

C.12 Hexerjagd

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer, Pegasus 1997 (im Band: *Mord und Hexerei*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1997 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Lernen in Alba

Recht weit zogen die Freunde nicht, denn dank der Ortskenntnisse der beiden Studenten Grainne und Ronald erwies sich Cambryg als durchaus erschwinglicher Ort für ein paar Monate Ausbildung. Außerdem konnten die weniger Gelehrsam hier nebenher ein paar Goldstücke verdienen – Flintstone erzählte den Durchreisenden mehr oder weniger wahre Begebenheiten aus seinem Leben, Pippin arbeitete als Bierbrauer, Ulwun heimlich als Wahrsagerin, Grainne bediente in einem Kräuterladen, und Anga-del-Horon war als Rausschmeißer in einer Studentenkneipe tätig. Hier lernte er den Zwergenschmied Fangar kennen – als er ihn zum dritten Mal wegen Volltrunkenheit in Tateinheit mit lautem Gröhlen alter Zwergenfolklore ("Heihi, heiho...") gewaltsam entfernen musste, wurden die beiden guten Freunde und halfen sich nachher gegenseitig, ihre Prellungen und Schnittwunden zu versorgen.

Als eines Tages der Jungmagier Ronald MacBeorn aufgeregt erzählte, dass in wenigen Wochen im nahen Beornanburgh ein internationaler Magierkongress stattfinden würde, den das Königlich-Albische Kolleg zusammen mit der Gilde der Lichtsucher veranstaltete, ein Ereignis, das sich nur alle sechs Jahre wiederholen würde, und man also unbedingt dorthin ziehen müsste, um keine Sekunde dieses Expertentreffens zu versäumen, da teilten seine Freunde zwar längst nicht seine Begeisterung, doch als Ronald meinte, dank seiner familiären Beziehungen würde er seinen Gefährten sehr günstige Quartiere besorgen können, und sie sollten mal etwas mehr für ihre geistige Weiterbildung tun, da willigten sie ein, mitzukommen. Geistige Weiterbildung? Richtig – die Kneipen

Cambrygs hatten sie schon alle durch, mal sehen, was da Beornanburgh zu bieten hatte. So zogen eines schönen Herbsttages also zusammen mit Ronald MacBeorn Alchemilla, Anga-del-Horon, Fangar, Flintstone, Grainne, HaoDai, Pippin und Ulwun (sie wurde immer wieder von fiebrigen Anfällen geschüttelt und war ständig müde) nach Beornanburgh und quartierten sich dort ein.

Schon am ersten Abend in der ersten neuen Kneipe (im *Wilden Mann*) am Marktplatz nahmen die Ereignisse ihren Lauf, denn ein gewisser Magier namens Mumpitz, der Milde, hielt hier im Auftrag der Gilde der Lichtsucher eine Auktion zu Gunsten mittelloser, aber begabter Studenten ab.

Ihr betretet eine gemütliche, aber brechend volle Schenke. Lauter wunderliche Gäste sind es, die da in sechs Stuhlreihen hintereinander sitzen und angestrengt zu einem konfusen Alten hinter einem Pult hochschauen. Ab und an hebt einer der Gäste einen Arm oder ruft eine Zahl in den Raum, woraufhin der Alte mit einem geschnitzten Holzstab das Pult traktiert. Hinter ihm schwirrt eine ganze Schar von Wichteln herum; manche fliegen auf Tauben, die verschiedene Gegenstände auf das Pult transportieren. Eine ganze Menge unbeteiligter Zuschauer steht mit gefüllten Gläsern an der Theke und schaut der seltsamen Veranstaltung belustigt zu.

Die Wichtel hieven eine verstaubte Weinflasche auf das Pult, zu der Mumpitz sagt: "*Eine echte Flasche Himmelhochjauchzender Weltschmerz aus dem Weinkeller des berühmten Klarinett Rodelschloss.*" Ein Wichtel flüstert ihm etwas ins Ohr, und Mumpitz verbessert sich linkisch: "*Äh, Claret Bodelgost. Grundpreis 5 GS.*"

Mumpitz sucht mittlerweile verzweifelt seine Brille, die er gedankenverloren verlegt hat. Zum Fortfahren gedrängt blinzelt er ins Publikum: "*Ahem! Beachtet bitte nun dies Angebot unserer geschätzten Kollegin Babajaga - ein Schälchen köstlicher Pralinen. Grundpreis 5 GS.*"

Mumpitz ist es gelungen, mit dem zuletzt erteilten Zuschlag seine Brille zu zertrümmern. Ohne sich beeindrucken zu lassen, posaunt er verschmitzt: *"Das folgende Schnäppchen ist ein Gutschein, der in der hiesigen Magiergilde einzulösen ist. Der Überbringer erhält dafür eine Anwendung des Zaubers, der grenzenlose Freude verschafft. Grundpreis 20 GS."*

Die Freunde folgten der Auktion mit großen Augen und nahmen sonst nichts um sich herum wahr. Mit Begeisterung stürzten sie sich in die "Schlacht" um die Lose, die am Schluss der Veranstaltung von Mumpitz Wichtelmännern auf gesattelten Tauben unter die Menge geworfen wurden. Immerhin gab es pro Los einen kostenlosen Krug Kongressbräus in der Magiergilde, und der Hauptgewinn war ein kostenloser Verwandeln-Zauber! Fangar war doch tatsächlich der glückliche Gewinner, wusste aber noch gar nicht so recht, was er damit anfangen sollte, er war ein Zwerg und das war recht so, da gab es nichts zu verwandeln! Ein Fass Bier wäre ihm lieber gewesen.

Die Kneipe leerte sich allmählich, und die Freunde setzten sich zu Mumpitz und einem anderen Magierkollegen, der sich als Balthasar, der Blaue, vorstellte. Beide Herren waren offenkundig einflussreiche Zauberer aus dem fernen Valian, die mit Hilfe geheimnisvoller Türme zum Kongress appariert hatten. Ronald versuchte gerade, den beiden Gelehrten etwas zu schmeicheln, denn wichtige Fürsprecher in der Gilde waren bestimmt nützlich für seine Karriere, als plötzlich regendurchnässte Stadtwachen eine nasse Leiche in die Kneipe trugen. Der Mann musste mitten auf dem Marktplatz vom Blitz getroffen worden sein (schließlich hatte vor einer halben Stunde noch ein schweres Unwetter über Beornanburgh getobt) – sein Körper war soeben von heimgehenden Passanten entdeckt worden.

Der zuständige Bezirksbüttel Oswulf MacBeorn untersuchte den Toten an Ort und Stelle – also in der Kneipe, nach einem großen Schluck Steinthaler Leibbräus.

Das von den Blitzstrahlen getroffene Opfer ist ein Mann, der augenblicklich tot war. Sein gesamter

*Körper ist schwer verbrannt. Sein Gesicht verdient diese Bezeichnung nicht mehr. Seine Kleidung ist die eines Magisters des Königlich-Albischen Kollegs: ein grüner Tatar, dessen Schultern und Ärmel mit Biberpelz besetzt sind sowie ein hoher spitzer Hut aus grünem Samt mit einem aufgestickten goldenen Sechsstern als Zeichen des Wissenszweiges (hier: der Zauberei). Sowohl im Hut wie in den Ärmelaufschlägen ist der Name *Brian Boldryme* eingestickt.*

Auf Spurensuche

Brian Boldryme? Bei allen Göttern! Er war ein Magister des königlich-albischen Kollegs gewesen, den man gerade aus dem Kerker entlassen hatte, weil man ihm nicht nachweisen konnte, dass er etwas mit Schwarzer Hexerei zu tun gehabt hatte. Ein paar Schüler des Magisters, der auch Mitglied der Magiergilde gewesen war, hatten ihn vor ein paar Wochen angezeigt, aber sie konnten keine stichhaltigen Beweise liefern. Und nun vom Blitz erschlagen? Da sah man es mal wieder, es gab doch göttliche Gerechtigkeit, Irindars Speer hatte ihn schuldig gesprochen, die weltliche Obrigkeit war mal wieder maulwurfsblind gewesen, naja, auf die war eben sowieso kein Verlass, kannte man ja.

Soweit Volkes Stimme. Den Freunden brannten etliche Fragen auf der Zunge, doch just in diesem Moment betrat die Kneipe ein buckliges Männlein, das bei der Nachricht, dass Brian Boldryme tot wäre, erleichtert vor sich hinkicherte und dabei zitternd einen Krug Schnaps ("zur Beruhigung") bestellte. Zwischen zwei Schlucken erklärte der Mann den Gefährten, dass er Yniold hieß und der Diener Brians gewesen war. Er würde sich gern mal aussprechen, zuviel lastete auf seiner armen Seele. Bloß nicht hier, sondern an einem stilleren Ort. Klar, die Freunde waren gern bereit, seine Geschichte anzuhören, und folgten Yniold ins Freie und in eine Seitengasse.

Bevor sich der Bucklige aber ihnen anvertrauen konnte, schrie er plötzlich entsetzt auf und wollte vor etwas fliehen, das nur er zu sehen schien. Wollte? Ja, denn Ronald umklammerte den zappelnden Yniold

und hielt ihn fest, während Anga-del-Horon mit seinem magischen Schwert nach dem Unsichtbaren hieb – und ein fürchterliches Ungetüm bei seinem ersten Treffer sichtbar wurde, eine Art schwarzer Löwe mit Fledermausflügeln, ein schrecklicher Anblick, kurz, das war ein "Höllensbote", der nun, für jedermann sichtbar, gleich neue Opfer in den Wahnsinn treiben konnte.

Ronald reagierte mit wahnsinnigem Tiefschlaf – und Yniold konnte nun schreiend wegrennen, gefolgt vom wieder unsichtbaren Höllensboten. Pippin war das egal, er hatte sich japsend in die nächste Regenpfütze geworfen und versuchte (vergeblich), seinen Kopf unter Wasser zu tauchen. Fangar erging es kaum besser, er hatte die Augen fest geschlossen und kratzte mit seinen Händen an der nächsten Hauswand herum, als wollte er sich hindurch buddeln. HaoDai rannte auf allen Vieren bellend davon, erblickte eine Katze, stieß einen KanThai-Kampfschrei aus, der ihr das Fell sträubte, und weg war er.

Flintstone verfolgte zusammen mit Alchemilla und Anga den Buckligen, kam aber zu spät: Yniold taumelte, bedrängt von seinem unsichtbaren Gegner, rückwärts über eine niedrige Brunneneinfassung und stürzte in den Brunnenschacht. Er war tot. Seine Schreie hatten die Stadtwachen alarmiert, die die drei Verdächtigen festnahmen, nach einem Verhör aber wieder freiließen.

Grainne war mit ihren kleinen Beinchen nicht schnell genug gewesen, um mit Flintstone und den beiden anderen mitzuhalten, und kehrte um, um sich um die verrückten Freunde zu kümmern. Sie kam hinzu, als auch hier die Stadtwachen bereits einschritten, und sie begleitete besorgt ihre Gefährten zur Ausnüchterungszelle des Stadtbezirks – die Wachen beruhigten die Gnomin, dass auch der größte Suff nach einiger Zeit seine Wirkung verlieren würde.

Doch am nächsten Morgen bot sich Grainne und den "Nüchternen" (Flintstone, Alchemilla, Anga) das gleiche Bild, als sie

ihre Freunde aus der Zelle abholen wollten. Die waren wohl noch immer verrückt? HaoDai versuchte nach der Hand zu schnappen, die ihm Alchemilla durchs Gitter zustreckte! Sie suchten nun Rat in der Magiergilde und erhielten tatsächlich eine Audienz beim vielbeschäftigten Gildenmeister, Melvin Mandragorius, der ihre Schilderung der nächtlichen Ereignisse sichtlich beunruhigt anhörte, aber keine sofortige Hilfe anbieten konnte. Er bat seine Besucher, am Abend noch einmal vorbeizuschauen.

Beim Verlassen der Gilde stießen die Vier zufällig mit der Gildenheilerin Lilythrel Elfenschuh zusammen, die zwar auch alle Hände voll zu tun hatte, aber dennoch bereit war, die Freunde zu ihren Genossen in die Wachstube des Stadtbezirks zu begleiten. Daran hätte dieser Melvin ja auch denken können! Sehr fähig schien dieser Mann ja nicht zu sein.

In der Wachstube erfuhren die Freunde, dass der Stadtvogt Loiwin MacBeorn schon einen Boten geschickt hätte, da er die Gefangenen nach ihrer Ausnüchterung zu sprechen wünschte – leider wäre dieser Zustand aber seltsamerweise noch nicht eingetreten. Mit Hilfe der magiekundigen Heilerin ging das nun aber rasch, sogar Ronald wurde wieder munter.

Die wiedervereinten Freunde standen gerade vor der Wachstube herum, als ein anderer Besucher ankam, der sehr erfreut war, dass sie wieder "munter wie die Fischlein" (Pippin zuckte dabei etwas zusammen) waren. Es war Cranrod MacBeorn, der Kronbeamte (oder "Coroner") zur Aufklärung aller Missetaten, die in irgendeinem Zusammenhang mit dem Hof stehen könnten. Er bat die ihm aus den Berichten wohlbekannten Gefährten, die bereits mehrfach dem albischen König zur Seite gestanden hatten – man denke nur an die vereitelte Verschwörung zu Worming, oder die dort jüngst vertriebene "Schlangenslady", aber auch die selbstlose Rettung der Kinder in dem Fischernest nahe Prioressen – zu sich

aufs Revier (im Burgviertel) zu kommen, da er ihre Hilfe als Sonderermittler in einem rätselhaften Fall benötigte.

Die Freunde freuten sich, dass sich endlich einmal ein Vertreter der Krone direkt bei ihnen bedankte, und nahmen seinen Auftrag gern an. Cranrod bat um äußerste Diskretion – anlässlich des Kongresses wären zahlreiche Gäste aus dem In- und Ausland in der Stadt, und der Gedanke, man wäre nicht ausreichend sicher, ein Justizirrtum läge vor, auf Grund dessen ein böser Hexer nun sein Unwesen in der Stadt triebe, sollte sich bitte nicht in der Bevölkerung verbreiten!

Wie kam Cranrod auf diesen Gedanken? Naja, a) es schien ihm sehr merkwürdig, dass Brian praktisch zwei Tage nach seiner Freilassung aus dem Kerker ausgerechnet vom Blitz erschlagen wurde, und zwar gerade so, dass man sein Gesicht nicht identifizieren konnte, b) waren die Umstände sehr merkwürdig, unter denen sein Diener ums Leben gekommen war, und wiesen auf den Einsatz dunkler Magie hin, und c) hatten die Stadtbüttel heute morgen das Haus Brians in der Kupfergasse besucht und dort alle drei übrigen Diener ebenfalls tot aufgefunden (mit kleinen Stichwunden, wohl vergiftet) – das stank doch zum Himmel! Die Bevölkerung mochte glauben, die Dheis Albi hätten einem Finsterling und seiner Bande den Garaus gemacht, Cranrod verließ sich lieber auf seine Polizistennase

Cranrod gab den Freunden auch die Fundsachen mit, die bei der Leiche "Brians" sichergestellt wurden – einen Bronzeschlüssel und ein gefaltetes leeres Pergament mit dem Briefzeichen der Magiergilde.

Die Freunde stellten nun ihrerseits das versiegelte Haus in der Kupfergasse auf den Kopf. Wenn Brian Boldryme als Thaumaturg auch privat gearbeitet hatte (nicht nur in seinem Labor in der Magiergilde), wo war dann seine Werkstatt? [Nicht in seinem Wohnhaus – Brian versetzte sich zu einem Versteck außerhalb der Stadt, wo sich unter

einem von ihm erworbenen Schafstall ein altes Kellergewölbe befand, das er als Zauberwerkstatt ausgebaut hatte.] Mit Ausnahme zahlreicher Briefe, die nicht unmittelbar weiterhalfen, gab es hier nichts zu finden. Die Suche kostete aber so viel Zeit, dass sie ihren Termin beim Vorstand der Magiergilde versäumten. Als sie Brians Haus verließen, fiel ihnen ein struppiger grauer Terrier auf, der sie zu beobachten schien. Als sie ihm näher kamen, rannte der kleine Köter weg.

Erster Kongress-Tag

Früh am nächsten Morgen sprachen Flintstone und Grainne bei Melvin Mandragorius vor und erhielten von ihm den Auftrag, zusammen mit ihren Freunden beim Kongress unauffällig die Augen offen zu halten – prima, jetzt waren sie also schon zweimal verdeckte Ermittler, um die Spesenrechnung bräuchten sie sich keine Gedanken mehr machen.

Alchemilla bestellte unterdessen bei einem Alchimisten die notwendigen Zutaten, um eine schnell verblässende Tinte wieder sichtbar zu machen – sie hatte bezüglich des gefundenen "leeren" Pergaments gewisse Vermutungen.

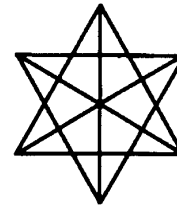
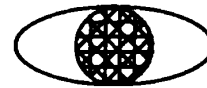
Am Vormittag begann der Kongress, und die Abenteurer mischten sich unter die Besucher. Verschiedene mehr oder weniger interessante Vorträge standen auf dem Programm. Besonders spaßig fanden die Freunde den Bericht des Elementen-Forschers Bran ay'carraig, der angeblich die bisher unbekanntes Sandwelten bereist und von dort magischen Sand mitgebracht hatte, den er für eigene Experimente in Glasphiolen, das Stück zu 10 GS, verkaufte.

Mittags bearbeiteten die Freunde das bei der Leiche gefundene Pergament mit der von Alchemilla geordneten Speziallösung – und tatsächlich wurde nun ein Text sichtbar!

Sehr verehrter Herr,

durch ein kleines Mißgeschick wurden unsere Besitztümer vertauscht. Gewiß erinnert Ihr Euch an mich, auch wenn Ihr Eile hattet und ich nicht geistesgegenwärtig genug war, unseren Irrtum zu bemerken. Nehmt bitte meine Entschuldigung an. Ich habe mich nach Euch erkundigt. Ihr seid ein Fremder, wie ich erfahren habe, der zum Kongress der Zauberer geladen wurde. Euer Besitzstück liegt wohlbehalten neben mir und wartet nur darauf, daß wieder Eure Hand es berührt. Was haltet Ihr davon, wenn wir uns um 11 Uhr im Wilden Mann treffen? Diese Schänke liegt genau Eurem jetzigen Aufenthaltsort gegenüber. Ihr werdet sie leicht finden. Wir könnten bei einem guten Wein, zu dem ich Euch herzlichst einlade, die Bekanntschaft, die unsere Anhängsel schon geknüpft haben, vertiefen. Sagt Euch ein Glas Tevarrer Stierblut zu? Tragt am besten Euren Amtstalar; er wird Euch nicht nur gut gegen die hier herrschende Kühle schützen, sondern ich werde Euch darin auch besser wiedererkennen können.

Gilde der Lichtsucher



zu Beornanburgh

Sofort eilten die Gefährten zur entsprechenden Kneipe, der Quadratur des Kreises am Marktplatz, die der Halbling Lebegast Eichborn führte. Er vermisste seit dem fraglichen Abend wirklich einen seiner Gäste, Cyprian Cystocriticos, und erlaubte ihnen, dessen Zimmer anzuschauen.

Cyprian Cystocriticos Zimmer ist abgeschlossen; der dazugehörige Schlüssel wurde bei seinem Leichnam gefunden. Auch das Fenster ist verriegelt. Das Innere macht einen unberührten Eindruck. Außer Bett, Stuhl, Tisch und Truhe, einigen Geranien auf dem Fensterbrett und einem grauen Sack, der über der Stuhllehne hängt, gibt es nichts zu sehen. Der Sack ist aus dicken grauen Samstücken zusammengenäht und wird mit einem silbernen Kettchen an einem Vorhängeschloß zugebunden. Er ist mit Symbolen in Zauberschrift bestickt. Thaumaturgen benutzen oft solche Behältnisse und sichern deren Schlösser mit Thaumagrammen oder Wächterrunen.

Vergeblich versuchten die Freunde, Eichborn zu überreden, ihnen den Sack einfach auszuhändigen (Ulwun schüchterte ihn zwar etwas ein, als sie von einem gefangenen Hungerdämon sprach, der in diesem Magiersack eingesperrt sein könnte), aber nein, ohne behördliche Anweisung wollte der Halbling nichts aus den Zimmern seiner Gäste herausrücken.

Ein Schreiben Cranrods half. Während Pippin noch zum Nachmittagstee bei Eichborn blieb, eilten die anderen zur Gilde

zurück. Unter größten Vorsichtsmaßnahmen öffnete Melvin den Magiersack mit einer langen Zange, aber außer den üblichen Zauberzutaten erhielt dieser nichts Ungewöhnliches.

Etwas weiter brachte sie dagegen ein Verhör der Schüler Brian Boldrymes am Abend im Wintergarten der Magiergilde. Hier erfuhren sie die Zusammenhänge.

In Magister Boldrymes Schülern keimte seit einigen Monaten der ungeheuerliche Verdacht, ihr Lehrer betreibe verbotene Schwarze Magie. Mhairi NiAelfin, Beorric MacTuron, Ian MacAran, Sorwen NiConuilh, Ceorl MacTilion und Alcuin Aldersdon hatten ihren Freund und Kommilitonen Gerrod Rosslyn verloren, der an einem seltsamen Fieber gestorben war. Aufgrund verschiedener Beobachtungen wuchs ihr Zweifel an Gerrods unerklärlicher Krankheit. Ein Gift konnte gleiches auch bewirken!

Als die Schüler Gerrods Leiche einer heimlichen Untersuchung unterzogen, mussten sie mit Schrecken feststellen, dass jemand das Haupt des Toten gestohlen hatte. Der Anschein Schwarzer Magie lag nun über der Affäre, in deren Zentrum Brian Boldryme zu stehen schien. Seine Schüler spionierten hinter dem Rücken ihres Meisters, bewachten jeden seiner Einkäufe und achteten auf jedes seiner Worte. Obwohl sie keinerlei stichhaltigen Beweis fanden, graute es ihnen immer mehr vor ihm, vor seinem verhohlenen Hexertum. Ein unbelastetes Zusammenarbeiten war nicht länger möglich, die Anklage konnte nicht ausbleiben.

Die von seinen Schülern vorgebrachten Anschuldigungen hatten so großes Gewicht, dass Boldryme gleich in Haft genommen wurde. Schwarze Hexerei ist eine so schwere Anklage, dass sie sehr ernst genommen wird. Sofort beschloss der Rat der Magiergilde, die Mitgliedschaft ihres übel beleumundeten Mitglieds bis auf weiteres ruhen zu lassen, und auch das Königlich-Albische Kolleg enthob ihn vorläufig seines Amtes. Diese raschen Beschlüsse wurden vor allem vom Gildenmeister und ebenfalls Kollegsmittglied Melvin Mandragorius gefördert, der noch nie eine hohe Meinung von seinem Kollegen hatte.

Das Gericht hatte es aber mit wenig brauchbaren Hinweisen zu tun, die die Schüler zusammengetragen hatten, und auch Brians Assistent Yniold sagte nichts Belastendes aus. Deshalb konnte man sich nur auf magische Mittel stützen, um Schuld oder Unschuld zu entdecken. Man untersuchte Boldrymes Aura, ob sie verfinstert sei (*Erkennen des Wesens der Dinge*). Nachdem diese Probe negativ ausging, forschte man nach einem eindeutigen Hexenmal, das jeder Finstermagier der niederen Paktstufe trägt. Auch dieser Test endete ohne Ergebnis. Brian Boldrymes Unschuld war damit bestätigt. Seine Schüler nahmen den Freispruch sichtlich erschrocken und verstört auf.

Den plötzlichen Tod ihres ehemaligen Meisters erklärten die Schüler achselzuckend damit, dass es eben doch eine göttliche Gerechtigkeit gäbe, aber diese Aussage wirkte ein wenig einstudiert, und die Freunde gewannen den Eindruck, dass Brians Schüler recht einseitig begabt sein mussten, vom harten Alltagsleben verstanden sie jedenfalls nur wenig. Das erklärte zumindest ihr dämliches Vorgehen, ihren Lehrer ohne handfeste Beweise mit dem Vorwurf der Hexerei zu konfrontieren.

Als sie am späten Abend schließlich das Gildenhaus verließen, wartete auf der Straße wieder der graue Terrier auf sie. Anga spurtete ihm schnell hinterher, aber der Hund war wieder schneller und verschwand spurlos.

Zweiter Kongress-Tag

Dafür wartete der Köter am nächsten Morgen schon vor dem Gildenhaus auf sie. Dieser Hund ging vor allem Zwerg Anga fürchterlich auf die Nerven. Hinterherlaufen

hatte keinen Sinn, das wusste er schon, diesmal wollte er ihm auflauern und mit der Axt eins überbraten. HaoDai und Pippin waren dabei – die drei postierten sich unauffällig im Hof des Gildenhauses.

Die anderen besuchten die Vorträge und hatten einen lehrreichen bis langweiligen Tag, je nach Interesse am Unterricht.

Draußen passierte auch nichts – der Köter war wohl schlauer, als man gedacht hatte! Die Drei unterhielten sich mit dem Pfortner der Gilde, als dieser mal Zeit zu einem Schwätzchen hatte, und sie erfuhren, dass der freistehende 15 m hohe Glockenturm eine große Bronzeglocke enthielt, die "Große Bärin", die die vollen Stunden anzeigte, und laut Legende um Mitternacht 13 mal schlagen würde, um den nahen Tod des Gildenmeisters anzukündigen.

Soso! Messerscharf kombinierten die Freunde, dass vielleicht in der kommenden Nacht jemand in den Turm schleichen könnte, um sich am Glockenspiel schaffern zu machen. Dem würden sie gern ins Handwerk pfuschen! Vielleicht wäre es ja Brian selbst – denn das der lebendig war, bezweifelte niemand mehr

Am Abend brachten Alchemilla und Ulwun den Gildenmeister Melvin Mandragorius nach Hause und übernachteten dort. Sie wollten sicher gehen, dass ihm nichts zustoßen würde [ganz schön mutig, typisch Alchemilla eben].

Die anderen bewachten den Eingang zum Glockenturm. Tatsächlich: der kleine graue Terrier kam in den nächtlich-ruhigen Hof der Gilde gelaufen und rannte schnurstracks auf den Glockenturm zu. Dort verwandelte er sich in einen über und über behaarten Mann und wollte gerade die Tür öffnen, als ihn die Freunde angriffen. Während des Kampfes verwandelte er sich erneut, diesmal in die Gestalt eines Affen, aber das half ihm schon nichts mehr, er wurde erschlagen. Das unheilvolle Glockenläuten würde jedenfalls nicht stattfinden!

Dritter Kongress-Tag

Am Morgen teilt Melvin Mandragorius den Abenteurern mit, dass er ihnen ab 3 Uhr nachmittags nicht zur Verfügung stehen kann. Nachdem er sich absolutes Stillschweigen hat versichern lassen, verrät der Gildenmeister, dass heute ein geheimes Treffen zwischen ihm und einem Agenten des Königs stattfinden wird, bei dem Melvin eine Mappe wichtiger Schriften von politischer Bedeutung übergeben muss, die er auf magischem Weg erhalten hat. Dadurch wird vermieden, dass die zahlreichen Spione fremder Mächte am Hofe etwas von diesem Vorgang mitbekommen. Melvin hat in dieser Weise schon oft als vertraulicher Bote fungiert, und er kennt den Inhalt der Schriften nicht.

Das Geheimgeschehen geht folgendermaßen über die Bühne. Melvin schließt sich um 15 Uhr allein in dem Ratssaal ein und wartet auf das Kommen des Agenten, der ihm nicht bekannt ist. Der Agent kommt zu einem unbekanntem Zeitpunkt zwischen 15 Uhr und 24 Uhr.

Die einzige Tür in den Ratssaal hat ein Schloß, das auf magische Weise vor *Zauberschlüssel* und *Dieterichen* geschützt ist. Sie kann mit zwei speziellen Schlüsseln, von denen einer in Melvins Besitz und einer im Besitz des Agenten ist, aufgesperrt werden. So ist garantiert, dass nur die richtige Person hinein kann.

Boden, Decke, Wände und Türen des Ratssaales sind vor magischer Spionage durch ein eingebautes Gitter aus Bleidraht geschützt, damit keine *Zauberäugen* oder *Zauberseelen* hindurchkommen und auch das *Sehen durch Materie* verhindert wird. Der Ratssaal ist vor allem wegen dieser Abschirmung vor Beobachtung für die regelmäßig stattfindenden Geheimübergaben ausgesucht worden.

Die Freunde stöhnten fassungslos, als sie sich diesen Mist anhören mussten. Ja, hatte der gute Melvin denn völlig den Verstand verloren? Eine bessere Einladung zu einem Anschlag konnte man sich doch kaum denken! Eine solche Zumutung fanden sie fast schon eine Beleidigung. Sie merkten aber, dass es der Gildenmeister wirklich ernst meinte, und bedrängten ihn wortreich, ein wenig seinen Verstand zu gebrauchen und auf jeden Fall ein Ausweichquartier aufzusuchen, Geheimgeschehen hin oder her. Melvin hätte fast schon zugestimmt, als jemand den Einfall hatte, vom Schreibtisch Melvins aus eine Art "Klingelschnur" unter der Tür hindurch in das Blickfeld der wie

zufällig am Eingang davor herumstehenden Wachen zu legen. Ausgestattet mit dem Schlüssel zum Ratszimmer (sie würden Melvin dort einsperren), könnten sie ihm im Fall der Fälle schnell zu Hilfe eilen.

So geschah es auch. Anga passte vor der Tür auf, dass ihm die Augen brannten. Da – plötzlich bemerkte er einen weißen Schemen, der unter der Tür in das Ratszimmer glitt. Schnell sperrte er auf und rannte mit seinen Gefährten hinein. Drinnen lag am Boden ein weißes Seidentuch, auf das mit Phosphorkreide ein Hexagramm aufgezeichnet war. Melvin schlief – er war am Schreibtisch eingenickt. Sonst war niemand zu sehen.

Vergeblich warteten die Freunde einige Zeit, voller Hoffnung, dass der Attentäter endlich auf dem Tuch auftauchen würde, damit sie ihn überwältigen konnten. Aber da brummte nichts. [Brian – kein anderer hatte unsichtbar das Tuch unter der Tür durchgeschoben – wäre von den alarmierten Freunden beinahe niedergetrampelt worden, so eilig hatten es die, zu Melvin ins Zimmer zu kommen. Er konnte sich gerade noch zur Seite drücken und hätte freilich gern seinen Widersachern einen dämonischen Gegner ins Hexagramm geschickt, aber leider war ihm sein treuer Diener in der letzten Nacht abhanden gekommen, er konnte also erst mal nichts machen außer abhauen.]

Obwohl Melvin seine Retter inständig bat, nun endlich zu verschwinden, der Anschlag wäre vorbei, und er würde jetzt gern in Ruhe sein Geheimgeschehen abhalten, blieben die Freunde in der Nähe des Ratszimmers. So blieb ihnen freilich nicht verborgen, wer die Agentin des Königs war. Melvin war auch in dieser Hinsicht ein weltfremder Stümper!

Wo ist Brian?

Die Freunde verbrachten eine unruhige Nacht. Sollten sie nicht besser gleich aus Beornanburgh verschwinden? Sie konnten einfach nicht fassen, den Schurken nicht gefasst zu haben, dem man eine so schöne

Falle hätte stellen können, wenn nicht dieser bescheuerte Melvin so stur gewesen wäre! Sie hatten sich wie die allerblutigsten Anfänger benommen, sehr peinlich, das!

Ihr Ärger war noch nichts gegen die Wut, die Cranrod zusammen mit dem Stadtvogt am nächsten Tag bei einem Treffen mit Melvin und den Abenteurern den Gildenmeister spüren ließ. Man konnte fast meinen, Cranrod verfügte über einen Schrumpfszauber, so stark sackte Melvin in sich zusammen.

Cranrod stellte klar, dass es nur einen Ausweg gab: Fahndungsaufrufe, Information der Bevölkerung, Schließen der Häfen – allgemeine kontrollierte Panik also. Die Hilfe der königstreuen Einsatztruppe (auf die Melvin mal besser gehört hätte, nicht wahr) wäre hochwillkommen. Der Hexer Brian wäre bestimmt noch nicht weit – gerade eben hatte man seinen Leibarzt tot aufgefunden, es gab also allerhand zu ermitteln!

Klar, die Freunde machten mit, auch wenn es schwerfiel. Ein geduldiges Sammeln von Mosaiksteinchen war angesagt, und Geduld war genau die Tugend, die bei den meisten längst erschöpft war.

In den folgenden Tagen gab es dennoch einige Fortschritte:

- Die Schüler Brians gaben zu, ein Femegericht abgehalten und die Tötung Brians beschlossen zu haben. Sie hatten auf dem Marktplatz um Mitternacht mit Blitzstäben den vermeintlichen Brian – in Wahrheit Cyprian – umgebracht. Sie wanderten in den Kerker.
- Die Freunde entdeckten den Schafstall mit der geheimen Werkstatt Brians.
- Ein Blick auf die Karte der Umgebung von Beornanburgh weckte – völlig unbegründet – ihre Vermutung, Brian könnte sich in den alten Schwefelgruben verstecken, einem weitgehend

aufgelassenen Schürfgelände nördlich von Beornanburgh.

- Ein Gespräch mit dem Magier Furunkel, der ebenfalls in einem "fliegenden Turm" anlässlich des Kongresses hergekommen war, und der wegen seiner morbiden Ausstrahlung von der primitiven ländlichen Bevölkerung für einen finsternen Hexer gehalten wurde und den sie deshalb auf ihre typisch primitive Art und Weise ausgeräuchert hätten, wären die Freunde nicht dazwischen gekommen, also, dieses Gespräch vermittelte ihnen den Einfall, Hilfe bei den finsternen Mächten zu suchen, nämlich beim "Grünen Jäger", den man auch Samiel nannte, und den man rufen konnte, wenn man nachts auf einem Kreuzweg mit einem blutigen Schwert einen Kreis um sich zog und dreimal seinen Namen rief.

Die Freunde waren schon so verzweifelt, Brian endlich zu schnappen, dass sie dieser Idee tatsächlich vertrauten. Wirklich erschien plötzlich auf dem einsamen Weg ein Jägersmann mit grünem Wams, schwarzem Bärtchen und einem Langbogen.

Er war auch gern zu einem Handel bereit, vorausgesetzt, er würde eine passende Belohnung dafür bekommen. Ob Brian Boldryme wirklich in den Schwefelgruben wäre? Nun, er würde das beantworten, wenn er das erste Wesen erhielte, das aus den Schwefelgruben her austreten würde, wenn die Abenteurer sie betreten hätten! Flintstone und Anga wiesen Samiel darauf hin, dass das eine ganz dumme Bedingung wäre, die man leicht mit einem Huhn oder selbst einer Ameise erfüllen könnte. Etwas blass, bedankte sich der (Hell-)Grüne Jäger für diesen Tipp und änderte seine Forderung ab in "den ersten aufrecht gehenden Zweibeiner", der die Gruben verlassen würde. [Samiel hatte selten mit größeren Idioten verhandelt und beglückwünschte sich innerlich. Er kannte seine Abschluss-Schwäche bei derartigen Verhandlungen – solche Hilfestellungen durch die Kunden

sollten viel häufiger geschehen!] Nun gut, der gewünschte Hinweis lautete: Brian versteckte sich wirklich in den Schwefelgruben!

Der Pakt war also geschlossen, doch die tollen Treffpfeile, die laut Samiel unfehlbar ins Herz des Opfers trafen, wollten die Freunde nicht annehmen, sie waren keine besonders guten Schützen und wollten keine Fehlschüsse riskieren, die dann unfehlbar ihre Freunde umbrachten [das war in der Tat eine nicht ganz so dämliche Überlegung, na bitte, ein oder zwei Hirnzellen arbeiteten ja doch noch...].

In den Schwefelgruben

Nach dieser Nacht mit Samiel war die Stimmung in der Gruppe auf ihrem Tiefpunkt. Was sollte der ganze Mist? Warum griffen die albischen Behörden nicht energisch durch, umstellten die blöden Schwefelgruben und machten dem Hexer den Garaus? Warum sollten sie wieder einmal ihr Leben riskieren? Und warum war Flintstone so doof, einen bescheuerten Pakt mit dem Teufel einzugehen?

Also suchten sie ein Gespräch mit Cranrod und berichteten dem Coroner, wo sich Brian mit größter Wahrscheinlichkeit gerade aufhalten würde. Spielte ja keine Rolle, wie sie das rausgebracht hatten, nicht wahr? Leider war Cranrod gar nicht so begeistert von der Aussicht, die Schwefelgruben ausbruchssicher zu umstellen. Es gab in dem riesigen Bergwerk zig alte Stollen und bestimmt Hunderte von Schlupflöchern, aus denen der Fuchs seinen Häschern entfliehen konnte. Besser war es, einen (oder mehrere) Jagdhunde in den Fuchsbau zu schicken!

Um den Freunden die ungeliebte Aufgabe als Jagdhunde schmackhafter zu machen, beeilte sich Cranrod, jedem den Dank der Krone abzustatten und königliche 200 GS auszuzahlen. Außerdem wurden 12 Mann der königlichen Garde abkommandiert, die Freunde zu den Gruben zu begleiten und ihren Forderungen dort Nachdruck zu

verleihen, falls das notwendig werden sollte. Melvin wurde angewiesen, einen umfangreichen Satz mit Heiltränken an die Freunde auszuteilen.

Derart gestärkt (auch moralisch), ritten die Freunde (bis auf Ronald MacBeorn, Alchemilla und Grainne, die einfach keine Lust mehr hatten) zu den Schwefelgruben.

Die Gruben bei Glynde werden bereits seit Jahrhunderten betrieben. Sie sind sehr groß und an vielen Stellen erschöpft und nicht mehr sicher. Es existiert keine Karte des unterirdischen Labyrinths.

Beim Haupteingang stehen die schäbigen Hütten der Arbeiter. Diese können den Hexenjägern nicht viel berichten, nur dass sie seit einigen Tagen das Gefühl haben, jemand schliche in den Stollen herum. Auch die Schwefelgrubenkobolde, ein übles räuberisches Pack, seien unruhiger als sonst. Der Aufseher über die Arbeiter weist darauf hin, dass weite Teile der Gruben stillgelegt sind, seit Jahrhunderten verlassen.

Einer der Arbeiter war bereit, die Grubenforscher durch die Stollen zu führen. Dieses Bergwerk war – wen wunderte es? – ein richtiges Labyrinth, noch dazu eines, das in den abgelegenen Gängen von anderen Unholden, z.B. diesen Schwefelgrubenkobolden, bevölkert war.

Schließlich hatten die Freunde das Versteck Brians erreicht, der Showdown konnte beginnen. Der Hexer hatte einen der Schüler, Alcuin Aldersdon, in seine Gewalt gebracht, und er nahm ihn nun als lebenden Schutzschild, den er in einem engen Stollen den Abenteurern entgegenstellte, während er dahinter verborgen seine Zauberkunstleistungen bewerkstelligen konnte. Brian schickte ausgerechnet eine grünliche Lichtkugel ("Auflösung") seinen im Gänsemarsch aufgereihten Angreifern entgegen. An eine Flucht war nicht zu denken, Angriff war die beste Verteidigung! Als die Auflösung wirksam wurde, vernichtete sie den Schüler – und Fangar, der leider in der ersten Reihe gestanden hatte. Der Zwerg war auf der Stelle atomisiert.

Nach dieser eindrucksvollen Demonstration seiner Fähigkeiten musste Brian sich aber zurückziehen, in eine Höhle, in der der Schädel seines früheren Schülers in einem Feuer aus brennendem Schwefel lag. Brian konnte hier mit diesem *Hexenhaupt* seine Gegner mit *Höllengeuer* attackieren, mal ganz abgesehen von dem *Elfenfeuer*, das er in seinem Magierstab gespeichert hatte! Er war also ein gefährlicher Gegner, aber nach dem Tod ihres Freundes kannten die Gefährten keine Furcht mehr, verwickelten den Hexer in einen Nahkampf und machten ihn schließlich nieder – Anga-del-Horon hackte ihm den Kopf ab, er wollte Rache für seinen toten Zwergenfreund. Er warf den Kopf in eine tiefe Felsspalte – dieser Hexer sollte nie wieder die anständigen Lebewesen bedrohen!

Damit war die Suche beendet. Brian war tot, sein Körper wurde nach Beornanburgh gebracht und dort auf einem Scheiterhaufen verbrannt. Das ganze Land atmete auf – Flintstones Truppe (wie in aller Teufel Namen kamen die Albai nur auf diesen eingängigen Namen?) hatte wieder einmal die Nation und den König gerettet!

Die Krone zeigte sich diesmal wirklich dankbar – jedem Hexenjäger wurde das Recht auf Schwein und Wein zuteil, und etliche Goldstückchen wanderten ebenfalls aus den Schatullen des Königs in die Taschen der Abenteurer. Samiel war auch zufrieden – einer der königlichen Gardisten blieb dauerhaft verschwunden, hatte wohl bei seinem unerlaubten Erforschen der Schwefelgruben an einer ungesicherten Stelle sein Leben eingebüßt, Pech gehabt, der Gute!