

## D.5 Der Traum des Roten Ritters

Gerd Hupperich, [www.midgard-online.de](http://www.midgard-online.de) 2003 – Rotbarts Burg (Teil 3)

Copyright © 2005 by Harald Popp; die **grünen** Abschnitte sind Copyright © 2004 by Stefan Krägeloh. 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.

### Deorstead – Byrne

Nach Ankunft der erfolgreichen Wylan-Aufklärer in Deorstead gab es ein Wiedersehen mit ihrer Kollegin NyoSan TanChi, die sie seit Wulfstead nicht mehr gesehen hatten. Die Assassinin behauptete, sie hätte im Süden Albas einem alten Freund Hilfe geleistet, der in rechtliche Schwierigkeiten geraten wäre. Die Agenten kauften ihr das ab. Mit (geringem) Interesse nahmen sie auch zur Kenntnis, dass NyoSan erfahren hatte, dass derzeit unter den albischen Bettlern der Spruch umging: *„Kommt zum Roten Ritter in die Sümpfe. Etwas Besseres als den Tod findet ihr nicht überall.“*

Umgekehrt hatten die Gefährten jede Menge Erzählstoff, bei dem NyoSans schmale Augen immer runder wurden. Ihre Freunde hatten etliche Todlose, gepanzerte Untote und Scharen von Zombies erledigt?! Da hatte sie offenbar eine Menge Spaß verpasst [richtig!]. Und wie ging es jetzt weiter mit dieser Geschichte? Die Agenten hatten momentan nur eine dünne Spur, die sie nach Byrne führte, um dort einen gewissen „Sandmann“ zu treffen und nach „Deithlith ap Wylan“ zu befragen. Genau das wollten sie nach einer kleinen Ruhepause in Angriff nehmen.

Da sie sich für Byrne interessierten, erzählte ihnen Georgios Lucastis die Gerüchte über die beiden Rotrosentoten.

In dem abgelegenen Byrne sollen sich unerhörte Ereignisse zugetragen haben. Tote wurden in der Stadt gefunden, auf Gassen und Straßen, die gänzlich von blühenden Rosen durchbohrt waren. Sie waren Fremde, die niemand von den Bürgern je zu Gesicht bekommen hat. Die Dornen der blutroten Rosen waren mit Gift gesättigt. Wie diese Unbekannten zu Tode kamen, ist ein völliges Rätsel.

Kurz vor ihrem Aufbruch (per Küstensegler die albische Ostküste hinab nach Süden) berichtete Lucastis, dass der Baron von Byrne nach Leuten Ausschau hielt, die ihm bei der Aufklärung der mittlerweile drei geheimnisvollen Todesfälle helfen sollten. Der Laird Celdric MacAelfin (in den Augen der Südclans ein unangenehmer Stänkerer und kein Freund des Königs) hatte sogar schon einen Boten um Hilfe nach Beornanburgh geschickt, der dort aber nur verspottet worden war.

In der zweiten Hälfte der zweiten Trideade des Einhornmonds 2403 nL erreichten die Agenten das von riesigen Sümpfen umgebene kleine Küstenstädtchen Byrne.

Byrne erhebt sich auf einem kleinen Hügel, an den Rändern schilfgedeckte Fachwerkhäuser und in der Mitte eine Anhäufung von mehrstöckigen Häusern aus Backstein und Fachwerk mit schindelgedeckten Dächern. Die Wege zwischen den Gebäuden sind Knüppeldämme mit tiefen seitlichen Gräben, die Wasser und Schmutz hügelabwärts fließen lassen. Bisweilen haben die Bewohner grauen Sand über die Wege gestreut. Über die Gräben sind Bretter und Bohlen gelegt, damit man die Hauseingänge erreichen kann. Im Norden ist eine weite Fläche mit kurzem Gras bewachsen, auf dem wollige Schafe grasen. Hier steht eine große Holzhalle, umgeben von einem eckigen Palisadenwall. Auf der anderen Seite steht ein Turm aus gelblichen Backsteinen und einem überkragenden Aufbau aus Holz. Nur wenige Menschen befinden sich zwischen den Häusern, die verlassen wirken, aber ihr habt das Gefühl, als könntet ihr neugierige Blicke auf euren Rücken spüren.

### **Ermittlungen in Byrne (Tag 1)**

Die Agenten wählten ausgerechnet den *Seeooger* als Herberge aus. Die Matrosen des Küstenseglers hatten ihnen dieses Gasthaus empfohlen, das tatsächlich die Stammkneipe der Fischer und Seeleute war und ordentliche Mahlzeiten (Meeresfrüchte aller Art) bot. So weit, so gut. Allerdings war das Stammpublikum hinsichtlich der Rotrosentode einmütig der Meinung, dass dies ein Problem ausschließlich für Landratten wäre, und man also am besten das Maul hielte, um nicht in diese Unglücksfälle hineingezogen zu werden. Eine erste hoffnungsfrohe Interview-Runde der ermittelnden Agenten in ihrer Kneipe blieb deshalb so erfolglos, dass sie fälschlicherweise jede Hoffnung, mehr als einsilbige Antworten von der Byrner Bevölkerung zu erhalten, fahren ließen.

Waren die Behörden in Byrne auch so schweigsam? Natürlich nicht. Die Agenten besuchten den Stadtvogt Ermelgar, der ihnen gern das jüngste Opfer (Nummer 4) zeigte, das in einem Nebenraum seiner Amtsstube aufgebahrt war. Der Körper des Mannes war von mehreren Rosen befallen, die aus seinem Körper wuchsen. Die blutroten Blüten trieben dermaßen dick und fleischig aus, dass sie fast an geformtes Wachs erinnerten. Ritzte man Blätter oder Stängel an, quoll ein Blutstropfen heraus.

Ermelgar freute sich offenbar über jeden Helfer, der Licht in diese rätselhaften Vorfälle bringen würde, und gab Auskunft über Fundorte und Zustand der anderen drei Opfer. Er fügte auch hinzu, dass die beiden Magiekundigen, die Zauberer aus der Haelgarder Phönixgilde namens Aergyle MacTuron und Ysolta Withaend, die im *Heiligen Farand* ihr Quartier hatten, die Leiche untersucht hatten. Die beiden war auf Wunsch des Barons von Byrne in der Stadt, um die Vorfälle aufzuklären. Bisher leider erfolglos. Ermelgar berichtete auch von einem Traumgesicht der Vraidos-Brüder in der Erzabtei von Prioressen, das dem Baron folgenden Sinnspruch bescherte: „*Die Hand, die Rosen wirft, schlägt diejenigen, die nach der Rose greifen.*“ Aha? Genau.

Baron Brant MacAelfin war ihr nächstes Ziel. Schließlich hatte er doch angeblich eine Belohnung ausgesetzt – und darüber wollten die Agenten mit ihm verhandeln. Aber sie wurden an der Turmpforte brüsk abgewiesen – der Baron hatte seinen Wachen eingeschärft, keine weiteren Taugenichtse vorzulassen, die ihm nur seine Zeit stahlen oder – wie die Stümper der Phönix-Gilde – Geld kosten und ihn dennoch zum Gespött machen würden. Außerdem setzte Brant nun alles auf die (schwarz-) magische Hilfe seiner Amme.

Blödes Byrne! Blöder Baron! Die Agenten kehrten zum Stadtvogt zurück und stöberten in der Stadtchronik nach Hinweisen auf die Rosentoten. Natürlich vergeblich. Dafür stießen sie auf Gerüchte über die Gifthexe Ulrica von Byrne, um die es in den letzten Jahren ruhig geworden war. Hoffentlich war sie mittlerweile in ihrem Sumpfloch verfault! Früher hatte sie irgendwo da draußen auf einsame Wanderer gelauert und mit wundersamen Tränken, die in Wahrheit tödliche Gifte waren, in ihr Verderben gelockt, aber das wäre zum Glück vorbei.

Vielleicht war der Laird Cedric MacAelfin gesprächiger? Die Gefährten wollten ihn in seiner Clanhalle besuchen, erfuhren aber bereits vom Torwächter, dass der Laird auf Geschäftsreise war. Der gesprächige Mann erzählte Pinos nicht nur Vieles über die politische Lage in Byrne, sondern auch von den anderen Sinnsprüchen, die die Vraidos-Diener dem Baron mitgeteilt hätten:

„*Ein Vater, der schenkt, eine Mutter, die rät, ein Vater, der kränkt, eine Seel', die schmäht.*“

*„Wasser, das Wein verdünnt – Feuer, das Gras frisst – Kröte, die Karfunkel schluckt – Kupfer, das Glas bricht.“*

Ja so! Oha! Häh?

Beim Herumschlendern durch Byrne kamen die Agenten auch am Friedhof vorbei, auf dem die wenigen Bettler der Stadt ihr Lager aufgeschlagen hatten. Sie schickten die Gefährten gegen ein Almosen zu Rumifrig, der Rosenzüchterin – wenn nicht sie, wer sonst würde in Byrne etwas von Rosen verstehen? Das war ein netter Tipp, aber die Rosenzüchterin war harmlos und ahnungslos.

Pinos und Sherlock besuchten das Walische Bad und amüsierten sich mit den einfältigen Dirnen; eines der Mädchen hatte frische Schnitte in der Armbeuge. Seltsam.

Am Abend im *Seeoger* erhielten die neuen Gäste Besuch durch den Zöllner Heorfyn MacAelfin, der sie im Ort willkommen hieß und auf den Straßenzoll hinwies – nur für den Fall, dass sie Byrne mal auf dem Landweg besuchen würden. Heorfyn erzählte den Agenten, dass Baron Brant seine alte Mutter vor Jahren aus unbekanntem Gründen auf die Sturminsel Aesternis verbannt hatte, und dass es ihn nicht wundern würde, wenn dieser machtgeile und rücksichtslose Mann mit den Mächten der Finsternis einen Bund geschlossen hätte, die nun mit den Rosentoten ihren Preis fordern würden. Aber er könnte sich freilich auch irren, und er wollte deshalb nichts gesagt haben.

### **Ermittlungen in Byrne (Tag 2)**

Eine Unterhaltung mit dem Herold des Lairds war sehr aufschlussreich. Er konnte nämlich allerlei über Riodbart MacSeal erzählen, der vor etwa 20 Jahren im Sumpf eine kleine „Burg“ namens Barangarst hatte und bei den Mädchen Byrnes sehr beliebt gewesen war; er aber hatte eine Fährfrau aus dem gemeinen Sumpfvolk namens Gundelyn gehehlicht. Seine Freunde hatten ihn zwar vor der Dirne gewarnt, die sich heimlich mit den Unholden des Sumpfes zu intimen Spielen treffen würde, aber er wollte nicht auf sie hören. Statt eines Sohnes schenkte sie ihm prompt eine schrecklich entstellte Missgeburt, und angesichts dieses Beweis ihres Betrugs jagte er sein Weib davon und ließ das „kleine Monster“ umbringen. Doch die Götter bestrafte Riodbart, denn er hatte auch mit seiner zweiten Frau, einer Schwester Yvora NiAelfins, kein Glück, denn sie gebar ihm ein Wesen, halb Fisch, halb Mädchen – und als ihm die Hebamme seinen Nachwuchs zeigte, verlor er den Verstand und erwürgte die Hebamme. Als seine Frau davon erfuhr, stürzte sie sich von der Turmspitze in den Tod. Riodbart aber vermachte seine Burg den Dienern und brach als fahrender Ritter auf, um von Turnier zu Turnier zu ziehen und den Mädchen Albas das Herz zu brechen. Die Burg verfiel schnell – die Diener verkauften alles, was sie verkaufen konnten, und heute führte kein sicherer Pfad mehr zu ihrem einstigen Ort in den Sümpfen: *„Der Sumpf hat die Burg verschluckt, und kein Pfad führt mehr zu ihr.“*

Diese letzte Auskunft gab der Herold mit einer seltsam monotonen Stimme – und weitere Tests mit der Byrner Bevölkerung ergaben, dass sich tatsächlich niemand auf die Lage der Burg besinnen konnte. Hier war offenkundig der kollektive Wahnsinn am Werk!

Die meisten Agenten waren von diesen neuen Erkenntnissen so frustriert, dass sie sich im See-Oger schlafen legten.

Pinos besuchte erneut das Walische Bad und verabredete sich mit der Dirne Oika zu einem Stelldichein am Strand. Sie hatte ihm etwas von seltsamen Seegespenstern erzählt, die nachts an Land kämen, um von den Strandleuten, zu denen sie selbst auch gehörte, Blut zu zapfen.

Abends trafen sich Pinos und NyoSan mit den Strandleuten, die die beiden freundlich begrüßten und mit gebratenen Fischen bewirteten. Zu später Stunde gab es eine unangenehme Überraschung, denn tatsächlich ruderten zwei merkwürdige tentakelbewehrte Wesen ein Boot an den Strand, in dem ein ähnlich aussehendes drittes Wesen saß. Die einfältigen Strandleute hielten die drei für Gespenster der See und wussten, dass sie heute also wieder Blut spenden sollten, aber sie hatten die Rechnung ohne Pinos gemacht, der testhalber – aus sicherer Entfernung – erfolgreiche Schlafzauber auf zwei der Wesen wirkte; die Wirkung selbst dauerte zwar nur kurz an (niemand schläft im Wasser dauerhaft ein), beeindruckte aber die Ankömmlinge so sehr, dass sie wieder in die Nacht hinausruderten. Mehr wollte Pinos gar nicht erreichen; er freute sich, die störenden Geister vertrieben zu haben, und wurde von der dankbaren Oika in dieser Nacht so verwöhnt, dass der Morgen viel zu schnell kam.

### **Ermittlungen in Byrne (Tag 3)**

Wenn Pinos auch anderer Meinung war – seine Gefährten waren der Ansicht, dass sie in Byrne überhaupt keine Fortschritte machten. Sie sollten sich deshalb auf ihre ursprüngliche Spur konzentrieren und den „Sandmann“ besuchen. Sie wussten bereits, dass das niemand anderes als der Henker von Byrne war, der auf einer der kleinen Sturminseln westlich des Watts wohnte; er war in Byrne auch als Bettelmeister unterwegs und hin und wieder in der *Großen Pfanne* anzutreffen. Sie setzten die folgende Nachricht auf, die sie dem Sandmann übergeben wollten: *„Lieber Deithlith! Meine Hand zittert, mein Experiment ist kurz vor seiner Vollendung. Meine Kontakteute steigen im See-Oger ab. Marthith.“*

Sie ließen sich von einem Fischer zu der Insel des Sandmanns rudern. Der konnte aber mit ihrer schriftlichen Nachricht überhaupt nichts anfangen, verriet aber gegen eine ordentliche Summe Goldes, dass vor 3 Monden am Myrkdag in einer sturmumtosten Nacht tatsächlich ein gewisser Deithlith ap Wytan an sein Häuschen gepocht und sich bei ihm mit einem „nordischen Akzent“ erkundigt hatte, ob er eine Nachricht für ihn hätte. Das musste er damals natürlich verneinen, aber er wäre gern bereit, sich jetzt etwas zu merken, was er ausrichten sollte, wenn das seine Besucher wünschten? Nein, Deithlith hätte ihm nicht verraten, wann er ihn wieder besuchen wollte, aber er hätte zunächst gezögert und ihn dann „gebeten“, etwaigen Boten auszurichten, sie sollten versuchen, ihre Nachrichten ins Überwasserhaus bei Almhuin [also in den weit entfernten Hafentort an der Grünfeuerbucht Ywerddons an der Westküste Vesternesses zu schicken] zu senden. Daraufhin wäre er mit einem winzigen Boot gegen die Brandung und die Wellen gen Süden gefahren. Viel hätte er nicht von dem gegen Wind und Kälte stark verummten Mann gesehen, aber er hatte eine raue Bass-Stimme gehabt und wie eine vergammelte Leiche gerochen.

Hier endete also diese Spur – zumindest für den Moment. Die Agenten sahen sich die anderen Wattinseln und den Strand Byrnes an, aber so richtig brachte sie das auch nicht weiter. Jedenfalls nicht sofort – auf der Insel Aesternis bemerkten die Gefährten nämlich bei der Unterhaltung mit der Mutter des Barons, die hier zusammen mit seiner Amme in der „Verbannung“ lebte, einen deutlichen Gestank nach geronnenem Blut, und Pinos fiel eine frische Sandgrube auf. Aber die Agenten wollten dieser Sache nicht sofort nachgehen, um keinen Ärger mit dem Baron zu bekommen.

Als sie am späten Nachmittag wieder in die Stadt zurückkehrten, bemerkten sie die Menschenmenge vor dem Tempel. Hier hatte der aranische Kaufmann Tabrizir einen großen Zerrspiegel aufgestellt, mit dessen Hilfe – und gegen eine kleine Gebühr – sich Alt und Jung über ihre veränderten Proportionen amüsierten. Die schwachen Proteste der Kirchenleute über das lästerliche Betragen der Byrner, die das Licht Xans nicht zur Vorspiegelung falscher Bilder missbrauchen sollten, verhallten ungehört.

Nun ja – nicht ganz. Weder Mirha noch PaiMuDan wollten in den Spiegel gucken, schon deshalb nicht, weil Mirha nach einem kurzen Gespräch mit dem aranischen Kaufmann sicher war, dass er kein Araner war. Die anderen Gefährten waren neugieriger und bezahlten ihre Blicke wie viele anderen Bürger auch mit plötzlichem Kopfweg. Wie auch immer, sie waren jedenfalls alle einverstanden, dass die Priester der Dheis Albi mit vereinten Kräften die Vorstellung beendeten. Tabrizir zog sich mit spöttischen Bemerkungen zurück; der merkwürdige Mann wohnte im *Heiligen Farand*.

Genau dorthin ging an diesem Abend Cerileas, aber nicht, um Tabrizir zu besuchen, sondern um mit den beiden Phönixgilden-Zauberern ein „Geschäftssessen unter Experten“ zu haben. Der Ordenskrieger fand heraus, dass sich die beiden erstaunlich viel Zeit nahmen, die Rosentotenfälle zu untersuchen – aber der wissenschaftliche Ansatz erforderte nun einmal eine gründliche Vorgehensweise (und die Zauberer hatten eine unlimitierte Spesenzusage des Barons). Die beiden geschäftstüchtigen Magier stellten außerdem Amulette für die wohlhabenderen Bürger Byrnes her, damit sich diese vor weiteren Anschlägen schützen konnten; diese Artefakte brachten den Zauberern ein kleines Vermögen ein!

Dennoch war Cerileas Aktion nicht umsonst. Er erfuhr nämlich erstens die Legende des Heiligen Farand, hörte zweitens mit Interesse, dass das Schwert des Heiligen als Clanreliquie der MacAelfins in der Halle des Lairds verwahrt wurde, und beobachtete drittens zwei „arme Pilgerinnen“, die aus dem fernen Prioressen nach Byrne gereist waren und unter ihren stark verschmutzten und durchnässten Reisekleidern Kurzschwerter und Keulen trugen. Wie konnten sich die beiden die teuerste Herberge der Stadt leisten?

Die anderen Agenten verbrachten die Nacht am Strand, um die blutsammelnden See-Gespenster zu verjagen. Aber die ließen sich nicht blicken. Dafür kamen Strandwächter aus Byrne im Dienst des Barons vorbei, die offenbar Streit suchten, aber dank Pinos Magie besänftigt wurden und wieder zurück in die Stadt spazierten. Einer der Söldner kam dem Hexer bekannt war – klar, er hatte ihn in der vorherigen Nacht gesehen: er war einer der Ruderer der komischen Blutsammler gewesen! Steckte also tatsächlich der Baron hinter dieser Aktion?

#### **Ermittlungen in Byrne (Tag 4)**

Am Morgen hatten die Agenten zwar kein Kopfweg mehr, aber vier von ihnen fühlten sich trotzdem sehr seltsam. Sherlock sah zwar längst nicht mehr so vorteilhaft aus wie gestern, wirkte aber plötzlich viel freundlicher und quittierte die spöttischen Bemerkungen seiner Kollegen mit unverkrampften Scherzworten. Wahre Schönheit kam von ihnen, meine Lieben! Sollte diese Veränderung tatsächlich durch Tabrizirs Spiegel bewirkt worden sein, so war er dem netten aranischen Erzmagier zu großem Dank verpflichtet. Drei Gefährten sahen das anders. NyoSan wirkte hübscher, lehnte aber jedes Kompliment unwirsch ab und musste sich beherrschen, um nicht dem Nächstbesten den Hals umzudrehen. Heru fühlte sich schlapp und elend wie selten, er tappte sich aber bei dem für den ghurrischen Söldner ungewöhnlichen Gedanken, ob er sich künftig nicht lieber der Zauberei statt der Waffenkunst widmen sollte.

Und Cerileas war vollständig verwirrt – einerseits spürte der Ordenskrieger in seinem Inneren eine bislang unbekannte Gnade, die ihn so leicht wie nie zu Wundertaten beflügelte, aber andererseits zitterten ihm seine Hände derart, dass er kaum in der Lage war, anständig zu essen, geschweige denn, im Dienste Larans sein Schwert zu führen!

Dieser wenig ergiebige Aufenthalt in Byrne begann die Agenten allmählich zu nerven. Es wurde Zeit für energischere Aktionen. Am kommenden Abend wollten sie Aesternis erneut besuchen und die Hütte der beiden alten Damen stürmen.

Cerileas Bericht führte die Agenten an diesem Vormittag aber erst zur Clanhalle des MacAelfins und hier in die Kapelle des Heiligen Farand, in der hinter Eisengittern das legendäre Schwert aufbewahrt wurde. Sie waren nicht die einzigen andächtigen Gläubigen, die hier ein stilles Gebet verrichteten; neben anderen Besuchern waren hier auch die beiden Pilgerinnen, die Cerileas am Abend zuvor beobachtet hatte. PaiMuDan vermutete sofort, dass es die beiden Frauen auf dieses Schwert abgesehen hatten. Interessant!

Als nächstes besuchten sie Tabrizir, um ihn wegen der seltsamen „Nebenwirkungen“ seines Zauberspiegels zur Rede zu stellen. Doch der aranische Kaufmann war – auch zur Überraschung des Wirts des *Heiligen Farand* – in der letzten Nacht spurlos verschwunden. In seinem Zimmer fanden die Gefährten unter dem Kopfkissen einen kleinen Pergamentfetzen, auf dem „2:1. S.“ stand. Samiel hatte sie reingelegt! Wenigstens drei der Gefährten fanden das überhaupt nicht amüsant.

Außer Aesternis fiel den Agenten nichts ein, was sie in Byrne noch unternehmen könnten. Sherlock entdeckte beim Herumschlendern durch die Gassen der Kleinstadt an einem Gebäude einen Bettlerzinken, ignorierte diese Entdeckung aber vollständig [und der SpL fragte sich, warum er überhaupt noch verdeckte „20“ würfeln sollte...].

Sherlok gesellte sich gähmend zu Heru und NyoSan und hielt mit ihnen ein Mittagsschläfchen im *See-Oger*. Mirha ging allein am Strand spazieren. Cerileas, PaiMuDan und Pinos beschatteten die beiden verdächtigen Pilgerinnen, die in den Wiesen vor der Clanhalle herumliefen und offenbar Ausschau nach Gräben, Tümpeln und Felsbrocken hielten. Interessant!

Unterdessen holte ein Bote des Barons die drei Penner und brachte sie in Brants Turm. Endlich lernten sie also doch noch den Baron kennen. Er gab zu, dass seine Amme in seinem Auftrag an einer magischen Lösung der Rotrosentodesfälle arbeiten würde, für die sie nun mal ziemlich viel Blut brauchen würde. Er bat die Drei, im Interesse Byrnes Stillschweigen zu bewahren (und natürlich zahlte er jedem ein kleines Schweigegeld), denn wenn auch die Mittel zweifelhaft erschienen, seine Amme wäre über jeden Zweifel erhaben und würde am Ende schon alles in Ordnung bringen. Mehr wollte der Baron nicht verraten. Er fügte hinzu, dass er für bessere Lösungen immer zu haben wäre, aber Nichtstun wäre jedenfalls keine Lösung. Etwas belämmert schlichen die drei zurück zum *See-Oger*. Sie konnten jetzt kaum noch guten Gewissens Aesternis überfallen!

Gegen Abend kehrten die aktiven Gefährten im *Heiligen Farand* ein; Pinos versuchte dabei mit einer plumpen Anmache, die beiden Pilgerinnen von ihrem geplanten Schwertraub abzubringen. Er blieb natürlich erfolglos; die „Damen“ hatte selbstverständlich keine Ahnung, welches dumme Zeug der aufdringliche Gast ihnen da erzählen wollte. Sie zogen sich auf ihr Zimmer zurück, um nicht länger von diesem Geschwätz belästigt zu werden. Pinos lauschte

an ihrer Zimmertür und hörte, dass sie trotz dieses Geschwafels des unmöglichen Deppen auf jeden Fall heute Nacht dieses Ding durchziehen würden!

Es folgte ein hastiger Kriegsrat im *See-Oger*. Guter Rat war teuer. Also eine ganz normale Situation.

Sherlok fühlte sich überfordert und ging schlafen. Nein, das war nicht sein Abenteuer!

Während die anderen fünf Agenten durch den nächtlichen Nebel zu den Schafswiesen eilten, um sich dort auf die Lauer zu legen, eilte NyoSan zurück zum *Heiligen Farand*, um die Pilgerinnen zu beschatten. Sie kam gerade noch rechtzeitig, um die beiden zu erspähen, die, wie NinYas gekleidet (und davon verstand die Assassinin eine ganze Menge), zur Clanhalle huschten.

Das Schicksal nahm seinen Lauf. Die beiden Pilgerinnen hatten nämlich kaum die Wiesen erreicht – und die Agenten überlegten noch fieberhaft, was sie wohl tun sollten - , als sich plötzlich hinter einem Steinhügel Ulrica (= die schlimme Ulli) mit gezücktem Pfeil und Bogen erhob und mit dem ersten Schuss eine der „Pilgerinnen“ durchbohrte. Sie stürzte tot zu Boden – und so erging es auch ihrer Begleiterin, die sich umdrehte und von Ulli einen Pfeil in die Stirn bekam. Innerhalb kurzer Zeit waren die beiden Opfer mit den blutroten Rosen überzogen!

Nach diesem verteuft erfolgreichen Anschlag versuchte Ulli vor den Agenten zu fliehen, stolperte aber über ein Wasserloch und wurde im Nu getötet. Das ging überraschend einfach! [Samiel hatte seine Gunst ihrem Enkel geschenkt, den er für seine Seite zu gewinnen suchte. Dessen armselige Versuche, das Heilige Schwert Farands zu stehlen, amüsierten den Dämonenfürst, und es amüsierte ihn auch, dass Ulrica die Möchtegern-Diebe ausgerechnet mit Rosenpfeilen tötete, die natürlich sein Geschenk gewesen waren. Die Verzweiflung des Roten Ritters würde auf vorteilhafte Weise zunehmen und ihn leichter in seine Arme treiben! Ulrica hatte nun ausgedient – Samiel war bereit für den Showdown.]

### **Byrne – Barangarst**

Natürlich freute sich Brant über die Tötung der Hexe (in ihrer Unterkunft, in der sie als Haushälterin eines alten Fischers gewohnt hatte, fanden sich genügend einschlägige Beweise) und zahlte den Agenten gern eine ordentliche Belohnung. Schön, dass der Fall geklärt und er nicht auf andere Hilfe angewiesen war.

Zwei Tage später marschierten die Agenten los, um das geheimnisvolle Barangarst zu suchen. Seit dem Tod der Hexe konnten sich die Byrner wieder an die ungefähre Lage der kleinen Burg in den Sümpfen südwestlich der Stadt erinnern. So kamen die Gefährten zunächst zu dem kleinen Sumpfweller Coranmuir, in dem zwei Alte wohnten, die früher als Diener Riodbarts auf Barangarst gearbeitet hatten; sie konnten den vermutlich besten Weg durch das Wispermeer beschreiben. Außerdem war ein junger Mann bereit, sie als Führer auf diesem Weg zu begleiten.

Nach allerlei mehr oder weniger unheimlichen Begegnungen – Höhepunkt war das Leichenlicht an Gundelyns Grab, einem Molchteich, in den sich Pinos am liebsten mehr als einmal geworfen hätte, wenn Heru nicht auf ihn aufgepasst hätte – erreichten die Agenten die „Barangarster Schutzzone“. Hier trafen sie vier gelangweilte Oger, die ihnen mit den Worten „*Keine Liebkosung – nur die Losung!*“ den Weg versperrten. Da die Gefährten [zurecht]

keine Lust hatten, ihr Glück im Kampf zu suchen, strengten sie ihre grauen Zellen an. [Der SpL hatte Muße, mehrere Maß Bier, Sangria und kiloweise edle Nusstropfen zu vertilgen und zwischendurch nur hin und wieder „Falsch. Haut ab!“ zu brummeln.]

Endlich fiel ihnen die Losung ein. Gut, dass die Oger so ein geduldiger Haufen waren, aber die fanden ihre Besucher sehr sympathisch, weil es ihnen ja sehr oft sehr ähnlich erging und sie sich einfach nicht auf die einfachsten Worte besinnen konnten. Sie schöpften also keinen Verdacht und ließen die Agenten passieren, als diese *„Kommt zum Roten Ritter in die Sümpfe. Etwas Besseres als den Tod findet ihr nicht überall.“* gesagt hatten.

Hinter weißgrauen, großen Moorbirken und Schwarzweidensträuchern, zum Teil faulig am Boden liegend, glimmen qualmende Feuer auf, die in Ecken zwischen zerbröckelnden Steinmauern und Unterständen aus Ästen und Brettern brennen. Zwei einsame, dicke Torpfosten, auf denen blättrige Pilze wachsen, tauchen vor euch auf. Neben ihnen neigt sich eine gemeißelte Steinsäule zur Erde, auf der ein Wappenstein liegt: Er zeigt einen viereckigen Brunnen, in den ein Seehund springt. Die Erde schmatzt unter den Füßen; wie ein Geflecht breiten sich überall tiefe Wasseradern aus. Menschen stehen herum, kauern sich neben die Feuer oder bauen an die Mauern mit herabgefallenen Steinen und altem Holz behelfsmäßige Hütten an. Viele werfen euch neugierige Blicke zu, als brächtet ihr ersehnte Kunde oder Geschenke. Das Geräusch von gleichmäßigen Hammerschlägen sagt euch, dass es hier auch eine Schmiede gibt. In der Mitte der Ruinen steht auf einem kegelförmigen Hügel ein schmutzig-brauner Rundturm, dessen Dach teils eingefallen ist.

Endlich hatten die Agenten also Barangarst erreicht, ein Ort der vollkommenen Trostlosigkeit. Ein Schmied namens Gofannon begrüßte sie. Was suchten sie hier in den Sümpfen? Die Gefährten gaben zu, dass sie nur hier waren, um den Roten Ritter zu sprechen, sich aber keinesfalls seiner Gemeinschaft anschließen wollten. Da am folgenden Morgen sowieso eine der regelmäßigen Ansprachen des Roten Ritters erwartet wurde, stimmt Gofannon zu, dass sie eine Nacht in Barangarst verbrachten. Alles Weitere würde man sehen.

Am nächsten Morgen trompetete Adolar (ebenfalls ein alter Bekannter) eine Fanfare von der Turmzinne – und der kopflose Rote Ritter trat an die Rampe, um bei leichtem Nieselregen eine Ansprache zu halten:

*„Guten Morgen, Barangarst!“* <Leichtes Gebrummel.> *„GUTEN MORGEN, BARANGARST!!“* <Guten Morgen, Roter Ritter.> *„Ja, ein guter Morgen bricht an, ein neuer Tag liegt vor uns, und wenn wir alle richtig zupacken, sind wir am Ende dieses Tages wieder ein schönes Schrittchen vorwärts gekommen auf unserem gemeinsamen Weg in eine bessere Zukunft. Zuviele Opfer haben wir schon gebracht, um das Schwert des Heiligen Farand zu erringen. Es ist besser geschützt, als wir alle dachten – und deshalb sollten wir keine Zeit mehr damit verschwenden, diesem Symbol der alten Götter hinterherzulaufen, die uns ja bisher sowieso ignoriert haben und die wir künftig ebenso ignorieren werden. Nun kommt es vielmehr darauf an, dass wir frohen Mutes daran gehen, unsere Pläne Schritt für Schritt zu verwirklichen.“*

*Ich habe einen Traum. Alle Menschenwesen sollen gleich sein – egal, wo sie geboren wurden, egal, wie sie geboren wurden, egal, wie sie aufgewachsen sind, egal, wie sie aussehen, egal, was ihnen in ihrem Leben widerfahren ist. Ich habe einen Traum. Kein Menschenwesen soll sich schämen müssen für seine Herkunft, oder für seine Armut, oder für seine körperlichen Gebrechen, oder für sein Schicksal. Ich habe einen Traum. Alle Menschenwesen sollen ihre Überschüsse mit den Bedürftigen teilen, damit alle frei sind, ihr Schicksal zu bestimmen. Ich habe einen Traum. Alle Menschenwesen sollen frei sein – frei von den Einflüsterungen heuchlerischer Priester, frei von der Willkür selbstsüchtiger Grundbesitzer und fetter Clansherren, frei von allen Zwängen, die sie daran hindern, ihr Leben selbst und unbestimmt zu führen!*

*Um diesen Traum zu verwirklichen, liegt noch viel Arbeit vor uns. Wir brauchen eine ordentliche Heimstatt. Barangarst muss wieder ganz instand gesetzt werden. Gofannon, mein Freund – verdopple deine Anstrengungen – und helfe alle zusammen, damit uns dieses schwere Werk gelingen möge. Unsere Feinde da draußen werden nicht ewig zuschauen, was hier im Sumpf vor sich geht, also lasst uns auf die Auseinandersetzung vorbereiten, die gewiss vor uns liegen wird. Genug gesprochen für heute – nun frisch ans Werk!“*



Der Rote Ritter rief die ihm bekannten Agenten zu sich zu einer Unterredung in der Halle des Turms. Die Gefährten sahen, dass ein Lederknebel in der Halsöffnung der roten Rüstung steckte. Es war schon seltsam, sich mit einem Kopflosen zu unterhalten!

Der Rote Ritter wollte wissen, ob sie vielleicht bereit wären, sich seiner Sache anzuschließen. Er verriet den Agenten (fast) alles. Ja, Riobbart wäre bestimmt sein Vater. Er hätte ihn nach seiner Geburt verstoßen und in den Sumpf bringen lassen, aber eine Ogerin habe Erbarmen mit ihm gehabt und ihn aufgezogen. Später hätte ihn Ulrica in ihrer Hütte wohnen lassen und ihm Sprechen und andere Fertigkeiten beigebracht. Als er 16 wurde, hätte ihm Ulrica diese rote Rüstung geschenkt und ihm hier in Barangarst erzählt, wer er wäre – und dass Riobbart seine Mutter, die Tochter Ulricas, getötet hätte, als diese sich unerkannt als Hebamme in den Dienst der neuen Frau Riobbarts gestellt hatte. Ulli hätte ihm kichernd gestanden, dass sie nicht verwundert wäre, dass das neue Kind ein Fischmädchen gewesen wäre – sie hätte da mit einem kleinen Tränklein nachgeholfen, um diesen Beinahe-Kindermörder zu bestrafen, der ihren Enkel einfach in den Sumpf geworfen hatte. Dass er dann auch noch ihre Tochter erwürgt hatte, könnte nur mit seinem Tod gerächt werden, und Krollak wäre nun alt genug, um genau dies zu bewerkstelligen. Er wollte sich aber nicht gängeln lassen und ging Riobbart aus dem Weg, bis er ihm in Maris „zufällig“ begegnet war – und „zufällig“ war auch Ulli da. Er hatte mit Riobbart gesprochen, um seine Anerkennung als Vater zu erhalten, aber Riobbart hatte ihn zurückgewiesen - und da hatte er Ullis Rat befolgt und seine Lanzenspitze mit ihrem Gift bestrichen. Einfach hinrichten lassen wollte er sich aber auch nicht, sondern dank seiner List dem Henker entkommen und die Tat damit ungeschehen machen. Als er von Riobbarts Tod erfahren hatte, kam ihm in den Sinn, die Leiche seines Vaters heimzuführen. Und das Schwert? Nun, er hätte gern das heilige Artefakt in seinem Besitz gehabt, um sich seines Schutzes zu erfreuen. Schutz wovor? Das wollte er nicht sagen.

Die Agenten plauderten noch in der Halle mit dem Roten Ritter, als der Araner Tabrizir in der Burg erschien, begleitet von zwei Bettlern aus Byrne, die ihm seinen Zauberspiegel trugen. Die Barangarster strömten neugierig zusammen, und Tabrizir ließ den Spiegel im Turm aufstellen. Es wiederholte sich das gleiche Schauspiel wie auf dem Tempelvorplatz in Byrne. Mit einer Ausnahme - als der Rote Ritter einen Blick hineinwarf, erschien nicht sein verzerrtes Bild auf der polierten Metallfläche, sondern man konnte durch seinen eisernen Harnisch sehen, als wäre dieser durchsichtig wie mattes Fensterglas. Krollaks verborgenes Gesicht schwebte im Spiegel und war für alle sichtbar. Er war mehrere Sekunden lang wie versteinert; hinter ihm drängten sich die Köpfe seiner Leute zusammen, um das Spiegelbild sehen zu können. Dann ging ein schneidendes Kreischen durch den Raum, als der Spiegel von oben nach unten riss und ein gezackter Spalt durch das Silber lief.

Der Rote Ritter stieß einen wütenden und auch verzweifelten Schrei aus, und er stürzte mit gezückter Waffe auf Tabrizir zu. Der Araner lachte und löste sich schlagartig in Luft auf. Das Schwert stach nur ins Leere. Samiels Stimme hing noch im Raum: „*Erwarte meinen Kriegshaufen, Sohn!*“

Der Rote Ritter verbreitete eine wilde Hektik. Das war bestimmt keine leere Drohung! Die Burg musste für einen Angriff seines Widersachers vorbereitet werden, Tempo! Gofannon gab seine Anweisungen weiter, und viele der Borangaster packten an, aber sie waren verstört. Wer oder was war dieser Rote Ritter wirklich? Warum wollte er diese Fragen nicht beantworten? War er am Ende wirklich der Sohn Samiels, eine Ausgeburt der Hölle also, und waren sie vielleicht nur die Seelen, die er für seinen Vater sammelte? Unbehagen machte sich breit.

Am nächsten Tag kam Samiel und trug den Krieg an die Pforten von Barangarst. Ein unheilvoller, riesenhafter Schatten näherte sich der Burg mit einem Knarren und Ächzen, als bögen sich Bäume im Sturm. Es war ein großes Schiff aus altersschwarzem Holz, mit einem nackten Mast und Fetzen verrotteter Takelage. Aus Bug und Bauch tropfte das Wasser und Schnecken klebten überall an den Planken. Sumpfpflanzen und schmieriges Moos hingen von der Reling herab, an der mehrere nassglänzende Gestalten mit wackelnden Köpfen aufgereiht standen. Als Galionsfigur hing ein geschnitzter Hai mit aufwärts gekrümmtem Körper und aufgerissenem Rachen unter der Bugspitze.

Am Ziel angekommen wurde das Schiff wieder schwer und sank ächzend in den Grund ein. Samiel und seine rotgerüsteten untoten „Hairitter“ errichteten ein Lager rund um die Burg: Die Burginsassen konnten zusehen, wie nach und nach grüne Flämmchen aufzüngelten, von denen ein jedes auf der Spitze eines Zelts aus verschimmeltem Tuch saß.

Bei den Belagerten machte sich Angst breit. In den Zelten warteten lauter so Rotgerüstete wie der Rote Ritter, das konnte ja heiter werden! Mehr und mehr Barangarster flohen einfach zwischen den Zelten hindurch in den Sumpf.

Am nebelverhangenen feuchten Morgen war nur noch die Hälfte der Barangarster anwesend, und diese waren zum größten Teil schlechter Laune und der Meinung, dass man sich am besten raushalte aus den Händeln zwischen dem Finsterling und seinem Ableger, der ja offenbar auch zu dieser Gespensterschiffsnummer dazu gehören würde. Nur Wahnsinnige würden ihn verteidigen! Obwohl Gofannon den Roten Ritter vehement verteidigte, wollten viele Barangarster nichts davon wissen, sondern ließen ihn wissen, er könnte seinem geliebten Herrn ausrichten, er könnte sich seinen Traum in den Hintern schieben, sofern dieses Monster einen solchen besäße – wer nur ein Fünkchen Verstand hätte, der würde sofort fliehen, jawohl!

Bei diesen Worten trat der Rote Ritter selbst aus dem Turm und verhöhnte die Feiglinge, die angesichts der ersten realen Gefahr nicht nur sofort ihren angeblich vorhandenen Mut vergessen würden, sondern die es wagen würden, ihn wegen seines ungewöhnlichen Aussehens zu verspotten, wo sie selbst nichts weiter wären als elende Krüppel und ehrlose Halunken. Sie sollten verschwinden, ehe er ihnen ihre erbärmlichen Häuse umdrehen würde!

Diesen kritischen Moment nutzte Samiel, um seine zwölf Kämpfer aufmarschieren zu lassen. Angesichts der roten Armee flohen einige Barangarster, während die anderen zu den Waffen griffen. Der Rote Ritter floh mit den Gefährten in den Turm – und dank der „Vereinzelungsanlage“ (schmale Tür) gelang es den Agenten, Seite an Seite mit Krollak und dank zahlreicher Stärkungstränke in einem harten Kampf insgesamt acht Kämpfer Samiels zu töten. Die anderen vier hatten die Barangarster unter Führung des Schmieds – und mit zahlreichen Opfern – erledigt.

Samiel war nicht amüsiert. Das war ja schon wieder schief gelaufen! Er war der Meinung, dass sein „lieber Sohn“ Krollak einen großen Fehler machte, wenn er sich für die langweilige helle Seite der Macht entscheiden würde, aber so sah es – zumindest momentan – aus, und Samiel war Spieler genug, um ein Niederlage offen einzugestehen: *„Nach dem Freundschaftsbeweis dieser unerschrockenen Kämpfer, die es offenbar für einen Sport halten, mir immer wieder in die Quere zu kommen, kann ich es wohl vergessen, dich hier und jetzt in meine Arme zu schließen, mein Krollak. Ich hätte dich wie einen Sohn geliebt – nun trennen sich fürs Erste unsere Wege. Schade! Und euch Spielern, die ihr Samiel zu eurem Gegner*

*erkoren habt, lasst euch sagen: Es steht nun 3:1 – aber unser Turnier geht weiter, und es wird härter, das verspreche ich euch. Mal sehen, ob ihr auch in der Profiligia bestehen werdet!“*

Krollak verließ die trostlose Burg mit einem Dutzend seiner treuen Gefolgsleute und einigen Ogern, um „irgendwo im Süden“ sein Glück zu suchen.

Die Agenten erreichten im Schlangenmond Crossing. Cerileas, Heru und NyoSan suchten das Kloster Moranmuir auf, um mit Hilfe der Dheis Albi und der Heilkünste der frommen Brüder und Schwestern die unerwünschten Wirkungen des Zauberspiegels ungeschehen zu machen.

*Deorstead, Schlangenmond 2403 nL*

*Bericht #3 der Einsatztruppe West unter Leitung von Cerileas Selkath an den Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft des Valianischen Reiches, den hochgeborenen Pankrethis Nonscrupolous.*

*Waren auf der Suche nach weiteren untoten Mitgliedern des Wystan-Clans und Drais-Kult-Anhängern in Byrne. Trafen dort eine sehr schweigsame, eher griesgrämige, Bevölkerung, der wir nur schwierig Informationen entlocken konnten. Eine mysteriöse Mordserie, die dadurch gekennzeichnet war, dass die Opfer alle rosenförmige Fleisch-Wucherungen aufwiesen (dämonischen Ursprungs!) konnten wir aufklären und letztlich auf die Aktivitäten einer Hexe zurückführen, die dem Samiel-Kult angehörte. Es gelang uns die Hexe in einem harten Kampf zu töten. Spuren führten in ein nahegelegenes Sumpfgelände, wo bei einer alten Burg ein neues Basislager des Samielkultes entstehen sollte. Hier hatten wir einen weiteren harten Kampf mit dämonischen Samielsdienern, die wir schließlich besiegen konnten. Das Lager der Samielsanhänger wurde aufgelöst. Auch wenn wir in Byrne doch keine Anhänger des Drais-Kultes finden konnten, haben wir eine neue Spur des Drais-Kultes, die zur Westküste Albas weist. Dieser Spur wollen wir als nächste nachgehen und werden uns deshalb jetzt nach Almhuin an der grünen Feuerbucht begeben.*

*P.S. Wir hoffen, dass uns auch hier im fernen Alba eine Antwort aus unserer valianischen Heimat erreicht.*

*Moranmuir, Schlangenmond 2403 nL*