segeln aus. Plötzlich wurde die Reise durch einen Zwischenfall unterbrochen: Unser Kapitän nahm Kurs auf ein kleines Boot, das mit schwerer Schlagseite den Gomd entlangtrieb, um Hilfe anzubieten. Wir standen an der Reling und rätselten, was dem kleinen Boot wohl passiert sein könnte. Allerdings merkten wir bald, was Sache war: Wie von Zauberhand richtete sich das Boot wieder auf und nahm mit schnellen Ruderschlägen Kurs auf unser Boot, zwei Armbrustschützen tauchten wie aus dem Nichts hinter der Reling auf und schossen auf uns!

Blitzschnell ließ ich mich hinter die Reling fallen und machte wutentbrannt meine Schleuder bereit. Sirion hatte weniger Glück, er wurde von einem Bolzen am Arm getroffen. Jetzt konnten wir zeigen, wie gut wir kämpfen konnten, allerdings hatte ich gewisse Bedenken, als ich insgesamt neun Gegner zählte. Ich ließ die Schleuder kreisen und holte einen der Armbrustschützen von den Beinen. Dem hübschen Krachen nach zu urteilen, musste sein Schlüsselbein gebrochen sein. Unser Troll stand mit geschlossenen Armen murmelnd auf Deck und schien geistig völlig abwesend zu sein. Gerade, als ich ihn anfahren wollte, dass er gefälligst mitkämpfen sollte, sah ich zum ersten Mal in meinem Leben einen Zauberer im Kampf. Er schickte einen bläulich schimmernden Frosthauch auf das andere Boot nieder, der die meisten Insassen vorübergehend erstarren ließ. Sirion und unser Freihändler beschossen das angreifende Boot mit Arkebuse, Armbrust und Bogen und zeigten den Banditen, dass wir uns keinesfalls als leichte Beute ergeben würden.

Ihr Anführer zog unterdessen eine Haftpfeilgranate aus dem Umhang, entzündete sie und warf sie ausgesprochen gut gezielt auf unser Boot, wo sie den

Mast und das Mitteldeck im Nu in Flammen setzte. Während wir das näherkommende Boot weiter unter Beschuß nahmen, dämmte unser Magier das Feuer mit einem neuerlichen Frosthauch notdürftig ein und überließ es dann den Seeleuten, das Feuer zu löschen. Leider war das Boot der Angreifer wesentlich manövrierfähiger als das unsere, so dass sie uns bald enterten und mit Kurzschwertern attackierten. Wir traten ihnen mutig entgegen – was blieb uns auch anderes übrig, die Banditen brauchten ja nicht zu wissen, dass mir das Herz vor Angst in die Hose gerutscht war – und nahmen den Nahkampf auf.

Währenddessen schickte unser Troll den Anführer der Piraten mit einem seltsamen Zauber ins Wasser. Auf einmal taumelte der Pirat, ruderte ein wenig mit den Armen und besuchte dann die Fische. Ich hoffe nur, dass er reichlich dreckiges Gomdwasser geschluckt hat. Schlechter erging es unserem Freihändler Bendix in seinem ersten Kampf. Sein Gegner war ein hirnloser Hüne, der ihn mit brutalen Schlägen gleich in arge Bedrängnis brachte und ihn schwer verletzte. Dann kam auch noch Pech dazu, als Bendix sich bei seinem etwas übereifrigen Gegenangriff selbst das Kurzschwert in die linke Hand hackte. Er sackte ohnmächtig und blutend darnieder. Trotzdem gelang es uns, die Gegner in die Flucht zu schlagen. Ich hackte einem den Arm ab, unser Troll spielte seine große Kraft aus und Sirion demoralisierte die Gegner mit seinem eleganten, schnellen Kampfstil.

Als schließlich drei der Gegner unser Deck als Leichen zierten – sehr hübsche Dekoration – floh der Rest. Wutentbrannt versuchten wir, die Piraten an der Flucht zu hindern, allerdings konnten wir ihr schnelles Ruderboot nicht aufhalten. Gut, das unser Paladin nicht dabei war, der wäre vermutlich vor Entrüstung in Ohnmacht gefallen, während Sirion und ich die Fliehenden unter Beschuß nahmen.

Danach gings ans Aufräumen. Unseren Freihändler hatte es übelst erwischt, das Kurzschwert steckte noch im linken Unterarm. Leider gelang es mir nur notdürftig, ihn zu versorgen: Als ich das Kurzschwert aus seinem Arm entfernte, brach ich ihm denselben. Peinlich, peinlich...

Wir anderen hatten einige Blessuren davongetragen, glücklicherweise aber nichts Gefährliches. Während wir weitersegelten, untersuchten wir die toten Angreifer. Alle trugen eine eintätowierte Flamme auf der Hand, wiesen aber sonst keine besonderen Merkmale auf. Wir erbeuteten immerhin 22 Gulden, drei Kettenhemden und einigen Kleinkram.

Keiner von uns konnte die Flammensymbole identifizieren oder einer Gilde zuordnen, so dass wir nicht wissen, ob wir von gewöhnlichen Banditen oder von angeheuerten Schlägern überfallen wurden. Fazit des heutigen Tages ist sicherlich, dass wir uns im Kampf nicht schlecht schlagen, obwohl uns Andrej heute sehr gefehlt hat, besonders im Nahkampf. Ich muss unbedingt einmal meine medizinischen Kenntnisse auffrischen, jedenfalls haben meine heutigen Bemühungen unserem Freihändler leider mehr geschadet als geholfen.

Abends erreichten wir das Bergwerk und wurden von dem zwergischen Bergmeister recht gut aufgenommen.

8. Tag

Den heutigen Tag nutzten wir zur Regeneration und zu einigen Unterredungen mit dem Bergmeister. Das Bergwerk wurde tagsüber von Streikposten bewacht, so dass wir uns entschlossen, erst spät abends in die verlassenenen Stollen einzudringen. Offenbar war es in der Nähe von völlig trockenen Stellen immer wieder zu unerklärlichen Wassereinbrüchen gekommen, die zu einer starken Verunsicherung der Arbeiter geführt hatten. Wir wollten uns die ganze Sache mal näher anschauen.

Zum Glück zeigte der älteste Sohn des Bergmeisters ein gewisses Talent als Chirurg, so dass er unserem Freihändler medizinische Versorgung angedeihen lassen konnte.

9. Tag

Kurz nach Mitternacht machten wir uns auf den Weg ins Bergwerk, ausgerüstet mit Grubenlampen und Grabwerkzeugen. Das Bergwerk war nicht besonders groß, so dass wir in einem der Stollen schnell eine der besagten trockenen Stellen fanden. Unser Trollmagier meinte, die Aura eines Wassergeistes zu spüren und wandte seinen Frosthaut auf die Stollenwände an. Sofort bildete sich eine dünne Eiskruste, neben der es zu tropfen begann. Sirion neben mir zitterte beunruhigt und sprintete dann plötzlich Richtung Ausgang. Ich überlegte nicht lange, verließ mich auf seine elfischen Fluchtinstinkte und nahm die Beine in die Hand. Wir erreichten die nächste Ebene trockenen Fusses und wandten uns um.

Der Troll hatte etwas langsamer gedacht und noch langsamer reagiert. Wenig später wurde er (übrigens ist er ein schlechter Schwimmer) von einer gewaltigen Flutwelle aus dem Stollen gespült und wir zogen seinen massigen Körper mühsam aufs Trockene. Jedenfalls war er sich jetzt sicher, dass hier ein Wassergeist sein Unwesen treiben musste. Wir suchten in einem anderen Stollen nach einer trockenen Stelle, damit Baldowan einen Versuch machen konnte, mit dem Wassergeist zu reden (ganz tolle Idee). Wir machten uns gerade auf in einen anderen Stollen, als plötzlich der Gang hinter uns austrocknete. Sirion und ich blickten uns an und sprinteten Richtung Ausgang, doch es war zu spät. Der Geist hatte uns eine Falle gestellt und spülte uns jetzt mit einer gewaltigen Flutwelle in den Gang hinein. Zum Glück kann ich ja ganz gut schwimmen. Dummerweise geriet unser Troll in Panik und klammerte sich an meinem Bein fest. (noch bessere Idee). Wer schon mal mit einem Troll an den Hacken geschwommen ist, weiss, dass das keine einfache Sache ist. Im Geiste entschuldigte ich mich bei dem Magier und trat ihm dann mit voller Kraft in sein Gesicht. Er ließ mich los und ich erreichte prustend die Wasseroberfläche. Wenig später wurden wir am Ende des Ganges auf einen Geröllhaufen gespült, wo wir japsend Atem schöpften.

Zu unserer Überraschung endete dieser Gang nicht in einer nackten Wand wie die anderen Stollen, sondern in einem Geröllhaufen. Der Troll schaffte das Geröll mit

magischen Kräften beiseite (seltsamer Anblick, wenn ein Troll Steine mit dem Geist bewegt und nicht mit den Muskeln) und darunter kam ein Geisteraltar zum Vorschein. Wir entfernten den Zettel mit den Befehlen aus dem Altar und befreiten damit den Geist aus seinem Bann. Danach begann eine der seltsamsten Szenen, die ich je erlebt hatte. Unser Troll unterhielt sich auf drakonisch mit dem Wassergeist. Ich verstand natürlich nicht ein Wort, Sirion genausowenig. Der Troll erzählte uns danach, dass der Geist leider keinen Hinweis auf seinen Meister geben konnte. Ärgerlich, aber immerhin war das Bergwerk jetzt wieder sicher. Am nächsten Morgen konnte unser Magier die Arbeiter überzeugen, wieder in die Mine einzufahren. Allerdings musste er sich bereiterklären, drei Tage als Wache dabeizubleiben.

10. Tag – 14. Tag

Mann, ist das hier langweilig. Es gibt nichts zu tun. Es ist nichts los. Gar nichts. Im Bergarbeiterdorf gibt es zwei Schmieden (mit unfähigen Schmieden), einen Krämerladen (nahezu ohne Ware) und zwei Kneipen (dünnes Bier, keine hübschen Frauen).

Immerhin konnte sich unser Freihändler etwas erholen und über sein zukünftiges Kampftraining nachdenken. Allerdings konnte er im Gespräch mit den Schreibern des Bergmeisters noch etwas Wichtiges herausfinden. Offenbar hatte vor etwa vier Wochen der Anwalt Seggel aus Nevongard im Bergwerk eine Revision durchgeführt und dafür gesorgt, dass der fragliche Gang mit Geröll zugeschüttet wurde. Immerhin eine Spur, die uns endlich zu den Hintermännern führen könnte.

Wir ließen den Geist frei, indem wir den Geisteraltar zerstörten und machten uns auf den Weg zurück nach Nevongard, das wir nach zwei Tagen wohlbehalten erreichten.

15. Tag

Endlich sind wir zurück in Nevongard. Als erstes gingen wir zurück zu unserem Auftraggeber Rudolph Blaudorn, um ihm von unseren Erlebnissen und Taten im Bergwerk zu berichten. Blaudorn junior war natürlich sehr zufrieden, zahlte uns anstandslos den nächsten Wochenlohn (ich hörte Sirion leise etwas von „einkaufen“ murmeln) und beauftragte uns dann, dezent die Absichten seiner Familienmitglieder bei der kommenden Abstimmung in Erfahrung zu bringen.

Damit der ehrgeizige Rudolph bei der Abstimmung den Chefposten zugesprochen bekam, brauchte er mindestens 51 Prozent der Stimmen. Über 10 % verfügte er selbst, die 25 % der Kaufmannsgilde waren ihm Dank unseres Eingreifens im Bergwerk und bei den Weindiebstählen ebenfalls sicher. Um die fehlenden Stimmen auch noch zu sichern, bräuchte er noch die Stimmen seiner Geschwister, die

seiner Mutter oder die der Kleinanleger, die von einer Anwaltskanzlei verwaltet wurden.

Also erwartete uns zunächst viel Laufarbeit, die wir unter uns aufteilten. Meine Aufgabe war es, Rudolphi Bruder Karl dezent zu beschatten. Eine leichte Aufgabe, da der dekadente Pfeffersack erst lange schlief und dann lediglich zum Essen sein protziges Haus verließ. Ich konnte nichts interessantes feststellen und verbrachte einen äußerst langweiligen Tag.

Sirion versuchte, die Schwester Felicitas auszuspionieren, die mit ihrem Verlobten, Graf Tassilo von Hassel, im teuren Hotel „Kaiserhof“ abgestiegen war. Sirion mietete extra ein Zimmer (für 16 Taler!!!), nur um in das Hotel hineinzukommen. Ich vermute ja, dass er die Übernachtung dort in vollen Zügen genossen hat, aber das gehört kaum hierher. Andererseits leistete unser Jäger bei der Beschattung der adelsverehrenden Felicitas gute Arbeit, wurde nicht entdeckt, konnte aber nur wenig interessantes herausfinden, wenn man von der Tatsache absieht, dass Felicitas offensichtlich mit Macht das Ziel verfolgte, in den hohen Adel einzuheiraten.

Unterdessen hatte unser Freihändler ein wenig in der Unterwelt über den sauberen Grafen Tassilo geforscht und immerhin feststellen können, dass dieser durchaus mit zwielichtigen Gestalten verkehrte, etwa mit Olli dem Schnellen (ein richtiges Windei, kenne ich noch von früher!) und auch schon in die eine oder andere Schlägerei verwickelt gewesen war. Für eine Erpressung unsererseits reichte das allerdings nicht aus, aber es schien mir nicht völlig ausgeschlossen, dass der Graf hinter dem ersten Überfall auf unseren Auftraggeber gesteckt haben könnte.

Als letztes Familienmitglied blieb noch die Mutter übrig. Da wir bei ihr am wenigsten mit dunklen Geheimnissen gerechnet hatten, schickten wir ihr Baldowan hinterher, der kaum als ein Meister der Verfolgungsjagden gelten kann (er ist ein Troll!). Doch ausgerechnet er stieß auf eine Goldgrube: Wie er mir begeistert erzählte, erwischte er Rudolphi ehrenhafte Mutter im Hinterhof eines Tempels bei einem kleinen Stelldichein mit Albert Gruppler, dem widerlichen Besitzer eines anderen reichen Kaufmannshauses. Damit waren uns die Stimmen der Mutter sicher – Erpressung ist doch immer wieder eine schöne Sache...

Allerdings fehlten uns noch immer Stimmanteile und wir sahen auch wenig Chancen, Karl oder Felicitas zu „überzeugen“. Also entschlossen wir uns, erst einmal nach dem Advokaten Sebastian Seggel zu forschen, der den Wassergeist in die Mine eingeschlossen hatte. In der Kanzlei war er nicht auffindbar, seine Seniorpartner konnten uns wenig Interessantes über ihn berichten, gaben uns aber wenigstens seine Adresse. Immerhin konnten die Advokaten uns noch mitteilen, dass alle Kleinanleger beabsichtigten, persönlich zu der Abstimmung am kommenden Tag zu erscheinen – äußerst ungewöhnlich. Leider durften die beiden uns nicht verraten, wer die Kleinanleger waren. Die Idee eines Einbruchs verwarfen wir schnell – die potentiellen Gefahren waren einfach zu groß. Bei unseren weiteren Nachforschungen bezüglich Seggel fanden wir heraus, dass er sich offensichtlich des öfteren mit einer geheimnisvollen Gestalt getroffen hatte, die seltsame schwarze Handschuhe trug. In

seiner Wohnung war er aber nicht anzutreffen. Auch hier verzichteten wir sicherheitshalber auf einen Einbruch, und einen Durchsuchungsbefehl konnten wir mangels konkreter Beweise nicht erwirken.

Langsam gingen uns die Möglichkeiten aus, so dass wir uns auf die Suche nach den Schießpulverfässern machten, die Seggel aus dem Bergwerk nach Nevongard geschickt hatte. Die Spur verlor sich in einem Mietlagerhaus, aus dem die Ware vor einigen Tagen von einem gewissen „Norbert Nemo“ abgeholt worden war, den wir natürlich nicht aufspüren konnten. Zu guter Letzt forschte ich in der Unterwelt nach dem Symbol, das die Flusspiraten auf der Hand getragen hatten. Eine zwielichtige Gestalt konnte mir (nach reichlich Bier!) berichten, dass diese Bande wohl häufiger außerhalb von Nevongard Häuser ausgeraubt hatte, deren Reichtum allgemein gar nicht bekannt gewesen war. Mehr wußte die versoffene Ratte nicht, aber immerhin.

Leider fehlten uns die Beweise gegen Seggel, allerdings wiesen sämtliche Indizien auf ihn als Drahtzieher im Hintergrund. Wir warnten Rudolph Blaudorn vor möglichen Anschlägen mit dem Schießpulver, so dass er für die letzte Nacht bis zur Abstimmung zusätzliches Wachpersonal engagierte. Dennoch sahen wir dem kommenden Tag mit einem unguten Gefühl entgegen – schließlich hatten wir die nötigen Stimmen nicht „sicherstellen“ können.

16. Tag

Heute fand die Abstimmung im Hause Blaudorn statt. Alle wichtigen Personen waren anwesend, mit Ausnahme von Seggel (keine Überraschung) und Karl Blaudorn, dem Bruder, dem ein seltsamer Unfall am vorherigen Abend das Kommen unmöglich gemacht hatte. Bei der Abstimmung entfielen 55 Prozent der Stimmen auf Rudolph, 45 Prozent enthielten sich. Offenbar hatte Karl eine Vollmacht erteilt, für seinen Bruder zu stimmen. Wir atmeten erleichtert auf und schlossen uns der ganzen Gesellschaft an, die Rudolphs Einladung folgte, auf einem hübsch geschmückten Boot den Neuanfang zu feiern. Man, was für eine sinnlose Geldverschwendung: Das Boot war über und über mit Girlanden geschmückt, die Kellnerinnen hatte Blaudorn junior offensichtlich persönlich ausgesucht (sein Geschmack ist über jeden Zweifel erhaben!), die Getränke waren äußerst erlesen und dazu gab es Häppchen, die jeden Gaumen erfreuten.

Als wir das Boot erreichten, fielen mir plötzlich die verschwundenen Fässer mit Schießpulver ein. Ich schaute zu Sirion hinüber, dem ähnliche Gedanken durch den Kopf zu gehen schienen. Er nickte kurz und wir bedeuteten Blaudorn unauffällig, das Boot noch nicht zu betreten. Wir durchsuchten das Boot und fanden im Laderaum die gesuchten Fässer, offensichtlich mit einem Zeitzündungsmechanismus versehen, der noch 30 Minuten anzeigte. Wir verständigten die Stadtwache und einen Fallenmeister, da keiner von uns über die Kenntnisse verfügte, eine solche Höllenmaschine zu entschärfen. Der Fallenmeister stellte fest, dass die Vorrichtung, die absolut legal verkauft worden war, nicht ohne weiteres entschärft werden konnte. Laut der Gilde der Fallenmeister war die Vorrichtung übrigens verkauft worden an...

Sebastian Seggel. Damit hatten wir endlich unseren Beweis gegen den Winkeladvokaten, der nun von der Stadtwache gesucht wurde.

Das verminte Boot wurde von einigen unerschütterlichen Ruderern der Hafengewache auf den Fluß geschleppt, wo es explodierte, ohne Schaden anzurichten – lediglich eine alte Tempelruine auf der Nachbarinsel Parvagard stürzte ein.

In der Zwischenzeit hatte man Seggel in einem Restaurant ausfindig gemacht und einen Befehl zur sofortigen Deportation gegen ihn ausgestellt, den wir vollstrecken sollten. Gut gelaunt machten wir uns auf den Weg, leider ohne viel nachzudenken. Was sollte ein einfacher Winkeladvokat schon anrichten? Baldowan war übrigens nicht mehr bei uns, er hatte bei der Durchsuchung des Bootes einige Flaschen hervorragenden Weines unauffällig bei Seite geschafft und sich dann im Schatten eines Lagerhauses in Rekordzeit vollaufen lassen... Gut, wir würden ihn kaum brauchen, um einen einzelnen Advokaten festzunehmen.

Als wir das Restaurant betraten, sahen wir Seggel sofort. Er saß in Begleitung einer finsternen Gestalt an einem Ecktisch. Der Finsterling blickte uns an und erkannte uns sogleich, schließlich hatten wir ihn und seine Kumpane auf seinem Flußboot besiegen können. Der Typ – später sollten wir feststellen, dass er als „Zlokit, der Feuerteufel“ bekannt war – grinste hämisch, zog eine seiner geliebten Haftfeuergranaten aus dem Umhang und warf sie neben uns an die Wand, wo sie glücklicherweise den brennenden Wandleuchter verfehlte und sich nicht entzündete. Sofort brach Panik in dem wohlsituierten Restaurant aus.

Soviel zu unserem Auftrag, Seggel unauffällig zu verhaften und zu deportieren. Ich versuchte sofort, den gefährlichen Zlokit mit der Schleuder zu treffen, doch in dem Getümmel verfehlte ich ihn knapp. Sirions Pfeil prallte von seiner Rüstung ab. Andrej stürmte entschlossen nach vorn und griff den Feuerteufel mit blanker Klinge an, doch dieser erwies sich als sehr geschickt und wich dem Angriff aus. Unser Freihändler (nein, ich unterstelle ihm keine Feigheit, sondern bewundere seine Klugheit) rannte aus dem Schankraum nach draußen, um Seggel an einer Flucht durch das Fenster zu hindern. Sehr schlau, wie sich herausstellte, da Seggel genau dies versuchte und dem wackeren Freihändler, der seine schlotternden Knie gut zu verbergen wusste, ins offene Messer lief. Damit war Seggels Verbrecherlaufbahn vorläufig beendet und er lag bald als gut verschnürtes Paket in der Gosse.

Derweil amüsierten wir uns mit Zlokit, der sich als äußerst gefährlich erwies. Er knallte seine nächste Granate auf den Tisch, wo sie sich sofort an der Kerze entzündete. Ich hasse Haftfeuer! Andrej sicher auch, denn der Feuerteufel warf ihm die brennende Tischdecke ins Gesicht und setzte ihn so vorläufig außer Gefecht. Ich stürmte kurzentschlossen los, zog Kurzsword und Stilet, um den Schurken zu zerstechen, holte machtvoll aus – rutschte schmachlich auf einem steinharten Brötchen aus und landete unsanft auf dem Hinterteil (ich werde nie wieder in diesem Restaurant essen – für die Preise könnte man wenigstens frische Brötchen erwarten).

Unterdessen stürmte Sirion auf den Halunken los und stellte schnell fest, dass dieser ein geschickter Kämpfer war und zudem noch ein Kettenhemd unter der Jacke trug. Andrej befreite sich von der brennenden Tischdecke und griff wieder in den

Kampf ein, was Zlokitt zur Flucht bewog. Er setzte über einen Tisch und sprang aus dem Fenster auf die Strasse. Ich sprintete sofort laut fluchend hinterher, holte den Gauner bald ein und griff ihn an. Meine wütenden Angriffe brachten ihn zu Fall und seine Haftgranaten zum Zerbrechen, allerdings ohne sich zu entzünden. Gekonnt setzte ich ihm mein Stilett an die Kehle und nahm ihn fest. So hatte der Spuk ein Ende.

Nach und nach entwirrte sich die Geschichte. Seggel kannte Karl Blaudorn aus seiner Studienzeit in Altenstein und konnte ihn – auf Grund einer versehentlichen Teilnahme an einer Orgie des Teufelskultes – erpressen. Seggels Plan: Erst Rudolph an die Macht bringen, dann sämtliche Eigner der Firma Blaudorn durch eine gezielte Explosion ins Jenseits bringen – Karl wäre danach der Erbe, da er auf Grund des fingierten Unfalls als einziger überlebt hätte – und dann Karl erpressen und nach Strich und Faden ausnehmen.

Zusammen mit Zlokitt hatte Seggel schon vorher profitable Gaunereien betrieben. Seggel hatte Zlokitt vertrauliche Informationen aus der Kanzlei zugespielt, so dass dieser mit seiner Bande gezielt reiche Landgüter ausrauben konnte. Weil Zlokitt die ausgeraubten Güter meist hatte niederbrennen lassen, war man ihnen nicht auf die Spur gekommen. Zlokitt hatte sich im übrigen aus den Händen der unfähigen Stadtwache befreien können und dann einen grauenvollen Freitod gesucht. Seine Kleidung war noch völlig vom Haftfeuer aus den geborstenen Granaten getränkt, so dass er zur lebenden Fackel wurde, als er in den Herd einer Garküche hechtete.

Unser Auftrag war damit beendet und Rudolph Blaudorn erwies sich als äußerst zufrieden und dankbar. Er zahlte uns die vereinbarte Prämie und legte sogar noch etwas drauf, so dass wir am Ende je 80 Gulden erhielten. Ich habe noch nie einen solchen Haufen Geld in der Hand gehalten! Nach diesem anstrengenden Auftrag werden wir erst einmal ein wenig die Ruhe genießen und in Nevongard ausspannen. Nebenbei werde ich die Zeit nutzen, um Soldalisch und Albionisch zu lernen. Vielleicht kann ich dann irgendwann einmal als Leibwächter an einem der großen, prunkvollen Königshöfe in Soldale oder Albion arbeiten. Ansonsten werde ich die Zeit genießen, den Frauen nachstellen (charmant, versteht sich!) und – man glaubt es kaum, mich bei unserem ehemaligen Chef Blaudorn junior nach soliden Anlagemöglichkeiten für meine 80 Gulden erkundigen.

Im übrigen hat uns die Stadt Nevongard das dauerhafte Recht verliehen, innerhalb der Stadtmauern leichte Waffen zu tragen, Andrej, der blaublütige Paladin erhält sogar Residenzrecht (nicht, dass er sich jemals ein Haus in Nevongard leisten könnte) und Baldowan erhielt das Recht, in die hiesige Magieryilde einzutreten. Ein schönes Abenteuer!