

C.39 Das Rubinelixier (2)

Harald Popp, nach Motiven aus dem Kapitel „Der Aderlass-Mann“
im MIDGARD-Abenteuer von Gerd Hupperich, VF&SF 2020

Copyright © 2016 by Harald Popp.

Winter in Alasdell

Flintstone und seine Gefährten verbrachten den ungewöhnlich warmen Winter in Alasdell und schmiedeten Pläne für das kommende Frühjahr:

- Flintstone wurde in Kildandon erwartet, um dem Laird Eward MacAran seine längst überfällige Steuererklärung zu überbringen und die künftigen Abgabebzahlungen zu regeln.
- Alchemilla wollte in die Küstenstaaten fahren, um sich ihre Villa anzuschauen, deren Existenz sie in letzter Zeit völlig vergessen hatte.
- Ulwun wollte auch in den Süden fahren, um das Opfer darzubringen, das sie ihrem Totem versprochen hatte; Chryseia schien ihr das passende Land zu sein, um auf einen Ort zu stoßen, der mit Eulen zu tun hatte.
- Flintstone zog es ebenfalls nach Süden, da er sich in den Küstenstaaten eine Sehhilfe kaufen wollte.
- HaoDai war an einem kanthanischen Ausbilder interessiert, aber das war nicht eilig für ihn.

Flintstone verkaufte an einen bekannten und „gut vernetzten“ Antiquitätenhändler in Crossing das Glück von Gearasburgh [C.18] – und seine Freunde nutzten die Gelegenheit und veräußerten ebenfalls allerlei Wertgegenstände, die sie schon längere Zeit ungenutzt mit sich herumgeschleppt hatten. Und sie leerten das köstliche Fass mit Olwens „Best Ale“, das Anga von Swanaham [C.38] mitgebracht hatte.

Mogu zog noch vor Jahreswechsel weiter nach Crossing.

Und Heather verbrachte auch den ganzen Winter in Wulfstead im Haus ihres Vaters, Laird Erwic MacArren.

Die Pfützenmorde von Wulfstead

Da schon im Wolfsmond 2406 nL große Teile Albas wieder schnee- und frostfrei waren, beschlossen Flintstone und seine Freunde, Heather einen Besuch abzustatten und nach Wulfstead zu reiten. Am Vormittag des 2. Bären kamen sie an und wurden herzlich willkommen geheißen. Heather lag zwar mit einer Erkältung im Bett und war noch geschwächt, aber sie war schon auf dem Weg der Genesung und freute sich sehr über den Besuch.

Schon am nächsten Morgen wandte sich Erwic MacArren an seine Gäste und bat sie um die fachkundige Aufklärung der rätselhaften Pfützenmorde. Er hatte bei der gestrigen Sondersitzung des Stadtrats den Vertretern der Bürgerschaft bereits von der glücklichen Fügung berichtet, dank der nun jene berühmten Experten unter seinem Dach wohnten, die schon in früheren Jahren allerlei mystische Fälle in Alba gelöst hatten. Die Stadt würde nun

nichts weiter als eine rasche Aufklärung von ihm erwarten, und Erwic war dank der Erzählungen seiner Tochter davon überzeugt, dass dies nicht lange dauern würde.

Über die Pfützenmorde konnte Erwic die folgenden Fakten berichten.

In der Myrknacht zwischen Draugmond und Wolfmond waren das erste Mal drei Bewohner der Stadt spurlos verschwunden (ein Tischler mit seinen beiden Söhnen, die im Holzwurm bis zu später Stunde dem Draugtrunk zugesprochen und dann nach Hause gewankt waren) – nun ja, nicht ganz ohne Spur, denn man hatte im von vielen Fußgängern zertrampelten Altschnee der Friedhofsgasse am nächsten Morgen ein paar stinkende Schleimpfützen gefunden, die nach Sonnenaufgang förmlich verdampft waren. Das konnte vielleicht mit dem Verschwinden der drei Männer zu tun haben, vielleicht aber auch nicht. Stadtwachen und Fachleute der Kirche waren letztlich ratlos und untätig geblieben. Selbstverständlich hatten sie – vergeblich – den Friedhof nach Spuren abgesucht.

In der Myrknacht zwischen Wolfmond und Bärenmond waren erneut drei Bewohner der Stadt spurlos verschwunden (drei Stadtwachen, die ihren nächtlichen Kontrollgang vom Marktplatz zum Westtor gemacht hatten und dort nicht angekommen waren). Die Westtor-Besatzung hatte natürlich den Weg auf der Suche nach den Kollegen abgeleuchtet und im Totenweg ein paar stinkende Schleimpfützen gefunden, die eine starke Säure enthielten, die einem Tester sogleich die Fingerkuppen abgefressen hatte.

Am 1. Bär hatte der Hauptmann der Stadtwachen die Ausrufer beauftragt, die Bevölkerung vor nächtlichen Spaziergängen zu warnen, insbesondere in Friedhofsnähe.

Wenn der oder die Täter sich an das bisherige Muster halten würden, hätte man Zeit bis zur nächsten Myrknacht, um die Sache aufzuklären. Sollte es freilich erneut Mordfälle geben, würde die Bevölkerung den Glauben verlieren, dass sich Stadt und Laird ausreichend um ihre Sicherheit bemühen würden, und das wäre schlecht. Ganz schlecht.

Die professionellen Ermittler trafen sich mit einem Mitglied der Stadtwache (Herrik) und ließen sich die beiden Tatorte zeigen, zwischen denen sich der von einer Mauer gesäumte städtische Friedhof (für die einfachen Leute) befand. Er besaß einen dreieckigen Grundriss – und während zwei Seiten an den Totenweg bzw. an die Friedhofsgasse angrenzten, lag hinter der dritten Mauer ein Streifen weitgehend unbebauten Gebietes, auf dem Sträucher und Bäume wuchsen. Das einzige Gebäude war das alte verfallende Henkerhaus, das von einem verwahrlosten Garten und einer stabilen Steinmauer umgeben war. Eine Seite dieses Hauses nutzte direkt die Friedhofsmauer als Rückwand.

Natürlich erregte dieses Haus das Interesse der Ermittler, und Herriks Aussage, dass dieses Haus schon seit 150 Jahren leerstehen und niemand diesen unheimlichen Ort betreten würde, verstärkte ihren Wunsch, sich dort gelegentlich mal umzusehen. Herrik erzählte, dass das Haus früher außerhalb der Stadtmauern gestanden habe, aber nachdem Wulfstead gewachsen war, hatte man den Richtplatz verlegt. Der letzte Henker hatte sich damals in eine Hexe verliebt und ihr heimlich das Leben geschenkt, statt ihr den Kopf abzuschlagen. Die Rote Kyllan hatte es ihm mit einer kurzen Einführung in die teuflischen Liebeskünste gedankt und ihm kurz darauf nicht nur die Manneskraft, sondern auch seine Seele (und sein Leben) geraubt. Noch heute würde ihr Schatten in dem Gemäuer lauern – und jeder Mann, der sich zu lange an diesem Ort aufhalten würde, würde unweigerlich impotent werden, und jede junge Frau würde eine Fehlgeburt erleiden, und jede alte Frau würde Appetit auf Säuglingsfleisch bekommen.

Auf dem städtischen Friedhof

Nachdem an den Tatorten erwartungsgemäß nichts mehr zu finden war, begaben sich die Freunde in den Friedhof. Ihnen fiel auf, dass hier insgesamt fünf fertig umfriedete Gräber

einen ungewöhnlich frischen Eindruck machten, während weitere drei Gräber noch unfertig waren, aber wohl ebenfalls aus diesem Winter stammten.

Die Gefährten unterhielten sich mit Ingram, dem buckligen Bestatter, dessen Zunge sich gegen eine für seine Verhältnisse stattliche Summe von Goldstücken so ausführlich lockerte, dass die Freunde kaum hinterherkamen, sich passende Notizen zu machen.

Was war mit den fünf Gräbern passiert?

Drei Priester und zwei Kirchendiener waren am Morgen des 25. Wolf in den Friedhof gekommen, hatten das Tor geschlossen und abgesperrt und zusammen mit Ingram und seinem Sohn Ingor diese Gräber aufgebuddelt. Sobald die Leichentiefe erreicht war, hatten sie aufgehört. Als alle Gräber soweit geöffnet waren, hatten sie die Bestatter in ihre Wohnung geschickt. Dann hatten sie sich jedes Grab einzeln vorgenommen; die Diener hatten geschaufelt, und dann hatten die Priester gebetet und goldenes Licht in die Grube gesenkt. Und dann hatten die Diener wieder geschaufelt. Und dann hatten sie den Bestattern befohlen, die Gräber zu schließen, und dann hatten sie gebetet und Weihwasser verspritzt, und dann waren sie gegangen.

Wer lag in den fünf Gräbern?

Einfache Leute aus Wulfstead, die im Winter gestorben waren:

- Frau des Steinmetz (29) – am 4. Raben verstorben <eitrige Mandeln>
- Rechtsgelehrter (35) – am 10. Raben verstorben <Grippe>
- Mutter eines Krämers (67) – am 20. Raben verstorben <Prellungen nach Sturz von der Leiter>
- Müllersohn (33) – am 21. Raben <Rückenschmerzen>
- Bruder des Goldschmieds (38) – am 6. Troll <Grippe>

Wer lag in den anderen drei Gräbern?

Auch einfache Leute aus Wulfstead, die im Winter gestorben waren:

- Zimmermann (50) – am 11. Troll verstorben <Kopfschmerzen>
- Onkel des Alchimisten (58) – am 20. Troll verstorben <Bluthusten>
- Großvater des Kochs des Holzwurms (73) – am 21. Troll verstorben <Gallenkolik>

Ingram und sein Sohn hatten die Leichen jeweils im kleinen Friedhofs-Pavillon aufgebahrt. Am folgenden Tag hatten sich dort die Angehörigen im Beisein eines Ylathor-Priesters von den Verstorbenen verabschiedet. Dann hatte Ingram die Leichen jeweils in eines der bereits im Herbst gegrabenen (und mit Brettern abgedeckten) Gräblöcher gelegt und im Beisein der Hinterbliebenen mit einer dünnen Erdschicht bedeckt. Die finale Auffüllung mit Erde hatte Ingram wie üblich dann später erledigt; ein Holzschild diente als Provisorium für den üblichen späteren Gedenkstein.

Alchemilla erkundigte sich nach der Herkunft der Toten und erfuhr, dass sie alle aus dem städtischen Spital stammten; sie hätten allesamt einen sogenannten „Schlagfluss“ erlitten.

Die Freunde zuckten zusammen. Dieses Wort hatten sie erst kürzlich zum ersten Mal vernommen [C.38]!

Ingram berichtete, dass sämtliche Toten dieses Winters, die in diesem Friedhof lagen, Patienten des neuen Arztes Rulais MacBogard gewesen waren, der seit dem Drachenmond im Spital gearbeitet hatte, dann aber – nach einer Meinungsverschiedenheit mit dem Spitalmeister Tedbald MacArren – urplötzlich aus Wulfstead abgereist war. Tedbald hatte sich darüber vermutlich so aufgeregt, dass sein Herz versagt hatte – er war natürlich im Tempelhof begraben, nicht hier auf dem Friedhof für die einfachen Leute. Der neue Spitalmeister hieß Herrik MacConuilh und war vom Stadtrat auf diesen Posten bestellt

worden. Sein Onkel hatte als Arzt in Thame gewirkt; andere Heilungskenntnisse besaß der neue Chef des Spitals nicht.

Rulais war mit Sicherheit „Bruder Sialur“ aus dem Kloster Saingorn! Schon wieder waren sie auf diesen skrupellosen Forscher gestoßen.

Ihre nächste Station war der Tempel von Wulfstead. Vorher liefen sie an der Friedhofsmauer entlang und sahen, dass ein Eisentor in die Rückwand des Henkerhauses führte – und dass die Scharniere dieses Tors ausgezeichnet geschmiert waren! Hier hatte sich jemand ganz gewiss einen heimlichen Zugang in das Gebäude verschafft.

Im Tempel

Im Tempel unterhielten sich die Ermittler mit Bruder Ayler, dem Ylathor-Priester der Stadt. Er teilte ihnen im Vertrauen mit, dass sich bereits im Draugmond einige Angehörige der im Spital Verstorbenen an ihn gewandt hätten, weil sie mehrfach von seltsamen Träumen heimgesucht worden waren, bei denen ihnen die Toten erschienen wären. Sie hätten sich zu ihnen in die Betten gelegt und sexuelle Handlungen vorgenommen, teilweise auch mit Gebrauch von Gewalt. Aus diesen Träumen waren die Angehörigen „völlig zerschlagen“ erwacht und auch noch in den Folgetagen schwach und antriebslos.

Ursprünglich hatte Bruder Ayler diesen Fällen zusammen mit Tedbald und Rulais auf den Grund gehen wollen, aber daraus wurde dann nichts, weil Rulais am Morgen des 26. Draug spurlos verschwunden war, während man Tedbald friedlich entschlummert in seinem Bett aufgefunden hatte. Rulais hatte sogar ein Schreiben zurückgelassen:

<i>Wer meine Kunst nicht versteht oder bezweifelt, der hat ihre Früchte wahrlich nicht verdient. Ohne unbedingtes Vertrauen kann ärztliche Forschung nicht funktionieren. Ich verlasse ein Klima der Kleingeisterei, um meine Arbeit anderswo zum Wohl der Menschheit fortzusetzen. Dennoch wünsche ich dem Spital von Wulfstead und Meister Tedbald ausdrücklich das beste Gelingen beim Einsatz ihrer beschränkten Fähigkeiten.</i>

Erst Ende des vergangenen Monats waren Bruder Ayler und seine Tempelkollegen bereit, die Ruhe der fünf Toten zu stören, deren Angehörige von diesem seltsamen „Träumen“ geplagt worden waren. Sie hatten die Toten nicht aus den Decken ausgewickelt, aber die Verwesung hatte hier ganz offenkundig noch nicht ihr Werk begonnen gehabt. Eine schwache finstere Aura hatte die Priester veranlasst, die Götter um eine Austreibung des Bösen zu bitten, und nachdem anschließend keinerlei Aura mehr zu spüren war, ging Bruder Ayler davon aus, dass sie ihre Sache richtig gemacht hatten.

Die Gefährten erzählten Bruder Ayler, dass dieser Rulais niemand anders als Bruder Sialur wäre, der mit dem Blut finsterner Kreaturen rücksichtslose Experimente anstellen würde – und der Ylathor-Priester wünschte ihnen gutes Gelingen bei ihren weiteren Ermittlungen.

Im Spital

Die Ermittler trennten sich nun.

Alchemilla durchsuchte das Tempelarchiv auf der Suche nach Hinweisen auf säureschleimhaltige Ungeheuer.

Hrothgar traf vor dem *Holzwurm* einen waelischen Bekannten und konnte dessen Einladung zu einem Mittagsschluck nicht ablehnen.

Die anderen besuchten das Spital besuchen. Spitalmeister Herrik und Schwester Aethelind gaben bereitwillig Auskunft. Tatsächlich hatte der „Aderlassmann“ nicht nur glänzende Heilungserfolge erzielt, sondern auch einige überraschende Misserfolge mit plötzlicher Todesfolge: die Patienten waren laut Rulais an Schlagfluss gestorben, einem normalerweise sehr geringen Risiko seiner Behandlungsmethode, sofern der Patient keine besondere Schwäche aufweisen würde.

Rulais MacBogard hatte Wulfstead im Drachenmond erreicht. Spitalmeister Tedbald MacArren hatte sich über den neuen Arzt gefreut, der nach einer Auslandsreise in die Küstenstaaten als Schiffbrüchiger nach Alba zurückgekehrt war, sich in Estragel mit seiner Familie verkracht hatte und jetzt fern der Heimat einen Neuanfang wagen wollte. Als Fremder wollte er sich zunächst im Spital einen guten Ruf erwerben; wenn besser bezahlende Bürger den Weg hierher finden würden, umso besser für alle Seiten. Rulais brachte neue Erkenntnisse über die Bedeutung von Hygiene im Krankenzimmer und die Wirksamkeit gezielten Aderlassens mittels Blutegeln mit, und seine offensichtlichen Fachkenntnisse überzeugten Tedbald sofort. Der frühere Spitalarzt war seit einem halben Jahr tot, und die städtischen Wundheiler und Krankenpfleger arbeiteten zwar im Spital zusammen mit Ylathor- und Vana-Dienern, aber ihnen allen fehlte ärztliches Wissen, und Rulais war deshalb sehr willkommen.

Rulais gewann im Lauf der folgenden Monate sehr schnell den Respekt des Fachpersonals ebenso wie den der Patienten. Seine Erfolge ließen über seine seltsamen Schrullen hinwegsehen – er lebte in seinem Quartier wie ein Mönch, experimentierte allein in dem neuen Blutlabor, das er sich mithilfe eines Glasbläfers eingerichtet hatte, ging anderen Menschen aus dem Weg, roch ungewaschen, unternahm häufig einsame nächtliche Spaziergänge. Er machte keine Hausbesuche – auch die reichen Bürger mussten ins Spital kommen.

Im Henkerhaus

Abends trafen sich die Ermittler wieder bei Heather. Alchemilla hatte Hinweise auf Nachtmahre gefunden, die zur Verdauung einen Säureschleim absonderten. Sollten das die vielleicht die Täter gewesen sein?

Zu nächtlicher Stunde überstiegen die Freunde die Gartenmauer des Henkerhauses und betraten die Ruine durch den Vordereingang. Ein zentraler Gang führte zur verschlossenen Eisentür, durch die man direkt in den Friedhof gekommen wäre. Rechts und links waren zwei komplett vermoderte Räume. Im Gang selbst waren ältere Dreckspuren zu sehen, die von der Eisentür zur Kellertreppe führten – und insgesamt sechs Häufchen aus Knochen und metallischen Gegenständen lagen herum. Das sah ganz nach den Resten einer nachtmahrigen Mahlzeit aus!

HaoDai spähte kurz in den völlig zerfallenen Dachboden der Ruine. Dort gab es nichts von Interesse.

Also ging HaoDai als erster die Kellertreppe hinab, gefolgt von seinen Freunden. Sie führte in einen Raum voller Gerümpel, in dem sich drei außergewöhnlich große Fledermäuse aufhielten, die Appetit auf frisches Blut hatten. Eine biss sich gleich an HaoDai fest. Lästige Biester, fürwahr, aber keine ernste Gefahr für die Gefährten. Alchemilla, Anga und Flintstone erledigten die Flatterer schnell.



Ulwun hatte vorsichtshalber eine *blaue Bannsphäre* beschworen, um eine Schutzzone vor Untoten aufzubauen – und jagte damit einen Nachtmahr aus seinem Versteck heraus! Er hatte sich im Gerümpel versteckt, um die Leckerbissen mit seinen beiden Kollegen in die Zange nehmen zu können – daraus wurde jetzt nichts.



Es folgte ein Kampf gegen drei ungewöhnlich starke Nachtmahre, die allerdings keinerlei strategische Kampferfahrung hatten und schließlich von den säureschleimbesudelten Ermittlern vernichtet wurden.

HaoDai wäre dabei um ein Haar gestorben, weil ihm sein Freund Anga zu Hilfe geeilt war, als ihn ein Nachtmahr umschlungen hatte – und der mächtige Schwerthieb des Zwerges ging prompt daneben und traf den KanThai mit voller Wucht!

HaoDai sah sich schon eine Brücke über einen nebligen roten Fluss überqueren, hinter der die hohen Mauern einer großen Stadt aufragten, durch die mehrere Tore hindurchführten. FengDu!

An den Stadttoren warteten viele Menschen darauf, eingelassen zu werden. Offenbar ließen sich dort die Wachen, die wie blauhäutige Teufel aussahen, viel Zeit, die Ankömmlinge abzufertigen. Der KanThai sah sich nach einem Aufpasser um, den er nach dem richtigen Weg fragen konnte. Doch er stieß nur auf grinsende Teufel, die nach einem kurzen Blick auf seinen verschlissenen und schleimbeschmierten Leinenumhang mit höhnischer Geste auf die Stadttore deuteten.

HaoDai war aber noch nicht bereit für die Prüfungen von FengDu! Es gab doch noch jede Menge Bösewichte in seiner irdischen Welt zu beseitigen! Doch es half ihm alles nichts – er musste sich anstellen und hätte dort mangels Papiergeld, mit dem andere Wartenden die Aufpasser bestachen, noch lange schmoren können. Einer der Teufel holte ihn aber aus der Warteschlange heraus und brachte ihn zu einem kleinen Nebeneingang. Dort erwartete ihn schon der amtierende Torhüter, bedauerte die armselige Bekleidung des Anwärters und das Fehlen jeglicher Ausweispapiere bei seiner Person, was auf eine äußerst mangelhafte Unterstützung seiner beklagenswerten Nachfahren hindeuten würde. Schlechte Nachrichten also, was die weitere Bearbeitung seines Falls betreffen würde! Die gute Nachricht: in seinen überaus unvollständigen Seelenakten hätte man die erfreuliche Notiz von insgesamt neun kaiserlichen Jadepunkten bemerkt, und dank dieser Auszeichnung stünde es HaoDai frei, diese „Gnadenaura“ entweder ungenutzt mit sich herumzuschleppen, bis er irgendwann mal Zutritt nach FengDu bekommen würde, oder aber dem Torwächter als bescheidenes Geschenk zu überreichen. Ihm Gegenzug wäre er zu einem kleinen Spielchen bereit, und für den unwahrscheinlichen Fall, dass HaoDai gegen ihn, einen im Glücksspiel äußerst ungeübten Mitarbeiter der Yama-Könige, verlieren würde, nun ja, dann bekäme er nicht nur den sofortigen Zutritt zu FengDu, sondern obendrein eine bunte faltbare Karte mit den wichtigsten Sehenswürdigkeiten sowie neun Kesch und ein frisches Leinenhemd. Andernfalls? Nun ja, andernfalls, hmm, könnte man das Spielchen ja einfach wiederholen, nicht wahr? Nein? HaoDai bestand auf einer Rückkehr ins irdische Leben, falls er gewinnen sollte – und er versprach dem himmlischen Jadekaiser Opfer und Queste für dessen Unterstützung.



Nachdem die Gefährten also die drei Nachtmahre vernichtet und HaoDai wieder aufgepäppelt hatten, sahen sie sich in den Kellerräumen um. Sie fanden jede Menge Käfige, in denen

Fledermäuse gehalten wurden, und in einem Ofen einen Haufen nahezu vollständig verbrannter Schriftstücke.

Die Ermittler konnten noch eine Handvoll entzifferbarer Textstellen finden, die wie folgt lauteten: *„mit Menschen viel schwieriger“*, *„mit gestärktem Blut gefüttert“*, *„die Wirkkraft gegen das Elixier ist im Blut, aber flüchtig“*, *„Verwandlung zurück zum dritten Mal erfolgreich“*, *„Fledermausblut ist ein besonderer Saft“*, *„Patienten störrisch, beißen“*, *„Platz wird knapp für so viele“*, *„verschiedene Lösungen des Elixiers“*, *„funktioniert nicht, zu wenige Exemplare, zu viele Einflussgrößen“*, *„grandios gescheitert“*, *„Enttäuschungen sind Auszeichnungen - ich höre nicht auf“*.

Außerdem sprang plötzlich eine rote Katze durch ein Tor in der Kellerwand, das sich hier vorher nicht befunden hatte. Anga wollte sie sogleich erschlagen, doch sie flüchtete zurück durch das Tor, in dem sich nun das Bild eines freundlich schmunzelnden Jägers zeigte, der von einer Schar rotfelliger gehörnter Teufel umgeben war. Flintstone sah dahinter eine äußerst wertvolle diamantenüberkrustete Krone schimmern, Anga dagegen Katzenbraten am Spieß, Ulwun eine Garderobe, die mit Kleidern aus Eulenfedern gefüllt war, und HaoDai zahlreiche wunderschöne kanthanische Frauen.

Selbstverständlich war keiner der Gefährten so dämlich, dass er die dicke Hand ergriffen hätte, die plötzlich an einem muskulösem Arm direkt aus der Wand herausgestreckt wurde. Stattdessen hieben sie mit ihren Waffen darauf ein, woraufhin sich die Hand – unverletzt – in die Wand zurückzog und das gesamte Tor verschwand.

Fall erledigt!

Jetzt hatten die Ermittler genug gesehen. Der Fall war gelöst – in einem einzigen Tag, ein neuer Rekord! Sie weckten Bruder Ayler und den Laird und führten sie zum Henkerhaus (beide Männer hatten keine Angst vor den angeblichen „Nebenwirkungen“). Dort erklärten sie den beiden, dass dieser Rulais ein menschenverachtender fanatischer Mediziner war, der bei seinen Experimenten „über Leichen gehen würde“, im wahrsten Sinn des Wortes. Man sollte unbedingt die kirchlichen und städtischen Stellen des Landes vor diesem Menschen warnen!

Hier in Wulfstead hatte er offenbar im Henkerhaus ein geheimes (provisorisches) Forschungslabor eingerichtet gehabt und letztlich aus drei verstorbenen Patienten des Spitals diese widerlichen Nachtmahre hergestellt, deren Kadaver jetzt hier im Keller zu bestaunen waren. Die akute Bedrohung der Bevölkerung von Wulfstead sollte damit beendet und ihre Aufgabe somit erledigt sein.

Erwic MacArren bedankte sich herzlich bei den Freunden seiner Tochter. Sie hatten ihren Namen alle Ehre erwiesen, fürwahr! Er wünschte ihnen gutes Gelingen auf all ihren künftigen Wegen und überraschte sie am nächsten Morgen mit der Bitte, sich auf seine Kosten neue Rüstungen und Gewänder zu kaufen – ihre vom Schleim der Nachtmahre zerfressenen Körperhüllen waren wirklich kein schöner Anblick.

Bruder Ayler ließ die drei verdächtigen Gräber unter Ausschluss der Öffentlichkeit öffnen – und wie erwartet waren sie alle leer. Damit hatte sich der Verdacht der Ermittler bestätigt.

Alle waren zufrieden.