

Unter Haien

- Azsila (Hrangapriester – Christian Z.)
- Nirosh Bravedis (Norbarde – Christian Z.)
- Haldan von Agumin (Liebfelder Scharlatan – Christian F)
- Thorim (Artefaktmagier, Christopher)
- Avessandra (Rabengardistin, Heiko J)
- Kiaras (Phexgeweihter – Heiko J)
- Frijar (Einbrecherin, Michael SD)
- Mokol, Sohn des Mugolosch (Angroschim, Dennis D.)

Zeitraum: Hesinde 1005 BF

Ort: Al Anfa, Drol

Meisterpersonen: Sergeant Gaius Ulfhart, Greifer Eugenius Bonareth (Kommandant Reiterei Rabengarde), Tar Honak in der Arena, Valadur der Rote, Senat von Drol, Comto di Fara

30. Boron

Ankunft in Al Anfa. Die Gruppe (Azsila, Haldan, Frijar = Gesucht in Al Anfa) wohnt mit Avessandra der Feierlichkeiten/Prozessionen/Flug der Zehn bei. Danach führt Avessandra die Gruppe zum Anwesen ihrer Familie, um die Gruppe dort einzuquartieren. Dort warten aber bereits 20 Rabengardisten und 1 Magier aus der Universität, um die Helden fest zu nehmen. Ohne Widerstand lassen sich die Helden abführen. Thorim ist noch in Al Anfa unterwegs.

01. Hesinde

Stadt des Schweigens. Die Helden werden kurz verhört und gefoltert. Für die Al Anfaner ist alles klar. Man findet nicht nur das Tagebuch von Azsila, sondern auch noch Gifte und ein Al Anfa Siegelstock bei der Ausrüstung von Azsila. Avessandra kommen langsam Zweifel. Sie erkundigt sich über ihre Ehemaligen Kameraden.

03. Hesinde

Avessandra musste mehrere Anhörungen über sich ergehen lassen, denn der Orden versucht herauszufinden (mit Hilfe des Tagebuches von Azsila) ob Avessandra mehr mit der Gruppe zu tun hat, als sie vorgibt. Sie kann alle Vorwürfe entkräften und zum Ende des Mondes zu einer Grenztruppe versetzt. Sie soll mit einigen Rabengardisten die Straße nach Mirham sichern.

04. Hesinde

Avessandra reicht bei ihrer Kommandantin der Rabengarde einen Antrag ein, der ihr die Gefangene Frija von Hollos überstellen soll. Sie erhält die Möglichkeit dem Orden die Gefangene zu einem Symbolischen Betrag abzukaufen.

10. Hesinde

Frijar wird aus ihrem Kerker gezerrt und zum Anwesen der Familie von Avessandra überstellt. Eine Eskorte von Rabengardisten begleitet Frija, damit sie nicht auf dem Weg dorthin entkommen kann. Frija hat sich während des Transportes den Gardisten widersetzt und wurde mit Tritten und

Schlägen gefügig gemacht. Frija trägt als Zeichen, dass sie jetzt ein Sklave ist, einen Halsring aus Eisen. Ihr wird das Halseisen abgenommen und medizinisch versorgt.

22.Hesinde

Mokels Schiff trifft in Al Anfa ein und wird auf dem Sklavenmarkt als Gladiator verkauft.

24.Hesinde

Mokels erster Kampf vor einem Privaten Publikum (Granden) gegen einige Waldmenschenkrieger.

26.Hesinde

Mokels zweiter Kampf vor einem Privaten Publikum (Mitglieder der Gardentruppen und deren Angehörigen) gegen einen erfahrenen Gladiator. Mokel kann souverän gewinnen. Man ruft ihn jetzt Axtmann.

27.Hesinde

Es öffnet sich die Kerkertür. Männer und Frauen in Schwarzem Kürass mit einem Silbernen Löwen drauf legen Azsila und Haldan Handfesseln aus Eisen an und zerren sie aus der stinkenden Zelle. Beide bekommen Augenbinden um und werden an die Oberfläche gezerrt. Draußen nimmt man ihnen die Augenbinde ab und das Licht schmerzt in den Augen. Es ist früher Morgen und bereits ziemlich schwül. Unten war es immer angenehm kühl. Die Helden müssen gestützt werden, da die Dunkelheit und das Karge Essen beide geschwächt hat. Man zwingt zuerst Haldan in einen Gitterwagen, danach wird Azsila unsanft hineingestoßen. Der Wagen setzt sich in Bewegung und 10 Männer und Frauen mit dem Löwenwappen eskortieren die Helden durch die Stadt. Hinter dem Wagen können sie einen vermummten Mann in einer Schwarzen Robe erkennen, der als einziger reitet. Nach einiger Zeit erreichen die Helden die Arena. Ein Großes Ovale Gebäude, das sich in den Himmel erhebt. Der Wagen fährt durch das Tor und fährt in einen unterirdischen Gang (unterhalb der Arena). Dort werden die Helden in eine Zelle gebracht (Schwere Gittertür in Front und sonst nur schwere Mauern). Man schleift beide in die Zelle zum Bett und stellt auf einen kleinen Tisch einen großen Teller mit frischem Obst und noch dampfenden Hühnerbraten ab. Die Ketten hat man nicht abgenommen. 2 Wachen postieren sich vor der Zellentür und beobachten die Helden. Ein dritter kommt hinzu, er trägt als Wappen einen silbernen Löwen mit einer Goldenen Krone und ist ziemlich untersetzt. Er eröffnet den beiden, dass sie jetzt Gladiatoren sind. Frija trifft auf Thorim. Beide besprechen sich in einem kleinen Teehaus. Frija geht danach zum Markt und kauft sich neue Ausrüstung.

28.Hesinde

Am Frühen Morgen unten im Verlies der Arena....

Der Heiler trifft ein. Vier Wachen behalten die Helden im Auge, während der Kerkermeister die Gittertür aufschliesst. Nachdem der Heiler eingetreten ist, verschliesst er wie üblich die Zellentür. Der Heiler hat eine Schale mit frischem Wasser und einige Verbände, sowie eine merkwürdig riechende Paste. Gleichgültig macht er sich an die Arbeit und kümmert sich um den geschundenen Haldan. Er reinigt dessen Wunden und legt einen frischen Verband um die grössten Verletzungen. Auf die Frage von Haldan, ob man ihm nicht die Handfesseln abnehmen könne lächelt der Medicus nur müde. Anschliessend widmet er sich Azsila, als wieder einmal das Brüllen eines wilden Tieres ertönt, doch anders als sonst nicht aus den verzweigten Katakomben der Arena

sondern ganz nah, als hätte sich ein Löwe in dem Gefängnistrakt verirrt, dazu hektisches Stimmengewirr. Sofort merken die Wachen auf und schauen angespannt in den Gang, aus dem das brüllen kam. Haldan wirkt im Rücken des Heilers eine bewegte Illusion, so dass die Wachen, als sie sich wieder den Gefangenen zuwenden, das gewohnte Bild vorfinden: der Heiler kümmert sich um Haldan und Azsila. In der Aufregung hat Haldan einem Wächter mittels Motorikus den Schlüssel für die Fesseln entwendet. Im Schutze des Illusionären Trugbildes benutzt Haldan seine Handfesseln und nimmt den Heiler von hinten in die Mangel und würgt ihn, sodass er nicht um Hilfe rufen kann. Als der Heiler das Bewusstsein verliert, schließt Haldan seine fesseln auf und macht sich daran, sich selbst das Gesicht des Heilers anzuzaubern und dem Heiler sein eigenes. Dann wechselt er die Kleidung und legt dem verzauberten Heiler die Fesseln an. Danach legt er diesen auf ein Bett. Haldan steckt Azila den Schlüssel zu und zwinkert ihm zu.

In einem geeigneten Moment läßt Haldan die Illusion der Gefängniszelle fallen und tritt mit der Wasserschale an die Zellentür heran.

Eine Wache winkt den Kerkermeister heran und schliesst die Zelle auf. Dieses mal scheinen die Wächter nicht so eifrig einen Fluchtversuch zu unterbinden, lassen den "Heiler" passieren und verschliessen die Zelle anschliessend wieder.

Mittags.

Tausende Jubeln. Ein lautes Gemurmel, dass sich so anhört, wie in einem Bienenstock. Das Stadion ist gut gefüllt. Alle wollen den Axtmann sehen. Mokol wird nach oben geschafft und auf den Sandboden gelegt. Um ihn herum sind mehrere Bäume aufgestellt worden. Mokol erwacht aus seinem Rauskrautträumen. Man läßt den Oger frei und dieser nimmt sofort die Witterung auf. Er nimmt den kleinen Zwerg im künstlichen Wald wahr und rennt los. Mokol richtet sich auf und weiß nicht wo er sich befindet. In der Hand hält er eine klobige Holzfälleraxt, stümperhaft auf seine Größe gekürzt. Mokol hört den Oger, der sich durch das Gehölz zu ihm durch kämpft. Mokol läuft weiter in das Gehölz hinein und bleibt erst vor der Arenamauer stehen. Diese läuft er weiter entlang und sucht nach einem Ausgang. Der Oger holt ihn ein und zwingt Mokol zu einem Kampf. Mokol muss einen schweren Treffer einstecken und versucht einen Ausweg zu finden. Der Oger bedrängt den Zwerg immer weiter und muss von Mokol ebenfalls Treffer einstecken, doch kann er die besser ertragen. Plötzlich bricht die Axt von Mokol und er hat nur noch einen Holzstiel in der Hand. Der Oger brät in seinen Gedanken den kleinen Mann bereits über einem Feuer und holt zu dem finalen Schlag aus. Mokol kann jedoch geschickt ausweichen und ihn mit einer Salve von Hieben schwer bedrängen. Der Oger wankt und wird von Mokol mit einem letzten Schlag gefällt. Die Besucher jubeln und stimmen in einem lauten „Axtmann, Axtmann!“ ein. Ein Mann in einer speckigen Lederrüstung tritt an Mokels Seite und fordert ihn auf den Kopf des Ogers abzutrennen und ihn der Menge zu präsentieren. Mokol macht es so, wie ihm geheißen und schwenkt den Kopf in Richtung Menge. Die Menschen sind begeistert. Unter lauten Jubel fährt Mokol und der Mann mit einem Fahrstuhl in die Tiefen der Arena. Dort angekommen bringt man ihn zu der Zelle der anderen Helden...Thorim hat das Schauspiel als Besucher in der Arena mitgesehen und kommt mit einem Wächter am Ausgang ins Gespräch. Er besticht den Wächter, dass der ihm Abends die Räumlichkeiten der Arena zeigt.

Währenddessen in der Stadt.

Haldan trifft Thorim vor der Arena wieder. Beide planen die Befreiung von Azsila. Fria kauft sich auf dem Markt ein Schlafmittel und kehrt zum Haus Karinor zurück. Beim Abendessen mischt sie das Schlafmittel in die Speisen und flieht zu der Arena, um Thorim zu treffen. Die Familie Karinor

liegt in einem tiefen Schlaf. Vor der Arena trifft sie auf Haldan und Thorim.

Zur gleichen Zeit im Kerker unterhalb der Arena:

Azsila und Mokel werden aus der Zelle geführt und in die Gladiatorenkneipe „Korszahn“ eskortiert. Dort darf Mokel ein Bier auf das Wohl des Kerkermeisters trinken, danach geht es zum „Speisesaal“. Dort versucht Azsila mit einem Magischen Tanz die Wachen auszuschalten, doch es misslingt. Die Helden werden wieder in ihre Zellen geführt.

Vor der Arena:

Haldan legt auf seine beiden Gefährten und auf sich selbst eine Illusion. Alle sehen aus, wie die Gardisten vom Schwarzen Löwen. Ohne Schwierigkeiten erreicht die Gruppe die Zelle von Mokel und Azsila. Sie geben sich den Helden zu erkennen und öffnen die Zelle. Auch über Mokel wird eine Illusion gelegt und Azsila zieht sich den Wappenrock eines Gardisten an. Zusammen versuchen sie aus dem Untergeschoss der Arena zu entkommen. Unterwegs kann die Gruppe noch 2 Gardisten überwinden. Die Toten Gardisten werden in die ehemalige Zelle von Mokel und Azsila gelegt. Dann entzündeten die Helden dort ein Feuer und fliehen. Unerkannt gelingt es der Gruppe zu entkommen.

Gemeinsam erreichen sie den Hafen und versuchen ein Schiff aus der Stadt zu buchen. Frija verabschiedet sich, um zum Anwesen Karinor zurück zu kehren. Sie hat den Entschluss gefasst Avessandra für den Verrat zu töten. Doch bei dem Anwesen der Karinor sind bereits Rabengardisten und so beschließt Frija doch mit den anderen zu fliehen. Die Gruppe findet eine Karavelle aus dem Mittelreich (Rose II). Das Schiff stellt sich als Schmuggler heraus, der Sklaven aus der Stadt schmuggelt. Kapitänin Renzi ist mit den Bedingungen einverstanden und so teilen sich die Helden im Laderaum einen Verschlag mit einigen Flüchtlingen. Azsila sendet einem Rabengardisten magische Träume und bittet ihn, die Ausrüstung der Helden zu einem bestimmten Punkt in der Stadt zu bringen. Azsila vertraut darauf, dass der Plan gelingt und macht sich heimlich davon, um seine Sachen abzuholen. Er erreicht den Marktplatz und schleicht dort herum. Zwei Stadtgardisten werden auf ihn aufmerksam und nehmen ihn fest. Azsila kann sich losreißen und auf einen Baum hinauf klettern. Die Stadtgardisten holen Verstärkung und bald suchen 2 Dutzend Gardisten den Platz ab.

Die Rose II kann einen Lotsen bestechen und nach einer Routinekontrolle der Hafengarde den Hafen verlassen. In der Dunkelheit verlassen die Helden langsam Al Anfa.

Azsila nutzt einen günstigen Augenblick und springt vom Baum. In der Dunkelheit (nur im Schatten einiger Öllampen) erreicht er das Hafenbecken. Er springt hinein – doch wird er von Bolzen getroffen und stürzt ins Wasser. Langsam versinkt er im Hafenwasser...

Ganz in der Nähe befindet sich Avessandra Karinor und berichtet:

Exzellenz H'Dolvarno ließ nach mir schicken, und es mag eine Gnade des Schweigsamen gewesen sein, dass ich mich mit der mir angeschlossenen Patrouille, die wir nach den Flüchtlingen suchten, nur wenige Straßenzüge weiter befand. Ein regulärer Gardist trat völlig außer Atem und nach Luft ringend an mich heran: "Domna Karinor?" fragte er. Ich nickte knapp.

"Seine Exzellenz Meister H'Dolvarno verlang nach Euch. Am Hafen,... unverzüglich!" japste er aufgelöst. Ich nickte knapp, gab den Rabengardisten meiner Patrouille knappen Befehl mir zu folgen und eilte zum Hafen...

Und mein Herz sollte in tausend Stücke zerspringen. Ich sah noch, wie eine Abteilung

Armbrustschützen soeben abrückte und Reguläre sich anschickten, jemanden aus dem Becken ziehen zu wollen, als Meister H'Dolvarno schon an mich herantrat. Er nahm mich behutsam an die Seite und deutete auf den tot im Hafenbecken treibenden Mann: Aszila Ya'Quintano...

Es schien mir, als ob die Zeit mit mal gefroren war. Erst das Rütteln des Magus an meinem Arme brachte mich indes wieder zur Räson: "Domna?" fragte er knapp. "Rettet ihn...," wisperte ich, Tränen unterdrückend. Sogleich schritt der Magus zu Wege, die Gardisten wild gestikulierend verscheuchend...

03.Firun

Das Schiff mit den Helden erreicht Brabak. Mokol verkauft einige erbeutete Fässer Rauschkräuter für die Rose II, um die Fahrt nach Kuslik zu bezahlen. In einem Freudenhaus gelingt ihm das Geschäft, dessen Besiegelung er mit seiner Unschuld bezahlte. Nach einem kurzem Aufenthalt fährt das Schiff weiter nach Chorhop.

08.Firun

Ankunft in Chorhop. Hier werden die Vorräte aufgefrischt und für eine Nacht angelegt. Die Helden amüsieren sich in der Stadt. Haldan spielt im Spielhaus, Frija spendet im Phextempel und Mokol kauft Munition für das Schiff ein. Danach gehen alle zusammen im Gasthaus „Zum traurigen Yarmun“ essen.

13.Firun

Das Schiff erreicht die Freie Stadt Drol. Die Helden verlassen das Schiff und werden von einem Norbaden angesprochen, der sie zum Palast des Senates bittet. Der Norbarde stellt sich als Herr Barvedis vor. Unterwegs versucht er den Helden zu erklären um was es geht. Die Tür der Schatzkammer ist durch ein Unglück magisch verschlossen. Er wurde angeheuert diese Tür wieder zu öffnen. Doch außer ein paar kleinere Artefakte zu fertigen, sei er nicht im Stande die Tür zu öffnen. Da Thorim offensichtlich ein Magier ist, kam Barvedis auf die Idee, sich Hilfe zu suchen. In Drol gibt es fast keine Magier. Im Palast erläutert der 1.Senator der Gruppe die Situation. Der Schatzprätor ist in der Hand von Piraten. Doch nur der Schatzprätor kennt das geheime Losungswort für die Tür. Die Helden untersuchen im Keller die Tür. Barvedis kann die Tür nach dem geheimen Wort befragen und öffnen, doch verbergen sich dahinter 3 Golems zum Schutz des Schatzes. Auch für die Golems braucht man Losungswörter. Die Helden beschließen den Schatzprätor aus den Fängen der Piraten zu befreien. Ein gewisser Valadur, genannt der Rote, fordert für die Freilassung 1.000 Dukaten. Die Übergabe soll in wenigen Tagen in Mengbilla stattfinden.

Am Abend fahren die Helden auf einer kleinen Galeere unter Kapitän Vero Nauta nach Mengbilla ab. Auf dem Schiff sind 20 Berufsruderer, 10 Söldner und ein kleines Katapult, dass Schrapnellsteine verschießen kann.

14.Firun

Am frühen Abend erreicht die Galeere den Hafen von Mengbilla und legt in der Nähe einiger Ottas an. Die Helden machen sich auf dem Weg zum Vereinbarten Treffpunkt, als sich plötzlich ein riesiger Sklave versucht durch die Menge zu kämpfen. Ihm folgen einige Stadtgardisten. Der Sklave springt ins Hafenbecken und schwimmt auf das Meer zu. Die Garde läßt Boote zu Wasser und folgt ihm. Die Boote der Garde holen den Sklaven ein und erschlagen ihn. Danach wird er aus

dem Becken gezogen. Die meisten Menschen im Hafenviertel kümmern sich nicht um den Vorfall, als wäre es alltäglich.

Die Helden erreichen die Kneipe „Giftmord“. Dort erwehren sie sich gegen die Angebote von Rauschkräutern und Lustsklaven. Sogar ein perverser Schinder bietet einen Sklaven zum verprügeln an. In die Kneipe treffen Valadur mit einigen Nordleuten ein. Die Thorwaler werden belauscht und erfahren, dass man bald mit dem Eintreffen des Lösegeldes rechnet. Die Thorwaler verlassen die Kneipe bald wieder und kehren zu ihrer Otta zurück. Barvedis wagt sich alleine auf die Otta und gibt vor sich verlaufen zu haben. Er verschafft sich einen kurzen Überblick über die Anzahl der Besatzung und wird danach vom Schiff verwiesen.

Mokel und die Helden planen die Übergabe des Lösegeldes. Sie wollen Bleibarren per Illusion zu Gold machen und geben bei einem Bleigießer Bleibarren in Auftrag.

15. Firun

Morgens

Die Helden besuchen ein Teehaus und Mokel verkauft seine Zigarren. Danach suchen sie den Bleigießer auf und holen die Barren ab. Dann schicken sie eine Nachricht zu der Otta und vereinbaren ein Treffpunkt zur Übergabe. Mit einem Ruderboot setzt Haldan mit den Barren zur Hafenummitte. Dort erwartet ihn bereits die Otta. Die Thorwaler nehmen die Kiste an Bord und werfen Haldan den toten Schatzprätor herüber. Unter Gelächter rudert die Otta auf die offene See. Die Helden besteigen die Galeere und verfolgen die Nordmänner. Mokel übernimmt das Geschütz und feuert einige gezielte Salven auf die Otta. Viele Thorwaler sterben und das Segel wird beschädigt. Die Galeere holt auf. Doch lösen sich von der Otta einige Wasserwesen und steuern auf die Galeere zu. Delphine aus Wasser zerstören einige Ruderblätter der Galeere, mehrere Wasserwirbel reißen Löcher in die Bordwand und Wasserstrahle töten Besatzungsmitglieder. Die Galeere bricht die Verfolgung ab, um das Schiff zu reparieren. Die Otta entfernt sich immer weiter.

Mittags

Haldan nimmt eine Pille und verwandelt sich in einen Vogel. Er folgt der Otta und landet unbemerkt an Bord. Bei seiner Rückverwandlung versteckt er sich im Ladebereich der Otta. Dort zaubert er die Illusion einer Seeschlange und kann so die Fahrt der Otta verlangsamen, weil das Drachenschiff immer wieder versucht dem Seeungeheuer auszuweichen. Schließlich erreicht die Otta eine versteckte Grotte (hinter einem Vorhang aus Kletterpflanzen versteckt) und fährt langsam hinein. Haldan gleitet langsam ins Wasser. Im Halbdunkeln kann er mehrere Drachenschiffe ausmachen, die vor einem Steg festgemacht haben.

Die Galeere erreicht ebenfalls die Grotte und Frija springt ins Wasser durch den Vorhang. Sie schwimmt langsam auf die Otta zu. Haldan hat inzwischen den Steg erreicht und klettert die Leiter zum Vorsprung hinauf. Dort sind mehrere Kisten und Säcke gelagert. Mehrere Feuerbecken erhellen die Grotte ein wenig und Haldan kann einen weiteren Gang entdecken, der weiter in den Berg führt. Frija erreicht den Steg und klettert die Treppe hinauf. Aus dem Gang sehen die Helden mehrere Nordleute heraustreten, die einen Gefangenen mit sich führen. Kiaras, der Phexgeweihte. Er war der letzte Überlebende einer Kaperfahrt und soll jetzt getötet werden.

Barvedis geht von der Otta ins Wasser und durchschwimmt den Vorhang. Vorsichtig schwimmt er zum Steg.

Abends

Haldan und Frija greifen die Thorwaler an und Kiaras kann unbemerkt einen Dolch aus dem Gürtel eines der Thorwalers ziehen. Haldan wird von einem Hieb schwer getroffen und sinkt bewusstlos zu Boden. Frija und Kiaras können einen Thorwaler zu Boron befördern und den anderen schwer verletzen. Barvedis klettert die Leiter hinauf und feuert mit seinem Kurzbogen auf Kiaras. Frija deutet Barvedis an, dass Kiaras auf der Seite der Helden steht und gemeinsam können sie den Thorwaler überwinden. Durch den Kampfärm werden die Thorwaler auf den Ottas alarmiert und sammeln sich auf dem Steg. Haldan erlangt das Bewusstsein wieder. Die Helden kippen die Feuerbecken auf die Leiter und den Steg. Die Helden entdecken einen weiteren Thorwaler aus dem Gang kommen und greifen ihn an. Mit Mühe kann sich der Nordmann lösen und zurück in den Gang fliehen. Am Ende des Ganges stehen weitere Thorwaler bereit und die Helden ziehen sich zurück. Man kippt Brandwein auf den Boden des Ganges, auf die Leiter und den Steg. Als die Krieger aus dem Gang kommend die Grotte erreichen, wird der Branntwein entzündet. Zwei Thorwaler fangen Feuer und laufen zurück in den Gang. Die Helden werfen weitere Kisten auf das Feuer, um den Gang zu versperren und das Feuer aufrecht zu erhalten.

Valadur will verhandeln. Haldan, Kiaras und Frija gehen in den Gang und treffen sich mit Valadur. Barvedis bleibt bei dem Vorsprung in der Grotte. Haldan gibt vor, dass die Höhle in der Hand von Droler Söldner sei und er gegen Gold die Höhle mit seinen Männern verlassen würde. Er bekommt von Valadur die Papiere des ehemaligen Schatzprätors (Losungswörter) und einer Kiste mit Silberbarren (siehe Schatz von Kun Storbak). Zur gleichen Zeit klettern etwa 10 Thorwaler von den Ottas den Vorsprung hinauf. Barvedis versucht Haldan leise zu warnen. Valadur wird stutzig. Langsam zieht sich Haldan mit Kiaras und Frija zurück (mit der schweren Kiste). Die Thorwaler erreichen den Vorsprung und setzen einen Kriegsschrei an. Valadur dämmert es und ruft seine Mannen zum Angriff. Die Helden lassen die Kiste stehen und laufen zum Rand des Vorsprungs. Dann springen sie ins Wasser und schwimmen zur Galeere nach draußen. Nachdem die Helden die Galeere erreicht haben, setzt sich das Schiff in Bewegung und rudert schnell nach Drol zurück. Die Ottas verfolgen die Galeere nicht.

16.Firun

Mitags.

Die Galeere fährt in den Hafen von Drol ein und die Helden suchen gleich den ersten Senator auf. Man berichtet ihm, dass man den Tresorraum jetzt bedenkenlos öffnen kann. Am Abend soll zu ehren ein Bankett im Theater für die Helden stattfinden. Kurz vor dem Fest versuchen Haldan, Thorim und Frija in die Schatzkammer einzubrechen. Durch ein Missverständnis zwischen Frija und Haldan kann aber nichts erbeutet werden. Frija nannte die falschen Losungswörter und so wurde Alarm ausgelöst. Die Helden können unentdeckt entkommen.

Kiaras streift durch die Gassen Drols und sucht eine neue Herausforderung.

Beim Bankett werden die Helden vom Senat geehrt. Alle erhalten die Rose von Drol (Orden, SO+1) und die Ehrenbürgerschaft der Stadt. Während des Großen Tanzes wird der neu ernannte Schatzprätor Alrico Pelargon von einem Attentäter mit einem gezielten Schuss getötet. Barvedis stürmt sofort nach draußen, um die Verfolgung aufzunehmen. Der Meuchler hechtet durch die Gassen und läuft an Kiaras vorbei. Der spürt sofort, dass etwas nicht stimmt und nimmt sofort die Verfolgung auf. Nach einer wilden Jagd kann Kiaras den Meuchler stellen. Doch verliert er den ungleichen Kampf und muss aufgeben. Barvedis verfolgt ihn weiter, doch ist der Meuchler einfach zu schnell und entkommt. Barvedis kehrt zum Theater zurück.

Haldan und Barvedis bieten dem 1.Senator an, dass sie sich ebenfalls für die bevorstehenden Wahlen zum Senator aufstellen lassen wollen. Vielleicht lenken sie so die Aufmerksamkeit des Meuchlers auf sich.

Währenddessen vor dem Phextempel in Drol. Kiaras will das Sternenamulett des Tempels stehlen. Vorsichtig bricht er durch ein Fenster ein und schleicht zum Labyrinth im Altarraum. Geschickt kann er das Labyrinth überwinden und steht vor der Statue des Phex, dass die Sternenkette um den Hals trägt. Kiaras kann die Zahlenkombination des Schlosses knacken und die Kette an sich nehmen. Er flieht durch das Labyrinth und versucht einen Weg nach draußen zu finden. Einige Phexgeweihte des Tempels verfolgen ihn. Es folgt eine wilde Verfolgungsjagd durch den Tempel. Kiaras springt mit letzter Kraft durch ein Fenster und landet unsanft auf den Pflastersteinen des Marktplatzes. Er bricht bewusstlos zusammen (noch Wunden vom Kampf gegen den Meuchler und neue Wunden vom Fenstersprung). Kiaras wacht erst am frühen Morgen wieder auf. Er liegt in einem Bett und ein Phexgeweihter kümmert sich um seine Wunden.

17.Firun

Am Morgen werden alle Kandidaten für die Senatswahl dem Droler Senat vorgestellt. Haldan, Barvedis, ein Meisterschmied mit dem Namen Barocco, der Barbier Rowin, Elgor Meeltheuer vom Bordell „Levthans Glück“, ein Rauschkrautsüchtiger Sklavenhändler mit Mohablut und der Comto Geron die Fara, ein reicher Plantagenbesitzer und stammt von dem alten Adel ab. Frija erhält einen Auftrag von Haldan. Sie soll in Mengbilla eine Zeitung drucken lassen, in der die anderen Kandidaten diffamiert werden sollen. Dafür lässt sie sich zu einer Thorwalerin verkleiden und bucht ein Schiff nach Mengbilla.

18.Firun

Frija legt mit einem Schiff nach Mengbilla ab, Kiaras sitzt in der Hafenkneipe „Zum Tau“, Barvedis kümmert sich um seinen Wahlkampf – Haldan und Thorim planen einen zweiten Einbruch in die Schatzkammer:

Früh am Morgen treffen Thorim und Haldan im Palastgebäude ein, um zusammen mit Jacopo (Sekretär des 1.Senators) den Tresorraum zu besichtigen, da der erste Senator in Erwägung zieht, diese Kammer Einbruch sicher zu verstärken. Vorbei an den zusätzlichen Wachen, die seit dem mysteriösen Einbruchversuch im und um das Gebäude abgestellt wurden, kommen wir schliesslich vor der Kammer an. Die magischen Worte öffnen das schwere Eisentor, entschärfen die Fallen und schalten die Golems aus. Wahrlich diese Kammer sollte man vor Fremden Zugriff schützen, wo sonst könnten die Schätze Dröls sicherer untergebracht werden. Mit Hammer und Meissel nimmt Thorim einige Gesteinsproben und bedient sich einer Spitzhacke, um ein wenig tiefer in das Gestein vorzudringen. Der Sekretär will schon protestieren, aber schon hat die Spitzhacke ein Loch in die Wand neben einem Regal geschlagen. "Hm, Sulfurierter Basalt, durchsetzt mit gelbem Kalkstein" analysiert Thorim, "keine leichte Aufgabe, aber machbar. Ich könnte einen Cantus erarbeiten der die Aussenwand dieses Raumes vor Magica Destructiva schützt. Richtet dem Senator aus, dass ich mich sofort an die Arbeit machen werde, um einen Kostenvoranschlag auszuarbeiten. Ich muss nur noch ..." ein mürrisches Grollen erfüllt die unterirdische Grotte.

"Was war das?" wieder ein Grollen, diesmal nachdrücklicher. "Seht, der Golem, er bewegt sich! Nova Dröl!" die Augen des Golems glühen in einem bössartigen rot und sind auf den Sekretär

gerichtet. "Nova Drôl, Nova Drôl!" ruft Haldan verzweifelt. "Er ist ausser Kontrolle! schnell bringt euch in Sicherheit" warnt Thorim den Sekretär und den zwei Wachen, die ihre Köpfe in die Kammer gesteckt haben, um nach dem Rechten zu sehen. "Ich werde dieses Ungetüm aufhalten. Gardianum Zauberschild!" zielsicher stampft der Golem auf die Helden zu. Jeder Schritt donnert in den Hallen. Mit einem zermalenden Geräusch hebt er seinen Mannsgroßen Arm und schlägt zu. Haldan schnappt sich den vor Schreck erstarrten Sekretär, zerrt ihn zum Ausgang und übergibt ihn den Wachen. "bringt den Sekretär in Sicherheit!"

Ohrenbetäubender Lärm und Bannformeln sind aus dem Tresor zu hören, dichter Staub läßt nur die Silhouetten des Zwergs Thorim und des fast 3x so großen Golems erkennen. "Ich muss meinem Freund beistehen!" mit diesen Worten versetzt Haldan dem Sekretär einen Stoß und zieht die schwere Eisentür zu. Zur Sicherheit spricht Haldan die Schlüsselworte um kein Risiko einzugehen. aus der Kammer dringt Kampflärm durch die dicken Wände in den Keller des Palastes. Der aufgewirbelte Staub verhindert, dass die Wachen über dem Zugangstunnel etwas erkennen können.

Sodann machen sich Thorim und Haldan daran, den bewegungslosen Erzgolem zu bearbeiten, denn der heranstürmende Golem war ja nur eine Illusion. Thorim setzt ihm mit seinem Hammer zu und Haldan bedient sich einer Spitzhacke. Es dauert eine Weile, doch dann splintern die ersten Gesteinsbrocken vom Golem ab und nach kurzer Zeit ist das widernatürliche Leben aus dem Golem ausgetrieben und die Magie, die seinen Leib zusammenhielt ist endgültig gebannt. Mit schweren Schlägen hackt Haldan auf die Statue ein, die sodann in einzelne Brocken zerfällt. Thorim widmet sich unterdessen den Goldbarren der Schatzkammer. Er stapelt einige Goldbarren zu einem Haufen und belegt sie geschickt mit einem "Hartes Schmelze", so dass sie nach der Wirkungsdauer wie ein unförmiger Klumpen Gold wirken. Auf diesen Brocken wirkt Haldan einen "Aureolus" und lässt ihn wie das Erz erscheinen, aus dem der Golem bestand.

Dann öffnen die Helden die Tresortür. Am Ende des Ganges in sicherer Entfernung warten einige Gardisten auf den Ausgang des Kampfes. Schwer angeschlagen, mit zerzaustem Haar stützt sich Haldan an die Tresortür "Alles klar ... wir haben ihn erledigt ..." langsam wagen sich die Wachen

vor, lauschend auf ein Geräusch des Golems, jederzeit bereit, den Rückzug anzutreten. Doch so ein Geräusch bleibt aus. Ungläubig schauen sie in die Halle der Schatzkammer in der verstreut die Überreste des Golems liegen. Thorim sitzt erschöpft auf dem "Herzstück" des Golems.

"Wiewiewie konnte das passieren" fragt der Sekretär entsetzt. "Wir wissen es nicht, mein Herr" entgegnet Haldan. "Könnt ihr anordnen, dass dieser Brocken in mein Gemach gebracht wird?"

fragt Thorim "es scheint das Herzstück des Golems zu sein und ich könnte bei einer Analyse viel über seine Beschaffenheit und die der Kammer und der anderen Wächter in Erfahrung bringen."

"Ehm, gewiss Magister. Ihr zwei, packt doch mal mit an und der Rest ..." die Wärter versuchen krampfhaft einen Schritt zurückzutreten, damit sie nicht ausgewählt werden, um die unheilvolle Kammer zu betreten. Dass das nicht gut gehen kann, wenn ein Dutzend Gardisten versuchen, nicht der Erste zu sein, kann man sich denken und schon stolpern einige über ihre Füße oder die der anderen. Haldan und Thorim rollen das Herzstück des Golems aus dem Tresor und verschließen ihn dann wieder. Sichtlich erleichtert treten die aufgeförderten hervor und helfen Thorim und Haldan den schweren Brocken aus dem Keller zu schaffen. Bis auf weiteres bleibt die Schatzkammer verschlossen.

Kiaras macht sich auf, um im Logenhaus Siebenstreich einzubrechen. Doch der Einbruch misslingt und er wird zum Gardehaus gebracht und in das Gefängnis gesperrt. Haldan organisiert alles für

seinen Wahlkampf, Thorim verarbeitet das Gold und Barvedis errichtet eine Armenküche. Kiaras wird am Nachmittag aus dem Gefängnis geholt und der örtliche Vogtvikar der Phexkirche fordert dafür eine Gegenleistung.

19.Firun

Wieder versucht Kiaras an Gold zu kommen und benutzt dafür sein Talent im Taschendiebstahl. Er wird entdeckt und von der Garde im Hafen gejagt.

Frija gerät mit der Bornländer Potte in einen kleinen Sturm. Barvedis und Haldan kümmern sich um ihren Wahlkampf (suchen Unterstützung bei den verschiedenen Fraktionen, Während Haldan sich der Oberschicht zuwendet, sucht Barvedis die Nähe der Unteren Mittelschicht)

20.Firun

Frija kommt in Mengbilla an und erteilt der örtlichen Druckerei den Auftrag für die Zeitungen. Die Zeitungen sind erst in einigen Tagen fertig und so läßt Frija die fertigen Exemplare nach Drol schicken. Im Hafen entdeckt Frija die Ottas von Valadur. Sie beschließt mit ihrer Verkleidung das Wagnis einzugehen, sich der Mannschaft anzuschließen.

Barvedis informiert sich bei Jacopo über die Wahl und Kiaras kauft sich Dietriche, um leichter einbrechen zu können.

Am Abend ist im Theater eine Wahlveranstaltung. Alle Senatorenanwärter berichten von ihren Zielen und stellen ihre Wahlprogramme vor. Barvedis bekam vom Comto das Angebot, für Gold von der Wahl zurück zu treten. Barvedis ist einverstanden und verkündet seinen Rücktritt von der Wahl. Für alle ist das Überraschend, da er als Favorit gehandelt wurde.

Kiaras versucht einen weiteren Einbruch im Logenhaus und diesmal gelingt es ihm etwas zu stehlen.

21.Firun

Barvedis und Haldan (wartet versteckt am Tresen) erwarten den Comto di Fara in einem Gasthaus. Di Fara erscheint dort mit seinem Gefolge und übergibt Barvedis einen kleinen Sack Gold. Doch scheint der Comto ein falsches Spiel zu spielen und zahlt nur die Hälfte des vereinbarten Betrages an ihn aus. Barvedis kocht vor Wut und schwört ihm Rache. Der Comto verschwindet mit seinem Gefolge und macht sich auf dem Weg zum Hafen. Dort verabschieden die Droler Bürger die Droler Flotte (3 Galeeren, darunter Mokol), die das Piratenversteck von Valadur ausheben wollen.

Barvedis wartet in einer Seitenstraße auf den Comto. Der schlendert nach der Abfahrt der Schiffe alleine zurück in die Stadt. Barvedis bläst ihm eine Droge ins Gesicht (Regenbogenstaub, aus Mengbilla erworben) und macht den Comto damit Handlungsunfähig. Er würgt den Comto und versucht ihn in ein Leerstehendes Haus zu zerren. Doch eine Gardistenstreife beobachtet dies und will der Sache nachgehen. Barvedis schlägt die Tür zu und will dem Comto den Rest geben, als an der Tür Klopfgeräusche ertönen. Die Gardisten treten ins Haus und sehen den Comto auf allen vieren durch das Haus kriechen. Barvedis flieht auf das Dach. Die beiden Gardisten nehmen sich dem Comto an und stützen ihn. Zusammen verlassen sie das Haus. Barvedis legt sich auf das Dach und schießt auf den Comto. Die Gardisten versuchen den Comto aus der Schusslinie zu bringen. Auf einem Mauerturm, nur wenige Schritte entfernt sehen Gardisten den Barvedis, wie er auf die Gardisten schießt. Mit Armbrüsten schießen sie dem fliehenden Barvedis hinterher.

Haldan veranstaltet ein Fest im Theater und hat dazu hohe Persönlichkeiten eingeladen. Während

dem Fest wird ein Anschlag auf den Landoberst verübt. Doch er kommt glimpflich davon. Barvedis taucht in der Stadt unter.

22. Firun

Das Versteck ist auf der Zyklopeninsel Hyplia.

Die Galeere „Rethis“ der Seeköniglichen Zyklopenflotte schließt sich dem Verband an. Kampf um das Piratenversteck. Dabei wurde die Droler Galeere „Adler von Drol“ und eine Thorwaler Otta versenkt. Fast alle Nordleute wurden von den Söldnern erschlagen, nur 3 Gefangen genommen. Mokol beschließt noch einige Tage auf Hyplia zu bleiben:

„Als Kapitän Nauta mit der restlichen Droler Flotte ablegte und mir das Versprechen gab, mich in 12 Tagen auf der Nordseite der Insel in einem kleinen Fischerdorf abzuholen, hatte ich nur zwei Ziele. Irgendwie musste ich das gefundene Silber verstecken und zum zweiten wollte ich das sehen wovon die Inseln ihren Namen hatten, einen Zyklop. Der Weg nach Norden war entlang der Steilklippen kein weiteres Problem, Vorräte konnte ich aus dem ehemaligen Piratennest bergen, eine kleines Fässchen Premer versüßte mir die Reise. Als bald gelang ich an eine kleine versteckte Bucht, die im Falle einer späteren Rückkehr zu diesem Ort auch eine Anlandung von See her ermöglichte. Hier vergrub ich das Silber und folgte der Küste weiter nach Norden. Nach insgesamt drei Tagen erreichte ich das Fischernest. Im Rahmen einer ordentlichen Einkehr befragte ich die Einheimischen nach den alten Legenden über Zyklopen und ob sie einen solche Herren kennen würden, mir gar den Weg zu ihm weisen könnten. Einer dieser Zyklopen sei bekannt doch zugleich gefürchtet, denn er möge keine Menschen. Erleichtert ob der Tatsache, dass ich zum stolzen Volke der Angroschim zähle machte ich mich hoffnungsvoll auf den Weg, nachdem ich dem Wirt mein karges Mahl standesgemäß entlohnte. Nach einigen beschwerlicheren Anstiegen ins Zentrum der Insel erreichte ich nach weiteren zwei Tagen die vermeintliche Binge des Zyklopen, daran zu erkennen, dass von weit her ein Donner grollte, der von einem mächtigen Hammer herrühren musste, den ein starkes Wesen in angroschgefälliger Art über dem Werkstücke kreisen ließ. Aus der Kuppe des Berges auf den ich schließlich zuhielt stob Rauch auf, doch schien es ein längst erloschenes Geisier. Der Eingang der Höhle war nicht weiter spektakulär, doch immerhin einladend

großzügig gehalten und das besagte Hämmern war deutlich lauter geworden. Unschlüssig ob der weiteren Verfahrensweise observierte ich den Eingang der Höhle, fasste mir schlussendlich jedoch ein Herz und begann den Stollen zu erkunden. Keine Blake, nicht der kleinste Geruch nach verbrannter Kohle war zu vernehmen. Im Zentrum einer gigantischen Höhle, die nach oben konisch zulief stand ein mächtiger erzener Amboss, drumherum einige Feuerbecken, die denen in meiner Schmiede nicht unähnlich rot glimmende Glut trugen. Diese Glut so schien es entsprang aber dem Berg selbst als käme sie aus Angroschs Herzen tief unter der Erde. Die Wände waren entgegen des kargen Eingangportals doch mit allerlei großzügigen Steinmetzarbeiten versehen worden, die verschiedene Szenerien abbildeten, aber auch eine Art von Schriftsprache, die mir aber alt und fremd anmutete. Mein Blick streifte schnell umher, erfasste kurz das bald 5 oder 6 Schritt große Wesen am Amboss, verfiel wie eine Motte am Lichte in einem Waffenständer, der die Erzeugnisse des Zyklopen präsentierte. Schwerer, Äxte, Spieße für Mensch und Zwerg gleichermaßen geschaffen strahlten mir im Schein der Magmabecken entgegen. Erst eine nähere

Untersuchung dieser Schmiedekunst erweckte die Aufmerksamkeit des Zyklopen, der mich

verwirrt mit seinem einen Auge anblickte, das in der Mitte seiner flachen Stirn saß. Er schlug das Werkstück mit der bloßen Faust, die Glut schien im naturgemäß keinen Schaden zu verursachen, so er auch keine Schürze keine Armschutze bedurfte. Mir war nicht klar ob er mich im nächsten Moment erschlagen wolle oder ihm die Vollendung seines Werkstückes zunächst wichtiger erschiene. Er entschied sich fürs Schmieden, musterte mich nach einiger Zeit aber in einer Mischung aus Neugier und verhaltenem Zorn über mein Eindringen. Ich zuckte ihm gegenüber die Schultern und erhob meine freien Hände zum Zeichen der Friedfertigkeit. In einer Mischung aus Grunzen und verwaschenem Rogolan begrüßte er mich und es kam eine eigentümliche Kommunikation zustande, in der mir eine gewisse Seelenverwandtschaft offenbar wurde, die Ruhe und Stärke barg. Nachdem er offensichtlich zu dem Urteil gelangt war, dass von mir keine Gefahr ausging arbeitete er mehrere Stunden weiter und ich schaute ihm aufmerksam zu, wagte mich dabei aber kaum zu rühren. An den Wänden der Kaverne hingen mehrere Werkzeuge in großer für den Zyklopen angepasster Handlichkeit. Eine gewisse Erleichterung verspürte ich, als ich einige Handwerksschritte wiedererkannte, die offensichtlich auch diesem Wesen zu eigen waren und sich von meinem üblichen Tun in der Schmiede nicht sonderlich unterschieden. In der Nacht sprachen wir im Schein der Esse über die Kunst und er nannte seinen Herrn Ingrascha, der unserem Angrosch

sehr ähnlich anmutete. Nach ausgiebiger Philosophie über das Schmieden zeigte er mir seinen eigentlichen Schatz. Ich hatte bis dahin nicht vermutet, dass er noch weitere Zeugnisse seines Handwerks besaß als jene, die ich im besagten Waffenständer bereits betrachten durfte. Doch sollte ich staunen, wie ich es zuvor noch nie getan, als er mich in eine Seitenkammer führte und mir weitere Waffen, Rüstungsteile und Schilde präsentierte, die ihm einen heimlichen Schatz bedeuteten, den er gleich seiner Kinder hütete. Jedes Werkstück hatte eine kleine Geschichte und ein beachtliches Alter. Er schien sich jahrelang nur einem dieser Stücke gewidmet zu haben, sein Stolz war nicht zu übersehen. Phrasen des Rogolan waren ihm daher zu eigen, weil er vor einhundert Jahren einen Angroschim kennen gelernt hatte, mit dem er lange Zeit geschmiedet hatte. Ich strebte eine ähnliche Ausbildung an, in der er mir einige seiner geheimen Verfahrensweisen preisgeben sollte, doch wurde mir gewahr, dass eine solche Übereinkunft einen Zeitraum beanspruchte, der in die Jahre gehen würde. Im Angesicht der Verantwortung meiner Baronie gegenüber wollte ich diese Zeit auf einen späteren Zeitraum in meinem Leben verschieben, das im Vergleich zu seiner Lebensspanne gar als kurz gelten darf. Für einen Handel sollte die Zeit aber reichen und ich suchte mir einen passenden Helm aus, sowie Plattenarme, die er sich durch das gefundene Silber bezahlen ließ. Der Preis war zum ersten Mal in meinem Leben eine nebensächliche Sache geworden und ich hätte ihm vermutlich auch mein Barthaar als Preis für seine Werkstücke angeboten. Er erklärte mir, dass die Armschienen einen bösen Geist bargen, den es auszutreiben galt, bevor sie sinngemäß zu nutzen wären. Er versprach diese Austreibung vornehmen zu können, wenn ich ihm Half, seinen Kopf „duselig“ zu machen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt war das mystische Wesen zu einem Kameraden geworden. Ich holte das Silber von der Stelle, an der ich es vergraben hatte, holte ein weiteres Fässchen Premer und die Austreibung konnte beginnen. Wir tranken eine Nacht und im Lichte der aufgehenden Praiosscheibe brachte er die

Armschienen vor die Halle, schlug in einer Mischung aus Trunkenheit und ritueller Anmut mit der Faust auf sie ein und murmelte Teile eines Singsangs, der bis zu lauten zornigen Schreien anschwellte. Ich bin heute kaum sicher ob meiner durch Premer Feuer vernebelter Geist mir einen Spuk spielte oder ob sich aus dem Metall tatsächlich eine schwarz rauchige Wesenheit erhob, die

mit dem Zyklopen zu ringen schien. Nicht die Stärke der Muskeln zählte in diesem Kampf, sondern die unverhohlene Wut des Zyklopen, die selbst den bösen Geist zu beeindrucken schien und letztlich vergraulte, so dass er sich unwillig in luftige Höhen erhob, der Himmel war bereits durch die aufgehende Sonne erhellt. Ich fiel alsbald in einen Schlummerschlaf und auch der Zyklop sackte erschöpft in sich zusammen. Als ich erwachte war er schon wieder an der Arbeit, die Armschienen hatte er mir auf den Torso gelegt, das Metall von leicht rötlicher Eintönung, die mir im Schein der Schmiedeglut noch gar nicht aufgefallen war. In dieser Weise so schien mir trug ich die Erinnerung an den Schein der Halle des Zyklopen in seinem Werkstück immanent mit mir fort. Ich versprach ihm meine Rückkehr an einem Tage, da ich die letzten Geheimnisse des Schmiedens zu ergründen bereit wäre. Trauer war es, die den Moment des Abschieds zweier Kinder des Feuers begleitete.“

Abends in Drol. Ein weiteres Fest wird von Haldan ausgerichtet. Diesmal wurde nicht die Oberschicht, sondern die Handwerker und Kaufleute eingeladen. Zur gleichen Zeit rudern die Ottas von Valadur in einen Seitenfluss des Deltas von Drol. Dort kann Frija ein Gespräch zwischen Valadur, seinen Offizieren, der Hexe Isdra und seinem Magier Orkdan mitverfolgen. Der Angriff auf Drol steht kurz bevor. Frija versucht Valadur mit einer Droge außer Gefecht zu setzen, doch es misslingt und so musste sie selber die Droge schlucken. Sie irrte umher, entkam aber. Nachdem Fest kehrten Haldan, Kiaras und Thorim zurück zu ihrer Herberge. Auf dem Rückweg werden sie von einer dunklen Gestalt verfolgt. Kiaras folgt der Gestalt in den großen Park (Hängene Gärten), Haldan und Thorim lauern vor der Herberge auf den Mann. Zwischen Kiaras und dem Meuchler kommt es zu einem Kampf. Vom Kampflärm aufgeschreckt laufen Thorim und Haldan schnell zum Park. Kiaras sinkt schwer getroffen zu Boden, als Haldan den Kampfplatz erreicht. Aber auch er hat kein Glück und muss schwere Treffer einstecken. Erst Thorim, der etwas später den Ort erreicht, kann den Meuchler mit einem Paralü ausschalten. Langsam geht die Sonne zum 23. Firun auf.

23. Firun

Der Comto hat am Vortag Barvedis zu einem Duell gefordert und am heutigen Morgen treffen die beiden aufeinander. Beide Kontrahenten haben jeweils einen Sekundanten bestimmt. Ein unabhängiger Schiedsrichter überwacht das Duell. Kiaras will den Kampf sehen und geht trotz schwerer Kopfwunde zum Duellplatz, um es aus sicherer Entfernung den Kampf zu sehen. Barvedis eröffnet den Kampf mit einem schmutzigen Trick und wirft dem Comto eine Handvoll Sand ins Gesicht. Doch unbeirrt schlägt die Fara eine Finte und kann Barvedis mit mehreren Stichen treffen. Barvedis kann ebenfalls einige Treffer erziehlen. Beide einigen sich schwer verletzt auf eine Pause. Beide nehmen einen Heiltrank zu sich. Danach geht es weiter. Wieder ist der Kampf unentschieden und jeder muss einen schweren Treffer hinnehmen. Als plötzlich dem Comto die Waffe aus der Hand gleitet, nutzt Barvedis diese Gelegenheit ihm schwer zu treffen. Vergeblich versucht der Comto an die Ehre von Barvedis zu appellieren, damit er seine Waffe aufnehmen kann. Barvedis schlägt unbeirrt auf den Comto ein und kann so den Kampf gewinnen. Kiaras ist entsetzt, als er dies sah. Der Comto gibt Barvedis das restliche versprochene Gold und zieht sich zurück. Barvedis geht langsam mit seinem Gold zurück in die Stadt. Kiaras heuert einige Straßenkinder an. Die sollen Barvedis ablenken, während er mit göttlicher Hilfe ihm das Gold entreißt und entkommt. Barvedis kann sich an diesem Vorfall nicht erinnern und steht nun ohne Gold alleine auf der Straße. Kiaras bringt das Gold in die Phexkirche und kehrt zu der Gruppe

zurück. Dort wartet man auf das Ende der Zauberwirkung. Kiaras läuft zum Hotel, um ein Fesselseil zu holen.

Frija erreicht Drol und begibt sich sofort zum Hotel „Herzogs Ruh“. Dort trifft sie Kiaras wieder und beide laufen in den Park zu Haldan, Thorim und dem erstarrten Meuchler. Die Starre löst sich und Haldan sticht den Meuchler nieder. Frija erkennt in den Meuchler ihren alten Lehrmeister und Vater ya Hollos wieder. Der sterbende ya Hollos versucht Frija alles zu erklären und bittet sie seinen Sohn Mew aus den Fängen des Kartells Kyrill zu befreien. Er weiß, dass der Junge in Methumis gefangen gehalten wird. Er wurde erpresst und musste so handeln. Dann stirbt der alte ya Hollos, nachdem Frija ihr Versprechen gegeben hat.

Haldan erklärt ihr die Zusammenhänge zwischen dem Meuchler und dem Amt des Schatzprätors. Unter dem restlichen Einfluss der Droge berichtet Frija von ihrem Vorleben. Einst war sie eine Meuchlerin im Auftrage des Kyrill Kartells und nun auf der Flucht. Haldan ist erschüttert.

Ein Beilunker Reiter übergibt Haldan die Zeitungen mit einer Nachricht von Frija. Thorim geht zu der Stadtwache und berichtet von den bevorstehenden Überfall durch die Nordleute. Barvedis findet heraus, wo sein Gold abgeblieben ist (Bienenritual) und plant einen Einbruch in den Tempel. Danach schließt er sich der Gruppe an. Die Helden gehen zu Senatspalast. Dort haben sich bereits mehrere Menschen versammelt und hören sich eine Ansprache des 1.Senators an. Der Senat hat in einer nächtlichen Sitzung für ein Bündnis mit Mengbilla gestimmt. Mit diesem Bündnis kann man vereint gegen die Thorwaler vorgehen. Die Helden warnen den ersten Senator vor dem Angriff. Zusammen beginnt man die Stadt auf die Verteidigung vorzubereiten.

Die Stadt wird unter Kriegsrecht gestellt, Söldner und Stadtgarde postieren sich in der Stadt. Eine Miliz wird ausgehoben. Bis zum Abend ist die Stadt in Verteidigungsbereitschaft. Frija postiert sich am Fluss und kann so alles gut einsehen. Mit einer Feuerwerksrakete wird sie Drol warnen, wenn die Ottas kommen. Die Ottas kommen und Frija feuert die Rakete ab. Die Helden erwarten den Angriff. Haldan errichtet auf dem Wasser eine Illusion (Feuerwand). Eine Hexe erscheint am Himmel auf ihrem Stecken und wirft Feuerkrüge auf Drol. Mit einem gezielten Schuss kann sie die Hexe abschießen. Im Rücken der Thorwaler tauchen Mengbillaner Schiffe auf und greifen die Ottas an. Haldan und Frija laufen den Fluss entlang um sich den Kampf anzusehen. Mengbillaner Söldner entern die ersten Ottas. Haldan und Frija springen ins Wasser, um Valadur zu fassen. Doch auf keiner Otta ist Valadur. Eine Otta kann durch die Mengbillaner Linien brechen und entkommen. 3 Ottas und eine Mengbillaner Galeere sinken. Überall treiben die Leichen der Gefallenen umher.

Der Kampf ist zu ende.

24.Firun

Am Morgen landen 3 Mengbilla Galeeren am Hafen und laden Truppen ab. Die Bevölkerung von Drol feiert die Verbündeten. Die Mengbillaner beziehen ihr Quartier im Borontempel.

Danach legen die Mengbillaner Schiffe wieder ab und suchen nach der verbliebenden Otta. Wenig später erreicht die Droler Flotte (nur noch 2 Schiffe) endlich Drol. Man berichtet vom Sieg über die Thorwaler.

Die Helden ruhen sich aus. Barvedis begibt sich zum Phextempel und spricht dort mit dem Vorarbeiter der Baustelle (der Tempel wird umgebaut). Er heuert dort für den nächsten Tag an. Doch dazu kommt es nicht mehr, da Barvedis am Dumpfschädel erkrankt. Er besucht einen Medicus und bleibt für die nächsten Tage in seiner Absteige im Bett.

Haldan bittet den Phextempel um Unterstützung für seine Wahl. Kiaras besucht ebenfalls den

Phextempel. Frija besucht Thorim auf seinem Zimmer und spricht mit ihm über das Erlebte. Danach besucht sie das Grab ihres Vaters. Sie haben den Meuchler ya Hollos mit Hilfe einer Spende für den Borontempel für eine anonyme Beerdigung gesorgt.

25.Firun

Kiaras besucht den kranken Barvedis, von ihm erfährt er von seinem Versuch in den Phextempel einzubrechen, um sein Gold zu holen. Haldan macht weiter Wahlkampf und Thorim und Frija treffen sich wieder zu einem Gespräch. Kiaras geht in den Phextempel und warnt den Vogtvikar vor dem Einbruchsversuch durch Barvedis. Kiaras soll für die Kirche mehr Informationen über die Mengbillaner beschaffen.

Kiaras und Frija begeben sich zum Gasthaus „Borons Letzte Einkehr“ und treffen dort auf Mengbillaner Offiziere. Kiaras muss mit den Mengbillaner Bier trinken. Frija geht zum Droler Marktplatz, um Haldan zu treffen. Der hat sich als Tulamide verkleidet und versucht den Kandidaten Barocco (Schmied) zu verunglimpfen. Angeblich produziert er minderwertige Waffen. Die Menschen auf dem Marktplatz bekommen das mit und sind über Meister Barocco enttäuscht. In der Nacht treffen sich Frija und Kiaras, um in den Borontempel einzubrechen. Dort wollen sie mehr über die Mengbillaner herausfinden. Frijas Erinnerung:

Obwohl mir nicht sehr wohl dabei war den Herren des Schlafes bestehlen zu wollen sagte ich ihm dennoch meine Hilfe zu. Im Gegensatz zu seinem einstigen Erscheinungsbild von Kiaras war ich von seinem nun sehr gepflegten und ordentlichen Auftreten überrascht . So verabredeten wir uns um am nächsten Tag zur zweiten Firuns Stunde in den Tempel eindringen zu können . Dies gelang uns auch soweit und wir schafften es bis ins innere des Tempels wo wir uns mit Boronischen Kutten zunächst frei bewegen konnten . Dann wurden wir aber in der Schatzkammer des Tempels von einem der Geweihten überrascht so das wir ihn ausschalten mussten Wenigstens konnten wir einige Seiten des Tempelbuchs entwenden .

Ein Zweiter folgte dem Ersten , den wir bis auf den Rundgang des Tempels verfolgten . Einige der Geweihten kamen hinzu und versorgten den Boroni um nicht entdeckt zu werden folgten Kiaras und ich den Obersten Geweihtem in seine Kammer . Nach kurzer Vernehmung konnte er wohl keinen Verdacht gegen uns feststellen und entließ uns wieder. Doch dann sollte das Unglück seinen Lauf nehmen . Der niedergeschlagene Geweihte erwachte und deutete mit hektischen Handbewegungen auf uns so das wir durch eine große Luke in den Keller der Tempels steigen mussten . Dort wurden wir dann sofort von einigen Wachen gestellt, die uns nicht weiter folgen konnten, als wir sie nach dem durchschreiten einer großen Holztür zurück lassen konnten . So waren wir im tiefen Gewölbe unter dem Tempel gefangen und konnten nicht mehr hinaus , bis wir endlich das rauschen von Wasser wahrnehmen konnten . Es war ein langer Tauchgang der uns endlich aus dem Keller entführte jedoch kann ich mich nicht mehr erinnern wie wir aufgetaucht sind.

Als ich die Augen wieder aufschlug befand ich mich mit Herrn Sarostes an Bord einer Otta . Ausgerechnet die des Roten. War er also doch den Mengbillischen Haien entkommen um nun üble Rache an den Drolern zu nehmen. Seinen alten Plan wollte er immer noch nicht aufgeben und die Senatoren zu entführen.

Drei ganze Tage sollten wir nun auf der Otta ausharren müssen bis es Herrn Sarostes endlich gelang uns zu befreien jedoch war die Otta von den Hialdingern verlassen . So nutzten wir die Gelegenheit um über den Fluß wieder gen Drol zu segeln . Jedoch sollten wir nicht rechtzeitig dort

eintreffen um die Stadt warnen zu können .

29.Firun

Wahltag. Über tausend Droler sind aufgefordert über den neuen Senat abzustimmen. Haldan trifft sich auf dem Marktplatz noch Werbewirksam mit dem ersten Senator.

30.Firun

Die halbe Stadt war auf den Beinen, um das Ergebnis der Wahl zu hören. Vor dem Palast verkündet der erste Senator das Ergebnis. Haldan und der Comto wurden vom Volk zu Senatoren gewählt. Der erste Senator beglückwünscht beide und die Menschen jubeln. Auch Barvedis und Thorim haben sich dort eingefunden. Plötzlich haben über ein Dutzend Gestalten ihre Kapuzenumhänge abgeworfen und ergriffen den überraschten ersten Senator. Valadur, sein Magier und die Überlebenden seiner Mannschaft! Ängstlich machen die Menschen Platz und die Gardisten sind wie gelähmt. Auch die Helden schreiten nicht ein. Die Thorwaler ziehen sich in den Senatspalast zurück. Die Bediensteten fliehen aus dem Palast. Die Garde riegelt alle Zugänge zum Palast ab und plant einen Sturmangriff.

Frija und Kiaras kommen zu spät und können die Droler nicht mehr warnen. Die Helden planen die Befreiung und decken sich mit Heilkräutern und Tränken ein. Haldan eröffnet den Helden, dass man durch das Loch in der Schatzkammer in das Gebäude eindringen könne. Das habe Meister Thorim beim ersten Einbruchversuch durch Magie gewirkt.

Abends in der Dunkelheit.

Die Helden erreichen die Schatzkammer und Barvedis wird durch eine Falle verletzt. Langsam steigen sie die Treppe zum Palast hinauf und verlassen langsam in der Dunkelheit den Keller. Im Großen Empfangsraum liefern die Helden sich den Ersten Kampf gegen die Nordleute. Dann stürmen sie die Treppe zur Galerie hinauf. Auf der Treppe bezwingen sie weitere Thorwaler, doch müssen auch die Helden Treffer einstecken. Draußen wagen die Gardisten den Sturm auf den Palast und überwinden die Mauer. Im Fackelschein erkennen die Helden wie fast 30 Gardisten nur mit Mühe das halbe Dutzend Nordmänner vor dem Palast bezwingen können. Oben kann Barvedis mit einem gezielten Schuss den Magier Orkdarn außer Gefecht setzen. Die anderen Helden ringen 2 Bootsleute Valadurs nieder. Die Gardisten dringen in den Palast ein und bekämpfen die restlichen Nordmänner.

01.Tsa

Morgendämmerung. Die Helden erreichen im obersten Stockwerk den Senatssaal. Dort hat sich Valadur mit dem gefesselten 1. Senator verschanzt. Bei diesem Finalen Kampf müssen die Helden viele Wunden einstecken (Frija bewusstlos), bis Kiaras den entscheidenden Stoß ansetzen kann, um Valadur endlich zu töten.

Epilog:

Die Helden sind in Drol berühmt, nachdem sie den Piraten Valadur besiegen konnten. Der 1. Senator Naramis Caranda wird vom Senat abgewählt und ist nur noch einfacher Senator. Der Senat wirft ihm Unfähigkeit in der Krise mit den Piraten vor. Naramis Caranda hat sich gut von der Geiselnahme erholt. Sein Privatsekretär Jacopo quittiert den Dienst und kehrt auf die Tabakplantage seines Vaters zurück. Er wird aber auf dem Weg zu der Plantage (liegt zufällig an der Mengbillaner Grenze) von einigen Senatsgardisten festgenommen und zurück nach Drol gebracht. Dort wird er "verhört" und muss dem Wahrer der Ordnung Drol Rechenschaft ablegen. Ergebnis: streng Geheim! Jacopo wird an einem geheimen Ort gebracht und von der Außenwelt abgeschirmt. Für das gemeine Volk ist diese Info einfach zu gefährlich.

Neuer 1. Senator wird Yulio di Salvin (ehemaliger Prätor der Garde, harter Hund). Neuer Schatzprätor wird der Comto Geron di Fara, der aber überraschend nach einigen Tagen wieder zurück tritt. Einige Monate später hängen überall in Drol Steckbriefe von Barvedis aus. Die Thorwaler Piraten (9 Gefangene) werden nach einem kurzem Standgericht auf dem Droler Marktplatz gehängt. Der Thorwaler Magier wird auf dem Marktplatz auf einem Scheiterhaufen verbrannt, nachdem ihn die Praiosgeweihtenschaft verhört hat. Die Thorwaler Otta wird in die Droler Flotte aufgenommen und in "Drache von Drol" umgetauft. In den nächsten Monaten wird der Verlust der Söldner und Gardisten mit frischen Rekruten wieder aufgefüllt. Zu Ehren der „Helden von Drol“ organisiert der Senat ein Bankett im Theater.

Nach einigen Tagen machen sich dann Haldan, Barvedis und Frija nach Methumis auf, um den kleinen Mew zu befreien.

Kiaras wird seine eigenen Wege gehen und verlässt die Gruppe.

Thorim hat noch etwas wichtiges in Kuslik zu erledigen.