

D.7 Verdorbene Verstorbene

“Something Rotten in Kislev” – Ken Rolston & Graeme Davis, WFRP 1988

Copyright © 2007 by Harald Popp.

Dinas Taran

Am 8. Tag des Rabenmonds des Jahres 2403 nL trafen zwei Nachzügler aus Almhuin im Palast des Flaith in Dinas Taran ein: Saltor Luftikus und NyoSan. Beide waren nun ebenfalls eingeschworene Panther Brans und freuten sich schon auf die bevorstehenden Aufgaben.

Saltor hatte im Almhuiner *Wolfswappen* vergeblich auf die Rückkehr Mirhas gewartet, deren „kleiner Ausritt in die wunderbaren Herbstwälder“ an der Bucht des Grünen Feuers in Begleitung Rallaniels offenkundig länger als geplant dauerte. Er war froh, dass NyoSan in Almhuin angekommen war, denn sie lieferte ihm den Vorwand, sich von der jungen Heilerin Morinn zu verabschieden, mit der er sich wieder angefreundet hatte, die ihm aber in letzter Zeit viel zu oft von ihrem Wunsch sprach, recht bald mal eine kleine Familie gründen zu wollen. Aber nun musste er ja NyoSan sicher nach Dinas Taran geleiten, und dorthin rief ihn ja sowieso die Pflicht – seine Kollegen waren ja schon vorausgeritten.

NyoSan hatte sich in Corrinis mal wieder in einen ihrer gutaussehenden Lehrmeister verliebt und war einfach in der Stadt spurlos verschwunden, entgegen jeder ETW-Regel. Als sie mal wieder feststellen musste, dass ein Leben als Liebchen eines Schönlings ihrer Vorstellung eines abwechslungsreichen Daseins nicht gerecht werden konnte, war sie nach Almhuin geritten. Sie brachte sogar einen Brief mit, den ihr der Wirt des *Austretenden Maultiers* ausgehändigt hatte.

Formular B/21 in der Fassung vom 1. Drachen 2400 nL (Antwortschreiben an unerfahrene Einsatzgruppen)

An **Einsatztruppe West 007**

Von	P. N., Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.
Betreff	Bericht #4 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-003 – 2403nL – Hirsch - 17
Lob	wahrlich nicht angebracht!
Tadel	Die ETW 007 erhält hiermit einen <u>leichten Tadel</u> ¹ [PN an VC: Eintrag in Personalakte gemäß TO §3.1 ff]. T1) Einsicht in die Akten des Seekönigs ist einer ETW prinzipiell untersagt. (1) im o.g. Bericht erfüllt den Tatbestand der Amtsanmaßung. T2) Offenbar (s. (2) im o.g. Bericht) hat es die ETW versäumt, dem nun leider anonym gebliebenen Ent [vgl. Bericht 3775 der SA 8/c], der eindeutig ein mächtiger Gegner jedweder dunkler Magie ist, die <u>Grußformel des Seekönigs</u> ² zu überbringen. Das ist ein Verstoß gegen das <u>Gebot der Kontaktaufnahme</u> [s. §2a ETW_DienstOr], da magische Wesen dieser Kategorie weder über unklare politische noch unklare wirtschaftliche Interessen verfügen; in den beiden letztgenannten Fällen gilt bekanntlich das <u>Verbot der Kontaktaufnahme</u> [s. §2b ETW_DienstOr].
Sonstiges	(1) Wir erwarten <u>Berichte</u> , kein Geschwafel. O.g. Bericht enthielt keine verwertbaren Informationen, verursachte also nur hohe Transport- und Bearbeitungsgebühren. Wir weisen hiermit deutlich auf die künftige Vermeidung solcher Korrespondenz hin. (2) Wir verstehen den aktuellen Engpass bzgl. der Verfassung der Berichte. Wir empfehlen (a) weiteren Mitgliedern der ETW umgehend das Erlernen der valianischen Schrift und (b) bei der Formulierung den aktiven Beistand der gesamten Gruppe. Die Leitung der ETW 007 liegt selbstverständlich <u>nicht</u> automatisch beim Schreiber der Berichte, wenngleich diese Tätigkeit gleichwohl hohe Konzentration, rasche Auffassungsgabe und exzellente Formulierungskunst erfordert. Wir erinnern hier an die <u>Grundsätze der ETW-Struktur</u> [s. §1 ETW_DienstOr]; die Leitung der Gruppe obliegt danach situationsbedingt demjenigen Mitglied, dass gerade die größte Kernkompetenz für die bevorstehende Aufgabe besitzt. Wir verzichten

hier auf das Zitieren der zahllosen Querverweise und Kommentare zu den Ausführungsbestimmungen und empfehlen den Gebrauch des Verstands.

(3) Wir erwarten formlose, aber inhaltsschwere Berichte. Wir unterstützen erfolgreiche Einsatzgruppen sehr gern i.R.d.M. – und zwar schnell und unkompliziert. Die wiederholten Anspielungen auf die zu unserer Arbeitserleichterung eingesetzten wenigen Formulare werten wir als Zeichen verständlicher Unkenntnis über effektive Verwaltungsarbeit. Wir versichern euch die Großzügigkeit des Seekönigs, aber wir wollen Taten sehen, keine Worte!

(4) Wir wünschen weiterhin viel Erfolg beim Kampf gegen Drais und/oder Samiel.

Gezeichnet: P.N.

¹ Ein *leichter Tadel* gemäß TO in der Fassung vom 18. Drachen 2390 nL führt i.d.R. – anders als ein *schwerer Tadel* – weder zu Personen- noch zu Sachkonsequenzen.

² Sie lautet: „*Seid begrüßt, <passende Anrede einsetzen>, im Namen aller Aufrechten, die gegen die Finsternis in dieser Welt streiten. Gebt uns die Ehre Eures Namens, auf dass wir ihn preisen können in den Ländern Midgards, vor den Ohren aller Aufrechten. Und wer weiß, vielleicht erreicht diese Kunde selbst den fernen Seekönig zu Candranor, von dem man sagt, dass er Verbündete im fortwährenden Kampf gegen die Dunkelheit um sich schart?*“

Kurz darauf wurden alle „Panther“ (Cerileas Selkarth, Heru Wilwarin, NyoSan TanChi, PaiMuDan, Pinos Narkuban, Saltor Luftikus, Sherlok Holmensis) zu ihrer Einsatzbesprechung mit einem Berater des Flaiths, Bevan ap Todwyn, gebracht. Der weißhaarige hagere Mann teilte ihnen mit, dass der Flaith die Aufklärung einiger rätselhafter Morde im östlichen Hochland wünschte. Sie sollten deshalb ins 150 km östlich von Dinas Taran gelegene Walddorf Woltharne reiten, um dort vom Sippenältesten Iarlaith die notwendigen Detail-Auskünfte zu erhalten. Iarlaith hätte seit ein paar Trideaden den Flaith wiederholt um Hilfe gebeten; der Fürst hätte aber bisher leider „andere Prioritäten für seine knappen Ressourcen“ gehabt. Mehr konnte oder wollte ihnen Bevan nicht mitteilen; offenkundig interessierte ihn das Schicksal dieses Walddorfs nur wenig.

Woltharne

3 Tage später erreichte die ETW bei Regen am späten Nachmittag den Weiler, der auf einer großen Lichtung errichtet worden war. Hier lebten Holzfäller, Köhler, Sammler von Kräutern und Pilzen, Imker und Torfstecher. Die Gefährten hatten schon gehört, dass es in den südöstlichen Wäldern Ruinen von Elfen- oder Zwergenbauwerken aus der Frühzeit Midgards geben sollte; in diesen „Alten Forst“ wagte sich freilich kein vernünftiger Mensch hinein, denn die zahlreichen dort wohnenden Naturgeister hielten nichts von Ruhestörern, und man ging ihnen deshalb am besten einfach aus dem Weg.

Iarlaith war ein etwa 65-jähriger Waldbauer, der die Ankömmlinge freudig überrascht begrüßte. Der Flaith schickte ihm tatsächlich Hilfe! Die Gefährten bekamen Quartier in zwei schnell geleerten Gesindekammern – Pinos im Bett einer hübschen Magd.

Bei einem einfachen Abendessen gab Iarlaith etwas verlegen zu, dass er mit der Hilfe der neuen twyneddischen Herren für ein kleines erainnisches Dorf wie Woltharne gar nicht mehr gerechnet hätte. Alle im Dorf hätten sich nun an die Hoffnung geklammert, dass die unsichtbaren Mörder den Ort von selbst wieder in Ruhe lassen würden.

Und das waren die Fakten:

Der vorwitzige Köhler Abban hatte im Hirschmond nach einem schönen trockenen Plätzchen für einen neuen Meiler gesucht und war eines Abends zu seiner Familie mit der Nachricht heimgekehrt, dass er im Wald einen alten Steinkreis entdeckt hätte und dort beim Graben auf ein „interessantes Steinwerk“ gestoßen wäre. Er verbot seinen Angehörigen, darüber zu sprechen, brach am nächsten Morgen erneut in den Wald auf und blieb seither verschwunden. Natürlich brach seine besorgte Familie bald das Schweigen – und man nahm an, dass Abban im Alten Forst auf uralte Ruinen gestoßen war, die man bekanntlich besser in Ruhe ließ, um die Kräfte des Waldes nicht zu stören. Es war

schon schlimm genug, dass er sich überhaupt in den Alten Forst gewagt hatte!

Die Woltharner durchstreiften – trotz der geringen Erfolgchance und des hohen Risikos der Geisterstörung – die Ausläufer des Alten Forstes, so gut sie es vermochten und wagten, auf der vergeblichen Suche nach Spuren Abbans.

Eine Trideade später, zu Beginn der Drachenmonds, man hatte Abban praktisch aufgegeben, waren am späten Nachmittag die mit dem Abfischen des kleinen Dorfteichs 500m südöstlich von Woltharne beschäftigten Familien buchstäblich in Stücke gerissen worden. Ihre Überreste waren im Feuer bestattet worden. Iarlaith hatte darauf einen Boten nach Dinas Taran gesandt, mit der Bitte um Hilfe. Natürlich kam keine.

Gegen Ende des Drachenmonds wurden vormittags drei Holzarbeiter eine Wegstunde östlich des Dorfs getötet und zerfleischt. Auch ihre Leichen wurden längst verbrannt. Iarlaith sandte erneut einen Boten nach Dinas Taran, der dort zu Beginn des Kranichmonds ankam, aber wie erwartet ohne Hilfe zurückkam.

Die Gefährten besuchten am nächsten Tag die beiden Tatorte, fanden aber – wie erwartet – keine Spuren. Sie beschlossen, von zahlreichen Dörflern begleitet, ein Stück auf dem einzigen Waldweg zu marschieren, der von Woltharne in östlicher Richtung zum nächsten Walddorf führte, das etwa 6 Stunden Fußmarsch entfernt war. Ihre Pferde ließen sie in Iarlaiths Stall zurück.

Unter Geistern

Eine Viertelwegstunde östlich Woltharnes kamen sie an einem kleinen Waldhügel vorbei, auf dem neben den Resten eines alten Turms ein armselige Hütte und andere Bretterverschläge zu sehen war, sowie ein Kräutergarten. Iarlaith meinte mürrisch, dass hier der twyneddische Spinner Pedr ap Prydwyn wohnte, der ihm vor 25 Jahren

seine Geliebte Aine ausgespannt hatte; die beiden lebten hier im Einklang mit der Natur und von den Almosen der Dörfler, die mangels einer Nathir-Heilerin sehr froh über diese heilkundigen Nachbarn waren. Sie hatten einen Sohn namens Conni, der ein wenig wunderlich war, aber sich in den Wäldern wie kein Zweiter zurecht fand.

Die Gefährten interessierten sich – zum Leidwesen Iarlaiths - für diese Spinner und kamen mit ihnen ins Gespräch. Den Dörflern wurde es langweilig und sie ließen die fremden Geisterjäger allein; sie hatten sich den Einsatz großer Zauberei oder zumindest geheimnisvoller Artefakte erhofft und waren enttäuscht, dass die Experten ihre Zeit mit Plaudereien verschwendeten.

Dabei war die Unterhaltung mit Pedr und Aine keinesfalls sinnlos, denn als die beiden merkten, dass die Fremden ihren Sohn nicht für einen Tatverdächtigen hielten, sondern tatsächlich seine Hilfe bei der Spurensuche im Wald brauchen könnten, waren sie bereit, bei der Suche nach Conni zu helfen. Conni hatte sie nämlich seit einem halben Jahr verlassen, um jetzt wohl endgültig allein in den Wäldern zu hausen. Seine Eltern sorgten sich aber keine Sekunde um sein Wohlergehen – ihr Sohn steckte voller Dweomer, dem konnte niemand in seiner vertrauten Umgebung etwas anhaben!

Pedr war bereit, die Geister der Natur zu befragen, wenn seine Besucher das geforderte Opfer geben wollten. An diesem Nachmittag befragten sie also:

- Sparki, den flammenden Herdgeist seiner Klause, der mit einem leckeren Eintopf angelockt wurde (er wusste aber nur, dass Conni fort war);
- Barny, den nuschelnden Strohmann im Schuppen Pedrs, der sich erst zeigte, nachdem die Gefährten ihm ein nettes Tänzchen vorführten (er wusste aber nur, dass Conni weit weg im Wald unterwegs war);

- Zensi, das efeuumrankte Schnitterchen, das sich am Pech der Holzfäller und Mäher erfreute und erst zeigte, wenn man eigenes Blut an einem frisch gefällten Baum vergoß; da Pinos sich versehentlich beim Fällen der Tanne, die Pedr und Aine schon lange zu viel Schatten auf ihren Garten geworfen hatte, einen bösen Schnitt zugezogen hatte, konnten die Gefährten auf ein zusätzliches Opfer verzichten (es wusste aber nur, dass Conni im Alten Forst umherstreifte).

Pedr meinte, dass es schon noch zwei andere mächtige Geister gäbe, die man befragen könnte, nämlich den Waldmeister, „Herr Forst“, oder den Sumpfbeister. Ersterer wäre ein Luftgeist, der sich an Leckereien und Spielen erfreute, Zweiterer wäre ein Wassergeist, der sich am Todeskampf ertrinkender Lebewesen erfreute. Diese Wahl fiel den Gefährten nicht schwer – sie wollten mit dem Waldmeister sprechen.

Am nächsten Morgen schleppten sie die notwendigen Zutaten für die Beschwörung des Waldmeisters (10 kg Honig und 10 l Beerenwein, den sie mit ihrem Zwergengeist aufpeppten) auf eine schöne Lichtung 3 Wegstunden von Pedrs Hütte entfernt. Tatsächlich erschien Herr Forst, ein 15m hoher grünlich schimmernder gehörnter Riese, dem ein großer Braunbär vorausschritt. Der Bär probierte den Honig, vergriff sich aber - nach einem tiefen Brummen des Luftgeistes - nicht am Beerenwein. Herr Forst sprach durch „Meister Petz“ mit den Gefährten und war bereit, Conni herbeizurufen, freilich nur gegen eine Gegenleistung.

„Ich habe da eine kleine Wette mit einem Freund laufen und suche geeignete Mitspieler. Mein feuchter Freund glaubt nämlich nicht, dass Meister Petz mit Sieben Sterblichen fertig wird, und zwar mit einer einzigen Tatze. Wenn ihr euch ernsthaft auf dieses Spiel einlasst, bringe ich Conni anschließend zu euch – aber ich will echten Einsatz sehen, keine Spielverderber, die ich

nicht leiden kann (und fragt mich lieber nicht, was ich mit Leuten machen kann, die ich nicht mag). Für den – unwahrscheinlichen – Fall, dass ihr gegen Meister Petz gewinnen solltet, biete ich euch sogar ein weiteres Zeichen meiner Gunst an, denn Herr Forst versteht, Eifer zu belohnen, selbst wenn es ihn seinen Wetteinsatz kosten würde.“

Die Gefährten waren natürlich einverstanden. Kurze Zeit darauf mussten sie dann – ohne Waffen oder Zaubertricks – auf einem von drei Seiten von einem Bachlauf begrenzten „Spielfeld“ mit alten Eichen, Gestrüpp und lockeren Laubwald versuchen, eine bestimmte Zeit dort zu verbringen, während Meister Petz versuchte, sie mit einer Tatze zu packen und über den Bach zu werfen.

Das war in den Augen der Spezialagenten ein sehr eintöniges und langweiliges Spiel! NyoSan beschwerte sich lautstark über diesen Mist und wurde für ihr vorlautes Geplappere von Herrn Forst mit einem verholzten Arm bestraft. Meister Petz packte unterdessen Sherlock und warf ihn über den Bach. Mit den Stöckchen und Steinchen hatten die Gefährten keine echte Chance gegen den Bären, und es schien nur eine Frage der Zeit, bis sie alle Sherlocks Weg nehmen würden. Verstecken wollten sie sich aber auch nicht, also bewarfen und beknüppelten sie Meister Petz, so gut es ging. Und es ging plötzlich erstaunlich gut, denn nach zwei glücklichen Hieben auf die Ohren des Bären sackte Meister Petz weinerlich brummend in sich zusammen und Herr Forst erklärte das Spiel für beendet.

Die Gefährten hatten tatsächlich gewonnen! Pedr klatschte begeistert Beifall, umso mehr, als ein Hornissenschwarm seinen Jungen soeben auf die Lichtung zu den Gefährten trieb. Herr Forst hatte Wort gehalten; als ihn die Gefährten an den versprochenen Bonus erinnerten, „pflückte“ der Waldmeister eine Tannenmeise aus der Luft, die das beim zweiten Versuch auch überlebte, und schenkte sie der Gruppe. Sie könnten sie zu Conni führen, wenn sie ihn brauchen würden.

Der kleine Vogel setzte sich auf NyoSans verholzten Arm und bekleckerte ihn mit seinem Kot, sehr zu ihrer Freude, denn sie konnte an diesen Stellen wieder etwas spüren! Mit dieser tollen „Salbe“ war ihr Arm bald wieder vollkommen hergestellt.

Eine Handvoll Dämonen

Conni wirkte mehr wie ein scheues Tier als wie ein Mensch, und obwohl er die meisten einfachen Worte der Gefährten verstand, konnte er selbst zur Antwort nur eine Pantomime machen. Er hatte offenbar Abban tatsächlich beobachtet, der eines Tags im Wald in einem Steinkreis etwas im Boden gefunden hatte, das er dann ein wenig ausgegraben hatte, bevor er heimwärts gegangen war. Am nächsten Tag war er von hörnertragenden Wesen getötet worden, die dort immer noch ihr Unwesen trieben. Conni war bereit, seinen Vater und die Fremden dorthin zu führen.

Der Weg führte die Gefährten südwärts durch den Wald, bis die Dämmerung hereinbrach und Conni zu verstehen gab, dass sie nicht mehr allzu weit von dem Steinkreis entfernt waren und er – zusammen mit seinem Vater – nun lieber hier warten würde. Die Fremden sollten besser allein weitergehen. Seine sichtbare Furcht steckte die ETW-Truppe an; sie waren von dem „Tanz mit dem Bären“ erschöpfter, als sie bisher gemerkt hatten.

Sie entschlossen sich, erst eine Nacht abzuwarten und sich auszuruhen, um am nächsten Morgen mit frischen Kräften den Steinkreis zu erforschen. Sie schliefen noch nicht lange, als Saltor bemerkte, dass Conni seinen Vater aufforderte, mit ihm nach Norden zu verschwinden. Zusammen mit NyoSan, die ebenfalls Wache gehalten hatte, weckten sie die Gefährten, die mittlerweile wieder Mut gewonnen hatten und deshalb den Angsthasen einfach ziehen ließen. Wenn sie Conni brauchten, hatten sie ja noch die Tannenmeise.

Die Gefährten legten sich also wieder hin, und Saltor, NyoSan und PaiMuDan hielten Wache. Knapp zwei Stunden später bemerkte Saltor, dass sich jemand oder etwas durchs Unterholz ans Lager schlich. Er verständigte sich mit den kanthanischen Zwillingen und ging ein paar Schritte in Richtung des Geräuschs, als der Angreifer plötzlich jede Heimlichtuerei aufgab und mit langen Sätzen durch den dunklen Wald auf das Lager zurannte. Es war ein rothäutiger affenköpfiger gehörnter Dämon, der in beiden Klauen ein Kurzschwert trug, mit dem er sofort Saltor und seine Freundinnen attackierte. Zusammen mit Heru, der blitzartig wach wurde und ebenso blitzartig in den Kampf eingriff, wurde der Dämon erledigt.

Sein gellender Pfiff, an den er erst dachte, als ihn die Gefährten schon deutlich geschwächt hatten, führte seinen Kumpel herbei, einen rothäutigen hundeköpfigen gehörnten Dämon mit eisenharter Haut, der eine Axt trug. Pinos schwächte ihn mit einem Schmerzen-Zauber, Heru hielt ihn in Schach, und Saltor schickte den Dämon mit einem wohlplatzierten Kopfhieb ins Land der dämonischen Träume. Dort blieb er aber nur kurz, denn die Gefährten vernichteten den Wehrlosen im Handumdrehen.

Weitere Angreifer ließen sich nicht blicken. Die Nacht verging ohne weitere Aufregungen. Pedr verabschiedete sich am Morgen, denn er wollte schleunigst zurück in die Sicherheit seiner Hütte, und keine weiteren Begegnungen mit rothäutigen blutrünstigen Dämonen riskieren.

Die Gefährten liefen in die von Conni gezeigte Richtung durch den Wald und alarmierten die beiden Dämonen, die den „Steinkreis“ bewachten. Dieser Kreis hatte einen Durchmesser von 50m und bestand aus 12 alten Säulenstummeln, die auf einer von Sträuchern und einigen Laubbäumen bewachsenen Lichtung standen. Etwas außerhalb dieses Steinkreises befand sich im Felsboden die von Abban freigelegte Falltür, und darauf hielten die Gefährten zu, als sie

plötzlich von vorne und hinten von insgesamt zwei weiteren rothäutigen Dämonen attackiert wurden. Der eine war schweinsköpfig und trug eine Axt, der andere war ziegenköpfig und führte eine Stabkeule.

Es waren zwei gefährliche Gegner, aber gegen die gut eingespielte ETW hatten sie keine Chance. Pinos zauberte aus der Deckung Schmerzen-Zauber und die geschwächten Gegner wurden erfolgreich niedergemacht; ihre Flucht in Richtung der Falltür wurde ebenfalls vereitelt.



Beschwingt von diesem Erfolg, stiegen die Gefährten die schmale Wendeltreppe hinab, die unter der Falltür auf sie wartete. Unterwegs begegnete ihnen ein blutroter Zwergdrache, der sofort einen Looping vollführte und wieder in die Dunkelheit hinabflatterte. Davon ließen sich die Agenten aber nicht irritieren. Schließlich, etwa 50m unter der Erde, hatten sie das Ende der Treppe erreicht, die auf einen 2m breiten langen Felsengang mündete.

Hier wartete der Anführer der Dämonen, ein großer rothäutiger Teufel mit eisenharter Haut und einem rötlich schimmernden Langschwert, auf die ungebetenen Besucher. Hinter ihm flatterte der Zwergdrache hin und her. In dem engen Gang begann nun ein sehr gefährlicher Kampf.



- Saltor, der mit einem tollen Hieb beinahe ein Auge des Teufels ausgestochen hätte, musste erkennen, dass er ihm ohne magische Waffe überhaupt nicht schaden konnte, und zog sich mit blutenden Fleischwunden an Brust und Bauch kampfunfähig zurück. Mit NyoSans Hilfe, die sich viel zu schwach für einen direkten Kampf fühlte, schleppte er sich die Treppe hinauf und zurück auf die Waldlichtung.
- Heru und etwas später auch Cerileas, der sich zunächst magisch kräftigte, die nun den Dämonen als direkten Gegner hatten, merkten schnell, dass sie seinen wuchtigen Hieben wenig zu widersetzen hatten. Pinos zauberte einen Schmerzen-Zauber auf den Teufel, der aber nur ein wenig rötlich aufleuchtete, ohne irgendeine Wirkung zu zeigen. Die Gefährten weiter oben auf der Treppe waren sich einig: Flucht war angesagt!
- PaiMuDan und Sherlok folgten also NyoSan und Saltor nach oben. Cerileas, Heru und Pinos waren begeistert – sie sollten den Teufel also allein aufhalten, oder was? Ihre Gefährten vertrauten darauf, dass der Dämon keinen Befehl hätte, die Wendeltreppe zu betreten, und also nur den Gang dahinter bewachen würde. Die Drei sollten sich einfach zurückziehen!
- Als Heru und Cerileas, bereits angeschlagen, zurück auf die Wendeltreppe traten, folgte ihnen der Teufel sofort. Diese Hoffnung war also geplatzt. Aber dafür gelang Pinos ein Heranholen-Zauber, der den Teufel entwaffnete! Jetzt konnte er nur noch mit seinen scharfen Krallen angreifen und war erheblich weniger gefährlich. Die anderen Gefährten setzten ihre Flucht fort – die Drei da unten würden es schon schaffen, und wenn nicht, schien ein großer Abstand zu diesem mächtigen Dämon die beste Lebensversicherung.

- Kurz darauf entglitt Heru sein geweihtes Langschwert, und Pinos warf ihm schnell die soeben erbeutete Waffe des Teufels zu, die sich wunderbar leicht führen ließ. Vielleicht würde Heru den entscheidenden Streich damit führen? Die Drei versuchten, abwechselnd gegen den Teufel zu kämpfen oder sich mit einem Trank wieder fit zu machen für die nächste Runde.
- Pinos bekam einen üblen Biss des Dämons in den Halsbereich ab und musste pausieren, um einen kräftigen Heiltrank zu schlucken. Anschließend versuchte er, den Zwergdrachen mit einem Fesselbann außer Gefecht zu setzen, aber auch der leuchtete wieder nur ein wenig rötlich auf, und plötzlich war Pinos selbst gefesselt!
- Die Hilfeschreie der beiden verbliebenen Kämpfer drangen zu den Flüchtenden hinauf, und PaiMuDan und Sherlock eilten die Treppe wieder hinunter. Dort musste Cerileas gerade erschöpft ein paar Stufen nach oben fliehen, nachdem sich Heru einen stärkenden Trank genehmigt hatte.
- Der Dämon befahl dem bisher untätig wartenden Zwergdrachen, dem Flihenden nachzueilen. Heru stellte sich ihm entgegen und wurde von den Giftkrallen des Drachens verwundet, ehe er sich wieder dem Teufel zuwenden konnte. Von dessen Krallenhieben an der Wirbelsäule verletzt, hockte er sich mit gelähmten Beinen auf die Wendeltreppe. Das hinderte ihn aber nicht daran, mit seinem Schwert den Dämon anzugreifen!
- Der Zwergdrache griff mittlerweile Cerileas an, der schon wieder auf dem Weg nach unten war. PaiMuDan und Sherlock eilten weiter die Treppe hinunter, zur Rettung ihrer Gefährten, und da der Dämon zunächst nicht an Heru vorbeikam, gewannen sie wertvolle Zeit. Doch schließlich brach der Söldner zusammen; das Gift zeigte Wirkung in seinem geschwächten Körper.
- Der Dämon nahm sich vom bewusstlosen Heru sein rötliches Langschwert und grinste höllisch – er hatte seine Waffe wieder und war so gefährlich wie am Anfang! Er musste nicht einmal Zeit verschwenden, Heru zu töten – das Gift seines Drachens hatte bereits für seinen Tod gesorgt.
- Der Zwergdrache griff mittlerweile PaiMuDan an, die die verzweifelten Gefährten beinahe erreicht hatte, und verletzte sie mit seinen Giftkrallen schwer. Cerileas ließ Sherlock vorbei, der sich tapfer dem Teufel entgegenstellte, der gerade über Herus Leiche steigen wollte, um den gefesselten Pinos zu töten.
- Plötzlich verschwanden Pinos Fesseln! Der Zauberer hatte schon sein letztes Stündlein kommen sehen und deshalb intensiv darüber nachgedacht, was er tun würde, wenn er noch eine Chance bekommen würde. Und dieser Moment war nun da! Aber zunächst musste er sich mit einem Trank stärken.
- Cerileas kämpfte mit dem Zwergdrachen, während PaiMuDan, unter der einsetzenden Wirkung des Gifts bereits zitternd, zu Herus Leiche kroch, um ihm eine goldene Eichel in den Mund zu schieben. Sein Körper begann, von einem inneren grünen Licht beleuchtet zu werden, und kurz darauf schlug er grüneleuchtende Augen auf. Heru lebte wieder!
- Sherlock erhielt unterdessen vom Dämon einen Schwerthieb in den Bauch und brach wehrlos zusammen. Ehe der Teufel ihn aber endgültig abstechen konnte, griff Pinos in den Kampf ein, der jetzt endlich (!) *Barrakul* zog, das magische Kurzschwert aus toquinischem Stahl, das (fast) keine Rüstung aufhalten konnte!

- Während Cerileas und PaiMuDan (mit schwindender Kraft) gemeinsam den Zwergdrachen beschäftigten und schließlich vernichteten, kümmerte sich Pinos um den Teufel. Der von den vorherigen Treffern bereits geschwächte Dämon vermochte seinen Schwerthieben nicht mehr viel entgegen zu setzen, und nach etlichen wuchtigen Treffern hatte sich sein Schicksal besiegelt und er war erledigt. Außer seinem Schwert blieb nur ein Gürtel übrig, an dem ein runenverzierter Knochenbecher hing. Die Runen bedeuteten „ein kleines Weltentor schaffen“ und „viel Blut spenden“.
- PaiMuDan überlebte die Wirkungen des Drachengifts.
- Heru litt plötzlich unter enormem Durst und stürzte einen gefüllten Wasserschlauch hinunter, 5 Liter auf einmal! Danach ließ das grüne Leuchten seiner Augen nach, aber nun wollte er dringend Erdboden unter seinen nackten Füßen spüren. Er rannte nach oben, zu NyoSan und Sherlock, die sich gerade überlegt hatten, mal vorsichtig nach dem Rechten zu sehen, und stellte sich auf den Waldboden, um dort zu urinieren. Als er sich erleichtert hatte, fühlte er sich „wie neugeboren“.

Die Gefährten war sehr erleichtert, diesen Kampf überlebt zu haben. Sie schleppten Sherlock auf einer Trage durch den Wald zurück zur Hütte von Pedr und Aine und baten die beiden um die Pflege ihres verwundeten Freundes. Sie alle waren als Helfer für „letzte Arbeiten vor dem Wintereinbruch“ sehr willkommen und erhielten in einem Holzschuppen ein einfaches Quartier. Als der Trollmond anbrach, war Sherlock wieder gesund und einsatzfähig.

Im Zwergengrab

An einem kalten, aber schneefreien Tag marschierten die Gefährten erneut zum Steinkreis, den sie dank ihrer Markierungen

problemlos fanden. Zu ihrer Überraschung hatte sich dort nichts verändert – es gab keine weiteren Wächter, nichts.

Der Felsgang, in dem sie mit dem Teufel gekämpft hatten, führte in eine Zentralkammer, von der fünf Bogengänge zu benachbarten Kammern gingen.

In der Zentralkammer lag eine polierte Halbkugel aus rotgeädertem weißen Marmor auf einem einfachen Steinsockel, direkt unter einem einst bis zur Oberfläche führenden Schacht. Hier lag der Kadaver eines Rehs, dessen Halsschlagader durchtrennt war, und die verwesende Leiche Abbans. Außerdem lag hier das Skelett eines Zwergen, in dessen Ledertasche sich ein altes Skizzenbuch befand, in dem - in Dvarska - zahlreiche Zeichnungen von architektonischen Details der unterirdischen Stätte zu sehen waren, sowie der Knochenbecher, den der Dämon an seinem Gürtel getragen hatte. Leider konnte niemand die Schrift entziffern.

Vier der Bogengänge waren zugemauert, aber in jüngster Zeit aufgebrochen worden. In den dahinter liegenden Grabkammern gab es außer altem Unrat, zahlreichen Knochenresten und nicht identifizierbarem Dreck, nichts von Interesse. Die einst hier aufgestellten Statuen waren nur noch in Resten zu erkennen.

In der fünften Kammer war eine einfache viereckige Grube in den Felsboden gehauen, in der sich zahlreiche Knochen von Zwergen befanden. Über der Grube befand sich ein aus Steinblöcken gelegtes stufenförmiges Dach, das die Gefährten vorsichtig abdeckten, um die Grube zu inspizieren. Aber so sehr sie sich auch abmühten, weder hier noch sonstwo gab es in dieser Grabstätte Geheimgänge, Fallen oder sonstwelche Geheimnisse.

Die Freunde suchten noch zwei Tage lang die Umgebung des Steinkreises ab, ehe sie die Einsicht akzeptierten, dass hier tatsächlich nichts mehr zu tun war. Sie schafften Abbans Leiche zurück nach

Woltharne, damit sie ordnungsgemäß feuerbestattet werden konnte. Sie erzählten den Dorfbewohnern von den roten Teufeln, die den Wald unsicher gemacht hatten, und der tollen Hilfe Connis und seiner Eltern. Iarlaith deutete an, dass er Pedr und Aine künftig als vollwertige Dorfbewohner betrachten wollte, und wenn sie seine Hilfe bräuchten, könnten sie sich auf ihn verlassen.

Dinas Taran

Am 6. Tag des Trollmonds waren die Gefährten wieder in Dinas Taran. Dort trafen sie Mirha, mittlerweile auch eine Pantherin Brans, die im *Wolfswappen* Almhuins vor ihrem Aufbruch einen Brief erhalten hatte.

Formular B/21 in der Fassung vom 1. Drachen 2400 nL (Antwortschreiben an unerfahrene Einsatzgruppen)	
An	Einsatztruppe West 007
Von	P. N., Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.
Betreff	Berichte #5 und #6 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-004 – 2403nL – Kranich - 20
Lob	Nach kontroverser Debatte im Beraterkreis wurde – bei zwei Gegenstimmen und einer Enthaltung – der mehrheitliche Beschluss gefasst, der ETW 007 ein <i>großes Lob</i> ¹ auszusprechen [PN an VC: Eintrag in Personalakte gemäß TO §3.2 ff]. Dies geschieht ausdrücklich unter Berücksichtigung des positiven Berichts durch Sp.Ag. N.
Tadel	erscheint angesichts des o.g. Lobs nicht angebracht, aber siehe auch (1)
Sonstiges	
(1) Wir erwarten <i>Berichte</i> , kein Geschwafel. Wir wiederholen diese Bemerkung und weisen daraufhin, dass eine erneute Missachtung ausreichend Grund für einen Tadel incl. Verlust sämtlicher unerledigter Zuwendungsansprüche wäre. In diesem Zusammenhang muss Bericht #5 der ETW 007 erwähnt werden, der nichts weiter als ein völlig überflüssiger Statusreport ist, auf dessen Inhalt wir gerne verzichten hätten.	
(2) Graf Bran ap Todwyn und seine Söhne, insbesondere Hywel ap Todwyn, werden von uns als äußerst wichtige stabilisierende Elemente im erainnisch-twyneddischen Spannungsfeld betrachtet. Mit großem Wohlwollen nehmen wir den Erfolg der ETW zu Kenntnis, mit diesen Machthabern eine gute Beziehung hergestellt zu haben. Von einer intensiveren Kontaktaufnahme raten wir derzeit ab; sollten es uns die Verhältnisse ratsam erscheinen lassen,	

werden wir eine entsprechende Benachrichtigung veranlassen.

(3) Wir empfehlen äußerste Vorsicht und politische Zurückhaltung in Clanngadarn; die gute Beziehung einer ETW zu den dortigen Machthabern wäre ein hinreichender Grund für ein großes Lob. Eine weitergehende Unterstützung durch unsere Organisation ist in der nördlichen Wildnis leider nicht möglich.

(4) Wir empfehlen, das Wolfswappen in Almhuin künftig zu meiden.

Gezeichnet: P.N.

¹ Ein *großes Lob* gemäß TO in der Fassung vom 1. Kranich 2399 nL berechtigt jeden Einsatzbeteiligten zu einem formlosen Antrag auf eine besondere Zuwendung im Rahmen des Verfügbaren.

Bevan ap Todwyn empfing die Gefährten sofort und nahm ihren Bericht mit Wohlwollen entgegen. Sie sollten sich für weitere Befehle bereit halten!

Am 14. Troll ritt die Truppe – mit einem Begleitschreiben des Flaiths – zum Hochkönig nach Darncaer; sie erreichten die Stadt am Abend des 19. Trolls.

Darncaer

Ohne den Hauch einer Chance auf eine Audienz beim vielbeschäftigten Herrscher über Clanngadarn wurden die Gefährten in den Soldatenunterkünften einquartiert. Als sie sich erkundigten, welcher Auftrag sie erwarten würde, bekamen sie zur Auskunft, dass sie den Winter in der Stadt verbringen sollten. Das taten sie dann auch, suchten sich Lehrmeister oder verdienten sich etwas Geld hinzu.

Im Einhornmond 2404 nL ging es endlich weiter. Bogdan ap Prydwyn bat die Einsatztruppe des Flaith, nach Dinas Dernos zu reiten und dort einem gewissen „Gurthgano Gorthaudhi“ folgende Botschaft auszurichten: „*Sulring Durgul verpestet die Ufer des Emrys. So reitet mit dem Hochkönig oder ertrinket in den Fluten des Ystrad!*“ Sodann sollten sie weitere Instruktionen Gorthaudhis entgegennehmen.

Den Gefährten glückte es, einen erfolgreichen Spesenantrag unterzubringen, und erhielten 200 GS pro Nase für die weite Reise, denn Dinas Dernos lag im Oberlauf des Ystrad, ca. 1000 km Luftlinie bzw. 1 Monat zu Pferd von Darncaer entfernt. Es war einst eine alte twyneddische Zwingburg, die lange Jahrhunderte hindurch, als Folge vieler regionaler Kämpfe, als Ruinenstadt leerstand, bis sich vor 10 Jahren die Obrigkeit in Dinas Dron entschlossen hatte, hier wieder eine Stadt zu errichten, um einen nördlichen Vorposten der „Zivilisation“ gegenüber Orks und anderem Pöbel zu haben und diese Strolche in die Wyddfa-Berge zu treiben.

Dinas Dernos, Ufer

Am 19. Tag des Nixenmonds erreichten die Gefährten den Oberlauf des Ystrad und folgten ihm südwärts nach Dinas Dernos. Die Festung wurde im Frühjahr von den Schmelzwässern des Ystrad auf beiden Seiten umflutet – später im Jahr konnte man sie vom Westufer des Flusses trockenen Fußes erreichen.

Die Gefährten hatten bei ihrer Anreise von den Twyneddin bereits erstaunliche Geschichten über Dinas Dernos gehört.

Im Winter 2401 nL war eine Seuche in der Stadt ausgebrochen. Die Opfer verfaulten innerlich und starben innerhalb weniger Tage – und die Kunst der Druiden konnte nichts zu ihrer Rettung unternehmen. Es blieb den Herren von Dinas Dron nichts anderes übrig, als sämtliche Bewohner der Stadt dort einzusperren; die wenigen Reisenden, die sich dort aufgehalten hatten, und all jene aus den Nachbarorten, die im letzten Mond die Festung besucht hatten oder von ihren Bewohnern Besuch erhalten hatten, wurden ausfindig gemacht und gewaltsam in die verfluchte Stadt gebracht. Wer flüchten wollte, wurde erschossen und verbrannt. Die Druiden hofften, dass es – wie in anderen Fällen auch – einige Überlebende geben würde, die sie nach einer angemessenen Wartezeit als unbedenklich laufen lassen

könnten, aber die Seuche verschonte diesmal niemanden. Im Frühjahr 2402 nL verstarb der letzte Bewohner.

Seither hatte man diesen „verwünschten Ort“ endgültig aufgegeben; alle Twyneddin machten einen weiten Bogen um die Festung.

Im Winter 2403/2404 nL trauten zufällige Passanten an den Ufern des Ystrad nicht ihren Augen – Dinas Dernos war wieder bevölkert, von einer Schar untoter Twyneddin! Es waren die Leichen der ehemaligen Bewohner, die auf den Wehrgängen umhergingen, ohne die Festung jemals zu verlassen. Voller Entsetzen alarmierten die ersten Augenzeugen die Herren von Dinas Dron, die kurz darauf mit einem Trupp Soldaten vor den Mauern Dinas Dernos auftauchten. Der grauenhafte Anblick der toten Verwandten und Bekannten, die wie Marionetten die Wehrgänge der Stadt bewachten, raubte den meisten Soldaten von vornherein den Mut, aber auf Geheiß der Druiden und Anführer unternahmen sie trotzdem den Versuch, Dinas Dernos von den Untoten zu befreien.

Nach einem auf beiden Seiten verlustreichen Kampf gegen die ungewöhnlich starken und zähen Untoten mussten sich die Soldaten aus Dinas Dron für eine Kampfpause aus der Stadt zurückziehen, während sich ihre Gegner innerhalb der Mauern – zusammen mit den getöteten Angreifern, die somit die Seite wechselten – regenerieren konnten. Ein zweiter Anlauf zeigte ein ähnlich verheerendes Ergebnis – und die Herren aus Dinas Dron standen vor der Wahl, Dinas Dernos entweder mit einer großen Streitmacht auszulöschen oder mit Hilfe einer großen Druidenzusammenkunft mit den Kräften des Dweomer zu bekämpfen.

Aus unbekanntem Gründen war weder das eine noch das andere geschehen. Und so war Dinas Dernos jetzt eben die Stadt der Toten, in deren Nähe sich nur Verrückte oder Lebensmüde wagten.

Wie auch immer – als sich die Gefährten gerade der Furt über den Ystrad näherten, die zur Festung Dinas Dernos führte, machten sie Bekanntschaft mit ein paar Reitern einer fuardwynschen Barbarenschar, die sie mit sanfter Gewalt ins Lager brachten, das direkt am Ufer gegenüber der Insel von Dinas Dernos lag.

Unter der Führung eines alten Haudegens namens Habblo waren diese Barbaren auf ihrem traditionellen Beuteritt in die südlichen Provinzen Clanngadarns, den die jungen Fuardwyn als Mutprobe jedes Frühjahr unternahmen. So wild und kriegerisch sich die halbwüchsigen Krieger auch gaben, so wenig hatten sie ernsthaft vor, einen echten twyneddischen Sippenkrieg vom Zaun zu brechen. Sie wollten an den Ufern des Ystrad unachtsamen twyneddischen Bauern und Viehzüchtern eine angemessene Solidarabgabe (Vieh, Pferde) abpressen und dann schleunigst wieder zu ihren nördlich gelegenen Herdfeuern reiten.

Als seine Späher Habblo meldeten, dass sich auf der unheimlichen Insel von Dinas Dernos ein Lager von Soldaten aus Dinas Dron befände, das Ufer selbst aber völlig unbewacht wäre, konnte er dieser Verlockung nicht widerstehen: seine Leute verschanzten sich am Ufer, und die Soldaten saßen auf der Insel in der Falle.

Habblo war klar, dass er seine überlegene Position nur kurze Zeit auskosten konnte. Sobald Kunde seines Streichs nach Dinas Dron gelangen würde, musste er Reißaus nehmen – und deshalb „bat“ er die ETW-Truppe, die sich als Reisende an den Ufern des Ystrad ausgaben, mit Ziel Dinas Dron, zumindest eine Nacht als seine „Gäste“, freilich ohne Waffen und gut bewacht von seinen Leuten, zu verbringen. Habblo hatte offenkundig keine Ahnung, warum in Dinas Dernos Leichen auf den Wehrgängen standen, wollte das aber auch keinesfalls näher erforschen; ihm lag nur daran, einen vernünftigen Gewinn aus seiner strategischen Überlegenheit zu ziehen.

Am späten Abend machte er den Gefährten deshalb den Vorschlag, den Soldaten auf der Insel eine Botschaft zu überbringen, die er in wohlgesetzte diplomatische Worte gefasst hatte:

AHN: BOSS VON JUNGS AUS DINAS DRON

FON: HABBLO, BOSS VON HABBLO HELDEN DIE WO MEHRER SIND

BOSS VON ALLE DIE WO FUCH VON HIER AUS ANFISILTERN TUN.

IHR SEKKE KENNT NICHT WECH ANS UVA WENN MIR NICHT WOLLE

KOST EICH AIN GAOL FIER TSWAI FON EICH DIE WO WECH ANS UVA WOLLE

BLUS ALLE FON EICH TUN SCHWERE AP FON RACHE

ODER IHR KENNT BLAIBE UND FERHUNNGERERE

ODER IHR KENNT ANS UVA KOMME UND SCHTERPE

Die Gefährten waren einverstanden, denn Dinas Dernos war ja sowieso ihr Ziel.

Dinas Dernos, Insel

Am 20. Tag des Nixenmonds ritten die Gefährten also durch die Furt auf die Insel, nachdem sie den Bogenschützen aus Dinas Dron zugerufen hatten, dass sie eine Botschaft zu überbringen hatten. Der momentane Anführer der Soldaten war ein Druide namens Dafa ap Prydwyn, der offenkundig mit der Gesamtsituation unzufrieden und von ihr überfordert war.

Die Gefährten erfuhren, dass in der von Leichen bevölkerten Stadt ein – zumindest für Dafa geheimnisvoller – Herrscher namens c regierte, gegen den die Herren aus Dinas Dron, warum auch immer, bisher

nichts Entscheidendes unternommen, sondern sich damit begnügten hatten, mit zwei Dutzend Soldaten die Stadt zu beobachten. Mehr verriet ihnen Dafa nicht.

Seltsam.

Dafa war bereit, den Vorschlag Habblos anzunehmen – er wollte lieber ein paar Pferde verlieren als noch länger ohne den echten Anführer (der war seit einigen Tagen spurlos verschwunden) in der Falle zu sitzen. Am Nachmittag setzten sich die Soldaten in Bewegung und ließen die Gefährten allein auf der Insel zurück, zusammen mit einer Skizze der wenigen Bauwerke innerhalb der Mauern der Festung.

Die ETW-Truppe schrieb die Botschaft des Hochkönigs auf einen Pergamentfetzen und Saltor schickte sie mit einem Pfeil in die Stadt – genauer gesagt: in die Tür des Herrschaftshauses. Würde es eine Antwort geben? Die Gefährten warteten.

Der untote Todeswächter Olog hörte natürlich das „Klopfen an der Tür“ und kam aus dem Stall, um nach der Ursache zu sehen. Er fand den Pfeil mit der Botschaft und brachte ihn zu Gurthgano Gorthaudhi auf, der zugleich amüsiert und verärgert war. Da hatte dieser Hochkönig ihm doch tatsächlich eine Herausforderung geschickt! Jetzt würde es mit der Ruhe vorbei sein, nach diesen Boten würden die nächsten kommen, und irgendwann müsste er Dinas Dernos verlassen. Olog und Lugh würden die Schlacht ihres untoten Lebens schlagen, und er würde sich das alles aus sicherer Entfernung anschauen – dafür würde sein wässriger Freund schon sorgen. Schade, dass der Marid momentan in anderen Welten unterwegs war, um ein paar interessante Zutaten für das nächste Experiment zu beschaffen! So musste er jetzt allein mit der Situation fertigwerden. Er wollte mit den Boten sprechen – vielleicht erfuhr er von ihnen, was der Hochkönig wirklich von ihm erwartete.

Die Gefährten warteten noch immer. Die wandelnden Leichen auf dem Wehrgang der Festung reagierten wie immer auf die Nähe von Lebewesen, d.h. sie rückten näher zusammen, wenn sich die Agenten einer Seite der Stadtmauer näherten, aber sonst tat sich in Dinas Dernos gar nichts. Sollten die Agenten also einfach wieder umkehren? Ihre Botschaft hatten sie ja mehr oder weniger

ausgerichtet. Um sich die Zeit zu vertreiben, probierte Pinos an einem untoten Wächter einen Schmerzen-Zauber aus – erfolglos. Langweilig.

Nach einer halben Stunde gab es Abwechslung – die Gefährten beobachteten einen vollständig in schwarze Lederklamotten gehüllten und mit einem Kurzschwert bewaffneten schlanken Todeswächter (Lugh), der auf dem Wehrgang von Leiche zu Leiche ging und ihr irgendetwas zumurmelte. Die Leichen nahmen daraufhin eine straffe Haltung an, aber sonst änderte sich nichts.

Der untote Todeswächter Lugh wies die 36 Zombies an, wachsam das Außengelände abzusichern, aber das Innere der Festung zu ignorieren.

Saltor beschoss den Todeswächter, der sich schnell duckte und von nun an von Deckung zu Deckung hechtete, aber dennoch jede Leiche instruierte. Frustriert gab Saltor einen weiteren Schuss auf eine der Leichen ab – mitten ins Auge! Der Zombie zog den Pfeil mitsamt Augapfel aus seinem Kopf [*Woran erinnerte uns nur diese „karibische“ Szene?*] und warf ihn über die Mauer.

Als der schwarzgewandete Todeswächter seinen Rundgang beendet hatte, verschwand er wieder im Inneren der Festung. Wenig später hörten die Gefährten, wie das Stadttor entriegelt wurde! Heru befürchtete den Angriff eines untoten Heeres und machte sich vorsichtshalber auf den Weg zu ihren Pferden, während seine Gefährten abwarteten, welche Szene sich ihnen hinter dem Tor bieten würde.

Dinas Dernos, Festung

Tatsächlich standen etwa 16 Zombies Spalier, während die beiden Todeswächter den Agenten einladende Gesten zuwinkten. Zögernd folgten die Gefährten, auch Heru, ihrer Aufforderung und liefen, von den wandelnden Leichen umringt, den beiden Todeswächtern hinterher zum

Herrschaftshaus der Festung. Hier versperrten weitere 16 Zombies den Weiterweg, und Olog forderte – auf Twyneddisch – zwei „Gäste“ auf, „nämlich euren Anführer und höchstens eine Begleitperson“, ihre Waffen abzulegen, wie es sich für einen Besuch bei Anthith ap Wystan, dem Herrscher von Dinas Dernos, schickte. Der Rest sollte hier warten.

PaiMuDan spitzte die Ohren. Den Namen Anthith hatte sie zwar noch nie gehört, aber der Clan der Wystans war ihr und der ganzen Gruppe wohlbekannt. Sollte der Herr der Inselfestung etwa ein weiterer todloser Untoter dieser Sippe sein, die einfach nicht aussterben wollte? Schnell meldete sie den verdatterten Cerileas und sich selbst als Besuchspersonen an.

Während ihre Gefährten brav und von Zombies umzingelt in einem Stockwerk des Herrschaftshauses warteten, folgten PaiMuDan und Cerileas den beiden Todeswächtern in den Turm des Gebäudes.

Hier empfing sie Anthith ap Wystan alias Gurthgano Gorthaudhi; er hatte ein schmales Gesicht mit den hohlen Wangen des Wystan-Clans, tiefliegende Augen, und eine mit blauen Wellenmustern tätowierte Glatze und Stirn. Er trug eine dunkle fleckige Lederschürze über einem schmutzigen Kittel und verdreckten Reithosen und –stiefeln. Seine Hände und sein Gesicht waren die eines Toten!

Gorthaudhi wollte (im heiseren Flüsterton) wissen, was seine Besucher oder ihr Auftraggeber tatsächlich von ihm wollten. Ihre Antwort quitierte der Todlose mit einem höhnischen Lachen. Schickte ihm dieser Wicht von Hochkönig tatsächlich quer durch ganz Clanngadarn diese armseligen Boten mit einer lächerlichen Forderung und einer noch lächerlicheren Drohung, ohne ihnen auch die Konsequenzen anzuvertrauen, mit dem sie ihm die Forderung schmackhaft oder die Drohung gefährlich machen könnten? Dieser Depp in Darncaer war wirklich ein ganz großer Stümper!

„Dieser Hochkönig ist ein großer Idiot, das zeigt mir eure Anwesenheit, und ihr scheint mir kaum klüger zu sein, sonst hättet ihr so einen dummen Auftrag nie angenommen! Natürlich werde ich niemals die Hand gegen meinen Lehrer, den unvergleichlichen Sulring Durgul, erheben, dem ich so viel Wissen zu verdanken habe – und obwohl meine Macht nicht zu unterschätzen ist, so bin ich doch nur ein winziges Würmchen im Vergleich zu diesem uralten Zaubermeister, und das Beste, was einem einfallen kann, wenn man nicht auf seiner Seite ist, ist, ihm aus dem Weg zu gehen! Sulring Durgul beherrscht die Mächte des Windes und des Wassers, er ist ein Wanderer in verschiedenen Welten, er kennt die Geheimnisse der Natur und der Magie wie kein Zweiter. Sulring Durgul war schon alt und mächtig, als in Midgard der Krieg der Magier tobte, und er ist seither nur noch mächtiger geworden! Wenn sein dunkelblauer Zopf also am Emrys gesehen wurde, im Nordwesten Clanngadarns, dann empfehle ich jedem, der an seinem Leben hängt, den Südosten des Landes aufzusuchen, statt ihm dort in die Quere zu kommen.“

Als ich vor geraumer Zeit – es wird wohl schon 100 Jahre her sein, irre, wie die Zeit vergeht – in Wystanweiler zu mir fand, konnte ich mein Glück kaum fassen, zufällig dort zwischen den Gräbern ausgerechnet jenen Unvergleichlichen zu erblicken, von dem ich schon zu Lebzeiten so manche unglaubliche Meisterleistung gehört hatte, den wahren Künstler unter den Forschern des Todes! Und er war bereit, mich zu unterrichten! Erst vor wenigen Jahren trennten sich unsere Wege – die gemeinsame Zeit hat mir soviel gebracht! Aber ich schweife ab: Sulring Durgul ist etliche Nummern zu groß für den Hochkönig und dessen Armee, also lässt er ihn am besten in Ruhe. Das ist mein ganzer Rat, den ich für euch habe.“

Zur Überraschung ihrer Freunde kehrten Cerileas und PaiMuDan nicht nur unbeschadet von ihrer Audienz mit dem Herrn von Dinas Dernos zurück, sondern sie

hatten – neben der unwischen Antwort Gorthaudhis, der Hochkönig könnte sich seine Botschaft sonstwohin stecken – sogar Geschenke dabei, die ihnen der Todlose, als „Zeichen seines *guten* Willens“, überreicht hatte, die ihnen im Kampf gegen Untote helfen sollten: zwei schwarze T-förmige Amulette an einer Silberkette – und ein Köcher mit 7 schwarzen Lähm-Pfeilen, den Saltor sofort an sich nahm.

Dinas Dernos, Ufer

Unbeschadet verließen die Gefährten die Stadt und ritten über die Furt des Ystrad zurück ans Ufer. Hier bereiteten sich die Fuardwyn unter Habblos Leitung bereits für den Aufbruch ihrer Truppe am nächsten Morgen vor. Sie hatten beobachtet, dass die Fremden in die Festung der Toten marschiert waren, und waren voll Verwunderung darüber, dass sie ohne Probleme daraus zurückgekehrt waren. Natürlich kauften sie den Gefährten nicht die wahre Geschichte ab. Ja ja, sie hätten also mit Gorthaudhi persönlich gesprochen, so so. Habblos Leute vermuteten, dass sich unter den Fremden ein Zauberer verbarg, dem es zwar gelungen war, die Leichen auf den Wehrgängen auszuschalten, die während ihres Besuchs völlig regungslos auf ihren Plätzen gestanden waren, aber der dann doch zu schwach gewesen war, um den Fremden einen längeren Aufenthalt im Inneren der Festung zu gewähren. Die Fuardwyn wollten sich nicht mit einem Magier anlegen, noch dazu, wo die Fremden ihnen doch so wunderbar geholfen hatten, die Pferde der Tölpel aus Dinas Dron ohne Blutvergießen zu gewinnen. Sie luden die Gefährten ein, die Nacht in ihrem Lager zu verbringen, und so geschah es auch.

An diesem Abend erfuhren die Gefährten endlich, was die Fuardwyn über diese unheimliche Totenfestung im Ystrad wussten. Ende 2401nL war auf der Insel eine Seuche ausgebrochen, die die Druiden von Dinas Dron, die die Gefahr sofort erkannt hatten, durch strenge Isolierung der Insel bekämpft hatten, in der Hoffnung, dass sich

wenigstens ein paar Bewohner stärker als die Krankheit erweisen würden.

Das war nicht der Fall – die letzten Bewohner von Dinas Dernos starben im Frühling 2402nL. Danach war die Inselfestung leer gestanden, und der Fürst von Dinas Dron hatte erklärt, dass er verzichten würde, diesen Ort des Unglücks erneut aufzubauen.

Dinas Dernos war seither ein unheimlicher Ort, um den jeder Vernünftige einen weiten Bogen machte, noch dazu, weil manche behaupteten, dass man auf den Zinnen gelegentlich Geister des Wassers und der Erde sehen könnte, einen blauhäutigen grauhaarigen Greis und einen glatzköpfigen Hageren in dunkler Robe!

Der Fürst von Dinas Dron hatte Dinas Dernos sogar bis zum Frühjahr 2403nL vom Ufer des Ystrad beobachten lassen, um sicherzugehen, dass von diesem Ort keine weitere Gefahr für die Nachbarn ausging, aber da das offenbar nicht der Fall war, hatte er die Wächter danach abgezogen.

Im Winter 2403/2404 – genau genommen zu Beginn des Bärenmonds 2404nL – war es dann überraschend aus mit der Ruhe. Zufällige Passanten an den Ufern des Ystrad trauten kaum ihren Augen: auf den Mauern der Stadt standen zahlreiche regungslose zerlumpte Gestalten. Was ging dort vor? Ein paar Mutige wagten es, über die noch trockene und bodengefrorene Furt zu schreiten, und erkannten mit größtem Entsetzen, dass dort auf dem Wehrgang ihre vor 2 Jahren von der Seuche hinweggerafften Verwandten – als „lebende Leichen“ – standen oder langsam herumliefen! Sie alarmierten den Fürsten von Dinas Dron, der kurz darauf mit einem Trupp Soldaten und in Begleitung des Hochdruiden Dylan vor den Mauern Dinas Dernos auftauchte. Der grauenhafte Anblick der toten Verwandten und Bekannten, die wie Marionetten die Wehrgänge der Stadt bewachten, raubte den meisten Soldaten von vornherein den Mut, aber auf Geheiß der Druiden und Anführer

unternahmen sie trotzdem den Versuch, Dinas Dernos von den Untoten zu befreien. Nach einem auf beiden Seiten verlustreichen Kampf gegen die ungewöhnlich starken und zähen Untoten mussten sich die Soldaten aus Dinas Dron für eine Kampfpause aus der Stadt zurückziehen, während sich ihre Gegner innerhalb der Mauern – zusammen mit den getöteten Angreifern, die somit die Seite wechselten – regenerieren konnten. Ein zweiter Anlauf zeigte ein ähnlich verheerendes Ergebnis! Der Fürst folgte dem Rat seines Druiden, einen ständigen Wachtposten auf der Insel zurückzulassen und das weitere Vorgehen erstmal in Ruhe in Dinas Dron zu beraten.

Habblos Leute waren – eigentlich nur als Mutprobe – vorsichtig zum Ufer von Dinas Dernos geritten, hatten dann aber sofort ihren strategischen Vorteil erkannt: die Soldaten aus Dinas Dron hatten ihr Lager am Ufer aufgegeben und waren allesamt auf der Insel, saßen also in der Falle.

Den Rest kannten die Gefährten, und jetzt verstanden sie auch, dass Habblo und seine jungen Krieger diesen Abend ausgelassen feierten. Sie hatten den Nachbarn etliche Pferde abgenommen, es gab kein Blutvergießen, und sie würden morgen diesen unheimlichen Ort verlassen und in die Heimat zurückreiten, so dass Verfolger aus Dinas Dron keine Chance hatten, ihnen etwas anzutun. Ein leichter Sieg – und der Beifall ihrer Ältesten war ihnen sicher!

Dinas Dron

Die Gefährten ritten flussabwärts nach Dinas Dron, um dort weitere Erkundigungen einzuholen, und erreichten die Stadt am Abend des 22. Tags im Nixenmond.

Auf den Straßen und in den Kneipen waren die Geschehnisse in Dinas Dernos natürlich *das* Thema. Der überraschende Überfall auf die Beobachter des neuen unheimlichen Herrn von Dinas Dernos durch fuardwynsche Barbaren hatte sich schon herumgesprochen, und die Reaktionen reichten von

entschlossenem Straffaktionen gegen die dreisten Wilden bis zu Spott über die Unfähigkeit der Druiden und Soldaten des Fürsten. Insgesamt war dieser Vorfall aber nur eine Kleinigkeit, verglichen mit der größeren Frage, ob sich Dinas Dron nun mit dem neuen Zauberherrn von Dinas Dernos verbünden oder ihn vertreiben, oder, besser noch, vernichten sollte.

Der Fürst von Dinas Dron hatte, dank seiner klugen Berater, entschieden, zunächst weder mit druidischer Magie noch mit Waffengewalt gegen den oder die geheimnisvollen Herrn der Totenfestung und die unheimlichen untoten Soldaten vorzugehen, sondern erstmal einen Boten nach Darncaer zu schicken, um den Hochkönig um Rat zu bitten.

Der Herr der Totenfestung, Gurthgano Gorthaudhi, wollte offenkundig nur seine Totenruhe, und die Meinung der Leute ging auseinander. Sollte man ihm diese Ruhe nicht einfach gewähren, um damit auf die Zeit zu hoffen, in der vielleicht auch Kräfte erwachen könnten, die ihn wieder vertreiben würden, und jeden Stress also vermeiden? Oder sollte man genau das, nämlich Stress durch ein Heer und einen druidischen Zirkel machen, der den fremden Herrn – aber vielleicht auch seine Angreifer - für immer vom Antlitz Midgards fegen würde?

Alle waren gespannt, wie die endgültige Antwort des Hochkönigs ausfallen würde, aber dieser unerfahrene Zauderer in Darncaer hatte sich wohl bisher um eine klare Entscheidung herumgedrückt. Der bisherige Rat des Hochkönigs lautete angeblich „zunächst keine weiteren Angriffe zu unternehmen und Dinas Dernos im Auge zu behalten“.

Rückreise nach Darncaer

Den Gefährten genügte eine Nacht in Dinas Dron für ihre Ermittlungen, und sie begannen den langen Heimritt nach Westen. Am Abend des 27. Tags im Nixenmond trafen sie in ihrer Herberge einen soldatisch gekleideten

Twyneddin Anfang 30, der sich höflich erkundigte, ob er sich zu ihnen gesellen dürfte. *„Ich bin auf dem Weg nach Darncaer, und der Wirt hat mir erzählt, dass ihr euch nach dem Weg nach Westen erkundigt habt. Vielleicht kann ich mich anschließen? Ich heiße Owain ap Prydwyn, bin ein Söldner aus Dinas Dron und will mal weiter im Westen mein Glück versuchen. Ich übernehme selbstverständlich meinen Teil der Wachen und notwendigen Arbeiten und erwarte dafür nichts außer eurer Gesellschaft, also keinen besonderen Sold – äh – Lohn für meine Dienste. Der Weg über die einsamen Berge ist nicht ungefährlich, also, was meint ihr?“*

Die Freunde erfuhren, dass der redselige Owain tatsächlich mit einer Botschaft für den Hochkönig unterwegs war, allerdings in eigener Sache, und die Nachricht müsste vertraulich bleiben, solange er sie nicht dem Hochkönig persönlich mitgeteilt hätte.

„Also, ich bin gar kein richtiger Söldner, sondern Soldat aus Dinas Dron, und der Fürst hatte mich – zusammen mit diesem geschwätzigen Dafa und einer kleinen Truppe Freiwilliger – zu Beginn des Nixenmonds zur Wachablösung nach Dinas Dernas abkommandiert, damit wir dort diese unheimliche Totenfestung bewachen, bei der hoffentlich nichts weiter passieren würde, bis sich der Hochkönig endlich entschieden hätte, was geschehen soll! Naja, wir haben uns dort freilich aus jeder Aggression raus und der Festung möglichst fern gehalten, und ein Tag war langweiliger als der nächste. Da meine Liebste demnächst unser erstes Kind erwartet, schien es mir wichtiger zu sein, mich ein wenig um sie zu kümmern, und ich verdrückte mich, freilich heimlich und damit gegen alle Vorschriften, um ihr und ihren pflegebedürftigen Eltern nahe zu sein.

Von meiner Liebsten, die als Magd im Haus der Druiden in Dinas Dron bedientet war, ehe ihr die Arbeiten zu anstrengend wurden, erfuhr ich sehr interessante Neuigkeiten, die ich nun dem König direkt erzählen will, weil ich in Dinas Dron niemandem mehr trauen kann. Ich denke, ich werde kein Problem haben, in seine Dienste zu treten, und meine Familie wird nach Darncaer nachkommen, sobald das Kleine da und transportfähig ist.

Dylan, der Hochdruide von Dinas Dron, hatte sich eines Abends mit den anderen Druiden zu einer Unterredung getroffen, bei der mein Mädchen die Speisen und Getränke – und von wegen nur klares Quellwasser und Brunnenkresse, sag ich euch –

auftragen musste. Sie konnte gar nicht anders, als die unvorsichtigen Unterhaltungen der bereits berauschten sogenannten Würdenträger anzuhören, die sich über Dinas Dernos unterhielten, und natürlich spitzte sie die Ohren, wusste sie doch, dass mir jederzeit auf dieser Toteninsel dieser dumme Wachdienst drohen konnte, wie das dann ja auch kurz darauf eintrat.

Jedenfalls drängten die anderen Druiden Dylan, endlich mehr Druck auf den Fürsten auszuüben, damit er nicht länger diesen frechen Unsinn des selbsternannten „Herrn der Toteninsel“, Gurki Gaudibus oder so, erdulden und sich so selbst zum Gespött der Leute und allmählich auch zum Problem für den Hochkönig machen würde. Er sei doch bisher kein Feigling gewesen? Und dieser widernatürliche Spuk dauerte schon viel zu lang! Der höchste druidische Rat Clanngadarns würde demnächst auch personelle Konsequenzen in Dinas Dron fordern, und wer könnte ihm das verdenken?

Dylan geriet über diese Worte in starke Erregung und vergaß dabei ganz, dass mein kluges Mädchen im Schatten stillstand, um seine Antwort nicht zu überhören. Er vertraute den anderen Druiden ein Geheimnis an, das er lieber für sich behalten hätte – der Herr der Toteninsel wäre nämlich niemand anders als derjenige, der unter dem lächerlichen Namen Anthith ap Wystan, jeder wusste ja, dass dieses Geschlecht längst ausgestorben war, in den Jahren 2400 und 2401 nicht nur mit großem Eifer als Totengräber von Dinas Dron für die Druiden tätig gewesen war, sondern der sich auch als geschichtskundiger und unermüdlicher Hilfsbibliothekar erwiesen hatte, der ein systematisches Archiv aller alten Schriften angelegt hatte, das den Druiden heute eine große Hilfe war. Ebendieser Anthith hatte sich im Frühjahr 2402 nL freiwillig gemeldet, als der Rat der Druiden gerade überlegt hatte, wer die Säuberung von Dinas Dernos und die korrekte Bestattung der Leichen – auf der unheimlichen Toteninsel – beaufsichtigen würde. Was waren damals doch alle froh gewesen, einen Deppen gefunden zu haben, der mit der Unterstützung von 6 Tagelöhnern diesen Job sogar gern machen würde!

Vielleicht entsännen sich die Herren Kollegen noch daran, dass Dylan sich insgeheim und höchstpersönlich im Frühsommer 2402 mit zwei druidischen Helfern und einigen treuen Leibdienern zur Inselfestung begeben hatte!? Dort hätte ihn vor den Toren von Dinas Dernos dieser Anthith erwartet, in Begleitung eines blauschuppenhäutigen Alten mit langen nassen grauen Haaren. Der Hochdruide konnte einige übereifrige Bogenschützen nicht davon abhalten, beide Gestalten mit ein paar Pfeilen zu traktieren, was aber nur zur Folge hat, dass der blaue Alte, durch den die Pfeile einfach hindurchflogen, Anthith hoffnungsvoll anblickte, während jener nur ein wenig grinste und der gefrorene Dreck der

trockenen Furt zu beiden Seiten der Leute aus Dinas Dron zu wirbeln begann. Nicht nur die beiden schmalen Windhosen, die sich links und rechts neben ihrer Gruppe bildeten und mit ihrem Brausen und Stürmen die Schar der Krieger fast von den Füßen rissen, beeindruckten Dylan, sondern vor allem die machtvolle Aura, die von den beiden Gestalten vor ihm ausging. Der blaue Alte musste ein Wassermeister sein, und dieser „Totengräber“ verfügte über machtvolle Kräfte in den Farben des Todes, des Wassers und der Magie. Dylan näherte sich den beiden deshalb allein, während seine Begleiter von den beiden Windhosen in Schach gehalten wurden.

Anthith „gab sich nun zu erkennen“, denn er sei „Gurthgano Gorthaudhi“, ein Schüler des erhabenen Sulring Durguls, voll tiefer Erfahrung über die geheimen Kräfte der Natur, und er forderte nichts weiter als die Zwingfestung Dinas Dernos, für die die Druiden keine Verwendung hatten, als seine Wirkstatt zu behalten, um hier in Ruhe und Abgeschiedenheit von der Welt, in den Wassern des Ystrad, seine Forschungsarbeiten ungestört fortsetzen zu können. Er wäre bereit, einen Schwur zu leisten, dass von ihm und Dinas Dernos zumindest ein Menschenleben lang keine Gefahr für die twyneddischen Nachbarn ausgehen würde, solange man ihn in Frieden lassen und seine Stadt nicht unerlaubt betreten würde. Diesen Schwur würde er auf die „pure reine Lebenskraft in ihrer wahren Essenz“ leisten – und bei diesem Hinweis und der gewählten Formulierung erschrak Dylan (und seine Zuhörer jetzt ebenso). Sie murmelten irgendetwas vom geheimen Codex der Druiden, und dass sie jetzt die Zwickmühle verstünden, in der sich Dylan und sie alle befänden! Gorthaudhi meinte lächelnd, dass es Dylan verstünde, dass er für den Fall körperlicher oder magischer Gewalt Maßnahmen getroffen hätte, die für eine Verbreitung gewisser geschützter Informationen bei entsprechend interessierten Kreisen sorgen würden. Daher sollte er ihm lieber den angebotenen Schwur „abringen“ und in Dinas Dron den Herrschern ausrichten, dass ein mächtiger Zauberer als friedliebender Nachbar eine nicht zu unterschätzende abschreckende Wirkung auf ihre Feinde haben würde, auch wenn er sich freilich in diesem Moment zu keinerlei Bündnis verpflichten würde. Aber schon die Option selbst müsste für einen vernünftigen Fürsten ihren Wert besitzen.

Dylan konnte also nicht anders handeln, als dem Fürsten von Dinas Dron Abwarten zu empfehlen – die Druiden waren von diesem Totengräber fürchterlich übertölpelt worden! Und prinzipiell war das kein schlechter Rat gewesen, 2402 und 2403 verliefen friedlich, kein Grund zu echter Sorge, also!

Als Anfang 2404 freilich die Untoten auf den Zinnen der Stadt gesehen wurden, konnte niemand den Fürsten aufhalten, Dinas Dernos anzugreifen, aber die Zombies kämpften härter, als wir gerechnet

hatten, und wir standen vor der Wahl, Dinas Dernos entweder mit einer großen Streitmacht auszulöschen oder mit Hilfe einer großen Druidenzusammenkunft mit den Kräften des Dweomer zu bekämpfen.

Dylan riet von beiden Maßnahmen dringend ab und malte die Macht Gorthaudhis, dessen Sturm- und Blitzgewalten die Soldaten ja schon im Kampf erlebt hatten, auf das Düstere. Zum Glück folgte der Fürst meiner magisch unterlegten Empfehlung, sich erstmal zurückzuziehen, Dinas Dernos wie versprochen in Ruhe zu lassen, und den Kreis der Berater einzuberufen. Ich tat das, um vor allem Zeit zu gewinnen, denn der Beraterkreis war – wie wir alle nicht anders erwartet hätten – unschlüssig, denn einen mächtigen Totenbeschwörer herauszufordern, war zwar tugendhaft und ehrenvoll, aber ohne Aussicht auf Erfolg Selbstmord zu begehen, war andererseits eben nutzlos und töricht.

So haben wir einen Boten nach Darncaer geschickt, um den Hochkönig um Rat zu bitten; natürlich erzählten wir ihm nicht die ganze Wahrheit, sondern nur, dass Gorthaudhi überraschend in Dinas Dernos aufgetaucht wäre, ein Magier oder Hexer oder was auch sonst, der sich beim Kampf prahlerisch als Schüler des Seemeisters Sulring Durguls bezeichnet und mehr Widerstand geleistet hatte, als wir allein mit unseren bescheidenen Mitteln zu brechen imstand wären.

Noch einmal - ich wollte damit vor allem eins erreichen: Zeit gewinnen! Wenn es zum Kampf kommt, und das wird es, keine Frage, dann sollten wir Gorthaudhi keine Chance geben, uns zu entkommen. Diesen Fall müssen wir nun planen, meine Freunde, deshalb bin ich froh, dass ihr dieses schwierige Thema heute angesprochen habt. Lasset uns also beraten, aber vorher sollten wir unsere Becher und Teller noch einmal füllen lassen. Wo bleibt nur diese fette Magd – bestimmt lässt sie es sich wieder auf unsere Kosten in der Küche gut gehen!“

Darncaer

Owain begleitete die Gefährten, die über seinen Bericht natürlich sehr froh waren, nach Darncaer. Jetzt mussten sie nicht mit leeren Händen vor Bogdan ap Prydwyn stehen! Ihr Auftraggeber zeigt sich wirklich sehr erfreut und kündigte an, dass der Hochkönig sofort mit einem kleinen Heer nach Dinas Dron reiten würde, um den Leuten dort zu zeigen, wer in Clanngadarn das Sagen hätte!

Die Gefährten nutzten ihren freien Tag (24. Schlange 2404), um einen Zwerg

aufzusuchen, der ihnen die Dvarska-Eintragungen in das Skizzenbuch übersetzte, das sie in dem alten Lishadi-Heiligtum in der Nähe Woltharnes gefunden hatten.

Skizzenbuch des toten Zwergs

Der Autor (namens Gruffin „Starrhals“) war ein glühender Verehrer der zwergischen Erd- und Fruchtbarkeitsgöttin Lishadi. Er hatte den verlassenen und von irgendwelchen Barbaren zerstörten Tempel aufgrund spärlicher Hinweise gefunden und die noch vorhandenen Teile der Anlage mit wissenden Steinmetz-Augen sehr gründlich bewundert. Er hatte den Skelettresten der letzten Lishadi-Priesterinnen in einer Höhle eine notdürftige Ruhestätte errichtet und die anderen 4 Höhlen verschlossen, um den Gebeinen der früheren Toten die notwendige Ruhe zu schenken.

Seine Aufzeichnungen endeten mit einer Skizze des runenverzierten Knochenbechers und den Worten: *Nie wieder soll jemand diese alte Weihstätte Lishadis schänden! Nachdem also alles nach guter Sitte gerichtet ist, werde ich nun dafür sorgen, dass es fürderhin so bleiben wird – dieses alte Erbstück, angeblich „gut geeignet zur Bewachung wertvollster Schatzkammern“, soll nun endlich einmal zum Einsatz kommen oder seine Wertlosigkeit zeigen. Für Lishadi gebe ich gern einen Becher Blut!*

Am nächsten Morgen erwartete Bogdan ap Prydwyn die Gefährten und erteilte ihnen den nächsten Auftrag.

„Werte Panther! Wir müssen das Beste aus der Situation machen, ob sie uns gefällt oder nicht. Fakt ist, dass die Bewohner von Caerllion zu weit gegangen sind. Unser Hochkönig toleriert in seiner großen Güte Vieles, was an den Rändern seines Reiches passiert, und insbesondere die Sippe der Fuardwyn und ihrer Verwandten darf sich Vieles erlauben, denn schließlich eint uns alle, so unterschiedlich zivilisiert unsere Sippen auch einem fremden Betrachter erscheinen mögen, unsere gemeinsame twyneddische Abstammung. Doch es gibt Grenzen!

Schon immer haben sich die Bewohner der kleinen Siedlung am Emrys damit hervorgetan, die Geduld der Herrscher von Darncaer auf die Probe zu stellen. Verspätete und viel zu niedrige Tributabgaben, unterlassene Hilfeleistungen

angesichts räuberischer Überfälle umherziehender Fuardwyn-Truppen auf sesshafte Bürger Clanngadarns, respektloses Gebaren bei den (seltenen) Besuchen offizieller Würdenträger vor Ort – über das alles kann man ja hinwegsehen, schließlich ist Caerllion trotz allem eine – unsere – twyneddische Bastion gegen die Unholde des Nordens, Orks, Oger, Trolle, Thursen, und was es sonst noch alles in den Bergen und Höhlen Fuardains geben mag.

Seit etwa einem Jahr (Sommer 2403 nL) hat sich die Lage in Caerllion aber deutlich verschärft. Vielleicht treibt dort ein Totenbeschwörer sein Unwesen? Das könnte jedenfalls so sein, wenn man der Erzählung glaubt, dass dort im letzten Sommer eine Truppe untoter Soldaten durch die Straßen patrouillierte, mitten zwischen den Lebenden, und die Bewohner ließen das angeblich einfach zu und unternahmen nichts dagegen! Natürlich muss dieser widernatürliche Zustand schleunigst beseitigt werden! Wir schickten unverzüglich einen Gesandten zum Fürsten Caerllions und forderten ihn auf, (a) der Sache ein Ende zu bereiten, (b) den Totenbeschwörer dingfest oder unschädlich zu machen und (c) seinen fürstlichen Treueschwur auf den Hochkönig zu erneuern. All das wurde höflich, aber bestimmt zurückgewiesen. Caerllion befindet sich seither – rein technisch gesehen – im Aufruhr.

Nun, wir haben aus verschiedenen Gründen bisher davon abgesehen, eine Strafexpedition nach Caerllion zu senden; einer davon ist die Frage nach einer angemessenen Antwort. Selbstverständlich haben wir zunächst die Berichte unseres Beobachters vor Ort weiter ausgewertet. Von ihm erfuhren wir, dass der fragliche Nekromant ein gewisser Sulring Durgul sein könnte, aber wir erfuhren leider nicht, wie er zu dieser Information kam. Unser Mann deutete außerdem an, dass irgendwelche Verbindungen zum örtlichen „Tempel des Todes“, einer Andachtsstätte der Kinder Plenydds, bestünden, und versprach weitere Auskünfte. Doch seither:

Stille. Seit Ende letzten Jahres haben wir nichts mehr von ihm gehört!

Findet also heraus, was unserem Agenten zugestoßen ist. Sein Name ist Meical ap Olwyn. Sollte er ausgefallen sein, übernehmt ihr seinen Job. Beobachtet, berichtet und tut, was ihr tun könnt. Traut ihr euch zu, Durgul selbst zu erledigen, dann macht das; versucht andernfalls, seine Pläne zu durchkreuzen, was immer sie auch sein mögen. Zumindest aber müssen wir seine Stärken und Schwächen kennenlernen!“

Später besuchte sie der Plenydd-Priesters Talhern ap Prydwyn, der in die Mission eingeweiht war. Er wusste von dem Nest Caerllion aber nur, dass es dort seit 60 oder 70 Jahren in erhabener Lage einen Plenydd-Tempel gab, der damals auf den Ruinen einer alten Henwen-Kultstätte errichtet worden war. Talhern war sehr dafür, jeden finsternen Kult mit Flamme und Schwert zu tilgen, und wollte in diesem Sinn für den Erfolg der Panther beten.

Noch später besuchte sie der oberste druidische Berater des Hochkönigs, Stefan ap Prydwyn. Er kam sofort zur Sache:

„Hier die Kopie einer alten Karte von Caerllion. Ziemlich alt, aber besser als nichts. Der Emrys hat hier einen südlichen und einen nördlichen Zufluss; in der Gabelung liegt der Ort zwischen einem westlichen und einem östlichen Hügel. Die Straße nach Norden spielt keine Rolle, die nach Osten führt nach Llanbadarn – und die von Südwesten ist wohl die, die euch dorthin führen wird. Der nördliche Emrys ist ein Abfluss des nördlich gelegenen Gletscherfelds und sehr schlammig im Frühjahr; der südliche Emrys kommt aus den Wyddfa-Bergen und ist ein breiter Strom. Der Tempelbezirk befindet sich auf dem Westhügel, das Fürstenhaus und die stärksten Befestigungen auf dem Osthügel. Das einzig brauchbare Ackerland liegt östlich und südlich des Emrys, der Rest ist gelber Sandstein. Sämtliche Befestigungen

sind Holzpalisaden. Es gibt im Ostteil zwei Gasthäuser; beide sollen brauchbar sein.

Jetzt aber zur Geschichte Caerllions. Vertraulich – das sind keine allgemein bekannten Informationen!

Caerllion war schon immer eine Handelsstation in günstiger Lage, gut gegen dunkle Horden zu verteidigen. Dummerweise immer wieder mal niedergebrannt. Ziemlich aufwändig im Unterhalt.

2365nL wurde die jetzige Festung errichtet, unter Aufsicht des Fürsten Alis ap Colwyn oder kurz „Alis 1“. Streng genommen war Alis in die nördliche Wildnis strafversetzt worden, weil er den damaligen Hochkönig ständig kritisiert hatte und alles besser wusste, aber er machte das Beste draus und errichtete eine Festung, die der kleinen Siedlung wirklich zu einer neuen Blüte verhalf. Umschlagplatz für Felle, Pferde, Handwerkskram usw. Tatsächlich kein nennenswerter Angriff. Gute Arbeit.

2395nL entschied der damalige Hochkönig, dass die in Caerllion stationierten Truppen besser zur Sicherung Darncaers und zentraler Regionen Clanngadarns dienen sollten, und zog sie aus dem Norden ab. Die Proteste von Alis 1 halfen nichts – und prompt wurde Caerllion im Winter 2397nL von orkischen Horden überrannt – Alis 1 und seine Leibwachen sowie viele Familien fanden den Tod. Dumm gelaufen. Die Metzerei war aber zum Glück nicht vollständig gewesen – einige 100 Siedler oder so, viele aus der Colwyn-Sippe, hatten sich retten können und kehrten in die Trümmer der Stadt zurück, nachdem im folgenden Frühjahr die Orks das Interesse daran verloren hatten.

2399nL wurde Alis 2 als neuer Fürst Caerllions ausgerufen – und im gleichen Jahr wurde der Plenydd-Tempel zu einer „besonderen Andachtsstätte“ für dessen Kinder, die beiden Todesgötter Baith und Bress, umgebaut. Dies geschah ohne Rücksprache mit den zuständigen Tempel-

Leuten hier in der Hauptstadt, was so manchen Druiden ein wenig verwundert hat. Aber die heutigen sogenannten „Diener der Götter“ sind offenbar häufig sehr weiche Menschen – oder zumindest solche, die eine harte Auseinandersetzung scheuen. Weniger hat uns erstaunt, dass der Hochkönig die Ausrufung von Alis 2, die ebenfalls ohne seine Zustimmung erfolgte, zunächst schweigend hinnahm – in diesen Jahren plagten unser Land dunkle Horden großer Stärke, und die Frage der Herrschaft über ein Provinznest wie Caerllion war eindeutig dritte Priorität.

Aber aufgeschoben ist nicht aufgehoben. Als 240InL sich unser neuer Hochkönig an Alis 2 erinnerte und um seinen Treueschwur „bat“, erhielt er sogar von zwei Colwyns, Alis 2 und Alis 3, zur Antwort, dass sich Caerllion von nun an als freie Stadt betrachten würde, die niemandem, schon gar nicht irgendeinem sogenannten Hochkönig Clanngadarns, irgendetwas schulden würde. Ein völlig unakzeptables Verhalten, das leider die heutige unbestreitbare Schwäche Clanngadarns ausnutzt, dass dieses große Reich von zig Sippenfürsten regiert wird, die sich - mehr oder weniger offen – nur sehr wenig um die Ansprüche des Hochkönigs scheren, sondern viel lieber ihre kleinlichen Streitigkeiten untereinander austragen. Auf die freche Antwort der beiden Alis reagierte der Hochkönig also nur mit Schweigen – kein gutes Signal.

Alis 2 verhält sich seither ruhig, vielleicht ein Zeichen von Reue? Ganz anders dieser Alis 3, der angeblich andere Siedlungen im Norden des Landes auffordert, sich ebenfalls zu unabhängigen Gemeinden zu erklären. So ein Schwachsinn – der ganze Norden ist sowieso auf sich gestellt, Hochkönig hin oder her, und auf Tributzahlungen verzichten wir ja schon lange von diesen Grenznestern, die in diesen gefährlichen Zeiten wirklich sehen müssen, dass sie sich selbst helfen.

Wirklich ernst nehmen wir die Berichte, die wir letztes Jahr erhalten haben; wenn dort ein Nekromant sein Unwesen treibt, vielleicht

sogar mit der Unterstützung von Alis 3, dann muss dieser Scheißdreck gestoppt werden, ehe wir es dort mit einer Armee von Untoten zu tun bekommen!

Noch Fragen?

Möge euer Einsatz erfolgreich sein. Jede Information, die ihr uns besorgen könnt, ist wertvoll, solange sie auf Fakten beruht. Und gute Berichte von nicht-ganz-so-heldenhaften Lebenden sind uns wichtiger als gar keine Berichte von ach-so-heldenhaften Toten. Achtet darauf!“

Vor ihrem Aufbruch schickte die ETW folgenden Brief ab.

[Nachricht wurde nach Standardprozedur für Agenten des V.R. verschlüsselt]

An den hochgeborenen Pankrethis Nonscrupolous, Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft des Valianischen Reiches

Von Einsatztruppe West 007 (Verfasser des Berichtes: Cerileas Selkarth)

Betreff Bericht #7, Antwort auf A-004 und Antrag auf besondere Zuwendung

Unsere Referenz:
ETW 007 – B-007 – 2404 nL – Schlange – 25

Wir bedanken uns für das unerwartet große Lob aus der Heimat und möchten hiermit für alle Mitglieder der ETW 007 einen formlosen Antrag auf eine daraus begründete besondere Zuwendung stellen. Wir planen uns noch einige Monde in Darncaer aufzuhalten. Sollte die Zustellung der Zuwendung auch in den hohen Norden mit vernünftigem Aufwand möglich sein, möchten wir darum bitten, sie uns hier zuzustellen. Ansonsten bei der nächsten günstigen Gelegenheit.

Sollte es möglich sein, bei der Zuwendung Wünsche zu berücksichtigen, so bitten wir darum, folgende Wunschliste zu beachten:

- Cerileas Selkarth: magisches Kurzsword, Heil- und Krafttränke
- Pinos Narkuban: Spruchrollen aller Art (Beschleunigen, Blitze schleudern, Dämonenfeuer)
- NyoSan: magischer Dolch, Heil- und Krafttränke

- Saltor Lufticus: magisches Kurzschwert, oder bei einem Mangel an solchen Schwertern alternativ ein Satz magischer Pfeile

Alle anderen ETW 007-Mitglieder haben keine speziellen Wünsche geäußert, generell gibt es jedoch oft eine Knappheit an Heil- und Krafttränken, so dass wir solche Tränke immer gerne entgegennehmen.

Natürlich werden wir gerne dem Wunsch nachkommen, die Verwaltungskosten des valianischen Reiches zu senken und die Zahl unserer Berichte reduzieren und nur noch wichtige Ergebnisse mitteilen.

Darncaer, 2404 nL – Schlange – 25
Gezeichnet: C.S.

Unterwegs nach Caerllion

Die Gefährten erkundigten sich bei ihrem Ritt nach Norden über die Ereignisse in Caerllion und trugen so viele interessante Informationen zusammen.

Im harten Winter 2397/2398 war die kleine Wehrstadt von einer ungewöhnlich großen Horde von Orks überfallen worden, und mangels Soldaten hatten sich die Bürger nicht zu Wehr setzen können. Der Erbauer der Stadt, Alis ap Colwyn (oder Alis 1), starb mit seinen Leibwächtern und vielen anderen Tapferen, die mit ihren Leben die Flucht ihrer Familien erkaufte, aber für viele Bewohner gab es keine Rettung, und sie wurden von den Finsterlingen hingemetzelt. Mit den Strahlen der Frühlingssonne verloren die Orks die Lust an ihrem „neuen Zuhause“ und sie zogen sich in die Berge zurück, aber viele fürchteten, dass sie im nächsten Winter wiederkehren würden. Schließlich mussten sie ja offensichtlich keinerlei Gegenmaßnahmen befürchten! Unter den vielen Flüchtlingen, die bei Bauern und Siedlern der Umgebung untergekommen waren, war auch der Sohn von Alis 1, Alis 2, und er zeigte den entschlossenen Mut seiner Familie. War sein Vater etwa umsonst gestorben? Hatte er Caerllion umsonst zu einer Festung ausgebaut? Das durfte einfach nicht der Fall sein! Alis 2 scharte viele aus seinem Clan und andere Flüchtlinge um sich, die im Sommer 2398 in die Ruinen Caerllions zurückkehrten und mit dem Wiederaufbau begannen. Ihr Beispiel machte Mut, und eine große Zahl an Twyneddin, die sesshaft werden wollten, zogen mit ihren Familien in die Stadt, in der kräftige Hände sehr willkommen waren. Vom Hochkönig kam dagegen keinerlei Unterstützung!

Beim Erntedankfest im Herbst 2399 überraschte es niemanden, dass Alis 2 als neuer Fürst der weiterhin im Aufbau befindlichen Stadt ausgerufen wurde. Viele fürchteten, dass er und die Bewohner der Stadt

bald das Schicksal seines Vaters teilen würden, vor allem, als der Winter 2399/2400 wieder einmal besonders eisig und langwährend war. Aber die Stadt hatte Glück, die Orks verschonten sie und ließen sich bis heute nicht mehr in ihrer Nähe sehen. Wer wusste schon, was in den Köpfen der Finsterlinge vor sich ging? Man konnte nur hoffen, dass sie einfach das Interesse an dem Ort verloren hatten! Mittlerweile gab es freilich auch eine gut organisierte Bürgerwehr und etwa 30..50 ständig besoldete Soldaten im Dienst von Alis 2, die sowohl als Stadtwachen wie auch als Patrouillen im Umland eingesetzt wurden. *„Wir entrichten gern höhere Abgaben, wenn dafür auch etwas für unseren Schutz getan wird, und Alis 2 ist ein Stadtfürst, der sich um seine Leute kümmert. Er wird jetzt wohl etwa 50 Jahre alt sein – mögen ihm die Götter und die Natur noch ein langes Leben schenken! Leider lässt er sich in letzter Zeit nur noch selten in der Öffentlichkeit blicken.“*

Mit Alis 3 stand im Prinzip schon ein würdiger Nachfolger bereit, falls Alis 2 ein Unglück zustoßen sollte. Auch er zeigte den mutigen Eifer seiner Familie, hatte beim Aufbau der Stadt wacker mitgeholfen und kümmerte sich bis heute hin und wieder persönlich um den Drill der Stadtsoldaten oder befehligte den Einsatz einer Patrouille, sicher sehr zum Wohlgefallen seines Vaters. Leider lebte er sehr zurückgezogen, ließ sich nur selten in der Stadt sehen und hatte trotz seines Alters (Mitte 30) immer noch keine Frau! Da er außerdem sehr häufig die Andachten im wiedererrichteten Plenydd-Tempel besuchte, dort inbrünstig betete und überhaupt sehr gut befreundet war mit dem Plenydd-Priester Llywelyn ap Bryn (50), mutmaßten viele, dass er wohl lieber in dessen Fußstapfen treten und der neue Tempelvorsteher werden möchte, zumal sich Llywelyn seit der Instandsetzung des alten Plenydd-Tempels ja vor allem für die Kinder Plenydds, die beiden Todesgötter Baith und Bress, zuständig fühlte.

Angesichts der vielen Toten nach dem Überfall der Orks war der Vorschlag von Alis 2, in Caerllion nicht mehr den Gott des Schwertes (und des Hochkönigs) an erster Stelle zu verehren, sondern die Götter des Todes im Gedenken an die vielen Verstorbenen, ein angemessener Einfall. *„Wir finden es aber schon ein wenig seltsam, wenn für unseren Herrn Plenydd gar kein Opfer und keine Waffenschau mehr abgehalten wird. Llywelyn hat wohl auch verspürt, dass ein alleiniger „Tempel des Todes“ ein gar zu trauriges Zeichen abgibt, und seit dem Winter 2400/2401 gibt es jetzt im Tempel eine „Kinderstube“, als Zeichen, dass das Dasein der Menschen eben nicht nur ein Ende, sondern auch einen Anfang hat.“* Llywelyn und seine Diener und Dienerinnen kümmerten sich rührend um die schwangeren Frauen und ihre Neugeborenen. Wenn es ihre Zeit erlaubte, kümmerten sie sich sogar um kranke Kinder von Leuten, die nicht in der Stadt selbst wohnten, und

erwarteten dafür nur die Spende, die man auch zu geben bereit war!

„Ob mir etwas fehlt, wenn ich die Stadt besuche? Naja, etwas mehr Frohsinn könnte nicht schaden, vor allem die Bewohner lachen mir einfach zu wenig. Natürlich müssen die immer noch ihre Stadt aufbauen und haben viele ihrer Lieben und Nachbarn verloren und so, aber das ist jetzt schon ein paar Jahre her und es geht doch aufwärts dort, also hätte man doch allen Grund zur Freude und könnte das ruhig öfters mal zeigen. Noch dazu, wo doch schon in den Sommermonaten 2400 etlichen Familien das Leben in den Ruinen der Stadt so auf die Nerven ging, dass sie lieber fortzogen, vielleicht auch aus Angst vor dem Ausbruch einer Seuche – es sind ja dort im Frühjahr und Sommer jenes Jahres ziemlich viele Leute ganz plötzlich gestorben, muss wohl an dem schwülen Wetter damals gelegen haben. Ich meine nur, die sollten doch jetzt nervenstark sein und das Schlimmste hinter sich haben, aber irgendwie wirken die Städter auf mich immer ein wenig schwermütig. Vielleicht fehlt denen einfach unsere frische Landluft!“

Erkundungen in Caerllion

Die Gefährten erreichten am 12. Tag des Feenmonds die kleine Stadt und nahmen zwei Vierer-Zimmer in der Herberge „Storch und Wiesel“. In den Straßen herrschte das übliche „muntere Treiben“, es gab hier die normalen Geschäfte und die üblichen Reisenden, die froh waren, mal wieder unter Menschen zu sein.

Natürlich besuchten die Agenten als erstes den Tempel des Todes. Ein Novize zeigte den Besuchern gern den Altarraum, dessen Kuppel mit goldgelber Farbe ausgemalt war und angeblich das Licht Plenydds darstellte, das auf seine Gläubigen schien. Der Altarstein unter dem Zentrum der Kuppel war aus mehreren 30cm hohen glattbehauenen schwarzen Steinblöcken zusammengesetzt, die eine den Betenden zugewandte etwa 3m lange Sichel ergaben und angeblich das gekrümmte Schwert Plenydds darstellten, freilich nur als Provisorium, wie ihr Führer sofort zugab. Die Steine waren 2399 beim Anlegen des Massengrabs im Friedhof hinter dem Tempel gefunden und hier so zusammengesetzt worden, wie sie eben zusammen passten. Zwei silberne halbmondförmige alte

Feuerschalen rechts und links des Sichelsteins wurden nur entzündet, wenn Tote hier auf dem Altarstein aufgebahrt wurden. Im Hintergrund führte eine nachträglich ins Mauerwerk eingesetzte Doppeltür direkt zum dahinterliegenden Friedhof. Diese Tür war verriegelt und wurde nur geöffnet, um Verstorbene in den Friedhof zur Erdbestattung zu bringen.

In zwei Seitenschreinen wurden die Kinder Plenydds verehrt, die Todesgöttin Baith und der Todesgott Bress. In Anwesenheit des Novizen konnten die Gefährten schlecht nach Geheimtüren suchen oder die Statuen der Todesgottheiten nach verborgenen Öffnungsmechanismen abtasten. Alles sah völlig harmlos aus. Auf ihrem Rückweg zum Eingang des Tempels zeigte ihnen der Novize sogar die „Kinderstube“, ein derzeit leerstehendes sauberes beheizbares Krankenzimmer mit Betten für die schwangeren Frauen.

Als nächstes sahen sich die Gefährten im alten Friedhof hinter dem Tempel um, der beim Wiederaufbau deutlich erweitert worden war. Hier befand sich jetzt eine von einem Kiesweg umgebene und mit Erde gefüllte Grube, auf der einige Sträucher wuchsen, und in deren Zentrum einige große Natursteine standen, mit der twyneddischen Inschrift: *„Hier ruhen die Verteidiger Caerllions. Sie waren tapfer, aber viel zu wenige. Der Hochkönig war fern. Bewahrt dieses Andenken, und handelt danach!“*

Die Freunde hatten Mitgefühl mit der Bitterkeit dieser Worte und nahmen sich vor, dem Hochkönig einen guten Rat zu erteilen. Aber zunächst war für sie selbst guter Rat teuer. Wie sollten sie in dieser fremden Stadt unauffällig die Machenschaften Sulring Durguls aufdecken? Vielleicht würde ihnen ein Blick ins Archiv weiterhelfen? Ach so, das war beim Überfall der Orks abgebrannt? Vielleicht könnte man mit dem Stadtschreiber sprechen?

Zur Überraschung teilte der Befragte den Gefährten mit, dass der alte Stadtschreiber

Caerllions, ein gewisser Meical ap Olwyn, seit Jahreswende schwer krank in seinem Haus darniederlag und von seiner Schwester Ivinia gepflegt wurde. Die Freunde konnten ihr Glück nicht fassen und eilten zu der genannten Adresse. Ivinia wollte die neugierigen Fremden, die ihr irgendetwas von einer Brieffreundschaft ihres Bruders vorfaselten, bereits endgültig abwimmeln, als es Pinos gelang, ihr überzeugend (mit *Beeinflussen*) klarzumachen, dass es niemandem schaden würde, wenn die netten Fremden Meical einen Krankenbesuch abstatten würden. Ivinia meinte zwar, dass sich schon der „Neue Doktor“ Vladimir Slepov, der seit Sommer letzten Jahres ein leerstehendes Haus in Caerllion bezogen habe, um den Patienten kümmern und keinerlei Hoffnung auf Besserung haben würde. Im Gegenteil, er und sie flehten die Götter an, ihn endlich von seinem Siechtum zu erlösen!

Während Cerileas und Pinos dank ihrer Heilkünste ins Krankenzimmer gingen, unterhielten sich die anderen Gefährten mit Ivinia. Um die Jahreswende herum war Meical plötzlich wie vom Blitz getroffen zusammengebrochen und hatte seither nie wieder ein Wort gesprochen; meistens lag er im Koma, aus dem er hin und wieder erwachte, um ein paar Bissen oder etwas Nahrung zu sich zu nehmen. Er schien weder fähig zu sein, zu leben, noch, zu sterben.

Diesen Eindruck gewannen auch Cerileas und Pinos. Für Meical gab es weder natürliche noch sonstige Heilkunst. Diesen Informanten konnten sie abschreiben! Oder etwa doch nicht? Cerileas hatte den Einfall, ein inbrünstiges Gebet an Laran zu richten, und siehe da, Meicals Hand zuckte plötzlich und versuchte, freilich vergeblich, unter der Strohmattatze etwas hervorzuziehen. Für Pinos und Cerileas war das natürlich kein Problem, und schon hielten sie eine Karte des Tempels in den Händen. Hier gab es also einen geheimen Eingang!

Im Tempel des Todes

Zwei Stunden vor Mitternacht drangen die Agenten in den Geheimgang des Tempels ein und warteten dort ab, bis Ruhe in den sonstigen Tempelräumen eingekehrt war. Dann schlichen sie sich ins Innere des Tempels und entdeckten dort unter einer Falltür den Zugang zu der unterirdischen Kultstätte.

Eine Treppe führte hinab in eine Rumpelkammer, in der ein untoter Bär Sherlock angriff. Er wurde nach kurzem Kampf beseitigt, ebenso die beiden Zombies, die mit Putzeimer und Schrubber regungslos in einer Nische standen. Cerileas setzte bei einem harmlosen *Flammenkreis*-Zauber versehentlich ungezügelter empyreische Energie frei, die zum Glück nur sehr wenige Artefakte von Cerileas und Saltor zerstörte oder beschädigte.

Eine Wendeltreppe führte 10m tiefer hinab und endete an einem breiten gewölbten Sandsteintunnel mit schlanken Ziersäulen aus verschiedenen Harthölzern, die einst prächtig bemalt und derart geschnitzt waren, dass sie kunstvoll verschiedene Pflanzen Midgards, z.B. Getreideähren, Blumen, Gräser oder Stauden, darstellten.

Sherlok ging voran und sah rechts den Lichtschein von Feuerschalen; links hörte er im Dunkeln einen Tenor Liedchen trällern. Der Ermittler wandte sich nach rechts und sah dort in der Mitte eines großen runden Saals einen Kuttenträger, der eine mit Mondsicheln bestickte schwarze Robe trug und, mit dem Rücken zu Sherlock, mit irgendeinem Ritual beschäftigt war.

Es war der Drais-Priester Llywelyn ap Bryn, der in dieser uralten Draiskultstätte untote Neugeborene für ein extrem finsternes Vorhaben vorbereitete. Er hatte die Eindringlinge noch nicht bemerkt!

Saltor war der nächste Agent, und er zögerte nicht lange, sondern legte einen der neuen Lähmpfeile auf und schoss auf den Priester. Sein Pfeil traf – die benachbarte Holzsäule.

Llywelyn drehte sich erschrocken um. Pinos hinderte Llewelyn mit einem schnellen *Verwirren* an einer spontanen Reaktion, während Saltor einen zweiten Lähmpfeil abfeuerte, der dank der magischen Robe des Priesters nur wenig Schaden anrichtete. Die Agenten stürmten jetzt auf den Priester zu, der sich hinter einer Holzsäule in Deckung brachte und zunächst einen Draiswächter herbeirief, sich dann aber die *Graue Hand* anzauberte.

Heru und Sherlock nahmen es mit dem Draiswächter auf. NyoSan und Saltor bekämpften Llywelyn, während sich Cerileas in einem Gebet Laran um Kraft bat und Pinos ein *Schmerzen*-Zauber gegen den Priester gelang, der Llywelyn entscheidend schwächte.



Dennoch blieb der Nahkampf gegen den Priester eine gefährliche und spannende Angelegenheit. Saltor wurde ein Opfer der *Grauen Hand*, hatte aber Glück und überlebte den Angriff.

Kaum hatten Heru, Sherlock und PaiMuDan den ersten Draiswächter vernichtet, rief Llywelyn einen zweiten herbei, der mit Hilfe von Cerileas und NyoSan ebenfalls zerstört wurde.

Der Draispriester injizierte sich während des Kampfes sogar zwei geschickt in den Ärmeln seiner Robe versteckte Heilampullen, aber schließlich starb er trotzdem durch Pinos Schwert, freilich nicht ganz so elegant, wie es sich der Hexer vorgestellt hatte, der zunächst mal zu Boden stürzte und sich mühsam aufrappeln musste, ehe ihm sein tödlicher Streich dann doch noch gelang.

Beim Durchsuchen seiner Leiche entdeckten die Agenten neben einem Schlüsselbund auch die mit Diamanten besetzten goldenen Mini-Sicheln, mit denen Llywelyns Brustwarzen durchstochen waren. Diese wertvolle Beute steckten die Gefährten gern ein, aber das war schon die einzige Freude in dieser Felsenkammer. Entlang der Wand lagen hier 35 mummifizierte und mit einer grünen Nährlösung eingepinselte Bündel Neugeborener, aus denen nur Nase und Augen herausschauten – die meisten waren untot, der Rest war vertrocknet und verwest. Auf den Bandagen waren schwarze Runen aufgetragen, die auf „Zwiesprache“ und „Seelenreise“ hindeuteten. An den Wänden des Saales waren noch Malerei-Spuren von tanzenden Mädchen und anmutigen Jünglingen zu sehen sowie neuere, aber dennoch ebenfalls verwitterte Darstellungen des Mondes und der üblichen grausamen Drais-Folterungen.

Tatsächlich war hier das Zentrum einer alten Drais-Kultstätte, die auf einer noch älteren Henwen-Kultstätte erbaut worden war.

Die Wände des Saales auf der anderen Seite des Tunnels waren so gestaltet, als ob man sich auf einer Wiese in der Mitte einer idyllischen Waldlichtung befand. Am Boden waren 10 mit alten ornamentgeschmückten niedrigen Sandsteinfassungen umgebene große Felsmulden, die fast bis zum Rand mit dunkler modrigriechender Erde gefüllt waren. In der Mitte des Saales war ein Steinbrunnen zu sehen, mit einer schön behauenen Fassade, die wassertrinkende und -spritzende Menschen zeigte, die sich an Bächen und Seen miteinander vergnügten.

Das war das Zentrum des Henwen-Heiligtums. Auf geheimnisvolle Weise wurden hier die Lebenskräfte der Erde beschworen. Die Drais-Kultisten hatten hier nie Mut gehabt, Unsinn anzustellen.

Die Gefährten wurden hier von den Skeletten von 6 Gartenzwergen angegriffen. Heru wurde von ihren giftigen Klauen so schwer getroffen, dass er ins Beet des „Tirillis-Würgers“ sprang, dort in den stachelbewehrten Ranken hängen blieb und

schwer deprimiert jedes Interesse am Weitermachen verlor. Dank des *Flammenkreises* von Cerileas wurden die Zwergenskelette aber recht einfach zerstört, und nach einer Meditationsstunde des Larankriegers hatte auch Heru das Pflanzengift überwunden und war wieder ganz der Alte.

Das Singen hatte mittlerweile aufgehört – jetzt piff jemand verschiedene fröhliche Melodien vor sich hin. Das war der untote Meisteralchimist Radici, der sich im nächsten Saal mit interessanten pflanzlich-thaumaturgischen Experimenten amüsierte. Man hatte ihn extra aus den Küstenstaaten geholt, und er amüsierte sich köstlich bei seiner Arbeit. Seine Laborumgebung war einfach perfekt!

Sherlok wollte sich gerade vorsichtig in den Saal schleichen und erst einmal heimlich im luxuriös eingerichteten und mit Vorhängen vom übrigen Saal abgetrennten Wohnbereich umsehen, als Radici ihn plötzlich bemerkte. Ehe der Alchimist aber irgendetwas unternehmen konnte, schoss ihm Saltor einen Treppfeil in die Seite und lähmte ihn.

Sherlok begann gerade, Radici zu verschnüren, als der wieder zu sich kam und versuchte, sich mit einem Kraftakt von seinen Fesseln zu befreien. Vergeblich. Schnell wurde er auch noch geknebelt. Natürlich konnte man ihn jetzt nicht mehr vernehmen. Also wurde der Knebel wieder entfernt. Radici meinte, zunächst immer noch recht entspannt, dass seine Besucher vermutlich einen der Chef sprechen möchten, die beide eine Etage tiefer ihr Quartier hätten, der „große Chef“ ebenso wie der „kleine Chef“. Wenn sie die Güte hätten, ihn wieder loszubinden, dann könnte man sich sicher wie zivilisierte Wesen unterhalten, und nicht auf diese brutal unhöfliche Art, die sowieso keinen Eindruck auf ihn machen würde.

Nach einigem Hin und Her verweigerte Radici, vom ungehobelten Betragen der Ankömmlinge jetzt ernsthaft empört, jede

weitere Aussage, und trotz Cerileas Bedenken zückte Saltor schließlich seinen Dolch und trennte Radici den Kopf ab. Während Cerileas vorsichtshalber erneut eine Meditationspause einlegte, sackten die Gefährten die beschrifteten Pflanzentränke sowie allerlei wertvollen Schmuck und kostbares Parfüm ein.

Eine weitere Wendeltreppe führte weitere 10m tiefer hinab und mündete erneut auf einen breiten Sandsteintunnel. Diesmal sah Sherlok, der wieder als Erster voranschritt, in einem Saal links den Schein von Feuerschalen und jede Menge unbeweglicher menschlicher Gestalten. Dort murmelte ein einzelne Person irgendetwas vor sich hin; rechts dagegen war alles still.

Eine erregte Diskussion im Flüsterton begann. Rechts in den stillen Bereich, oder links zu den 100 Zombies? Wenn ihre Augen richtig funktionierten, übte links inmitten der regungslosen Untoten ein kleinwüchsiger Krieger in Kettenrüstung vor einem Spiegel gewisse Gesten und Worte und machte sich immer wieder Notizen in Pergamenten, die auf einem Schreibtisch herumlagen. Sollte das Alis 3, der Sohn des amtierenden Fürsten von Caerllion sein?

Während sich die Gefährten gerade auf einen Angriffsplan einigten wollen, hatte Alis 3 ihre Anwesenheit bemerkt. Er nahm sein Knochenschwert und einen Beschleunigungstrank zu sich, ehe er plötzlich flink zur Wendeltreppe stürmte, um die Fremden abzuschlachten, die sich in die Kultstätte verirrt hatten. Die Gefährten flohen die Wendeltreppe hinauf, wurden aber überraschend schnell eingeholt und mussten sich schließlich – in der Person von Saltor und Sherlok – zum Kampf stellen. Zum Glück für sie entwaffnete Pinos mit einem *Heranholen*-Zauber Alis 3, und nun floh er seinerseits – immer noch beschleunigt – zurück in den Raum der 100 Zombies.

Die Agenten rannten hinterher. Alis 3 aktivierte dort zwei Elitezombies, mit denen er die Kontrollrituale geübt hatte, und holte

aus seinem Schreibtisch eilends einen Heiltrank. Schon ging der Kampf weiter, auch wenn Alis 3 nur noch einen Knochendolch hatte, mit dem er sich gegen NyoSan, PaiMuDan und Heru, später auch Saltor, zur Wehr setzte. Saltor beging vor lauter Übermut den schweren Fehler, trotz seiner Erschöpfung weiterhin gegen Alis 3 zu kämpfen, und hätte ihn beinahe mit seinem Leben bezahlt. Pinos zauberte aus sicherer Distanz *Schmerzen* und *Heranholen*, scheiterte aber mehrfach am Widerstand seines Gegners.



Die Elite-Zombies beschäftigten Cerileas und Sherlock einerseits und Sherlock und PaiMuDan andererseits. Schließlich brach Alis 3 zusammen und wurde sofort von Saltor hingerichtet, sehr zum Ärger des Larankriegers Cerileas, der seinen Zorn aber hinunterschluckte. Auch die beiden Zombies wurden vernichtet. Die Leiche von Alis 3 wurde durchsucht, hatte aber keine besonderen Wertsachen bei sich. In seinem Schreibtisch fanden sich ein paar interessante Tränke sowie ein seltsamer „Damenstrumpf“, ein elastischer kurzer Schlauch aus Spinnenseide, mit dem die Gefährten zunächst nichts anfangen konnten.

Die Agenten wagten es nicht, die 100 regungslosen Zombies in diesem Saal zu vernichten. Sie legten eine kurze Verschnaufpause ein, während der alles ruhig blieb, und hielten Kriegsrat. Sollten sie dem Tunnel in beiden Richtungen folgen und nach weiteren Hinweisen suchen, um die Pläne des finsternen Kults aufzudecken? Oder würden sie dort Sulring Durgul in die Hände laufen, also ihr Leben aushauchen, ohne ihren Bericht in Darncaer abzuliefern?

Nach langer Diskussion einigten sich die Gefährten darauf, noch im Schutz der Dunkelheit zu ihrer Herberge zurückzukehren. Bisher gab es ja null Zeugen für ihre Taten [ein schwerer Irrtum, denn einem sehr begabten Nekromanten könnten Tote sehr wohl durchaus allerlei erzählen!].

Als die Agenten bereits auf der Wendeltreppe zur Eingangskammer waren, hörten sie Stimmen und versteckten sich schnell im oberen Tunnel. An diesem frühen Morgen suchte der Draispriester Elphin in Begleitung von 2 Novizen nach Llywelyn, der die ganze Nacht im Heiligtum verbracht hatte, dieser alte Streber, aber die Tagesgeschäfte warteten, und die Novizen sollten die nächste Kulthandlung vorbereiten.

Elphin wurde von Saltor mit einem glücklichen Kopfschuss auf der Stelle getötet. Die beiden Novizen ergaben sich zwar auf der Stelle, waren aber zu keinerlei Auskünften bereit, sondern beteten zu Drais, der ihren Mut beachten und ihre Angreifer vernichten sollte. Damit besiegelten sie ihr eigenes Ende – ehe Drais ihre Gebete erhören konnte.

Nach einer weiteren Diskussionsrunde entschlossen sich die Gefährten endgültig, den Tempel zu verlassen. Kurz vor der Morgendämmerung standen sie also vor der verschlossenen Tür ihrer Herberge, während Sulring Durgul gerade im Tempel des Todes zusammen mit 3 Novizen eine kleine Morgenandacht verrichtete, da er gerade von einem längeren nächtlichen Ausflug in sein Heim zurückgekehrt war.

Heimkehr nach Darncaer

Die Küchenmagd ließ ihre Gäste in die Herberge ein und wunderte sich, wo die „Pelzjäger-Schutztruppe“ wohl die Nacht verbracht hatte, aber es war ja nicht ihr Problem, wenn die Gäste zahlten und dann doch nicht ihre Betten fanden. Andere Nomaden hielten die Nächte innerhalb der Palisaden der Stadt oft auch nicht aus und

übernachteten dann lieber vor der Stadt, auch wenn ihnen das peinlich war. Das Frühstück war aber noch nicht fertig!

Die Gefährten diskutierten fast eine Stunde lang [auch am Spieltisch!] ihren nächsten Schritt. In der Stadt bleiben und die weiteren Ereignisse abwarten? Das klang nach Warten auf Verhaftung und Exekution. Alis 2 um Audienz bitten, ihn über die Machenschaften seines Sohns aufklären, und mit Soldaten die Kultstätte auseinandernehmen? Da sie Alis 2 nicht einschätzen konnten, schien ihnen dieser Weg ebenfalls zu riskant. In der nächsten Nacht erneut in den Tempel schleichen und die restlichen Räume erforschen? Cerileas, Sherlok und NyoSan waren dafür – noch nie hatten sie ein Dungeon nicht restlos erforscht! Sie wollten sich tagsüber ein sicheres Versteck suchen und nachts dann in guter Ermittler-Art erneut hinab in die verborgenen Kulträume wagen. Die anderen 4 waren strikt dagegen – gegen einen alten Seemeister hatten sie null Chance, und sie sollten fliehen, solange die Tür noch offenstand!

Die Mehrheit setzte sich durch, und so ritten also die Agenten am frühen Morgen durch das südliche Stadttor davon, während Sulring Durgul soeben die „ärgerliche Sauerei“ in der Kultstätte entdeckte und seine weiteren Pläne an die neue Situation anpassen musste.

Die Agenten bemerkten keine Verfolger und ritten unbehelligt zurück nach Darncaer.

Am letzten Tag des Feenmonds erreichten sie Darncaer. NyoSan erstattete sofort Bericht an Bogdan und Stefan. Unter dem Plenydd-Tempel befand sich also eine alte Drais-Wirkstätte, in der widerliche Riten zelebriert wurden, untote Neugeborene auf seltsame Weise zur Steuerung von Zombies verwendet wurden, und Alis 3 Teil dieses Geheimbunds gewesen war. Über Alis 2 wussten sie freilich nichts.

Stefan schäumte vor Wut – dieser finstere Tempel musste bis aufs Fundament vernichtet werden! Die Agenten baten ihn,

den Wunsch des Volks nach Feiern zu Ehren Plenydds ernst zu nehmen und der Stadt auch einen Plenydd-Tempel zu genehmigen, und Stefan nahm das mit einem gewissen Zögern zur Kenntnis. Da der Hochkönig in Dinas Dernos erfolgreich gewesen war, wenngleich Gorthaudhi zusammen mit einem Marid in den Fluten des Ystrads spurlos verschwunden wäre, könnte man das Heer nach Caerllion umleiten, um dort diese Kultstätte sofort auseinanderzunehmen und diesen Sulring Durgul dingfest zu machen sowie in der Stadt für Ruhe und Ordnung zu sorgen.

Die Gefährten stimmten diesem Plan zu und waren bereit, dem Hochkönig als Führer zu dienen. Sie ritten also wieder nach Norden, diesmal nach Llanbadarn, um dort den Hochkönig Glyndwr ap Howlyn zu treffen.

Aufräumarbeiten an Seite des Hochkönigs

Am 13. Tag des Hirschmonds kamen den Gefährten bereits Boten des Königs entgegen und begleiteten sie nach Llanbadarn. Glyndwr war sehr erfreut, die Panther Brans persönlich kennenzulernen, die ausgezeichnete Arbeit für ihn geleistet hatten. Er berichtete, dass er bereits Boten aus Caerllion empfangen hätte, die gute Nachrichten verkündet hätten. Die ganze Stadt hätte durch die Machenschaften des angeblichen Plenydd-Priesters Llywelyn ap Bryn einen festen Treueschwur geleistet, dessen Verletzung mit plötzlichem Tod oder langem Siechtum geahndet worden wäre. Alis 2 wusste auch, dass sein eigener Sohn, Alis 3, zusammen mit Llywelyn an unheimlichen Dingen gearbeitet hatte, am Aufstellen einer Armee von Untoten, um Caerllion dauerhaft zu schützen. Jetzt könnte er darüber reden, weil der Schwur seine Kraft verloren hätte! Mutige Einwohner hätten den Tempel des Todes, dessen Diener seit Mitte des Feenmonds verschwunden waren, Anfang des Hirschmonds aufgebrochen und im Keller die Leiche Llywelyns sowie widerlichste Sachen gefunden und alles so gelassen, aber es war offenbar nicht mehr tödlich, darüber zu reden, und so freute sich

Alis 2 auf den Hochkönig, dessen lange vermissten Truppen in der Stadt mehr als willkommen wären.

Die Bevölkerung von Caerllion hieß die Ankunft des Hochkönig also willkommen. Glyndwr versicherte Alis 2, künftig eine ständige Soldatengarnison in der Stadt zu unterhalten, damit so ein untoter Unsinn nie wieder aufkommen könnte.

Im Winter 2404 / 2405 entspannten sich die Gefährten in Darncaer. Pinos verdiente sich in einem Wirtshaus als Geschichtenerzähler täglich ein paar Goldstücke dazu, und PaiMuDan zog wieder ins Haus des verwitweten Handelsherrn ein und ließ sich von ihm verwöhnen.

Die weitere Untersuchung der Stadt ergab:

- Meical ap Olwyn war verstorben.
- Im ungenutzten Bierkeller der noch im Bau befindlichen Brauerei fanden sich zahlreiche Zombies aus den Leichen der beim Orküberfall getöteten Städter.
- In der Kultstätte selbst war der druidische Begleiter des Hochkönigs geschockt von der Finsternis der Drais-Stätte einerseits und der gewaltigen Lebenskraft der Henwen-Stätte andererseits. Genau hier musste unbedingt ein druidischer Hain errichtet werden!
- Sulring Durguls Räume waren leer. Es sah fast so aus, als ob hier ein gut 2m großer Drache gehaust hätte.

Darncaer

Am 12. Tag des Drachenmonds kehrten die Agenten zusammen mit dem Hochkönig zurück nach Darncaer. Natürlich waren sie ab jetzt willkommenen Gäste im Palast des Königs, und Glyndwr schickte einen anerkennenden Bericht an den Flaith in Dinas Taras. Den Gefährten verlieh er, als erste Nicht-Twyneddin überhaupt, den silbernen Sternenorden von Darncaer.

Stefan ap Prydwyn berichtete von der Entscheidung des Druidenzirkels, in Caerllion neben dem neuen Druidenhain am Ort des Tempel des Todes, der künftig eine Ausbildungsstätte und ein Erholungszentrum für die Druiden des Landes sein sollte, auch einen Plenydd-Tempel zu errichten, ganz so, wie es die Freunde vorgeschlagen hatten.