

D.8 Ywerddon in Flammen

“Empire in Flames” – Carl Sargent, WFRP 1989

Copyright © 2007 by Harald Popp.

Darncaer

Ein sehr angenehmer Winter verging. Die Gefährten waren regelmäßige Gäste bei Festmahlen des Hochkönigs und konnten ohne finanzielle Probleme ihre Ausbildung fortsetzen. Cool!

Im Kranichmond traf ein Schreiben der Zentrale ein.

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

An **Einsatztruppe West 007**

Von **P. N., Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.**

Betreff **Bericht #7 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-005 – 2404nL – Hirsch - 1**

Lob n/a

Tadel n/a

(1) Wir bestätigen den Eingang o.g. Schreibens, bei dem es sich (vgl. Prüfungsbescheid PB #023-PN-2404 des kgl. Ausst.) hiermit aktenkundig um den formlosen Antrag auf eine besondere Zuwendung im Rahmen des Verfügbaren handelt. Einen anderen Zweck dieses Schreibens konnten wir trotz versuchsweiser Anwendung sämtlicher veralteter Dechiffriermethoden nicht erkennen.

(2) Diesem Antrag wird stattgegeben (PN, 2404 – Fee – 23).

Sonstiges

Wir wünschen der ETW das weitere Erzielen wichtiger Ergebnisse und freuen uns auf den nächsten inhaltsschweren Bericht.

Gezeichnet: P.N.

Im Wolfmond brachte ein Bote ein Paket aus Candranor zusammen mit einem weiteren Schreiben der Zentrale; die beiden Botschaften hatte offenkundig unterschiedlich lange Laufzeiten hinter sich.

Im Paket waren ein Kurzsword des Larantempels (mit der Gravur *Cerialias Selkrampf*), zwei Dienstdolche, eine Schriftrolle *Beschleunigen*, und sechs Heiltränke *Turbolader*. Und das Schreiben lautete wie folgt:

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

An **Einsatztruppe West 007**

Von **P. N., stellvertretender Leiter der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.**

Betreff **Bericht #8 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-006 – 2404nL – Rabe - 19**

Lob Nach kurzer Beratung wurde einstimmig der Beschluss gefasst, der ETW 007 ein *großes Lob* auszusprechen [PN an VC: Eintrag in Personalakte gemäß TO §3.2 ff]. Dieser Beschluss berücksichtigt die Aussagen des Sp.Ag. „Doc“ V.S.

Tadel wäre absurd, bei dieser erstklassigen Truppe!

(1) Wir freuen uns außerordentlich über die Befreiung Caerllions aus den Klauen des verfluchten Sulring Durguls. Das Vorgehen der ETW 007 kann man durchaus als „meisterliche Aufklärung“ bezeichnen, eine professionelle Mischung diplomatischer Erkundung, entschlossener Tötung und rechtzeitigem taktischen Rückzugs – ein gutes Beispiel für die praktische Umsetzung unserer kostspieligen ETW-Ausbildungsprogramms!

(2) Wir dürfen der ETW 007 die besten Wünsche des Seekönigs bestellen, der sich persönlich für diesen Fall interessierte. Surling Durgul (SD) ist ein abtrünniger Seemeister aus alten Zeiten, zählt zum Kreis der Uralten Schwarzen Arkanten und soll die Verborgenen Künste der Großen Meister beherrschen – zu seinen ständigen Dienern zählen Elementarmeister, Dämonenfürsten und andere Wesen! Der Seekönig sieht es mit großem Wohlwollen, dass SD offenkundig keinen Anlass gefunden hat, seine Aufmerksamkeit auf das valianische Reich zu richten, und er wünscht, dass dies auch in Zukunft der Fall sein möge. Die widerlichen Pläne des SD zu durchkreuzen, sei eine erfreuliche Sache, ihn zu einer Machtprobe zu zwingen, dagegen eine ganz und gar unerfreuliche

und zum gegenwärtigen Stand des Reichs nur verderbenbringende Sache.

(3) Wir begrüßen ausdrücklich die Annäherung der ETW 007 an den gegenwärtigen Hochkönig von Clanngadarn, Glyndwr ap Howlyn, den der Seekönig bisher – auch aufgrund des häufigen Herrscherwechsels in diesen barbarischen Grenzgebieten – noch nicht zu seinen Freunden zählen darf. Wir bitten deshalb vor dem Überbringen eines Grußes um ein kurzes *Profil der Herrscherpersönlichkeit* (formlos genügt - ETW 007 fehlt das übliche Formular [Verm. P.N.] zwecks finaler Entscheidung.

Vertraulich, nur für den Dienstgebrauch

Sp.Ag. „Flammenauge“ M.L. wurde bei seinem Einsatz in Caerllion leider ein Opfer der Kultisten. Wie wir von Doc erfuhren, hatte er M.L. in den Norden geholt, damit er ihn bei seinen Nachforschungen unterstützen würde, doch M.L. hatte sich nie bei ihm gemeldet. Doc fand die Leiche seines Freunds, als die Kultstätte gesäubert wurde – M.L. war offenkundig ein Gefangener SDs gewesen, hatte aber – mit einer Ausnahme – noch die üblichen Wertsachen bei sich. Bei der Ausnahme handelt es sich um ein Kleinod aus Spinnenseide, ein Geschenk moravischer Waldelfen an Flammenauge für gewisse Einsätze. Wir erwähnen dieses Detail nur für den Fall, dass diese Tarnkappe in den Besitz der ETW gelangt wäre.

Wir freuen uns auf den nächsten Bericht.

Gezeichnet: P.N.

Die Agenten schickten folgendes Schreiben 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 (Bericht erstellt von Cerileas Selkarth)

Betreff Bericht #9, Kurzprofil des Hochkönigs von Darncaer, Glyndwr ap Howlyn

Unsere Referenz:
ETW 007 – B-009 – 2405nL – Wolf – 15

Vielen Dank für die freundliche Nachricht A-006 aus der Heimat, das erneute große Lob und vor allem auch die besten Wünsche des Seekönigs, die wir hiermit untertänigst erwidern möchten. Bezüglich des

gewünschten Profils der Herrscherpersönlichkeit haben wir Folgendes ermittelt:

Bei dem erst 30 Jahre alten Hochkönig Glyndwr ap Howlyn handelt es sich um einen sehr pragmatischen Herrscher mit ausgeprägtem Realitätssinn, der es sich zum Ziel gesetzt hat, Friede und Zusammenhalt in seinem Reich zu stärken. Die Bevölkerung, egal welcher Herkunft, soll sich nicht untereinander streiten, sondern bereit sein, gegen gemeinsame Feinde des Reiches zu kämpfen. Zitat: „*Schluss mit dem Hick-Hack zwischen den Sippen! Orcs und Ungeheuer sind die wirklichen Feinde des Reiches!*“. Den einzelnen Provinzen wird eine gewisse Eigenständigkeit zugestanden, denn nicht jedes Detail kann von einer zentralen Regierung geregelt werden. Die Grenzprovinzen müssen sich auch weitgehend selbst gegen eventuelle Übergriffe der Nachbarn zur Wehr setzen. Wichtig ist jedoch die Einheit des Reiches. Fürsten, die die Oberhoheit des Hochkönigs nicht akzeptieren oder nicht im Sinne des Hochkönigs „vernünftig“ herrschen, müssen damit rechnen, dass sie der Hochkönig zur Räson bringt oder auswechselt. Über ferne Länder, wie z.B. das valianische Reich, weiß der Hochkönig wenig, sie haben für ihn bis jetzt keine praktische Bedeutung. Mit Alba gibt es in den Grenzgebieten immer wieder Streitigkeiten, der Hochkönig hat jedoch (Zitat) „*zuwenig Truppen, um die albischen Arschlöcher anzugreifen*“.

Wir werden Darncaer in wenigen Wochen in Richtung Almuin verlassen, so dass uns eine Antwort auf dieses Schreiben vermutlich nicht mehr in Darncaer erreichen wird. Gerne werden wir natürlich nach Darncaer zurückkehren, um gegebenenfalls einen Gruß des Seekönigs zu überbringen. Wir bitten dies jedoch bei der Zeitplanung zu berücksichtigen.

Darncaer, 2405nL – Wolf – 15

Gezeichnet: C.S.

Bogdan ap Prydwyn entließ Ende des Bärenmonds die Agenten und schickte sie zurück zum Flaith nach Dinas Taran, mit einem Dankschreiben des Hochkönigs, der „unseren lieben Clansbruder Rhys ap Howlyn“ bat, Ywerddons Treuepflicht nicht zu vergessen. Der Aufbruch sollte am 1. Luchs sein. Am 28. Bär, einen Tag vor ihrem geplanten Aufbruch, erreichte die Agenten ein Schreiben von Hywel ap Todwyn.

Hywel war mittlerweile der amtierende Graf Almuins – sein Bruder Stefan war gestorben, und Bran hatte die Nase voll von den anstrengenden Regierungsgeschäften.

Werte Panther,

Unser Hochkönig ist offenkundig sehr zufrieden mit Eurem Einsatz, und Wir danken Euch, auch im Namen Unseres Flaith, für Eure mutigen Taten. Schon heute freuen Wir uns darauf, Euch bald als Gäste des Almhauses willkommen zu heißen!

Doch vorher möchten Wir Euch noch um einen Gefallen bitten. Reitet geschwind nach Dinas Taran, um an Unserer Seite zu sein in diesen unruhigen Zeiten, die wohl dazu taugen, so den Blick eines Mannes zu trüben, dass er kaum vermag, Freund vom Feind zu trennen.

Rhys ap Howlyn hat den Rat der Weisen einberufen, und sofern er sich versammelt, wird er wohl noch in der ersten Trideade des Luchsmonds eine Entscheidung treffen, die nichts weniger als die Zukunft Ywerddons und damit auch den Weg Almhuins bestimmen wird. Wir können nur wenig anderes tun, als zu den Mächten des Himmels und der Erde beten, auf dass der Ratschluss nach dem Willen Unseres Flaith ausfallen und das Prädikat „Weisheit“ tatsächlich verdienen möge.

Meldet Euch im Reichshaus und erwartet dort Unsere ~~Befehle~~ Wünsche.

Verfasst und Gezeichnet:

Hywel ap Todwyn, Graf von Almhuin

P.S. Unsere Gemahlin entbietet Euch die besten Wünsche!

Dinas Taran

Sämtliche Agenten der ETW 007 ritten nach Dinas Taran, also auch Mirha und NyoSan, die beide noch von einer Erkältung geschwächt waren und sich deshalb aus den kommenden Ereignissen heraushielten. Am späten Nachmittag des 8. Luchs erreichten sie die Stadt, die sich gerade in höchstem Aufruhr befand, denn vor einer Stunde war im Fürstenhof der amtierende Flaith Rhys ap Howlyn während einer Sitzung des Rats der Weisen von einem oder mehreren Verrückten ermordet worden!

Das Gebiet des Fürstenhofs wurde durch zahlreiche Wachen gesichert; die Gefährten ritten deshalb direkt in die vornehme Herberge „Das Reichshaus“. Graf Hywel ap Todwyn weilte noch im Fürstenhof, aber

dafür trafen sie Ar ap Ulwyn an, den Plenydd-Priester aus Almhuin, der ein paar Unterlagen aus seinem Zimmer geholt hatte und wieder zurück zu einer Besprechung in den Fürstenhof musste. Ar erzählte ihnen hastig Folgendes.

„Schön, dass ihr hier seid, liebe Freunde! Ich bin in äußerster Eile, ich muss dringend zurück zur Besprechung, denn für die morgige Versammlung müssen wir wirklich gut vorbereitet sein! Bezieht doch erstmal euer Quartier – die „Gekreuzten Klingen“ haben für euch Zimmer reserviert, im Namen von Graf Hywel, direkt an der Großen Brücke über die Tara. Kommt zum Abendessen ins Reichshaus – und wartet mit dem Essen nicht auf den Grafen und mich, wir kommen vielleicht erst recht spät, aber wartet bitte auf jeden Fall auf uns, denn es gibt viel zu besprechen! Unser Flaith wurde von einem durchgeknallten Idioten hingerichtet. Rhys ist mausetot, jede Rettung ausgeschlossen. Der Täter trug ausgerechnet die Roben eines Plenydd-Dieners, und ein paar Deppen glauben jetzt bestimmt, dass unser Tempel einen derartigen Schwerteinsatz gutgeheißen oder sogar beauftragt hätte. Das ist natürlich Schwachsinn! Also, ich muss jetzt weg, bis später, und so, wie ich Hywel kenne, wird er euch morgen bestimmt als seine Vertrauten mit in den Sitzungssaal nehmen, zur moralischen Unterstützung. Seht deshalb lieber zu, dass ihr anständig gekleidet und halbwegs sauber und frisiert seid.“

So geschah es. Beim Abendessen im Reichshaus kam nur Hywel, der „Brans Panther“ herzlich begrüßte und sich zu ihrem erfolgreichen Einsatz im Norden Clanngadarns beglückwünschte. Er erzählte: *„Heute hat der Rat der Weisen getagt, auf Einladung des Flaith, und obwohl wir freilich sehr gespannt waren, wie die Entscheidung ausfallen würde, so waren wir doch überhaupt nicht auf das gefasst, was sich heute im Sitzungssaal abspielte.“*

Anwesend waren – neben Ar und mir – Aled ap Heddwyn, der Oberdruide unserer Stadt,

dann 3 Männer aus Faeldun, nämlich der Fürst Halth ap Taswyn, sein Oberdruide Aglim, und der Plenydd-Priester Leon ap Bilthen, dann natürlich der Flaith Rhys ap Howlyn und Yorri, der Hochdruide Ywerddons, die beide aus Dinas Taran stammen, sowie Kaslain, der druidische Gesandte unseres Hochkönigs, und zahlreiche Stammesführer bzw. Sippenvorsteher aus den nördlichen bzw. südlichen Provinzen unseres Reiches – alle natürlich zusammen mit ihrem Gefolge.

Ich glaube, wir alle waren sehr gespannt, welche Entscheidung der Flaith dem Rat der Weisen tatsächlich abverlangen würde, aber ich glaube auch, dass sich jeder der Anwesenden darauf vorbereitet hatte, dass das längste Erwartete heute wirklich eintreten würde, denn „die gewöhnlich gut unterrichteten Kreise“ hatten ja schon viele Monate entsprechende Hinweise verbreitet! In diesem Fall wäre es um nichts Geringeres als die endgültige Befreiung Ywerddons vom Joch des Hochkönigs gegangen – und ich will euch nicht verhehlen, dass es mir in der Tat gut gefallen hätte, wenn es geklappt hätte, dass der Flaith sein Amt dank Mehrheitsbeschluss des Rats der Weisen an den Königsanwärter der nördlichen Sippen Erainns, Ri Muirchertach aus Areinnall, übertragen hätte. Als neuer Fürst eines völlig eigenständigen Ywerddons hätte Muirchertach nicht nur die Folgschaft mächtiger Sippen Erainns hinter sich, sondern würde sich auch dem sowieso durch zahlreiche Clansfehden geschwächten Hochkönig Clanngadarns als zuverlässiger Handels- und Bündnispartner – natürlich auf gleicher Augenhöhe – präsentieren, der sich ab sofort auf eine sichere Südgrenze seines Reichs verlassen könnte.

Ich will euch auch nicht verhehlen, dass die meisten Anhänger des Druidentums, aber auch zahlreiche andere königstreue Männer, diesen Plan des Flaith für völligen Wahnsinn halten, und zwar nicht nur, weil sie davon ausgehen, dass es sich der Hochkönig prinzipiell nicht bieten lassen dürfte, wenn ein ihm tributpflichtiges Land einfach seine

Ansprüche aberkennen würde, und Clanngadarn und Ywerddon damit blutige Schlachten bevorstünden, sondern auch, weil sie grundsätzlich jede weitere Verweichlichung des twyneddischen Brauchtums durch erainnische Einflüsse ablehnen und für eine klare „völkische“ Trennung eintreten.

Ich will euch auch nicht verhehlen, dass es in den Provinzen Ywerddons auch etliche starrköpfige erainnische Sippenführer gibt, die ihre verlustreichen Schlachten gegen die twyneddischen Heere nicht vergessen haben oder die prinzipiell jede fremde Hoheit, auch von anderen Erainnern, auf ihrem eigenen Boden ablehnen. Für diese Heimatfraktion erscheint ein Plan des Flaith, wie ich ihn euch gerade geschildert habe, und jedwede Abstimmung des Rats der Weisen wie fortgesetzter Landesverrat, und deshalb kann man von diesen Leuten nichts anderes als Ablehnung erwarten, solange Ywerddon existiert. Sie sind aber, so meine ich, schon heute nichts weiter als eine schwache Minderheit Ewiggestriger, und sie werden hoffentlich allmählich aussterben.

Also, ihr versteht, wir alle waren sehr gespannt auf die für die nach dem Mittagessen angesetzte Rede des Flaith, nachdem wir schon den Vormittag mit Grußworten und allerlei Blabla verschwendet hatten. Als er aber endlich den Sitzungssaal betrat, bin nicht nur ich schwer erschrocken über seinen Anblick! Wir alle wissen ja, dass er ein Alter erreicht hatte, in dem es dringend ratsam war, in den verdienten Ruhestand zu gehen, aber so zittrig und unbeholfen wie heute hatte wohl noch niemand den Hochfürst Ywerddons gesehen! Er konnte selbst mit Hilfe seiner Begleiter nur mit Mühe die Stufen seines Throns erklimmen, doch als er dann endlich mit fester Stimme seine Rede begann, schöpfte nicht nur ich Hoffnung, dass wir heute über den künftigen Weg Ywerddons beraten und hoffentlich eine Entscheidung zugunsten Muirchertachs hinbekommen würden.

Aber nach wenigen Sätzen wurde mir klar, dass ich mich bitter getäuscht hatte. Rhys kam überhaupt nicht zur Sache, sondern schwadronierte in geschraubten Sätzen über seine Gesundheit, und wie dankbar er sei, im vollen Besitz seiner Manneskraft zu sein! Als der Flaith schließlich begann, zum zweiten Mal die heilsame Wirkung zu loben, die morgendliche Dauerläufe barfuß im taufrischen Gras auf den Kreislauf hätten, wurde uns Zuhörern klar, dass unser Hochfürst ganz offensichtlich nicht die Absicht hatte, dem Rat seinen Rücktritt anzubieten und ihm die Frage der Nachfolge zu übertragen! Er schien dieses Thema komplett vergessen zu haben!

Ich hielt dieses Schauspiel nicht länger aus, erhob mich und rief: „Mein Fürst, mit allem gebotenen Respekt, meint Ihr nicht auch, dass es allmählich Zeit wird, dem hier vor Euch versammelten Rat der Weisen Ywerddons mitzuteilen...“ Weiter kam ich nicht, denn zu meinem Entsetzen hatte sich während meiner Worte, als die meisten Augen auf mich gerichtet waren, einer der Männer der rechts und links am Thron stehenden Ehrenwache, der mit Wölfen bestickten Robe nach ein Plenydd-Diener, aus dem Spalier gelöst und blitzschnell ein Langschwert gezückt! Ich bemerkte den äußerst flinken Täter ebenso spät wie die anderen Zuhörer, und da war es schon zu spät – wie gelähmt musste ich mit ansehen, wie er den Flaith mit einem einzigen gewaltigen Streich enthauptete!

Ehe die Ehrenwache den Mörder ergreifen konnte, sprang dieser mit einem Satz auf die Lehne des Throns, in dem der blutspritzende Körper des Fürsten zusammensank, reckte sein Langschwert in der Pose Plenydds zum Himmel und rief: „Nieder mit allen Besatzern! Für ein freies Ywerddon! Lang lebe der König – Tod allen seinen Feinden!“ Danach wurde der Mörder überwältigt, aber er hatte sich mit einem schnell wirkenden Gift, das er in seinem Mund aufbewahrt hatte, bereits selbst gerichtet, und verstarb unter schweren Krämpfen.

Der Tumult im Sitzungssaal war unbeschreiblich. Von einem „Rat der Weisen“ konnte man in diesem erbärmlichen Moment nun wirklich nicht sprechen, sondern eher von Barbaren, die die Maske der Zivilisation fallen ließen.

Zahlreiche Zuhörer warfen doch tatsächlich mir, Hywel ap Todwyn, vor, den Flaith mit Gewalt beseitigt zu haben, um sein nachdenkliches Zaudern, das ja gute Gründe gehabt haben könnte, zu beenden und die Nachfolgefrage auf meine Weise zu lösen, damit meine Freunde und ich endlich unsere verräterischen Pläne umsetzen könnten.

Ich will euch nicht verhehlen, dass ihre Vorwürfe leider nicht vollkommen absurd sind, denn nicht alle meine Freunde durften die Vorzüge des Almuiner Gemeinwesens und der gerechten Regentschaft meines Vaters, Graf Bran, erfahren, und es gibt nicht wenige, die davon träumen, mit Hilfe der twyneddischen Kriegserfahrung die Grenzen Ywerddons intensiv zu bewachen und strenge Einwanderungsvorschriften zu erlassen, um das Land zu einem durch Waffengewalt beschütztes Reich der Dichter und Bauern zu entwickeln. Jenen kommt der Tod des Flaith freilich sehr gelegen, und ich will nicht ausschließen, dass ein Übereifriger vielleicht die Geduld verloren hat, wobei ich persönlich den Einsatz eines Assassinen natürlich keinesfalls billige!

Ich will euch auch nicht verhehlen, dass meine Vermutung eher dahin geht, dass die Konservativen hinter diesem Anschlag stecken, den sie nun meinen Freunden und mir in die Schuhe schieben wollen, um eine Rechtfertigung zu haben, einen Hardliner als neuen Fürsten zu präsentieren, der unverbrüchlich zum Hochkönig zu Darncaer stehen und jeden erainnischen Widerstand im Keim ersticken würde. Es gibt unter diesen Königstreuen nicht wenige, die für eine engere Bindung Ywerddons an Clanngadarn eintreten und allen Ernstes eine Säuberung des Hoheitsgebiets von „erainnischen Minderheiten“ befürworten, die höchstens

als Unfreie im Dienste der herrschenden twyneddischen Rasse zu erdulden wären.

Nun ja, der heutige Tumult im Sitzungssaal ließ mich Schlimmes befürchten, den Vorwürfen folgten Beleidigungen, den Beleidigungen folgten Rempelen, den Rempelen gezückte Waffen und die ersten Hiebe – und um ein Haar hätte sich hier und heute Ywerddon in ein blutiges Schlachtfeld verwandelt. Wir verdanken es Yorri, unserem Hochdruiden, dessen besonnene Stimme auf wundersame Weise Gehör fand in diesem Durcheinander, und dessen weiser Rat von allen Seiten akzeptiert wurde.

Wir einigten uns also darauf, dass wir auf weitere Verdächtigungen verzichten und den Anschlag auf den Flaith als die Tat eines Verrückten werten würden, der uns, den Rat der Weisen, vor die unmittelbare Aufgabe stellen würde, einen würdigen Nachfolger für das Amt des Hochfürsten zu bestimmen, und genau diese Beratungen sollen nun – nach einer Nacht des ruhigen Nachdenkens – bereits am nächsten Vormittag beginnen.

Sobald wir diese Aufgabe gelöst hätten, könnten wir immer noch daran gehen, die Hintergründe des Anschlags aufzudecken. Ich halte das für sehr vernünftig, auch wenn Ar vor Wut kocht, dass der Anschlag ausgerechnet in den Gewändern des Plenydd-Tempels unternommen wurde, und zwar von einem Diener des Tempels zu Faeldun, einem Erainner, der dort seit über zehn Jahren tadellos seinen Dienst in der Tempelgarde verrichtet hatte.

So, jetzt seid ihr also informiert, und es tut gut, Getreue in der Nähe zu wissen! Begleitet deshalb bitte Ar und mich morgen – nach dem Frühstück – in den Fürstenhof. Tragt eure Rüstungen und eine Nahkampfwaffe – aber weder Schild noch Fernwaffen, bitte! Als Panther Brans bildet ihr meine Ehrengarde!“

Am nächsten Morgen erwarteten Ar und Hywel die Gefährten im Reichshaus. Hywel bat sie, im Sitzungssaal die Augen

offenzuhalten und ansonsten Ruhe zu bewahren; sie wären seine Ehrengarde, die sich im Hintergrund zu Verfügung halten und nur dann einschreiten sollte, wenn es wider Erwarten ein Problem geben sollte.

Die Ehrengarde des Almuiner Grafen nahm hinter seinem Stuhl Platz, in den vordersten Reihen hinter der Absperrung. Alle trugen stolz den silbernen Sternenorden von Darncaer und warteten gespannt auf den Beginn der Sitzung. Der alte Druiden Yorri begrüßte die verschiedenen Würdenträger und geleitete sie zu ihren Plätzen. Schließlich hatten sich am runden Tisch folgende Personen versammelt: Kaslain, der druidische Gesandte aus Darncaer, Ar ap Ulwyn, Plenydd-Hohepriester aus Almuin, Leon ap Bilthen, Plenydd-Priester aus Faeldun, Edhelca, eine Weise Frau aus Dinas Taran, Hywel ap Todwyn, der Graf Almuins, Halth ap Taswyn, der Fürst Faelduns, Aled ap Heddwyn, der bekannte Druiden aus Almuin, Aglim, ein Druiden aus Faeldun, und Ludh ap Alwyn, der Toissech aus Areinnall.

Auf ein Zeichen der Palastwache hin erhob sich Yorri und ging zum Thron, um dort seine Ansprache zu halten.

„Ehrenwerter Rat der Weisen Ywerddons – wir haben uns hier und heute versammelt, um einen neuen Hochfürsten zu bestimmen, der die Nachfolge des gestern schändlich ermordeten Rhys ap Howlyn übernehmen soll. Natürlich hat uns alle der plötzliche Tod unseres Flaith überrascht und bestürzt, und niemand von uns hätte wohl damit gerechnet oder zumindest gehofft, dass wir – beziehungsweise ich als ranghöchster Sprecher von Dinas Taran, solange es keinen neuen Hochfürsten gibt – schon heute über einen konkreten Nachfolger sprechen können, der nicht nur fürstlicher Abstammung ist, der nicht nur nach dem letzten Willen unseres verstorbenen Hochfürsten sein würdiger Amtsnachfolger ist, sondern der auch in der Lage sein wird, unsere derzeitige Krise, an deren Existenz seit spätestens gestern kein Zweifel bestehen

kann, zu meistern und Ywerddon auf dem richtigen Weg in die Zukunft zu führen.

Umso mehr freue ich mich, dass ich heute euch allen, dank der Weisheit Kaslains, des Gesandten unseres verehrten Hochkönigs, einen solchen würdigen Nachfolger präsentieren darf! Wachen, öffnet die Pforten!“

Von Fanfarenbläsern eingerahmt, schritt zur Überraschung aller Anwesenden ein junger Mann in prunkvollem Ornat in den Sitzungssaal. Die Gefährten hörten aus dem Getuschel der Zuschauer, dass dies wohl der junge Wulfen ap Howlyn sein musste, der Lieblingsneffe des Hochkönigs!

Ar und Hywel schauten sich entgeistert an, wie etliche andere Zuschauer auch. Aber sie konnten momentan nichts anderes tun, als den Dingen ihren Lauf zu lassen. Die Bläser postierten sich rechts und links neben dem Thron. Wulfen blieb davor stehen und gab Kaslain ein Zeichen, fortzufahren.

Kaslain: *„Ehrenwerter Rat der Weisen Ywerddons, lieber Yorri – ich darf nun gemeinsam mit euch, eure Zustimmung vorausgesetzt, den künftigen Flaith von Ywerddon, Fürst Wulfen ap Howlyn, in Dinas Taran begrüßen! Fürst Wulfen steht ganz ausdrücklich „unter dem besonderen Schutz und Wohlwollen unseres Hochkönigs“, und ihr alle wisst, dass diese Formel nichts anderes bedeutet, als dass all jene, die seine Herrschaft anerkennen, ebenso auf den Schutz und das Wohlwollen unseres Hochkönigs zählen können, wohingegen all jene, die seine Herrschaft ablehnen, sich auf die Seite der Feinde des Hochkönigs stellen würden und mit seinem Zorn und dem seiner Verbündeten zu rechnen hätten. Ich bitte doch um etwas mehr Ruhe im Sitzungssaal, denn ich werde nun, wie es der Brauch ist in Dinas Taran, den Rat der Weisen einzeln auffordern, seine Meinung kundzutun. Zunächst darf ich euch versichern, dass ich hier in meinen Händen eine von unserem Flaith signierte Schriftrolle halte, in der er dem Rat Wulfen ap Howlyn*

als seinen Nachfolger vorschlägt. Ich selbst war höchstpersönlich anwesend, als unser Flaith am letzten Tag des Bärenmonds dieses Jahres dieses Schreiben unterzeichnet hatte. Ich gehe davon aus, dass der Fürst dem Rat gestern genau diese Nachricht mitgeteilt hätte, wenn es ihm noch möglich gewesen wäre. Natürlich werde ich dem Hochkönig unmittelbar über den Ausgang dieser Sitzung berichten. Was sagt ihr also, Yorri, Hochdruide Ywerddons?“

„Ich begrüße und unterstütze den Vorschlag des Flaith.“

„Was sagt ihr, Aglim aus Faeldun?“

„Für Wulfen.“

„Und ihr, Aledd ap Heddwyn aus Almuin?“

„Für Wulfen.“

„Und ihr, Fürst Halth ap Taswyn?“

„Für Wulfen.“

„Und ihr, Graf Hywel ap Todwyn?“

„Endlich, werter Kaslain, kommt die Reihe an mich. Ich habe mich schon gefragt, ob ihr überhaupt geplant hattet, außer euren druidischen Kollegen und dem Herrn von Faeldun, der bekanntlich enge Clansbande mit dem Hochkönig pflegt, auch Ratsmitglieder wie mich zu befragen, denen das Wohl Ywerddons und seiner Bewohner zweifellos sehr am Herzen liegt, die sich aber nicht zu den speichelleckenden Dienern des Hochkönigs zählen wollen, sondern zu seinen berechenbaren Partnern, die ihr Schicksal selbst in die Hand nehmen, um ihre Städte und Provinzen zum Wohl aller Beteiligten zu entwickeln. Ich bin – gelinde gesagt – sehr verwundert über eure Hast, Kaslain, mit der ihr hier – ähnlich der Kaninchen der fahrenden Gaukler – einen Nachfolger unseres Hochfürsten aus dem Hut zaubert, nur einen Tag nach dem überraschenden Tod unseres Flaith, und ein einfacher Mensch wie ich, der keine druidische Vorbildung

genossen hat, fragt sich dann unwillkürlich, wie überraschend dieser Tod tatsächlich für euch und euresgleichen eingetreten ist?“

Zustimmendes Gemurmel im Saal. Kaslain schaute wütend drein. Wulfen blickte verlegen ins Publikum und wirkte etwas verloren. Die anderen Druiden sahen gespannt Kaslain an.

„Wenn ihr irgendwelche Beweise für eure dunklen Andeutungen vorbringen könnt, Hywel ap Todwyn, dann legt sie dem Rat jetzt vor und lasst uns darüber sprechen. Wie man hört, habt ihr, und Herr Ar ap Ulwyn, in eurer Stadt jahrelang finsternen Kulte Unterschupf gewährt, bis euch und eurem greisen Vater letztthin ein paar zufällige Besucher die Augen geöffnet haben. Ich fürchte, ihr habt diesen Schock wohl noch nicht völlig überwunden, wenn ihr jetzt mir, dem Gesandten des Hochkönigs, ernsthaft verbrecherische Taten unterstellen wollt! Ich frage euch also zum zweiten Mal, Graf Almuins, seid ihr für Flaith Wulfen?“

„Kaslain, der Rat ist mein Zeuge – ich habe nur meine Verwunderung über eure Hast ausgesprochen, aber keine Anschuldigung. Ich will eure Frage beantworten, Kaslain, und ich sage: Heute bin ich nicht für Flaith Wulfen, und ich fordere alljene dieses Rats auf, die sich noch nicht geäußert haben, ihre Zustimmung zurückzuhalten. Ihr alle kennt Ri Muirchertach aus Areinnall, ein Mann, von dem ich den Flaith sagen hörte, dass er wie kein zweiter Ywerddon in eine friedliche und erfolgreiche Zukunft führen könnte! Ihn sollten wir fragen und anhören, ehe wir uns einem unbekanntem Liebling des Hochkönigs beugen. Und, besser noch! Herr Wulfen ap Howlyn, ich verlange, dass ihr euch dem Rat direkt erklärt. Es mag sein, dass diejenigen, die euch kennen, euch gern als ihren Herrn anerkennen, aber Unwissende wie ich erwarten mehr. Sagt uns, wie stellt ihr euch den weiteren Weg Ywerddons vor, auf den ihr uns führen wollt?“

Zustimmendes Gemurmel im Saal. Kaslain schaute noch wütender drein, schwieg aber.

Wulfen blickte ängstlich zu ihm hin, mit zitternder Unterlippe. Das Schweigen zog sich in unangenehme Länge. Yorri erhob seine Stimme.

„Ehrenwerter Rat der Weisen Ywerddons, ich bin keinesfalls mit alldem einverstanden, was Fürst Hywel soeben gesagt hat, aber ich teile seine Auffassung, dass Herr Wulfen ap Howlyn jetzt und hier diese Frage beantwortet, und wir alle wissen, dass der Rat auf dieser Antwort bestehen kann. Herr Wulfen, also spricht!“

Zustimmendes Gemurmel im Saal. Kaslain nickte Wulfen auffordernd zu, der darauf händeringend mit leiser, fast kindlicher Stimme, „Nein“ stammelte und einen Schritt auf Kaslain zu machte, doch der Gesandte herrschte ihn an: „Sprecht schon, mein Fürst, der Saal gehört euch!“

Zurückgewiesen, trat Wulfen in die Mitte und schaute verzweifelt ins Publikum. Er leckte sich mehrfach über die bebenden Lippen, brachte aber kein Wort heraus. Er blickte hierhin und dahin und zitterte immer mehr. Endlich sagte er mit zunächst leiser hoher Stimme, die immer lauter und tiefer wurde: „Aber ich kann das nicht. Ich kann das einfach nicht. Als Fürst habe ich doch Diener und Berater und Sprecher und jeder Wunsch wird mir von den Lippen abgelesen und tun muss ich gar nichts, schon gar nicht Reden vor vielen Zuhörern halten, und ICH KANN DAS NICHT ICH KANN DAS NICHT ICH ICH ICH KANN KANN KANN DAS NIIIIICHT...!“

Mit diesen Worten stürzte er sich auf den völlig überraschten Hywel und griff ihn mit rassiermesserscharfen Klauen an, in die sich seine Hände plötzlich verwandelt hatten. Blutüberströmt brach der Graf von Almuin zusammen, während sich der Sitzungssaal in einen Hexenkessel verwandelte.

Heru, Saltor und PaiMuDan eilten dem Grafen zu Hilfe und kämpften mit der dämonischen Kreatur, in die sich der Neffe des Hochkönigs verwandelt hatte, während

sich Cerileas um den verletzten Hywel kümmerte und einen Druckverband anlegte, um die Blutung zu stillen. Edhelca kam ihm später zu Hilfe. Pinos drängte sich durch die prügelnden Zuschauer – jede Fraktion bezichtigte die andere, am Anschlag auf Hywel schuld zu sein – zu Yorri; auf der anderen Seite des Saales versuchte Ar ap Ulwyn das Gleiche. Sherlock hielt die Palastwachen davon ab, voreilig dem vermeintlichen „Thronfolger“ Wulfen zu Hilfe zu kommen. Als PaiMuDan unter einem schweren Hieb des Dämons halbtot zusammenbrach, nahm Sherlock ihren Platz ein.



Als Ar ap Ulwyn endlich Yorri erreicht hatte, erhoben beide ihre Stimme und versuchten gemeinsam, die Streitenden zur Vernunft zu bringen. Da in diesem Moment eine größere Zahl von Palastwachen in den Saal stürmte, die alle mit Armbrüsten bewaffnet waren und nicht davor zurückscheuten, sie auch zu gebrauchen, beruhigte sich die Menge allmählich und ließ sich nach und nach aus dem Palast treiben. Pinos sah, dass er hier nicht mehr gebraucht wurde, eilte zurück zu seinen kämpfenden Freunden und erschlug mit seinem ersten Hieb den Dämon, der zu einem grauen Säureklumpen zusammenfiel, bevor er endgültig verschwand. Was war das nur für ein seltsamer Anschlag gewesen?

Viel Zeit zum Nachdenken blieb den Freunden nicht. Sie schlepten PaiMuDan auf einer Trage in ein Nebenzimmer des Palastes und hielten sich hier bereit für eine Besprechung mit Ar ap Ulwyn und Yorri, die tatsächlich ein Weilchen später auf verschiedenen Wegen hier eintrafen.

Ar fing an.

„Liebe Freunde, ihr wisst natürlich, was das bedeutet. Die einzig gute Nachricht, die wir heute haben: Graf Hywel wird diesen Anschlag überleben. Für die Zukunft Ywerddons sehen wir aber schwarz. Die Freunde des Hochkönigs <Ar blickt Yorri dabei vorwurfsvoll an> haben keinen brauchbaren Mann, der die ywerddonischen Kräfte einigen könnte, und Ri Muichtertach ist vermutlich auch keine Option mehr.“

Yorri machte weiter.

„Nein, der Ri ist definitiv keine Option, einmal, da er kein Mann der Kriegskunst oder entschlossenen Politik ist und damit nicht in der Lage, den unruhigen erainnischen Freiheitskämpfern notfalls auch mit Gewalt Einhalt zu gebieten, und zweimal, weil es niemals sein darf, dass die druidischen Lehren geringer geschätzt werden als die Lehren dieser Nathirmädchen, eine Frage, die der Ri angeblich für zweitrangig hält, und die ihn selbstverständlich von jeder Führungsposition disqualifiziert.“

Ar:

„Diesen Disput wollen wir jetzt nicht vertiefen. Richtig ist, dass ohne würdigen Nachfolger Ywerddon auf Jahre hinaus in einen Schwelbrand ständiger Überfälle der Provinzfürsten und Sippenhäuptlinge geraten wird, wir also eine Übertragung der „üblichen twyneddischen Verhältnisse“ bekommen werden, nämlich blutige Barbarei, die wir im gerade aufblühenden Ywerddon nun wirklich gar nicht gebrauchen können.“

Yorri:

„Da stimme ich Ar voll und ganz zu. Das ist übrigens auch die Meinung Kaslains, der unter einem schweren Schock steht. Er kann sich das heutige Geschehen überhaupt nicht erklären und ist verzweifelt, dass seine ganze mühsame Ausbildung des Lieblingsneffen

unseres Hochkönigs so fürchterlich daneben ging. Offenkundig muss irgendwann ein mächtiger Dämon – völlig unbemerkt – die Gestalt und das Wesen Wulfens angenommen haben, aber wieso und wozu, das ist Kaslain ein völliges Rätsel. Wir haben ihm ein starkes Beruhigungsmittel verabreicht, damit er sich erst einmal von diesem Schock erholt.“

Ar:

„Wir möchten euch bitten, dass dieses Gespräch unter uns bleibt – wir wollen Kaslains Nerven weitestmöglich schonen, versteht ihr! Tatsache ist nämlich, dass wir in diesen verzweifelten Zeiten einen verzweifelten Plan gefasst haben. Wir beide sind uns einig, dass wir ein mächtiges Zeichen brauchen, ein Zeichen, das geeignet sein könnte, die zerstrittenen Parteien zu einigen und ihnen zu erlauben, einem neuen Führer ohne Gesichtsverlust zuzustimmen. Ein solcher Führer müsste für einen fairen Ausgleich der verschiedenen Interessen stehen und sowohl von Twyneddin als auch von Erainnern Beifall finden.“

Yorri (schmunzelnd):

„Wir beide haben da schon einen denkbaren Kandidaten im Auge, und ich schätze, ihr wisst, wen wir meinen. Aber ohne ein gewisses wundersames Zeichen wird unser Plan nicht funktionieren. Dieses Zeichen ist Sigmars Hammer, und wir wünschen uns, dass ihr uns diesen Hammer beschafft!“

Ar (schmunzelnd):

„Ihr habt einen Eid als Brans Panther geschworen, und wir könnten euch diese Queste also einfach befehlen. Ich bin mir aber sicher, Hywel betrachtet euch eher als seine Freunde, und deshalb will ich euch einfach bitten, uns diesen Wunsch zu erfüllen.“

Yorri:

„Vieles von dem, was man sich heute über Sigmar erzählt, ist freilich nach unser beider Einschätzung nur eine Legende, die das Volk erfunden hat. Ein paar Beispiele gefällig?“

Ar:

„Wir glauben nicht, dass Plenydd, als er das Nest der schwarzen Stinkdrachen in den finsternen Quellgewölben des Emrys ausmerzen wollte, in der Stunde größter Not, als er soeben den vermeintlich letzten der Drachenbiester erschlagen hatte, wobei seine Lichtklinge durch einen Hauch schwarzer Auflösung vernichtet worden war, und als just in diesem Moment in der Eingangshöhle das wütende Drachenweibchen erschien, und als Plenydd schlagartig bewusst wurde, dass er a) bisher mit großer Mühe nur die Drachenwelpen erschlagen hatte und b) jetzt waffenlos dem größten Scheusal gegenüberstand, das er bisher gesehen hatte, in diesem kritischen Moment also, Plenydd plötzlich unerwartete Hilfe von Sigmar bekam, der schmunzelnd an einer von einem Sonnenstrahl beschienenen Felswand lehnte und Plenydd das Schwert Sonnengleiß reichte, jene legendäre Meisterwaffe, mit der Plenydd nicht nur die Schwarze Drachin und ihren Gatten enthauptete, sondern später noch viele andere Wundertaten vollbrachte. Plenydd schuf dieses Schwert natürlich aus sich selbst, denn er ist der Herr und das Licht und die Kraft, die den Arm stärkt, der das Schwert führt!“

Yorri:

„Ja, ja, ist schon recht, Ar. Wir brauchen jetzt keine Predigt. Meine Kollegen und ich glauben auch nicht, dass es Sigmar höchstpersönlich war, der das Kalte Eisen mit seinem fliegenden Amboss vom Firmament holte und nach Clanngadarn brachte, oder dass er es ist, der bis heute hin und wieder mit einem gewaltigen Flammenschweif über den Himmel wandert – auch wenn man den roten

doppelschweifigen Stern, der am Himmel seine Bahn zieht, tatsächlich bis heute als Sigmars Amboss bezeichnet. Das sind alles nette Geschichten, die sich die Menschen ausdenken, um die Geheimnisse der Natur zu verstehen, ohne die Natur dieser Geheimnisse zu kennen. Hmm, das war nicht schlecht – muss ich mir mal aufschreiben. Aber zurück zu Sigmar. Ar und ich denken (wie andere verständige Geschichtsforscher), dass er wohl einer jener mächtigen zauberkundigen Schmiedemeister von Eradoreth war, ein Mensch, der in der letzten Epoche Cuasadaims gelebt hatte und seine zauberkräftigen Meisterwerke allen Rassen, den Menschen, Elfen und Zwergen zur Verfügung gestellt hatte, um ihre gemeinsamen Feinde, die Horden der Finsternis, zu bekämpfen.“

Ar:

„Im Norden Erainns und Süden Clanngadarns ist vor allem Sigmars Hammer zu einem Sprichwort geworden – wenn etwas unwiderruflich in die Brüche geht, sei es eine Beziehung oder ein Gegenstand, dann sagt man „kaputt jenseits von Sigmar und seinem Hammer“, um damit auszudrücken, dass wirklich nichts mehr in der Lage ist, das Zerbrochene wieder zusammenzufügen.“

Yorri:

„Angeblich bestand Sigmars Hammer aus einem seltenen schwarzen Gestein, durch das sich silberne und goldene Sprenkel und Äderchen zogen, und er gilt – wie ihr euch bestimmt schon gedacht habt – seit langer langer Zeit als verschollen, ebenso wie der Schmiedemeister selbst. Es heißt aber, dass dieser Hammer in der Stunde des größten Zwistes erscheinen wird, um sinnloses Blutvergießen unter den Völkern zu verhindern – und jetzt versteht ihr wohl, wie wir auf unseren Plan gekommen sind. Wir wollen dieser Legende ein wenig nachhelfen!“

Ar:

„Kürzlich stieß ich – beim Stöbern in alten Schriften, die wir in den zwergischen Felshöhlen unter unserer Stadt entdeckt hatten – auf einen Hinweis, der mich erschauern ließ! Dort stand nämlich:

„... und so folgte Sigmar zusammen mit Ghalmaraz dem Hilferuf seines Freundes Mortin Grobschlacks aus Kadar-Khazalid, der im Krater von Karak-Kadal mit 23 Gefährten die Gräber seiner Vorfahren besuchen wollte und dabei von einer finsternen Übermacht von 100 Unholden umzingelt worden war. Mortin und seine mutigen Mitstreiter gewannen Zeit, und als Sigmar endlich zu ihnen stieß, wagten sie gemeinsam den ungleichen Kampf – und blieben siegreich, aber nicht verlustlos. Mortin und drei Getreue erlagen ihren Verletzungen und wurden bei ihren Vorvätern beigesetzt. Ihnen zum Gedenken errichteten die Überlebenden einen Schrein, auf Wunsch Sigmars aber nicht ihm zu Ehren, sondern zu Ehren Ghalmaraz, der magischen Waffe, ohne deren Hilfe sie den Kampf verloren hätten. Sigmar aber wandelte von dannen, um sich neuen Herausforderungen zu stellen...“

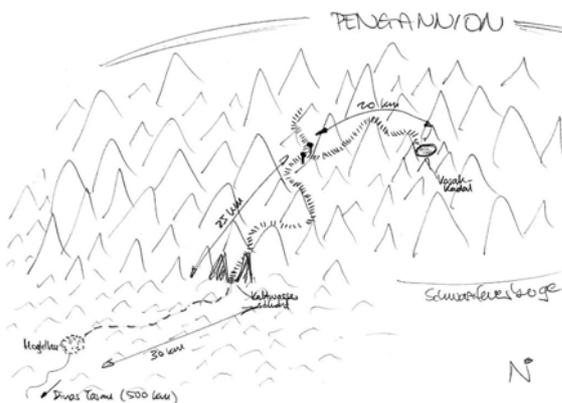
Wir, auch meine zwergischen Freunde in Almuin, wissen zwar nicht, wo Kadar-Khazalid zu finden ist, aber wir fanden die ungefähre Lage von Karak-Kadal – dieser Ort war auf einer alten Karte unserer Zwerge nämlich im südwestlichen Teil des Pengannion-Gebirges, den man auch die Schwarzfeuerberge nennt, eingetragen! Gelingt es also uns, und damit meine ich euch, Sigmars Hammer zu finden und unseren Kandidaten mit diesem legendären Zeichen der Versöhnung zwischen den Völkern zu präsentieren, dann haben wir bestimmt die Unterstützung sowohl aus Darncæer wie auch aus der erainnischen Bevölkerung, und wir könnten Ywerddon als Bollwerk der Zivilisation gegen den – verzeiht – tendenziell barbarischen Norden und als Bollwerk bewährter religiöser und gesellschaftlicher Traditionen gegen die Verwahrlosung des Südens etablieren, als stabilen Bündnispartner Clanngadarns und der erainnischen Sippen.

Yorri:

„Ich bin Ar sehr dankbar, dass er mich über seine Entdeckung informiert hat; das ist ein gutes Zeichen für die Zusammenarbeit zwischen Druiden und den Dienern der Götter. Ich denke, ihr habt unsere Bitte verstanden, nicht wahr? Ihr sollt nach Karak-Kadal gehen und dort eure Suche nach dem Hammer beginnen! Ich werde hier in Dinas Taran auf eure Rückkehr warten. Eilt geschwind, denn ihr seid unsere einzige Hoffnung, größeres Blutvergießen noch rechtzeitig zu vermeiden. Ich werde mich hier um Kaslain kümmern und durch ihn den Hochkönig um Zurückhaltung bitten, um Zeit für eure Mission zu gewinnen.“

Ar:

„Ich werde nach Almuin zurückreisen. Die Stadt muss aus erster Hand informiert werden – unsere Stadt darf keinesfalls in diese blutigen Wirren gezogen werden, die an weniger kultivierten Orten offenbar unvermeidlich sind!“



Hogllan

Am 24. Luchs erreichten die Gefährten das armselige, aber von Steinmauern umgebene Bergdorf in den Hügeln südlich des Pengannion-Massivs. Für die weglose Durchquerung des Hügellands und den späteren Marsch durch die Berge konnten sie ihre Pferde nicht mitnehmen; die Agenten kauften deshalb ein Pony und verwahrten ihre Sachen beim einzigen Ausstatter des Ortes. PaiMuDan hatte hier großes Glück,

denn sie entdeckte zwischen einer Menge unbrauchbaren Trödels ein magisches Kurzschwert!

Hogllan – Karak-Kadal

Die twyneddischen Hirten hielten niemanden auf, der in die weglose Wildnis der Schwarzfeuerberge reisen wollte, aber dort hausten Orks, Oger und andere Mistviecher, und kein Vernünftiger lenkte dorthin seine Schritte! Von Hogllan waren es 30 km bis zum Anfang des alten Zwergenpasses, der die Berge in nordöstlicher Richtung querte. Durch das von zahllosen Rinnsälen und Bachläufen zerfurchte Hügelland kamen die Agenten nur sehr mühsam voran.



In der Nacht vom 26. auf den 27. Luchs hatten drei hungrige Oger das leckere Frischfleisch gewittert und das Lager der Gefährten umzingelt. Das brave Pony witterte ihren Gestank und warnte Pinos, der gerade Nachtwache hielt. Der Hexer schickte zwei Angreifer locker in den Schlaf, die Heru und er später problemlos töteten, bevor sie der dritte Oger mit seinem Grollen wieder aufwecken konnte. Saltor, PaiMudan und Cerileas erledigten ihn.

Am 28. Luchs erreichten die Agenten an der Kaltwasserschluft den alten unbenutzten Zwergenpass, der stellenweise vollständig von Sträuchern überwuchert oder von Baumwurzeln, Geröll oder Wasserläufen zerstört war. Wichtige Brücken, Tunnel, Treppen oder in die Felsen gehauene Wege existierten aber noch, und die Freunde kamen im Vergleich zu den matschigen Strapazen

der Vortage relativ gut voran. Ihr Weg führte immer höher in die Berge des Pengannion-Massivs hinein.

Am 2. Einhorn wurden die Gefährten kurz vor Mittag von mit Steinschleudern bewaffneten Kobolde in einer kleinen Schlucht überfallen. Saltor brach tödlich verwundet zusammen! Trotz des Steinhagels gelang es Pinos und PaiMuDan, ihren Freund auf das Pony zu heben und zusammen mit den anderen die Stelle des Überfalls schleunigst zu verlassen. Ein guter Heiltrank – und seine gute Konstitution – retteten Saltors Leben.



Am gleichen Tag passierten die Agenten später rechts des Wegs zwei Obelisk; beide Steine trugen die Reste von Steingravuren eines Hammers. Sie folgten dem hier abzweigenden Pfad bergauf in östlicher Richtung. Es waren noch 20 km bis Karak-Kadal.

Am Vormittag des 3. Einhorns verlief der Weg an der Nordkante einer in West- bzw. Ostrichtung verlaufenden Schlucht und durchquerte dabei einige Felsmassive durch drei schmale jeweils 50 bis 100 Meter lange Tunnel. Cerileas wollte seinen unwissenden Kollegen mal zeigen, wie toll er dank Larans Hilfe als menschlicher Leuchter ihren Ölvorrat schonen könnte (sprich: ein kleines wundersames *Bannen von Dunkelheit*), versammelte aber im Eifer des Gefechts sein Gebet gleich zweimal kritisch. Als sich herausstellte, dass der 2. Tunnel vollkommen mit Spinnweben erfüllt war, übernahm der Ordenskrieger deshalb freiwillig die Spitze und bekam es tatsächlich wie erwartet mit

der Riesenspinne zu tun, die in einer Höhle auf ihre Besucher lauerte. Aber nicht einmal diese giftige Bestie durfte er im Kampf töten – Pinos schläfernte sie rasch von hinten ein, und Cerileas konnte sie nur noch freudlos abstechen.



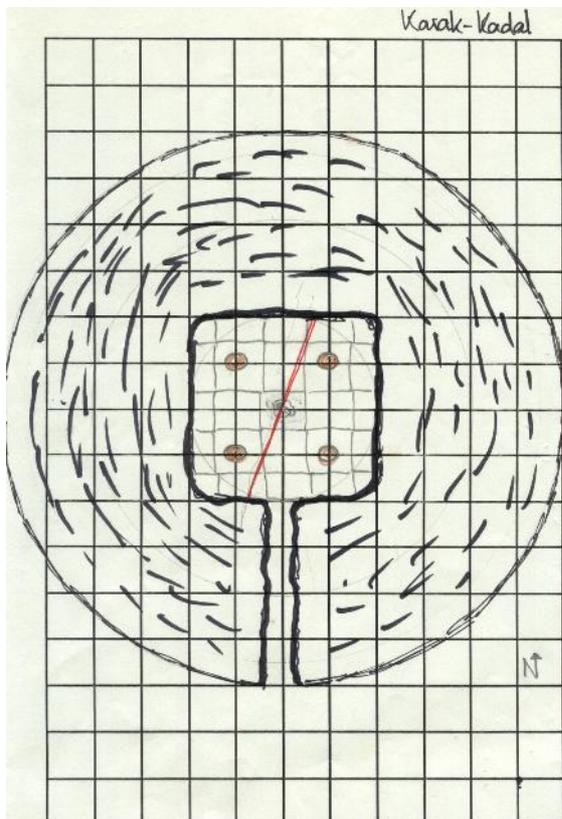
Karak-Kadal

Am 4. Einhorn erreichten die Agenten endlich den Schrein von Karak-Kadal auf dem Grund eines uralten Kraters. Der Schrein bestand aus 2,5m hoch kuppelförmig aufgeschichteten Steinen mit einem Durchmesser von 12m, in den an einer Stelle ein enger Kriechtunnel hineinführte. Es war aber gar nicht so einfach, sich diesem Eingang zu nähern, den kaum hatte man sich den Steinen auf etwa 15m genähert, schon gruben sich aus dem Erdreich in der Nähe des Schreins wie von selbst Knochen aus, die sich zu knöchernen Wesen (Zwerge, Orks, Oger) zusammensetzten, die den Eindringling angriffen. Ihre Berührung raubte auf magische Weise Lebenskraft! Diese Gegner waren nicht ungefährlich.

Die Gefährten versuchten die unterschiedlichsten Methoden, um diese Sicherung auszuschalten. Das Absammeln der Knochen führte jedenfalls zu nichts, und es half auch nichts, sich mehrfach an der gleichen Stelle dem Schrein zu nähern. Immer wieder erhob sich ein weiteres „Knochenmännlein“ aus dem Erdreich und verfolgte den oder die Auslösenden, bis es vernichtet wurde. Cerileas kam auf den Einfall, Laran um den üblichen Schutz vor Untoten, also um einen schlichten *Flammenkreis*, zu bitten – und verstotterte auch dieses Gebet! Völlig frustriert hüllte

sich der Ordenskrieger von nun an in tiefes Schweigen. Seine Freunde versuchten dagegen stundenlang, das richtige Schlüsselwort oder die passende Schlüsselgeste zu finden, die ihnen den gefahrlosen Zugang in den Schrein erlauben würde. Vergeblich. Nun waren sie auch frustriert, fackelten ein Knochenmännlein mit Zauberflämmöl ab und suchten dann ihr Nachtlager auf.

Am nächsten Morgen wagte es Saltor als Erster, einfach schnell zum Eingangstunnel zu spuren und dort ins Innere des Schreins zu kriechen. PaiMuDan wollte es ihm nachtun, stolperte aber und wäre von einem Knochenmännlein attackiert worden, wenn nicht ihre Freunde zu Hilfe gekommen wären. Jetzt wurden ihnen klar, dass es doch eine Lücke in der Sicherung des Schreins gab. Hatte man den Knochenkerl erledigt und verließ nicht die Alarmzone in Nähe des Schreins, dann löste man keinen zweiten Gegner aus!



Schließlich befanden sich alle Agenten im 4m * 4m großen Innenraum des Schreins. Seine Decke bildeten einige glatte auf der

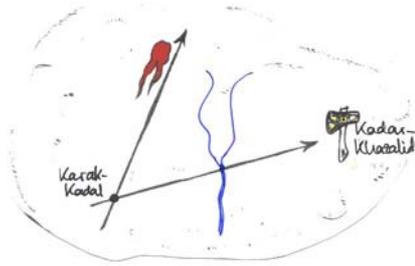
Innenseite völlig glatt polierte Steinplatten, die von insgesamt 4 Holz-Säulen abgestützt wurden. Auf dem Boden lagen ebenfalls Steinplatten – in der zentralen Platte war ein Kriegshammer eingraviert, umgeben von einer 20 cm durchmessenden achteckigen Vertiefung. Außen herum waren feine Gravuren zu erkennen, die einen Zwerg, einen Elf und einen Menschen zeigten, die sich die Hände reichten, und zwar jeder seine Rechte der Linken des linken Nachbarn.

Der Kriegshammer war mit Runen geschmückt, die Pinos als „sofortiges unumkehrbares Bannen allen Finsterwerks im Umkreis von 8m“ deutete. In der Vertiefung selbst waren ebenfalls Runen zu erkennen, auf Dvarska, Eldalyn und Twyneddish, die alle die gleiche Botschaft hatten:

*In dunkler Stunde der Not,
mögen kluge Hände finden,
was ihre Augen verraten haben.*

Dieses Rätsel kostete den Agenten beinahe ihren Verstand. Sie verbrachten den ganzen Tag damit, die Kammer nach Geheimmechanismen abzusuchen oder sonstwie den richtigen Kniff zu finden, aber wie sehr sie sich auch verrenkten, nichts half. Erst nach Sonnenuntergang änderte sich die Szenerie, denn plötzlich sahen die Gefährten an der Decke der Kammer nicht mehr die wohlbekanntes Steinplatten, sondern den Nachthimmel! Und wenig später zog ein roter Komet mit zwei Flammenschweiften seinen schnurgeraden Weg über den Himmel!

Jetzt war es einfach, denn dort, wo die lang nachleuchtende rote Leuchtspur auf die Steinmauer traf, also ganz oben direkt unterhalb der Deckenplatte, war plötzlich eine Öffnung entstanden, und dort hinein grabschten nahezu gleichzeitig Pinos und Cerileas. In dem Hohlraum dahinter lag ein Kiesel.



Das war endlich mal ein klarer Hinweis! Also, auf nach Kadar-Khazalid! Voller Begeisterung drängten sich die Agenten schon zum Kriechtunnel hin, da kam Saltor auf den Einfall, noch einmal gründlich in den Hohlraum zu schauen, und tatsächlich lag hier noch ein Ledertäschchen mit 3 Phiolen und altertümlichen Zauberrunen auf der Innenseite des Deckels, die Heilung und Gesundheit bedeuteten.

Karak-Kadal – Kadar-Khazalid

Kadar Khazalid lag 50 km weiter östlich; diese Strecke musste meistens ohne Pfad überwunden werden und war eine äußerst mühsame Angelegenheit. Immer wieder versperrten Schluchten, Bachläufe oder Geröllfelder den Weg, aber da sich die Agenten an markanten Berggipfeln orientieren konnten, schafften sie es, die Richtung beizubehalten.

Am 13. Einhorn stießen die Gefährten auf eine Jagdpatrouille von 6 Orks. Sie töteten 5 (die meisten wurden dank Pinos Schlafzauber leicht überwunden) – einer konnte fliehen, aber das blieb ohne Folgen. Saltor erhielt beim Kampf einen schweren Axthieb auf seinen rechten Arm und musste von nun an „mit links“ kämpfen.

Am 15. Einhorn, also nach 10 sehr beschwerlichen Wandertagen, erreichten die Agenten die Reste eines alten zwergischen Passwegs, der einst das Gebirge in Nord-Süd-Richtung überwunden hatte, in Form einer steilen geradlinigen Treppe, die sich am östlichen Steilrand einer Schlucht bis zur wolkenverhangenen Passhöhe hinaufzog. Dort oben waren die Gefährten über den Wolken und sahen, dass die Treppe auf der

anderen Talseite an einer Felswand hinabführte, dort aber an einer senkrechten Kante komplett weggebrochen war. Im 500 bis 1000m tiefer liegenden Talgrund waren einige Orks zu sehen, die dort herumliefen.

Kadar-Khazalid: Yodri

Die Gefährten sahen sich auf der Passhöhe um und entdeckten an der östlichen glatten Felswand einen eingravierten Kriegshammer. Hier musste es „irgendwie“ weitergehen! Nach zahlreichen Experimenten kam PaiMuDan auf die Idee, den im Schrein gefundenen Kiesel auf das Symbol zu legen und dreimal „Ghalmaraz“ zu sagen. Plötzlich öffnete sich in der Felswand ein Torbogen, den silbernes Licht erfüllte. Dahinter lag eine Höhle, in der der Geist des zwergischen Zornalprians Yodri in der Nähe seines Skeletts herumwaberte, der nur darauf wartete, dass ihn die Besucher ansprachen. Als sie ihm erklärten, dass sie auf der Suche nach Sigmars Hammer wären, wirkte er zufrieden, bot seinen Gästen aufgeweichtes Zwergenbrot an und bat sie, einen Kessel kochenden Wassers aufzusetzen und gewisse Zutaten aus den alten Kisten in seiner Höhle hineinzugeben.

Bald erfüllte ein angenehm betörender Duft nach Minze und Sandelholz und süße Zusatzstoffe die Luft. Yodri murmelte ein paar Beschwörungen und forderte seine Gäste auf, in die Flammen zu blicken. Die Freunde taten es und erhielten Visionen.



Cerileas & PaiMuDan:

Mit dem Segen Ar ap Ulwyns marschiert eine von städtischen Zivilisten (Zwerge, Bürger, Handwerker, auch Frauen sind dabei) verstärkte Armee unter

Führung Hywel ap Todwyns durch das Osttor auf die Ebene vor der Stadt, während von Nordosten her dunkle Staubwolken das Vorrücken eines feindlichen Heerhaufens ankündigen. Ar bleibt allein im Pleyydd-Tempel zurück und kauert tränenüberströmt vor der von Feuerschalen beleuchteten Pleyydd-Statue, durch deren Schein hindurch er flehentlich den Träumer anschaut.

Pinos & Saltor:

Man sieht ein Schlachtfeld, in dem jeder gegen jeden zu kämpfen scheint, und nicht nur Soldaten, sondern auch Zivilisten (Bauern, Bürger) hacken aufeinander ein – twyneddische Barbaren, erainnische Freiheitskämpfer, almuiner Wölfe, Druiden, Priester, Heiler – sie stecken sich und ihre Habe mit Fackeln und Öl an, und alles geht in Flammen auf.

Sherlok:

Kaslain steht in einem Kellergewölbe neben der Leiche Wulfens. Neben ihm steht ein in albischer Tracht gekleideter Jägersmann, der ihm mit so festem Händedruck gratuliert, dass Blut aus der Hand des Druiden quillt. Der Jägersmann wendet seinen Blick, der zunächst über die Schultern Kaslains in den von Fackeln erleuchteten Nebenraum blickt, auf dessen Wand sich der Schatten eines Menschen abzeichnet, der verwundert seinen Körper zu betrachten scheint, dem Träumer zu. Es ist Samiel, in dessen Pupillen kleine Flammen tanzen, die größer werden!

Heru:

Ein alter Mann mit schlohweißen Haaren schreitet, überraschend rüstig für sein Alter, durch seltsam vertraute Bergwälder und Geröllhänge. Er trägt auf dem Rücken einen reich verzierten Kriegshammer. Jetzt steigt er eine schmale Treppe bergwärts – und auf der Paßhöhe schreitet er in eine Grotte, deren Eingang dem Träumer vollkommen bekannt ist. Der Greis wendet sich um und lächelt dem Betrachter entgegen, während seine Gestalt in gleißendem Licht zerfließt.

Yodri interpretierte diese Visionen nicht – wenn sich zwei oder mehr Leute die Wolken ansahen, sahen sie dann nicht auch ganz verschiedene Dinge drin? Als sich die Freunde erneut nach Sigmars Hammer erkundigten, antwortete Yodri: „Das hier ist Kadar-Khazalid, der Ruheplatz von Ghal-Maraz. Spürt ihr etwa nicht seine Macht? Der Hammer ruht in der Tiefe.“

Als Sigmar vor langer Zeit die Hallen von Kadar-Khazalid aufsuchte, da zeigte es sich, dass er sich auf die rechte Zwergenart verstand, zumindest für einen Menschen, aber er war ja schließlich auch ein

Meisterschmied, der beste von allen Völkern! In jenen Tagen war der Herr des Hortes Welfin Grobschlack, auch er ein Meisterschmied, zumindest der beste von allen Meistern, die jemals in Kadar-Khazalid arbeiteten, und ein aufrichtiger Diener Zornals.

Welfin war froh, dass Sigmar tatsächlich den Weg zu ihm gefunden hatte, und gemeinsam suchten die beiden die tiefen Gewölbe unter Kadar-Khazalid auf. Sigmar kehrte leider nie wieder zurück. Aber Welfin tat es später, doch waren seine Gedanken seltsam und bitter geworden. Schließlich begab er sich erneut in die Tiefe und geriet vollkommen ins Vergessen. Die beiden Priester Mankir Weitblick und Dargad Feuchtfels verschlossen die tiefen Tore, und die Gänge und Kammern der tiefen Gewölbe wurden seither nie wieder betreten..

Heute ist Kadar-Khazalid kein Ort mehr für Zwerge. Die letzten wurden vor ... <Pause>... 600 Jahren von hier vertrieben oder erschlagen. Jetzt wohnen in den Hallen von Kadar-Khazalid Orks und wer weiß, welches andere finstere Volk noch. Vielleicht wäre Kadar-Khazalid nie gefallen, wenn Welfin nicht verschwunden wäre. Wer weiß?

Aber tief dort unten, im Verborgenen, ruht der Hammer. Und er wartet.“

Yodri händigte ihnen sogar eine Skizze aus, die der Geist sehr zittrig, durch telepathische Manipulation von Rußteilchen, angefertigt hatte. Er fügte hinzu: „Früher sah die obere Ebene etwa so aus, aber wer weiß, was die Orks vielleicht verändert haben. Von hier ging es hinab in die tieferen Gewölbe, und die Orks hatten bestimmt nie die Fähigkeit, das obere Tor zu öffnen, also waren sie sicher nie dort unten. Dargad und Mankir hatten die großen Schlüssel, und ich weiß nicht, wo sie diese verwahrt haben. Ich erinnere mich, dass das obere Tor ein, die tiefen Tore aber zwei Schließsysteme hatten. Mehr weiß ich leider nicht mehr.“

Also gut. Die Freunde waren bereit für das Dungeon! Ihr Pony ließen sie in Yodris Höhle zurück, und Cerileas hatte nach einem inbrünstigen Gebet die Eingebung, dass er bei einer gelungenen Schwertprobe, bei der er mit geschlossenen Augen ein kleines Stück (eingeweichtes) Zwergenbrot mit dem Schwert spalten würde, das Wohlgefallen Larans zurückgewinnen könnte. Beim dritten (und letzten) Versuch gelang es ihm tatsächlich. Der Ordenskrieger war froh [und 2 GG ärmer].

Yodri öffnete auf magische Weise den Zugang zu der Wendeltreppe hinab nach Kadar-Khazalid und sprach: *„Dies ist der Weg nach Kadar-Khazalid. Schreitet hinab und seid tapfer. Auch wenn dieser Weg nicht euer Rückkehr dienen mag, so verzweifelt nicht. Was führt hinab, führt auch hinauf.“*

Kadar-Khazalid: Orks

Die Wendeltreppe endete bald an einem kurzen Gang, und dort war ein Transmitterfeld aktiv, dass die Freunde in den Eingangsbereich der einstigen Zwergenfestung brachte. Hier hausten seit vielen Jahren die Orks vom Stamm der Blutigen Nasen, und sie griffen die Eindringlinge natürlich sofort an.

In den folgenden Kämpfen blieben die Agenten siegreich; das Ergebnis waren 8 tote Orks und ein nach einem Kopftreffer vübergehend bewusstloser Heru. In den völlig verdreckten Räumen der Zwergenfestung gab es keine verborgenen Schätze, das war den Freunden schon klar. Dafür gab es jede Menge Orks (und Kobolde) sowie richtig miese Kampfhünenschweine, die sehr gern in alles reinbeißen wollten, was nicht nach Ork schmeckte!

Die Mehrheit der Freunde wollte sich nicht mit diesen Gegnern sinnlos herumprügeln, sondern zielstrebig den Weg in die Tiefe suchen, um Sigmars Hammer zu finden. Dank Sherlocks Geschick drangen sie heimlich in den versperrten alten

Zwergenschrein ein, der jetzt vom Saumeister der Orks als Futterlager für die lieben Schweinchen genutzt wurde. Er musste die Tür versperrt halten, sonst würden sich die ständig hungrigen Orks an den Vorräten seiner grunzenden Lieblinge vergreifen!

Hier schmückten die Wände einst Reliefs der vier Zwergengötter (Lishadi, Mahal, Torkin und Zornal). An der Rückwand war eine Grotte aus dem Felsen gehauen, in dem einst ebenfalls aus dem Felsen gehauenen Statuen dieser Götter gestanden hatten. Jetzt waren nur noch die Stummel ihrer Beine zu sehen. Als die erfahrenen Gefährten den Dreck wegkratzten, fanden sie im Felsboden eine feine kreisförmige Fuge. Wenig später hatten sie Dargads Sicherheitsschlüssel für das obere Tor gefunden.

Die dumpfen Erschütterungen beim Entriegeln des eisenbeschlagenen Tors alarmierte sämtliche Orks, aber bis sie den Gefährten gefährlich werden konnten, waren die längst hindurch und hatten es wieder geschlossen. Hinter dem Tor führte ein Gang ins Freie, nämlich in das tiefste und schmalste Ende einer in Nord/Süd-Richtung verlaufenden Kerbe in den Schwarzfeuerbergen. Nur zur Mittagszeit schien die Sonne hin, sonst war hier immer Schatten – auch an diesem späten Nachmittag. Hier schlummerte – recht unruhig – ein riesiger uralter Wurm, der soeben ein Auge öffnete! Sollte er etwa erwachen?

Unschlüssig standen die Freunde noch da, als plötzlich Yodris Geist auftauchte. Er bedeutete ihnen, leise zu sein und um das Schwanzende des Wurm herum zur anderen Seite der Felsspalte zu schleichen. Mit Ausnahme Cerileas, der versuchte, von Laran ein Zeichen zu erhalten, ob das Erschlagen des Wurm ein wohlgefälliger Akt sein würde, und deshalb nur zögernd folgte, eilten die Gefährten schnell durch das Lager des fast 30m langen Ungetüms, zur einen Spaltbreit geöffneten Doppeltür auf der anderen Seite der Felsspalte. Sie wussten

auch ohne Zwiesprache mit einem Gott, dass es eine sehr sehr schlechte Idee sein würde, dieses Monster zu wecken, geschweige denn, mit einem Schwertstreich zu kitzeln.

Kadar-Khazalid: Schatten der Nacht

Hinter der Doppeltür führte eine Wendeltreppe tiefer hinab, bis zu einer verrosteten Eisentür, die ein Stück weit offenstand. Hier lagen die einstigen Wohnräume der Zwerge, und alles war verstaubt und zerfallen.

Sherlok leuchtete gerade hierhin und dahin, um vielleicht doch einen kleinen Schatz zu entdecken, als aus einem Nebenraum ein Zwergenkrieger trat und ihm – schweigend – harte Fausthiebe erteilte. Der Agent trat den taktischen Rückzug an, damit seine Kollegen und er den Gegner in die Zange nehmen konnten, als aus einer anderen Tür ein zweiter Zwergenkrieger trat. Ein Kampf war unvermeidlich. Cerileas kombinierte, dass hier eindeutig eine Standardsituation für *Flammenkreis* vorlag – Spukgestalten, die mit ihren Fäusten angriffen, waren die perfekten Opfer. Kurze Zeit später waren seine Freunde und er geschützt vor den Kriegern, die sich aber zu seinem Bedauern nicht einfach zusammenschlagen ließen, sondern plötzlich die Flucht ergriffen.

Am nächsten Quergang rannte ein Krieger rechts, der andere links; da die Spukgestalten Zwerge waren, war freilich klar, dass die Gefährten sie einholen würden, und so geschah es auch an den beiden Türen, die sowohl den rechten wie den linken Gang verschlossen.

Heru hatte den linken Spukzweig verfolgt, hinderte ihn am Öffnen der Tür und schlug ihn systematisch zusammen.

Cerileas und Pinos hatten den rechten Spukzweig verfolgt, und da Cerileas (wie Heru) durch den *Flammenkreis* geschützt war, griff ihn das Geisterwesen nicht an. Da Pinos ungeschützt war und deshalb beide Agenten auch den Spuk nicht angriffen

(Cerileas wollte sich erst noch mit einem Stoßgebet *Heiligen Zorn* verschaffen), öffnete der Zwergenkrieger die Tür und rannte in den dahinterliegenden Gang. Mist – das hatten sie übersehen! Sie rannten hinterher und holten den Spuk etwas später wieder ein, nachdem er gerade in einen links abzweigenden Gang gerannt war. Jetzt tat es Cerileas Heru nach und klopfte den Spuk ohne Atempause nieder.

Kaum war das geschafft, sicherte Cerileas nun auch Pinos mit einem frischen *Flammenkreis* gegen weitere Gegner ab. Gerade rechtzeitig! Pinos hörte bereits vom Hauptgang her, von der linken Seite, Schritte eines weiteren Kriegers heranzupoltern, und als er hinlief, sah er tatsächlich eine weitere Spukgestalt, die links aus dem Gang kam und gleich nach rechts weiterlief, offensichtlich in Richtung auf den Eingang und die restliche (ungeschützte) Gruppe der Freunde zu! Pinos rannte schwertschwingend dem Spuk hinterher – und bemerkte aus dem Augenwinkel, dass er dabei völlig übersehen hatte, dass dem Spukkrieger eine weitere Gestalt (völlig lautlos!) gefolgt war, die hinter ihm in den Gang abbog, in dem noch Cerileas stand.

Diese Gestalt war der Rest des Torkinpriesters Mankir Weitblick. Er hatte sich auf finstere Schmiedekünste eingelassen und war zum Schatten der Nacht geworden, einem gestaltlosen mächtigen Geist, der von einem magisch verstärkten Kettenhemd (mit Kettenkapuze) geschützt wurde und an einen grobgeschmiedeten Streitkolben gebunden war, mit dem er seine Gegner traktierte.

Mankir hatte nur ein Ziel – den Auslöser des unangenehmen *Flammenkreises* in „seiner“ Behausung zu vernichten! Dank seines Streitkolbens war Cerileas ungeschützt und musste sich tapfer zur Wehr setzen.

Unterdessen war der dritte Spukzweig auf PaiMuDan und Heru gestoßen, und da nun auch noch Pinos von hinten auf ihn einschlug, schien diese Gefahr gleich gebannt zu sein. Der rechtshändig lädierte Saltor und der nur mit einem magischen

Dolch bewaffnete Sherlok hielten sich deshalb erstmal als Rerve zurück.



Mittlerweile musste Cerileas einsehen, dass Mankir ein äußerst gefährlicher Gegner war. Nach dem zweiten gewaltigen Hieb bewahrte ihn nur sein außerordentliches Glück [2 SG-Punkte] vor dem sofortigen Tod. Für den wollte Mankir freilich mit dem nächsten Streich sorgen, aber da sorgte Pinos, der die Hilfeschreie seines Gefährten schon vorher vernommen und sich aus dem Kampf mit dem 3. Spukzwerg gelöst hatte, für Ablenkung mit einem *Schmerzen*-Zauber, der zwar misslang, aber dafür ihn als neues Ziel Mankirs qualifizierte. Jetzt war es vorbei mit der Zauberei für den Hexer!

Der am Boden liegende Cerileas wollte schnell einen Heiltrank zu sich nehmen, aber der Blutverlust raubte ihm die Sinne und er wurde bewusstlos. Gleichzeitig wurde der 3. Spukzwerg vernichtet, während Pinos vor Mankir zurückwich. PaiMuDan und Heru schlossen sich dem Kampf gegen Mankir an, während Pinos, der mit Heru den Platz getauscht hatte, seine Zauberkünste gegen den Schatten der Nacht einsetzte. Zunächst sehr erfolglos – weder *Schmerzen* noch *Heranholen* hatte Erfolg.

Im harten Kampf gegen Mankir wurden zahlreiche Tränke zum Aufputzen geschluckt. PaiMuDan brach gleich zweimal schwer verwundet zusammen, Saltor, der nun auch mitmischte, tat es ihr einmal nach – nur Heru kämpfte ohne Ausfälle verbissen den bisher härtesten Kampf seines Lebens.

Endlich gelang es Pinos, mit *Heranholen* Mankir den Streitkolben zu entreißen, der in

PaiMuDans Nähe zu Boden fiel und den sie mit einem Tritt aus Mankirs Reichweite beförderte, wo ihn Sherlock sicherstellte. Mittlerweile war Cerileas wieder zu sich gekommen und hatte es geschafft, sich mit starken Heiltränken so aufzupäppeln, dass er wieder in den Kampf eingreifen konnte.

Denn der Kampf ging weiter. Mankir griff jetzt mit seinen Fäusten an und war auch ohne Streitkolben ein harter Gegner. Das war die Stunde für gezielte Hiebe mitten hinein in die gesichtslose leere Kettenkapuze! PaiMuDan zeigte ihren Kollegen, wie man das machte – die Stunde des PaiMu-Stoßes war geboren. So gut wie ihr [zweimal in Kombination mit einem „20“] gelang es zwar Heru nicht, aber der Erfolg gefiel ihm. Endlich schien dieser Gegner den Schaden tatsächlich zu spüren.

Sherlok wollte ja nur den Streitkolben sichern, wunderte sich aber, dass dieser plötzlich ein Eigenleben entwickelte und offenkundig zu Mankir wollte. Das erlaubte ihm der Ermittler nicht und wurde deshalb von der Waffe angegriffen! Sie glitt ihm aus den Händen und rutschte auf dem Boden in Richtung Mankirs. Auf Rat seiner Gefährten warf sich Sherlock auf den Streitkolben, berührte den grob geschmiedeten Kopf und verlor schlagartig Lebenskraft. Jetzt übernahm Pinos die Waffe.

Unterdessen wurde Mankir von den Kämpfern endlich vernichtet. Saltor untersuchte die Kettenrüstung und fand nicht nur einen Sicherheitsschlüssel, sondern auch diamantenbesetzten Goldschmuck im Wert von mehreren 1000 GS.

Obwohl Mankir vernichtet schien, gab sein Streitkolben keine Ruhe. Jetzt kämpfte er mit Pinos – und verabreichte ihm einen schweren Kopftreffer, der den Hexer mit gebrochenem Schädel ins Koma schickte. Der Streitkolben wollte offenkundig zu Mankirs leerer Kettenkutte, und genau das wollten die Gefährten keinesfalls zulassen. Sie versperrten ihm den Weg und hieben auf die Waffe ein, die ihrerseits ordentlich austeilte.

Inzwischen bemerkte Saltor einen 4. Spukkrieger, der sich ihnen aus dem noch unerforschten Gang näherte, und warnte seine Freunde. Sie verdoppelten ihre Anstrengungen und zerstörten den Streitkolben, der dabei mit einem grellen Lichtblitz explodierte, aber seltsamerweise kaum Schaden bei seinen Gegnern hinterließ. Im selben Moment verschwand der Spukkrieger, als „hätte man ihn ausgeknipst“.

Völlig erschöpft zogen sich die Agenten in den Eingangsbereich dieser Ebene der ausgedehnten Zwergenfestung zurück, leckten ihre Wunden und ruhten sich aus. Pinos lag unverändert im Koma, und es sah nicht so aus, als ob er daraus überhaupt wieder erwachen würde. Als am frühen Morgen des 16. Einhorn – nach einer ungestörten Ruhepause – der Hexer immer noch unverändert niedergestreckt war, flößten ihm die Freunde eine der im Versteck von Karak-Kadal gefundenen Phiolen ein. Pinos schlug die Augen wieder auf und war putzmunter.

Kadar-Khazalid: Khanna

Die weitere Erforschung des Stockwerks zeigte, dass hier wirklich vor allem der einstige Wohn- und Arbeitsbereich der Zwerge gewesen war. Auffällig waren nur die folgenden Räume:

- Dargads Kammer war noch mit allerlei Kram gefüllt, z.B. gab es mehrere graue Roben, die mit dem Bild einer rubinbesetzten Kupferkrone bestickt waren, einen alten Lederbeutel mit Goldnuggets, ein vergammeltes Fellbett, Truhen mit vermoderten Zwergenklamotten, drei magische Streitkolben aus rostfreiem Stahl, und einen kleinen Schild, mit dem Zeichen Mahals verziert.
- In einer Aktenkammer fanden sich wenige alte Pergamente über die Beschwörung von Erdelementaren und

ihre Bindung an Waffen, wobei schmerzverzerrte Zwerge zusätzlich Barthaare oder Blutstropfen oder Gliedmaßen (!) opferten, die auf einem glühenden Amboß mit dem Werkstück abgetrennt wurden.

- Im Priesterquartier hinter einem Andachtsraum zu Ehren der Zwergengötter lag ein (weibliches) Zwergenskelett mit schwerer Schädelfraktur. Hier wartete die Gebundene Seele der Lishadi-Priesterin Khanna auf Erlösung. Sie übernahm Heru und bat ihn um ein ordentliches Begräbnis ihrer Knochen, die er dem Bach übergeben sollte, der sie in die Tiefen des Bergs spülen würde.

Khanna half den Gefährten vorher gern und übersetzte ihnen ein paar zwergische Inschriften. Sie erzählte auch gern die Geschichte von Kadar-Khazalid.

Khannas Geschichte von Kadar-Khazalid

Sigmar war nach dem Kampf in Karak-Kadal zum Zwergenhort geeilt, um seinem Freund Welfin Grobschlack, der der Bruder Mortins war, beizustehen. Welfin war der Höchste des Hortes und ein fähiger zauberkundiger Waffenschmied und Anhänger des Kriegsgottes Zornal Eisenhand, der sich mit dem Binden von Erd-Elementarwesen an die von ihm geschmiedeten Schwerter beschäftigte. Bei einem besonders ehrgeizigen Experiment war ihm in der Kristallhöhle ein kritischer Fehler unterlaufen, und er hatte Kräfte geweckt, die er besser in Ruhe gelassen hätte. Hätten seine vier Helfer nicht mit ihrem Leben seinen Rückzug gedeckt, wäre er nicht entkommen. Welfin war klar, dass diese Kräfte auch die beste magische Sicherung nicht ewig aufhalten könnte.

Welfin schickte Boten nach Pernillion und rief seinen Freund und Schmiedekollegen Sigmar zu Hilfe. Endlich in Kadar-Khazalid angekommen, eilte Sigmar mit Welfin allein hinab in die versiegelte Tiefe. Was dort geschah, wusste keiner. Welfin kehrte als gebrochener Zwerg aus der Tiefe zurück und gab die Anweisung, dass, da alles verloren wäre, niemand je wieder die unteren Tore öffnen sollte! Daraufhin schloss er sich aus Gram in seinen Kammernein, um dort einsam zu sterben.

Als die Zwerge der benachbarten Horte von dieser Geschichte erfuhren, wurden die Bewohner von Kadar-Khazalid für ihren Größenwahn und den Tod

des größten Schmieds aller Zeiten verantwortlich gemacht und mit dem Bann des Zwergenkönigs bestraft. Der Hort verfiel – und die letzten trübsinnigen Bewohner wurden schließlich von einer Orkbande aufgerieben.

Dabei hätte es auch anders geschehen können. Der Zornalpriester Yodri bestürmte damals Welfin leidenschaftlich, als jener mit der schlechten Nachricht aus der Tiefe auftauchte, nur nicht zu verzweifeln und den Blick nach vorne zu richten, aber vergeblich – und auch die anderen Zwerge wandten sich von den Göttern ab und ignorierten Yodris flehentliche Appelle, wieder Mut zu schöpfen und den Hort als Andachtsstätte für das große Opfer Sigmars herzurichten. Yodri trat schließlich aus Protest gegen die schlaffen Zwerge im verborgenen Zornalschrein auf der Passhöhe in den Hungerstreik.

So aber versperrten der Torkinpriester Mankir Weitblick und der Mahalpriester Dargad Feuchtfels die Tore hinter Welfin, der nicht nur gegen den Rat Mankirs diesen gefährlichen Versuch riskiert hatte, sondern jetzt auch noch Schuld an Sigmars Tod war. Sein Rücktritt und freiwilliger Tod waren absolut angemessen. Niemand sollte seine Ruhe stören! Mankir und Dargad übernahmen die Führung des Horts, der fortan ganz im Dienst von Torkin, dem Zerstörer, und Mahal, dem Vernichter, stehen sollte. Yodri hatte ebensowenig zu sagen wie die Lishadi-Priesterin Khanna.

Die Bewohner Kadar-Khazalids folgten ihren neuen Anführern. Ihre Schmiedewerke sollten dereinst im ganzen Reich bewundert und gefürchtet werden, das war ihr Ziel! Hierzu nahmen sie immer finstere und blutigere Rituale in ihr Repertoire auf, bis schließlich Yodri die Nerven verlor und den priesterlichen Kollegen ein Ultimatum zur Umkehr stellte, das die beiden ignorierten. Khanna war darüber so entsetzt, dass sie Mankir und Dargad so lange mit jammervollen Klagen, endlich mit dem falschen Treiben aufzuhören, in den Ohren lag, bis sie Dargad im Tempelraum erschlug, in dem sie bis heute als Geist umging.

Khanna zeigte den Gefährten den Bach, in dem sie ihre Knochen bestatten sollten. Bevor es soweit war, wollten die Agenten zusammen mit ihr noch den weiteren Weg in die Tiefe erforschen. Eine gute Idee, denn die eisenbeschlagene Doppeltür war nicht mit einem der üblichen Sicherheitsschlüssel zu öffnen. Khanna wusste, dass diese Tür früher von Welfin mit einem doppelten *Zauberschloss* gesichert war, das man mit dem Dvarska-Spruch „*Zornal Eisenhand, öffne deinem treuen Diener dieses Tor*“

entriegeln konnte. Sie wusste auch, dass Welfin das Tor zu seinem Privatquartier mit einem ähnlichen *Zauberschloss* gesichert hatte, das man mit dem Dvarska-Spruch „*Ein winziger Diener des Großen Zornal erfleht eine Audienz mit dem vielbeschäftigten Hortmeister!*“ öffnete.

Kurze Zeit später hatten die Agenten die Doppeltür überwunden. Im Raum dahinter zeigten die Wände Eisenhände, die Flammen umklammerten oder mit einem Hammer Felsbrocken zerschlugen, wobei diese Malereien überall beschädigt waren. Eine große geborstene Felsplatte lag über dem Zugang zu einer Wendeltreppe, die tiefer nach unten führte.

Khannas Knochen wurden nun bestattet, Heru war wieder normal, und es wurde Zeit für den Abstieg in die Tiefe, um endlich Sigmars Hammer zu bergen. PaiMuDan und Sherlok zogen es vor, lieber in der Kammer in der Nähe des Eingangs auf die Rückkehr der Gefährten zu warten. Die anderen (Cerileas, Heru, Pinos und Saltor) stiegen die Wendeltreppe hinab. Sie erreichten unten einen mit schwarzem Marmor ausgekleideten Raum. Weiße Marmorbilder zeigten Torkin, der die Zwerge in der Schmiedekunst unterrichtete. Eine schwarze Eisentür war mit zwei Sicherheitsschlössern verriegelt – und die Agenten hatten nur einen passenden Schlüssel (von Mankir).

Sie mussten wieder umkehren und das obere Stockwerk erneut durchsuchen. Stunde um Stunde verging, aber nirgends war ein passendes Versteck zu finden. Endlich kamen die Gefährten auf die Idee, in Dargads Kammer das Fellbett zur Seite zu schieben. Darunter war im Felsboden tatsächlich eine Fuge, in die eine Klinge passte. Endlich hatten sie den zweiten Sicherheitsschlüssel.

Kadar-Khazalid: Sigmars Hammer

Jetzt konnten sie unten im Marmorraum das Tor öffnen. Dahinter lag eine Höhle, durch die ein reißender Bach strömte. An einer Anlegestelle lag vollkommen ruhig ein

Marmorboot im Wasser. Die Gefährten stiegen ein, sagten „*Ein winziger Diener des Großen Zornal erlebt eine Audienz mit dem vielbeschäftigten Hortmeister!*“ – und schon setzte sich das Boot in Bewegung. Es brachte sie durch lange finstere Tunnel zu einer Anlegestelle in einer anderen Höhle.

Hier führte eine lange Treppe weiter in die Tiefe. Danach ging es durch eine Höhle voller Stalaktiten und durch einen engen Gang, dessen Seitenwände mit zahlreichen Löchern übersät waren. Schließlich standen die Agenten in einer Kammer, in der ein eisernes Doppeltor ihren Weg versperrte. Davor standen zwei ca. 1,40m große steinerne Zwergenkrieger mit Streitäxten.

Als die Gefährten nähertraten, traten ihn die „Steinkrieger“ [Zwergengolems] entgegen und stellten auf Dvarska die Frage: „*Wer begehrt rechtmäßigen Einlass?*“ Die Freunde verstanden zwar kein Wort, aber Khanna hatten ihnen ja die richtige Antwort in Dvarska verraten („*Ein winziger Diener des Großen Zornal erlebt eine Audienz mit dem vielbeschäftigten Hortmeister!*“). Tatsächlich, die beiden traten daraufhin zur Seite mit den Dvarska-Worten „*Tretet ein, Diener Zornals!*“, und die Tür sprang auf.

Dahinter war eine große Esse ohne sichtbares Brennmaterial und ohne Blasebalg. Der Herd mit dem Kamin sahen aber so aus, als ob hier durchaus große Hitze herrschen könnte! Ein Amboss stand herum, und alle Arten von Schmiedewerkzeugen waren zu sehen. Die Wände waren verziert mit den Symbolen Zornals und Torkins. Türen führten nach rechts, links oder geradeaus.

Kaum waren die vier Freunde hier eingetreten, als plötzlich die Eisentore hinter ihnen zufielen und aus der linken Wand ein Geist (Erscheinung!) in die Schmiede waberte. Es war ein traurig dreinblickender Zwerg, der mit *Zauberstimme* auf seine Besucher einredete: „*Verswindet! Dieser Ort ist verflucht! Ich bin verflucht! Verflucht! Ich bin ein Versager! Aber das gibt euch noch lange kein Recht, euch meinen Befehlen*

zu widersetzen! Also flieht, solange ihr noch könnt! Flieht! Mein Fluch wird euch treffen, wenn ihr hier noch länger ausharrt! Denn ich kenne euch, ja, ich kenne euch alle, ihr seid Verbündete Mankirs, und ich werde eure widerlichen Gelüste niemals dulden, solange ich, Welfin Grobschlack, euer Hortmeister bin! Niemals, hört ihr! Ich habe einen schweren Fehler gemacht, und dafür werde ich bezahlen, aber niemals werde ich eure Pläne gutheißen, hört ihr!? Sigmar gab sein Leben, um uns zu retten, und ich gab meines, um für meinen Fehler zu büßen, und weil ich zu Lebzeiten niemals über diesen Verlust hinweg gekommen wäre. Ihr müsst sein Vermächtnis in Ehren halten, hört ihr? Zornal wird euch willkommen heißen, wenn ihr für Frieden und Versöhnung seid, also haltet euch daran!“ Danach verschwand er. Auf die Geste und Worte der Agenten war er überhaupt nicht eingegangen.

Die Einrichtung in der rechten Kammer war total zerstört; in die linke Kammer konnten die Gefährten nicht eindringen, weil die Tür versperrt war. Da dort Welfins Geist herausgekommen war, vermuteten sie sein Grab hinter dieser Tür und wollten hier keinen Frevel anstellen.

Also liefen die Agenten geradeaus weiter und kamen in eine riesige Felshöhle, an deren Wände unzählige Kristalle glitzerten. Nur der Felsboden selbst war eben. An verschiedenen Stellen waren Beschwörungskreise in den Boden eingraviert. Die Wände waren mit silbernen und eisernen Runen übersät, bis auf eine schmale Spalte an der Rückseite der Höhle. Hier waren die Kristalle und die Runen verschwunden, so als ob hier der Fels flüssig geworden und wieder erstarrt wäre. Im unteren Teil war sogar eine richtige 3m hohe Höhle „in den Felsen geschmolzen“ worden, als ob eine große Kraft die Felswand nach außen gedrückt hätte.

In dieser Höhle stand ein 2m hoher flacher Kieselstein aus schwarzem hartem Gestein mit silbernen und goldenen Sprenkeln – und vor dieser Höhle schwebte in 1,5m Höhe ein Kriegshammer mit Metallstab und einem

Kopf aus genau diesem gesprenkelten schwarzen Stein. Gelegentlich zuckten Blitze über die Oberfläche des Hammers oder die Rückwand der Höhle. Dieser Teile der Felshöhle war von einem fahlen Licht erhellt.

Hier war der Berggeist eingesperrt, der völlig frustriert auf seine Chance wartete, aus diesem Gefängnis auszubrechen. Wenn nur endlich ein Depp käme und den Hammer entfernen würde!

Pinos versuchte mit *Heranholen* testhalber den Hammer zu packen – und schon der erste Versuch gelang. Gleichzeitig verschwand das fahle Leuchten. Dann erwachte der Berggeist zum Leben. Der flache Stein veränderte seine Form und Gestalt und wuchs zu einem muskulösen Riesen heran, der wütend auf den Boden stampfte – jeder Fußtritt ließen den gesamten Berg erzittern! Aus der gesamten Höhle quollen Erdmännchen auf ihn zu, und jetzt sahen die entsetzten Agenten ein, dass es für sie nur noch eine Aufgabe in diesem Schauspiel gab: schnellstmögliche Flucht!

Verfolgt vom donnernden Gebrüll des Bergriesen und den ersten Schlammlawinen, die sich von den Seitenwänden der Felshöhle lösten, rannten die Vier zurück zu ihrem Boot. Damit hatten sie etwas Vorsprung gegenüber den Kräften des Elementarriesen gewonnen, und so erreichten sie tatsächlich wohlbehalten die alte Anlegestelle.

Hier warteten Sherlock und PaiMuDan auf sie – Yodris Geist hatte sie schon kurz vor den ersten Erdstößen alarmiert. Gemeinsam eilten sie die Wendeltreppe nach oben, die seltsamerweise immer weiter nach oben führte, höher und höher, bis sie schließlich in Yodris Höhle standen.

Der Geist hatte endlich seine Aufgabe erfüllt. Seine Erscheinung flackerte nur noch schwach, aber er konnte doch die folgenden Worte äußern: *„Nicht schlecht – für Menschen. Meine Zeit ist endlich gekommen. Bestattet meine Gebeine – und dann bin ich zufrieden, und ihr werdet es auch sein. Sehet, dort!“*

Yodri öffnete mit letzter Kraft den Zugang zu einer Wendeltreppe nach oben, die in einer Höhle über dem Pass endete, von der man einen guten Blick nach Süden hatte. Dort sollten die Agenten seine Gebeine bestatten. *„Dort wird sich auch euer Schicksal erfüllen, wenn ihr etwas Geduld habt, und es wird nicht das Schlechteste sein!“*

In der Höhle war schon eine Grube und ein Stapel Steine vorhanden. Hier bestatteten die Freunde die Knochen Yodris. Dann warteten sie ab und ruhten sich aus. Tief unten in der Erde rumorte es, aber die Gefährten wurden von keinem Verfolger belästigt. In der sternklaren Nacht sahen die A erst einen roten Kometen – und dann schliefen sie alle ein und träumten. Sie sahen einen muskelbepackten Schmied, der mit sorgenvoller Miene zu ihnen sprach: *„Bei allen Göttern – und Zornal im Besonderen - eilt nach Dinas Taran. Der Hammer wird vereinen, was unvereinbar scheint, wenn ihn Sigmars Erbe trägt. Eilt, bevor es zu spät ist!“* Dieser Schmied sah aus wie Hywel ap Todwyn, komisch!

Dinas Taran: Lager des Hochkönigs

Die Freunde machten sich zusammen mit ihrem Pony auf den langen Rückweg nach Hoghllan. Dort nahmen sie wieder ihre Pferde und ritten nach Süden, nach Dinas Taran.

Am 17. Tag des Nixenmonds kamen ihnen Boten des Hochkönigs entgegen, die den Gefährten seine Bitte ausrichteten, sie in sein Heerlager zu begleiten. Natürlich folgten sie dieser „Einladung“, und kurze Zeit darauf standen sie im Zelt des Königs. Glyndwr empfing „seine Freunde“ im Beisein von Yorri hochofren und wollte wissen, ob ihre Mission erfolgreich war. Tatsächlich! Das war in der Tat eine ausgezeichnete Nachricht. Dann würden Yorri und er also „Plan A“ in die Tat umsetzen! Seine Gäste sollten sich bis dahin einen Tag im Lager ausruhen. Natürlich erfuhren die Freunde

auch, was in den letzten Monaten passiert war.

Jüngste Ereignisse in Dinas Taran und Umgebung

Kaslain war gleich nach der Abreise von Brans Panthern ohne Abschied aus Dinas Taran verschwunden. Zunächst hatten alle vermutet, dass er den Hochkönig über die verblüffenden Ereignisse verständigen und das Rätsel des verwandelten Lieblingsneffen Wulfen ap Howlyns in Darncaer aufklären wollte.

Die nördlichen Sippen erwarteten, dass der Hochkönig mit einer starken Armee nach Dinas Taran ziehen würde, um einen neuen würdigen Nachfolger als Fürst Ywerddons zu bestimmen, z.B. einen Clanführer aus ihren Reihen. Sie wollten schon deshalb an seiner Seite reiten! Die Clanführer reisten also ab, um ihre waffenfähigen Männer zu sammeln.

Die Anhänger für ein unabhängiges Ywerddon hatten sich in Dinas Taran um das Krankenlager Hywels geschart. Gegen die Ausschreitungen der NEUYs innerhalb der Stadt, die ihre Stunde gewittert hatten, konnten sie wenig ausrichten – die hölzernen Befestigungen und Wohnhäuser der Twyneddin gingen in Flammen auf, und hier sowie in Straßenschlachten zwischen den Nordsippen und den NEUYs gab es zahlreiche Tote und Verwundete. Die aggressiven Fanatiker der NEUY griffen auch die Befürworter eines freien Ywerddons an, aber sie waren keine Armee und deshalb keine echte Gefahr für das Fürstenhaus. Nach ein paar Tagen größter Unruhe hatte Yorri durch starke Patrouillen wieder eine gewisse Sicherheit in der Stadt hergestellt, und die stärksten Sprecher der NEUYs, die eine Entscheidungsschlacht zur Befreiung Erainns von den twyneddischen Unterdrückern herbeisehnten, eilten zu den südlichen Sippen, um sie zur Bereitstellung eines Heeres anzustacheln.

Anfang des Nixenmonds war Glyndwr ap Howlyn mit 400 Streitern tatsächlich vor Dinas Taran angekommen.

Kaslain war nicht bei ihm. Der druidische Berater und Lehrer seines Neffen war spurlos verschwunden. Bei der Durchsuchung seiner Wohnräume in Darncaer hatte Stefan ap Prydwyn nicht nur Dokumente sichergestellt, die Kaslain als Urheber einer Teufelei mit Hilfe eines grünen „Waldgeists“ namens Leimas auswiesen, um eine Marionette auf den Thron Ywerddons zu setzen, sondern auch die purpurfarbene unverwete Leiche Wulfen ap Howlyns in einem (Stefan bekannten) Geheimversteck im Keller der Behausung. Diese Entdeckung war nicht für die Öffentlichkeit bestimmt.

Es war auch kein sichtbarer Nachfolger an der Seite Glyndwrs zu sehen. Die Nordsippen hofften, dass er einen Liebling aus ihren Reihen küren würde, sobald er in Dinas Taran Ruhe und Ordnung hergestellt hatte. Glyndwr war von Yorri über die Lage informiert worden und einverstanden, Hywel ap Todwyn, von dem er nur Gutes gehört hatte, als neuen Flaith von Ywerddon auszurufen, wenn Sigmars Hammer gefunden würde – Plan A.

Momentan lagerten die Truppen des Königs und der Nordsippen im Norden von Dinas Taran. Die Nordsippen waren verstört, dass der junge König soviel Wert auf Zurückhaltung legte und ständig den Zusammenhalt der Menschenvölker gegenüber den finsternen Horden betonte. Einige von den Nordsippen gegen die erainnischen Untermenschen (Bauern, die die Truppen versorgen mussten) angezettelten Schlägereien hatte der König mit Härte bestraft, und nun erwarteten die Nordsippen gespannt, was er hinsichtlich der Führungsfrage in Ywerddon unternehmen würde.

Ein Gerücht besagte, dass er auf ein Zeichen wartete, ein zweites Gerücht sagte, dass er mit verummten Leuten aus Dinas Taran verhandelte und spätestens Mitte Nixe in die Stadt marschieren und seine Entscheidung verkünden würde, und ein drittes Gerücht sagte, dass irgendwelche Spinner vermuteten, das Zeichen wäre Sigmars Hammer, der in der Hand eines Würdigen Clanngadarn, Ywerddon und Erainn zusammenschmieden sollte, aber das wäre ja zu schön, um wahr zu sein, nicht wahr?

Die Südsippen hatten Anfang des Nixenmonds 60 Leute vor die Tore von Dinas Taras geschickt, aber es war weniger ein Heer als eine Ehrengarde der Sippenfürsten, die persönlich erschienen waren, um sich von der Kunde zu überzeugen, dass der Hochkönig bereit wäre, ein Zeichen der Versöhnung zu geben und Ywerddon als unabhängiges Reich anzuerkennen, statt einen Krieg mit den erainnischen Stämmen zu beginnen, den sie dauerhaft nicht gewinnen würden, auch wenn die NEUY da anderer Ansicht war. Der starke Auftritt des Königs ließ die Erainnern momentan an dieser Erwartung zweifeln, aber auch sie kannten die Gerüchte und warteten deshalb ab.

Hywel war wieder genesen und unterstützte Yorri bei seinem Bemühen, Ruhe und Ordnung in Dinas Taran zu wahren. Unter Führung des Almhuiner Generals waren 150 Soldaten in die Stadt marschiert – und die NEUY wartete frustriert ab, was als nächstes passieren würde. Ein paar ihrer Attentäter wurden geschnappt und auf Befehl Yorris, der als Ratältester das Kommando in der Stadt übernommen hatte, hingerichtet. Die besonneren Bürger kannten auch die Gerüchte und hofften, dass bald wieder dauerhaft Friede und Ordnung einkehren würde.

Dinas Taran: Finale

Am 19. Tag des Nixenmonds zogen die Gefährten zusammen mit dem Hochkönig und seinem Gefolge nach Dinas Taran und wurde von der Bevölkerung freundlich willkommen geheißen. Auf dem großen Platz vor dem Fürstenhaus traf der König auf die Vertreter der Stadt unter Yorris Führung und auf die erainnischen Sippenfürsten, die allesamt den Hochkönig willkommen hießen.

Glyndwr hielt eine kurze Ansprache, die von einem druidischen Zirkel magisch verstärkt wurde, so dass sie alle hören konnten. Seine wesentlichen Punkte waren:

- Der Anschlag auf den alten Flaith von Ywerddon war das Werk Kaslains <Stefan ap Prydwyn war nicht begeistert, dass der König das einfach so ausplauderte>, der unter einem bösen Zauber gestanden hatte. Auf seinen Kopf waren 2000 GS ausgesetzt!
- Es gab keinen größeren Schwachsinn, als sich gegenseitig zu schwächen, um dann den finsternen Horden und bösen Zauberern schutzlos ausgeliefert zu sein. Damit sollte von nun an Schluss sein.
- Es war richtig, dass die südlichen twyneddischen Clansleute in früheren Zeiten ihren Kampfesmut gern auch benutzt hätten, um ihre friedliebenden und wehrlosen Nachbarn zu überfallen. Das würde unter seiner Herrschaft ein Ende haben. Die tapferen Twyneddin würden gebraucht, um den Süden des Landes vor den Orks und anderen Unholden zu schützen, und er rechnete fest mit ihrer Unterstützung.
- Ebenso fest rechnete er mit einer Unterstützung der erainnischen Sippen, des Nordens wie des Südens, die alle von einem wehrhaften und blühenden Ywerddon profitieren würden.

- Er hatte sich entschlossen, Ywerddon als unabhängiges Reich anzuerkennen, als Bundesgenossen, auf dessen Tributzahlungen er verzichten würde, um das Land als Handelspartner und Mitstreiter gegen das Böse zu umarmen. Möge Ywerddon zum Vorbild für eine multikulturelle tapfere und anmutige Gesellschaft gedeihen!
- Er bat deshalb den Grafen von Almhuin, Hywel ap Todwyn, vorzutreten. Er wäre trotz seiner Jugend schon bekannt als gerechter und weiser Führer: *„Ihn schlage ich euch als Flaith eures neuen Reichs vor. Es ist natürlich eure Entscheidung, aber ich denke, es ist auch der Wille der Götter und aller guten Kräfte, den sehet, was lange verschollen war, ist in unsere Mitte zurückgekehrt, Sigmars Hammer, ein Werkzeug, uns zu einen und unsere Völker friedlich zusammenzuschmieden, zum Wohle aller! Seid ihr bereit zur Probe?“* Hywel nickte.

Glyndwr bat Hywel, seine rechte Hand auf einen von Dienern schnell herbeigerollten Amboss zu legen. Dann schlug er mit voller Wucht zu! Die Zuschauer stöhnten auf. Doch Hywel war nichts passiert – Blut vom Blut Todwyns, geschützt vor dem Werkzeug Sigmars!

Nun bat Glyndwr seine Begleiter um ein massives plumpes Breitschwert, erbeutet von den tapferen Twyneddin im Kampf gegen eine Bande fieser Oger. Er bat Hywel, das Schwert auf den Amboss zu legen, und schlug erneut zu. Das Schwert war nur wenig beschädigt.

Glyndwr bat einen der erainnischen Würdenträger, es ihm nachzutun: das Ergebnis blieb gleich.

Ein paar Versuche später gab es keinen Probanden mehr, aber die Rufe nach Hywel wurden laut. Jetzt reichte Glyndwr den Hammer feierlich an Hywel, der ihn erst allen zeigte (und es wurde still im Rund), ehe er auf das Schwert, das jetzt der König hielt,

drosch und es glatt in zwei Teile haute; das getroffene Stück hatte sich in Nichts aufgelöst!

Hywel war Sigmars Erbe! Der vollständige Beweis war erbracht!

Als Hywel erneut den Hammer den Zuschauern zeigte, fing der König zu applaudieren an, und erst langsam, dann immer stärker brandete frenetischer Beifall auf. Jetzt schwang Hywel seinen Hammer doch ganz begeistert über seinem Kopf.

Die Leute des Königs, der Stadt und der erainnischen Sippenfürsten hatten zahlreiche Fässer und üppige Leckereien in die Nähe des Platzes geschafft. Jetzt war Party angesagt!

Dinas Taran: Finale

Hywel ap Todwyn wurde also tatsächlich der neue Flaith von Ywerddon. Seine Freunde erhielten ein wenig Taschengeld (1000 GS pro Nase) sowie die Zusicherung, dass sie für keinen Dienst in Ywerddon Geld zahlen müssten. Ihre Heldentaten dienten Barden und Schauspielern als Vorlagen für Lieder, Gedichte und Singspiele. Es war nun endgültig vorbei mit ihrer bisherigen unauffälligen Lebensweise.

Ar und Hywel entbanden die Panther von ihrem Eid. Entweder standen ihre Freunde von sich aus zu Ywerddon, oder sie taten es nicht. Ar hatte erreicht, dass nun auch in Dinas Taran ein Plenydd-Tempel errichtet werden sollte, und freute sich sehr über diesen gottgefälligen Erfolg.

Hywel bekundete sein Interesse, die Gefährten auch künftig in seiner Nähe zu wissen, ob in Almhuin oder Dinas Taran oder sonstwo. Falls sie sesshaft werden wollten, gäbe es sicher lohnende Plätze und passende Jobs – oder falls sie Gesandte in Darncaer oder im eriannischen Süden sein möchten, kein Problem.

Die Agenten baten um Bedenkzeit und folgten erstmal einer Einladung seiner Gemahlin, der hochschwangeren Natascha, ins Almhaus von Almhuin. Sie händigte den „Kollegen“ dort einen Brief der Zentrale aus.

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

An **Einsatztruppe West 007**

Von **P. N., stellvertretender Leiter der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.**

Betreff **Bericht #9 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-007 – 2405nL – Luchs - 5**

Lob --

Tadel --

(1) Wir bestätigen hiermit unser Einverständnis zur Überbringung eines Grußes unseres Seekönigs an den amtierenden Hochkönig von Clanngadarn, Glyndwr ap Howlyn. Nach einer ganzen Serie von druidengesteuerten Marionetten scheint der Neue endlich mal ein twyneddisches Oberhaupt zu sein, das den Mut zu einer eigenen Meinung und die Tatkraft zu ihrer Umsetzung besitzt. Wir empfehlen, den Gruß nicht im Beisein „druidischer Berater“ vorzubringen. Sollte Glyndwrs Antwort positiv ausfallen, bitten wir um Nachricht – wir würden dann einen passenden Sp.Ag. nach Darncaer beordern.

(2) Ausdrücklich möchten wir klarstellen, dass wir es der ETW 007 überlassen, wann sie diesen Gruß überbringt. Wir haben berechtigten Grund zur Annahme, dass die Truppe vor einer wichtigen Entscheidung bzgl. ihrer zukünftigen gesellschaftlichen Rolle steht, und wir möchten deshalb vorsorglich darauf hinweisen, dass wir jede Entscheidung mittragen und ihre Weiterentwicklung unterstützen würden. Wir sehen die folgenden Alternativen:

(i) Arbeit als politische Berater der Herrscher nördlich oder südlich oder innerhalb von Ywerddon

(ii) Fortsetzung spezieller Einsätze im Auftrag des Seekönigs

Sonstiges: Wir bitten in der weiteren Korrespondenz um die korrekte Angabe des Titels des Unterzeichneten, um den nachgeordneten Archivdiensten die Arbeit zu erleichtern.

Wir freuen uns auf den nächsten Bericht.

Gezeichnet: P.N.