

Die Berge Clismires

Dr. Frank Effenberger

Zweite Ausgabe

1. Auflage November 2022

© 2022 Dr. Frank Effenberger nach CC BY-NC-SA 4.0 Lizenz

Selbstverlag (Privatdruck):

Dr. Frank Effenberger

Helmholtzstraße 4

01069 Dresden

Deutschland

Inhalt

Die Berge Clismires

Seite 3

Weitere Geschichten finden Sie unter:

www.kosmischer-horror.de

Die Berge Clismires

I

Der Halbork Kelabur kniete auf einer aus Fels und Staub bestehenden Anhöhe. Er griff in seinen Rucksack und rollte eine Karte aus. Seine graublaue Faust landete mittig auf dem Pergament, der Zeigefinger streckte sich ab und fuhr in den Norden, wo karge Steppen in eisverkrustete Schneelandschaften übergingen. Sein Finger streifte westwärts das Dorf Clismire und fuhr weiter.

Schließlich tippte er auf eine Edelsteinmine. Kel nickte, rollte die Karte zusammen und verstaute sie im Rucksack. Der 2,10 Meter große Halbork erhob sich, während der Wind durch sein kurz geschorenes, schwarzes Haar wehte.

Kelabur nahm zwei Wurfbeile vom Boden auf und brachte sie am Gürtel direkt neben einer Bärenlatze und seinem Jagdhorn an. Er zog seine Zweihandaxt aus der Leiche eines Zombies neben sich und betrachtete die graue Schleimschicht an der Schneide.

Auf geht's .

Während jeweils eine gelbe und blaue Sonne die Welt ins Zwielicht tauchten, wirbelten Kels Schritte farbigen Staub auf und hinterließen Spuren, die in wenigen Stunden verweht sein würden.

Zielgerichtet stapfte er zum Gebirgspass in der Ferne und beschleunigte seine Schritte in der heran kriechenden Kälte der Nacht.

II

Als der Halbelf Naric die Holztür öffnete, stieg ihm der Geruch von gebratenem Fleisch und Gemüsesuppe in die Nase.

Die spitzen Ohren des Halbelfs nahmen Fetzen der Gespräche des Gasthauses Feuerross wahr. Er sah sich um: Das Innere war eine Mischung aus altem Holz und Stein. Narics Kettenpanzer und Eisenstiefel verrieten jeden seiner Schritte. Er prüfte den Sitz seines Kriegshammers sowie Schildes und ordnete erfolglos sein blondes, kurzes Haar.

Das ist das einzige Gasthaus in Clismire. Sie muss hier sein.

Der Halbelf konnte keine zehn Schritte machen, ehe ein Halbling im grünen Leinengewand vor ihm stand. Er hatte ein faltiges Gesicht und braunes, gelocktes Haar. »Unser herrlicher Schweinebraten ist auf der Tageskarte!«, sagte er.

»Ich nehme eine Suppe«, sagte Naric, der den Halbling mit seinen 1,70 Metern überragte. Der kleine Mann mit den Knopfaugen suchte einen Platz für seinen Gast, doch Naric hob abwehrend die Hand. Er sah sich um, blickte von Stuhl zu Stuhl, bis er jemand Bestimmtes sah.

Dary.

Sie saß an einem Holztisch und las einen Zettel. Die Zwergenfrau hatte rotbraunes, schulterlanges Haar und war komplett in eine hellbraune Lederrüstung gehüllt. Unter ihrem rechten Auge befand sich eine Narbe und ihre Armbrust lehnte am Stuhl neben ihr.

Dary bemerkte Narics metallische Geräusche und lächelte. Der Halbelf setzte sich mit gesenktem Haupt an ihren Tisch.

»Kirchenpflicht erledigt?«, fragte Dary.

»Kapelle, keine Kirche. Zettelpflicht erledigt?«, fragte er. Dary schob den Zettel aus ihrer Hand auf den Tisch.

»Untote in der Edelsteinmine«, sagte sie. Naric tippelte mit den Fingern der rechten Hand auf den Holztisch und schwieg eine Weile.

»Perfekt«, sagte Naric.

»Wir sehen uns morgen zur Abreise bereit nach dem Frühstück«, sagte Dary. Narics blaue Augen starrten sie an. Er nickte, während ihm die Suppe vom Wirt serviert wurde.

»Ich nehme ein Zimmer. Bringt die Suppe mit«, sagte er und erhob sich samt seiner Rüstung. Hilfesuchend blickte sich der Wirt in seinem Gasthaus um, während Naric voranschritt.

III

Kel kam nach drei Stunden Fußmarsch am Gebirgspass vor der Edelsteinmine an. Er fuhr mit seiner Hand über die acht Meter hohen Wände, die nur Platz für zwei Leute nebeneinander ließen. Der Gebirgspass war verwinkelt, sodass Kel von Glück reden konnte, wenn er 50 Meter weit sehen konnte.

Kelabur hörte in der Ferne das Rasseln von Ketten. Seine Nackenhaare stellten sich auf, er griff sofort nach der Steilwand und fing an, sich hochzuarbeiten. Seine Beine schoben ihn nach oben, während die Augen bereits den nächsten Griff suchten.

Oben angekommen presste er sich flach auf den Boden und starrte nach unten. Die Geräusche wurden lauter, doch über eine Minute verging, ehe er Bewegung sah.

Untote. Aufgeblähte, schlurfende Zombies mit Resten von Kleidung am Körper, mit Beilen, Knüppeln und Hämmern in den Händen. Abgemagerte Skelette, von denen manche Pfeil und Bogen, andere Schild und Schwert trugen. Sie marschierten den Gebirgspass entlang: in Richtung des Dorfes Clismire.

Er sah, dass jedes dieser Wesen von einem grauen Schleim überzogen war, genau wie jener Zombie, den er vor ein paar Stunden tötete. Kelabur blickte zu Clismire, dann zu seiner Zweihandaxt auf dem Rücken.

IV

Naric hatte sich in seine durch Kerzenlicht erleuchtete Kammer im Dachgeschoss zurückgezogen. Er roch das Holz der Wände und des Dachstuhls. Er spürte eine kalte Brise aus dem offenen Fenster an seinem Gambeson entlang fahren und den kalten Steinboden an seinen Füßen.

Seine Kettenrüstung, Stiefel, Schild und Hammer lagen auf dem großen Tisch in der Mitte des Raumes. Naric betrachtete einige Momente das Symbol auf seiner Rüstung: ein weißer Schild mit schwarzem Kriegshammer. Das Zeichen des Gottes der Gerechtigkeit, der Ordnung und des Krieges: Israsil.

Ich bringe dein Urteil in die dunkelsten Ecken dieses Landes. Er schaute auf seine rechte Hand, die im weißen Schimmer aufleuchtete. *Woher wissen Sterbliche, was gerecht ist, wenn sie deine Präsenz nicht wahrnehmen?*, dachte er und das Leuchten hörte auf.

Naric schaute aus dem Fenster zu den wenigen Lichtern, die zu dieser Zeit im Dorf brannten. Sein Blick glitt über den Fluss, der Clismire in der Mitte teilte, dann weiter in die Ferne zur alles verschlingenden Finsternis der Nacht.

In der Ferne, weit außerhalb des Dorfes, sah er etwas aufblitzen.

Dary hatte sich unter die Leute gemischt. Sie saß mit drei anderen zusammen: einem Gnom, einem Zwerg und einem Menschen. Die Spielkarten lagen ebenso verstreut wie die Essensreste auf dem Tisch. Die Gruppe stieß mit vollen Bierkrügen an.

»Was macht eine Monsterjägerin bei uns im Dorf?«, fragte der Mann am Tisch mit rabenschwarzem Haar und dunklem Teint.

»Du kommst sicher von alleine drauf«, sagte Dary und nahm einen Schluck Bier. Der Gnom neben ihr lachte. Dary sah eine riesige Narbe, die quer über sein linkes Auge verlief.

»Vielleicht jagt sie dich?«, sagte der Gnom zum Menschen.

»Wer hat die Untoten in der Mine zu verantworten?«, fragte Dary.
»Deshalb bist du hier«, sagte der Mensch und brach sich ein Stück Brot ab. Dary räusperte sich.

»Bergarbeiter fanden in den Minenschächten ein versiegeltes Tor«, sagte der Zwerg am Tisch mit rauer Stimme, während Bier von seinem Bart tropfte, »dahinter war alles warm, glitschig und tropfend. Dann kamen die Untoten heraus.«

Ein Jagdhorn erschallte.

V

Eine Stunde dauerte Kelaburs Tortur des Rennens. Seine Beine krampften, doch Clismire war nur noch wenige hundert Meter entfernt. Kel blies mit aller Kraft in sein Jagdhorn und erfüllte die Stille mit seinem Ruf, der vom Wind in Richtung des Dorfes getragen wurde.

Kel schaute über seine Schulter und sah, wie eine Horde Skelette und Zombies ihm dicht auf den Fersen war, während sein Körper erschöpfter, langsamer und schwächer wurde. Im Rennen brachte er sein Jagdhorn am Gürtel an und griff zu seinem Wurfbeil.

Kelabur hörte ein Surren, dann kam ein Einschlag, der ihn nach vorne warf und ins Stolpern brachte. Ein stechender Schmerz breitete sich in seiner rechten Schulter aus: Ein Pfeil steckte in ihm.

Ich darf nicht aufgeben.

Kelabur schrie, drehte sich herum und warf sein Beil, das sich in der Luft drehte und auf den Kopf des erstbesten Skelettes zuraste.

VI

Narics Ohren zuckten auf, als er das Horn in der Ferne hörte. Als eine Minute später die hölzernen Wachtürme und Palisaden Clismires ihre Antwort in Form von Signalarufen sendeten, wurde es ihm klar.

Ein Angriff.

Naric stellte die Tasse beiseite und eilte zum Tisch. Er streifte das Kettenhemd über seinen Gambeson, zog die Stiefel an, packte Kriegshammer sowie Schild und ging die Treppen des Gasthauses Feuerross herab.

Unten sah er Dary in voller Kampfmontur und mit geladener Armbrust. Sie hatte sich eine grüne Kapuze ins Gesicht gezogen. »Los! Wir verpassen das Beste!«, rief sie.

Das Beste? Er schüttelte den Kopf und rannte ihr hinterher. Die Tür öffnete sich, das Zentrum von Clismire war in Dunkelheit gehüllt, während entlang der Palisaden und Türme Fackeln brannten und wie kleine Kerzen den Rand des Dorfes erhellten.

Zu Narics rechter Seite hörten die Beiden ein lautes Krachen, gefolgt vom Surren von Pfeilen und Armbrustbolzen.

»Zu mir!«, rief er. Dary und er stürmten über die Brücke in der Mitte des Dorfes zum Palisadenwall. Dort angekommen wurde Naric von einer Explosion erfasst.

Dary sprang zur Seite, während Holzsplitter auf sie herabrieselten. Sie keuchte und sah, wie Naric rücklings auf dem Boden lag. Sie rannte zu ihm. Auf dem Weg blickte sie durch das große Loch in der Palisade: Über 200 Zombies und Skelette rannten auf die Dorfmauern zu, während die Beschützer Clismires von den Wachtürmen feuerten und sich an den Eingangstoren sammelten.

Zwischen den Mauern und dem Meer aus Feinden sah sie einen mit zwei Pfeilen gespickten Halbork. Er schwang seine Zweihandaxt, hackte einem der Zombies den Kopf ab und zog sich in Richtung des Dorfes zurück.

Dary half Naric auf die Beine zu kommen. »Untote!«, rief sie. »Gib mir Deckung«, sagte Naric mit weiß aufleuchtenden Händen.

Sie nickte, als eine Explosion ein weiteres Loch nur zehn Meter neben dem Ersten riss. Eines der Skelette in der Ferne hielt einen Zauberstab und stach in der Finsternis durch brennende Augen hervor. Dary legte ihre Armbrust an, zielte und drückte ab.

Der Armbrustbolzen flog auf den Skelettmagier zu. Er hob seine Hand und ein grün aufblitzender Schild ließ den Armbrustbolzen abprallen.

VII

Kelabur hörte eine Explosion hinter sich, gefolgt von Schreien der Wachen und fliegenden Pfeilen. *Kam meine Warnung zu spät?*, dachte er, seine Axt schwingend.

Die zwei Pfeile in seinem Körper ließen ihn keuchen, doch als Kelabur in seinen Kampfrausch verfiel, spürte er keinen Schmerz mehr. Er schlug in einem Halbkreis vor sich und zerschnitt jene Monster, die nach vorne preschten.

Ein Skelett kam auf ihn zu. Kelabur duckte sich unter dem gegnerischen Hieb und nutzte das Momentum: Seine Axt teilte den Gegner entzwei.

Sofort kam ein Zombie in die freigewordene Lücke. Kel hob seine Axt zum Parieren, als ein dritter Pfeil seine Brust traf. Die Luft verließ seine Lungen, er fiel seitwärts zu Boden und wirbelte farbigen Staub auf.

VIII

Als Naric sein Gebet beendete, leuchteten weiße Runen auf seinem Kriegshammer auf. Er sah, wie der Halbkork zu Boden fiel und rannte in seine Richtung, den Schild vor sich haltend.

»Bringt den Ork raus!«, rief er und trieb die Untoten vor sich her. Naric hörte, wie Dary einen Armbrustbolzen in die Menge feuerte. Er roch verbranntes Fleisch und hob den Schild an, um den Axthieb eines Zombies abzuwehren.

Jetzt sah er links und rechts neben sich Wachen. Ein stämmiger Zwerg stellte sich neben Naric, um mit ihm zu kämpfen, während zwei Männer in Lederrüstung den Halbork packten und nach hinten zogen. Pfeile und Armbrustbolzen flogen über die Köpfe, als Naric den Schwerthieb eines Skelettes abbekam. Er setzte einen Schritt zurück. Mit seinen Mitstreitern begab er sich an die Dorfmauer.

Naric hörte Dary rufen: »Weg da!«

Drei Sekunden später sah er, wie eine schwarze Eisenkugel mit brennender Lunte zu der Stelle flog, an der vor Kurzem der bewusstlose Halbork lag. Die Zündschnur brannte binnen drei Sekunden herunter.

Darys Bombe explodierte und zerfetzte ein halbes Dutzend Untoter. Sie lachte herzhaft, während der nächste Bolzen in ihrer Armbrust landete. Sie blickte zum Skelettmagier.

Er bereitete einen Feuerball vor und hatte keine Zeit, sich um seinen Schutz zu kümmern. Der Bolzen traf den leuchtenden Schädel des Monsters und riss den Knochenkopf ab. *Nimm das!*, dachte Dary und erhob ihre rechte Faust.

In diesem Moment brachten zwei Wachen den bewusstlosen Halbork hinter die Dorfmauern. Sie rannte den Beiden entgegen und betrachtete Kelabur.

»Kümmert euch um ihn!«, rief eine der Wachen, warf Kelaburs Zweihandaxt neben Dary auf den Boden und lief zurück ins Schlachtgetümmel. Die Zwergin legte ihre Armbrust beiseite, kniete sich nieder und begutachtete die Wunden des Halborks. Drei Pfeile steckten in ihm und seine rechte Hüfte und linke Schulter bluteten.

Er atmete. Sofort griff sie an ihren Lederbeutel. Sie brach den herausragenden Teil des Pfeiles an der Brust ab, die zwei Pfeile an der Schulter zog sie ganz heraus, dann brachte sie eine Kräuterpaste und Verbände an.

Gefangen zwischen Bewusstsein und Tod fühlte Kelabur den stechenden Schmerz, als Dary die Pfeile aus seiner Schulter zog und eine brennende Salbe auf die Wunden strich.

Die Kampfeswut, die er bisher an seinen Feinden auslassen konnte, breitete sich wie ein loderndes Feuer in seinem Körper aus. Kelabur riss seine Augen auf und erhob seinen Oberkörper.

»Ruhig. Ich lege Verbände an, dann schicken wir dich zu einem Heiler«, sagte Dary.

Er blickte an sich herab. »Trink!«, befahl Dary und hielt ihm eine Glasphiole mit roter Flüssigkeit hin.

Kelabur erkannte den Heiltrank. Er entfernte den Korken, ließ die süße Flüssigkeit in seinen Körper fließen und spürte, wie sich seine Wunden an Schulter und Hüfte schlossen. Nach Darys Verarztung stand er auf und betrachtete die Axt neben sich.

Die Verteidiger zogen sich mit Naric hinter das Loch in dem Palisadenwall zurück. Er sah sich um: Es gab vier Löcher in der Wand, durch die Untote eintraten.

Einen Engpunkt zu verteidigen ist kein Problem, doch vier davon? Naric sah, wie die Untoten in das Dorf strömten. Jeden Moment würden sie den Verteidigern in die Flanke fallen.

Ein Horn ertönte. »Zieht euch zurück! Haltet die Brücke!«

Naric fluchte, blickte sich um und sah Kelabur und Dary. Er ging auf die Beiden zu, legte seinen Schild ab und schloss die Augen. Er griff mit einer Hand auf die Brust des Halborks, während die andere den Pfeil in seiner Brust umschloss.

Weißes Licht strahlte aus Narics Hand, während er zeitgleich den Pfeil aus dem Halbork zog und heilende Magie wirkte.

»Kannst du laufen?«, fragte Naric. Kelabur stöhnte auf und nickte. Naric nahm seinen Schild auf, während die Wachen links und rechts an ihnen vorbei zur Brücke rannten. Die Drei eilten hinterher, um dem Ansturm des Untodes zu entkommen.

IX

Eine Stunde später teilte der Fluss das Dorf auf: Auf der einen Seite brannten Gebäude, ertönte der schlurfende Ekel des Untodes, auf der anderen Seite standen jene Verteidiger, die die Brücke sicherten.

Diejenigen, die kämpfen konnten, jedoch nicht zur Dorfwache gehörten, wurden in das Gemeindehaus gerufen. Dort, in der Haupthalle versammelten sich um einen riesigen Rundtisch der Kommandant der Garde, der glatzköpfige Bürgermeister sowie eine handvoll Kämpfer.

Dary, Naric und Kelabur blickten sich um. »Die Hälfte des Dorfes ist bereits in der Hand dieser Monster. Jede Minute, die vergeht, wird mehr zerstört«, sagte der Bürgermeister und rieb sich die Stirn.

»Wir können diese Seite des Dorfes halten, doch sind nicht bereit für einen Ausfall. Zudem ist es eine Frage der Zeit, bis die Untoten einen Weg um oder durch den Fluss finden«, sagte der Kommandant mit grauem Haar und tiefer Stimme. Er blickte zu den Anwesenden.

»Wir brauchen fähige Kämpfer, um den Ursprung des Angriffs herauszufinden.« Dary trat nach vorne.

Kel trat neben Dary, seine Zweihandaxt in der rechten Hand. »Ich sah, woher die Untoten kamen«, sagte er. Der Kommandant blickte ihn an.

»Ich las euren Aushang zur Säuberung der Edelsteinmine und machte mich auf den Weg«, sagte Kelabur. Er sah im Augenwinkel, wie Dary zu ihm starrte und einen Zettel in ihrer rechten Hand zerknitterte.

»Kommen die Untoten aus der Mine?«, fragte der Bürgermeister.

Kel nickte: »Ich traf sie im Gebirgspass vor der Mine.«

Der Hauptmann stemmte beide Arme auf den Rundtisch und blickte zu den Dreien. »Dann brauchen wir jemanden, der dorthin geht und die Ursache abstellt, während wir weiter um das Dorf kämpfen. Schleicht euch über die sichere Seite aus dem Dorf und –«

»Wir sind keine deiner Lakaien, denen du Befehle gibst. Der Wert für den Auftrag zur Beseitigung der Untoten hat sich gerade verdoppelt«, sagte die Zwergin.

»Dary!«, rief Naric und starrte sie an.

»Söldner«, sagte der Kommandant und schüttelte den Kopf.

»Ich bin kein Söldner«, sagte Naric und trat vor, mit dem Zeichen des Gottes der Gerechtigkeit auf seinem Brustpanzer. Er deutete mit der Hand zum Kommandanten.

Der Kommandant nahm seine Arme vom Tisch und blickte Naric schweigend an. »Die Beiden gehören zu euch?«, fragte er und deutete gen Halbork und Zwergenfrau.

»Nur Dary. Den Halbork haben wir im Kampf gerettet.«

»Ich kann euch zu den Minen führen«, sagte Kelabur, der die Schneide seiner Axt mit einem Tuch reinigte. *Ich werde meiner Familie Ehre bringen.*

»Findet die Ursache und bekämpft sie, dann ist selbstverständlich eine großzügige Belohnung dabei«, sagte der Bürgermeister, während sich die Augen des Kommandanten verengten.

»Gut. Dann stellen wir unsere Waffen, Proviant sowie Reiseplan zusammen und gehen im Schutz der Dunkelheit auf die Suche«, sagte Naric. Er streckte die Hand zum Kommandanten aus. Der gepanzerte Mann zögerte, ehe er sie ergriff.

»Wir nehmen euch beim Wort«, sagte er.

X

Dary, Naric und Kelabur nutzten die Zeit, ihre Vorräte zu packen und Clismire von der sicheren Dorfseite aus zu verlassen.

Die Kampfgeräusche wurden leiser und im Schutz der Dunkelheit schafften die Abenteurer so viel Strecke wie möglich. Für den direkten Weg bräuchten sie drei Stunden, doch da dieser Pfad von Untoten gesäumt war, fiel diese Option weg.

Zwischen mehreren großen Bäumen rasteten sie. Kelabur rollte die Karte aus und zeigte sie Naric und Dary.

»Wenn wir risikofrei ankommen wollen, dann wird uns das sechs Stunden kosten und wir brauchen ein Lager zum Ausruhen«, sagte er.

»Ich mag eher Risiko!«, sagte Dary.

Naric legte die Stirn in Falten: »Was bringt unsere Mission, wenn wir nicht erfolgreich sind? Die anderen verlassen sich auf uns, also müssen wir bedacht handeln.«

»Sicher und langsam oder schnell und riskant? Darum geht es doch immer im Leben«, sagte Kelabur grinsend, »ich kenne da einen besseren Weg«, sagte er zu Dary, die wiederum strahlte und Naric seufzte.

Kel führte die Gruppe mit seinen Umgebungskennntnissen in Richtung des Gebirgspasses, mehrere Kilometer parallel zur Route der Untoten laufend.

»Ob die Mine die Ursache für das Ganze ist?«, fragte Kel.

»Hoffentlich, sonst laufen wir falsch«, sagte Naric.

»Da vorne können wir ein Lager aufschlagen«, sagte Dary und deutete auf mehrere Hügel, die Sichtschutz boten.

Im provisorisch aufgebauten Zelt und bei abgedecktem Feuer saßen die drei nebeneinander. Sie aßen Dörrfleisch, Trockenfrüchte und tranken Wasser. Dary gönnte sich ein Bier.

»Warum hast du in der Dorfhalle diese Szene gemacht? Ist dir Gold so wichtig?«, fragte Naric.

»Das Wichtigste ist das Gleichgewicht in der Welt. Zivilisationen sind egoistisch. Ich verlange meinen Anteil und widme das Geld sinnvollen Dingen«, sagte Dary und kaute auf einer Trockenfrucht.

»Ich werde aus dir nicht schlau«, sagte Naric.

Warum werde ich bestraft?

»Wie wollen wir weitermachen? Wir wissen nicht einmal, was wir suchen«, sagte Kelabur.

»In der Taverne sprach ein Zwerg davon, dass die Minenarbeiter eine alte Tür fanden. Das ist der erste Anhaltspunkt«, sagte Dary.

»Ich lege mich hin. Wer hält die erste Wache?«, fragte Naric. Dary hob die Hand und machte eine verscheuchende Geste. Naric beobachtete, wie die Zwergenfrau in das Feuer starrte und einen Schluck aus ihrem Bierschlauch nahm.

Naric entschied sich, im Kettenhemd zu schlafen. Schild und Kriegshammer legte er griffbereit zur Seite. *Israsil. Segne unseren Auftrag und Sorge dafür, dass wir alles sicher überstehen.*

Wovon würde Naric leben, wenn ich kein Gold ran bringe? Dary trat mit ihren Stiefeln über den staubigen Boden und reckte ihren Kopf über den Hügel, hinter dem ihr Lager war.

»Clismire ist dumm. Wenn sie das Problem ernsthaft interessiert, dann wäre eher etwas wegen der Mine passiert«, sagte sie.

»Clismire hatte einen Auftrag ausgeschrieben. Ich war dabei, das abzuklären«, sagte Kel. Er erhob sich vom Lagerfeuer und stellte sich neben Dary. Die Zwergenfrau blickte zur ausgestopften Bärenlatze an seinem Gürtel.

»Hast du den erledigt?«, fragte Dary.

»Ein Erbstück. Soll nicht heißen, dass ich nicht schon einen Bären getötet habe«, sagte er und blickte in die Ferne.

»Nach der Rast müssen wir in die Mine«, sagte Dary. Kel nickte, erhob sich und klopfte sich den Staub von den Beinen. »Richtig. Weck uns in vier Stunden, das muss reichen«, sagte er.

Das wird Naric gefallen, dachte sie und schaute zu Kelabur, der im Zelt verschwand und die Monsterjägerin alleine ließ.

Dary schaute zu ihrem Bierschlauch.

XI

Vier Stunden später übernahmen Naric und Kelabur die Wache, damit Dary schlafen konnte. Kelabur saß draußen am abgedeckten Feuer und

schliff die Schneide seiner Axt mit einem Wetzstein. Der Halbork blickte zu Naric, der nachdenklich ins Feuer starrte.

»Familie?«, fragte Kelabur.

»Zehn Geschwister«, sagte Naric.

»Vier«, sagte Kel, »ich war schon immer der Einzelkämpfer.«

Naric beleckte seine Lippen. »Jetzt hast du eine Gruppe«, ehe er in die Berge zeigte, »wenn in den Minen so viele Untote lauern, warum kamen sie genau jetzt heraus?«

»Mich haben sie im Gebirgspass genauso überrascht wie euch im Dorf. Ich habe keine Ahnung, was sie aufgeschreckt haben könnte«, sagte Kel und legte den Wetzstein zur Seite.

»Vorher habe ich vereinzelt welche in den Steppen auf dem Weg hierher gesehen«, sagte Kelabur. Naric nickte, holte die Karte hervor und rollte sie im Schein des Feuers aus. Kel kniete sich neben ihn und deutete auf den ihm bekannten Gebirgspass.

»Lass uns den besten Weg für morgen planen«, sagte Naric.

Naric weckte die von einer Bierwolke umgebenen Dary auf. Die Gruppe packte das Zelt zusammen, löschte das Feuer, sammelte die Ausrüstung ein und stapfte los. Es war eine Frage weniger Stunden, bis erste Lichtstrahlen beider Sonnen die Steppe erhellen würden.

Die Gruppe nutzte die verbliebene Zeit, um so schnell wie möglich zum Gebirge zu kommen, angeführt von Kelabur, der sie vor Unebenheiten und Gefahren der Wildnis warnen konnte.

»Wie viele Untote wird es in den Minen geben?«, fragte Dary und schaute zum Halbelf. Naric blickte zum grauen Gebirge vor sich: »Das hängt davon ab, wie viele Leichen dort unten liegen.«

»Und wie mächtig der Nekromant ist«, sagte Kelabur.

»Nicht alle Untoten entstehen durch Nekromantie. Es könnte ein Fluch oder eine magische Verrücktheit sein«, sagte Dary.

Als erste Lichtstrahlen über das Land fegten, kam die Gruppe am Gebirgspass an, Dary lief geschützt hinter Naric und Kelabur. Alle drei nahmen den süßlichen Geruch der Luft wahr, hörten das Riesel von Steinen und das laute Stapfen ihrer eigenen Füße.

Ein Pfeil prallte von Narics Eisenstiefel ab. »Bogenschütze!«, rief er. Kelabur zeigte nach oben rechts: »Dort!«

Dary folgte dem Blick und sah ein Skelett, das gerade den nächsten Pfeil zum Abschuss bereit machte, während grauer Schleim an ihm herabtropfte. Dary hielt die Luft an, hob die Armbrust und drückte ab. Ihr mit Metall verstärkter Bolzen durchschnitt die Wirbelsäule direkt am Hals und das Skelett fiel auseinander.

»Da hast du deine Antwort, Dary: Es gibt noch Untote!«, sagte Naric. *Klugscheißer*, dachte Dary. Sie bereitete den nächsten Schuss vor und blickte zu ihrer Seitentasche, in der sie verzauberte Armbrustbolzen aufbewahrte.

Vielleicht sehen wir heute, ob ihr euer Geld wert seid, dachte sie.

»Dieser Gebirgspass ist verwinkelt. Passt auf Hinterhalte und Fallen auf«, sagte Kelabur und ging voran, seine Zweihandaxt in der Hand.

»Warum klettern wir nicht die Wand hoch und gehen oben entlang?«, fragte Naric.

»Wenn du dir eine Zielscheibe umbinden willst, dann kannst du das gerne machen«, sagte Dary und folgte den Beiden.

Kelabur hielt den Zeigefinger auf seine Lippen und ging voran. Biegung um Biegung arbeitete sich das Team weiter, bis Kel ein Kratzen auf Stein in der Ferne hörte.

Kel legte seine Zweihandaxt in Zeitlupe auf den Boden und nutzte beide Hände, um sich an der nächsten Biegung an der Steinwand festzuhalten.

Er sah 50 Meter vor sich den Eingang zur Mine. Davor stand ein riesiger, zusammenhängender Haufen aus Skeletten, verstorbenen Tieren und Zombies, mit Grauschleim bedeckt. Kelabur beschleunigte seinen Atem. Er drehte seinen Kopf und sah, wie Naric und Dary ihn fragend anblickten.

»Ein vier Meter hohes Monster, bestehend aus Skeletten und Zombies«, sagte Kel. »Bereitet euch auf den Kampf vor«, sagte Dary und griff an ihre Seitentasche. Naric legte seinen Kriegshammer ab. Er hob seine Hand, schloss die Augen und stumme Lippen formten ein Gebet. Die Hände von Naric leuchteten in Weiß und göttliche Energien flossen zu Kels und Darys Rüstung. Schließlich glitt seine Hand herab zu seiner Waffe, auf der weiße Runen leuchteten. Naric öffnete seine Augen.

»Möge Israsils Urteil zu unseren Gunsten ausfallen«, sagte er und nickte den Beiden zu. Kelabur brachte seine Zweihandaxt auf dem Rücken an, holte aus seiner Tasche eine Phiole mit einer blau schimmernden Flüssigkeit und trug diese auf sein Wurfbeil auf, während Dary einen runenverzierten Armbrustbolzen lud.

»Bereit?«, fragte Kelabur. Dary und Naric nickten. Kelabur rannte los, während Naric folgte. Die Monsterjägerin feuerte bereits den ersten Bolzen ab.

Als das Geschoss die Armbrust verließ, leuchtete der Bolzen glühend rot, dann durchdrang er den Wanst des vier Meter hohen Ungetüms und explodierte in einem Feuerball. Während Dary einen weiß leuchtenden Armbrustbolzen nachlud, warf Kelabur sein mit blauer Flüssigkeit beschichtetes Beil auf das Monster und sah, wie es in den Untoten eindrang.

Als Naric und Kelabur nach vorne rannten, war Darys nächster Bolzen abschussbereit. Sie hörte die groteske Ansammlung aus Zombies und Skeletten um sich schlagen, teils brennend und durch das Wurfbeil von Kelabur geschwächt.

Der geladene Bolzen war nicht von Flammen erfüllt, sondern von Naric gesegnet worden. Der Bolzen schlug ein und ein gleißend weißes Licht brach aus der Wunde hervor.

Das Monster schrie auf, eines der unzähligen Skelette in seinem Körper riss den Bolzen heraus und warf ihn zu Boden.

Sie ging näher heran und holte den vorletzten Spezialbolzen hervor: Er hatte eine grüne Rune, die auf Befehl Säure freisetzte.

Kelabur und Naric waren jetzt im Kampf mit dem Monster verwickelt. Naric rannte frontal mit Schild und Hammer darauf zu, während Kelabur

seitlich flankierte und seine Zweihandaxt schwang. Die Beiden hatten dutzende Gegner vor sich, seien es Arme, Schwerter oder Schilder von Zombies und Skeletten, die auf magische Weise zusammenhielten.

Wenn Kelabur mit seiner Axt ausholte, dann parierte entweder eines der Skelette seinen Hieb oder opferte einen Teil seiner selbst, um das große Ganze zu schützen. Dieses Wesen bestand aus so vielen Dingen, dass es alle drei Helden zeitgleich anblickte.

Aus einem Haufen aus Skeletten formte sich eine Faust, die sich erhob und auf Kelabur niederschlug. Der Halbork sprang zur Seite, rollte sich ab, während die Monsterhand zu einer Greifbewegung wechselte.

Die Wesen, die diese Hand bildeten, griffen nach Kelabur. Ein Dutzend Skelette packte seinen Körper. Der Halbork wurde in die Luft geschleudert, von grauem Schleim umhüllt, während Zombies mit Schwertern und Beilen auf ihn einschlugen.

Hoch oben durch die Luft gewirbelt sah er Dary, die den nächsten Bolzen abfeuerte. Naric setzte präzise und ruhig einen Hieb nach dem nächsten auf das Monster. Er bahnte sich einen Weg durch die Knochen, umhüllt vom weißen Feuer seines Glaubens. Knochen barsten, als er mit seinem Kriegshammer durch die unheilige Masse schlug. Seine Rüstung schabte an abgebrochenen Knochen, Schwertern und Beilen.

Im Augenwinkel bemerkte Naric, wie Kelabur gepackt wurde. Das Monster bewegte sich zur Seite und er sah, wie seine geschlagene Schneise hinter ihm blockiert wurde. Naric war in einem lebenden Knochenkäfig gefangen und Kelabur in der Luft. Der Halbelf schlug immer wieder gegen die Knochen, doch mit seinem eingeschränkten Bewegungsraum konnte er nicht ausreichend Schwung holen.

Naric sah, wie einem Fausthieb gleich Kelabur auf den Boden geworfen wurde und aufschrie. Kel lag rücklings auf dem Boden.

Eine Eisenkugel mit brennender Lunte flog an ihm vorbei und rollte unter das Monster. Naric schloss die Augen und hielt den Schild schützend vor sich.

Als die Bombe durch die Luft flog, schaute Dary ihr keine Sekunde hinterher. Sie hob ihre Armbrust an und zielte auf den oberen Teil des Wesens. Der letzte Spezialbolzen schoss in das Monster.

Der untote Koloss explodierte zeitgleich an zwei Stellen: Unten detonierte die Bombe und oben schlug der Armbrustbolzen ein und setzte Säure frei. Es regnete Knochen und ein Stöhnen war zu hören.

Dary lud einen normalen Armbrustbolzen und schaute zu Naric und Kelabur. Sie sah, wie sich Kel erhob, nach seiner Waffe tastete, während Narics strahlend weiße Aura das gesamte Monster erfasste.

Naric, der Stück für Stück seine Bewegungsfreiheit wieder gewann, schlug mit dem Hammer um sich, während das Monster um ihn herum durch Darys explodierende Bombe zusammenbrach.

Risse an Stellen, die besonders viele der Untoten hielten, wurden größer. Unbeirrt schoss Dary weiter in Richtung des Monsters, diesmal flog ihr Bolzen durch die Knochenmasse hindurch. Die Zwergin fluchte und lud nach.

Kelaburs Sicht wurde Stück für Stück klarer. Sein Körper schmerzte, Knochen regneten herab. Er hörte die Explosionen und Kampfgeräusche. Der Halbork atmete tief ein und aus, packte seine Zweihandaxt und rannte auf seinen Widersacher zu. Noch während des Rennens erfüllte Zorn seinen Körper.

Er sah, wie durch Narics und Darys Angriffe die Kreatur seitlich überkippte. Kel sah, wo der Feind am dünnsten war, rannte los und setzte zu einem Sprung mit Überkopfhieb an.

Seine Augen fokussierten die größte Schwachstelle des Wesens und seine Arme sausten herab. Kel hörte ein Stöhnen und infernalische Schreie, als er mit seinem Körpergewicht die Axt durch das Wesen trieb.

Kelabur schlug weiter um sich, ließ die Axt nach links und rechts gegen Knochen donnern.

»Es ist tot«, sagte Naric.

Kelabur schlug ein weiteres Mal zu, ehe er innehielt. Sein Zorn verebbte, der Skeletthaufen bewegte sich nicht mehr.

Der Eingang zur Mine war frei.

Naric keuchte und legte seinen Kriegshammer und Schild auf den Boden. Seine Hände stützten seine Knie, während er nach Atem rang und zu Dary und Kelabur blickte.

»Alles in Ordnung?« Dary nickte und warf Kelabur einen Heiltrank zu. »Ist mein Letzter«, sagte sie.

Kelabur öffnete den Korken und ließ die rote Flüssigkeit seine Kehle herablaufen. Naric nutzte den Moment, um das reglose Monster zu untersuchen.

»Ich hätte schwören können, dass jedes einzelne Skelett am Leben war. Es schien durch eine einzige Kraft zusammengehalten zu werden«, sagte Naric.

»Richtig. Genau die Kraft, die wir zurück ins Totenreich geschleudert haben!«, rief Dary und schlug mit ihrer Faust in ihre offene Handfläche.

»Kommt, lasst uns verschnauften und dann die Mine herabsteigen«, sagte Naric.

»Hoffentlich erwarten uns dort nicht noch mehr davon. Wir haben bereits viele unserer Tricks ausgespielt«, sagte Kelabur und blickte zu Dary. Die Zwergin nickte, kramte in ihrem Rucksack einen Trinkschlauch hervor und reichte ihn herum.

Naric nahm einen Schluck und schmeckte Zwergengier. »Ich dachte, da ist Wasser drin«, sagte er und hustete. Dary stemmte die Hände in die Seite.

»Ich beschwere mich nicht!«, sagte Naric.

XII

Mit entzündeten Fackeln gingen die drei Abenteurer in die dunkle Mine. Die Luft war modrig. Links und rechts sahen sie Stützpfeiler, Werkzeuge und alte Lagerstätten der ehemaligen Arbeiter. Schienen bedeckten den Boden, auf denen einst Loren voller Edelsteine fuhrten.

Dary sah, wie sich Nebelschwaden beim Ausatmen bildeten. Als sie tiefer in die Höhlenschächte gingen, bemerkte sie einen feucht-grauen Film, der auf den Wänden, Werkzeugen und den Knochen toter Minenarbeiter lag. Die Gruppe kam an eine Kreuzung mit drei Toren.

»Wo müssen wir lang?«, fragte Naric. Kelabur ging auf die Knie, fuhr mit seiner Hand über die schleimig kalte Schicht auf dem Boden und roch daran.

»Die Untoten waren voll damit. Lasst uns den Weg nehmen, wo am meisten von diesem Zeug ist.«, sagte Kelabur, erhob sich und schaute auf die drei Gänge.

»Gute Idee. Dary, hast du so etwas schon einmal gesehen?«, fragte Naric. Die Zwergenfrau zog die Stirn in Falten und sah sich den Grauschleim genauer an. »Vielleicht ein Riesenwurm?«, fragte sie.

Kel, Dary und Naric stapften weiter durch die schleimige Finsternis, die nur von ihren Fackeln erhellt wurde. Sie kamen an einen weiteren Durchgang. An dieser Stelle musste ein altes Tor gestanden haben. Die graublauen Hände des Halborks wischten den Schleim auf dem Durchgang beiseite und er sah mehrere Runen.

»Das ist das alte Tor, von dem die Bergarbeiter sprachen«, sagte Dary.

»Kann das jemand lesen?«, fragte Kelabur. Naric kam näher und schüttelte den Kopf. »Lass mich mal ran«, sagte Dary und gab Kel ihre Fackel zum Halten. Es verging eine Minute des Schweigens, unterbrochen von gelegentlichen Schab- oder Kratzgeräuschen hinter den Wänden. Dary stemmte die Hände in die Hüfte.

»Das ist kein Zwergisch, das ist älter«, sagte Dary.

»Und die Minenarbeiter dachten, es wäre eine geniale Idee, einfach die Tür zu öffnen«, sagte Naric.

»Großartig«, ergänzte Kelabur, »je eher wir hier fertig sind und ich wieder Sonnenlicht sehen kann, desto besser«, sagte Kel. Dary und Naric gingen weiter den eng werdenden Schacht herab.

Minuten vergingen, dann sah Naric es zuerst: ein weiteres Tor. Diesmal führte es nicht in einen weiteren Minenschacht, sondern in ein pyramidenartiges, grün-blaues Gebäude.

Der Halbelf streckte seine Hand zu einem Stoppzeichen aus. Dary und Kel traten hinter ihn und folgten seinem Blick. Die Pyramide war von oben bis unten mit Runen beschrieben, die schwach durch den Schleim schimmerten. Kelabur schlich sich nach vorne bis an das Gemäuer. Dary nahm ihre Armbrust in die Hand, während Naric die Fackeln hielt und hinterherging.

An der Wand angekommen hatte Kel den Grauschleim an einer Stelle entfernt. Zu sehen waren Zeichnungen von humanoiden Gestalten und großen Insekten, die neben- und übereinander krochen.

»Was ist das?«, fragte Naric und verengte die Augenbrauen.

»Keine Ahnung«, sagte Dary schulterzuckend, »lasst uns sehen, was drinnen ist.«

Sie schlichen in die Pyramide. Vor ihnen befand sich ein langer Gang, die Wände mit uralten Zeichen verziert, voller Risse durch Wurzeln und Steine. Am Ende des Weges befand sich ein Gewölbe mit riesigem Loch, 25 Meter tief und mit einer Wendeltreppe an der Wand.

Dary zeigte auf den Rand des Lochs und schaute herab: Unten schlurfte ein riesiges Insekt. Es glich einer drei Meter hohen Gottesanbeterin mit fettem und aufgeblähtem Hinterteil, das im Dunkeln gelb-grünlich pulsierte und grauen Schleim auf den Boden absonderte.

Dary sah vier Arme voller Widerhaken, mit Klingen anstelle von Händen. Der Kopf beherbergte mehrere Augen und zwei Fühler, die aus dem Kopf ragten. Das Maul war eine monströse Anordnung von Zähnen.

Kreidebleich schlich sie zurück zur Gruppe und berichtete, was sie sah. »Da haben wir keine Chance«, flüsterte sie.

»Wenn wir mit leeren Händen zurückkehren, dann wird Clismire fallen«, sagte Kelabur. Der Halbork hielt seine Axt fest umklammert.

»Wissen wir, ob das Ding überhaupt für die Untoten verantwortlich ist?«, fragte Naric, legte seine Fackel auf den Boden und blickte zu Dary.

»Wir wissen, dass es mit dem Tor zu tun hatte und dass die Untoten von dem Schleim überzogen waren. Ich habe eine Idee«, sagte Dary und griff in eine ihrer Taschen. Kelabur und Naric blickten sie an, als sie mehrere Stangen Sprengstoff aus ihrer Tasche holte.

»Wenn wir das Gewölbe zum Einsturz bringen, dann wird das Rieseninsekt begraben«, sagte Dary.

»Und wir gleich mit«, sagte Naric.

»Was brauchst du dafür?«, fragte Kelabur und blickte zu Dary.

»Ich versuche die Ladungen anzubringen. Wenn es mich bemerkt, dann verschafft mir Zeit. Lenkt das Monster ab. Wenn ich fertig bin, dann nehmen wir die Beine in die Hand«, sagte Dary.

Kelabur und Naric nickten.

Die Gruppe versuchte die Sprengladungen anzubringen, ohne dass die übergroße Gottesanbeterin sie bemerkte. Für die ersten zwei von vier Ladungen gelang dies, da sich Dary leise am Rand bewegen konnte.

Als sie die dritte Ladung anbrachte, rutschte sie mit ihrem Fuß ab. Ein faustgroßer Stein löste sich, fiel in die Grube und schlug auf. Es folgte ein ohrenbetäubender Schrei und das Geräusch vieler Beine, die sich über grauen Schleim bewegten.

»Jetzt!«, schrie Kelabur.

Naric nickte. Seine rechte Hand berührte seinen Kriegshammer, der in hellweißem Licht erstrahlte. Er packte seinen Schild, rannte die Treppen herab und schwenkte seinen Hammer.

»Probier's mit mir!«, rief er. Das Rieseninsekt kletterte bereits an der Grube entlang in Richtung der sich in Schockstarre befindenden Dary.

»Weiter!«, rief Kelabur, rannte nach unten und holte Schwung. Er warf seine Zweihandaxt in Richtung des Monsters. Die tödlich scharfe Axt drehte sich um sich selbst und raste auf das Monster zu.

Darys Schockstarre ließ nach, als das Insekt durch die heranrasende Axt getroffen wurde, von der Wand abließ und sich Kelabur und Naric widmete.

Darys Atmung beruhigte sich. »OK! OK. Weiter«, sagte sie zu sich selbst und brachte die Lunte am Sprengsatz an. Sie rannte zurück zum Eingang, um die Zündschnur mit den anderen drei Sprengladungen zu verbinden.

Nur noch eine. Sei vorsichtig, dachte sie und blickte auf die letzte Sprengladung in ihrer Seitentasche. Sie sah, wie Naric einem Hieb des Monsters auswich, während Kelabur die Bärenatze an seinem Gürtel berührte. Seine Zähne wurden länger, der Halbkorb deformierte. Fell spross aus Kels Körper und binnen fünf Sekunden stand er als Bär auf vier Tatzen auf dem Boden.

Mit einem mörderischen Brüllen rannte Kel auf das Monster zu und fing an, am Hinterteil des Rieseninsektes hochzuklettern.

Währenddessen traf ein weiterer Hieb des Insektes Narics Schild, der daraufhin aus seiner Hand geschleudert wurde. Unbeirrt schlug er weiter zu, um der Zwergin Zeit zu verschaffen.

Kelaburs Bärennase füllte sich mit tausenden Nuancen des Gestanks des Monsters, während seine Klauen sich in seine Chitinplatten vergruben. Er zertrümmerte mit seinen Pranken die Panzerung, riss eine Körperplatte des Insektes zur Seite, um darunter das gelb-grünliche Pulsieren des Hinterteils zu erkennen.

Kelabur biss hinein. Schleim spritzte in einer Fontäne aus der Wunde. Das Insekt schrie auf, bewegte sich von links nach rechts und schüttelte seinen Körper. Kelabur hatte keine Chance, sich festzuhalten. Er rollte vom Monster herab. Im Augenwinkel sah er Dary, die einen Daumen nach oben zeigte.

»Los!«, schrie Naric und deutete auf die Treppe, die aus der Grube herausführte. Kelabur sah, dass Naric an seiner Schulter und am rechten Arm blutete. Kel richtete sich auf, schnaufte, spuckte und rannte schließlich direkt hinter Naric her.

Das Schlimmste beim Rennen war weder der Schrei des Monsters noch der Gestank: Es war die Stille nach dem Schrei, gefolgt vom Geräusch vieler Beine.

Narics Ohren zuckten, als er das Aufsetzen der Insektenbeine wenige Meter hinter sich hörte. Er drehte seinen Kopf und sah, wie sich die Gottesanbeterin über Kel und ihn beugte, zum Angriff mit ihren Widerhaken ansetzend.

Kelabur stieß Naric nach vorne, das Insekt verfehlte ihn nur knapp mit seinem Hieb und schlug gegen die Steinwand der Grube. Naric hörte ein Surren, als Dary einen Armbrustbolzen in das Monster schoss.

»Ich bin fertig!«, gab Dary von sich, legte ihre Armbrust nieder und machte sich daran, eine der auf dem Boden abgelegten Fackeln mit der Hand zu ergreifen.

Keuchend rannten die Beiden nach oben, während Kel sich zurück in einen Halbork verwandelte.

»Kommt hoch, ich will euch nicht mit in die Luft jagen!«, sagte sie.

»Dary, fang an!«, schrie Naric.

Dary nestelte hastig die vier Zündschnüre mit einer Hand zusammen, während die andere die Fackel hielt.

Sie legte die Fackel auf die Zündschnur. Es zischte. Die kleine, schwarze Schnur brannte in Rekordzeit herab. Dary drehte sich um und rannte los, blickte über ihre Schulter, um sich zu vergewissern, dass Naric und Kelabur hinter ihr waren.

Die Sprengladungen zerrissen die Luft und die Erde bebte. Darys Füße rutschten auf dem Schleimboden aus. Sie erhob sich, während das Gewölbe zusammenbrach.

Das große Insektenmonster hatte versucht, der Gruppe zu folgen, doch ein riesiger Felsbrocken fiel herab und begrub es. »Haha, das war es mit dem Drecksvieh!«, sagte Dary und stand wieder auf.

»Keine Zeit! Los, ehe die Mine einstürzt«, rief Kelabur und rannte weiter. Dary blickte nach oben und spürte, dass die ganze Mine bebte. Staub rieselte von den Decken herab, ab und an lösten sich große Steine. Keuchend und schwitzend rannte Kelabur weiter. Er sah Dary und Naric hinter sich, die aufgrund ihrer Rüstung nicht mithielten.

Kelabur rannte zur nächsten Biegung. Er sah das alte Tor, das von einem großen Felsbrocken blockiert wurde.

»Das wird unser Grab«, flüsterte er und warf sich mit seinem gesamten Körper gegen den Felsen. Seine Hände pressten sich gegen den Stein, doch seine Füße rutschten auf dem glitschigen Boden. Seine Muskeln gaben alles, doch der Stein bewegte sich keinen Millimeter.

Kelabur sah zu seiner Linken, dass Naric aufholte. Der Halbelf packte mit beiden Händen an und stemmte sich gegen den Felsen. Sie spürten Bewegung am Stein, doch sie waren zu langsam.

Dann sahen sie Dary, die mit ihren Handschuhen Schleim vom Boden aufnahm und die feststeckenden Seiten des Felsen einschmierte.

Naric hörte ein lautes Grollen hinter sich, als weitere Teile der Mine und des Gewölbes einstürzten. *Israsil, führ uns ans Tageslicht.*

Dary stellte sich rechts neben Kelabur und schob mit. Alle drei schnauften und drückten, die Muskeln zum Zerreißen angespannt.

Der Fels bewegte sich durch den Schleim. Er rollte und rollte, bis er den Fluchtweg freigab. »Gute Idee«, keuchte Naric und hielt seine Hände an seine Knie, schwer atmend.

»Dafür ist später Zeit!«, rief Kelabur. Naric nickte, rannte weiter, seine Rüstung von Dreck, Staub, Blut und Schleim bedeckt.

Alle drei waren durch das alte Tor geschritten, rannten zum oberen Teil der Mine. Sie sahen drei von Grauschleim bedeckte Skelette, die auf die Abenteurer warteten.

Die Feinde rannten auf die drei zu. Narics und Kelaburs Augen weiteten sich, während Dary nach ihrer Armbrust griff. Auf halben Weg verfärbte sich der Schleim auf den Untoten in ein schwindendes Schwarz und die Gegner zerfielen.

»Das hat etwas mit dem Tod des Insekts zu tun!«, sagte Kelabur und deutete auf den nun schwarzen Schleim, der sich auflöste.

Dary rannte den beiden Gefährten hinterher, ihre Armbrust wieder auf der Schulter befestigt. Schmatzend folgte Schritt auf Schritt, während die Erde bebte, an größeren Kreuzungen Steine herabfielen und Dary zur Seite sprang, um einem Felssturz zu umgehen.

Dann sahen sie den Ausgang.

Kelabur trat als Erstes ins Sonnenlicht. Dary keuchte, streifte sich ihr Haar aus dem Gesicht und blickte zur bebenden Mine. »Einen weiteren Tag überlebt«, sagte sie, setzte sich hin, holte ihren Bierschlauch hervor und reichte ihn herum, bis er leer getrunken war.

Kelabur hielt die Hand vor seine Stirn, um nicht von der Sonne geblendet zu werden. Seine Lungen nahmen frische Luft auf und er beobachtete einen Raben auf einem Felsen vor sich, als der Mineneingang einstürzte.

Die Rückreise fand auf bekanntem Weg statt. Keine Zombies, keine Skelette. Das einzige Geräusch des Gebirgspasses war der Wind, der durch die Schluchten rauschte. Die Drei wanderten durch das Gebirge, hinab ins Tal, begleitet von durch die Wolken brechenden Sonnenstrahlen.

»Haben wir es geschafft?«, fragte Kelabur.

»Hängt davon ab, ob Clismire noch steht«, sagte Naric.

Dary nickte und schwieg.

XIII

Nachdem sie mehrere Stunden liefen, konnte Naric Clismire in der Ferne sehen. Er sah den Dualismus des Dorfes: Die eine Seite ruhig und still, während auf der anderen Seite Rauchsäulen aufstiegen.

Naric atmete erleichtert aus. Dary und Kelabur folgten seinem Blick. »Auf zum Gemeindehaus, die Belohnung abholen!«, sagte die Zwergin. Kelabur lachte.

Als die Gruppe eine Stunde später durch die Tore des Dorfes schritt, empfing sie ein reges Chaos: Männer und Frauen zogen mit Wasserkübeln vom Fluss zu den offenen Feuern, die Dorfwachen durchkämmten das Gebiet. Am Rande der Straße wurde gekocht sowie Kleidung und Schlafmöglichkeiten geboten.

»Haben wir gewonnen?«, fragte ein junges Mädchen einen bärtigen Mann neben sich. Er nickte, reichte ihr einen Stoffhund und wuschelte durch ihr blondes Haar.

Dary trat als Erstes in die Halle des Gemeindehauses ein. Sie sah, wie der Kommandant in Halbplatte mit einem Weinkelch mit dem Bürgermeister anstieß und die herantretende Gruppe anblickte.

»Haben wir euch das Ende der Untoten zu verdanken?«, sagte er feierlich.

»Zumindest haben wir ein riesiges Insekt unter eurer Mine begraben«, sagte Dary.

»Und eure Mine gleich mit«, sagte Kelabur. Der Kommandant nickte und öffnete seine Lippen, doch der Bürgermeister kam ihm zuvor: »Die Mine ist verschüttet? Das entzieht dem Dorf die Lebensgrundlage«, sagte er, fasste sich mit der Hand an seine Glatze, doch fand kein weiteres Haar zum Herausreißen.

»Die Untoten hätten unsere Lebensgrundlage entzogen«, sagte der Kommandant und blickte zu Naric, »ihr habt euer Wort gehalten. Ruht euch in unserem Gasthaus aus und feiert euren Sieg!«

Der Kommandant schubste den Bürgermeister, der daraufhin grummelte und einen großen, schweren Lederbeutel mit Goldmünzen hervor holte und zu Dary warf.

Beim Auffangen klimperte es. Sie öffnete den Ledersack und sah Gold. »Es war uns eine Ehre. Kommt, wir verteilen es fair – jeder ein Drittel«, sagte sie. Naric gab dem Kommandanten die Hand, dann gingen sie heraus.

XIV

Eine Stunde später trat Kelabur mit einer neuen Zweihandaxt und zwei Wurfbeilen in das Gasthaus Feuerross. Die Feier war laut, ausgelassen und das Bier floss in Strömen.

Kelabur bahnte sich seinen Weg durch die Masse, seine Augen suchten Raum für Raum ab, bis er Dary und Naric lachend an einem Nebentisch sah. Vor Naric lagen Reste eines saftigen Schweinebratens.

Als Kel sich zu den Dreien an den Tisch setzte, warf Dary ihm einen Ledersack zu. »Dein Anteil«, sagte sie. Kelabur nickte und verstaute den Beutel am Gurt, als der Wirt ein Bier für ihn brachte.

»Lief doch richtig gut«, sagte Dary.

»Bis auf den Fakt, dass wir die ganze Mine zum Einsturz gebracht haben und dem Dorf die Zukunft geraubt haben«, flüsterte Naric, »wir sollten hier so schnell es geht abhauen, ehe das den anderen klar wird.«

Kelabur lachte. »Die sind heute und morgen froh, dass sie leben«, gab er von sich und beleckte seine Lippen. Dary lehnte sich vor und blickte abwechselnd zu Naric und Kel.

»Wollen wir zu dritt als Gruppe weiter machen?«, fragte sie.

»Einverstanden«, kam nach ein paar Sekunden des Schweigens von Naric. Kelabur nickte und hob den Krug an. Alle drei stießen an, das Bier schwappte von Gefäß zu Gefäß über.

Danksagung

Ich bedanke mich herzlich bei der Testleserin Wuschlkopp für ihr wertvolles Feedback.

Creative Commons Namensnennung-Nicht kommerziell-Share Alike 4.0 International Public License

Durch die Ausübung der lizenzierten Rechte (wie unten definiert) erklären Sie sich rechtsverbindlich mit den Bedingungen dieser Creative Commons Namensnennung – Nicht kommerziell – Share Alike 4.0 International Public License (“Public License”) einverstanden. Soweit die vorliegende Public License als Lizenzvertrag anzusehen ist, gewährt Ihnen der Lizenzgeber die in der Public License genannten lizenzierten Rechte im Gegenzug dafür, dass Sie die Lizenzbedingungen akzeptieren, und gewährt Ihnen die entsprechenden Rechte in Hinblick auf Vorteile, die der Lizenzgeber durch das Verfügbarmachen des lizenzierten Materials unter diesen Bedingungen hat.

Abschnitt 1 - Definitionen

- (a) “Abgewandeltes Material“ bezeichnet Material, welches durch Urheberrechte oder ähnliche Rechte geschützt ist und vom lizenzierten Material abgeleitet ist oder darauf aufbaut und in welchem das lizenzierte Material übersetzt, verändert, umarrangiert, umgestaltet oder anderweitig modifiziert in einer Weise enthalten ist, die aufgrund des Urheberrechts oder ähnlicher Rechte des Lizenzgebers eine Zustimmung erfordert. Im Sinne der vorliegenden Public License entsteht immer abgewandeltes Material, wenn das lizenzierte Material ein Musikwerk, eine Darbietung oder eine Tonaufnahme ist und zur Vertonung von Bewegtbildern verwendet wird.

- (b) “Abwandlungslizenz“ bezeichnet die Lizenz, die Sie in Bezug auf Ihr Urheberrecht oder ähnliche Rechte an Ihren Beiträgen zum abgewandelten Material in Übereinstimmung mit den Bedingungen der vorliegenden Public License erteilen.
- (c) “BY-NC-SA-kompatible Lizenz“ bezeichnet eine unter creativecommons.org/compatiblelicenses genannte Lizenz, die Creative Commons als der vorliegenden Public License im Wesentlichen gleichwertig anerkannt hat.
- (d) “Urheberrecht und ähnliche Rechte“ bezeichnet das Urheberrecht und/oder ähnliche, dem Urheberrecht eng verwandte Rechte, einschließlich insbesondere des Rechts des ausübenden Künstlers, des Rechts zur Sendung, zur Tonaufnahme und des Sui-generis-Datenbankrechts, unabhängig davon, wie diese Rechte genannt oder kategorisiert werden. Im Sinne der vorliegenden Public License werden die in Abschnitt 2(b)(1)-(2) aufgeführten Rechte nicht als Urheberrecht und ähnliche Rechte angesehen.
- (e) “Wirksame technische Schutzmaßnahmen“ bezeichnet solche Maßnahmen, die gemäß gesetzlichen Regelungen auf der Basis des Artikels 11 des WIPO Copyright Treaty vom 20. Dezember 1996 und/oder ähnlicher internationaler Vereinbarungen ohne entsprechende Erlaubnis nicht umgangen werden dürfen.
- (f) “Ausnahmen und Beschränkungen“ bezeichnet Fair Use, Fair Dealing und/oder jegliche andere Ausnahme oder Beschränkung des Urheberrechts oder ähnlicher Rechte, die auf Ihre Nutzung des lizenzierten Materials Anwendung findet.
- (g) “Lizenzelemente“ bezeichnet die Lizenzeigenschaften, die in der Bezeichnung einer Creative Commons Public License aufgeführt werden. Die Lizenzelemente der vorliegenden Public License sind Namensnennung, Nicht kommerziell und Share Alike.

- (h) “Lizenziertes Material“ bezeichnet das Werk der Literatur oder Kunst, die Datenbank oder das sonstige Material, welches der Lizenzgeber unter die vorliegende Public License gestellt hat.
- (i) “Lizenzierte Rechte“ bezeichnet die Ihnen unter den Bedingungen der vorliegenden Public License gewährten Rechte, welche auf solche Urheberrechte und ähnlichen Rechte beschränkt sind, die Ihre Nutzung des lizenzierten Materials betreffen und die der Lizenzgeber zu lizenzieren berechtigt ist.
- (j) “Lizenzgeber“ bezeichnet die natürliche(n) oder juristische(n) Person(en), die unter der vorliegenden Public License Rechte gewährt (oder gewähren).
- (k) “Nicht kommerziell“ meint nicht vorrangig auf einen geschäftlichen Vorteil oder eine geldwerte Vergütung gerichtet. Der Austausch von lizenziertem Material gegen anderes unter Urheberrecht oder ähnlichen Rechten geschütztes Material durch digitales File-Sharing oder ähnliche Mittel ist nicht kommerziell im Sinne der vorliegenden Public License, sofern in Verbindung damit keine geldwerte Vergütung erfolgt.
- (l) “Weitergabe“ meint, Material der Öffentlichkeit bereitzustellen durch beliebige Mittel oder Verfahren, die gemäß der lizenzierten Rechte Zustimmung erfordern, wie zum Beispiel Vervielfältigung, öffentliche Vorführung, öffentliche Darbietung, Vertrieb, Verbreitung, Wiedergabe oder Übernahme und öffentliche Zugänglichmachung bzw. Verfügbarmachung in solcher Weise, dass Mitglieder der Öffentlichkeit auf das Material von Orten und zu Zeiten ihrer Wahl zugreifen können.

- (m) “Sui-generis Datenbankrechte“ bezeichnet Rechte, die keine Urheberrechte sind, sondern gegründet sind auf die Richtlinie 96/9/EG des Europäischen Parlaments und des Rates vom 11. März 1996 über den rechtlichen Schutz von Datenbanken in der jeweils gültigen Fassung bzw. deren Nachfolgeregelungen, sowie andere im Wesentlichen funktionsgleiche Rechte anderswo auf der Welt.
- (n) “Sie“ bezeichnet die natürliche oder juristische Person, die von lizenzierten Rechten unter der vorliegenden Public License Gebrauch macht. “Ihr“ bzw. “Ihre“ hat die entsprechende Bedeutung.

Abschnitt 2 - Umfang

(a) Lizenzgewährung

- (1) Unter den Bedingungen der vorliegenden Public License gewährt der Lizenzgeber Ihnen eine weltweite, vergütungsfreie, nicht unterlizenzierbare, nicht-ausschließliche, unwiderrufliche Lizenz zur Ausübung der lizenzierten Rechte am lizenzierten Material, um:
 - (A) das lizenzierte Material ganz oder in Teilen zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke; und
 - (B) abgewandeltes Material zu erstellen, zu vervielfältigen und weiterzugeben, jedoch nur für nicht kommerzielle Zwecke.
- (2) Ausnahmen und Beschränkungen. Es sei klargestellt, dass, wo immer gesetzliche Ausnahmen und Beschränkungen auf Ihre Nutzung Anwendung finden, die vorliegende Public License nicht anwendbar ist und Sie insoweit ihre Bedingungen nicht einhalten müssen.

- (3) Laufzeit. Die Laufzeit der vorliegenden Public License wird in Abschnitt 6(a) geregelt.
- (4) Medien und Formate; Gestattung technischer Modifikationen. Der Lizenzgeber erlaubt Ihnen, die lizenzierten Rechte in allen bekannten und zukünftig entstehenden Medien und Formaten auszuüben und die dafür notwendigen technischen Modifikationen vorzunehmen. Der Lizenzgeber verzichtet auf jegliche und/oder versichert die Nichtausübung jeglicher Rechte und Befugnisse, Ihnen zu verbieten, technische Modifikationen vorzunehmen, die notwendig sind, um die lizenzierten Rechte ausüben zu können, einschließlich solcher, die zur Umgehung wirksamer technischer Schutzmaßnahmen erforderlich sind. Im Sinne der vorliegenden Public License entsteht kein abgewandeltes Material, soweit lediglich Modifikationen vorgenommen werden, die nach diesem Abschnitt 2(a)(4) zulässig sind.
- (5) Nachfolgende Empfänger
 - (A) Angebot des Lizenzgebers – Lizenziertes Material. Jeder Empfänger des lizenzierten Materials erhält automatisch ein Angebot des Lizenzgebers, die lizenzierten Rechte unter den Bedingungen der vorliegenden Public License auszuüben.
 - (B) Zusätzliches Angebot des Lizenzgebers – Abgewandeltes Material. Jeder, der abgewandeltes Material von Ihnen erhält, erhält automatisch vom Lizenzgeber ein Angebot, die lizenzierten Rechte am abgewandelten Material unter den Bedingungen der durch Sie vergebenen Abwandlungslizenz auszuüben.

- (C) Keine Beschränkungen für nachfolgende Empfänger. Sie dürfen keine zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen fordern oder das lizenzierte Material mit solchen belegen oder darauf wirksame technische Maßnahmen anwenden, sofern dadurch die Ausübung der lizenzierten Rechte durch Empfänger des lizenzierten Materials eingeschränkt wird.
- (6) Inhaltliche Indifferenz. Die vorliegende Public License begründet nicht die Erlaubnis, zu behaupten oder den Eindruck zu erwecken, dass Sie oder Ihre Nutzung des lizenzierten Materials mit dem Lizenzgeber oder den Zuschreibungsempfängern gemäß Abschnitt 3(a)(1)(A)(i) in Verbindung stehen oder durch ihn gefördert, gutgeheißen oder offiziell anerkannt werden.

(b) Sonstige Rechte

- (1) Urheberpersönlichkeitsrechte, wie etwa zum Schutz vor Werkentstellungen, werden durch die vorliegende Public License ebenso wenig mitlizenziert wie das Recht auf Privatheit, auf Datenschutz und/oder ähnliche Persönlichkeitsrechte; gleichwohl verzichtet der Lizenzgeber auf derlei Rechte bzw. ihre Durchsetzung, soweit dies für Ihre Ausübung der lizenzierten Rechte erforderlich und möglich ist, jedoch nicht darüber hinaus.
- (2) Patent- und Kennzeichenrechte werden durch die vorliegende Public License nicht lizenziert.

- (3) Soweit wie möglich verzichtet der Lizenzgeber auf Vergütung durch Sie für die Ausübung der lizenzierten Rechte, sowohl direkt als auch durch eine Verwertungsgesellschaft unter welchem freiwilligen oder abdingbaren gesetzlichen oder Pflichtlizenzmechanismus auch immer eingezogen. In allen übrigen Fällen behält sich der Lizenzgeber ausdrücklich jedes Recht vor, Vergütungen zu fordern, einschließlich für Nutzungen des lizenzierten Materials für andere als nicht kommerzielle Zwecke.

Abschnitt 3 - Lizenzbedingungen

Ihre Ausübung der lizenzierten Rechte unterliegt ausdrücklich folgenden Bedingungen.

(a) Namensnennung

- (1) Wenn Sie das lizenzierte Material weitergeben (auch in veränderter Form), müssen Sie:

(A) die folgenden Angaben beibehalten, soweit sie vom Lizenzgeber dem lizenzierten Material beigelegt wurden:

- (i) die Bezeichnung der/des Ersteller(s) des lizenzierten Materials und anderer, die für eine Namensnennung vorgesehen sind (auch durch Pseudonym, falls angegeben), in jeder durch den Lizenzgeber verlangten Form, die angemessen ist;
- (ii) einen Copyright-Vermerk;
- (iii) einen Hinweis auf die vorliegende Public License;
- (iv) einen Hinweis auf den Haftungsausschluss;

- (v) soweit vernünftigerweise praktikabel einen URI oder Hyperlink zum lizenzierten Material;
 - (B) angeben, falls Sie das lizenzierte Material verändert haben, und alle vorherigen Änderungsangaben beibehalten; und
 - (C) angeben, dass das lizenzierte Material unter der vorliegenden Public License steht, und deren Text oder URI oder einen Hyperlink darauf beifügen.
 - (2) Sie dürfen die Bedingungen des Abschnitts 3(a)(1) in jeder angemessenen Form erfüllen, je nach Medium, Mittel und Kontext in bzw. mit dem Sie das lizenzierte Material weitergeben. Es kann zum Beispiel angemessen sein, die Bedingungen durch Angabe eines URI oder Hyperlinks auf eine Quelle zu erfüllen, die die erforderlichen Informationen enthält.
 - (3) Falls der Lizenzgeber es verlangt, müssen Sie die gemäß Abschnitt 3(a)(1)(A) erforderlichen Informationen entfernen, soweit dies vernünftigerweise praktikabel ist.
- (b) Share Alike

Zusätzlich zu den Bedingungen in Abschnitt 3(a) gelten die folgenden Bedingungen, falls Sie abgewandeltes Material weitergeben, welches Sie selbst erstellt haben.

- (1) Die Abwandlungslizenz, die Sie vergeben, muss eine Creative-Commons-Lizenz der vorliegenden oder einer späteren Version mit den gleichen Lizenzelementen oder eine BY-NC-SA-kompatible Lizenz sein.
- (2) Sie müssen den Text oder einen URI oder Hyperlink auf die von Ihnen gewählte Abwandlungslizenz beifügen. Diese Bedingung dürfen Sie in jeder angemessenen Form erfüllen, je nach Medium, Mittel und Kontext in bzw. mit dem Sie abgewandeltes Material weitergeben.

- (3) Sie dürfen keine zusätzlichen oder abweichenden Bedingungen anbieten oder das abgewandelte Material mit solchen belegen oder darauf wirksame technische Maßnahmen anwenden, sofern dadurch die Ausübung der Rechte am abgewandelten Material eingeschränkt wird, die Sie unter der Abwandlungslizenz gewähren.

Abschnitt 4 - Sui-generis-Datenbankrechte

Soweit die lizenzierten Rechte Sui-generis-Datenbankrechte beinhalten, die auf Ihre Nutzung des lizenzierten Materials Anwendung finden, gilt:

- (a) es sei klargestellt, dass Abschnitt 2(a)(1) Ihnen lediglich zu nicht kommerziellen Zwecken das Recht gewährt, die gesamten Inhalte der Datenbank oder wesentliche Teile davon zu entnehmen, weiterzuverwenden, zu vervielfältigen und weiterzugeben;
- (b) sofern Sie alle Inhalte der Datenbank oder wesentliche Teile davon in eine Datenbank aufnehmen, an der Sie Sui-generis-Datenbankrechte haben, dann gilt die Datenbank, an der Sie Sui-generis-Datenbankrechte haben (aber nicht ihre einzelnen Inhalte) als abgewandeltes Material, insbesondere in Bezug auf Abschnitt 3(b); und
- (c) Sie müssen die Bedingungen des Abschnitts 3(a) einhalten, wenn sie alle Datenbankinhalte oder wesentliche Teile davon weitergeben.

Es sei ferner klargestellt, dass dieser Abschnitt 4 Ihre Verpflichtungen aus der vorliegenden Public License nur ergänzt und nicht ersetzt, soweit die lizenzierten Rechte andere Urheberrechte oder ähnliche Rechte enthalten.

Abschnitt 5 - Gewährleistungsausschluss und Haftungsbeschränkung

- (a) Sofern der Lizenzgeber nicht separat anderes erklärt und so weit wie möglich, bietet der Lizenzgeber das lizenzierte Material so wie es ist und verfügbar ist an und sagt in Bezug auf das lizenzierte Material keine bestimmten Eigenschaften zu, weder ausdrücklich noch konkludent oder anderweitig, und schließt jegliche Gewährleistung aus, einschließlich der gesetzlichen. Dies umfasst insbesondere das Freisein von Rechtsmängeln, Verkehrsfähigkeit, Eignung für einen bestimmten Zweck, Wahrung der Rechte Dritter, Freisein von (auch verdeckten) Sachmängeln, Richtigkeit und das Vorliegen oder Nichtvorliegen von Irrtümern, gleichviel ob sie bekannt, unbekannt oder erkennbar sind. Dort, wo Gewährleistungsausschlüsse ganz oder teilweise unzulässig sind, gilt der vorliegende Ausschluss möglicherweise für Sie nicht.
- (b) Soweit wie möglich, haftet der Lizenzgeber Ihnen gegenüber nach keinem rechtlichen Konstrukt (einschließlich insbesondere Fahrlässigkeit) oder anderweitig für irgendwelche direkten, speziellen, indirekten, zufälligen, Folge-, Straf- exemplarischen oder anderen Verluste, Kosten, Aufwendungen oder Schäden, die sich aus der vorliegenden Public License oder der Nutzung des lizenzierten Materials ergeben, selbst wenn der Lizenzgeber auf die Möglichkeit solcher Verluste, Kosten, Aufwendungen oder Schäden hingewiesen wurde. Dort, wo Haftungsbeschränkungen ganz oder teilweise unzulässig sind, gilt die vorliegende Beschränkung möglicherweise für Sie nicht.

- (c) Der Gewährleistungsausschluss und die Haftungsbeschränkung oben sollen so ausgelegt werden, dass sie soweit wie möglich einem absoluten Haftungs- und Gewährleistungsausschluss nahe kommen.

Abschnitt 6 - Laufzeit und Beendigung

- (a) Die vorliegende Public License gilt bis zum Ablauf der Schutzfrist des Urheberrechts und der ähnlichen Rechte, die hiermit lizenziert werden. Gleichwohl erlöschen Ihre Rechte aus dieser Public License automatisch, wenn Sie die Bestimmungen dieser Public License nicht einhalten.
- (b) Soweit Ihr Recht, das lizenzierte Material zu nutzen, gemäß Abschnitt 6(a) erloschen ist, lebt es wieder auf:
 - (1) automatisch zu dem Zeitpunkt, an welchem die Verletzung abgestellt ist, sofern dies innerhalb von 30 Tagen seit Ihrer Kenntnis der Verletzung geschieht; oder
 - (2) durch ausdrückliche Wiedereinsetzung durch den Lizenzgeber.

Es sei klargestellt, dass dieser Abschnitt 6(b) die Rechte des Lizenzgebers, Ausgleich für Ihre Verletzung der vorliegenden Public License zu verlangen, nicht einschränkt.

- (c) Es sei klargestellt, dass der Lizenzgeber das lizenzierte Material auch unter anderen Bedingungen anbieten oder den Vertrieb des lizenzierten Materials jederzeit einstellen darf; gleichwohl erlischt dadurch die vorliegende Public License nicht.
- (d) Die Abschnitte 1, 5, 6, 7 und 8 gelten auch nach Erlöschen der vorliegenden Public License fort.

Abschnitt 7 - Sonstige Bedingungen

- (a) Der Lizenzgeber ist nicht an durch Sie gestellte zusätzliche oder abweichende Bedingungen gebunden, wenn diese nicht ausdrücklich vereinbart wurden.
- (b) Jedwede das lizenzierte Material betreffenden und hier nicht genannten Umstände, Annahmen oder Vereinbarungen sind getrennt und unabhängig von den Bedingungen der vorliegenden Public License.

Abschnitt 8 - Auslegung

- (a) Es sei klargestellt, dass die vorliegende Public License weder besagen noch dahingehend ausgelegt werden soll, dass sie solche Nutzungen des lizenzierten Materials verringert, begrenzt, einschränkt oder mit Bedingungen belegt, die ohne eine Erlaubnis aus dieser Public License zulässig sind.
- (b) Soweit wie möglich soll, falls eine Klausel der vorliegenden Public License als nicht durchsetzbar anzusehen ist, diese Klausel automatisch im geringst erforderlichen Maße angepasst werden, um sie durchsetzbar zu machen. Falls die Klausel nicht anpassbar ist, soll sie von der vorliegenden Public License abgeschieden werden, ohne dass die Durchsetzbarkeit der verbleibenden Bedingungen tangiert wird.

- (c) Auf keine Bedingung der vorliegenden Public License wird verzichtet und kein Verstoß dagegen soll als hingenommen gelten, außer der Lizenzgeber hat sich damit ausdrücklich einverstanden erklärt.
- (d) Nichts in der vorliegenden Public License soll zu einer Beschränkung oder Aufhebung von Privilegien und Immunitäten führen, die dem Lizenzgeber oder Ihnen insbesondere aufgrund rechtlicher Regelungen irgendeiner Rechtsordnung oder Rechtsposition zustehen, oder dahingehend interpretiert werden.

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.de>