

D.3 Rotbarts Heimgang

Gerd Hupperich, www.midgard-online.de 2003 – Rotbarts Burg (Teil 2)

Copyright © 2005 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2003 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Rotbart stirbt

Zu Beginn des Feenmonds verließen die Agenten Maris und marschierten nach Norden. Ein paar Tage später hatten sie bereits MacArans Rasthaus erreicht, das an der Kreuzung der albischen Hauptstraßen Beornanburgh – Crossing und Adhelstan – Prioressen lag. Saltor und Sherlock waren nicht bereit, die hohen Zimmerpreise zu zahlen, und übernachteten in einem Waldquartier ein Stück abseits der Herberge. Ihre Gefährten lernten unterdessen ein paar Gäste kennen, die sich schon aufs Abendessen freuten, z.B. zwei abergläubische Söldner, denen ein zwielichtiger Zahnarzt namens Tarm gerade etwas von Mundfäule und den Zahndämonen erzählte, die sich in kranken Zähnen versteckten.

Saltor und Sherlock kamen gerade rechtzeitig in die Wirtsstube, um das unerwartete Wiedersehen mit Bruder Geoffrod, dem Bibliothekar aus Cambryg, ihrem ETW-Kontaktmann, mitzubekommen. Er war zusammen mit einigen Kollegen unterwegs, um „ein paar alte Schriften in anderen albischen Klöstern und Burgen einzusehen“ – den Jungagenten war klar, dass da leicht mehr dahinter stecken konnte, aber ein Profi wie Geoffrod gab natürlich keine ETW-Geheimnisse preis. Saltor erfuhr (ausgerechnet auf dem Pissoir) von Geoffrod, dass sie sich im Norden Albas vor allem auf den chryseischen Geschichtenerzähler Georgios Lucastis verlassen könnten, einem ETW-Mann, der meistens in der Hafengegend Deorsteads anzutreffen war.

PaiMuDan amüsierte sich mit Pinos Hilfe auf Kosten der beiden einfältigen Söldner, die für relativ teures Gold bereit waren, den „roten Zauberhelm“ des geköpften Roten Ritters testhalber aufzusetzen. Zur Überraschung aller passte sich der Helm aus dem unbekanntem roten Metall automatisch der Kopfform der Söldner an und ließ sich nur mit Mühe wieder abstreifen. Die beiden Agenten waren richtig erleichtert, dass nicht mehr passiert war – aber auch ein wenig enttäuscht. Weitere Experimente wollten sie erstmal nicht mehr riskieren.

In einer Gesprächspause waren plötzlich laute Rufe aus dem ersten Stock des Gasthauses zu vernehmen. Wie sich gleich herausstellen sollte, war in diesem Gasthaus ihr alter Bekannter, Riobart MacSeal, in der vornehmsten Suite untergebracht, den auf seiner Reise nach Norden eine unerklärliche Krankheit befallen hatte. Nach Meinung der Fachleute sah es schlecht für den Ritter aus – und Rotbart machte sich offenbar auch keine Illusionen, denn bei dem jetzigen lautstarken Wutanfall hörte man deutlich: „*Kann man nicht einfach in Ruhe sterben, verdammte Kurpfuscher und Quacksalber?!*“

Während der Wirt in Begleitung von Mirha und Saltor, die sich als „alte Freunde des Ritters“ ausgaben, im Krankenzimmer nach dem Rechten sah, begaben sich die geschmähten Fachleute – der chryseische Gelehrte Cleobulos und Rotbarts schluchzender Knappe, Curathan – nach unten in die Wirtsstube, um einen doppelten Uisge zu trinken.

Mirha und Saltor folgten ihnen fast auf den Fuß, den sie hatten kaum das Krankenzimmer Rotbarts betreten, dessen blutiger Husten das Bettzeug rot gesprenkelt hatte, als dieser angesichts Saltors, an dessen unverschämtes Betragen er sich sofort wieder erinnerte, einen

Tobsuchtsanfall erlitt, und Saltor, den das nicht zu kümmern schien, von Mirha und dem Wirt mit sanfter Gewalt vom Krankenbett weggezerrt werden musste.

Curathan hatte sich mittlerweile an die Agenten erinnert, die mit seinem Herrn in Maris gesprochen hatten, und bat sie um ihre Hilfe, da „Meister Cleobulos“ offenbar am Ende seiner Kunst wäre. Die Antwort lautete, dass es an ihnen nicht liegen sollte – sein Herr war das Problem! Nach diesen Worten stürmte der Knappe nach oben, um auf Rotbart einzureden. Aber das half zunächst gar nichts.

Gerade, als die Agenten zu Bett gehen wollten, bat sie Curathan erneut um Hilfe. Der Ritter hatte es sich nun doch anders überlegt und wollte vor seinem Tod, den er nahen fühlte, sein Gewissen erleichtern.

„An mir haben die Götter Rache genommen, um mich langsam zu vernichten. Es heißt, der Stolze fällt und der Schöne trinkt die Bitterkeit des Lebens früher. Ich war in meiner Jugend Blüte wohlgeachtet - nicht reich, aber von anmutiger Gestalt und tadellosem Mut. Meine Freunde warnten mich davor, mein Herz an ein Mägdlein ohne Stand zu verschenken, eine arme Fährfrau. Aber die hübschen Bürgermädchen und Edelfräulein, die mir schmeichelten, übten keinen Reiz auf mich aus. Ich wählte Gundelyn, die ich liebte. Die Götter verspotteten meine Wahl und meine Liebe, denn sie beging hinter meinem Rücken Betrug, doch ich achtete nicht der Hinweise meiner Freunde. Der Bastard, den sie gebar, war nicht aus meinem Blut und ich ließ ihn umbringen. Es war entsetzlich, aber ich konnte nicht anders handeln, auch wenn ich vielleicht unrecht tat. Ich verstieß Gundelyn und nahm ein Ehefrau, das meinem Stand angemessen war. Als sie mit einem Kind von mir schwanger ging, erkannten wir nicht, dass Gundelyn sich unter die Hebammen eingeschlichen hatte. Sie tötete meine Frau und die Frucht in ihrem Leib - da befahl mich der Wahnsinn und ich erwürgte die Mörderin. Von da an ertrug ich meine Heimat nicht mehr und nahm das fahrende Rittertum an, um der schrecklichen Vergangenheit zu entfliehen. Ich begehrte die Frauen, die mir begegneten, aber ich konnte sie nicht lieben, denn auf mir liegt der Fluch einer Frau. Deswegen verfluchte ich sie alle auf meine Weise und raubte ihnen Unschuld, Ehre und Herz.“

Rotbart bat die Agenten, seine Leiche ins Kloster Moranmuir zu bringen, das etwa 10 bis 12 Tagesmärsche im Norden und praktisch auf ihrem Weg nach Crossing lag. Außerdem verriet er Curathan die Adresse eines befreundeten Kaufmanns in Crossing, bei dem sein Knappe nicht nur die „Ritterhabe“ verscherbeln konnte, sondern der auch noch Juwelen „von einigem Wert“ für ihn aufbewahrt hätte, die er gegen ein geheimes Wort, das nur Curathan erfuhr, herausgeben würde. Auf Rotbarts nachdrücklichen Wunsch hin schworen Cerileas und PaiMuDan auf ihre Waffen, dass sie seine Leiche nach Moranmuir bringen würden. Die Agenten schickten dem sterbenden Ritter sogar noch ihren Kollegen, Bruder Geoffrod, um ihm die Beichte abzunehmen, vergaßen aber später, sich bei ihm nach vielleicht brauchbaren Geheimnissen zu erkundigen.

Am nächsten Morgen hauchte Rotbart wirklich sein Leben aus – und in der Wirtsstube, in der ein paar verschlafene Reisende gerade ihre Milchsuppe schlürften, flippte ein altes Kräuterweiblein total aus und legte einen wahren Veitstanz aufs Parkett, den alle verduzt beobachteten.

In ihren Augen funkeln Freudenfeuer, als sie ausgelassen durch die Stube springt und aus ihrem fast zahnlosen Mund lauthals lacht. Sie schleudert ihre Haarsträhnen nach links und rechts und jede Runzel verbiegt sich in ihrem vor Vergnügen zuckenden Gesicht. Die Alte bewegt sich wie in einem Tanz des Todes und schüttelt sich am ganzen Leib. Mit ihren hochfliegenden Füßen stößt sie Schemel und Stühle um, ihren Wanderstab lässt sie auf Tische und Geschirr niedersausen.

Verrückten soll man nicht widersprechen, nicht wahr? PaiMuDan, Pinos und Sundari hatten keine Lust, sich einzumischen.

Die Alte sprang auf die Bühne und hielt eine höhnische Ansprache: „*Mei, I frei mi ja aso! So a Freid, liabe Leit, hob i scho lang nimma in mein Busn drinna gschbürd. Endli issa dod, der roade Hund, der damische! Des hod dauerd, konn i eich song – a zags Luder isser scho wen, des musmam scho lon! Oba gegn meine Säfd ko freili ka Ungraud gor ni nix ausrichdn, und jitzt isser endli verreggd, der Misthammi, der gscherte, der Ritter Riodbart MacSeal. Mei Roter Ritter hots ihm ausgericht, und konna hot ihm wos mocha könna, weil i scho aufbosd hob auf meim Buama, ei freili. So a Freid, liabe Leit – und ihr werds scho seng, dos i zsamma mit meim Masda und meim Buama noch su manche Undad verrichdn dun werd, darauf könnd ihr jitzt oda späta Gifd nehma, so wor i die schlimme Ulli bin!*“ – Sprach’s und verschwand in einer Schwefelwolke.

Die morgendlichen Zuhörer waren angemessen verdattert. Eine Hexe im Gasthaus! Zustände waren das! Die Krone müsste endlich mal energischer gegen diese dunklen Umtriebe vorgehen – so wie letztes Jahr in Thame, als dieser Flintstone mit seinen *Fabulous Friends* etliche Hexen und Götzendiener an den Galgen gebracht hatte!

Totenfahrt nach Norden

Die Agenten nahmen gern das Angebot des chryseischen Gelehrten an, Rotbart, der in einen einfachen Holzsarg gebettet wurde, in seinem Pferdewagen nach Norden zu bringen. Cleobulos wollte sowieso das berühmte Kloster Moranmuir besuchen und eine Schar bewaffneter Begleiter war auf den langen Wegen durch die albischen Wälder nicht zu verachten. Unter den misstrauischen Augen der Gefährten bereitete Cleobulos vor der Abfahrt in der Küche des Rasthauses ein Duftsäckchen zu, das er dem Toten auf die Brust legte; es sollte angeblich gegen den Verwesungsgeruch helfen.

Am Nachmittag ihres zweiten Reisetages hatten die Agenten bei strömendem Regen die alte valianische Steinbrücke erreicht, die mit 19 Steinbögen über den mächtigen Morne führte. Die Brücke war in der Mitte besonders breit, so dass sich zwei Gespanne dort sehr leicht begegnen konnten, aber auch die übrige Brücke war mit 4,5m Breite sehr großzügig angelegt. In der Mitte ragten zwei mächtige Tortürme empor: einst gab es hier mitten im Fluss eine befestigte Grenze.



PaiMuDan fand die zahlreichen Bettler merkwürdig, die trotz des Regens auf der Brücke ausharrten, offenbar, um Passanten an dieser strategisch günstigen Stelle um ein Almosen anzubetteln. Die Gefährten folgten ihrem Vorschlag, erstmal zu Fuß die Brücke auf ihrer gesamten Länge zu erkunden; Cleobulos und Pinos warteten auf dem Kutschbock des Wagens.

Die armseligen Gestalten auf der Südseite der Brücke waren tatsächlich echte Bettler; auf der Nordseite warteten dagegen als Bettler verkleidete Halunken im Auftrag des Roten Ritters, um den Leichentransport aufzuhalten. Heru Wilwarin bemerkte die an den Brüstungen befestigten Seile und Enterhaken (um den Wagen zu stoppen) – und wurde im nächsten Augenblick von zwei Strolchen mit Kurzschwertern angegriffen. PaiMuDan und Sundari wollten ihm zu Hilfe eilen, aber vier hämisch grinsende Ganoven versperrten den „jungen Damen“ den Weg, während sich zwei weitere Schurken um Heru kümmerten. Vier gegen einen – das sah schlecht aus für den ghurrischen Söldner!

Oder etwa doch nicht? Herus erster Gegner fiel so unglücklich in das Langschwert des Söldners, der selbst gerade zu Boden stürzte, dass er tödlich verletzt wurde.

Aber es wurde wirklich eng für die wenigen Agenten gegen die Übermacht an „Bettlern“. Die restliche ETW-Truppe spurtete über die Brücke, um den Gefährten zu helfen, gefolgt vom Wagen, der nur noch von Pinos gelenkt wurde, da Cleobulos im Inneren des Gefährts nach „ein paar Utensilien“ herumsuchte und schließlich mit einem kupfernen Kästchen unter dem Arm wieder auf dem Kutschbock auftauchte.

Bis der Wagen die Mitte der Brücke erreicht hatte, war das Kampfgetümmel auf der Nordseite der Brücke in vollem Gang. Pinos verschob das Kräfteverhältnis durch *Schmerzen* wirkungsvoll zu Gunsten seiner Gefährten, während sich Cleobulos nicht recht entscheiden konnte, welchen Zauber er wählen sollte.

Alle rechneten mit einem baldigen Sieg, als plötzlich vom Nordufer her der kopflose Rote Ritter auf seinem Schlachtross mit eingelegter Lanze auf die Brücke preschte.

Cerileas und Saltor – gerade ohne Gegner – fassten blitzartig den Entschluss, zwei Enterhakenseile als Stolperfalle über den Weg zu legen, und kauerten sich rechts und links des Wegs an den Brüstungen nieder, um im rechten Moment das Seil zu spannen.

Schon war der Rote Ritter da – und er zielte mit seiner Lanze auf Saltors Kopf! Dem Spitzbuben wurde die Sache nun doch zu gefährlich, und er wollte – mit dem Seilende in der Hand – über die Brüstung hechten. Das klappte natürlich nicht; Saltor rutschte auf dem nassen Boden aus, verlor das Seil und prellte sich mit der Schulter an der steinernen Brüstung [und ein am Sonntagmorgen gnädig gestimmter SpL übersah (versehentlich) die Möglichkeit, dass Saltor auch leicht in die schlammigen Fluten des Morne hätte stürzen können, was für den Nichtschwimmer vermutlich den Tod bedeutet hätte – beim nächsten Mal passe ich auf, Peter!].

Die Stolperfalle war damit nicht mehr wirksam, auch wenn Cerileas pflichtbewusst an seinem Seilende zog – und der Rote Ritter ließ sein trainiertes Schlachtross einfach einen eindrucksvollen Sprung über das lächerliche Hindernis machen. Das heißt – er wollte das tun, aber als das Pferd zum Sprung ansetzen wollte, rutschte es plötzlich auf den Hinterläufen weg (und dabei war der Boden trotz Regens nicht so rutschig, dass so etwas passieren sollte), stürzte krachend wenige Handbreit neben Saltor gegen die Brüstung und beförderte durch diesen Schwung den Roten Ritter samt Lanze in den Morne! Das um sich tretende Pferd verletzte Saltor und Sherlock schwer mit Hufritten, bis es sich wieder aufrichtete und von Curathan beruhigt werden konnte.

Nach diesem Reinfall ihres Anführers nahmen die restlichen „Bettler“ Reißaus und sprangen in den Morne (bevor sie am Galgen baumeln würden, wollten sie ihr Glück lieber im Wasser

suchen). Die Gefährten sahen ihnen hinterher und spotteten über den hohlen kopflosen Ritter, der bestimmt komplett voll Wasser laufen und nie wieder auftauchen würde.

Vom Mittelurm der Brücke erhob sich keckernd eine Krähe und flog flussabwärts.

Klasse – diesen Überfall hatten sie also abgewehrt. Aber den Gefährten war klar – es würde nicht der letzte Anschlag auf diesen Leichentransport bleiben, wenn ihnen auch unklar war, welche Beweggründe es für dieses Vorhaben geben mochte.

Luftikus und Sundari blieben am Ende dieses aufregenden Tages in der Herberge zurück. Zwischen den beiden hatte es gefunkt! Sie würden nachkommen, wenn ihre Leidenschaft ein wenig abgekühlt wäre. Cleobulos nahm sich ein gemeinsames Zimmer mit Curathan und war offenkundig ein wenig enttäuscht, dass der hübsche Luftikus sich mit so einer Kuh eingelassen hatte. Dabei hatte er ihn doch wirklich eindeutig angeglüht.

Am Abend des nächsten Tages erreichten die Agenten das Gebiet des Thaens Duadlas MacCeata. Kurz vor Erreichen der üblichen königlich-albischen Raststation begegneten ihnen sechs ziemlich verwahrloste „Ritter“ unter Leitung von Kynan MacCeata, die in der Herberge schon „ein wenig“ gebechert und nun heimwärts einen kleinen Umweg gemacht hatten, um wieder einen klaren Kopf zu bekommen. Sie fühlten sich alle sehr stark und sehr im Recht: *„Freilich, niemand von uns würde auch nur im allerentferntesten daran denken, euch auch nur das klitzekleinste Bisschen zu zwingen, oh nein, meine Damen und Herren, uns wahrheitsgemäße Auskunft zu geben, aber für euer Seelenheil und natürlich auch euer körperliches Wohlbefinden könnte es schon besser sein, wenn ihr – vollkommen freiwillig, versteht sich - zu unserer vollständigen Zufriedenheit kooperieren würdet. Was führt also so ein winziges Männlein mit einem so riesigen Wagen und zahlreiche Begleiter mitten durch die dunklen Wälder Albas? Bestimmt hat niemand von euch etwas dagegen, wenn wir mal einen kurzen Blick riskieren? Es wird ja wohl nichts Verbotenes drin sein, oder?“*

Bevor es Ärger geben würde (denn das provozierende Verhalten der „Ritter“ lud zu einer Prügelei geradezu ein), überzeugte Pinos mit *Beeinflussen* Kynan, dass er Schädelweh auch leichter bekommen könnte, nämlich mit den 5 GS, die ihm der Magier schenkte, damit er sich mit seinen Leuten in der Herberge eine weitere Runde Bier gönnte.

Überrascht von dieser edlen Geste luden die „Ritter“ die freundlichen Reisenden in die nahegelegene Burg ihres Thaens ein, um dort die Nacht zu verbringen. Cleobulos war neugierig auf einen echten albischen Thaen – und die Agenten hatten natürlich auch nichts gegen eine kostenlose Unterkunft und Verpflegung einzuwenden.

Duadlas MacCeata war ein verarmter Trunkenbold, der es mittlerweile sogar wagte, die Pflastersteine des Königs zu stehlen. Seine „Ritter“ waren nichts anderes als Wegelagerer – und die wenigen Bauern der Grafschaft alles andere als glücklich über seine Forderungen nach Fleisch und Brot und Schnäpsen aller Art. Sie hatten bereits versucht, den Laird der MacCeatas günstig zu stimmen, aber aus familiären Gründen hatte der bisher nichts unternommen.

Duadlas ist ein großer, blonder Mann mit Kinnbart und langen Schläfenlocken. Er trägt ein bequemes fallendes Gewand aus braunem Taft und eine Haube mit herunterhängenden farbigen Fransen. Der Thaen lässt einen üppigen Braten mit viel Soße und Zwiebeln auftragen und bittet zum Mahl. Dazu gibt es mildwürziges Bier in lederen Humpen. Duadlas Ritter nehmen an dem Essen ebenfalls teil.

PaiMuDan erzählte auf die erste neugierige Frage des Thaens bereitwillig die Geschichte des Leichentransports. Duadlas schickte einen alten Diener heimlich fort, um ihre Angaben zu überprüfen, und als dieser sie ihm bestätigte, bekam der Thaen einen Wutanfall: „Was,

Rotbarts Leiche ist hier! In meiner Burg? Der Schuft hat mir ein wohlhabendes und mir zugetanes Mägdelein in Crossing verführt und ihr den wenigen Verstand geraubt, so dass sie mir einen Korb gab – und wenig hatte es ihr genützt, denn am Ende ließ er sie im Stich, und sie nahm den Strick. Meine Burg könnte heute ganz andere, wohlgefüllte Keller haben, wenn er mir meine Pläne nicht durchkreuzt hätte! Nun, so will ich wenigstens jetzt meine Rache haben. Kraft meines Amtes als Thaen beschlagnahme ich hiermit die Leiche des Herzensbrechers! 1000 GS, oder er muss hier vermodern!“

Da er kein Unmensch sei und die Abenteurer einen Eid geschworen haben, gibt Duadlas ihnen die Chance, um den Toten zu spielen. Gewinnen sie, können sie ihn wieder mitnehmen. Verlieren sie, müssen sie zahlen oder ohne Riobart abreisen.

Duadlas lässt einen Becher mit zwei beinernen Würfeln bringen. Die Gäste (Heru und Pinos) fangen an. Der Thaen verlässt sich zu Recht auf sein Glück: Er erreicht in den ersten Runden immer dasselbe Ergebnis wie die Agenten, so dass die Partie unentschieden steht.

Cerileas bemerkte, wie einer der Ritter einem anderen verstohlen seinen bläulich schimmernden Dolch zeigte, den er etwas aus der Scheide zog; die beiden schauten sich dann deutlich ernüchert in der Halle um, aber entdeckten nichts.

Dann aber lässt Duadlas die Würfel klappern und meint, diesmal gebe er vor, damit endlich eine Entscheidung getroffen wird. Als er den Becher hochhebt, liegen zwei Sechsen auf dem Tisch. Zufrieden reibt er sich die Hände und meint: „Ihr könnt euch sogleich geschlagen geben. Das Spiel ist so gut wie aus.“

Heru und Pinos können jetzt nur hoffen, ebenfalls eine Zwölf zu werfen, aber es kommt noch besser: Ein Würfel bricht beim Aufprall in zwei Hälften, die eine Sechs und eine Eins zeigen. Der zweite Würfel weist ebenfalls sechs Augen auf. Das Gesamtergebnis ist Dreizehn. Vor Erstaunen steht Duadlas der Mund offen. Den Agenten ist, als flöge eine Fliege aus dem Würfelbecher, aber da haben sie sich wohl getäuscht.

Das Gesicht des Thaens überzieht sich mit käsiger Blässe und er stammelt: „Das geht nicht mit rechten Dingen zu. Ihr steht mit bösen Mächten im Bunde. Verlasst sofort mein Haus und seht zu, dass ihr Land gewinnt.“

Die Gefährten fuhren trotz der Dunkelheit mit Cleobulos Wagen ein Stück weg von der Burg und verbrachten die Nacht im Wald. Sie wollten jeden Kampf vermeiden – sehr löblich.

Ihre friedliche Stimmung hielt auch am nächsten Morgen an – zum Glück für die sechs Gefolgsleute des Thaen, die diesmal völlig nüchtern mit Waffengewalt den Wagen anhielten, um den „Finstermagier und seine Helfer“ einer genauen Inspektion zu unterziehen. Pinos ging diesmal der *Beeinflussen*-Versuch gründlich daneben, aber seine Gefährten retteten die Situation, da sie den „Rittern“ das Schlachtross des Roten Ritters schenkten. Das war mehr, als sie erwartet hatten, und zufrieden zogen die Wegelagerer von dannen.

Die Agenten setzten zusammen mit Cleobulos und Curathan die Reise nach Norden fort. Am Nachmittag bekam PaiMuDan plötzlich Fieber. Sie träumte, dass Rotbart zunächst von innen an seinen Sargdeckel klopfte und dann sogar leibhaftig aus seinem Sarg stieg, während der Rote Ritter oben auf dem Dach des Wagen saß und die Zügel übernahm, um mit dem lachenden Rotbart in rasender Fahrt zu einem unbekanntem Ziel zu fahren. Währenddessen lag die kanthanische Schauspielerin selbst im Sarg und wurde zu Grabe getragen, wobei eine verrückte Alte mit bekannter Stimme kreischte: „*Koa Schwörd dös drifd, koa Schdrang derdi würgd, a Schbiagi wo brichd, a Draum der driagt.*“

Nach einer ruhigen Nacht in der nächsten Herberge ging es PaiMuDan schon wieder besser, aber sie blieb unterwegs lieber im Inneren von Cleobulos Wagen. Der Tag verging ereignislos.

Kurz vor Sonnenuntergang fragte Cleobulos plötzlich die Agenten, ob ihnen hinter dem Wagen etwas aufgefallen wäre. Das war zwar nicht der Fall, änderte aber nichts daran, dass kurze Zeit später zwei geisterhafte Schemen, ein junger Mann und eine junge Frau in etwas altertümlichen albischen Kleidern, sichtbar wurden, die hinter dem Wagen herliefen und ihn bald darauf einholten. Beide Gestalten wirkten zu Tode erschöpft. Kurze Zeit später verschwanden sie plötzlich spurlos, und ebenso plötzlich tauchte Rotbarts Geist auf und sprang auf den Rücken des Zugpferdes, das in einen wilden Galopp fiel.

Pinos war ein wenig übereifrig und *verwirrte* das Pferd, doch Cleobulos gelang es trotzdem, den Wagen auf der Straße zu halten. Sherlock kletterte über die Deichsel nach vorne, um ebenfalls auf das Zugpferd zu springen, aber er verfehlte es und stürzte auf die Straße, konnte sich dabei aber geschickt abrollen und vermied so ernsthafte Verletzungen.

Cleobulos meisterte die Situation schließlich mit einem *Schlaf*-Zauber, gegen den sich Pferd und Geist vergeblich wehrten. Das Pferd blieb stehen – und der Geist verschwand. Er schien ein wenig enttäuscht zu sein, aber das war den Agenten egal. Hauptsache, dieser Spuk war verschwunden!

Sie behielten im nächsten Gasthof diese Geschichte für sich. Verschwiegen wie selten, kümmerten sie sich nur um die alltäglichen Sachen und gingen jeder Unterhaltung aus dem Weg. Heru hielt nachts vorsichtshalber Wache und erfuhr dabei vom Wirt, dass seit dem Frühjahr vor zwei Jahren nicht weit von hier an einer der Vana geweihten Quelle fünf Ordensschwwestern der Vana lebten, die dort eine alte Jagdhütte des Thaens wieder bewohnbar gemacht hatten und jetzt ihr segensreiches Werk für die Bauern der Gegend vollbrachten.

Die frommen Frauen waren noch nicht lange in Vanaspring gewesen, als eine rothaarige Dryade bei ihnen Zuflucht gesucht hatte – ihr Baum war von unachtsamen Waldbauern zerstört worden, und sie hatte Zutrauen zu Vana, die selbst einem fremdartigen Wesen ihren Schutz nicht versagen würde. Allerdings fiel der blonde Gerent, der mittlerweile der Ehemann von Cuinade, der einzigen Tochter des Thaens, war, auf den sinnbetörenden Anblick ihres nackten Mädchenkörpers rein, als er sie zufällig eines Abends in einem Waldteich nahe Vanaspring baden gesehen hatte. Wer konnte es ihm auch verdenken? Doch dank der Gebete der Vana-Schwwestern und Cuinades war er nach einigen ausschweifenden Nächten in den Wäldern wieder zur Vernunft gekommen und hatte sich auf sein Eheversprechen besonnen. Die Dryade dagegen wurde nie wieder gesehen – die Vanaschwwestern meinten, dass Vana ihr einen neuen Platz in ihrer Natur zugewiesen hätte.

Heru behielt diese Geschichte für sich – und weiter ging die Reise. Abends erreichten sie die *Alte Tränke*.



Die *Alte Tränke* hat ihren Namen von einer großen, steingefassten und überdachten Pferdetränke, die ein früherer König einst hier bauen ließ. Das Wasser entspringt aus einer unterirdischen Quelle und fließt neben dem Hof in einen Weiher, auf dem zwei Schwäne schwimmen. Das in Fachwerk errichtete Gästehaus ist ähnlich groß wie MacArans Rasthaus. Zum Hof gehören neben dem Stall und dem Backhaus ein getrenntes Küchengebäude und eine kleine Obstwiese mit Apfel- und Kirschbäumen. Umschlossen wird der Hof von einer schindelgedeckten Feldsteinmauer im Quadrat.

Rianmar, der grauhaarige ältere Wirt, zeigte den Neuankömmlingen die Zimmer und erkundigte sich nach ihren Wünschen sowie ihrem Woher und Wohin. Er war heute allein (seine Magd hatte ihren freien Tag), konnte aber einen Braten vom Vortag servieren. Andere Übernachtungsgäste waren nicht im Haus – die wenigen Bauern, die schweigend in der Gaststube ihr Bier geschlürft hatten, gingen spätestens bei Sonnenuntergang nach Hause.

Irgendetwas beunruhigte die Agenten [vielleicht waren es die ungewöhnlichen Details, die der SpL erzählte?]. Jedenfalls bewachten in dieser Nacht Pinos und Cerileas den Wagen; während der Hexer außen blieb, schlief der Ordenskrieger einfach in der Hängematte direkt über dem Sarg Rotbarts. Die Leiche sollte ihnen in dieser Nacht niemand stehlen!

Kurz vor Mitternacht lief tatsächlich Rianmar aus dem Gasthof und kam auf Cleobulos Wagen zu. Da sein *Angst*-Zauber wirkungslos blieb, griff Pinos zu seiner bewährten *Schlaf*-Magie – und Rianmar legte sich im Hof nieder, um ein Nickerchen zu machen. Die beiden Wächter beschlossen, das weitere Geschehen abzuwarten, ohne ihre Gefährten im Gasthof zu wecken.

Wenig später liefen durch das offenstehende Hoftor (es war in einem ähnlich schlechten Zustand wie der an zahlreichen Stellen löchrig gewordene Palisadenzaun) sechs große schwarze Wölfe und teilten sich auf: drei griffen sofort Pinos an, während zwei versuchten, Rianmar Richtung Hoftor zu zerren; der letzte Wolf schien auf das gesamte Geschehen aufzupassen.

Die Wölfe waren ungewöhnlich stark und aggressiv. Pinos gellende Hilferufe alarmierten Cerileas, der sofort dem Hexer beistand. Er konnte gerade noch verhindern, dass der schwer verletzte wehrlose Pinos von den Wölfen totgebissen wurde. Allein gegen die drei Bestien hatte aber auch der Ordenskrieger keine Chance. Wo waren nur die Kollegen?

Heru hatte ihre Schreie als erster vernommen und die Gefährten geweckt, bevor er in den Hof rannte und den Wölfen sein Schwert zu schmecken gab. Zusammen mit Sherlok und den anderen gelang es den Agenten, die sechs Bestien zu töten. Cerileas verhinderte, dass Rianmar, der natürlich längst geweckt worden war, durch das Hoftor in den Wald verschwinden konnte.

Warum wollte der Wirt weglaufen? Seine gestammelte Behauptung, er hätte im nächsten Weiler Hilfe holen wollen, kaufte ihm niemand ab. Rianmar gab zu, dass er einfach die Nerven verloren hatte. Das Heulen der Wölfe in der Nähe seiner Herberge, das sich jede Nacht wiederholt hätte, hätte ihn schon längst fast wahnsinnig vor Angst gemacht, und jetzt dieser nächtliche Angriff, verbunden mit Zauberei – denn wie sonst wäre zu erklären, dass er sich plötzlich wie unter dem Einfluss eines *Schlaf*-Zaubers auf den Boden zu einem Nickerchen gelegt hatte? –, da hätte er nur einen Gedanken gehabt: nichts wie weg von diesem unheimlichen Ort!

Pinos, der sich ebenso wie Cerileas einen tollen „Blitzen“-Trank gönnen musste, um seine schlimmen Wunden vollständig zu heilen, spürte ganz deutlich, dass Rianmar den Agenten

etwas verbarg. Der Wirt blieb aber bei seiner Geschichte; ein nächtlicher Rundgang über den Hof, weil er angesichts des Wolfgeheuls (das auch die Gefährten vernommen hatten) nicht schlafen konnte, war ja kein Beweis für eine Schurkerei. Pinos beschlich das Gefühl, dass er vielleicht seine Zauber ein wenig voreilig eingesetzt hatte. Rianmar bedankte sich bei seinen Rettern für die Beseitigung der Wolfsplage und zog sich auf sein Zimmer zurück; so gut behütet, würde er den Rest der Nacht vermutlich ausnahmsweise einmal richtig gut schlafen können!

Das war natürlich kompletter Unsinn und nur dazu gesagt, um die Schnüffler in Sicherheit zu wiegen. Rianmar war ein grauer Hexer, der nach der Ermordung der Kinder der vorherigen Wirtsleute die *Alte Tränke* gepachtet und für seine dunklen Zwecke missbraucht hatte; u.a. hatte er die Bauern aus der Nachbarschaft dafür bezahlt, Wölfe zu erlegen, deren Fleisch er nicht nur seinen Gästen zu hohen Preisen vorsetzte, sondern die auch einen Teil seiner Bezahlung an die Bauern darstellten. Unter den erlegten Tieren waren immer wieder einmal auch Dunkelwölfe, und unter dem Zutun seines dämonischen Mentors, der die harmlosen Betrügereien seines Schülers zum Gähnen langweilig fand, verwandelten sich die Bauern mit der Zeit in Wolfsmenschen, die gezwungen waren, nachts als reißende Wölfe durch die Wälder zu ziehen. Sie hassten ihr von Rianmar aufgezwungenes Schicksal und wollten den „Wolfmeister“ zu sich in die Wälder holen, weil sie das unbestimmte [korrekte] Gefühl hatten, dass ihnen einzig und allein der Hexer, dem sie ihr schreckliches Dasein zu verdanken hatten, auch wieder zu einem normalen Leben verhelfen könnte.

Rianmar verbrannte im Kaminofen seines Zimmers alle belastenden Schriften und hangelte sich an einem Seil an der Außenwand des Gasthauses hinunter, während die Gefährten zusammen mit Cleobulos in der Gaststube über die Existenz von Wendehäutern (hierzu zählen die Wolfsmenschen) sinnierten und die durch eine Nebenwirkung des Blitzen-Tranks Schlaflosen, Cerileas und Pinos, zusammen mit PaiMuDan im Hof auf Patrouille gingen.

Rianmar entdeckte die beiden Wächter und lockte Cerileas (mit *Macht über Menschen*) hinter den Gasthof; als PaiMuDan neugierig nachsehen wollte, wo ihr Kollege blieb, kam ihr der bewaffnete Ordenskrieger angriffslustig entgegen, und sie rannte schnell weg. Mittlerweile hatte Pinos ebenfalls Rianmar entdeckt, aber als sich der Wirt mit einem Dolch auf ihn stürzte, gab Pinos ebenfalls Fersengeld. Das erlaubte Rianmar, unbeobachtet hinter das Küchengebäude zu gelangen und von dort Cerileas, der ohne geistigen Befehl seines „Herrn“ tatenlos im Hof herumstand, zum Angriff gegen Pinos zu aktivieren. Pinos änderte seine Fluchtrichtung um 180 Grad und rannte wieder zurück hinter das Gasthaus, gefolgt von Cerileas.

Rianmar bewegte sich nun zum Pferdestall und wäre beinahe unbeobachtet im Inneren verschwunden, aber Pinos hatte mittlerweile das Gasthaus umrundet und bei einem prüfenden Blick zum Wagen und den dort liegenden Leichen der Wolfsmenschen einen Schatten bemerkt – und die Bewegung der Stalltür!

Durch die Rufe PaiMuDans waren mittlerweile die übrigen Gefährten in den Hof geströmt und eilten nun zum Stall, um nachzusehen, welches Wesen ihnen dort in die Falle gelaufen war. Kaum hatte Mirha die Tür einen Spalt geöffnet, wurde sie bereits von Rianmar übernommen und hieb ohne Vorwarnung mit ihrem bereits gezückten Krummsäbel nach Sherlock! Bevor sie weiteren Kummer machen konnte, sank sie dank Pinos in einen beruhigenden *Schlaf*.

Als die Gefährten endlich den Stall betraten, kam ihnen das scheinbar reiterlose Schlachtross entgegen, um sie niederzut trampeln und durch das Tor ins Freie zu stürmen. Aber so leicht ging das nicht, wie sich das Rianmar vorgestellt hatte, der sich in der Art der aranischen Steppenvölker seitlich an der Mähne des Pferds festgehalten hatte. Pinos hielt das Ross auf, Rianmar fiel herunter – und ergab sich sofort; es dauerte aber ein wenig, bis seine aufgeregten

Gegner in dem finsternen Stall dieses bemerkten, und der Wirt brach mit schweren Verletzungen halbtot zusammen.

Den Gefährten blieb keine Zeit, sich um Rianmar zu kümmern, denn plötzlich drangen zahlreiche frische Wölfe in den Hof ein und nun saßen die Agenten selbst in der Falle. Sie verriegelten gerade noch rechtzeitig die Stalltür, ehe sich die Bestien wieder und immer wieder gegen die hölzerne Tür warfen oder ihren Frust laut in die Nacht hinaus heulten. Rianmar forderte keuchend die Gefährten auf, die verdammten Wölfe zu töten, die es offenbar aus einem völlig unerklärlichen Grund auf ihn abgesehen hätten. Das brachte die Agenten auf die Idee, den Wirt an die Wölfe auszuliefern, und – nach anstrengenden „Verhandlungen“ mit den Wölfen durch die Tür hindurch, die offenbar die menschliche Sprache verstanden und mit ein- oder zweimaligem Bellen antworten konnten – rollten sie den gut verschnürten und geknebelten Rianmar (sie wollten keine „zauberhafte Überraschung“ erleben) aus dem Stall. Die Wölfe hielten Wort und schleppten den Wirt von dannen.

Am frühen Morgen des nächsten Tags brachen die Gefährten mit Cleobulos Wagen auf. Nur weg von hier! Sie hatten keine Lust, mit dieser unklaren düsteren Geschichte in Verbindung gebracht zu werden.

Am Nachmittag des folgenden Tages wurde es deutlich kühler. Die Fahrt ging durch sumpfiges Waldgelände, in dem hier und da Nebelfetzen in der Luft hingen. Gegen Abend kam sogar dichter Nebel auf, der über den Boden waberte – und plötzlich überfuhr Cleobulos Wagen einen unachtsamen Wanderer! Der chryseische Gelehrte war schockiert und holte seinen kupfernen Arztkoffer, während Heru das nach billigem Fusel stinkende und in Lumpen gehüllte Opfer unter den Achseln packte, um es zu bergen. Er war sehr unangenehm überrascht, dass sich das vermeintlich bewusstlose Opfer plötzlich als Zombie entpuppte, der – vergeblich – versuchte, ihm die Nase abzubeißen! Der Untote wurde von ihm und seinen Gefährten schnell endgültig ins Totenreich geschickt.

Aha, das Ganze war also eine Falle! Und der einladende Lichtschein, der durch die Nebelschwaden hindurch die Agenten weg von der Straße in den Wald locken wollte, gehörte bestimmt dazu! Darauf fielen die gut ausgebildeten ETW-Leute natürlich nicht herein und beeilten sich, ihre Fahrt bis zur nächsten Herberge fortzusetzen.

Frustriert schickte ihnen die „wilde Ulli“, die sich diese viel zu komplizierte Falle ausgedacht und liebevoll mit zahlreichen Illusionszaubern garniert hatte, ein paar *Hexenfeuer*-Blitze hinterher. Aber selbst diese Angriffe blieben unerwidert – und dabei hätte die Hexe die Transporteure von Rotbarts Leiche im Wald so gern mit Dornenranken gefesselt und mit scheußlichen Unholden traktiert. Ihre wütenden Rufe drangen bis zu den Ohren der Agenten: *„A su a Scheißedregg, kun den gor nix mer a su ge wia mers mecht? Mei liaba Sammi, etz, wo a di fei scho brauchda dad, bisd wieda ned do, wos hikäschd. Der Grollag kon si freia, und i ko blus nu greina. Scheißedreg. Su oid bin i nu gor ned, suild ma meina.“*

Am Abend des drittnächsten Tages erreichten die Agenten endlich Kloster Moranmuir.

Am nächsten Morgen teilte ihnen der Abt die Entscheidung seiner Brüder mit, Rotbart im Friedhof in der Laienecke zu bestatten – und zwar am Morgen des nächsten Tages. Natürlich wollten die Gefährten diesen Schlusspunkt abwarten und schlenderten an diesem Tag überall im Kloster herum, ohne dass sie – zunächst – verdächtige Geschehnisse bemerkten.

Pinos in der im Keller des Hospitalhauses gelegenen Leichenhalle ging es da anders, denn ihm kam der „fromme Wanderprediger“ Bruder Wilfyrd seltsam vor, der in stummem Gebet vor der Leiche Rotbarts verharren wollte und dank der Fürsprache der Klosterbrüder dieses auch konnte, obwohl Pinos heftig protestierte.

Der Hexer war empört – was musste sich dieser Prediger auch ausgerechnet für „seine“ Leiche so sehr interessieren!? Wilfyrd hatte freilich einen Punkt, als er indigniert bemerkte, dass seines Wissens nach momentan keine andere Leiche aufgebahrt wäre und er sich jede weitere Einmischung ungläubiger Fremdlinge in die albische Religionsausübung verbitten würde.

Als Wilfyrd endlich die Leichenhalle verließ, sorgte Pinos dafür, dass seine Gefährten den überheblichen Wanderprediger von nun an keine Sekunde mehr aus den Augen verloren. Offenbar sah sich der Besucher des Klosters einfach nur alle Anlagen mit einer Mischung aus Neugier und ehrfürchtiger Bewunderung an, wie langweilig.

Die Gefährten, die sich bei der Beobachtung der einzigen Zielperson abwechselten, waren beinahe erleichtert, als Wilfyrd am frühen Nachmittag endlich aus dem Kloster fortging. Sie hatten ihn bestimmt zu Unrecht verdächtig und waren sich fast sicher, dass nun aus irgendeiner anderen Richtung der Anschlag auf Rotbarts Leiche erfolgen würde. Denn das etwas passieren würde, darüber hegten sie keine Zweifel.

Ein paar ratlose Stunden später schreckten die Agenten auf: Wilfyrd war wieder im Kloster! Jetzt ärgerten sie sich, dass sie den Prediger nicht verfolgt hatten, aber dafür war es zu spät.

Nicht zu spät war es für ein Ablenkungsmanöver. PaiMuDan bat Wilfyrd um ein vertrauliches Gespräch, das ihr der Prediger sofort gewährte. Sie begann eine umständliche „Lebensbeichte“ und beschäftigte Wilfyrd über eine Stunde lang mit sinnlosen Plaudereien, bis er das Gespräch schließlich leicht genervt beendete und zum Abendessen ins Pilgerhaus ging. Sherlock behielt ihn dort im Auge, aber der Pilger aß mit unverdächtigem Appetit, da war nichts zu machen. Anschließend ging Wilfyrd auf sein Zimmer.

Pinos, der seine Leichenwache nun doch aufgegeben hatte, war beim Abendessen auf eine neue Spur gestoßen. Etliche andere Pilger beschwerten sich bei den diensthabenden Novizen, dass die sonst so gute Latrinenspülung neuerdings kaum mehr funktionierte, worauf einer der Novizen meinte, dass der Bach eigentlich in dieser Jahreszeit über genügend Wasser verfügen müsste; vielleicht würden ein paar Äste oder Geröll die Zufuhr versperren. Er würde gleich morgen nach dem Rechten sehen!

Da die Gefährten noch ein wenig Zeit bis zur Abenddämmerung hatten, gingen Cerileas, Mirha und PaiMuDan auf Erkundungstour und entdeckten tatsächlich am Oberlauf des Baches, der für die Spülung des Klosters sorgte, eine erst kürzlich frisch gegrabene Umleitung des Quellwassers in einen anderen Bergbach. Es bereitete ihnen kaum Arbeit (dafür umso größeres Vergnügen), diese Umleitung rückgängig zu machen.

Sherlok beobachtete unterdessen den Schlafraum, in dem Wilfyrd untergebracht war. Nichts tat sich.

Heru und Pinos bewachten Rotbarts Leiche. Nichts tat sich.

Die drei „Ausflügler“ kehrten zurück. Mirha begab sich in die Leichenhalle und berichtete Heru und Pinos von ihrer Entdeckung.

Cerileas und PaiMuDan hielten im Klosterhof Wache. Es war nachts. Es war still. Es war eine blöde Idee, nicht im Bett zu liegen.

Die Zeit verging.

Und plötzlich überstürzten sich die Ereignisse. Wilfyrd eilte über den Hof und ins Hospitalhaus, gefolgt von Sherlock, dessen geduldiges Warten sich ausgezahlt hatte. Cerileas und PaiMuDan schlossen sich ihm – in gebührendem Abstand – an. Wilfyrd eilte in die Latrine an der Rückseite des Hospitalhauses.

Der Ermittler beobachtete dort mit steigendem Entsetzen, wie fünf übelriechende zerlumpte bewaffnete Gesellen dem Abwasserkanal entstiegen, gefolgt vom kopflosen Roten Ritter persönlich! Wilfyrd gab ihnen Mönchskutten – und Sherlock rannte schnell zurück zu den Gefährten, um sie zu alarmieren.

Heru, Mirha und Pinos hatten gar keine Warnung nötig, denn die zur Beerdigung frisch gewaschene und balsamierte Leiche Rotbarts hatte sich plötzlich in der Herzgegend rot verfärbt! PaiMuDan und Sherlock waren also umsonst in die Leichenhalle gestürzt – aber egal, jetzt hieß es, Waffen raus und Verteidigung Rotbarts vor den Leichenräubern!

Mirha war da anderer Ansicht – sie rannte zum Abt, der mit geistiger *Zwiesprache* seine Ordenskrieger alarmierte, so dass sich Cerileas seinerseits überflüssig vorkam, der zu ihrem Quartier geeilt war, nur um von ihnen beinahe über den Haufen gerannt zu werden.

Unterdessen hatte im Zugang der Leichenhalle ein harter Kampf begonnen. Die drei Kämpfer gaben ihr Bestes, um dem Roten Ritter und seinen Halunken den Zutritt zu verwehren, und Pinos sorgte mit *Schwäche* für eine Zermürbung der Gegner – und das waren zunächst nur die Strolche, die wenig Kampferfahrung besaßen. Würden die Vier auch gegen den Roten Ritter bestehen können, der nun seine Helfer zurückrief, um sich selbst der größtenwahnsinnigen Leichenschutztruppe anzunehmen?

Zu ihrer Überraschung (und der des Roten Ritters) war der Kopfloose gar nicht so unbezwingbar und spürte jeden ihrer Treffer. Und nun kamen auch die alarmierten Ordenskrieger zusammen mit Cerileas herbei! Die teilweise schwer verletzten Strolche ergaben sich, aber der Rote Ritter kämpfte stur weiter und wäre vermutlich getötet worden, hätte nicht Samiel selbst eingegriffen.

Plötzlich hallte der Raum von einem lauten Donnern wider und aus dem Nichts erschien ein Mann mit einem grünen Umhang und einem hohen Hut mit breiter Krempe neben dem Roten Ritter. Er legte eine sechsfingrige Hand auf dessen Schulter und sprach die Agenten an: „*Ihr schon wieder! Müsst ihr euch denn überall einmischen? 2:0 – aber wir haben noch nicht mal Halbzeit!*“ Unter erneutem Gedonner verschwanden beide.

Rotbart wurde also richtig bestattet.

Der Abt schwor sich, etwas gegen den Roten Ritter und diesen dreisten Samiel in die Wege zu leiten, und bedankte sich für die kluge Hilfe der Agenten mit der kostenlosen Unterstützung seiner Gäste durch die klösterlichen Lehrmeister. Dieses Angebot nahmen sie freilich gern an und blieben bis zur Mitte des Hirschmonds in Moranmuir oder im benachbarten Crossing. Dort ließ ihnen Curathan auch den versprochenen Lohn Rotbarts auszahlen.