

## D.1 Schatten über Wulfstead

Graeme Davis, Jim Bamba & Phil Gallagher  
WFRP-Abenteuer *Shadows over Bögenhafen*, Games Workshop 1987

Copyright © 2005 by Harald Popp.

### Eingreiftruppe West (ETW 007)

Nach einem ersten und ereignislosen Winter in Corrinis hatte das Schicksal die Agenten des Seekönigs in diesem Frühjahr des Jahres 2402 nL nach Wulfstead verschlagen. Die inzwischen völlig mittellosen Abenteuer-Anfänger konnten sich so wenigstens ein paar Goldstücke als Begleitschutz eines Treidelkahns verdienen, der Wein aus Fiorinde den Tuarisc hinauf brachte.

Ach ja – der Winter in Corrinis. Sherlokus Holmensis, Mirha-al-Daisha, Pinos Narkuban, PaiMuDan, NyoSan TanChi, und Cerileas Selkarth erinnerten sich.

Das interessanteste Gerücht lautete, dass in Thame und Umgebung im vergangenen Jahr mehrere Hexen, Halboger und zahlreiche Anhänger des Grünen Jägers von den Volkshelden „Flintstone and his Fabulous Friends“ aufgespürt und der gerechten Bestrafung zugeführt worden waren. Und ausgerechnet diese Helden verbrachten ebenfalls den Winter in Corrinis!

Eine unauffällige Beobachtung dieser Gruppe führte zu folgenden „Erkenntnissen“:

Die FFF waren eher ein Chaotenhaufen denn eine gut organisierte Gruppe zur effektiven Verbrechenskämpfung, jedenfalls überhaupt kein Vergleich zur ETW 007! Die beiden Chefs hatten aus verschiedenen Gründen die Schnauze voll von Alba – der eine konnte von „Schwein und Wein“ und seinen eigensinnigen albischen Nachbarn nichts mehr hören, und der andere wollte endlich mal in ein Land, in dem die Bewohner höflich zueinander waren und zivilisiertes Benehmen nicht nur in Wäschereien stattfand.

Und der Rest dieser traurigen Helden? Ein griesgrämiger Zwerg, der beim Anblick einer Katze zum Berserker wurde, eine leichtgläubige Gnomin, der man jeden Mist erzählen konnte und die sich bei der kleinsten Aufregung an ihr schwaches Herzlein erinnerte, ein schäbiger Halbling, den es offenkundig in seinen schmalen Fingern zuckte, selbige in fremde Taschen zu stecken, aber letztendlich doch zu feige dazu war – und neben diesen drei Winzlingen eine pfeifenqualmende schmutzige und schweigsame Herumtreiberin aus dem fernen Osten und – immerhin – ein talentierter junger MacBeorn, der sich aber laut Auskunft der Gilde „viel zu wenig um seine magischen Studien kümmerte“ und vor allem durch Schlaf während des Unterrichts auffiel.

Trotz dieser ersten Einschätzung gelang es den FFF, im Winter einen Anschlag auf die Magiergilde von Corrinis aufzuklären und die Bedrohung der Stadt durch einen Vampir, der sich in der Kanalisation eingenistet hatte, zu beenden. Nun hatten die alle ein fettes Stadtquartier und waren Ehrengäste des Barons – richtig neidisch könnte man werden – diese Helden hatten einfach eine Menge Glück, anders war das nicht zu erklären!

Bei einem kleinen Gespräch mit Flintstone stellte sich heraus, dass die Gruppe Alba überdrüssig geworden waren und dieser ganze Ruhm ihnen auf die Nerven ging – sie wollten im Frühjahr in die weite Welt ziehen, obwohl der Grüne Jäger womöglich immer noch sein Unwesen im Nordwesten Albas trieb. Mit einem leicht überheblichen Lächeln meinte Flintstone, dass – bei aller Wertschätzung der eigenen Kräfte – man nicht glauben dürfte, diesem Finsterling dauerhaft schaden zu können: das Böse lauerte immer und überall - und es suchte ständig aufs Neue, Chaos und Verderben in Midgard zu verbreiten. Nun sollten sich mal

andere um den Fall kümmern (dies sagte er mit einem Augenzwinkern)!

Die ETW war sich einig – sie würden der Welt schon zeigen, wie sie gut waren. Und sie waren verdammt gut! Zumindest hatten sie vor, genau das zu sein!

### Das Schaffenfest

Die Agenten des Seekönigs waren nun also in Wulfstead angekommen. Sie hatten in einer günstigen Kneipe eine Nacht verbracht und schauten sich an diesem Vormittag auf dem „Schaffenfest“ um, bei dem nicht nur Schafe und andere nützliche Tiere verkauft, sondern auch sonst allerlei Vergnügungen vor den Toren der Stadt geboten wurden. Das Fest dauerte wie jedes Jahr drei Tage und ersetzte in Wulfstead die sonst üblichen Maskenumzüge anlässlich Snaesend; der Vana-Orden fand dieses Vorgehen äußerst praktisch, wurde so doch Vergnügen und fruchtbares Geschäft miteinander verbunden.

Wulfstead hat 9000 Einwohner und ist die mächtigste Stadt im Bund des Waelds (mit Adhelstan, Thame, Tidford, Twineward), der nach mehr Eigenständigkeit strebt. Die Stadt muss dem Laird Baldwin MacArren Tribut leisten, der seine Winterresidenz in Wulfstead hat, sich aber lieber fast das ganze Jahr über in seiner einen Tagesritt entfernten nordöstlich gelegenen Burg aufhält, um Pferde zu züchten sowie seine Truppen auszubilden, die auch der Stadt willkommen sind, wenn wieder einmal Feindseligkeiten der Erainer drohen, die immer wieder Gebietsansprüche mit Gewalt durchsetzen wollen – nicht nur (berechtigterweise) auf das südliche und westliche, sondern auch auf das nördliche und östliche Ufer des Tuarisc.

Nun ja, so wahnsinnig toll war dieser kleine Jahrmarkt nun wirklich nicht. Immerhin war Pinos zufrieden, dem es tatsächlich gelang, „Barnabasso, den bombastischen Bullen“, einen muskulösen Ringkämpfer, zu bezwingen. Nicht schlecht für einen Junghexer! Und PaiMuDan hatte Mitleid mit dem dreibeinigen Kobold, der kurzzeitig aus dem Käfigwagen eines Monstrositätenkabinetts fliehen konnte, aber von den Zuschauern schnell wieder eingefangen wurde.

Das Mitleid der kanthanischen Schauspielerin fand schnell ein neues Ziel: Gottri Gurnisson, ein ortsbekannter alkoholkranker Zwerg, stand neben dem „Gerichtszelt“ am Pranger, weil er seine letzte geringe Zeche nicht bezahlt hatte. Der warmherzigen Kollegin zuliebe löste die ETW den Zwerg aus, der vor lauter Dankbarkeit gar nicht wusste, wem er zuerst die Stiefel und alle sonstigen Kleidungsstücke lecken sollte. Selbst PaiMuDan war froh, als der Säufer vor einem Bierzelt ein paar Kumpel entdeckte und sich endlich von seinen lieben, lieben Rettern verabschiedete.

Die Vorführung der „wunderlichsten, garstigsten, schrecklichsten und unglaublichsten Monstrositäten“ des Doktor Malthusius weckte die Neugier der Agenten, und so sahen sie also:

- siamesische Schwestern, die am Rücken verwachsen sind (das „doppelte Lottchen“) – sie führten ein paar Balltricks vor
- das Wolfsmädchen (am ganzen Körper stark behaart)
- den dreiäugigen Hund
- den Vampir von Corrinis, einen gelbgewandeten schlaksigen Abanzzis mit breitkrepfigem Strohhut (gegen die Sonne) und zugefeilten spitzen Eckzähnen, der sabbernd einen Becher Blut trank, ehe er von einem Zwerg, der sich als Mädchen geschminkt hatte und „zitternd“ auf den Unhold wartete, überraschend mit einer Knoblauchwolke in den Wagen vertrieben wurde
- den dreibeinigen Kobold, der über einen schmalen Balken klettern sollte – und falls er daneben treten würde, würde ihm der Zwerg kräftig auf seine Zehen klopfen (mit einem überdimensionalen Hammer)

### Der Flüchtling

Plötzlich war es vorbei mit der beschaulichen Ruhe. Der Kobold biss den Doktor in die Hand, als der ihn gerade vorführen wollte;

der Doktor ließ den Strick los und der Kobold rannte auf seinen drei Beinen davon und unter den Käfigwagen hindurch an der Stadtmauer entlang, verfolgt von der johlenden Menge. Dort war ein ehemals vergittertes Lüftungsloch für die städtische Kanalisation, doch das Gitter war teilweise verrostet – und weg war der Kobold.

Die Festwache zerstreute die Menge und brachte den Doktor, seinen Zwerg und ein paar freiwillige Augenzeugen, darunter die ETW, zum Gerichtszelt. Dort verurteilte Heinrich Richter Doktor Malthusius zu einer Geldstrafe von 50 GS wegen fahrlässiger Verschmutzung der städtischen Kanalisation durch einen Kobold; er setzte diese Summe als Belohnung für die Ergreifung des Unruhestifters aus (tot oder lebendig), damit fürderhin kein Unfug im Untergrund getrieben wurde. Der Doktor legte sogar noch 50 GS drauf, wenn ihm der Kobold lebendig gebracht wurde.

Im dunklen Abwasser rumtappen wegen des doofen Kobolds? Das war nichts für die meisten Zuhörer – also eine klare Chance für die Agenten! Heinrich Richter zeigte Verständnis dafür, dass die freiwilligen Helfer ein Quartier brauchten; er gab der ETW ein Schreiben mit, so dass sie auf Stadtkosten ein Zimmer im Gasthof „Journeys End“ bekamen. Dienstestrig erkundigte sich Sherlockus im Stadtarchiv sofort nach einem aktuellen Kanalisationsplan, aber man konnte oder wollte ihm leider nicht weiterhelfen. Wenig später führte ein Bediensteter der Stadt die Agenten zu einem Mannloch, das hinab in die Kanalisation führte; der städtische Kanalreiniger war dummerweise abwesend, denn er hatte mit Genehmigung des Stadtrats zwei Wochen Urlaub genommen, um seine Schwester in einem entfernten Dörfchen zu besuchen und ihr bei irgendwelchen Streitereien mit ihren Nachbarn wegen des Grenzverlaufs verschiedener Felder beizustehen.

Die ETW ging also in der ausgedehnten Kanalisation, die von natürlichen Bachläufen

gespült wurde, auf Koboldjagd. Mirha entdeckte schnell die grünen Blutspuren des Flüchtlings, der sich an dem rostigen Gitter verletzt hatte, verlor sie aber später wieder. Ein erster Kampf – mit 12 Riesenratten – zeigte den Agenten, dass sie ihre Waffen- und Zauberfähigkeiten nicht umsonst gelernt hatten. In einem durch Unrat gestauten Teil des Abwasserkanals fanden die Kameraden ihren Bekannten Gottri Gurnisson – der Zwerg war tot! Seine Leiche war geknebelt, und beide Halsschlagadern waren mit einem scharfen Messer der Länge nach aufgeschlitzt. Ein hässlicher Anblick – und der Gedanke, dass unter den Straßen Wulfsteads ein finsterner Mörder herumschlich, der bestimmt nichts von herumschnüffelnden Jungagenten hielt, war beunruhigend.

Aber sie setzten selbstverständlich die Suche nach dem Kobold fort und fanden schließlich wieder die grüne Blutspur, die vor einer massiven Holztür mit einem vergitterten Fenster endete. Der Kobold hatte sich offenbar durch dieses Fenster gequetscht, doch in dem Raum dahinter war er nicht zu sehen. Dafür erkannten die Agenten ein großes Pentagramm, das auf den Steinboden dieses weitgehend leeren Kellers gemalt war, das von einem Kupferband umgeben war – und überall war Blut verschmiert, und mit Blut waren außerhalb des Pentagramms kreisförmig verteilt weitere sieben Pentagramme hingeschmiert worden. Im großen zentralen Pentagramm lag ein mit grünem Koboldblut besudelter gehörnter schwarzer Kopf einer Ziege mit menschlichen Zügen – oder – schluck – eines Teufels? Bis auf einen alten Schrank mit einer beschädigten Glasvitrine als Aufsatz war der Kellerraum leer.

Mirha und Pinos spürten die Gefahr körperlich, die von diesem Raum ausging. Das hinderte Sherlockus aber nicht daran, durch das Gitterfenster zu langen und die Holztür zu entriegeln. Pinos bemerkte, dass der „Teufelskopf“ sie dabei offenbar beobachtete! Unmittelbar hinter der Tür lag die zerfetzte Leiche des gesuchten

Dreibeiners – und wenigstens diese Warnung verstand nun auch beinahe jeder der unbekümmerten Gefährten. Sherlock zog den Kobold sehr vorsichtig in den Gang hinaus, und – sehr zum Bedauern von Cerileas, der offensichtlich der Meinung war, jede Gefahr überleben zu können (diesen Teil seiner Ausbildung hatte er wohl verpennt) – zogen es die Agenten vor, diesen Kellerraum besser nicht näher zu untersuchen.

### **Ermittlungen (1. Tag)**

Sie kehrten – es war schon weit nach Mitternacht – in ihr Quartier zurück, dass sie erst betreten durften, nachdem sie sich gründlich gewaschen hatten. Am nächsten Morgen kassierten sie die Belohnung für den toten Kobold, den sich Doktor Malthusius sogleich mitnahm, um ihn fachgerecht auszustopfen. Sie erwähnten dabei nichts von dem toten Zwerg oder dem blutigen Keller, um nicht vorzeitig Feinde auf sich aufmerksam zu machen, sondern kauften sich eine Farbkarte von Wulfstead [endlich – der Spielleiter wartete schon lange auf den Augenblick, dieses farbenprächtige Warhammer-Handout auszuteilen] und ermittelten mit ihrer Hilfe und der Lage der Mannlöcher für die Abwasserkanäle, dass der blutige Keller unter dem Stadthaus der Steinhägers liegen musste.

Die wichtigsten Kaufleute in Wulfstead sind die MacArrens, aber wesentlichen Einfluss auf die Geschäfte der Stadt haben auch die Haagens, die Ruggbroders und die Steinhägers [die natürlich auch normale albische Clansnamen tragen, die aber an dieser Stelle keine Rolle spielen]. Seit etwa 3 Jahren steht der 50-jährige Joran MacArren an der Spitze des Stadtrats und ist die anerkannte „Macht“ in Wulfstead. Seine Entscheidungen zeigen den Wulfsteadern ein ums andere Mal sein glückliches Händchen und seine tiefe Einsicht in die Wünsche seiner Geschäftspartner und Konkurrenten, und er ist deshalb allseits sehr beliebt, trägt er doch wesentlich zum wirtschaftlichen Aufschwung der Handelsstadt am Oberlauf des Tuarisc bei. Joran lebte nicht ständig in Wulfstead – vor 10 Jahren war er nach einem heftigen Streit mit seinem älteren Bruder Kelwin, der damals die Geschäfte des Handelshauses der MacArrens leitete, nach Beornansburgh gezogen, um dort die Künste und Wissenschaften zu studieren. Als vor etwa 5 Jahren sein Bruder plötzlich verstorben war, war er in

Begleitung seines Cousins Gillman MacArren nach Wulfstead zurückgekehrt und brachte das Handelshaus der MacArrens in den folgenden Jahren an die Spitze der Wulfsteader Wirtschaft, natürlich sehr zum Wohlwollen des Lairds.

Die Agenten stiegen noch einmal hinab in die Kanalisation und stellten fest, dass der Keller jetzt vollkommen gesäubert und aufgeräumt war. Also wieder hinauf ans Tageslicht. Von den Saufkumpanen des getöteten Zwerges erfuhren sie, dass gestern ein Diener der MacArrens Gottri Gurnisson abgeholt hatte. Pinos besuchte darauf das Stadthaus der MacArrens und gab sich als Freund der Familie auf; er bekam die Auskunft, dass „der junge Herr“ (also Gillman) gestern tatsächlich zusammen mit dem Zwerg das Haus verlassen hätte. [Wohin die beiden gegangen waren, interessierte die Agenten seltsamerweise nicht. Diese Spur zu den Steinhägers übersahen sie völlig!]

Am späten Nachmittag erfuhren die Gefährten in ihrer Kneipe, dass sich Doktor Malthusius nach ihnen erkundigt hatte. Sie besuchten ihn auf dem Festplatz, und er erzählte ihnen von seinen Sorgen. Die Wunden des Kobolds deuteten seiner Meinung darauf hin, dass in der Kanalisation möglicherweise ein gefährliches Ungeheuer hauste; man sollte besser ein paar mutige Leute – z.B. die bereits mit der Örtlichkeit vertrauten Koboldfahnder - beauftragen, hier nach dem Rechten zu sehen. Der Doktor fügte hinzu, dass er diese Idee bereits Heinrich Richter anvertraut hätte.

Naja, ein weiterer Auftrag war sicher nicht schlecht für die knappe ETW-Kasse. Die Agenten begaben sich also ins Gerichtszelt, doch Heinrich Richter war nicht da – er hatte plötzlich hohes Fieber bekommen und war nach Hause gegangen. Sehr verdächtig! Natürlich mussten sie den Erkrankten besuchen, den gerade sein Leibarzt verließ. Heinrich Richter sah tatsächlich sehr angegriffen aus; auf Zunge und Lippen waren kleine purpurne Flecken zu sehen. Auch die von den Agenten eilends herbeigerufene Vana-Priesterin konnte nichts

für seine Gesundheit tun. Heinrich Richter war kurz nach einem Routine-Besuch des Hauptmanns der Stadtwachen erkrankt – das war natürlich ein dummes Zufall gewesen, oder etwa nicht?

Die Agenten sprachen mit seinem Leibarzt, Reinhold Heichtdorn, der offenkundig stärker besorgt war, als das bei einem einfachen Fieberschub erklärbar wäre. Er wollte aber den Fremden keine weiteren Auskünfte erteilen. Na, wenn der Arzt nichts sagen wollte, dann vielleicht der Totengräber?

Und tatsächlich, dieser erinnerte sich wirklich an Kelwin MacArrens Leiche, die praktisch vollständig mit purpurnen Flecken übersät gewesen war; ein tragischer Todesfall wäre das gewesen, fürwahr, wo sich doch kurz zuvor die beiden verfeindeten Brüder Kelwin und Joran erst feierlich versöhnt hatten! [Letzteres entsprach nicht der Wahrheit, aber das war in diesem Moment unklar und unwichtig.]

Die Agenten sprachen erneut mit Heichtdorn, und der schüchterne Arzt gab nun zu, dass er tatsächlich Angst hätte, dass auch Richter an dem „purpurnen Tod“ erkrankt wäre, der damals – völlig unaufhaltsam – Kelwin MacArren hinweggerafft hatte.

Die Agenten – ohne PaiMuDan – stiegen ein drittes Mal in die Kanalisation hinab und betraten diesmal den Kellerraum, um ihn gründlich zu durchsuchen. In der Staubschicht unter dem Schrank fanden sie ein Pergament, das im Pentagramm die Inschrift „Ordo Sept“ trug.

PaiMuDan hielt nichts von diesem waghalsigen Ausflug und wartete in der Kneipe auf die Rückkehr der Kollegen. Sie erhielt Besuch von einigen stämmigen Hafenarbeitern, die ihr ausrichteten, sie und ihre Freunde sollten ihre Nasen woanders hinstecken, wenn sie selbige behalten wollten. Offensichtlich waren die Aktivitäten der ETW bestimmten Einwohnern Wulfsteads schon unangenehm aufgefallen!

## Ermittlungen (2. Tag)

Gleich am nächsten Morgen wechselten die Agenten ihr Quartier (jetzt logierten sie also im „Heulenden Hund“) – und NyoSan eilte nach Thame, um die dort ansässigen Mönche des Heiligen Yorric um ihren Rat zur Behandlung des erkrankten Richters zu bitten. Die anderen waren ein wenig ratlos und vergeudet den halben Tag mit sinnlosen Beobachtungen. Immerhin konnten sie sich mit einem verwirrten Holzfäller unterhalten, der merkwürdige Prophezeiungen von einem Grünen Jäger von sich gegeben hatte, und der in seinem Gebrabbel auch den folgenden Spruch untergebracht hatte: *„Es sind weder sieben, noch sind es neun – aber sie alle werden sein sein – drum seid auf der Hut und gebet acht, vor dem Mann, der keiner ist, in der längsten Nacht!“* Mehr war leider aus dem Mann nicht herauszubringen.

Vielleicht wäre es eine gute Idee, einmal einen der einflussreichen Handelsherren zu besuchen? Die Gefährten versuchten also, Hieronymus Ruggbroder zu sprechen, scheiterten aber an dessen arrogantem Sekretär; Pinos erreichte wenigstens, dass sie am nächsten Tag wegen eines Terminangebots nachfragen durften.

Bei einem erneuten Gespräch mit Heichtdorn bot ihnen der Arzt an, den ihm wohlbekannten Sekretär von seinem Posten fortzulocken – schließlich hatte er eine hochschwängere Frau und wollte bestimmt bei der Niederkunft dabei sein! Und ein kleiner Irrtum war hier immer möglich.

Heichtdorn brachte auch den Kaufmann Friedrich Magirius ins Spiel; vielleicht sollten die Gefährten ihn einmal über den „Ordo Sept“, den Orden der Sieben, befragen? Nach langem Zögern wagten die Agenten ein Gespräch mit dem freundlichen Kaufmann, der sich ihre Geschichte in aller Seelenruhe anhörte und sie dann bat, ihn in die Goldene Forelle zu einem „Geschäftessen“ zu begleiten. Nach einer köstlichen Mahlzeit kam Magirius dann zur

Sache. Er gab unumwunden zu, dass dieser Orden in Wulfstead existierte. Er wäre ein völlig harmloses Bündnis befreundeter Geschäftsleute, der nur das Wohl Wulfsteads im Auge hatte – wobei der ein oder andere Vorteil für dieses oder jenes Mitglied des Ordens kein unerwünschter Nebeneffekt war. Um Neid und Missgunst zu vermeiden, würde sich der Orden heimlich treffen, aber Magirius war felsenfest davon überzeugt, dass an diesen Handlungen nichts Unrechtes war. Von einem toten Zwerg oder einem toten Kobold „in der geheimen Kultstätte“ wusste er nichts – und das Pergament mit Jorans Handschrift konnte ja auch eine Fälschung sein, nicht wahr? Magirius gab sogar zu, dass gelegentlich Treffen im Keller der Steinhägers stattgefunden hatten, aber immer nur zwecks des feierlichen Rahmens, für den Gillman MacArren gesorgt hätte.

Die Auskünfte der Agenten stimmten den Kaufmann dennoch sichtlich nachdenklich. Er bat sie, keinesfalls die Ruggbroders über den Orden zu informieren, da diese Familie zur Zeit eine besondere Pechsträhne hätte und hinter jeder harmlosen Besprechung gleich eine Verschwörung wittern würde.. Und er versprach, im Fall neuer Erkenntnisse einen Boten ins „Journeys End“ zu senden.

Die Gefährten nahmen nun doch die Hilfe des Arztes in Anspruch, lockten den Sekretär der Ruggbroders weg und besprachen sich mit dem 70-jährigen Hieronymus, der sich über seine „neuen Freunde“ freute, die ihn ins Vertrauen über die Machenschaften seiner Konkurrenten gezogen hatten. Er stellte klar, dass man in dieser Sache keinesfalls die Stadtwache einschalten konnte – in Wulfstead wären doch praktisch alle öffentlichen Ämter in der Hand der Verschwörer! Eine wirkliche Hilfe war der Alte aber nicht.

Vielleicht sollte man versuchen, ins Stadthaus der Steinhägers zu gelangen?

[Gute Idee!] Cerileas und Pinos fragten hierzu ein Dienstmädchen der Familie nach einer freien Stelle, z.B. als „Kellermeister“ – aber dieser Unsinn führte zu nichts. [Schade – und die Agenten gaben auch sofort das gesamte Vorhaben wieder auf.]

Nach einer ratlosen Abendbesprechung verbrachten die Agenten eine ratlose Nacht im Heulenden Hund, nachdem sie ratlos den Abend damit verbracht haben, zu überlegen, was sie sonst noch machen könnten.

### **Ermittlungen (3. Tag)**

Am frühen Morgen versuchte Magirius vergeblich, die Agenten im Journeys End zu sprechen – sie wohnten ja jetzt anderswo in Wulfstead. Sein Besuch blieb aber nicht unbeobachtet – Gillmans Leute waren auf der Hut. Sieh an – der Kaufmann hatte sich offenbar entschieden, den Orden der Sieben zu verpfeifen!? Das erforderte entschiedene Maßnahmen.

Die Bösewichte konnten aber nicht verhindern, dass sich die Agenten am Vormittag mit Magirius in seinem Arbeitszimmer im Gildenhaus trafen. Der Kaufmann hatte am letzten Abend ein Geheimgespräch des Ordens im Haus der MacArrens besucht und war durch verschiedene Äußerungen, dass am nächsten Tag – also heute – eine Beschwörung stattfinden sollte, die dem Orden der Sieben Ruhm und Macht verschaffen würde, wobei sich niemand fürchten sollte, wenn dabei Blut vergossen würde, nicht nur misstrauisch geworden, was die edlen Zwecke des Geheimbundes anging, sondern von dem unverhohlenen arroganten Auftreten der MacArrens so angewidert, dass er aus diesem unheimlichen Treiben aussteigen wollte. Magirius hatte sogar einen vielsagenden Brief aus dem Haus der MacArrens entwendet, den er den Gefährten nun übergab.

Mein lieber Freund,

das Päckchen enthält die Zutaten, um die Ihr mich neulich gebeten habt. War nicht ganz einfach, den Fötus so zu präparieren, wie es unser gemeinsamer Freund verlangt hatte, aber beim dritten Versuch hat es dann doch geklappt - "nicht jeder Pfeil ist mein" - wie unser Meister so trefflich zu sagen pflegt. Nun, möge Euch das Ritual gelingen, nach dem es Euch offenbar sehr gelüstet - vergesst aber nicht für frisches Blut zu sorgen!

Wie schon öfters gesagt, bin ich stolz auf Eure Tatkraft! Ich habe ja schon in unserer Studienzeit gemerkt, dass in Euch ein großes Talent steckt, doch was Ihr daraus macht, verdient meine ganze Bewunderung. Mir scheint, Euch wird es nicht nur gelingen, den Kopf aus der Schlinge zu ziehen - nein, Ihr macht aus Eurer Not noch eine Tugend und wandelt Alles zu Eurem Vorteil. Ich bin sicher, S. wird stolz auf Euch sein!

Lasst mal wieder etwas von Euch hören - ich bin Euch immer gern zu Diensten.

E.H., Eure Schwester im Bund des G.S.

Die Agenten vereinbarten mit Magirius, dass er ihnen seine 4 Söldner als Verstärkung mitgeben würde, da sie am kommenden Abend den Orden der Sieben beim Ritual stören wollten. Denn dass dieses Ritual blutig und teuflisch sein würde, war den Gefährten angesichts ihrer Erinnerung an der geheimen Keller völlig klar – und ebenso klar war ihnen, dass sie es weitgehend ohne fremde Hilfe schaffen mussten. Bei Sonnenuntergang wollten sie zum Haus von Magirius kommen, um von ihm den – momentan noch unbekanntem – Ort der Zusammenkunft des Ordens zu erfahren. [Das war ungeschickt, denn die Agenten hatten ja tagsüber sowieso keine anderen Pläne. Aber so ist das Leben.]

Friedrich Magirius ging bereits am Mittag nach Hause und schärfte seinen Leibwächtern ein, dass am Abend ein Spezialauftrag auf sie warten würde – er bat um absolute Verschwiegenheit! Dann las er die Nachricht über das Treffen des Ordens, die Jorans Bote am späten Morgen bereits gebracht hatte, bevor Gillman Joran gewarnt hatte, dass man Magirius nicht mehr trauen konnte und für das Ritual ein Ersatzmann gebraucht wurde.

Dank seiner Illusionskünste nahm Gillman die Erscheinung von Cerileas an, den er bereits intensiv beobachtet hatte, besuchte Magirius und tötete den Verräter. In Gestalt des Hausherrn wies er „seinen“

Diener an, dass er in den nächsten Stunden nicht gestört werden möchte, da er mit Cerileas in seinem Arbeitszimmer eine vertrauliche Unterredung hätte. Dann entfernte er die Nachricht Jorans und flog durchs offene Fenster davon.

Als die Agenten deshalb am Abend an die Pforte des Magirius-Hauses klopfen, erschrak der Diener, als er den „Doppelgänger von Cerileas“ sah. Er begleitete die Besucher ins Arbeitszimmer und entdeckte zusammen mit den Gefährten den erstochenen Kaufmann, der mit seinem Blut eine letzte Nachricht auf die Tischplatte gekritzelt hatte; die Agenten konnten „WHSE 13“ oder „WHSE 17“ erkennen, und das konnte nur eines der Lagerhäuser am Tuarisc sein! Die Gefährten verpflichteten den entsetzten Diener, Stillschweigen zu bewahren, wenigstens bis Mitternacht – und eilten ins Hafenviertel Wulfsteads.

### **Showdown im Lagerhaus**

Die ETW eilte zum Lagerhaus Nummer 13 und beobachtete Franz Steinhäger, der gerade die Zutaten für das Ritual (u.a. silberne Kerzenhalter) hineinbrachte. Sherlock brach das Schloss des benachbarten Schuppens auf, in dem die Gefährten eine Leiter entdeckt

hatten. Mit ihrer Hilfe kletterten sie auf das Dach des Lagerhauses und drangen über eine offenstehende Dachluke ins Innere ein – hier waren so viele Kisten übereinandergestapelt, dass Cerileas, Mirha und Sherlokus problemlos (und leise) bis zum Boden des Lagerhauses hinabsteigen konnten. PaiMuDan beobachtete von der Dachluke aus das ganze Geschehen, während Pinos vom Dach aus die Umgebung ausspähte. Er sah, dass vier Schläger der Treidelgilde an den Ecken des Lagerhauses auffällig unauffällig Wachtposten einnahmen. Gut, dass sie bereits auf bzw. im Lagerhaus waren!

Wenig später trafen insgesamt fünf Kutschen ein, aus denen insgesamt acht Personen ausstiegen und sofort ins Lagerhaus gingen. Innen begrüßten sich alle wie gute alte Bekannte, nahmen kleine Snacks zu sich, zogen dunkle Roben an und musterten „die Bühne“ – ein großes Pentagramm, das von sieben kleineren Pentagrammen umgeben war, ganz ähnlich zu der Anordnung, die die Gefährten im Kellerraum gesehen hatten.

Fast eine Stunde verging so, bis eine weitere Kutsche eintraf. Aus ihr trugen zwei Söldner eine Sack, den sie den Ordensleuten gegen einen Beutel mit Goldstücken aushändigten; anschließend fuhren sie sofort wieder davon. Auf Geheiß Gillmans zogen die Ordensleute aus dem Sack eine gut geknebelte und gefesselte junge Frau, die sie ins Innere des großen Pentagramms legten. Die drei entsetzten Beobachter der ETW waren sich noch nicht einig, ob sie jetzt schon ins Geschehen eingreifen sollten; sie vernahmen ein paar schwache Protestworte einiger Ordensleute, die aber von Joran und Gillman mit zauberischen Worten (*Beeinflussen!*) im Keim erstickt wurden („Wer wird denn feige an der Schwelle zur Jugend um zum Erfolg stehenbleiben“, „Opfer müssen gebracht werden, um unseren Ernst zu unterstreichen, und die Hure hat ihren Spaß doch schon gehabt“).

Offenkundig waren Joran MacArren und sein Cousin Gillman die Drahtzieher und Anführer des Ordens der

Sieben. Wie sehr die beiden mit den finsternen Künsten und Dienern verstrickt waren, ahnten die Gefährten in diesem Moment noch nicht. Als Joran vor 10 Jahren nach Beornansburgh gezogen war, hatte er während seiner ersten Studientage bereits eine der Hexen des Grünen Sigills kennengelernt, die sein großes Zaubertalent erkannt und ihn nach und nach mit den arkanen Künsten vertraut gemacht hatte. Joran hatte schnell begriffen, dass sich ihm hier ein Weg zur Macht bot, und Skrupel hatte er sowieso noch nie welche. Samiel erkannte seinerseits die Chance, den Ehrgeiz Jorans für seine Zwecke zu nutzen. Er könnte sein Werkzeug sein, um sieben Deppen zu einem finsternen Ritual anzuleiten, dessen Erfüllung ihm ein Weltentor beschern würde, das ihm – und vor allem seinen Vasallen (niederer Teufeln) - ungehinderten Zugang nach Midgard verschaffen würde. Das würde ein schöner Spaß werden – und je mehr den Terror seiner Diener fürchteten, umso besser für ihn.

Vor 7 Jahren bot Samiel seinem Schüler einen besonders schnellen Pfad zur Macht an, für das kleine Pfand seiner Seele – einschließlich eines kleinen Hintertürchens, für das sich schon zur rechten Zeit die rechte Lösung finden würde. Joran war einverstanden, und Samiel brachte ihm einige Zauber für soziale Zwecke (Anziehen, Beeinflussen) sowie die Beschwörung nützlicher Diener (Dämonen herbeirufen) bei - und er stellte ihm „Gillman MacArren“, seinen entfernten Cousin, als Helfer zur Seite, dessen dämonische Natur dank eines Rings „Verbergen der Aura“ nicht bemerkt werden konnte. Dank der vielfältigen Begabungen Gillmans und seiner speziellen Fähigkeit, mit einem „purpurnen Blick“ ein Opfer tödlich erkranken zu lassen, war das ein toller Helfer – und Joran trat seinen Weg an die Macht unverzüglich an, zunächst mit intensiven Studien in Beornansburgh.

Vor gut 5 Jahren war Gillman im Herbst in Gestalt eines Kommilitonen Jorans namens Garik MacBeorn nach Wulfstead gekommen und überbrachte ein Schreiben Jorans an seinen Bruder Kelwin, in dem Joran ihn dringend bat, dem Überbringer dieses Schreibens, einem persönlichen Freund, eine Audienz unter 4 Augen zu gewähren – er, Joran, hätte in Beornansburgh extrem wichtige Geheimnisse erfahren, deren frühzeitige Beachtung das Handelshaus der Familie zu neuer Blüte bringen könnte. Garik wäre nicht nur in alles eingeweiht, sondern sogar die Quelle dieser Informationen – und da er ja wusste, dass sein Wort im elterlichen Haus nichts zählen würde, hätte er Garik gebeten, gleich persönlich mit Kelwin zu sprechen. Das Treffen kam wirklich zustande, und Gillman hatte dabei von einem noch geheimen Abkommen zwischen dem König und den Zwergen der Artross-Berge geschwafelt, das zu einem erhöhten Transportbedarf führen würde und dank seiner Beziehungen und aus Freundschaft zu Joran und seiner Familie könnte er – gegen eine kleine Provision – für einen exklusiven Vertrag für das Haus der



MacArrens sorgen. Da Garik außer diesen Behauptungen aber keine Dokumente vorweisen konnte, lehnte Kelwin diesen Unsinn ab. Auf so einen Mist könnte ein anderer hereinfallen, er nicht – sah seinem Bruder ähnlich, diesem Heimlichtuer so etwas abzukaufen!

Gillman eilte zufrieden nach Beornansburgh zurück – sein Besuch hatte das gewünschte Ziel erreicht. Zwei Wochen später folgte ihm die Nachricht vom plötzlichen Tod Kelwins – und Joran kam in Begleitung seines Cousins Gillman im Spätherbst nach Wulfstead und übernahm dort die Geschäftsleitung. Dank der Spitzeldienste Gillmans gelang es ihm, die Angebote der Konkurrenten knapp zu unterbieten und überhaupt die richtigen Entscheidungen zu treffen.

Seit etwa 3 Jahren stand Joran an der Spitze des Stadtrats und war die anerkannte „Macht“ in Wulfstead. Kaum hatte er diese Position erreicht, lud er einige andere wichtige Familienoberhäupter ein, den geheimen „Orden der Sieben“ zu bilden, die ihn bei seinen Entscheidungen beraten und unterstützen sollten – natürlich auch zu ihrem eigenen Vorteil, versteht sich. Diese Sieben wussten, dass Gillman im Dienst Jorans auch Zauberei einsetzte (und manche ahnten, dass Joran seine jetzige Machtstellung in Wulfstead auch diesen Künsten verdankte), aber da Joran ja offenbar erkannt hatte, dass er die Mächtigen in Wulfstead lieber als Freunde denn als Feinde betrachten sollte, arbeiteten sie bei diesem Orden mit – und tatsächlich gelang ihnen das ein oder andere Schnäppchen auf Kosten der Handlungsgilden anderer Städte.

Jetzt waren die sieben Jahre beinahe vorbei, die die Laufzeit des Vertrags zwischen Samiel und Joran waren. Wenn es Joran nicht gelingen sollte, spätestens am Myrkdag des Bärenmondes statt seiner selbst sieben ahnungslose Seelen in einem samiel-freundlichen Ritual dem Dämonenfürsten zu weihen, dann war er selbst verloren! Dank Gillmans kenntnisreicher Hilfe war für diesen Abend nun alles vorbereitet (nachdem der ursprünglich geplante Keller der Steinhägers als zu unsicher eingeschätzt wurde – und Samiel Gillman eine Rüge wegen des lächerlichen Zwergenbluts erteilt hatte, er wollte schon ein knuspriges Mädchen, verstanden!), einschließlich des Blutopfers einer jungen Maid, und die sieben Mitglieder des Ordens waren dem Tod geweiht. Joran verließ sich vollkommen auf Gillmans Beteuerung, dass er eine erstklassige Geschichte parat hätte, wenn das Ritual erfolgreich verlaufen würde, um das Verschwinden der Sieben zu erklären, und hatte nur eins im Sinn, nämlich das vertragliche Hintertürchen zu seinem Wohl zu nutzen. Aber Joran war Betrüger und Betrogener in einer Person, denn selbstverständlich dachte Samiel nie daran, seinem Vertragspartner eine Ausstiegsklausel zu seinem Nachteil anzubieten. Gillman und er hatten sorgfältig

jedes Versprechen, mit diesem Ritual wäre die Ausstiegsklausel erfüllt, vermieden – das geplante Ritual hatte den alleinigen Zweck, acht freiwillige Menschen zu finden, die gemeinsam einen anderen Menschen opferten, um ein Weltentor für Samiels Horden zu errichten!

Nun begann der Orden der Sieben ernsthaft mit dem finsternen Ritual. Sie fassten sich an den Händen und begannen, Joran und Gillman, die beide im großen Pentagramm standen, verschiedene Silben nachzusprechen und solange zu wiederholen, bis die beiden zufrieden waren und zur nächsten Silbe weitergingen. Irgendwie schienen sich in der Lagerhalle die Schatten zu verdichten. Als Joran den grünen Herrn und Meister Samiel anrief, dieser Versammlung seine Kraft zu schenken, reichte es den Agenten endgültig, und mit lauten „Aufhören“ – Rufen stürmten sie auf die Gesellschaft zu.

Während die sieben verdatterten (und unbewaffneten) Kaufleute entsetzt zur Seite wichen, riefen Joran und Gillman laut um Hilfe – und stellten sich dem Kampf, während die Luft über dem Pentagramm flimmerte, als würde sich dort ein Wesen materialisieren.

Cerileas (und PaiMuDan, die längst von der Dachluke nach unten gekommen war) kämpften mit Gillman, der von Pinos zusätzlich mit *Schmerzen* belegt wurde. Cerileas hackte Gillman beinahe den linken Arm komplett ab, aber der Dämon kämpfte nahezu unbeeindruckt nur mit seinem rechten Arm weiter. Cerileas musste bald erschöpft aufgeben und wechselte den Platz mit Sherlokus, der vorher ein paar Kaufleuten mit Nachdruck verboten hatte, das Tor der Lagerhalle für die dort besorgt anpochenden Söldner zu öffnen. Da dank seines Nachdrucks nun einer der Kaufleute in einer Blutlache am Boden lag, hatten die anderen jede Lust verloren, sich den Agenten zu widersetzen, und kümmerten sich lieber um den Verletzten.

Mirha (und Sherlokus, bis er sein Toröffnungs-Verbot durchsetzen musste) kämpften gegen Joran, der zwar Mirhas

Waffenarm verdorren ließ, aber seinen Triumph nicht genießen konnte, weil er ihr bei seinem nächsten Angriff in die nur noch mühsam gehaltene Waffe lief – und dabei starb!

Und in diesem Moment war die Gestalt im Pentagramm stofflich geworden und ließ mit einem Fingerschnippen jede Bewegung enden. Es war natürlich Samiel selbst, fesch gekleidet wie immer. Gillman, der mittlerweile von PaiMuDan und Sherlokus stark in Bedrängnis gebracht worden war, schmunzelte zufrieden und richtete einen kriecherisch-bewundernden Blick auf seinem Meister.

Samiel musterte zunächst die Sieben – schade, schade, soviel Potenzial, und doch, leider wäre die Anstrengung umsonst gewesen, denn mit Gewalt ginge hier rein gar nichts. *„Nun ja, man soll nie nie sagen – meine Geduld ist ziemlich groß, meistens jedenfalls.“* Gillman verging bei diesen Worten sichtlich das Grinsen.

Mit einem kurzen Tippen an sein keckes Hütchen grüßte Samiel jeden Agenten, wobei er sich offenbar das Gesicht jedes Einzelnen gut einprägte. *„Ach was, Neue? Und ich dachte, die Möchtegernhelden wollten Urlaub machen? Ihr seid nicht zufällig die Freunde Flintstones und seiner Schar? Nein, wohl nicht. Gehört wohl zu eurem Wesen, ständig Ärger zu machen. Dieses Leiden für die gute Sache hat auch einen lustvollen Aspekt, der mir gefällt - schade, dass ihr euch für die falschen Ziele quält. Aber gut, ihr habt gewonnen, ich will kein schlechter Verlierer sein. Diese Runde geht an euch!“*

Dann musterte er die Leiche Jorans. *„Ach, Joran, erinnerst du dich? 7 Jahre hieß es – und deine Uhr ist abgelaufen! Wäre sie übrigens immer – mein Freund Gillman hat dir da ein wenig Unsinn erzählt, von wegen Ausstiegsklausel und so – deine feisten Kollegen zu ködern, war seine Aufgabe, bei der du ihm recht tapfer geholfen hast; ich liebe nun mal freiwillige Kooperation aus scheinbar ach so selbstlosen Stücken heraus!“*

*„Lebend oder tot - du gehörst mir!“* Er schnippte mit den Fingern – und Jorans Leiche löste sich in schwarzen Rauch auf und war verschwunden.

Damit wandte sich Samiel dem mittlerweile zitternden Gillman zu. *„Und nun, Gillman, zu dir. Dir ist hoffentlich klar, wie sehr du mich enttäuscht hast? Ein Weltentor hattest du mir versprochen – und was bekomme ich? Eine Seele, die mir längst sowieso gehörte! Und jede Menge Imageverlust – wenn sich rumspricht, was für dämliche Diener ungeschoren in meinem Auftrag arbeiten, bin ich das Gespött unserer Welt! Nun ja, wenigstens am „ungeschoren“ kann ich arbeiten: DU KOMMST MIT MIR – UND DU KANNST WAS ERLEBEN!“*

Damit verschwand Samiel mit Gillman – und die erleichterten Kaufleute bedankten sich mit einem kleinen Schweigegeld bei den Gefährten (und dank Vanas Segen wurde Mirhas Arm geheilt); natürlich waren die ehrbaren Bürger Wulfsteads allesamt von den dunklen Machenschaften dieses Dämons verführt worden, der sich absurderweise als einer der MacArrens ausgegeben hatte. Der ETW war klar, dass sie nur Ärger bekommen würden, wenn sie den MacArrens öffentliche Vorwürfe machen wollten, und sie verließen schon bald Wulfstead mit einem neuen Ziel – wer war E.H., die Verbündete Jaron MacArrens?

Ein vielfach ehrlicherer Dank, der den Gefährten ebenso vielfach willkommener war, kam von der geretteten Maid, einer albischen Hirtin, die das Schaffenfest mit ihren Tieren besucht hatte. Ihrer Einladung zu einem Festessen mit Schafskäse, frisch gebackenem Brot und einfachem erainnischen Landwein folgten sie sehr gern!