

C.46 Bluttränen

Dirk Richter und Rico Nielin, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF Stelzenberg, 2016

Copyright © 2018 by Harald Popp

Ein Auftrag des Abts Regnald von Craenhold

Am 3. Tag des Wolfmonds erreichte den Syre up Alasdell ein Brief aus dem Kloster Craenhold¹.

Lieber Freund,

ich hoffe sehr, Ihr und Eure Tapferen seid wohlauf? Nach den tragischen Ereignissen des vergangenen Herbstes ist in Faileston Frieden eingekehrt, wenngleich die schmerzlichen Verluste noch immer für Schatten in den Herzen der Dorfbevölkerung sorgen. Aber diese Wunden wird die Zeit heilen – und der Trost der Götter wird ihre Genesung beschleunigen, dessen bin ich mir sicher.

Es gibt jedoch andere Schatten, die mir Sorge bereiten – und die Unruhe meiner Träume verrät mir, dass es die Hüter der göttlichen Ordnung wohl zu schätzen wüssten, würden sich wackere Streiter finden, um dem Erwachen finsterner Kräfte Einhalt zu gebieten, ehe sie ihr zerstörerisches Werk vollumfänglich in Angriff nehmen können. Die Gnade der Götter, mein lieber Syre, wäre Euch und Euren Tapferen nach meinem Dafürhalten gewiss, solltet Ihr Euch dieser Sache unverzüglich annehmen und sie zu einem guten Ende führen!

Ich weiß freilich, dass in den Bergen noch Winter herrscht, aber Eure Taten zum Wohle Albas künden unmissverständlich davon, dass Euch schlechtes Wetter nicht davon abhalten kann, gegen das Böse zu streiten, nicht wahr? Die Grenzbaronie Gaelenharst braucht jedenfalls Eure Hilfe, dessen bin ich mir sicher.

Die beiden großen schwarzen Wolfsbestien, die Ihr in der Blutmondnacht in Faileston getötet habt, sind unsere Kräuterfrau Flemlind und deren Sohn Dernhard gewesen. Ylathor möge sich Ihrer Seelen gnädig erweisen! In Flemlinds Hütte haben wir einige Aufzeichnungen gefunden, deren Auswertung uns nun Anlass zur Sorge gegeben hat. Uns? Nein – diese Sorge habe ich niemandem sonst anvertraut, um keine weitere Unruhe zu erzeugen.

Flemlind ist die Tochter des Wolfsmeisters Corwin gewesen, jenes Zauberkundigen, der vor 40 Jahren von Albric MacRathgar in Gaelenharst gestellt und hingerichtet worden ist. Corwin hatte damals wohl offiziell dem Baron von Gaelenharst als Zauberer gedient, sich aber insgeheim – nicht uneigennützig – mit dem Schicksal von Werwölfen beschäftigt und dabei wohl das rechte Maß aus den Augen verloren.

Auf zwei Dinge, die Corwins Tochter erwähnt hat, möchte ich Euch nun hinweisen.

Erstens hat Corwin ein Artefakt geschaffen, dem er den Namen Wulfesmaegen gegeben hat: es ist aus Silber gewesen und hat das Aussehen eines kinderfaustgroßen Wolfskopfes mit kleinen Rubinen in den Augenhöhlen. Angeblich kann man damit durch finstere Magie über Wölfe und Werwölfe gebieten. Dieses Artefakt muss zerstört werden, mein lieber Syre!

Zweitens erwähnt Flemlind, dass sich ihr Vater mit einer Blutträne beschäftigt hat. Wie Ihr als Zwergenfreund vielleicht schon mal gehört habt, mein lieber Flintstone, bezeichnen albische Gelehrte mit diesem Namen gewisse seltene Meisterwerke einstiger gemmenschneidender Zwergenschmiede des Pengannion, um damit auf deren Verderbtheit anzuspielen, da diese Artefakte für Blutvergießen und unzählige Tränen sorgen würden oder bereits gesorgt hätten. Genaueres ist leider unklar, weil diese Schöpfungen für die Zwerge selbst „zhatrokh“ sind; vermutlich wird diesbezüglich auch Euer griesgrämiger MacAblach-Experte keine Hilfe sein.

Eilt deshalb nach Gaelenharst, mein lieber Syre! Findet heraus, ob sich in Earnsgard (der einzig nennenswerten Siedlung in der kleinen Grenzbaronie) noch eine Blutträne befindet – und ob dort wirklich finstere Kräfte erwacht sind, wie mich meine Träume fürchten lassen. Ich bete zu den Göttern, dass Euer Einsatz von Erfolg gekrönt sein wird!

¹ siehe TGB C.44

*In diesem Sinne,
und Euch und Euren Tapferen noch nachträglich ein Gesundes Neues Jahr,*

Euer Regnald, Abt des Klosters Craenhold, am 25. Tag des Draugmonds des Jahres 2407 nL

Flintstones Burgwart konnte den Syre und dessen Gefährten glücklicherweise über die Baronie Gaelenharst informieren.

- Gaelenharst liegt am Oberlauf des Kyldebroc; eine alte valianische Pflasterstraße führt vom Zusammenfluss des Kyldebroc mit dem Fornbroc nördlich von Norwardstor in nordöstlicher Richtung durch das Kyldetal hinauf zum Lindormsgaet, das die Passhöhe und damit auch die Grenze zu Clanngadarn markiert; in den Bergen befinden sich zahlreiche unterirdische Anlagen der Zwerge.
- Gleich unterhalb der Burg Gaelenharst befindet sich die alte Steinbrücke über den Kyldebroc; hier ist das größte Dorf der Baronie, in dem ca. 200 Leute leben: Earnsgard. Weiter droben zum Pass hin ist noch das kleine Dorf Heahtun am Zusammenfluss der beiden Quellbäche des Kyldebroc. In der Umgebung von Earnsgard leben in gut befestigten Bauernhöfen weitere 200 Leute.
- Diese „Nordmarken“ gehören erst seit drei oder vier Generationen zu Alba. Ein Drittel der Bevölkerung hat twyneddische Vorfahren. Der Glaube an die albischen Götter ist nicht sehr ausgeprägt. Das Gebiet wird hauptsächlich vom Clan Rathgar besiedelt – die Bauern sind freie *Clansmaen*, die zwar dem Baron unterstellt und ihm gegenüber abgabepflichtig sind, aber deren Loyalität zuerst ihrem Laird Ian (in Irenhart) gilt. Darüberhinaus gibt es freilich *Hörige* (Gesinde der Bauern und Bedienstete des Barons), die dem Baron unterstellt sind. Die Dörfler (Handwerker, Dienstleister) gehören zu den *Fyrd*, d.h. sie besitzen kein Land und zahlen keine Steuern, genießen keinen Schutz und müssen auch keine besonderen Dienste leisten.
- Die Leute sprechen Albisch, Twyneddisch und teilweise Comentang – mit starkem Dialekt.
- Die üblichen Gefahren in dieser Gegend sind Orcs, Bergtrolle, Dunkelwölfe, Dunkelzwerge, Oger und Räuber aller Art.
- Earnsgard hat mit dem Gasthof *Zur letzten Brücke* eine echte Attraktion zu bieten, denn hier braut ein zwergischer Meister seit vielen Jahren ein erstklassiges Bier, den „Brückensaft“.
- Auf der Straße ist wenig los; die ungepflasterten Stellen sind viel zu matschig, als dass man mit Karren fahren könnte. Wer nicht muss, wartet auf das Frühjahr (in einem Monat wird es bestimmt viel besser sein).

Da Ronald immer noch zu Studienzwecken in Beornanburgh war, ritten die übrigen Gefährten (Alchemilla, Hrothgar, Flintstone, Ulwun, HaoDai, Heather und Anga) ohne ihn in den Nordosten Albas. Am Nachmittag des 16. Wolfs erreichten sie bei einem richtigen Sauwetter (Schneematsch, Regen, kalte Windböen) die Baronie.

Ein übler Empfang

Einige Meilen südlich von Earnsgard hatte ein Erdbeben im letzten Monat die Pflasterstraße einschließlich einer kleinen Steinbrücke zerstört. Dort musste man jetzt hintereinandergelassen und die Pferde langsam am Zügel über eine schmale und schwankende Behelfsbrücke (aus zwei Baumstämmen mit aufgenagelten Latten) führen, um einen tieferliegenden Bachlauf zu überqueren.

Natürlich führte der Syre sein Pferd als Erster über die Brücke. Er war noch über der Schlucht, als zwischen den Bäumen des Hangwaldes plötzlich eine hünenhafte Gestalt auftauchte und brüllend und axtschwingend auf die Brücke zustürmte. „Euer Gold oder euer

Leben!“ So oder so ähnlich lauteten die wenig originellen und schwer verständlichen Rufe des Räubers.

Flintstone beeilte sich, mit seinem Pferd die Brücke zu verlassen. Ehe der Hüne aber dem Syre mit seiner gewaltigen Barbarenstreitaxt gefährlich werden konnte, hatte Hrothgar flink eine *Dschungelwand* zwischen den beiden errichtet, an der sich der Angreifer prompt verletzte. Er zog sich mit einem Schmerzenslaut zurück in den Wald; die Dschungelwand verbarg seine Flucht vor den Blicken der magiebegabten Reisegruppe.

Während sich Ulwun und Heather um die Pferde kümmerten, schauten sich ihre Freunde (nach Entfernung der *Dschungelwand*) jenseits der Brücke nach Spuren ihres Angreifers um. Flintstone entdeckte den Hünen, der sich hinter einem Gebüsch nur schlecht verborgen hatte und jetzt auf den Syre zustürmte, um letztendlich doch mit ihm zu kämpfen. Alchemilla und HaoDai sprangen Flintstone zur Seite, und gemeinsam überwandern sie den „Barbaren“, dem beim Kampf roter Schaum aus den Mundwinkeln zu quellen begann, den er prustend von sich hustete, um Luft für den Schlagabtausch zu bekommen. Diese (ungeplanten und widerlichen) „Schnodder-Attacken“ trafen Flintstone und HaoDai.



Da sich der Hüne nicht ergab, wurde er getötet. Anga köpfte vorsichtshalber seine Leiche und reinigte anschließend sorgfältig sein Schwert. Der Hüne hatte nicht nur eine maßangefertigte Rüstung aus weichem Leder getragen, die auf der Innenseite mit Runen verziert war, sondern auch eine Geldkatze (mit 53 SS) und ein Pergament (in Albisch) bei sich.

Mein neuer Mitstreiter! Alle Wertsachen, die du bei deinen Unternehmungen erbeutest, werden gerecht zur Hälfte geteilt. Du bringst sie unverzüglich zur Burg Gaelenharst. Mein Hauptmann wird dir sofort deinen gerechten Lohn aushändigen. Die Vorgehensweise überlasse ich gerne dir; es darf keine Zeugen geben. AMR

Als die Gefährten nach diesem seltsamen Überfall (ein einzelner Räuber gegen sieben bewaffnete und gerüstete Reisende) nach Earnsgard weiterziehen wollten, merkten HaoDai und Flintstone, dass sie leichte Schwindel verspürten – und während Heather sie noch untersuchte und feststellte, dass die beiden offenbar an irgendeiner Krankheit litten, setzte bei ihnen Fieber ein, das schnell an Stärke zunahm.

Da die Gefährten nichts dagegen unternehmen konnten, ritten sie mit den Fieberkranken eilends zum Dorf und quartierten sich im Gasthof *Zur letzten Brücke* ein. Sie gaben sich als Reisende auf dem Weg nach Clanngadarn aus, die eine Elfin (Alchemilla) sicher in ihre Heimat geleiten wollten.

Ein sehr informativer Abend

Seltsame Begleiter aus aller Welt hatte sich die Elfin da ausgesucht! Aber Otran MacRathgar, der Wirt, hielt diese Gruppe von Glücksrittern für unproblematisch und gab ihnen gern nicht nur eine normale Unterkunft, sondern zusätzlich ein eigenes Krankenzimmer für HaoDai und Flintstone. Er schickte sogleich eine Magd los, um Owena zu holen, die alte Kräuterfrau des Dorfes.

Owena bereitete einen fiebersenkenden Tee für die Erkrankten, denen es mittlerweile wirklich elend ging. Dabei kam sie mit Heather ins Gespräch, und die Heilerin erfuhr, dass Owena in ihrer Hütte selbst einen Patienten pflegte, Gamfast, den 15-jährigen Sohn des Dorfschmieds, der seit mittlerweile schon einem Monat trotz all ihrer Künste mehr und mehr von seiner Lebenskraft und Körperwärme verlor und leider schon vermutlich in den nächsten Tagen sterben würde.

Während Heather bei ihren eigenen Patienten blieb, denen Owenas Tee leider überhaupt nicht helfen wollte, begleiteten Ulwun und Hrothgar die Kräuterfrau zu ihrer Hütte und durften einen Blick auf den erkrankten Jüngling werfen, dessen leichtsinniger Ausflug in die alten Zwergen-Ruinen² ihm wohl das Leben kosten würde. Seit Wildhüter Bolton den bewusstlosen Jungen zu ihr gebracht hatte, war dieser nicht mehr richtig zu Bewusstsein gekommen. Sein Körper neigte offenbar zur völligen Auskühlung, denn der Atem, den er, immer wieder von Krämpfen geschüttelt, ausstieß, glich einem eisigen Hauch. Weder Owena noch ihre Besucher wussten, was sie gegen diese seltsame Erkrankung unternehmen konnten. Vater Albermal, der Burgpriester, hatte bereits Ylathor gebeten, Gamfasts Seele in seinem Reich aufzunehmen.

Anga und Alchemilla hörten sich inzwischen in der Gaststube nach den letzten Neuigkeiten um und erfuhren zu ihrer Überraschung viel mehr, als sie erwartet hatten. Außerdem lernten sie natürlich einige andere Gäste des Wirtshauses kennen. Die folgenden Leute stammten nicht aus Earnsgard:

- der Wanderprediger Bruder Danford (60), der seit mittlerweile schon zehn Tagen in Earnsgard darauf wartete, dass der Weiterweg nach Norden endlich bei halbwegs trockenem Wetter einigermaßen sicher passierbar sein würde
- der königlich-albische Waldläufer Colbrand MacRathgar (40) war sogar schon fast doppelt so lange im Dorf und hatte bei dem Sauwetter noch keine Lust gehabt, sich auf eigene Faust auf die Suche nach twyneddischen Wegelagerern zu machen, die angeblich in den Bergen nördlich von Earnsgard ein winterliches Versteck hatten
- die Händlerin Lynnaeve NiRathgar (30), die erst seit zwei Tagen hier war und ihre kostbaren Gewürze baldmöglichst über die Grenze schaffen wollte, ehe diese Wegelagerer aus ihrem Winterschlaf erwachen würden

² Die ganze Geschichte erfuhren Anga und Alchemilla unterdessen im Gasthaus (s. dort).

Die Elfin und der Zwerg erzählten den Anwesenden von dem Überfall des wahnsinnigen Axt-Schwingers an der Behelfsbrücke südlich des Dorfes. Also hatten die beiden Knechte des Großbauern Ordrest nicht gelogen! Sie hatten nämlich am gestrigen Nachmittag die Prüfung ihrer Kaninchenfallen abgebrochen, weil ihnen dort im Süden plötzlich ein axtschwingender Hüne hinterhergelaufen war. Einer der Knechte hatte dabei ein totes Karnickel fallen lassen, der andere seine Geldbörse. Ordrest hatte Wildhüter Bolton verständigt, aber der hatte diesbezüglich so schnell natürlich noch nichts unternommen. Jetzt war dieser Verrückte also tot? Sehr gut! Ein Problem weniger also. Colbrand versprach, die Leiche des Räubers „demnächst“ zu bergen, damit er sie im Friedwald (nordöstlich des Dorfes) bestatten konnte; Bruder Danford erklärte sich zögernd bereit, ihm dabei behilflich zu sein.

Das Schicksal der beiden „armen“ Jugendlichen, Gamfast und Brendon, beschäftigte das Dorf momentan am meisten. Gamfast lag bei Owena im Sterben, und sein gleichaltriger Freund Brendon, der Sohn des Dorfschneiders, war seit dem 14. Draug (also vor einem guten Monat) spurlos verschwunden, was eigentlich nur bedeuten konnte, dass ihm in den alten Ruinen ein Unglück widerfahren war. Die beiden hatten vermutlich den hübschen Müllerstöchtern ihren Mut beweisen wollen und waren am frühen Nachmittag jenes Tages zu den alten Zwergenhallen im Südosten des Dorfes aufgebrochen, um sich aus den Ruinen irgendein kleines antikes Stück (oder einen Stein) zu holen, um ihren Angebetenen zu beweisen, dass sie sich dort hineingewagt hatten.

An jenem Abend hatte Baron Athelred MacRathgar eine seiner regelmäßigen Winter-Lesungen in der *Letzten Brücke* abgehalten, bei denen er den Dörflern aus seinen fiktiven Reise-Romanen vorlas. Die Werke des Barons hatten es bisher noch in keine Bibliothek Albas geschafft, aber seine Abenteuergeschichten waren wirklich unterhaltsam, wie man vielleicht schon an ihren Titeln ablesen konnte (*Durchs wilde Eschar, In den Fesseln der bulugischen Hexen, Jonathan MacIndane und der Tempel des Todes*).

Nach der Veranstaltung hatte sich Gilly MacAran, die Frau des Schneiders, sorgenvoll an den Baron gewandt, weil Brendon noch nicht nach Hause gekommen war, ebensowenig wie sein Freund Gamfast. Der Baron hatte daraufhin überraschenderweise beschlossen, diesen Fall selbst heldenhaft lösen zu wollen, und war den Schneespuren der beiden Buben hinterhergeeilt, zusammen mit dem Wildhüter Bolton, einem Pony und zwei Waffenknechten, am frühen Morgen des 15. Draug. Der alte Weg zur Ruine war ihm ja sowieso bekannt, und eine Vollmondnacht war es obendrein gewesen!

Nach einem Kampf gegen irgendwelche großen Spinnen hatte der Baron Gamfast leblos am Grund eines Lochs im Boden der Zwergenhalle entdeckt, hatte sich persönlich mit einem Seil dort hinabgelassen und den Jungen gerettet. Brendon hatte der Baron leider nicht gefunden. Zusammen mit einem Knecht hatte Bolton schließlich den bewusstlosen Gamfast auf dem Pony zurück ins Dorf gebracht, während der erschöpfte Baron mit dem anderen Knecht direkt in seine Burg zurückgekehrt war. Olwena hatte sich sofort um den Sohn des Dorfschmieds gekümmert, aber der Junge schien allmählich „von innen heraus“ zu erfrieren, und die Kräuterfrau hatte schon erklärt, dass sie Gamfast leider nicht retten könnte.

Der Baron litt seither an einer unerklärlichen Frühjahrsmüdigkeit und hatte den Dörflern ausdrücklich verboten, sich auf eigene Faust in den Ruinen der Zwergenhalle umzusehen, um weitere rätselhafte Todesfälle zu vermeiden. Die hatte es zum Glück im letzten Monat wirklich nicht gegeben, aber vor ein paar Tagen war Lily spurlos verschwunden, eine der beiden bildhübschen Müllerstöchter. Sie war zuletzt am Mittag des 12. Wolf gesehen worden,

als sie frisches Brot aus dem Dorf-Backofen zum Gasthaus gebracht hatte. Weder ihr Vater noch ihre Schwester konnten sich ihr Verschwinden erklären und waren in höchster Sorge.

Als sich Alchemilla und Anga vorsichtig nach anderen Ruinen in der Nähe des Dorfes erkundigten, erfuhren sie, dass ebenfalls im Südosten, etwa zwei Meilen von der alten Zwergenhalle entfernt, noch immer der alte Turm des Wolfsmeisters Corwin stand. Albric MacRathgar, der Großvater des jetzigen Barons, hatte mit seinen Getreuen schließlich die finsternen Umtriebe des Hexers gewaltsam beendet; seither wurde die Turmruine gemieden.

Ja, in Earnsgard gab es im Moment offenbar viel zu entdecken für eine Abenteurergruppe!

Mit Einbruch der Dunkelheit kam auch noch der Freibauer Alwar MacRathgar ins Gasthaus. Er lebte mit Frau und Sohn und vier Knechten und drei Mägden in einem Wehrgehöft in den Hügeln nördlich von Earnsgard und erschreckte die Dörfler jetzt mit seiner Beobachtung. Er hatte nämlich erst gestern in der Nähe seines Hofes einen wolfsreitenden Orc gesehen! Der Baron musste schleunigst eine Truppe ausrüsten, um Jagd auf die Orcs zu machen! Gleich am nächsten Morgen wollte Alwar zur Burg marschieren, um Hilfe anzufordern.

Während ihre Gefährten also eine ganze Menge Neuigkeiten in der Gaststube erfuhren, verschlimmerte sich das Fieber der beiden Patienten, die jetzt unter schweren Hustenkrämpfen litten. In einem ruhigen Moment entschloss sich Flintstone, die Hilfe der Erdmutter zu erflehen und drei kostbare Portionen der ihr geweihten Muttererde zu spendieren – und innerhalb von wenigen Minuten war er wieder kerngesund! Natürlich heilte der Syre jetzt auch seinen kanthanischen Gefährten. Heather freute sich sehr mit den beiden über deren Genesung!

Die Einheimischen staunten ein wenig, dass die „Schwerkranken“ an diesem Abend schon wieder die Kraft besaßen, in die Gaststube zu laufen und einen großen Krug Bier zügig auszutrinken, aber das war den Freunden völlig egal. Hier gab es wirklich jede Menge für sie zu tun!

Noch am gleichen Abend besuchten sie Wildhüter Bolton, dessen Hütte am Südende des Dorfes lag. Bolton verbrachte die Wintermonate in einem Nebel ständiger Betrunkenheit; im Sommer blieb er dagegen stocknüchtern und war ein tüchtiger Fährtenleser, der den Baron häufig bei dessen ausgedehnten Pirschgängen auf der Jagd nach Rotwild begleitete. Eine Flasche Götterfunken sorgte dafür, dass Bolton sofort sehr gesprächig und hilfsbereit wurde.

Bolton erzählte, dass in der Nähe der Zwergenhalle drei wolfsgroße weißhaarige (und nur sechsbeinige) Spinnen den Baron und seine Helfer bei Gamfasts Rettung attackiert hatten, die sie mit vereinten Kräften erschlagen hatten. Einer der alten Türme der Ruine (rechts des Tores) war offenbar vor kurzer Zeit eingestürzt, und dort klaffte im Boden des Innenhofs ein tiefes Loch. Baron Aethelred hatte hinabgeleuchtet und in etwa 10m Tiefe den leblosen Jüngling entdeckt, der dort auf einem Schutthügel lag. Er wollte Gamfast höchstpersönlich retten und kletterte deshalb selbst, natürlich seilgesichert, zu ihm hinunter. Während er den Bewusstlosen mit einem zweiten Seil zum Transport nach oben vorbereitete, hörten alle ein seltsames sehr tiefes rhythmisches Brummen, das aus dem Boden zu kommen schien und zum Glück nach einem kurzen Moment wieder verstummte. Der Baron schien sogar eine Weile zu überlegen, ob er am Schutthügel vorbei durch eine Spalte noch tiefer hinuntersteigen sollte, um dort eventuell Brendon zu suchen, entschied sich dann aber dagegen. Während die Knechte Gamfast auf das Pony legten und dort sicherten, hörten alle ein seltsames

unrhythmisches Kratzen und Schaben, das aus dem noch intakten Turm zu dringen schien. Auch der Baron wollte jetzt nur noch eines – weg von diesem unheimlichen Ort! Und es gelang ihnen tatsächlich nur mit knapper Not, denn sie wurden vor dem Tor von nunmehr sechs wolfsgroßen Spinnen attackiert! Nachdem sie zwei erschlagen hatten, gelang es ihnen, vor den Klauen der Angreifer zu fliehen – und Bolton meinte, dass er das Gefühl gehabt hatte, als hätte sich in der Dunkelheit des Innenhofs irgendetwas Großes geregigt, das bestimmt keine freundlichen Absichten ihnen gegenüber gezeigt hätte.

Bolton lehnte es strikt ab, seine Besucher am nächsten Morgen (oder später) zu den alten Zwergenruinen zu bringen. Brendon war mit Sicherheit tot, und ein weiterer Kampf gegen Riesenspinnen war keinesfalls sein Ding. Außerdem hatte der Baron recht: man sollte dort nicht ohne Not Mächte der Vergangenheit wecken, die einem die Zukunft verderben könnten! Der Wildhüter war aber trotzdem bereit, für eine ordentliche Aufstockung seines „Getränke-Vorrats“ den neugierigen Fremden eine Skizze anzufertigen, damit sie sowohl zu den Ruinen der Zwergenhalle als auch zum Turm des Wolfsmeisters gelangen konnten.

Bolton erzählte den Freunden auch, dass in diesem Winter auch schon andere Bauern im Norden von Earnsgard den ein oder anderen Orc gesichtet hatten. Vor ein paar Tagen hatte er seinem Herrn, Baron Aethelred, von diesen beunruhigenden Beobachtungen berichtet, doch der hätte nur gemeint, man dürfte jetzt nicht die Nerven verlieren, der Winter wäre bald vorbei, und dann würden die Orcs wieder hinauf in ihre Gebirgshöhlen ziehen. Er hatte Bolton ausdrücklich verboten, irgendwelche Aktionen gegen diese Unholde zu unternehmen, um keine Racheakte zu provozieren. Aber für eine ordentliche Aufstockung seines „Getränke-Vorrats“ könnte er eine Skizze anfertigen, damit sie zu den Höhlen gelangen konnten, in dem die Orcs vermutlich ihr Winterlager aufgeschlagen hatten.

Noch eine Aufgabe! Zeit für die Abenteurer, sich ordentlich auszuschlafen. Am nächsten Tag würde es eine Menge zu tun geben.

Ulwun befragte nachts die Große Eule und erfuhr: *In einem versteinerten Wald stehen sieben Zwerge. Einer davon weint eine rote Träne, die ihm ein Wolf abschleckt, der sich anschließend in einen rötlichen Nebel verwandelt.*

Der Waisenknabe

Beim Frühstück gab es frisches Brot von der Mühlenbäckerei, das Maly, die andere hübsche Müllerstochter, rechtzeitig ins Gasthaus gebracht hatte. Die Gefährten beachtetten sie aber nicht weiter, weil sie Zeugen einer erregten Diskussion wurden.

Lynnaeve hatte sich nämlich entschlossen, an diesem Vormittag nach Norden aufzubrechen, und zwar ohne zusätzliche Wachmannschaft, weil das erstens größere Aufmerksamkeit auf sie lenken würde und sie sich zweitens keine zusätzlichen Kosten leisten wollte. Otran und Colbrand versuchten vergeblich, die resolute Händlerin umzustimmen. Sie wollte jedenfalls nicht noch länger im Dorf herumsitzen und tatenlos darauf warten, dass sie von Orcs überfallen würde! Und zu ihrem persönlichen Schutz hatte sie ja ihre beiden Leibwachen (den pffiffigen Salric und den oxsenstarken Calvin) bei sich.

Flintstone und seine Freunde mischten sich hier nicht ein oder boten gar ihre Hilfe als Begleitschutz an. Sollte die Händlerin doch nach Norden ziehen! Sie selbst wollten heute den Turm des Wolfsmeisters erkunden. Schließlich waren alle wieder putzmunter! Owena, die

sich besorgt nach den fieberkranken Fremden umschaun wollte, stellte erfreut fest, dass ihr Kräutertee den beiden Patienten ausgezeichnet geholfen hatte. Ach ja – wenn ihr das nur auch für Gamfast gelingen könnte! Der Junge stand kurz davor, die Welt der Lebenden zu verlassen.

Bolton fertigte die versprochene Wegskizze an. Südlich des Dorfes musste man (noch vor der Abzweigung des Burgwegs) in südöstlicher Richtung in den Hangwald eintreten und einem gewundenen Pfad folgen, der teilweise sogar als alter Pflasterweg ausgebaut war. An einer scharfen Kehre gabelte sich der Pfad. Zwei Meilen weiter nach Osten stand der Turm des Wolfsmeisters auf einem Hügel im Wald; zwei Meilen weiter nach Südosten befanden sich die Ruinen der Zwergenhalle.

Die Gefährten schlugen den skizzierten Weg ein und kamen – vor der Gabelung – an einem Lagerplatz vorbei. Hier waren mit Decken und Ästen zwei einfache Zelte aufgebaut worden. Eines war leer. Im anderen lag ein achtjähriger Junge, der von schweren Fieberkrämpfen geschüttelt wurde; blutiger Schaum stand ihm vor dem Mund. Er erkundigte sich bei den Abenteurern stammelnd nach seinem „Papa“.

Das war bestimmt der Sohn des Hünen, den sie getötet hatten! Und er litt bestimmt an der gleichen äußerst ansteckenden Krankheit! Ulwun versetzte das jammernde Kind in *Schlaf*, während ihre Gefährten das andere Zelt mit großer Vorsicht durchsuchten (ergebnislos) und anschließend verbrannten. Was sollten sie mit dem kranken Jungen anstellen? Anga sprach sich dafür aus, den Knaben mit einem Axthieb schnell von seinem Leiden zu erlösen, erntete aber heftigen Widerspruch. Schließlich spendierte Flintstone drei kostbare Portionen Muttererde. Bodric wurde tatsächlich auf wundersame Weise wieder gesund und konnte seinen Rettern seine Geschichte erzählen.

Sein Vater (Balric, „der Berg“) hatte aufgrund von irgendwelchen Missverständnissen Ärger mit den albischen Ordnungshütern bekommen und zusammen mit ihm Anfang des Jahres Alba verlassen, um nach Clanngadarn zu ziehen. Das schlechte Winterwetter hatte sie jedoch zunächst davon abgehalten, die Grenze tatsächlich Richtung Norden zu überschreiten. Am 17. Draug hatten sie auf der Suche nach einem trockenen Plätzchen einen verlassenen Turm im Wald entdeckt. Dort hatte sein Vater zufällig auf dem Waldboden eine fast völlig zugewucherte schöne Streitaxt gefunden (die die Gefährten glücklicherweise im Gasthaus gelassen und Bodric deshalb nichts zu erklären hatten). Abends waren zwischen den Bäumen nebelhafte Gestalten von Menschen mit Wolfsköpfen aufgetaucht. Sein Vater und er waren deshalb geflüchtet und hatten schließlich hier ihr Lager aufgeschlagen.

Während Balric tagelang unter heftigen Fieberkrämpfen gelitten hatte, hatte sein Sohn mit den letzten Ersparnissen bei den Bauern der Gegend Lebensmittel eingekauft und seinen Vater (mit gebührendem Abstand und gesunder Vorsicht) versorgt, bis es ihm wieder besser gegangen war. Das Geld und die Vorräte waren leider schneller als erhofft zur Neige gegangen. Bodrics Vater wurde immer wieder von Anfällen geplagt, bei denen er wütende Grimassen schnitt, seine Zähne fletschte und böse knurrte.

Am 13. Wolf hatte sich Balric entschlossen, den Versuch zu unternehmen, abends bei der Burg anzuklopfen, um gegen Bezahlung irgendeinen Dienst für den Baron zu verrichten. Am Vormittags des folgenden Tages war er zum Lagerplatz zurückgekehrt, wollte Bodric aber nichts von der Aufgabe erzählen, die ihm Aethelred erteilt hatte. Nachts hatte Balric dann wieder einen Anfall erlitten und sich diesmal sogar auf seinen Sohn gestürzt! Doch zum

Glück hatte er sich wieder beruhigt und bei Bodric unter Tränen für sein Tun entschuldigt; gegen den inneren Zwang hatte er aber einfach rein gar nichts unternehmen können.

Am Tag danach war Bodric erkrankt – und sein Papa war losgezogen, um Hilfe zu holen. Und die hatte er ja offenbar gefunden! Nur – wo war eigentlich sein Papa? Verlegen meinten seine Retter, dass sie keine Ahnung hätten. Bodric meinte darauf, dass sein Papa bestimmt in der Burg sein würde, und dass er jetzt dorthin gehen wollte. Gute Idee! Die Abenteurer beschlossen, den Buben zu begleiten.

Am Nachmittag erfuhren Bodric und die Gefährten am Tor der Burg, dass Balric tatsächlich den Baron besucht hatte und von jenem sogar bewirtet worden war. Stimmt irgendetwas nicht? Sollten sie vielleicht sogar den Baron wecken? Die Abenteurer erklärten, dass kein Notfall vorliegen würde, da sie zum jetzigen Zeitpunkt keine Lust verspürten, Aethelred zu begegnen und ihn auf sich aufmerksam zu machen. Bodric war zwar anderer Ansicht, aber die Wachen hörten natürlich nicht auf den Knaben.

Die Gefährten brachten Bodric ins Gasthaus. Anga erklärte dem Wirt, dass der Junge der Sohn des wilden Wegelagerers war, den sie gestern erschlagen hatten. Otran spendierte dem Buben einen Krug Bier und ordnete eine komplette Körperwäsche sowie Kleidervernichtung an; später erzählte er Bodric, dass sein Papa auf einer geheimen Mission unterwegs wäre und vermutlich längere Zeit abwesend sein würde; zur Tarnung hätte er die Geschichte verbreiten lassen, dass ihn Räuber überfallen und den Kopf abgeschlagen hätten. Die seltsame Abenteurer-Gruppe hätte er losgeschickt, um Bodric „zufällig“ im Wald zu finden und von seiner Krankheit zu heilen. Das alles müsste er freilich streng geheim halten, um die Mission seines Papas nicht zu gefährden, klar?

Flintstone und seine Freunde freuten sich über den guten Einfall ihres Wirts. Bodric begann an diesem Nachmittag seine neue Karriere in der albischen Gastronomie und trug seinen Rettern eine Runde Freibier auf. Der köstliche dunkle *Brückensaft* war zurecht der ganze Stolz des zwergischen Braumeisters, Bolgur Meisterschäumer.

Die Müllerstöchter und der Räuberhauptmann

Der Nachmittag hätte auf diese Weise in einen gemütlichen Abend übergehen können, wenn Calvin nicht gewesen wäre. Der Leibwächter der Händlerin rutschte nämlich mehr als nur halb-tot im Durchgang des Brückenzollturms vom Pferd und alarmierte damit die Torwachen, die ihrerseits Colbrand alarmierten, der gerade einen frischen Krug vor sich stehen hatte.

Die Gefährten eilten mit dem Waldläufer zur Unglücksstelle. Calvin hatte eine schwere Schädelverletzung und war bewusstlos. Lynnaeve war also doch in einen Hinterhalt geraten! Ihr Leibwächter hatte sich offenbar eisern auf dem Pferd gehalten, bis er nach Earnsgard zurückgekommen war, aber jetzt war er dem Tode nah. Ulwun und Hrothgar versorgten Calwins Wunden und verhinderten sein Ableben. Der Leibwächter blieb aber bewusstlos und fand in einer leeren Dienstbotenkammer des Gasthauses sein Krankenbett.

Colbrand machte sich schwere Vorwürfe, die Händlerin ohne Begleitschutz ziehen gelassen zu haben. Diesen Fehler wollte er jetzt wiedergutmachen! Er bat die kampfkundigen Leute, ihm zum vermutlichen Ort des Überfalls nach Norden zu begleiten. Neben den Abenteurern waren dies Bruder Danford (der mangels passender Wundertaten aber seine Mitwirkung ablehnte) und der Freibauer Alwar. Letzterer war stinksauer über die Untätigkeit des Barons

angesichts der Orc-Gefahr. Aethelred hatte ihm an diesem Morgen äußerst ungehalten erklärt, dass er wünschte, nicht noch einmal wegen solcher Lappalien geweckt zu werden. Das Frühjahr stünde kurz bevor, und dann würden sich die Orcs sowieso verziehen. Alwar wollte jetzt schnell zurück in sein Wehrgehöft, und die Handelsstraße nach Norden war sowieso der Weg, den er in jedem Fall eingeschlagen hätte. Alwar war also dabei.

Am späten Nachmittag erreichten Colbrand, Alwar und die Gefährten den Tatort. Hier lag Salrics nackte Leiche im Schnee; er war von Pfeilen durchbohrt und letztendlich erstochen worden. Die Händlerin und ihre Waren waren nirgends zu sehen. Ihr Karren war ebenfalls verschwunden. Der Schnee war blutig und zertrampelt. Es war ziemlich schwierig, in der einsetzenden Dämmerung irgendwelche sinnvollen Spuren zu entdecken, aber Flintstone gelang dieses Kunststück. Die unterschiedlichen Fußabdrücke führten schließlich mehr oder weniger gemeinsam durch die bewaldeten Hügel nach Westen.

Die Abenteurer waren sehr dafür, diesen Spuren unverzüglich zu folgen. Alwar lehnte das ab; er wollte bis zum Einbrechen der völligen Dunkelheit zurück in seinem Wehrgehöft sein. Colbrand war auch nicht erpicht darauf, in der Nacht gegen zahlreiche Räuber zu kämpfen, und erklärte, dass er Salrics Leiche zurück ins Dorf bringen wollte. Falls die Fremden sofort gegen die Wegelagerer vorgehen wollten, würde er selbstverständlich keine Einwände erheben. In diesem Fall: viel Glück!

Flintstone und seine Freunde ließen ihre Pferde an der Straße zurück und hofften, dass die Orcs in dieser Nacht nicht an dieser Stelle vorbeikommen würden. Dann folgten sie der Spur der Wegelagerer durch den verschneiten Wald, was in der mondklaren Winternacht leichter war, als sie zunächst vermutet hatten.

So kamen sie schließlich zu einem alten Wachturm aus valianischer Zeit, der auf einer Anhöhe am Rand einer Böschung stand. Die Spuren führten zu einer Rampe, die zum gut erhaltenen Tor der dunklen und stillen Ruine hinaufführte. Diesen einladenden Haupteingang wollten die Gefährten freilich trotzdem nicht nehmen.

Sie schlichen um die Ruine herum und spähten von einem Geröllhaufen aus durch eine Mauerbresche in den Hof des Wachturms. Alchemilla erblickte neben dem Tor einen bewaffneten Räuber, der dort (gelangweilt) Wache hielt. Ulwun versetzte ihn in den *Schlaf*; sein Zusammensinken verursachte ein Geräusch, das die zweite Wache hörte und sich deshalb bei der ersten umsah. Sie schlief dank Ulwun nun ebenfalls ein. Anga tötete die beiden Schläfer.

Beim näheren Umsehen im Hof des Wachturms entdeckten die Freunde eine Wendeltreppe, die in den Keller der Anlage hinabführte. Sie konnten hören, dass sich dort einige Männer miteinander unterhielten, und es roch nach einem Lagerfeuer. Im Schutz von Ulwuns *Stille* eilten die Gefährten kampfbereit hinunter.

In einem großen Rundraum befanden sich insgesamt acht zerlumpte Räuber, die sich dort von den Strapazen ihres letzten Überfalls erholten; eine Hälfte von ihnen döste vor sich hin, die andere beschäftigte sich mit einem Würfelspiel. Ulwun und Heather sorgten für einen allgemeinen *Schlaf*. Anga tötete sämtliche Räuber; dabei fiel ihm auf, dass es in diesem Raum insgesamt 13 Lager aus Decken und Fellen gab. Drei Wegelagerer waren vermutlich noch irgendwo unterwegs.

Ansonsten gab es im Keller zwei Lagerräume, in denen sich die Vorräte der Räuber sowie die frisch erbeuteten schweren Gewürzkisten befanden, und zwei vergitterte Zellen. Eine war leer; in der anderen war die gefesselte und leicht verwundete Händlerin Lynnaeve. Schließlich gab es noch eine verschlossene Kammer, hinter deren Tür sich gerade ein Paar deutlich hörbar sexuellen Wonnen hingab. Hrothgar versuchte das Schloss mit *Rost* zu schwächen, aber HaoDai schaffte es dennoch nicht, im Schutz von *Stille* die Tür aufzubrechen.

Der Räuberhauptmann unterbrach sein Liebesspiel mit der schönen Lily, weil er an der Tür ein Geräusch gehört hatte, und sperrte auf, um in den Gang hinauszuspähen (und um seinen Räubern mitzuteilen, dass er jede weitere Störung sehr persönlich nehmen würde). Plötzlich stand vor den Gefährten also ein schwächlicher, gut aussehender nackter Mann in der Tür, der in einer Hand eine Streitaxt hielt, in der anderen ein Unterhemd, mit dem er seine Blöße verbarg. Hinter ihm lag auf und zwischen den Feldecken eines richtigen Betts ein hübsches blondes nacktes Mädchen.

Dem Hauptmann gelang es schneller, seine Überraschung zu überwinden. Mit einer schnellen Geste machte er sich unsichtbar, ehe einer der Gefährten mit seiner Waffe nach ihm schlagen konnte. Er versuchte anschließend, heimlich einen schweren Eisendeckel aufzustemmen, der einen im Kellerboden befindlichen Schacht abdeckte, aber Anga bemerkte seinen Versuch und erschlug ihn kurzerhand, sehr zum Entsetzen Lilys, die hysterische Wut- und Heulkrämpfe bekam.

Das überraschend wohnlich und mit einigen (erbeuteten) Wertsachen ausgestattete Quartier des Hauptmanns und dessen Leiche wurden gefleddert. Neben einigen Schmuckstücken und Goldmünzen kam dabei auch ein Pergament zum Vorschein, dessen Beschriftung demjenigen ähnelte, das sie bei Balric gefunden hatten.

Delwyn ap Cardoc! Alle Wertsachen, die du bei deinen Unternehmungen erbeutest, werden gerecht zur Hälfte geteilt. Du hast sie am Ende jedes Mondes in der Burg Gaelenharst abzuliefern und meinem Hauptmann zu übergeben. Das Losungswort hierfür lautet Bursril-Kibiz. Um unsere Unternehmen einfacher führen zu können, sichere ich dir, wenn es hart auf hart kommt, meinen Schutz zu. Denke daran: es darf keine Mitwisser geben!
AMR

Sollte AMR wirklich Aethelred MacRathgar bedeuten? Falls ja, dann wäre der Baron wirklich bescheuert – meinte zumindest Ulwun.

Lily beweinte den abrupten Verlust ihres Liebhabers und erwies sich als unerwartet störrisch, als die Mörder Delwyns jetzt anfangen, ihr dumme Fragen zu stellen, statt sie augenblicklich zu töten, wie sie zunächst befürchtet hatte. Dieses völlig unangebrachte Verhalten brachte ihr eine schallende Ohrfeige von Alchemilla ein (und ihre Gefährten betrachteten die Elfin mit neuem Respekt – erstaunlicherweise konnte also selbst ihr der Geduldsfaden reißen!). Daraufhin brach die Müllerstochter schluchzend zusammen und erzählte ihre Geschichte.

Delwyn hatte die beiden Müllerstöchter am Vormittag des 19. Draug kennengelernt, als er sich in der Mühlenbäckerei frisches Brot als Wegzehrung für seinen Fußmarsch nach Clanngadarn gekauft hatte. Er hatte Maly und Lily sofort sehr gut gefallen – und sie ihm wohl auch, davon waren die beiden Schwestern überzeugt. Delwyn hatte versprochen, gelegentlich mal wieder vorbeizuschauen.

Am 11. Wolf hatte er dann tatsächlich sein Versprechen erfüllt und den beiden Schwestern kleine goldene herzförmige Anhänger geschenkt, die einen lustigen Zauber besaßen: hielt

eine den Anhänger an ihr Herz, konnte die andere in ihrem Geist hören, was sie zu ihr sagte. Was für ein tolles Spielzeug! Maly war freilich nicht ganz so glücklich wie Lily über dieses Geschenk, denn Delwyn hatte offenbar vor allem Augen für ihre blonde Schwester. Nun ja, sie war eben schon immer die Schönere der beiden gewesen. Und selbstverständlich war Lily bereit gewesen, Delwyn in dessen winterliche „Räuberhöhle“ zu folgen, ohne ihrem lieben Vater davon etwas zu verraten. Sofern es Störungen geben sollte, weil sich beispielsweise irgendwelche Händler oder Abenteurer auf den Weg nach Norden machen wollten, dann sollte Maly ihre Schwester warnen, damit sie sich rechtzeitig verstecken könnte.

Im Nachhinein erschien das Lily zunehmend wie ein dämlicher Traum. Sie konnte gar nicht mehr begreifen, dass ihre Schwester und sie so leichtfertig ihren Vater hintergangen hatten. Wie war das nur möglich gewesen? Sie war jedenfalls am Mittag des 12. Wolf (dank eines Rings ihres Verführers *unsichtbar*) über die Brücke nach Norden spaziert und hatte sich dort mit Delwyn getroffen, der sie auf sein Pferd gesetzt und schließlich bis zu diesem Wachturm gebracht hatte. Dieser Schurke! Er hatte mit Sicherheit irgendein Zauberwerk eingesetzt, um sie sich gefügig zu machen. Ihr armer Vater dürfte nichts davon erfahren, denn das würde ihm das Herz brechen!

Die Gefährten nahmen Lily das goldene Herzchen ab, gaben ihre warme Kleidung und fesselten und knebelten das törichte Mädchen. Allerdings war sie vermutlich wirklich das Opfer irgendeines Zaubers geworden – anders konnten sich auch die Freunde das dämliche Verhalten der beiden Schwestern nicht erklären.

Delwyn konnten sie freilich nicht mehr befragen. Da Anga im Sinn hatte, im Rundraum des Kellers zu übernachten, begann er die Leichen der Räuber nach draußen zu schleppen. Seine Gefährten befreiten inzwischen Lynnaeve, die ihren Wagemut inzwischen gründlich bedauerte und sehr froh über ihre Befreiung war. Sie drängte darauf, in der mond hellen Nacht lieber in die Sicherheit des Dorfes jenseits der Brücke zurückzukehren, und ihre Unruhe steckte die Gefährten an.

Sie eilten also zu ihren Pferden zurück und waren kurz nach Mitternacht dort an der Straße. Ihre Ankunft vertrieb drei Orcs, die diese Stelle kurz vorher entdeckt hatten! Die Abenteurer hatten keine Lust, sie durch den Wald nach Nordosten zu verfolgen, und machten sich auf den mühsamen Rückweg nach Earnsgard.

Am 18. Wolf um 3:00 morgens erreichten sie das verschlossene Brückentor und wurden durchgelassen. Die Fremden hatten tatsächlich die Händlerin gerettet und die verschwundene Müllerstochter zurückgebracht, die von twyneddischen Räubern entführt worden war, als sie den Waschplatz im Norden der Brücke besucht hatte! Wackere Leute, fürwahr!

Flintstone brachte Lily zur Mühle zurück. Der Müller war überglücklich, seine Tochter wohlbehalten und „unversehrt“ wieder in den Armen zu halten. Dem Syre gelang es, mit den beiden Schwestern ohne deren Vater zu sprechen, und mit Lilys Unterstützung schaffte er es, Maly das andere goldene Herzchen abzunehmen. Damit war dieser Spuk nun hoffentlich zu Ende!

Die Gefährten schlichen sich ins Gasthaus und schliefen in ihrem Quartier bis zum Mittag, sehr zufrieden darüber, diese Aufgabe gemeistert zu haben.

Der Turm des Wolfsmeisters

Beim Mittagessen brachte ihnen die Dorfkrämerin, Haesel NiConuilh, ein Geldgeschenk (700 GS) von Lynnaeve vorbei, die sich damit bei ihren Rettern bedanken wollte. Die Händlerin hatte sich bei Otran drei frische Pferde ausgeliehen und war an diesem Vormittag bereits mit zwei Knechten losgeritten, um nach der Bergung ihrer Gewürzkisten nach Heathun weiterzuziehen. Bruder Danford hatte sich ihr für die Weiterreise angeschlossen. Außerdem hatte sie Colbrand mit einigen Helfern aus dem Dorf begleitet, um die Leichen der Räuber und die Kisten aus dem Wachturm zu holen.

Die Toten wollte man am Nachmittag im Friedwald in einem Massengrab bestatten; einige Dörfler waren dort unter der Anleitung von Vater Albermal damit beschäftigt, ein passendes Loch auszuheben. Otran erzählte seinen Gästen, als Bodric, der sich als Bedienung nützlich machte, gerade mal nicht in der Gaststube war, dass er sich am Nachmittag zusammen mit einem zuverlässigen Knecht höchstpersönlich um die Bergung von Balrics Leiche kümmern wollte, damit dessen Sohn nichts davon mitbekommen würde.

Calwin war weiterhin bewusstlos, aber in einem stabilen Zustand.

Gamfast lag im Sterben.

Die Gefährten brachen erneut zum Turm des Wolfsmeisters auf und kamen am Nachmittag dort an. Das runde Bauwerk war 18m hoch, hatte einen Durchmesser von 10m, und war aus grob behauenen Bruchsteinen errichtet worden. Eine seltsame Stille herrschte in der Nähe des Turms, der vor 40 Jahren bei den Kampfhandlungen verwüstet worden war. Das Mobiliar war größtenteils zerstört, und an vielen Stellen lagen die Skelette der Angreifer und der teilweise wolfsmenschlichen Verteidiger herum.

Unangenehmerweise hatten im Erdgeschoss sechs Geister etwas dagegen, dass sich Lebewesen in „ihrem“ Turm umschaun wollten. Sie glichen leicht durchscheinenden Werwölfen mit glühenden Augen, deren Unterkörper nur ein gestaltloser weißer Nebel war. Die Gefährten beseitigten sie mit wenig Mühe – und Hrothgar vertrieb die *Geisterkälte* mit *Austreibung des Bösen* aus den Körpern seiner kämpfenden Freunde.

Im ersten Stock fanden die Abenteurer in den dortigen Wohn- und Schlafräumen ein paar Wertsachen, deren Versteck die albischen Eroberer damals übersehen hatten. Ein reichverzierter Schlüssel war auch dabei.

Im zweiten Stock war ein Wohnraum relativ unbeschädigt geblieben. Im doppelten Boden des Schrankes war ein Beutel mit Edelsteinsplintern und einem Notizbuch versteckt; beim flüchtigen Durchblättern stellte Flintstone fest, dass der vordere Teil Aussagen über die Wirkungen von Pflanzen und Kräutern bei der Zubereitung magischer Tränke enthielt, und der hintere Teil eine Art Tagebuch war. Das wollte er sich später mal genauer anschauen. Heather steckte es ein.

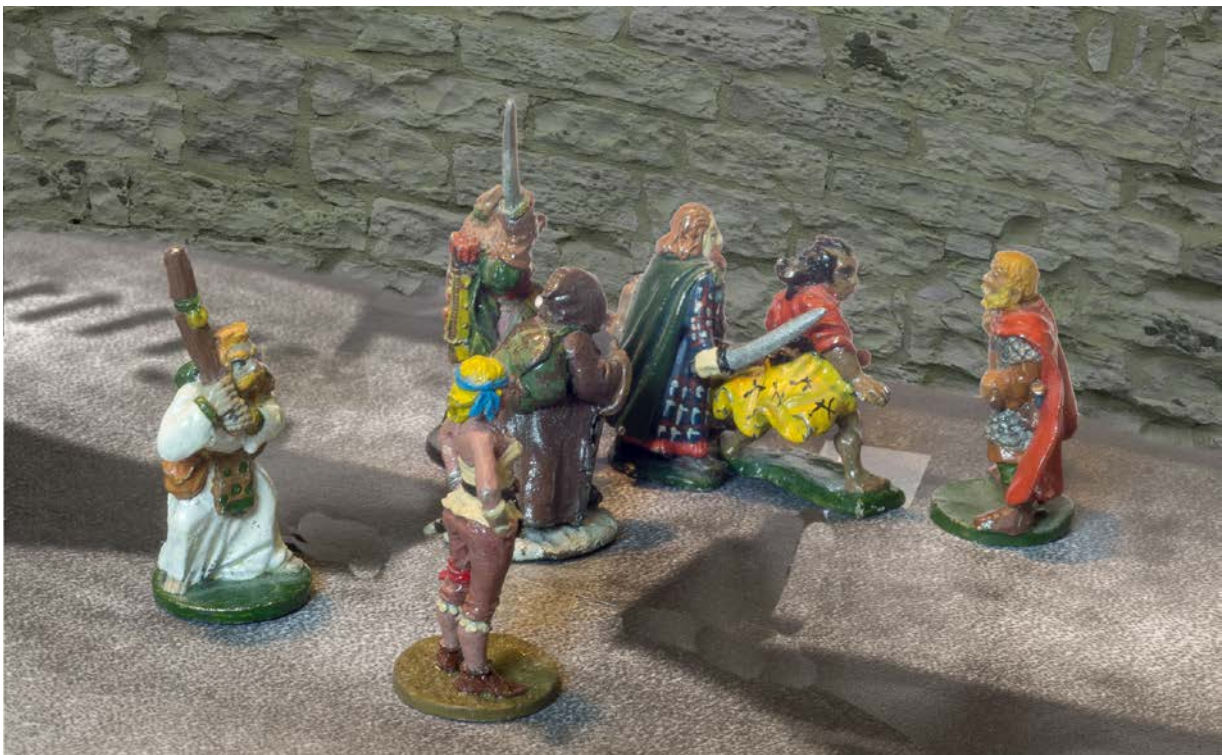
Im dritten Stock befand sich unter einem umgestülpten Eisenkessel ein wolfsmenschentartiger Dämon, der mit einer Eisenstange auf die Eindringlinge in Corwins Turm losging. Er wurde vernichtet.



In diesem Stockwerk befand sich auch der Zugang zu einem dick verstaubten Geheimgang, der letztlich an einer weißen Lichtsäule endete. Hier war also ein aktiver Transmitter!

Ehe sie dort hineintraten, schlossen die Gefährten die Durchsuchung des Turms ab, indem sie zunächst auf das von Zinnen umgebene Flachdach stiegen und anschließend hinab in den Keller. Mittlerweile war es auch draußen schon längst dunkel geworden.

Im Keller gab es eine alte Wachstube und einen leeren Zellentrakt. Hier war eine weitere Tür notdürftig zugemauert worden; sie trug die albische Inschrift „*Vorsicht – toter Schwarzhexer!*“



Die Gefährten schlugen das Mauerwerk weg (dank des magischen Krummsäbels „Steinbeißers“ des KiDoka gelang das mühelos) und stießen im Raum dahinter auf zahlreiche Wolfsgerippe und –schädel sowie auf zwei ausgestopfte Dunkelwölfe. Und auf eine weitere verschlossene Tür.

In den dahinterliegenden Raum hatten Albrics Leute die Leiche Corwins geworfen, die sie vorsichtshalber mit einer Eisenkette an Händen und Füßen gefesselt hatten. Der Wolfsmeister hatte sich tatsächlich als Untoter erhoben, konnte aber sein Keller-Gefängnis nicht verlassen.

Corwin war ein Werwolf gewesen, der durch seinen Mentor mit dem Keim des Vampirismus infiziert worden war. Deshalb war nach seinem „Tod“ kein normaler Vampir aus ihm geworden, sondern ein Vulpir, einem aufrechtgehenden Wesen mit einem Werwolfskopf und einem wolfsfellbedeckten Körper, der an eine Mischung aus Mensch und Wolf erinnerte. Er beherrschte ein angsteinflößendes Geheul, konnte aber nicht wie ein Vampir auf magische Weise Macht über Menschen ausüben.

Der Vulpir hatte längst die Gefährten vor „seiner“ Tür bemerkt und sich dahinter so gut versteckt, dass ihn nur ein Gegner angreifen konnte. Kaum hatte Anga den Raum betreten, zerfetzte ihm der Vulpir den Rumpf, und der Zwerg ging schwerverletzt zu Boden. Gern hätte Corwin in seinem Hass auf alle Lebewesen den Zwerg zu Tode gebissen, aber HaoDai zog den Freund aus dessen Reichweite, und ein harter Kampf begann.



Erst, als Ulwun den Vulpir mit einer *Blauen Bannsphäre* in Bedrängnis gebracht hatte, wendete sich allmählich das Blatt zugunsten der Abenteurer. Alchemilla und Flintstone überwand den Vulpir schließlich, und der Syre hackte dem toten Untoten mit Genugtuung den Kopf ab. Seinen Körper ließen die Freunde zunächst gefesselt, aber sie nahmen sich vor, die schwere Sklavenfessel, in deren Kette und Klammern Intarsien aus wertvollem Alchimisteneisen sichtbar waren, später mitzunehmen.

In Corwins Gefängnis entdeckten die Gefährten unter allerlei Schutt und Gerümpel noch einen runenverzierten Ring aus Alchimistengold, den sie einsackten.

Angas schwere Wunden wurden mit Muttererde geheilt – und der Zwerg war schon wieder zum nächsten Kampf bereit.

Im Keller entdeckten die Freunde noch einen versteckten Vorratsraum, in dem sich 30 versiegelte Tongefäße mit hochprozentigen Getränken befanden und eine eisenbeschlagene Kiste mit Gold, Silber und Edelsteinen. Das war wohl die Schatzkammer! Später wollten sie die „Fundsachen“ sicherstellen.

Kurz vor Mitternacht legten sich die Gefährten in Corwins Schlafkammer schlafen. Sie blieben die ganze Nacht unbehelligt.

Am nächsten Morgen betraten sie den Transmitter und kamen in die geheime Bibliothek Corwins. Hier gab es u.a. interessante Schriftrollen über Pflanzen-, Tier- und Zauberkunde und zwei alte Steintafeln, die mit Dvarska-Runen bedeckt waren. Solange sie aber keinen Rückweg kannten (der Transmitter schaltete sich nicht um), hatten die Freunde keine Nerven für das Studium der Schriften. Hrothgar und Alchemilla packten die Sachen ein.

Sie öffneten lieber den nächsten Geheimgang, der an einer Tür endete, zu der sie glücklicherweise einen passenden Schlüssel hatten. Sie hatten Corwins geheime Zauberkunstwerkstatt erreicht. Hier gab es nützliche, schön beschriftete Zaubermaterialien, aber auch interessante Tränke, die die Abenteurer einpackten.

Ein Trank war mit „Werwolfswut“ beschriftet – und im Laborbuch stand hierzu: *Was für ein geniales Mittel mir da gelungen ist! Das Blut von tollwütigen Wölfen mit dem von Werwölfen zu mischen, das hat noch niemand probiert! Das Zeug ist extrem ansteckend! Besonders der blutige Schnodder! Leider hilft es Werwölfen überhaupt nicht, ihre Triebe in den Griff zu bekommen, aber es macht ihre Widersacher nach einem Monat oder so zu wahnsinnigen Bestien, und das ist ja auch nicht schlecht.*

Zwei andere Tränke waren mit „Kalter Atem“ beschriftet, und einer mit „Gegen Kalten Atem“ – und im Laborbuch stand hierzu: *Diese Giftzwergel haben Erstaunliches geleistet! Ein neues hochwirksames Mittel, das sie Kalter Atem genannt haben! Ein teuflischer Brodem, ein Gas, das einen langsamen, aber sicheren Tod beschert. Erst wird einem heiß, dann kalt, eisig kalt, vor allem der Atem, der sodann auch giftig auf andere wirkt! Und dann erfriert das Opfer allmählich und wird von einem Eispanzer konserviert und für die Nachwelt aufbewahrt. Interessant! Und mein nach ihrer Rezeptur weiterentwickelter Trank scheint sogar noch potenter zu sein! Sehr schön. Sollte freilich mal was schiefgehen, hilft meiner Ansicht nach ein fein abgestimmter Kräutersud aus Leinsamen, Hundertgoldkraut, Nieswurz und einem Hauch von Tollkirsche.*

An einer Wand war unter einem Wolfsfell ein Geheimfach verborgen, das mit einem komplizierten Rätselschloss zwergischer Machart gesichert war. Heather wusste schneller die Lösung, als ihre Gefährten auch nur die eingravierten Symbole entziffern konnten! In dem Fach war eine mit Samt ausgeschlagene Schatulle, in der ein großer rötlicher Edelstein lag, und ein Lederbeutel mit Edelsteinen (1000 GS).

Anga steckte die Schatulle ein, denn diese in Tränenform geschnittene und geschliffene Gemme war mit Sicherheit ein „roter Waisstein“, also einer jener seltenen zaubermächtigen

Edelsteine, die einst die kunstfertigsten Schmiede seines Volkes hergestellt hatten. Sie hatten jetzt wohl wirklich eine „Blutträne“ gefunden!

Im Laborbuch stand hierzu: *Bestimmt war dieses alte Kellergewölbe einst ein Wacht- und Fluchtbau von Bursril-Kibiz. Besseres hätte ich mir nicht erhoffen können, als ich nach einem Ort für meine neue Wirkungsstätte gesucht hatte! Nun kann ich nicht nur meinen Schützlingen eine machtvolle Zuflucht bieten und ihnen mit den Kräften meiner Zauberkunst kampfstärke Wolfsmenschen zur Seite stellen, denn mir steht nun auch ein bequemer Zugang zu den zwergischen Geheimnissen zur Verfügung! Was für ein wundervoller Ort dieser Steinerne Wald doch ist! Wundervoll und bestimmt auch voller Schätze! Doch gewiss auch voller Gefahren. Schon der erste Ausflug hat uns eine ganz erstaunliche Beute beschert, einen roten Waisen, in Tränenform geschliffen – bestimmt eine dieser sagenhaften Bluttränen! Und es sollte mich nicht wundern, wenn dort noch mehr dieser kostbaren Früchte darauf warten, gepflückt zu werden. Flemlind wird Augen machen, wenn ich ihr ein paar Andeutungen mache. Mit diesen Artefakten sollte es uns gelingen, das Schicksal in unsere Krallen zu nehmen und den Einfluss des Mondes zu überwinden. Zunächst muss ich mich aber um die MacRathgars kümmern, die unsere Arbeiten stören wollen – die weiteren Forschungen müssen leider warten.*

Hinter einer verriegelten Tür führte ein Gang aus der Zauberkwerkstatt hinaus. Auf dem Boden des Gangs dahinter war ein 1m durchmessendes Thaumagramm aufgemalt. Da sie keine andere Wahl hatten, riskierten sie schließlich die Passage und robbten dazu auf einem Tisch über das Zaubersiegel, weil sie die (falsche) Hoffnung hegten, dass sie dadurch nicht den Auslöse-Bereich verletzen würden. Anga hatte die Idee dazu gehabt und wagte sich als erster hinüber. Da ihm nichts geschah, folgten die anderen.

100m später erreichten sie im Gang eine Stelle, an der eine Eisenleiter durch einen runden Schacht 8m in die Höhe führte und an einem massiven Holzdeckel endete, den sie von unten nicht öffnen konnten. Hier war also kein Ausgang!

Ein Stück weiter war der Gang verschüttet. Die Gefährten kehrten also wieder um und hatten vor, die Zauberkwerkstatt und die Bibliothek nochmal intensiv nach anderen Ausgängen oder nach einem Umschalter des Transmitters abzusuchen. Als Anga wieder als Erster über den Tisch robbte, löste er das Thaumagramm aus, doch da ihn der Lähmungszauber verfehlte, konnte er schnell genug dem nachfolgenden *Todeshauch* ausweichen und in die Zauberkwerkstatt flüchten.

Gegen Mittag des 19. Wolf sprengten schließlich Alchemillas *Feuerkugeln* den Deckel. Jede Menge Dreck und Schnee stürzten in den Schacht herab. Als sie hinaufkletterten, befanden sie sich – wie erwartet – etwa 100m von Corwins Turm entfernt in einem Hangwald. Nachdem alle draußen waren, tarnte Anga das Loch mit Gestrüpp.

Die Freunde eilten zurück ins Dorf und brachten Owena das „Gegengift gegen den Kalten Atem“, den sie in der Zauberkwerkstatt gefunden hatten. Die verzweifelte Kräuterfrau flöbte – gegen ihre sonstigen Prinzipien – diesen unbekanntem Trank dem Jüngling ein, aber eine unmittelbare Wirkung war nicht zu erkennen.

In der *Letzten Brücke*

Die Gefährten begaben sich schließlich ins Gasthaus und nahmen dort ein spätes Mittagessen ein – zusammen mit Ronald MacBeorn, der sein Studium (und seinen Groll auf die Freunde) in Beornanburgh beendet hatte und der Flintstone-Gruppe von Alasdell aus hinterhergeritten war. Er hatte von Otran, dem Wirt des Gasthauses, schon andeutungsweise gehört, dass seine „Kumpane“ vermutlich noch heute abreisen würden.

Davon wussten diese noch gar nichts! Flintstone unterhielt sich mit Otran unter vier Augen – nein, unter sechs, denn Colbrand kam hinzu. Verlegen bat der Wirt um die Bezahlung der Zeche und forderte den Syre auf, nach dem Mahl seinen Gasthof zu verlassen, um beiden Seiten weiteren Ärger zu ersparen.

Colbrand schloss sich diesem Rat eindringlich an. Der Baron hatte den Waldläufer gebeten, dem Syre zu bestellen, dass ihm zu Ohren gekommen wäre, dass er offenbar gewisse Personen seines Gefolges nicht daran gehindert hätte, wehrlose Menschen abzuschlachten, die einen Anspruch auf das gerechte Urteil des Königs gehabt hätten. Ein mehrfacher Akt der Barbarei, der eigentlich unverzeihlich wäre! Selbstverständlich müsste eine solche Tat unverzüglich den königlichen Rechtsvertretern gemeldet werden! Ein sofortiger Ehrverlust des MacKellney-Clans wäre gewiss die Folge. Der Herr der Baronie Gaelenharst würde aber Gnade vor Recht walten und die Sache auf sich beruhen lassen, sofern sich die selbsternannten Gesetzeshüter schleunigst von seinem Grund entfernen würden. Würden sie am 19. Wolf, also heute, nach Sonnenuntergang noch in der Baronie sein, hätten seine Soldaten den Befehl, den Syre und seine Strolche augenblicklich dingfest zu nehmen.

Zusammen mit einigen Dörflern hatte Colbrand am Abend des 18. Wolfs die Leichen der 11 Räuber mit einem Pferdekarren nach Earnsgard gebracht, damit sie Vater Abermal mit seinen Helfern am Vormittag des 19. Wolfs in einer Grube bestatten konnte, deren Ausheben der Priester am Vortag beaufsichtigt hatte. Dort fand auch der geköpfte Hüne (Balric) seine letzte Ruhe; Salric erhielt ein eigenes Grab.

Colbrand hatte spätabends den Baron im Beisein Henwars über die Rettung der Händlerin und die Tötung der „gesamten“ Räuberbande informiert. Acht der twyneddischen Strauchdiebe waren laut Augenzeugin völlig wehrlos gewesen, als sie „der zwergische Söldner im Dienst des Syre“ abgeschlachtet hatte. Aethelred zeigte sich sehr enttäuscht, dass dieser Flintstone MacKellney (ein kleiner unbedeutender Clan, dem Hören nach königstreu, nicht wahr?) und dessen Spießgesellen schon wieder die geltenden Gesetze missachtet hatten, nachdem sie bereits den angeblichen hünenhaften Wegelagerer geköpft hatten, so dass jener nicht mehr über seine Herkunft und seine Beweggründe befragt werden konnte. Die Verurteilung und Hinrichtung von Straßenräubern war dem König vorbehalten!

Flintstone und seine Freunde beschlossen, das Dorf zu verlassen, um keinen Ärger zu provozieren. Da sich Hrothgar beim Mittagessen zuviel Schnaps aus der heimischen Brennerei gegönnt hatte, blieb er zusammen mit Heather im Gasthaus; die Heilerin musste wieder einmal die Krankenschwester für den leichtsinnigen Waelinger spielen. Die Tochter des Lairds der MacArren ging zurecht davon aus, dass sie und ihr Patient nicht zum Gefolge des Syre zählen würden und ungefährdet im Dorf bleiben konnten.

Ehe sie Earnsgard endgültig verließen, besuchten die Gefährten noch Bolton, der ihnen eine Skizze der verschiedenen Zugänge zu den Orc-Höhlen anfertigte. Und eine kurzer Besuch bei Owena ergab, dass Gamfast sehr wahrscheinlich auf dem Weg der Besserung war. Prima!

Bursril-Kibiz (1)

Am späten Nachmittag brachten die Abenteurer ihre Pferde ins Erdgeschoss von Corwins Turm und schlugen dort ihr Lager auf.

Nach einer ungestörten Nacht liefen sie im Morgengrauen zu den 3 km entfernten Ruinen der zwergischen Handelshallenwacht. Das Mauerwerk der alten Anlage wies große Lücken auf und war von dornenreichem Gestrüpp zugewuchert. Das doppelflügelige bronzebeschlagene Holztor stand etwas offen, und die Torflügel hingen schief in ihren Verankerungen. Bronzerunen verkündeten auf Dvarska: *Zhatrokh!* Anga konnte zwar nicht lesen, kannte aber die Bedeutung des Tabu-Zeichens und ließ sich erstaunlicherweise von diesem „religiösen Scheiß“ dennoch nicht beeindrucken. Das war schon verwunderlich – soweit der Syre und seine Gefährten wussten, war dieses Zeichen für Zwerge ein absolutes Verbot, das keiner zu missachten wagte. Aber wenn es Anga ignorieren konnte, sollte ihnen das nur recht sein.

Ehe sich die Gefährten durch das Tor in den Hof der Anlage zwängen konnten, entdeckten sie den Kadaver eines blutleer gesaugten Rehs und wurden von einer pferdegroßen weißhaarigen „Spinne“ angegriffen, die auf sechs langen Beinen über die Mauer der Ruine geklettert kam. Mit vereinten Kräften töteten sie das Ungeheuer.



Bei einem Blick in den Innenhof bemerkten sie dort einige weitere hundegroße „Spinnen“, die vor ihnen davonliefen. Jetzt inspizierten die Abenteurer die Außenseiten der Ruine genauer und entdecken dort etliche weiße Kokons, die alle durch dicke klebrige Fäden miteinander verbunden waren. Ronald sprengte einen Kokon mit einer *Feuerkugel*; den nächsten nahm sich Alchemilla auf gleiche Weise vor. Einige Zeit später waren alle Kokons zerstört.

Während einer der beiden Türme der Anlage vor kurzer Zeit eingestürzt war (daneben klaffte ein tiefes Loch im Boden), war der andere noch intakt. Flintstone entdeckte dort die blutleer gesaugte Leiche Brendons, der offenbar ein Opfer dieser „Spinnen“ geworden war. Im Wams des toten Jungen steckte ein Leinenfetzen, auf dem mit Kohle eine grobe Skizze des Grundriss der Ruine aufgemalt worden war. Dort, wo sich das Loch im Boden befand, war ein X eingetragen.

Ronald ließ sein *Dschinni-Auge* in das große Loch hinabschweben und entdeckte in 15m Tiefe eine mit Brettern vernagelte und mit Zhatrokh!-Runen übersäte doppelflügelige Tür – und nochmal 10m tiefer gab es einen riesigen Eiskeller, in dem mächtige Eisblöcke zu schmelzen begonnen hatten. Leider konnte der Magier nicht sehen, was hinter der verrammelten Tür lag. Sicherlich etwas Interessantes, aber auch Gefährliches!

Nach dem Kampf gegen die „Spinne“ waren die Gefährten so erschöpft, dass sie kein neues Risiko auf sich nehmen wollten. Zusammen mit Brendans Leiche kehrten sie zu Corwins Turm zurück, versorgten ihre Pferde und brachten die im Turm entdeckten Wertsachen aus dem Keller nach oben ins Erdgeschoss.

Abends kam Bolton zum Turm, bemerkte das Lagerfeuer im Erdgeschoss und verstand, dass diese mutigen Abenteurer den unheimlichen Turm von dessen Geistern befreit hatten. Eine tolle Leistung! Dort war also dieser Trank versteckt gewesen, der jetzt Gamfast gerettet hatte! Bolton war stolz auf den Syre und seine Gruppe! Ungesehen zog sich der Wildhüter zurück und passte am nächsten Tag unten am Weg (unnötigerweise) darauf auf, dass niemand diese Helden bei ihrem Tun stören würde.

Bursril-Kibiz (2)

Am sehr frühen Morgen waren die ausgeruhten Abenteurer schon wieder in den Ruinen der Handelshallenwacht. Von keiner „Spinne“ behelligt, kletterten sie zu der versperrten Tür hinab, die Anga kurzerhand einschlug, ohne sich um das Tabu-Zeichen seines Volkes zu kümmern. Selbst war der Zwerg! Diese ganze Götterkacke war doch nur dummes Zeug für Schwächlinge!

Andererseits war es hilfreich für seine Begleiter, dass Anga in den hinter der Tür liegenden zwergischen Götterhallen die Statuen der Gottheiten seines Volkes erkannte. So schwer war das auch gar nicht, schließlich kannten die Zwerge ja nur vier Götter, nämlich den Schöpfer Mahal, den Kriegsgott Zornal, die Bewahrerin und Erdgöttin Lishadi und den Schmiedegott Torkin.

Die nahezu vollständig geplünderten Räume enthielten unbeschädigte 3m hohe Götterstatuen. In Lishadis Halle (ihre Statue zeigte die Göttin als nackte Zwergin mit aufgelöstem Haar) bekam Anga plötzlich tierische Lust darauf, mit Ulwun auf der Stelle Sex zu haben, doch daraus wurde nichts, weil sich die kräftige Schamanin zu wehren verstand. Die anderen Gefährten wunderten sich über ihren Zwerg, der irgendetwas in diesen Hallen nicht zu vertragen schien.

Alchemilla entdeckte in einem Geheimfach unter der Lishadi-Statue einen in grünen Stoff eingewickelten goldenen Kelch. Sie löste damit eine allgemeine Suche nach geheimen Mechanismen aus. Im Knie einer Mahalstatue entdeckten die Freunde tatsächlich ein zwergisches Zauberbuch, das sie freilich nicht lesen konnten, aber trotzdem mitnahmen.

In Torkins Halle lag ein Klumpen aus Sternensilber (1500 GS) auf einem Amboss. Anga nahm den Metall-Klumpen an sich, nachdem er vorher drei Angriffe mit je zwei *Feuerlanzen* aus den Augen der Götterstatue überstanden hatte.

Von den Götterhallen ging es tiefer hinab in die Handelshallen. Dort waren große Bereiche eingestürzt. Ein paar kleine Wertsachen ließen sich trotzdem finden.

Von den Handelshallen führte eine geländerlose Wendeltreppe in einem breiten Schacht 15m tiefer hinab. Am unteren Ende des Schachts züngelten blassblaue Flammen 3m in die Höhe; in ihnen tauchten abwechselnd die Gestalten von sechs verschiedenen Zwergen mit schmerzverzerrten Gesichtern auf. Sie warfen seltsame Schatten an die Wände des Schachts, und HaoDai und Ulwun wagten sich nicht an ihnen vorbei die Treppe hinunterzugehen.

Unten war die Mauer des Schachtes gewaltsam aufgebrochen worden. Hier lagen vier Skelette (zwei mit Kettenhemden, eines mit Lederrüstung, eines mit den Fetzen einer Robe). Es sah fast so aus, als ob hier vier Abenteurer beim Versuch, von der anderen Seite in den Schacht einzudringen, ums Leben gekommen waren.

Während Anga wieder die Wendeltreppe hochlief, um die beiden ängstlichen Gefährten notfalls mit sanfter Gewalt nach unten zu ziehen, und (ausgerechnet) Ulwun mit einem Seil festbinden wollte, wogegen sich die Schamanin heftig wehrte, mussten Alchemilla, Flintstone und Ronald gegen den Geist eines Wolfsmenschen kämpfen, der sich aus dem robentragenden Skelett erhoben hatte.

Hinter dem Mauerdurchbruch lag die Herzhalle, in der einst sieben Steingolems Wache gehalten hatten. Überall waren *Zhatrokh!*-Runen mit roter Farbe auf dem Boden aufgetragen. Im Durchgang stand eine 3m hohe Zwergenkriegerstatue mit mächtigen Fäusten und wirkte bedrohlich. Man konnte rechts oder links an ihr vorbei in die Herzhalle, aber das sah sehr gefährlich aus. Flintstone hechtete mit einem Salto vorwärts an dem Wächter vorbei, und Alchemilla huschte ebenfalls elegant an den Steinfäusten vorbei. Ulwun, die ihre Angst mit *Macht über das Selbst* überwunden hatte, war mittlerweile steifbeinig am *Schattenschrecken* vorbeigelaufen (während HaoDai noch immer verängstigt auf der Wendeltreppe verharrte), und als sie nun auch an dem Wächter vorbei wollte, musste sie einen Fausthieb einstecken, der sie fast getötet hätte. Alchemilla zog die leblose Schamanin schnell aus der Reichweite des Wächters heraus – er konnte sich glücklicherweise nicht von der Stelle bewegen. Ronald begann nun *Feuerkugeln* auf den Steingolem zu ballern, die aber nur wenig Schaden anrichteten. Alchemilla schloss sich an – und einer ihrer Treffer zeigte tatsächlich eine deutliche Wirkung. Aber beiden wurde klar, dass dieser Weg mühsam war und sie beide viel Zaubermaterial und Ausdauer kosten würde.

Endlich konnte HaoDai seine Angst überwinden und schloss sich seinen Gefährten an. Anga, Ronald und er waren aber noch nicht am Golem vorbei! Anga fiel plötzlich der Unsichtbarkeitsring des Räuberhauptmanns ein; damit konnte er problemlos den Golem passieren. Damit überwand auch seine Freunde den Wächter mühelos.

Limkuz Bunzlau

Ein klassischer Gang voller Fallen führte die Abenteurer in den „steinernen Wald“, eine riesige Felshöhle, in der sich ein detailreich gestalteter und kunstfertig beleuchteter künstlicher Wald aus steinernen Bäumen befand. Hier wurden sie nach kurzer Zeit von zwei Bärenautomaten attackiert und flüchteten zurück zum Eingang, um sich außerhalb des Waldes auf kommende Kämpfe vorzubereiten.

Als sie dann erneut den Steinwald betraten, waren die Bärenautomaten verschwunden. Später tauchten zwei Wolfsautomaten auf, gefolgt von den bereits bekannten Bären, und dann kamen auch noch Luchse und Eber. Alle Gegner wurden zerstört. Dabei verletzte sich Ulwun ihren linken Arm schwer.

Die Gefährten legten im Steinwald eine wachsame Ruhepause ein. Ihre weiteren Wanderungen durch den seltsamen Wald brachten sie schließlich auf die Idee, sich mit dem Randbereich der Felshöhle zu beschäftigen. Hier entdeckten sie bald darauf eine Tür zu einer Behausung, die im Halbreief einen Zwergenkrieger mit verschränkten Armen zeigte. Anga fand schnell heraus, dass man einen roten Lichtstrahl, der aus dem Steinwald einen Meter neben der Tür auf die Felswand traf, mit einem Spiegel auf die Tür lenken konnte. Der Krieger leuchtete dann ganz und gar rötlich auf, und kleine Zwergenrunen wurden sichtbar. Leider nutzlos, weil Anga keine Ahnung von Dvarska hatte.

Die Freunde liefen weiter und kamen an eine Steintür, die man gewaltsam geöffnet hatte. Die Räume dahinter waren geplündert worden. Aber die Gefährten entdeckten trotzdem eine unsichtbare Kiste, in der sich ein versilbertes Schlachtbeil befand.

Später kamen sie an eine Tür, deren Geheim-Schloss von Anga sofort bemerkt wurde. In der Diele hinter der Tür hing ein gehörnter Dämonenkopf, der sich auf Dvarska nach dem Lösungswort erkundigte. Da seine ahnungslosen Besucher keine Antwort gaben, griff sie der Wächterdämon an. Ronald, Flintstone und Anga töteten ihn.

Anschließend eilte Anga ins nächste Zimmer, doch kaum hatte er es betreten, löste er ein Zaubersiegel aus und wurde ein Opfer des Zaubers *Vereisen*. Alchemilla versuchte die Magie zu bannen, scheiterte aber.

Von der Diele aus konnte man auch in eine Zauberwerkstatt gehen. Hier war ein großer Marmorwürfel besonders auffällig, der über und über mit Runen bedeckt war; darüber schwirrte in der Luft eine 1m durchmessende Kugel, deren Schale aus tausenden kleiner violetter und goldener Blitze bestand. In ihrer Mitte schwebte eine Blutträne. Erst fanden die Gefährten keine Möglichkeit, die Blutträne aus dem magischen Kraftfeld zu entfernen, aber dann erinnerten sie sich daran, dass sie jetzt einen Eis-Zwerg dabei hatten – und sie schoben testhalber Anga zwischen Marmorwürfel und Blitzkugel. Das funktionierte tatsächlich: das Kraftfeld wurde allmählich schwächer, und die Blutträne fiel schließlich zu Boden. Ulwun steckte sie ein.

Die Abenteurer legten in dieser Zwergenbehausung eine Ruhepause ein. Auf Ulwuns Rat hin konzentrierte sich Alchemilla auf die Beherrschung ihrer Zauberkünste und versuchte aus ihren früheren Fehlern zu lernen. Vielleicht würde es ihr bei einem zweiten Anlauf gelingen, den Vereisen-Zauber erfolgreich zu bannen? Eine gute Idee – aber leider funktionierte sie nicht.

Bei der nächsten Tür am Höhlenrand ragte aus der Wand ein Steinkrug. Ulwun füllte etwas Schnaps hinein, worauf der Krug weiß schimmerte. Die Tür öffnete sich aber nicht.

Bei der nächsten Tür war ein Kristall (als Guckloch) eingesetzt. Die gesamte Tür war mit Ritz-Zeichnungen bedeckt, die Zwergenpaare beim Sex zeigten. Die Gefährten hatten keine Ahnung, wie sie diese Tür öffnen sollten.

Bei der nächsten Tür gab es ein Schloss, aber niemand hatte einen Schlüssel.

Ein Stück weiter führte ein Gang vom Steinwald zu einer verschlossenen Gittertür, hinter der sich eine Höhle befand, in deren Mitte ein großer glitzernder Kristallsockel war, der etwa 50cm aus dem Boden ragte. Auf dem Sockel standen zwei halbdurchsichtige graue Zwerge. Die Gefährten konnten und wollten nichts mit ihnen anfangen.

Ein Stück weiter führte ein anderer Gang vom Steinwald weg. Die Abenteurer wollten den langen Felsgang erst einmal nicht erforschen, sondern erst ihren Rundgang um den Steinwald zu Ende bringen.

Bei der nächsten Tür ragten auf beiden Seiten Messinghände aus der Wand, die Teil eines Geheim-Mechanismus waren, den die Freunde schnell durchschaut hatten. In der Behausung wurden sie von einem seltsamen Wesen begrüßt, einer Zwergen-Vettel aus Ebenholz mit strähnigen grauschwarzen Haaren, die ihren Besuchern einen Begrüßungstrunk kredenzen wollte, eine Schwarze Milch, die sie schnell zubereiten wollte. HaoDai tötete das unheimliche Wesen lieber, ehe es ihnen gefährlicher werden konnte. Ansonsten hatte die Behausung den bereits bekannten Grundriss – und in der Zauberwerkstatt schwebte wieder eine Blutträne!

Die Abenteurer holten ihren Eis-Zwerg und schoben ihn wieder unter die Blitzkugel. Flintstone nahm die Blutträne an sich.

Jetzt hatten sie ihren Rundgang am Rand der Höhle des Steinwalds beendet. Nun war guter Rat teuer.

Offenbar hatten die Götter ein hilfreiches Einsehen, denn die Freunde merkten plötzlich, dass Anga allmählich auftaute! Der Zwerg war wieder einsatzfähig! Und das war wirklich hilfreich in dieser alten Zwergenbehausung, denn Anga erriet beispielsweise das richtige Schlüsselwort zum Öffnen der Tür mit dem „Schnapskrug“. Im Chaos der dahinterliegenden Räume entdeckten die Freunde allerlei kleine Wertsachen. Eine nebelhafte Erscheinung zeigte ihnen Corwins Raub einer Blutträne. Und Anga legte sich zwischen Marmorwürfel und Blitzkugel und steckte die befreite Blutträne ein.

Nach langem Herumprobieren an der „Porno-Tür“ mit Guckloch-Kristall kamen die Gefährten auf die Idee, eine obszöne Geste zu machen, die sie im Steinwald als Ritz-Zeichnung auf verschiedenen Bäumen bemerkt hatten. Hier lauerte ein Gespenst auf Besucher und raubte Ulwun eine Menge Lebenskraft, ohne die Schamanin augenblicklich zu töten. Flintstone, Anga und Alchemilla beseitigten das Geisterwesen – und Ronald steckte die Blutträne ein.



Später stolperte Flintstone im Steinwald in der Nähe der verschlossenen Tür „zufällig“ über einen Schlüssel. So kamen sie in die Behausung des Automatenbauers und mussten einige kleine Eichhörnchen-Automaten zerschmettern, die in den Steinwald laufen wollten. Einen kostbaren Hunde-Automaten zerstörten sie ebenfalls. Und Alchemilla steckte die Blutträne ein.

Jetzt war nur noch eine Tür übrig: die erste, die sie entdeckt hatten, mit dem rot leuchtenden Zwergenkrieger-Relief und den Dvarska-Runen. Nach langem Herumraten kamen die Abenteurer auf das richtige Schlüsselwort („Wächter“) und konnten die bis auf einen roten Vorhang völlig leere Behausung betreten. Die Zauberwerkstatt war leer. Hier gab es keine Blutträne. Auf dem Vorhang war dagegen die detaillierte Ansicht einer vollständig eingerichteten Wohnung zu sehen, einschließlich eines Zwergdrachens, der sich auf dem Bett zusammengekringelt hatte, und einer kompletten Zauberwerkstatt mit Marmorwürfel und Blitzkugel.

Bei einer genauen Durchsuchung der Behausung entdeckten die Freunde ein Geheimfach, das einen Sechskantschlüssel enthielt. Hinter dem Vorhang war in der Wand eine passende Öffnung. Hiermit ließ sich ein kleines *Weltentor* aktivieren! Durch Berührung des aktivierten Vorhangs gelangten die Gefährten in eine „Weltenblase“, in der sich die abgebildete eingerichtete Wohnung wirklich befand. Mit Angas bewährter Hilfe holte sich jetzt HaoDai die Blutträne. Am einzigartigen Eisentresor der Werkstatt scheiterten die Abenteurer jedoch. Es gelang ihnen nicht, seine magisch verschlossene Tür zu öffnen.

Anga durchsuchte lieber die anderen Räume und weckte dabei den schlafenden Zwergdrachen, der ein silbernes Halsband trug. Der kleine Drache (60 cm groß, 1m Flügelspannweite) wollte dem Eindringling in die Schlafkammer seines Herrn fauchend und zischend ein wenig Angst einjagen, aber für den Zwerg war nur ein toter Drache ein guter Drache, und ehe der kleine Wichtigtuer auch nur ein einziges Wort sagen konnte, hatte ihn Anga bereits abgestochen.

Nun hatten die Gefährten alle Türen am Rand der Höhle des Steinwalds geöffnet. Sie schauten noch einmal durch die Gittertür des Seitengangs in die Höhle mit dem glitzernden

Kristallsockel. Dort standen jetzt sieben halbdurchsichtige graue Zwerge, die den Abenteurern mit langsamen Gesten zuzuwinken schienen. Die Tür war aber weiterhin verschlossen, und die Freunde hatten sowieso keine Lust, diese Höhle zu betreten.

Vielleicht war es überhaupt besser, diese Bluttränen zu zerstören? Flintstone hieb mit einer Waffe testhalber auf eine Gemme, die sich mit einem Kraftfeld vor Beschädigung schützte. Auf brachiale Weise gab es also keine Lösung.

In der Behausung der Zwergen-Vettel legten die Freunde eine Ruhepause ein.

Anschließend liefen sie durch den langen Felsgang, der sie – wie erwartet – zu Corwins Turm brachte, und zwar auf die andere Seite der verschütteten Stelle. Ronald prüfte mit seinem *Dschinni-Auge* die Beschaffenheit der problematischen Zone und kam zum Ergebnis, dass es mit vereinten Kräften (ohne die verwundete Ulwun) gelingen sollte, sich im Lauf eines anstrengenden Tages hier einen Weg freizuschaukeln.

Aufräumarbeiten südlich von Earnsgard

Am Abend des 23. Wolf waren die Freunde wieder zurück an Corwins Turm und beobachteten Bolton, der gerade ihre Pferde versorgt hatte und sich (mit einer Uisge-Amphore unter dem Arm) auf den Rückweg nach Earnsgard machen wollte. Sie nahmen dem Wildhüter den Uisge ab, bedankten sich aber für seine Unterstützung und teilten ihm mit, dass sie ab jetzt wieder selbst auf ihre Sachen aufpassen würden.

Bolton erzählte, dass Gamfast tatsächlich auf dem Weg der Genesung war und alle im Dorf entzückt über seine Rettung wären. Die traurige Gewissheit über den Tod seines Freundes hatten sie ja nun leider auch (Brendons Leiche lag noch immer im Erdgeschoss des Turms). Jedenfalls könnte der Wildhüter für jegliche Hilfe sorgen, falls die Abenteurer irgendetwas aus Earnsgard brauchen würden.

Die andere Neuigkeit war, dass der Hof des Freibauern Alwar vor zwei Tagen von Orcs überfallen worden war. Da Alwar und dessen Frau nicht unter den Toten waren, würde es vielleicht noch eine Chance geben, sie zu retten, aber der Baron würde weiterhin nichts unternehmen wollen.

Nun ja – die Gefährten konnten sich auch nicht um alles gleichzeitig kümmern. Nachdem sich Bolton verabschiedet hatte, gönnten sich die Abenteurer erstmal eine ruhige Nacht.

Am nächsten Morgen kletterten sie erneut in die Götterhallen von Bursril-Kibiz hinab. Anga versuchte in Torkins Halle eine Blutträne auf dem dortigen Amboss zu zerschmettern – vergeblich.

Daraufhin kletterten sie in den riesigen „Eiskeller“ hinunter, in dem einst zahlreiche „Monster“ in riesigen Eisblöcken eingefroren gewesen waren. Sie sahen u.a. noch Kadaver von Eisbären, Gorillas, Trollen, Kentauren, Lindwürmern, Minotauren, Ogern und Riesen. Aber es gab hier keine Schätze oder andere Ausgänge. Ein junger Felswurm, dessen unterirdisches Rumoren sie schon vorher gehört hatten, durchstieß den Kellerboden und griff HaoDai und Alchemilla an. Die beiden töteten den übermütigen Wurm im Nu.

Schließlich kehrten die Gefährten zurück zu Corwins Turm. Ulwun bat die Große Eule um eine *Vision*. Ihre Freunde ruhten sich aus. Sie wollten am nächsten Tag nach Süden reiten, um in Alba einen Zwergen-Gelehrten zu finden, der ihnen die erbeuteten Schriftstücke übersetzen würde. Mit dem seltsamen Baron wollten sie nichts zu tun haben! Er hätte auf jeden Fall einen Rechtsanspruch auf alle Objekte, die sie auf dem Gebiet der Baronie gefunden hatten.

Am Nachmittag erzählte Ulwun von dem Gedicht, das sie sich im Traum eingeprägt hatte.

*Sieben bissige schwarze Ratten
in einem Käfig aus feurigen Schatten,
sieben Rubine aus den Tiefen geraubt,
siebenfach als Götter geglaubt,
doch nun auf ewig gefangen,
von sieben Rubinen versperrt ihr Verlangen.
Ein gieriger Wolf raubt einen Rubin,
die sichere Sperre ist dahin.
Die Listigste entkommt fast ganz,
der Rest aber beißt sich in den Schwanz,
hofft jetzt sehr auf freie Bahn,
hoffentlich ein dummer Wahn!*

Vor Einbruch der Dunkelheit kamen Heather und Hrothgar mit ihren Pferden zu Corwins Turm. Bolton hatte ihnen von der Rückkehr ihrer Gefährten berichtet, und die beiden wollten nicht allein im Dorf bleiben. Die beiden hatten sich eigentlich schon früher nach ihren Freunden umschaun wollen, aber als am 21. Wolf gegen Mittag ein verwundeter Knecht in Earnsgard eingetroffen war und vom Überfall der Orcs auf Alwars Gehöft berichtet hatte, war die Aufregung groß gewesen.

Colbrand hatte den Baron wecken lassen und von ihm die Genehmigung erhalten, die Lage unverzüglich aufzuklären, gern auch mit der Hilfe Freiwilliger, aber ohne Unterstützung durch Hauptmann Henwar und die Soldaten der Baronie, die weiterhin „mit entschlossener Geduld und robuster Kampfkraft“ auf das Frühjahr warten sollten, weil sich die Orc-Gefahr bis dahin von selbst erledigt hätte.

Bis Colbrand, Hrothgar und Heather sowie zwei alte Freunde Alwars, die in jüngeren Jahren sogar Waffen benutzt hatten, das Gehöft des Freibauern erreicht hatten, war es schon dunkel geworden. Man sah die qualmenden Ruinen des Hofes, die zerbissenen Leichen der Diener, Kinder und Hühner, die geplünderten Vorratsspeicher und die Spuren der fortgebrachten Pferde, Ziegen und Schweine. Etliche Nachbarn hatten sich hier versammelt, die darauf drängten, die orcsischen Wolfsreiter zu verfolgen. Bei Annäherung an die Orc-Höhlen (Bolton hatte mit seinem Verdacht Recht behalten) wurde die Schar von einer größeren Zahl von Orcs und Wölfen angegriffen und hatte Glück, dass jene zu faul waren, um sich mit der Verfolgung der Unterlegenen anzustrengen

Nach einer kalten und ereignislosen Nacht wollten Colbrand, Hrothgar und Heather am nächsten Tag wieder zurück ins Dorf, als die Überlebenden eines weiter nördlich liegenden Hofes eintrafen, die in der vergangenen Nacht überfallen worden waren. Die Helfer eilten nun dorthin, konnten die Verwundeten versorgen, folgten erneut den Orc-Spuren in Richtung der Höhlen und mussten erneut gegen Abend fliehen.

Am folgenden Tag wiederholte sich dieser Albtraum erneut.

Am 24. Wolf waren die völlig frustrierten Helfer erschöpft zurück nach Earnsgard gekommen; allen fehlte die Energie, sich beim Baron über seine unglaubliche Passivität zu

beschweren. Sogar Colbrand wollte „nur noch weg aus dieser beschissenen Gegend“! Gegenüber Heather hatte er angedeutet, dass er sich „bei den zuständigen Leuten“ über Baron Aethelred MacRathgar beschweren würde.

Aufräumarbeiten nördlich von Earnsgard

Heather und Hrothgar waren selbst zu geschwächt, um gegen die Orcs vorzugehen, und wollten sich in Corwins Turm ausruhen, aber ihre Gefährten mussten sich unbedingt um diese Dreckskerle kümmern! Sie mussten mit etwa zwei Dutzend Orcs und vielleicht 6 Wölfen rechnen – das sollte doch zu schaffen sein!

Flintstone und seine Freunde machten sich also auf den Weg nach Norden; sogar die schwer angeschlagene Ulwun schleppte sich mit. Die Schamanin spendierte den Wächtern an der Brücke über den Kyldebroc einen Liter Uisge, die sich daraufhin in ihre Wachstube zurückzogen und niemanden daran hinderten, die Brücke zu passieren.

Erst nach Mitternacht erreichten sie die Ruinen von Alwars Hof und warteten dort den Tagesanbruch ab. Dank Alchemillas *Bannen von Kälte* musste niemand frieren.

Danach machten sich die Freunde zum „Nebeneingang“ der Orc-Höhlen auf und stießen kurz davor auf eine Patrouille aus zwei Dunkelwölfen, die von HaoDai, Flintstone und Anga schnell erledigt wurde.



Anschließend ließen sie sich durch einen engen Schacht in das Höhlensystem hinunter. Drunten wurden sie von insgesamt vier Dunkelwölfen attackiert, die ebenfalls schnell den Tod fanden. Der Anführer der Dunkelwölfe, ein echter Geisterwolf, wurde auch getötet.

Dank eines Stillezaubers hatten die Abenteurer die Orcs nicht alarmiert, aber deren Anführer, ein Oger-Pärchen, witterten die Anwesenheit von frischem Menschenfleisch. Obwohl die beiden Oger sich erst mit dem gerösteten Fleisch des Freibauern und seiner Frau gemästet hatten, hatten sie schon wieder Appetit auf neue Leckerbissen! Während die flinkeren Abenteurer erstmal taktisch Reißaus nahmen, bekamen es die langsameren, also Ulwun und Anga, mit diesen gefährlichen Kämpfern zu tun. Anga nutzte seinen Ring und machte sich

unsichtbar. Die (verwundete) Schamanin war darüber nicht begeistert – jetzt musste sie sich mit zwei Ogern herumschlagen!



Aber ihre Freunde sprangen ihr freilich bei, und nach einem nicht allzu leichten Kampf waren die beiden Oger tot. Der Anführer der Orcs hatte das Ende des Kampfs beobachtet und gab seiner Meute das Signal zur Flucht. Gegen diese „Kampfmaschinen“ wollte er nicht antreten!

Überrascht stellten die Abenteurer fest, dass sämtliche Orcs das Höhlensystem fluchtartig verließen. Sie beschlossen, sich erst die interessanten alten Höhlenzeichnungen anzusehen, die tatsächlich einen verschlüsselten Hinweis auf einen verborgenen Schatz enthielten. Sie entdeckten schließlich einen sorgfältig im Erdboden vergrabenen Topf, der köstlich duftende „Muttererde“ enthielt (Flintstone erkannte diesen Geruch sofort als den Weiheduft der Erdmutter) sowie ein Säckchen mit Gerstekörnern.

Während Anga die beiden Oger köpfte (um die grausigen Schädel dann in einem Sack mitzuschleppen), bestatteten seine Gefährten die Überreste des Bauern und seiner Frau.

Am nächsten Morgen folgten die Abenteurer den Orc-Spuren nach Nordosten und stießen schließlich an einer Felswand auf einen Tunnel, der mit einem Eisengitter verschlossen war. Eine weitere Verfolgung der Orcs war offenkundig zwecklos.

Einen Tag später kehrten die Gefährten zurück nach Earnsgard. Bolton versprach, sich um Brendons Leiche zu kümmern. Der Wildhüter kannte außerdem den alten Zugang zur Zwergenbinge, hatte aber nicht gewusst, dass man das Eisengitter neuerdings wieder öffnen oder schließen konnte.

Zurück nach Alasdell

Am 28. Wolf begannen Flintstone und seine Freunde die Rückreise nach Süden. Am 3. Bär unterhielt sich der Syre in Twineward mit dem Laird Ian MacRathgar, der gerade in der Stadt weilte. Ian zeigte sich sehr empört über das mangelnde Sicherheitskonzept des Barons, der bisher als tüchtiger und tatkräftiger (wenn auch etwas seltsamer) Mann gegolten hatte. Er wollte sich selbst ein Bild von der Lage machen.

Am 12. Bär kamen alle in Alasdell an. Der in einem Nachbardorf lebende zwergische Braumeister Kitzbart Tuchmacher übersetzte die Schriften, die sie in Corwins Turm und in Bursril-Kibiz gefunden hatten.

Die Steintafeln berichteten davon, dass vor 1300 Jahren der zwergische Handelsposten Bursril-Kibiz im Kyldetal errichtet worden war. Sie endeten mit der Bemerkung, dass sich die sieben Meister schließlich selbst übertroffen und wahre Meisterwerke geschaffen hätten, die schicksalsgestaltenden Bluttränen, die ihre Schöpfer verführt hätten, sich auf einer Stufe mit den Zwergengöttern zu wähen, und die damit ihr Verhängnis selbst heraufbeschworen hätten. Nun müssten sie als Schatten in immerwährender Qual in der Blutschmiede verharren, um auf ewig für ihren Größenwahn zu sühnen!

Kurze Zeit später traf ein Brief in Alasdell ein.

(Wenig) Geschätzter Syre,

ich hoffe sehr, Ihr und Eure Tapferen seid wohlauf? Wobei – eigentlich interessiert mich das gar nicht. Aber wir fangen ja immer mit ein paar Nettigkeiten an, nicht wahr?

Nun denn – seid vielmals bedankt, werter Flintstone! Euren komischen Namen werde ich für die Hauptfigur in meinem nächsten Schelmenroman verwenden. So können nur echte Narren heißen, nicht wahr? Nun ja, das ist Eure Sache, freilich. Ich bin abgeschweift, mein Fehler. Komm zur Sache, Athelred!

Also, werter Syre, so nehmt denn meinen Dank entgegen, für die Beseitigung der räuberischen Gefahren an den Grenzen meiner Baronie, für die (wahrlich mysteriöse) Rettung des jungen Gamfast, und für die Bergung von Brendans Leiche. Das habt Ihr gut gemacht, da kann man nicht meckern.

Wobei – Ihr habt dabei König Beren missachtet, Flintstone! Schon klar, weder ihn noch sonstjemanden wird es jucken, wenn ihn ein MacKellney-Floh sticht, aber das ist ein Fehler gewesen, der Eure Ehre beflecken könnte, oh Pflichtvergessener! Freilich eine Lappalie angesichts Eurer Unverfrorenheit, in der Stunde der Not den Wehrgehöften unserer nördlich des Kyldebroc ansässigen albischen Bauern nicht mit Eurem vollen Einsatz zur Seite zu stehen. Das nenne ich wahre Ehrlosigkeit, und nicht nur ich, dessen bin ich mir sicher, Flintstone.

Stattdessen habt Ihr entgegen meiner ausdrücklichen Anweisung und entgegen des unmissverständlichen Verbots der MacAblach die alten Ruinen der Zwerge erforscht und geplündert! Ein Frevel, der Euch ewig nachhängen wird, wenn ich dafür sorgen möchte. Ihr merkt schon – vielleicht gebe ich Euch noch eine Chance, ja? Seht es mal so, Verruchter: der Clan der MacRathgars und die albischen Behörden haben durchaus auch andere Probleme, mit denen sie sich beschäftigen können. Noch ist es möglich, Eure (eigentlich unverzeihlichen) Raubtaten ungeschehen und vergessen zu machen. Bringt mir die sieben roten Gemmen ohne Umschweife zurück in meine Burg, und ich fände mich sogar bereit, Euch für diese zwergischen Kultgegenstände einen (viel zu hohen) „Finderlohn“ von insgesamt 1000 GS zu bezahlen. Und selbstverständlich würde ich den Vorfall danach gütigerweise vergessen und darum beten, dass die Götter Euch künftig auf Eurem Lebensweg nicht noch einmal zum Straucheln bringen. Ein gutes Angebot, Flintstone! Andernfalls dürft Ihr Euch auf das Gedächtnis und den starken Arm der MacRathgars verlassen. Wir verstehen uns, ja? Schade (für Euch), falls das nicht so sein sollte.

Hochachtungsvoll (nein, nicht wirklich, wirklich nicht),

Athelred MacRathgar,

Baron von Gaelenharst, am 1. Tag des Bärenmonds des Jahres 2407 nL

Der Syre beschloss, dieses Schreiben erst einmal zu ignorieren. Das Frühjahr stand vor der Tür, und es war höchste Zeit, das Dasein zu genießen und den Stress mit albischen Dickschädeln und mächtigen Zwergengemmen (wenigstens für eine Weile) zu vergessen!