

A.46 Die Bestie von Wefford

Carsten Grebe, DDD-Abenteuerband „Von Magiern und Finstren Mächten“, DDD-Verlag, 2004

Copyright © 2015 by Harald Popp.

Prioresse

Die Freunde kehrten von Seafal zurück nach Prioressen. Erzabt Cleremond hatte keine weiteren konkreten Hinweise des träumenden Gottes erhalten, war sich mittlerweile aber sicher, dass Samiel von seinen Hündlein mehr erwarten würde, als dass sie ihm „nur“ diesen weißen Vogel und diesen schwarzen Baum in Form von Feder und Rinde bringen würden.

Beim Thema „weißer Vogel“ hatte Cleremond eine Idee gehabt. Vielleicht meinte der Grüne Jäger damit den Caladrius, den legendären weißen Königsfalken Albas? Cleremond fügte hinzu, dass in jüngster Zeit verschiedene Pilger behauptet hätten, auf ihrer Reise durch den Wald von Aetrick in der Nähe der ausgedehnten nördlichen Sümpfe einen besonders großen weißen Vogel (Krähe oder Riesenfalke) beobachtet zu haben, der dort in der Dämmerung unterwegs gewesen wäre. Vielleicht wäre das wirklich der Caladrius gewesen?

Da ihn die Freunde ratlos anstarrten, setzte Cleremond zu einer Erklärung an:

„Unsere Könige hatten früher eigentlich immer so einen Caladrius an ihrer Seite, als Zeichen göttlichen Wohlwollens für ihre Regentschaft. Der toquinische Fürst Elrod MacBeorn soll vor etwa 800 Jahren der erste Anführer gewesen sein, den diesen Zaubervogel begleitet hatte. In den folgenden Jahrhunderten bekam der albische König – egal welchen Clans – immer wieder einmal einen Besuch des weißen Königsfalken in einem eigens dafür eingerichteten Turmzimmer unseres Königshofs, was alle immer als gutes Omen betrachtet haben, auch wenn das in Wirklichkeit immer nur ein mehr oder weniger frommer Wunsch geblieben ist, denn selbst der weiseste König ist nicht unfehlbar, und verzeiht mir die Bemerkung, aber von diesem Ideal sind bisher sämtliche unserer Anführer meilenweit entfernt geblieben. Dennoch wäre es freilich nicht unwillkommen, wenn auch unserem König Beren der Besuch des Caladrius widerfahren würde. Aber man kann sein Glück leider nicht erzwingen, nicht wahr?“

Niemand weiß, wo der weiße Falke seinen Horst hat, aber die Legende erzählt, dass er sein Nest auf einem goldenen Baum des Lebens aufgeschlagen hat, in einem uralten Elfen-Wald fernab jeder menschlichen Behausung. Eine Legende, wie gesagt. In der realen Welt verliert sich die Spur des Caladrius im Wald von Aetrick, und deshalb ist der beste Ausgangspunkt für eure Suche das Zinngräber-Dorf Wefford am südwestlichen Ende des Sumpfes. Ausgerechnet dort hat man nämlich vor über 100 Jahren den Falken bei einem missglückten Attentat auf König Lachlan MacBeorn von dessen Schulter geschossen! Seither ist der Caladrius verschwunden geblieben und nie mehr zu einem albischen König gekommen – eine recht verständliche Reaktion dieses legendären Wesens, wenn ihr mich fragt. Der Attentäter muss irgendein einheimischer Fanatiker oder so gewesen sein, und man hat den Idioten damals natürlich gleich gefasst und ohne viel Aufhebens ruckzuck hingerichtet. Der kleine Zwischenfall war ansonsten wohl zu unbedeutend, um weiteren Niederschlag in unseren Geschichtsbüchern zu finden.

Nun ja, der Verwalter des Dorfs ist ein MacBeorn und wird euch deshalb bestimmt bei eurer Suche unterstützen. Sein Name lautet Garrik; er soll ein tüchtiger und gottesfürchtiger Mann sein. Natürlich steht es euch frei, ihm den wahren Grund eurer Anwesenheit mitzuteilen, aber behaltet bitte diese Caladrius-Geschichte ansonsten eher für euch. Sonst muss sich unser König am Ende noch mit überaus eifrigen Untertanen abmühen, die allesamt irgendwelche weißen Zaubervögel gefunden oder entdeckt haben wollen – und es ist auch keine erfreuliche Tatsache für Beren, dass er selbst noch nie von dem Glücksvogel Besuch erhalten hat.“

Eine Spur war besser als keine, um einen Weg zu finden, diesen ätzenden Fluch wieder loszuwerden, also auf nach Wefford!

Ehe die Freunde aufbrachen, erkundigten sie sich in der Kloster-Apotheke nach Kraft- und Heiltränken – und erhielten kostenlos je 100 Stück davon! Die Vraidis-Diener waren offenkundig bereit, die Königsfreunde

bestmöglich bei ihrer Aufgabe zu unterstützen, und hatten ihre gesamten Vorratsschränke für sie geleert. Das bedeutete für jeden der sieben Abenteurer jeweils 14 Tränke – und sie zeigten mit kräftigen Goldspenden in vierstelliger Höhe auf angemessene Weise ihre Dankbarkeit.

Unterwegs nach Wefford

Die Freunde ritten also zunächst nach Murdagil an der albischen Ostküste, und von dort aus weiter auf einem Karrenweg, der mit Dachs-Zeichen markiert war, an den Ausläufern der nördlichen Sümpfe entlang nach Westen zum Walddorf Wefford. Unterwegs waren sie so in Gedanken versunken oder mit ihren verfluchten Schmerzen beschäftigt, dass sie kein Interesse hatten, bei der Anreise irgendwelche Erkundigungen einzuziehen.

So geschah es, dass die Abenteurer am späten Nachmittag des 21. Tags des Feenmonds 2405 nL eine Stelle auf ihrem Waldweg erreichten (noch 16 km von Wefford entfernt), an der sich vor etwa zwei Stunden ein Überfall ereignet hatte.

Zwei Diener Irindars aus dem Kloster Estragel, nämlich Abt Ossward höchstpersönlich, sowie sein Leibdiener (und Ordenskrieger) Phelan, waren hier auf dem Weg nach Wefford entlanggeritten, hatten aber an dieser Stelle stehenbleiben müssen, weil ein kleiner Bach nach den starken Regenfällen der letzten Tage das Steinfundament einer kleinen Holzbrücke unterspült und sie zum Einsturz gebracht hatte. Ohne Brücke musste man hier absteigen und sein Pferde vorsichtig durch den sumpfigen Untergrund führen.

Der dicke Phelan hatte natürlich als erster erproben müssen, wie man sein Pferd am besten hinüber führen konnte. Hinter ihm verstummte plötzlich der Schwall der guten Ratschläge seines Herrn, und als er sich umschaute, sah er seinen Chef regungslos und wortlos dastehen, als ob er plötzlich gelähmt gewesen wäre. Er wollte an seinem Pferd vorbei rückwärts schreiten, als dieses plötzlich das Gleichgewicht verlor und auf ihn stürzte! Es drückte Phelan in den Matsch hinein und verrenkte ihm dabei das Bein.

Vor Schmerz war Phelan ohnmächtig geworden, aber er war wenigstens nicht im Morast erstickt. Sein Pferd hatte weniger Glück gehabt. Später war es Phelan gelungen, sich aus dem Morast herauszuschleppen. Dann blieb er erschöpft liegen. Er war allein; Abt Ossward und dessen Pferd waren verschwunden.

Phelan bat die Ankömmlinge natürlich um Hilfe und berichtete von seinem Erlebnis. Phelan wusste, dass Abt Ossward rechtzeitig zum Jahrestag der „Reinigung“ (am 22. Tag des Feenmonds) in Wefford sein wollte, um das Dorf zu überraschen und mit seinem Freund Garrik die Vorbereitungen für eine passende Gedenkfeier für das 25-jährige Jubiläum dieses Freudentags im nächsten Jahr vorzubereiten sowie einen kleinen Gottesdienst im nahegelegenen Vana-Schrein abzuhalten.

Was diese „Reinigung“ anging, so wusste Phelan auch, dass Ossward selbst aus Wefford stammte und dort als Dorfpriester gearbeitet hatte. Vor 24 Jahren hatte er dort eine Hexe dem reinigenden Feuer überantwortet, nachdem diese gestanden hatte, schuld daran gewesen zu sein, dass eine „Schwarze Bestie“ die Gegend um Wefford terrorisierte hatte. Später hatte Ossward zusammen mit Garrik sogar diese Bestie selbst vernichtet, deren Kadaver wie der eines großen schwarzen Hundes ausgesehen hatte. Ossward war für seine heldenhaften Taten ins Irindar-Kloster nach Estragel berufen worden, hatte dort Karriere gemacht und war schließlich Abt geworden. Dennoch hätte sich irgendwie ein Rest der finsternen Kräfte in dieser Gegend erhalten, denn es wäre hier nach wie vor nicht ratsam, nachts allein im Freien zu bleiben.

Während der überlebende Tatzeuge seine Aussage machte, betrieben die Königsfreunde Spurensicherung und stellten einen Pfeil mit einer seltsamen grünen Metallspitze sicher, der in dem toten Pferd gesteckt hatte. Außerdem führten die Spuren von Pferden und Menschen unübersehbar in das enge Bachtal hinein: offensichtlich war Abt Ossward entführt worden.

Da der dicke Diener verletzt, wehleidig und einfältig war, wollten ihn die Freunde möglichst rasch aus dem Weg haben. Sie versprachen Phelan, sich um Ossward zu kümmern, hoben ihn auf eines ihrer Pferde, packten auch sein Gepäck dazu (Kleider und die üblichen Reise-Utensilien sowie drei Wurfspere, einen Stoßspeer und einen kleinen Schild), und baten ihn, nach Wefford zu reiten und Garrik über den Vorfall zu informieren. Die Freunde des Königs wären schon zur Stelle, um sich dieser Sache anzunehmen! Sollten sie bis zum Einbruch der Nacht noch nicht in Wefford sein, könnte Garrik ja vielleicht eine Rettungstruppe losschicken, wenn er das für sinnvoll halten würde.

Abt Ossward

Die Freunde folgten den Spuren ins Bachtal und fanden nach 300m das Pferd Osswards, das sich mit seinen Zügeln im Gebüsch verheddert hatte und völlig verängstigt war. Borthor-Bartl und Sirena beruhigten die Stute, die sich danach befreien und mitführen ließ. Sie war noch mit dem Reisegepäck des Abtes beladen, das neben Waffen und Kleidern auch eine Reisekasse sowie einige kleine vergoldete 50cm hohe Holz-Statuen der Dheis Albi enthielt.

Nach 2 km erreichten die Freunde einen Ort im Bachtal, an dem offenbar drei Pferde gestanden hatten; hier führten Spuren den Westhang hinauf zu einer Lichtung, und der Geruch nach verschmortem Fleisch lag in der Luft. Die Abenteurer eilten hinauf, nichts Gutes ahnend.

Am Rand der Lichtung war die verkohlte Leiche Osswards an einen rußgeschwärzten Baum genagelt. Man hatte den nackten Abt hier mit aufgeschichteten Reisigbündeln langsam gegrillt; seine Kleider lagen daneben und stanken nach Pisse. Osswards verzerrtes Gesicht war noch zu erkennen – seine untere Hälfte war aber völlig verkohlt. Grässlich!

In der Herzgend bemerkte Borthor-Bartl einen seltsamen grünen Punkt, der sich als dünner, 10 cm langer, gebogener Nagel aus grünem Metall erwies; die Stirnseite seines 5 mm durchmessenden Kopfs trug eine Schlangenlinie, die die Zahlen 1 und 3 trennte. Als ihn der Halbling herauszog, überstand er einen Zauber folgenlos – und als er die blutige Schmiere abwischte, mit der der Nagel überzogen war, kam es ihm fast so vor, als ob er irgendwelche feinen Linien auf dem Metall gesehen hätte, aber als er nochmal genauer hinsah, war dort nichts mehr zu finden.

Die Leiche des Abts begann nun in Windeseile zu verfaulen. Fasziniert starrten sie die Freunde gerade noch an, als plötzlich drei rotgelockte Teufel auf der Lichtung waren und sofort mit ihren Sichelklauen angriffen. Die Freunde setzten sich zur Wehr und vernichteten die Angreifer, die bei ihrem „Tod“ spurlos verschwanden.

Die Mörder des Abtes waren offensichtlich mit zwei Pferden durch das Bachtal weiter nach Norden gezogen. Die Gefährten folgten ihren Spuren, bis sie auf einen breiten Querweg stießen, der vor kurzer Zeit von wenigstens zwei Karren und einigen Pferden sowie zahlreichen Wanderern Richtung Westen begangen worden war. Diesem Weg folgten sie, da er sie sowieso in Richtung Weffords zu bringen schien.

Tatsächlich führte der Weg über einen kleinen Hügel, auf dem eine Schar Abanzzi erst vor kurzem ihr Lager aufgeschlagen hatte. Es waren etwa 4 Dutzend Erwachsene, etwa ebensoviele Kinder, mit zwei Planwagen, acht Pferden und mindestens einem Dutzend großer schwarzer Hunde („Moravader“, wie Borthor-Bartl fachkundig feststellte). Einer der Abanzzi

ließ die sprichwörtliche Gastfreundlichkeit des fahrenden Volks vermissen, sondern erkundigte sich knapp danach, wohin die Fremden denn in der Dämmerung unterwegs wären, und wies ihnen dann den Weg, der auf der anderen Seite des Hügels hinunterführte und schließlich auf den Hauptweg stieß, auf dem man das Zinngräberdorf Wefford erreichen würde.

Die Königsfreunde hielten sich deshalb nicht bei den Abanzzi auf, sondern ritten schnell weiter und kamen mit dem letzten Rest des Dämmerlichts in Wefford an.

Zu Gast bei Garrik

Die Abenteurer wurden freundlich im Haus des Dorfvorstehers von Garrik MacBeorn (50) und seiner drallen Frau Faine (48) willkommen geheißen; ihren Sohn Lambert (19) lernten sie dabei ebenfalls kennen.

Garrik hatte von Phelan bereits von dem Überfall gehört und war schon gespannt, was die berühmten Freunde des Königs Beren wohl herausgefunden hatten, die ein glücklicher Zufall ausgerechnet zu seinem Dorf geführt haben musste. Die Nachricht über den schrecklichen Tod Osswards nahm er gefasst auf und bat seine Gäste, diesen Mord aufzuklären, wenn es ihre Zeit erlauben würde.

Nun ja, die Freunde waren ja nach Wefford gekommen, um den Caladrius zu suchen. Garrik erzählte, dass Peter Smalhobbel in den letzten Monaten den weißen Königsfalken mehrfach beobachtet haben wollte, aber vielleicht hatte er auch nur einen Uisge zuviel getrunken. Allerdings hätten ab und zu auch wandernde Holzarbeiter behauptet, den legendären Vogel gesehen zu haben, immer in der Dämmerung und in der Nähe der Sümpfe. Garrik schlug vor, morgen einen Ausritt durch die Gegend und ins Moor zu unternehmen, um einen Eindruck von der hiesigen Gegend zu bekommen.

Selbstverständlich waren die Königsfreunde Gäste seines Hauses – ein normales Gasthaus gab es in Wefford sowieso nicht. Die Freunde belegten also die Gästezimmer im Obergeschoss des Dorfvorsteher-Hauses und setzten ihre Unterhaltung mit Garrik beim Abendessen fort.

Schnell merkten sie, dass es für den Dorfvorsteher zwei Arten von Themen gab: solche, über die er gern und ausführlich reden mochte, und solche, über die er überhaupt nicht sprechen wollte. Zu den ersten gehörte der dörfliche Alltag in Wefford, vor allem das Zinnschürfen, das hier für den Clan der McBeorns ausgeübt wurde. Garrik verstand eine Menge von Zinnerz und Gesteinsadern!

Außerdem war Garrik gern bereit, über den aktuellen Mord zu sprechen. Niemand aus Wefford würde so eine ruchlose Tat begehen! Den Abanzzi wäre dagegen alles zuzutrauen. Diese Schmarotzer zögen hier jedes Jahr im Sommer vorbei, auf ihrem Weg von der albischen Ostküste in die Mitte des Landes, würden sich allerdings vom Dorf fernhalten und nach ein paar Tagen Pause weiter nordwärts ziehen, ohne echten Ärger gemacht zu haben – normalerweise zumindest. Vielleicht hatten sie ja mit Ossward irgendeine Rechnung offengehabt? Ossward wäre ein alter Jugendfreund aus dem Dorf gewesen, dessen Frömmigkeit und Scharfsinn dafür gesorgt hätten, dass er es schließlich vor zehn Jahren sogar zum Abt des Irindar-Klosters von Estragel gebracht hätte. Seither wäre er nicht mehr im Dorf

gewesen. Mit den Begleitumständen (grüner Nagel, grüner Pfeil) konnte Garrik nichts anfangen.

Garrik überlegte, am nächsten Tag seine Knechte zu bitten, die Leiche Osswards zu bergen, um sie auf geweihtem Boden zu bestatten, nämlich im Friedwald beim Vana-Schrein. Aber die Königsfreunde rieten ihm davon ab; wenn sich die Leiche derart rasch weiterhin in Fäulnis auflösen würde, wie sie das beobachtet hatten, dann würde morgen nicht mehr viel von ihr übriggeblieben sein, und er könnte sich diese Mühe sparen. Garrik erklärte sich einverstanden und teilte seinen Gästen mit, dass er Phelan bereits gebeten hätte, gleich am nächsten Morgen aufzubrechen und die traurige Nachricht unverzüglich nach Estragel zu bringen.

Ungern bis gar nicht wollte Garrik dagegen über die Vergangenheit des Orts sprechen, und das wollten die Königsfreunde einfach nicht akzeptieren. Dieser Mord hatte ganz bestimmt etwas damit zu tun, das musste dieser verstockte Kerl doch endlich einsehen und sein Maul aufmachen!

Nun ja, Garrik durfte sich dem Drängen der einflussreichen Helden Albas freilich nicht vollständig widersetzen, und so berichtete er schließlich aus früheren Zeiten Weffords.

König Lachlan MacBeorn hatte dem Clan der MacMurdil das Land um Wefford weggenommen, nachdem man dort Zinn-Erz gefunden hatte. Zusammen mit der Ansiedlung einiger königstreuer Facharbeiter-Familien hatte man auch einen Verwalter aus dem Beorn-Clan eingesetzt - und so war Wefford schließlich entstanden.

Im Jahr 2280 nL hatte König Lachlan höchstpersönlich die schöne neue Bergarbeiter-Siedlung besucht, um sie sich vom gedemütigten Laird Royden MacMurdil offiziell übergeben zu lassen. Dabei war es zu dem Attentat eines übereifrigen MacMurdil gekommen, der allerdings nicht den König getötet, sondern dessen Maskottchen, einen weißen Riesenfalken, mit der Armbrust von seiner Schulter geschossen hatte. Keine Ahnung, was mit dem Vogel passiert war. Der Attentäter, ein gewisser Allard MacMurdil, war natürlich an Ort und Stelle zu Tode gefoltet worden, und seine Familie hatte man aus Murdagil verbannt, damit sie ihr Dasein fortan in den Sümpfen fristen würde.

Von der „Reinigung“ vor 24 Jahren wollte Garrik aber wirklich nichts erzählen, denn Vergangenes sollte man besser ruhen lassen. Ja, er hätte damals zusammen mit seinem Freund Ossward eines Abends die Kräuterfrau Aislinn dabei beobachtet, wie sie in ihrer Hütte mit Blut hantiert und Hexenzauber gewirkt hätte. Wie auch immer – die Hexe hätte ihr schändliches Tun gestanden und auf Osswards Drängen hin sogleich den gerechten Lohn erhalten, denn das Dorf hätte sie noch in der gleichen Nacht den Flammen eines reinigenden Feuers übergeben.

Die Königsfreunde waren schlecht gelaunt. Dieser Garrik wollte einfach nicht auspacken! Am liebsten hätten sie ihn allein mit seinen Problemen gelassen, aber sie hatten einen Ruf zu verlieren, also ging das nicht. Nun denn, sie würden eben am nächsten Morgen mit Garrik ausreiten, um sich die Gegend anzuschauen, den Ort, an dem die Hexenhütte einstmals gestanden hatte (sie war natürlich eingeäschert worden), und das Dorf selbst, dessen Bewohner vielleicht die ein oder andere Auskunft geben würden, die ihnen der verstockte Verwalter versagt hatte.

Kurz vor Mitternacht entschuldigte sich Garrik plötzlich und lief in den Keller seines Hauses. Eine Magd vertraute den verwunderten Königsfreunden an, dass ihr Herr großen Wert auf ein regelmäßiges Nachtgebet in seiner „Erzkammer“ legen würde. Sehr merkwürdig! GreiffInn

schlich sich dem Hausherrn hinterher, kam aber nur bis zu der verschlossenen Kellertür und konnte also nicht feststellen, was der fromme Verwalter dahinter eigentlich machte.

Wenig später war Garrik wieder bei seinen Gästen, war aber nicht bereit, ihnen die Bedeutung seines nächtlichen Gebets näher zu erläutern. Nun ja – hätten die Freunde auch etwas anderes von ihm erwartet?

Es wurde Zeit zum Schlafen. Die Freunde mussten in ihren Zimmern erst noch ausführlich ihr weiteres Vorgehen besprechen, aber schließlich wurde es still – und Borthor-Bartl und Sirena hielten Wache. Und die Heilerin bemerkte bei einem Kontrollblick durch die halb geöffneten Fensterläden einen hundeförmigen Schatten mit rotglühenden Augen in der Dunkelheit des gegenüberliegenden Schuppens. Sie alarmierte ihre Freunde, aber sobald der „Hund“ merkte, dass sie auf ihn aufmerksam geworden waren, zog er sich in die Nacht zurück.

Der Lärm der Königsfreunde hatte auch Garrik geweckt, und als er hörte, was seine Gäste beunruhigt hatte, meinte er nur achselzuckend, sie sollten sich keine Sorgen machen, das wäre nur die „Schwarze Bestie von Wefford“ gewesen, das schwache geisterhafte Abbild eines echten Monsters, das in früheren Zeiten die Wälder um das Dorf auf der Jagd nach dessen Bewohnern durchstreift hätte. Er hätte zwar schon als junger Mann zusammen mit seinem Freund Ossward das eigentliche Untier erschlagen, das vorher einer ganzen Reihe von Weffordern das Leben gekostet hätte. Aber offenbar konnte man die Schwarze Bestie nicht vollständig töten, da sie immer wieder zurückkehren und vermutlich erst dann besänftigt sein würde, wenn der letzte Zinnschürfer des Dorfes tot oder vertrieben wäre. Fremde hätten aber nichts von diesem geisterhaften Untier zu befürchten. Die Wefforder würden sich eben jeden Abend in ihren Gebäuden verbarrikadieren, denn dorthin würde der Geist ihnen nicht folgen.

Erstaunlich, dass sich ein Geist von Wänden und Mauern abhalten ließ, nicht wahr? Die Freunde nahmen das recht gelassen hin.

Diese Schwarze Bestie wäre es ja auch gewesen, mit der es die Hexe Aislinn damals getrieben hätte. Die Dörfler hätten Ossward und Garrik das zunächst gar nicht glauben wollen, aber dann wäre dieser Höllenhund in ihre Mitte gefahren und hätte für zahlreiche Tote und Verletzte gesorgt, so dass ihre Zweifel auf tragische Weise zerstreut worden waren. Die Hexe hätte dann sogleich ihr Schuld gestanden und wäre noch zur selben Stunde hingerichtet worden.

Am Vana-Schrein

Der Rest der Nacht verging ohne Zwischenfälle.

Am folgenden Vormittag trat Phelan die Heimreise ins Kloster Estragel an, um die traurige Nachricht vom Ableben des Abtes zu überbringen.

Die Gefährten ritten mit Garrik zu dem Ort, an dem einst die „Hexenhütte“ gestanden hatte. Dort waren aber nur noch spärliche und völlig überwucherte Spuren des einstigen kleinen Holzhauses zu finden, wohingegen nur wenige Schritte entfernt das Fundament und die Mauerreste eines sturm- und regenfesten Gebäudes unter der Grasnarbe zu erkennen waren.

Vielleicht gab es hier einen verborgenen Kellereingang? Sirena überprüfte mit *Wahrsehen* den Bodenbereich, ohne Ergebnis. Aber die Gefährten waren davon überzeugt, dass sie hier eine Entdeckung machen könnten, ließen Hacken und Schaufeln aus dem Dorf holen und

legten im Lauf des Vormittags das Fundament und den mit Steinplatten ausgelegten Boden des Gebäudes frei, das bis vor 24 Jahren hier gestanden hatte: ein Haus zur Versorgung der erkrankten und verletzten Zinnschürfer, das die erste Kräuterfrau hier hatte errichten lassen, nachdem sie für sich selbst (und ihren Mann) die kleine Holzhütte erbaut hatte.

Auch die Hexe Aislinn hatte sich, ganz in der Tradition ihrer Vorfahren, um die Gesundheit der Dörfler gekümmert, aber ihr war ja auch nichts anderes übrig geblieben, sonst wäre ihre finstere Natur schon früher entdeckt worden. Garrik hätte die eifrig schaufelnden und schwitzenden Königsfreunde freilich diesbezüglich aufklären können, aber dieses hartnäckige Schnüffeln in seiner Vergangenheit war ihm bereits äußerst unangenehm gewesen, so dass er diesen noblen Damen und Herren jetzt gern schweigend bei der Aufnahme ihrer professionellen Ermittler-Tätigkeiten zusah.

Es war schon Mittag vorbei, als die Freunde endlich einsahen, dass hier tatsächlich nichts zu finden war. Da es von hier nicht weit bis zum Vana-Schrein im Friedwald war, schlugen sie Garrik vor, als nächstes erst dorthin zu reiten, bevor sie sich anschließend auf einen kleinen Ritt auf halbwegs sicherem Weg durchs Moor begeben würden.

Im Friedwald waren nur das Rauschen des Winds und das Tröpfeln des Nieselregens zu hören. In seiner Mitte gab es eine Lichtung; hier stand am Rand eine schlichte fensterlose Steinhütte, die das Quartier des Totengräbers und Dorfpriesters Seamus war – und hier stand natürlich auch der Vana-Schrein.

Tatsächlich war dieser Vana-Schrein ein viereckiges Gebäude (7m * 7m), das 2,5m hohe Seitenwände aus Fachwerk besaß, die ein 4m hohes schindelgedecktes Spitzdach trugen. 1m breite und 2m hohe „Luftschlitze“ erlaubten Wind und Vogelwelt den Zugang ins Innere; eine Tür war natürlich ebenfalls vorhanden. Vier äußere und eine mittlere Holzsäule trugen das Dach. An der zentralen Säule war eine geschnitzte hölzerne Vana-Statue befestigt, eine künstlerisch überzeugende Arbeit, die die Göttin darstellte, die ein neugeborenes Kind in den Armen hielt.

Dafür hatten die Freunde aber erstmal keinen Blick. Das Brummen der zahlreichen Fliegen und der faulige Gestank hatten sie bereits gewarnt. An die Rückseite der Säule hatte man einen Mann (bekleidet mit einem zerschissenen Schlafanzug) genagelt, dessen Leiche nur noch ein fauliger Brei war. Garrik meinte, dass dies Seamus sein müsste, der ältere Bruder Aislinns. Die Geschwister hätten in jungen Jahren ihre Eltern verloren, die beide fast gleichzeitig am Sumpffieber gestorben waren. Ossward hätte sich um den jungen Seamus gekümmert, der zwar ein wenig einfältig, aber von großer Frömmigkeit erfüllt gewesen wäre. Ein tüchtiger Mensch, ein wenig wunderlich vielleicht, aber sicherlich niemand, der einem etwas Böses getan haben könnte!

Der Mörder, der hier am Werk war, hatte es offenkundig auf die Diener der Götter abgesehen, war also vermutlich ein fieser Diener der Finsternis. Garrik hoffte, dass ihm die Königsfreunde bald das Handwerk legen würden!

Seamus war vermutlich in den frühen Morgenstunden gestorben. Man hatte ihn erwürgt. In seiner Herzgegend befand sich kein grüner Nagel.

Dafür hing an der ausgestreckten Hand der geschnitzten Figur des kleinen Kindes eine Garotte! Ihre Holzgriffe waren mit einem verschnörkelten Zeichen verziert. Sirena steckte die Tatwaffe ein.

Die Gefährten waren unzufrieden mit der Gesamtsituation. Der Mörder war schneller als sie, und sie durften sich seine Opfer angucken. Das musste anders werden!

Die Freunde warfen noch einen kurzen Blick in die ärmliche Behausung von Seamus. In seiner Kleiderkommode fanden sie eine geschnitzte Figurengruppe aus einem Stück Holz.

Zwei ähnliche Frauen Rücken an Rücken; die eine adrett, gepflegte Haare, ähnelt der Vana-Statue, stellt unverkennbar Aislinn dar (die „Gute“) – die andere verdreht, zottelige Mähne, „wilde Gesichtszüge“ (die „Böse“). Die Böse hat mit hämischem Grinsen ihre Hand in den Körper eines großen Hundes zu ihren Füßen gesteckt, der gerade mit seinem großen Rachen versucht, einen kleinen Zinnschürfer aufzufressen, was ihm aber nicht gelingt, weil er an einer kurzen Leine um seinen Hals hängt, die die Gute mit entschlossener/gequälter Miene so fest in ihren Händen hält, dass sie bereits von ihrem Blut getränkt ist.

Garrik war die „böse“ Frau unbekannt. Nach dem Tod ihrer Eltern waren Aislinn und Seamus von Marindel betreut worden, der alten Amme, die seit 24 Jahren die einzige heilkundige Dorfbewohnerin war. Aislinn hatte allerdings von Anfang an allein in der Hütte ihrer Eltern wohnen wollen, während Seamus erst bei Marindel und später bei Ossward aufgewachsen war.

Nachmittägliche Ermittlungen

Ein neuer Name! Die Gefährten beschlossen, Marindel zu besuchen, und Garrik führte sie dorthin. Er hatte aber keine Lust, sich die Geschichten der Amme anzuhören, und verabschiedete sich von den Königsfreunden. Er musste das Dorf über die Ermordung des Totenbestatters informieren. Zum Abendessen würde man sich ja bestimmt wiedersehen.

Marindel (74) war erschüttert über die Nachricht von der Ermordung ihres ehemaligen Schützlings. Sie hatte keine Ahnung, wer das getan haben könnte, war aber gern bereit, den Königsfreunden von der Nacht des Grauens zu berichten, als Aislinn verbrannt worden war, weil Ossward und Garrik angeblich beobachtet hätten, dass sie heimlich im Bund mit den finsternen Mächten stünde – und dummerweise ausgerechnet in diesem Moment die Schwarze Bestie in die Menge gerannt war und etlichen Dorfbewohnern die Lebenskraft geraubt hatte, darunter auch Garriks Eltern. Jetzt glaubten die verängstigten Dörfler, was ihnen die beiden über Aislinn erzählt hatten, und zogen als wilde Meute hinaus zu ihrer Hütte. Auf Osswards Frage, ob sie schwören könnte, dass sie unschuldig am Tod der Dörfler und dem Auftauchen der Schwarzen Bestie wäre, hätte Aislinn – sprachlos vor Entsetzen – nur den Kopf geschüttelt – und schon wären die ersten Steine geflogen. Einen Scheiterhaufen hatte man schnell zusammengesucht – und dann war Aislinn an einen Baum genagelt und verbrannt worden.

Mehr konnte oder wollte Marindel nicht erzählen. Die schlechte Nachricht hatte sie offenbar schwer erschüttert.

Die Freunde erkundigten sich nach dem Weg zum Haus von Peter Smalhobbel und erfuhren dabei zu ihrer Überraschung, dass es in dem Nest eine kleine Uisge-Brennerei gab, die der Zwerg Dvargil Eisentemmer hier seit 50 Jahren betrieb; der Keller seines Hauses diente den Dörflern auch als Kneipe. Interessant, noch eine Adresse! Aber immer eins nach dem anderen.

Peter Smalhobbel war ein nicht aus Wefford stammender Zinnschürfer, dem vor einigen Jahren ein Felsbrocken den rechten Fuss zerquetscht hatte; seither konnte er nur noch hinken.

Peter konnte sich sehr genau an zwei Orte erinnern, an denen er bei seinen regelmäßigen Ausritten mit seinem Pony den weißen Vogel am Rand des Moores beobachtet hatte. Er war gern bereit, die Königsfreunde zu seinen Beobachtungspunkten zu führen, aber als man unterwegs zufällig auf den Hundshügel zu sprechen kam, eine Ansammlung stein- und moosbedeckter Felshügel im Sumpf, die man über einen halbwegs trockenen Fußpfad erreichen konnte, änderten die Gefährten ihren Plan und ließen sich von ihm lieber dorthin bringen. Immerhin glaubten die Wefforder, dass sich hier irgendwo die Bestie verstecken würde, und mieden diesen Ort bei Tag und Nacht (dann sowieso).

Die Freunde untersuchten die Gegend in und um und bei den Hundshügeln, soweit der Morast das zuließ, und verbrachten hier den Rest des Nachmittags bis zum Einbruch der Dämmerung. Sie fanden aber nichts, und ein weißer Vogel ließ sich auch nicht blicken. Sirena hatte allerdings umgekehrt das Gefühl, beobachtet zu werden, konnte aber nichts damit anfangen.

Garrik will nicht auspacken

Nach dem Abendessen, bei dem sich Garrik weiterhin hartnäckig weigerte, irgendwelche Zusammenhänge zwischen den beiden Morden und seiner eigenen Vergangenheit zu sehen, trennten sich die Königsfreunde. Sie hatten beschlossen, Garrik in dieser Nacht keinesfalls alleinzulassen, weil er an diesem Jahrestag der Hexenverbrennung mit größter Wahrscheinlichkeit das dritte Opfer sein würde.

Garraik war dagegen ganz anderer Ansicht. Diese Garotte gehörte bestimmt diesen miesen Abanzzis! Diese Halunken hätten wohl irgendeine private Rechnung mit den Leuten der Kirgh gehabt und sich jetzt auf fiese Weise an ihnen gerächt. Dort sollten die Königsfreunde nach dem Rechten sehen und die Mörder schnappen! Wenn auch sie nichts gegen diese Verbrecher unternehmen würden, wer dann? Man sollte das gesamte Pack am besten austrüchern! Oder zumindest aus den Wäldern dieser Gegend verbannen, ein für alle Mal! Wenn sie mit der Aufklärung dieser Morde freilich überfordert wären oder ihre Prioritäten anders gesetzt sein würden, nun ja, dann sollte es zumindest nicht zuviel verlangt sein, wenn sie sich dafür einsetzen würden, dass im nächsten Jahr eine Abordnung königlicher Waldläufer dafür sorgen könnte, diese Schurken weiträumig aus dieser Gegend zu vertreiben.

GreiffInn, Loric und Zargos blieben bei dem Verwalter, um ihn im Auge zu behalten, während sich die anderen zur Uisge-Brennerei begaben. Sie unterhielten sich dort mit dem Zwerg Dvargil Eisentemmer, erfuhren aber nicht viel Neues von ihm. Er hatte sich in dieser schrecklichen Nacht vor 24 Jahren im Keller seiner Brennerei aufgehalten und erst mit Verzögerung mitbekommen, dass das Dorf die nette Aislinn als Hexe verbrennen wollte. Seiner Meinung nach hatte Ossward in seinem religiösen Eifer diese Hinrichtung überstürzt und ohne zwingende Gefahr angeordnet, aber wenn sie wirklich eine Dienerin der Finsternis gewesen wäre, dann hätte man freilich auch nicht lange fackeln dürfen.

Als die Freunde dem Zwerg das verschnörkelte Zeichen zeigten, das sich auf dem Griff der Garotte befand, meinte der Zwerg, dass solche Schnörkeleien typisch für die Abzeichen der Abanzzi-Sippen wären. Auf die Frage, was er denn von den Abanzzis halten würde, antwortete Dvargil, dass zumindest die Truppe, die hier jedes Jahr im Sommer vorbeiziehen würde, recht anständige Hundezüchter sein würden, die sich auf diese schwarzen Moravader spezialisiert hätten, die bei den Reichen und Vornehmen Albas lange Zeit als „Status-Objekte“ gegolten hätten und nach wie vor ausgezeichnete Lager- und Wachhunde abgeben würden. Mit diesen großen bulligen Hunden (Schulterhöhe von 110 cm, 130 kg Gewicht) wäre nicht zu spaßen,

wenn sie ihr Heim verteidigen wollten; für den Kampf wären sie aber eher ungeeignet. Borthor-Bartl spitzte seine Ohren. Vielleicht sollte er sich wieder einen vierbeinigen Begleiter besorgen, einen wirklich „großen Hundefreund“?

Zurück bei Garrik redeten die Königsfreunde mit vereinten Kräften auf den Verwalter ein, um endlich zu erfahren, was wirklich auf den Tag genau vor 24 Jahren bei der Hexenverbrennung geschehen war. Garrik erzählte nun, dass sein Freund Ossward den Verdacht geäußert hätte, dass Aislinn eine Hexe sein könnte, und so wären sie denn damals nach Anbruch der Nacht zu ihrer Hütte geschlichen, um sie zu beobachten. Und tatsächlich hätte sich Aislinn mit Blut bemalt gehabt und in einer fremden Sprache Zauberformeln aufgesagt, während im Rauch der flackernden Kerzen das geisterhafte Bild der Schwarzen Bestie die Hütte erfüllt hätte! Länger hätten sie dem Treiben nicht mehr zuschauen wollen; sie wären ins Dorf geeilt, um die Leute – und vor allem seine Eltern – zu alarmieren, die ihrer Geschichte aber zunächst nicht geglaubt hätten, bis die Schwarze Bestie zwischen sie gefahren wäre.

Den Rest der Geschichte hatten die Gefährten schon von Marindel gehört. Auf ihre Nachfrage nach Seamus Rolle erfuhren sie, dass jener Ossward geholfen hatte, die Hexe an den Baum zu nageln! Jedem war klar, dass nach dem Mord an Ossward und Seamus nun Garrik der nächste Todeskandidat wäre – jedem? Nein, Garrik nicht. Er wollte sich gern in sein Schlafzimmer zurückziehen, aber die Königsfreunde untersagten es ihm. In seinem eigenen Interesse dürfte er diese Nacht nur unter ihrer Aufsicht verbringen!

Garrik blieb nichts anderes übrig, als sich der Autorität der einflussreichen Freunde des albischen Königs zu beugen. Die Zeit verging.

Die beiden Halblinge versuchten sich zunächst heimlich in der „Erzkammer“ des Hauses umzuschauen, scheiterten aber am Schloss der Kellertür. Deshalb forderten sie Garrik schließlich „kraft ihres Amtes“ (es klang fast schon so wie „im Namen des Königs“) auf, ihnen einen Blick in seine Erzkammer zu gewähren, was dem Hausherrn überhaupt nicht recht war. Aber sein Sträuben nützte ihm natürlich gar nichts.

Garrik packt endlich aus

In einem Teil seiner Erzkammer analysierte Garrik die Gesteinsbrocken, die sie in der Mine beim Aufschließen neuer Erzgänge vorfanden; hier befand sich also ein gut eingerichtetes alchemistisches Labor.

Im anderen Teil der Erzkammer standen auf einem Tisch allerlei Gerätschaften zur Desinfektion, zur Punktierung, zum Wundverbinden, zum Reinigen und Konservieren - und zahlreiche leere sowie 7 blutgefüllte kleine Glasröhrchen. In einer gepolsterten und mit chryseischen Ikonen der NeaDea verzierten Schatulle aus Olivenholz lag ein faustgroßer Edelstein, der wie ein Auge geformt war, und dessen grüne Iris von dünnen silbernen und braunen Fäden durchzogen war. In der zentralen „Pupille“ konnte das Auge etwa 20ml Flüssigkeit aufnehmen – und tatsächlich war hier ein wenig rotes Blut zu sehen.

Was hatte das wohl in einer Erzkammer zu suchen? Garrik musste es erklären. Er gestand, dass er einige Tage nach der Hinrichtung der Hexe noch einmal bei den verkohlten Trümmern ihrer Hütte vorbeigeschaut und dabei in einem Loch im Erdboden diese Schatulle sowie einige unverbrannte Schriftstücke gefunden hätte. Diese Sachen hatte Garrik mitgenommen – und bei seinem nächsten Besuch in Murdagil hatte er dort einen Freund gebeten, ihm diese

Schriften zu übersetzen. Sie enthielten eine Art Bedienungsanleitung für das „Auge des Schutzes“:

Die Seiten enthalten eine Zeichnung des augenförmigen Edelsteins und erklären, dass das *Auge des Schutzes* zunächst, wie im (nicht vorhandenen) Anhang 3 erläutert, auf das spezielle Unwesen einzustimmen wäre, wobei als Zutat ein zu feinem Mehl verriebener Knochen des nämlichen Unholds benötigt würde. Nach erfolgtem Ritual wäre das Auge bereit, diesem Unwesen den Zugang in den Schutzbereich zu verbieten, sofern dieser Schutzkreis ordnungsgemäß – siehe (nicht vorhandenem) Anhang 2 – eingerichtet worden wäre (Knochen nicht vergessen!). Um das Auge zu aktivieren, müsse seine Pupille zu Beginn einer Geisterstunde mit geeignetem Blut (Anhang 1) gefüllt sein. Anhang 1 war vorhanden und beschrieb einfache alchemistische Prozeduren zur Blutverarbeitung und eine chryseische Heiligenanrufung. Hier stand auch der Hinweis, dass man möglichst mit dem Monatsblut einer Frau arbeiten sollte, um die beste Wirkung zu erzielen; außerdem müsste man das Auge dann nur einmal pro Monat aktivieren. Mit normalem Blut müsste man das Auge täglich aktivieren.

Garrik meinte kleinlaut, dass Aislinn offenbar mit ihrem eigenen Blut für den Schutz des Dorfs vor der Schwarzen Bestie gesorgt hätte. Er hätte sich die entsprechenden Fähigkeiten erworben, um nun heimlich mit seinem eigenen Blut das Werk Aislinns fortzusetzen. Das alles sprach selbstverständlich gegen die Annahme, dass die Frau eine Hexe gewesen wäre. Ein tragischer Irrtum, der selbstverständlich nicht an die Öffentlichkeit dringen dürfte, um das Ansehen der Kirgh nicht zu gefährden.

Während ihm einige Freunde fast mitfühlend zuhörten, hatten andere unterdessen noch ein weiteres versengtes Schriftstück gefunden, das sich unter den Seiten befunden hatte, die Garrik ihnen soeben gezeigt hatte. Dem Verwalter war es äußerst unrecht, dass die Freunde die in einer zierlichen Handschrift verfassten Zeilen lesen konnten:

Geliebter! Es ist passiert, und jetzt weißt du es auch. Was sollen wir nur tun? Wir müssen reden, sofort, denn Marindel meint, dass es bald soweit sein könnte, und dann muss ich fort sein, wenn uns nichts Besseres einfällt. Ich weiß, wie schwer das alles für dich sein muss, aber vielleicht finden wir ja doch eine Lösung? Das will ich gleich morgen mit dir besprechen, denn ich weiß nicht aus noch ein. Ich werde Marindel bitten, mit dir zu sprechen, damit du mich besuchen kommst. Wir haben keine Zeit mehr! Wenn ich verschwinde, dann für immer! Für den Schutz Weffords wird freilich gesorgt sein, das muss ich dir auch noch verraten. Das Werk von Arwas böser Schwester muss in Schranken gehalten werden, bis sich eine finale Lösung finden wird. Oh mein Geliebter! Süß war die Wonne mit dir, und wahrlich bitter sind ihre Folgen!

Aislinn war also schwanger gewesen, ja? Garrik gestand noch kleinlauter, dass die vermeintliche Hexe kurz vor ihrer Hinrichtung, in den nächtlichen Wirren nahezu unbemerkt von den meisten Leuten, ein Kind geboren hatte; glücklicherweise wäre Marindel zur Stelle gewesen, um sich darum zu kümmern. Sie hätte das Kleine in die Hütte gebracht, damit Ossward und Seamus Aislinn zur Richtstätte schleifen konnten. Nach vollbrachter Tat hätte Seamus ein Loch auf der Lichtung des Friedwalds (dort, wo heute der Vana-Schrein stünde) ausgehoben, und dort hätten sie dann die verkohlten Überreste Aislinns bestattet; während Ossward und Seamus ins Dorf zurückgekehrt wären, wäre ihm, Garrik, das Kind eingefallen, das tatsächlich noch in der Hütte gelegen war. Da er wie von Sinnen gewesen wäre, hätte er das Kind (ein Bübchen) geholt und zu seiner Mutter ins Grab gelegt; danach wäre er nach Hause getaumelt.

Dieser Garrik war ein echter Arsch! Die Freunde fragten sich, ob sie diesem Deppen überhaupt noch helfen sollten. Es war doch sonnenklar – dieser Sohn Garriks hatte irgendwie überlebt und rächte sich jetzt für die Ermordung seiner Mutter. Andererseits wollten sie diese Nacht auf jeden Fall an Garriks Seite wachen, um diesem brutalen Täter, der offenbar mit Samiels Teufeln zu tun hatte, das Handwerk zu legen.

Die Freunde stellten sich auf eine lange Nachtwache im Speisesaal des Hauses ein und nahmen Garrik in ihre Mitte. Er musste ihnen jetzt auch noch erzählen, wie Ossward und er einige Jahre nach der Hinrichtung der Hexe die Schwarze Bestie erschlagen hatten, so dass heute nur noch ein Schatten ihrer einstigen Gestalt umgehen würde.

Garrik hatte wiederholt geträumt, dass die Schwarze Bestie tagsüber immer irgendwo im Moor verharren würde, um auf den Anbruch der Nacht und ihren Einsatz zu warten. Seither hatte er häufig einen Ausritt durchs Moor unternommen, um diesen Rastplatz ausfindig zu machen, und er hatte Ossward gebeten, für seine Suche den Segen der Götter zu erflehen. Ossward war dazu natürlich gern bereit und hatte Garrik sogar hin und wieder bei diesen Ritten begleitet.

Zunächst ohne Erfolg. Eines Abends aber, bei einer gemeinsamen Andacht im damals noch unfertigen „Vana-Schrein“, war Garrik plötzlich klargeworden, wo die Bestie ihre Tage verbringen würde. Gleich morgen früh sollten sie aufbrechen und das Biest zur Strecke bringen! Doch Ossward wollte keine Sekunde warten und sofort aufbrechen, um das Ungeheuer augenblicklich zu vernichten, Nacht oder nicht Nacht! Garrik war nichts übrig geblieben, als seinen wackeren Freund zu begleiten. Dem war tatsächlich in den Sinn gekommen, dass er nur mit erhobenem Schwert auf das Untier zutreten und mit fester Stimme „unterwirf dich dem Willen der Götter und empfang deine gerechte Strafe, du Ausgeburt der Hölle, und nimm dort wieder Platz, wo du schon lange hingehörst, dämonisches Scheusal“ rufen müsste, um die Bestie zu bezwingen.

In Begleitung einiger mutiger Dörfler zogen Ossward und Garrik schließlich zu der geträumten Stelle. Und siehe – ein mächtiger schwarzer Hund erhob sich dort aus den Schatten und begann zu knurren und grollend zu bellen, und er hätte sich wohl gleich in einen geisterhaften Höllenhund verwandelt und wäre in die Reihen der Dörfler gefahren, wenn nicht Ossward vorgetreten und dem Untier im Namen aller Götter Einhalt geboten hätte. Und siehe – die mörderische Bestie kauerte sich reumütig zu Füßen des Priesters und empfing daraufhin seine gerechte Strafe durch den Schwertarm Osswards. Wefford war gerettet!

Zugegeben, am nächsten Morgen sah die tote Bestie eher wie ein großer toter Hund aus. Ein weiterer Beweis für das trügerische Teufelswerk! Eine nachträgliche Verhöhnung seiner aufrechten Streiter! Seamus und Ossward schafften den Kadaver ins Kloster Estragel. Da sich die echte Schwarze Bestie in den folgenden Jahren nicht mehr im Dorf blicken ließ, entspannt sich die Lage in Wefford trotz des Spottes einiger Ungläubiger.

Überraschender Besuch aus dem Sumpf

Kurz vor Mitternacht erhielt Garrik mitten in seinem verriegelten und verrammelten Haus unerwarteten Besuch - von der Irrlicht-Prinzessin Iri, die plötzlich neben ihm sichtbar wurde und dabei das Aussehen Aislinns angenommen hatte. Iri schien die anderen Personen im Raum völlig zu ignorieren und raunte Garrik zu, dass „heute Nacht für ihn die Stunde gekommen wäre, seinem Schicksal eine neue Richtung zu weisen, vergangenes Unrecht wiedergutzumachen und für eine versöhnliche Zukunft seiner ganzen Familie zu sorgen.“ Mehr dürfte sie ihm jetzt aber noch nicht verraten, denn sie wäre selbst nur die Botin, aber im Gedenken an seine wahre Liebe möchte er ihr doch bitte folgen, und zwar sofort.

Ein Irrlicht hatte noch nie mit Garrik gesprochen, und er war fassungslos, ratlos, sprachlos. Seine „Aufpasser“ waren dagegen gefasst und hatten eine klare Meinung: Garrik ging heute Nacht nirgendwohin, verstanden?! Und überhaupt: wohin wollte dieses seltsame Wesen den Verwalter überhaupt führen, und warum? Und weshalb war das so eilig? Ohne ausführliche Erklärungen würde Garrik keinesfalls auch nur den kleinsten Schritt machen, verstanden?!

Oh je. Iri hatte schon damit gerechnet, dass sie Garrik nicht so einfach aus seinem Haus holen könnte. Und jetzt also das. Ausführliche Erklärungen. Fragen, Antworten, noch mehr Fragen, noch mehr Antworten, bla bla bla. Das ganze Programm. Musste wohl sein, oder? Na gut, dann also los damit.

Prinzessin Iri war zusammen mit Prinz Iro ein Jahr lang die Gefangene dieser fiesen Abanzzi gewesen. Mit Ketten aus kaltem Eisen gefesselt, hatten sie nichts weiter tun können, als auf ein Ende ihrer Gefangenschaft zu hoffen. Sie waren die ganze Zeit in einem Rumpelpumpel-Karren gewesen. Heute hatte die alte Chefin Iri gezwungen, einen Auftrag zu übernehmen – nämlich den, Garrik in den Sumpf zu führen. Genauer? In den Sumpf zur Muckel, einer Gruppe von Felshügeln, die sich direkt aus dem nahezu weglosen Morast erheben. Ok, Fragen?

Was würde Garrik auf der Muckel erwarten? Vermutlich eine Begegnung mit der Abanzzi-Chefin (Tabatha), derem Ehemann (Roloff), sowie deren Kindern (Celestina und Isztvan), denn diese vier Leute sollten von Angehörigen ihres Volkes ebenfalls zur Muckel gebracht werden und würden dort mittlerweile schon dort sein oder so. Ok, Fragen?

Was wollten die Abanzzi von Garrik? Keine Ahnung. Ok, Fragen?

Woher kannten die Abanzzi diese Muckel? Nun ja, blöde Frage – äh, blöde Sache. Dort war das Hauptquartier der Irrlichter gewesen. Ja ja, angeblich sollte ihr Volk ja aus Einzelgängern bestehen und so. Aber das war nur gezielter Blödsinn. Sie hatten natürlich immer ein Hauptquartier, zwecks Nachrichtenaustausch und Koordination gewisser Aktionen, klar? Und letztes Jahr hatten sich diese vier Abanzzi einen Zugang zu diesem geheimen Ort erzwungen, blöd gelaufen, ehrlich. Sehr ärgerlich obendrein. Natürlich musste man das Hauptquartier verlegen. Muckel ist also uninteressant, so gesehen. Ok, Fragen?

Woher kannten die Abanzzi diese Muckel? Was, nochmal die gleiche Frage? Also gut, die Chefin hatte einen doofen Ring, der musste man also ihren Wunsch erfüllen. Und letztes Jahr hatte sie darum gebeten, dass man ihr eine Feder dieses weißen Riesenvogels brächte, der sich hier angeblich irgendwo im Sumpf verstecken würde. Man hatte ihr bestätigt, dass man einen weißen Vogel gefangengenommen hätte, so dass die Sache mit der Feder lösbar wäre, aber nur im Rahmen eines Tausches: eine schöne Kristallrüstung nach Feen-Art sollte es schon sein, für den Prinzen der Irrlichter. Einen Tausch? Na gut – die Abanzzi zeigten sich prinzipiell einverstanden, aber das müsste ja Maßarbeit sein, deshalb sollte man lieber gleich als später Maß nehmen. Die Irrlichter führten die Abanzzi also zu ihrem Hauptquartier; dort lernten sie Iri und Iro kennen. – und bekamen den Käfig aus Kaltem Eisen mit dem weißen Vogel zu sehen. Diese miesen Abanzzi wollten die Irrlichter aber hereinlegen und sich den Käfig mit Gewalt schnappen! Dummerweise hatten sie auch noch einen Schutz-Zauber, der eine kleine Irrlicht-Bombe ablenkte, die daraufhin dummerweise den Käfig zerstörte, so dass der Vogel davonflattern konnte! Das war alles sehr dumm gewesen! Die Abanzzi hatten Iri und Iro gefangengenommen und mit den Drähten des Käfigs gefesselt. Sie hatten den Irrlichtern ein Jahr Zeit gegeben, den Vogel wiedereinzufangen oder zumindest eine Feder zu besorgen. Die Irrlichter wagten nicht, das Leben ihrer Anführer zu riskieren, und ließen die Abanzzi ziehen. Ok, Fragen?

Was war das für ein doofer Ring? Meine Güte, sie wollten wohl alles wissen, oder? Naja, so ein doofer Ring der Knechtschaft. Ein leichtsinniger Fehler, aber ohne Leichtsinne wäre das Leben doch fade, nicht wahr? Wer nie vom rechten Weg abweichen würde, der könnte auch nie eine besondere Überraschung erleben, nicht wahr? Fehler? Ach so, vor 24 Jahren war der Mann der Chefin schon mal im Sumpf gewesen, um ihrem Volk einen Tausch anzubieten – ein totgeborenes Menschenkind gegen einen Ring der Knechtschaft, nur zur Sicherheit seiner Sippe bei Sumpf-Fahrten oder so. Ein allzu verlockendes Angebot. Ok, Fragen?

Nun ja, allmählich reifte in den Freunden ein Plan. Diese vier Abanzzi warteten also auf dieser Muckel mitten im Sumpf und rechneten damit, dass Iri ihnen diesen Garrik herbringen würde – zweifellos, um ihn umzubringen! Denen könnte man bestimmt eine hübsche Überraschung bereiten! Allerdings musste man sich der Unterstützung des Irrlichts versichern, und nach einiger Verhandlung stand die Abmachung fest, zu der sich Borthor-Bartl im Namen aller Gefährten verpflichtete:

- Iri würde Garrik und die Gefährten sicher zur Muckel hin und wieder zurück geleiten und – längstens bis zum nächsten Vollmond – mit Hilfe ihres Volkes den Gefährten eine weiße Feder des doofen Riesenvogels besorgen sowie einen schwarzen Baum suchen.
- Die Gefährten würden – längstens bis zum nächsten Neumond – Prinz Iro befreien.

Überraschender Besuch im Sumpf

Aleunam verkleidete sich als Garrik – und dann brachen die Gefährten auf, von Iri und einigen anderen Irrlichtern begleitet, die auf Fledermäusen ihre Eskorte bildeten. Am liebsten hätten sie Garrik zuhause gelassen, aber Iri bestand darauf, dass ihre Aufgabe lauten würde, den Verwalter zur Muckel zu führen, und das dürfte man nicht ignorieren.

Einige Stunden später – in der Dunkelheit des frühen Morgens am 23. Tag des Feenmonds erreichten sie die von einigen großen Felsblöcken gesäumte Kuppe der Muckel, die sich hier aus dem Morast erhob. Dort warteten tatsächlich im Schein von Laternen zwei Abanzzi (die Anführerin der Sippe, Tabatha, und ihr Mann Roloff) auf die Ankömmlinge. Die Gefährten nutzten die Gunst der Stunde und verteilten sich leise so um die Kuppe, dass sie gemeinsam zuschlagen konnten, als „Garrik“ endlich offiziell, von Iri geleitet, das Rund betrat.



Dort warteten zwei weitere Abanzzi (Celestina und Isztvan) im Schatten der Felsblöcke; Celestina versuchte „Garrik“ mit einem Pfeil zu ritzen, aber das missglückte ihr, denn Aleunam war natürlich auf einen Angriff vorbereitet und konnte ausweichen.

Der Kampf begann. Roloff wurde von Sirena schnell mit einem Lähmzauber ausgeschaltet und später getötet. Tabatha wurde von Borthor-Bartl getötet – und Celestina von Flusswind. Aber ganz so einfach wurde dieser Kampf doch nicht entschieden, da die Abanzzi die Hilfe Samiels in Anspruch nehmen konnten und insgesamt fünf rote Teufel herbeirufen durften, die unangenehme Gegner für die Gefährten waren. Aber sie wurden auch besiegt. Der härteste Gegner war Isztvan, der Sohn Garriks, der „seinen Vater“ voller Hass attackierte und immer wieder Samiels Hilfe bekam, um seine Tat doch noch vollbringen zu können. Aleunam half es nichts, ihre Verkleidung abzulegen und ihren Oberkörper zu entblößen – Isztvan hieb weiter auf „seinen Vater“ ein! Dieser Abanzzi war ja völlig wahnsinnig geworden! Schließlich wurde er ebenfalls getötet.

Aufräumarbeiten

Die Gefährten entfernten die Wertgegenstände von den Leichen der Abanzzì (und einen weiteren grünen gebogenen Nagel) und begaben sich dann unter Iris Führung durch den Sumpf zurück nach Wefford.

Unterwegs erwähnte Iri, dass ihre Leute die Schwarze Bestie in dieser Nacht auf Trab gehalten hatten, damit sie keinen Ärger anstellen konnte. Tagsüber würde sich das Hündchen ja immer regungslos in der Nähe des Grabs aufhalten, gar nicht weit von der Muckel entfernt, aber von dort ohne fachkundige Führung nicht zu erreichen. Vom Süden her gab es aber auch einen trockenen Weg zum Grab, falls sich ihre neuen Freunde dort einmal umschauchen wollten.

In der Morgendämmerung kehrten die Gefährten mit Garrik zurück nach Wefford. Der Verwalter hatte mittlerweile seine Sprache wiedergefunden und schimpfte über diese vermaledeiten Abanzzì und ihre niederen Rachegeleüste – und er lobte die Königsfreunde in höchsten Tönen für ihren Einsatz. Schön, dass diese Mordserie jetzt beendet war.

Die Gefährten legten sich erst einmal schlafen und standen erst am späten Nachmittag wieder auf. Mittags waren bereits zwei Abanzzì vorbeigekommen und hatten sich bei Garrik erkundigt, ob er vielleicht ihre beiden Anführer und deren Kinder gesehen hätte. Der Verwalter hatte das verneint und seinen Wunsch geäußert, dass Gesindel wie sie möglichst bald aus dieser Gegend verschwinden sollte.

Die Gefährten beeilten sich, jetzt ihrerseits zum Lager der Abanzzì zu kommen. Während sich Sirena und Borthor-Bartl mit dem alten Hundezüchter Colbranovic unterhielten (der Halbling interessierte sich ernsthaft für einen Welpen und kaufte schließlich den, der ihm die Füße abgeschleckt hatte), schlich sich GreiffInn in den Planwagen, in dem Iro regungslos in seinen Eisenketten hing, und befreite den Irrlicht-Prinzen. Die Aktion gelang problemlos, und schließlich flog Iri überglücklich mit dem schlappen Iro in ihr neues Hauptquartier.

Die Königsfreunde kehrten zurück zu Garrik; Borthor-Bartl dachte dabei die ganze Zeit über einen guten Namen für die kleine schwarze Bestie nach.

Klar, zum Grab wollten die Gefährten freilich auch mal schauen. Schließlich war dort der Attentäter nach erfolgter Hinrichtung verscharrt worden, und wenn Iri die Wahrheit gesagt hatte, dann würden sie dort die Schwarze Bestie treffen und vernichten können. Aber für diesen blöden Garrik einfach alles kostenlos zu machen, das gefiel den Freunden ganz und gar nicht. Ok, sie waren die Freunde des Königs, aber sie hatten schließlich Spesen und einen kostspieligen Lebenswandel. Also handelten sie mit dem Dorfverwalter eine Belohnung von 10.000 GS aus, wenn es ihnen gelingen sollte, die Bestie tatsächlich restlos zu vernichten.

Am 24. Tag des Feenmonds besuchten die Gefährten also die von Iri als Grab bezeichnete Stelle – und hier hielt sich tatsächlich ein schwarzer Hundeschatten regungslos im Schatten der Sträucher am Rande einer felsigen Lichtung auf. Borthor-Bartl erinnerte sich, dass dies ein *Sendling* sein müsste, der Geist eines Verbrechers, den ein Zauberer nach Midgard zurückgerufen und an einen seiner Knochen gebunden hatte. Derartige Wesen war nur in der Nacht aktiv – und sie waren für immer vernichtet, wenn man den Knochen zerstört hatte, der sich irgendwo im Inneren ihres Schattenkörpers verbarg.

Nun ja, das sollte mit ein paar wohldosierten Feuerkugeln zu erledigen sein! Sirena und Zargos legten sich ins Zeug, und kurz darauf war der Sendling verschwunden. Das war leicht verdientes Gold gewesen!

Jetzt ließ sich auch Iri blicken und gratulierte ihren neuen Freunden zu ihrem Erfolg. Sie erzählte, dass an diesem Ort schon einiges geschehen war in den vergangenen Jahren.

Erst das Attentat auf den König, natürlich, bei dem der Schütze das Ziel verfehlt und stattdessen den blöden Vogel getroffen hatte, den sich ihr Volk mit einer Eisenzange geschnappt und in einen Käfig gesperrt hatte, ehe er seine Benommenheit abgelegt hatte. Seither hätten sie ihren Spaß mit dem Mistkerl gehabt, ach ja.

Der Attentäter war gleich hier gehängt worden, aber dem König hatte das nicht gereicht. Seine Männer mussten einen schwarzen Hund herbeiholen – und dann hatte ein Zauberer bei der Leiche und dem festgebundenen Hund lange meditiert, bis der Hund plötzlich jämmerlich gewinselt und anschließend fast so gebellt hatte, als ob er irgendetwas hätte sagen wollen. Naja, egal. Die Leute des Königs hätten den Hund dann davongejagt und die Leiche bestattet.

Später war hier eine schwarzhaarige schöne Frau gewesen, die das Grab geöffnet und dort den Kadaver eines schwarzen Hundes bestattet hatte. Seither war hier tagsüber immer diese Schattenbestie zu beobachten gewesen.

Wieder später war eine etwas ältere braunhaarige schöne Frau hier gewesen, die eine gewisse Ähnlichkeit mit der anderen Frau gehabt hatte. Sie hatte das Grab geöffnet, aus dem Hundekadaver verschiedene Knochen entfernt, und den Rest wieder bestattet. Verstehe einer die Menschen!

Wie auch immer, Iri war jedenfalls guter Dinge, die gewünschte weiße Feder schon bald besorgen zu können. Sie fügte hinzu, dass der dumme weiße Mistvogel übrigens jeden Morgen auf der Muckel verschwinden und dort an jedem Abend wieder auftauchen würde. Und dann würde er die ganze Nacht hindurch Jagd auf die Irrlichter machen, der Depp!

Wie auch immer – die Gefährten kehrten zurück nach Wefford und berichteten Garrik von ihrem Erfolg. Der Verwalter meinte trocken, er würde gern einen Beweis für ihre Tat sehen, denn Behauptungen allein würden kaum dieses fürstliche Honorar rechtfertigen, nicht wahr? Man müsste schon eine gewisse Zeit abwarten, recht lange eigentlich, um einen Irrtum auszuschließen, da sie ja leider keinen eindeutigen Beweis vorlegen könnten.

Das war endgültig die Höhe! Die Gefährten schäumten vor Wut, aber da sie sowieso noch einige Zeit in Wefford verbringen wollten, bissen sie sich trotz allem auf die Zunge und löffelten ihre Abendsuppe in sich hinein. Aber der Kerl sollte sich in Acht nehmen! Ein falsches Wörtchen noch, und mit der Geduld der Freunde wäre es vorbei!

