

C.7 Bettlerjunge Garan

Thomas Kerbbebaum & Steffi Lammers, MIDGARD-Abenteuer, VF&SF 1991 (im Band *Thronerbe*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1991 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Unlust in Tidford

Wisshard, der Ylathor-Priester, bereitete auf Burg Alasdell alles für die feierliche Bestattung des alten MacKellney vor. Es würde allerdings noch einige Zeit vergehen, bis man einen geeigneten Termin für eine stilvolle Einführungszeremonie gefunden hätte, bei der Flintstone im Beisein der Lairds der Nachbarclans feierlich zum neuen Syre up Alasdell gemacht würde. Und der junge Herr und seine zahlreichen Freunde waren bei diesen Vorbereitungen fast ein wenig im Weg - mittlerweile waren in Alasdell Alchemilla, Anga-del-Horon, Grainne, HaoDai, Kah-el-Ribat, Pippin und Ulwun eingetroffen.

Wisshard meinte, es wäre ein gutes Zeichen für eine dauerhafte Versöhnung, wenn Flintstone auch Sir Archibald MacCunn zu der Feier einladen würde, der aus einer wichtigen Nebenlinie der MacCunns stammte. Er sollte am besten die Einladung persönlich überbringen - ein kleiner Ausflug nach Wulfstead (bei diesem herrlichen Frühlingswetter) würde ihm (und seinen Freunden) guttun, nicht wahr? Und sie sollten sich ruhig Zeit lassen, es eilte nicht!

So kam es, dass Flintstone und seine Freunde sich eines Nachmittags Tidford näherten, wo sie ein oder zwei Tage Pause machen wollten, ehe sie dem Tuarisc stromaufwärts nach Wulfstead folgen würden. Die frische Luft hatte allen gut getan - keiner verspürte Lust zu einem neuen Abenteuer. So interessierte es sie nur mäßig, dass sie kurz vor Tidford eine Stelle passierten, an der offenbar ein Überfall stattgefunden hatte. Anga-del-Horon fand immerhin ein Amulett, das auf einer Seite eine Eule, auf der anderen Seite einen Mund darstellte, und hängte es sich einfach um den Hals. Naja, wenn schon.

In Tidford wurden die Freunde dann von einem aufdringlichen Bettlerjungen namens Garan angemacht, der sie partout zum Gasthaus „Zur Rose und zum Dorn“ schleppen wollte. Na gut, warum nicht. Die Unterkunft war o.k.. Die zahlreichen und sehr heiratswilligen Töchter, von denen bis auf die jüngste leider jede eine deutlich erkennbare Macke hatte, waren zwar etwas lästig, konnten die Freunde aber nicht aus der Ruhe bringen.

Am nächsten Morgen wollten sie eigentlich Tidford wieder verlassen - da war schon wieder dieser Garan zur Stelle. Und wollte ihnen unbedingt die Stadt zeigen - ein lästiger Bursche. Na schön, wenn es sein musste. So lernte man also auch Garans „Opa“ kennen, einen gewissen Marbod, der in der Nähe des Tempels bettelte. Marbod ließ sich von Anga-del-Horons merkwürdigen Äußerungen nicht abschrecken (der Zwerg tat so, als ob er die Andeutungen Marbods hinsichtlich seines Amuletts nicht verstehen würde) und schlug ein Treffen am gleichen Abend vor. Ach ja? Noch ein Tag in Tidford? Naja, o.k.. Wenn es die Götter des Schicksals unbedingt wollten.

Alchemilla lernte am Marktplatz die Klatschtante Gwenifer Brondingum kennen und erfuhr, dass die beiden bei dem letzten Überfall Ermordeten im nahegelegenen Vraidos-Kloster aufgebahrt waren. Sie besuchte das Kloster, gab sich als Studienreisende aus und blieb dort die nächsten Tage, ohne entscheidende Neuigkeiten zu erfahren.

Am Abend trafen sich die übrigen Freunde also mit Marbod, der sie um ihre Hilfe bat. In den letzten Tagen wären einige der Bettler spurlos verschwunden - und einer von ihnen, Theon Einauge (sein bester Freund), wäre später als Leiche aus dem Tuarisc gezogen worden. Der bucklige Alwin und die Vettel Bryna benähmen sich ebenfalls recht merkwürdig in jüngster Zeit. Kurzum - irgendetwas stimmte nicht, und irgendwer hatte es auf die Bettler von Tidford abgesehen. Garan hatte nun vor ein paar Nächten auf der Bootsinsel zwei Männer beobachtet (einen Vermummten und den ehrenwerten Bürger Graefton) und ihr Gespräch belauscht, in dem Graefton beauftragt wurde, ein paar Bettler zu entführen. Graefton war aktives Mitglied der Tidforder Bürgerwehr und als „Geschäftsmann“ in verschiedene, teilweise recht undurchsichtige Machenschaften verwickelt. Und er hatte ständig seine eigene Schlägertruppe um sich, die für ihn bei Bedarf tätig wurde.

Garans Freundin war auch verschwunden. Also gut, die Freunde versprachen, den Bettlern zu helfen. Sie beobachteten die ganze Nacht die beiden „merkwürdigen“ Bettler (Alwin und Bryna), die sich aber total normal verhielten. Leider kam niemand auf die Idee, sich mal mit den beiden zu unterhalten, dann hätte man schnell bemerkt, dass bei beiden mehr als nur eine Schraube locker war. So verging die Nacht ohne Ereignisse. Gäh.

Am nächsten Morgen flüchtete sich Garan zu den Gefährten. Er war in der Nacht beinahe Graeftons Schlägern ins Messer gelaufen und bat die Freunde um Schutz, den sie ihm gern gewährten. Klare Sache, das strengte sie schließlich nicht an. Aber irgendetwas in Tidford unternehmen? Puh, viel zu anstrengend! Graefton mal besuchen und schauen, was das für ein Typ war? Ach nein, lieber in der „Rose und Dorn“ rumhängen und den Tag vergehen lassen. Gäh.

Immerhin nahmen sie die Einladung zu einem Treffen in der Spelunke „Fliegende Wolke“ an, die ihnen mittags ein Bote Graeftons überbrachte. Dort machte ihnen Graefton ein Angebot:

„Ich habe gehört, dass Ihr fremd in der Stadt seid. Ihr macht einen recht fähigen Eindruck. Für solche Leute habe ich eine gut bezahlte Aufgabe. Mein Freund Ronas Eorl, der Kapitän der Seefalke, braucht für seine Fahrt in die Küstenstaaten mehrere Schiffswachen; er hat mich daher gebeten, für ihn ein paar gute Leute anzuheuern. Ronas ist bereit, Euch gut zu bezahlen, solange Ihr Eure Arbeit tut und keine Fragen stellt. Die Heuer beträgt pro Person 10 GS am Tag bei freier Kost und Logis. Eventuell anfallende Heilungskosten würde Ronas ebenfalls übernehmen. Das Schiff wird morgen in Tidford eintreffen und übermorgen wieder ablegen. Was haltet Ihr von diesem Angebot?“

Die Freunde lehnten dankend ab - und prompt gab ihnen Graefton zu verstehen, dass ein längerer Stadtaufenthalt durchaus der Gesundheit abträglich sein konnte. Ach was. Abwarten und Schnaps trinken.

An diesem Abend schlugen die restlichen „vernünftigen“ Bettler (Marbod, der alte Pirat und die kranke Matilda) ihr Nachtlager in den Feldern vor der Fischstadt auf, und Anga-del-Horon blieb zu ihrem Schutz bei ihnen.

Die Nacht verging ereignislos. Am nächsten Vormittag ging der „Seefalke“ im Tuarisc vor Anker, und die Freunde sahen den Seeleuten beim Ausladen der Waren zu. Graefton ging mit einigen seiner „Jungs“ an Bord und kam erst mal nicht wieder. HaoDai und Anga-del-Horon stemmten ein paar Bierchen mit den Matrosen des Seefalken, ohne wichtige Neuigkeiten zu erfahren. Na gut, dann halt nicht.

Am folgenden Abend übernachteten die Bettler in der Nähe des Tempels am Flussufer, damit die Abenteurer den Seefalken im Auge behalten und sie gleichzeitig beschützen konnten. Gähn. Bestimmt passierte wieder nichts.

Es tut sich (doch noch) was

Es sah wirklich gerade schon so aus, als ob die Freunde diesmal das eigentliche Abenteuer im wahrsten Sinn des Wortes verpennen würden, als Flintstone endlich den Einfall hatte, zusammen mit Anga-del-Horon mal bei Graeftons Wohnhaus vorbeizuschauen. Siehe da, Graefton ging gerade mit einem seiner Leibwächter (Haerald) zur Garteninsel. Die beiden Gefährten folgten ihnen.

An der Brücke zur Garteninsel blieb Haerald zurück und hielt die beiden Verfolger mit ein paar markigen Sprüchen davon ab, Graefton auf direktem Weg zu folgen. Also gut - die beiden nahmen sich ein Boot und ruderten auf einem Umweg zur Insel. Dort folgten sie dem Uferpfad bis zur anderen Anlegestelle und sahen dort eine verummte Gestalt ins Innere der Insel laufen. Flintstone schlich hinterher und konnte beobachten, wie sich der Vermummte tatsächlich mit Graefton auf einer Lichtung der Insel traf. Graefton erzählte, dass die Fremden zwar nicht wie Bettler aussähen, aber trotzdem keine Anstalten machten, Tidford zu verlassen. Aber nun würde er diese Störfälle endgültig beseitigen, er hätte schon einen Plan. Der Vermummte bestand mit seltsam monotoner Stimme darauf, dass in der nächsten Nacht die restlichen Bettler entführt würden. Übergabe auf der Bootsinsel, drei Stunden nach Mitternacht, wie gehabt. Die beiden trennten sich. Flintstone und Anga-del-Horon folgten dem Vermummten und sahen, wo er am Ufer der Hauptinsel an Land ging und sein Boot festmachte.

Die restliche Nacht verlief friedlich. Am Morgen erzählte Ulwun, dass sie eine *Vision* gehabt hätte - sie hatte ein riesiges weißes Auge gesehen, das sich allmählich mit Blut gefüllt hätte - die Blutstropfen selbst hätten wie lauter kleine Spinnen ausgesehen. Naja, diese Schamaninnen hatten ja immer recht seltsame Träume.

Die Freunde harrten also in der „Rose und Dorn“ der Dinge, die vielleicht passieren sollten. Garan schickten sie los, um die Bettler darüber zu informieren, dass sie am kommenden Abend wieder besser in den Feldern vor der Fischstadt übernachten sollten. Kurz darauf traf ein Bote von Graefton ein, der erneut ein Treffen mit den Abenteurern vorschlug. Sie lehnten ab.

Flintstone, Kah-el-Ribat und HaoDai warteten in der Wirtschaft auf die Rückkehr des Bettlerjungen - die anderen sahen sich mittlerweile auf der Bootsinsel um. Garan hatte ihnen ja beschrieben, bei welchem Lagerhaus er Graefton und den Vermummten belauscht hatte. Bei ihrem Herumschlendern fiel ihnen auf, dass sie ganz offensichtlich von Graeftons Schlägern beschattet wurden, die sie sogar herausfordernd angrinsten. Sie überlegten gerade noch, ob sie sich mit den Kerlen auf eine Rauferei einlassen sollten, als Flintstone aufgeregt ankam. Garan war verschwunden! Dem albischen Jungsyre war das Warten zu lang geworden, und er hatte sich nun selbst bei den Bettlern umgesehen und festgestellt, dass Garan gar nicht mehr bei allen vorbeigekommen war. Graeftons Leute mussten also schon zugeschlagen haben!

Na, denen wollten sie jetzt erst recht eine Abreibung verpassen. Alle eilten zurück ins Gasthaus, um sich (trotz Verbots) mit schweren Waffen auszurüsten. Die Schlägertruppe war ihnen gefolgt, und es war ein Kinderspiel für die Abenteurer, die „Jungs“ in die Fischstadt zu locken, um dort bei einem verfallenen Haus auf sie zu warten. So kam es endlich zu einem

Straßenkampf. Haerald stand Schmiere, während seine vier Jungs den Freunden die Fresse polierten. Dachte er. Es lief aber umgekehrt, und die vier mussten lauthals um Hilfe rufend Reißaus nehmen (die Stadtwache schaute dann tatsächlich sehr lustlos in dem Viertel vorbei - die „Jungs“ waren in Tidford bei vielen Bürgern unbeliebt). Einen der Schläger konnten die Freunde sogar gefangennehmen und in dem alten Haus verhören. Er wusste aber nichts, was den Gefährten weiterhalf, und sie ließen ihn gefesselt und geknebelt zurück.

Der Tag verging, und Graefton hatte noch nichts wirklich Schlimmes gegen die Abenteurer unternommen. Flintstone war beunruhigt. Er eilte zur „Rose und Dorn“, um sein Gepäck zu holen. Die Freunde waren sich einig, dass sie diese Nacht sowieso nicht im Gasthaus verbringen würden. Der Wirt wirkte zwar etwas verstört, aber sonst schien alles in Ordnung zu sein. Skeptisch ging Flintstone auf Umwegen wieder zu den Gefährten zurück. Nun war Pippin an der Reihe. Und tatsächlich: er fand in seinen Sachen ein Pergament mit lächerlichen Behauptungen („Gardwain ist nicht unser rechtmäßiger Herrscher. Gardwain go home! Lang lebe Fürst Elrohir! Nieder mit Gardwain!“) und einem völlig naiven Attentatsplan. So ein Schmarrn! Aber - im gleichen Moment war Lärm im Erdgeschoß zu hören, und die Stadtwache wollte aufgrund einer anonymen Anzeige die Gästezimmer durchsuchen. Gut, dass die Töchter die Wachen etwas aufhielten - so hatte der Halbling Zeit, über das Klettergerüst für die Rosen zu entkommen.

Die Freunde warteten nun in ihrem Versteck in den Feldern vor der Fischstadt, dass bei Sonnenuntergang die Bettler eintreffen würden - aber: sie kamen nicht. Kunststück. So doof waren Graeftons „Jungs“ auch wieder nicht.

Der Kampf auf der Bootsinsel

Also, was blieb ihnen anderes übrig: auf, auf, hinüber zur Bootsinsel. Pippin öffnete dort geschickt das Schloss einer der Lagerhaustüren, und Flintstone entdeckte schließlich das leere Fass, unter dem sich eine Falltür verbarg. Man klopfte und klopfte und wollte schon zu brachialer Gewalt greifen, als plötzlich tatsächlich ein Riegel entsichert wurde. Als sie die Falltür öffneten, schwirrten ihnen ein paar Armbrustbolzen um die Ohren. Unten hielt ein Leibwächter Graeftons namens Ansgar Wache, der aber kein guter Armbrustschütze war und bald überwältigt wurde.

Die Freunde hatten tatsächlich das Versteck für die Bettlerübergabe gefunden - sämtliche Bettler befanden sich in einem Nebenraum. Ansgar gab bereitwillig Auskunft (er war nicht so blöd, für Graefton sein Leben aufs Spiel zu setzen): Graefton hatte ihm aufgetragen, mit seinem „Team“ die Bettler hierherzuschaffen, und das war ein echtes Kinderspiel gewesen. Er wartete hier auf die Übergabe an den Vermummten, der bisher immer mit zwei stummen Helfern gekommen war, um die Bettler abzuholen. Alle drei hätten so einen merkwürdig süßlichen Geruch gehabt, vermutlich irgend so ein neumodisches Parfüm. Er hätte sich sonst auch nie etwas zu Schulden kommen lassen - die Sache mit Theon Einauge ging voll auf Haeralds Konto - das war überhaupt so ein Tölpel! Der hätte schon bei der „Festnahme“ Theons etwas fest hingeklopft - naja, der übertrieb halt immer.

Die Gefährten überlegten, was sie nun tun sollten. Die Bettler wollten am liebsten von hier verschwinden. Bis auf Alwin und Bryna machten sie alle einen gesunden Eindruck - aber die beiden, die laut Ansgar schon mal entführt worden waren, waren eindeutig nicht ganz bei Verstand. Sie versicherten sich ständig gegenseitig, dass sie ja beide „ganz normale“ Bettler wären, und es „überhaupt nicht normal“ wäre, was hier um sie herum passierte. Was war nur die Ursache dafür?

Die Abenteurer hatten sich gerade entschieden abzuhausen, als plötzlich sieben Köpfe (von sieben „Jungs“) über der Falltür auftauchten und losfeuerten (ja, die Jungs, nicht die Köpfe). Lausige Armbrustschützen allesamt! Eine wilde Ballerei begann, mit leichten Verlusten bei den Schlägern. In gebührendem Abstand waren auch Haerald und Graefton (direkt bei der Ausgangstür des Lagerhauses) anwesend und feuerten ihre Leute an.

Das war natürlich die zweite Falle, die sich Graefton für die Störenfriede ausgedacht hatte. Prima, die Fremden saßen jetzt in der Falle, und es war genügend Zeit vor der Übergabe der Bettler, die Kerle fertigzumachen. Die wenigen Bewohner der Bootsinsel waren zum Glück entweder schwerhörig oder bestochen, sich heute Abend woanders einen schönen Abend zu machen.

Natürlich ging es nicht so einfach, wie sich Graefton das vorgestellt hatte. HaoDai und Pippin feuerten munter zurück (das war nun doch noch ein Abenteuer nach ihrem Geschmack geworden), und Ulwun versuchte, die Angreifer magisch zu schwächen. Die „Jungs“ forderten (erfolgreich) eine Gehaltsaufbesserung bei Graefton. Ein Katz-und-Maus-Spiel begann, und beide Seiten ließen sich (leicht durchschaubare) Tricks einfallen: Kah-el-Ribat streckte z.B. eine Stange mit seinem Turban hoch, oder die „Jungs“ löschten ihre Laternen und taten so, als ob sie aufgeben würden. Ansgar meinte, er würde einfach Öl runterkippen und alle ausräuchern, aber Haerald wäre halt wieder zu blöd. So ging es eine Zeitlang hin und her.

Schließlich fingen die Schläger wirklich an, aus dem Lagerhaus ein paar Ölfässer herbeizuschaffen. Die Stunde für einen Ausfall war gekommen. Pippin kletterte zuerst aus der Falltür heraus und versteckte sich sofort zwischen den Regalen, verfolgt von zwei „Jungs“, die aber offensichtlich auch recht wenig Lust hatten, in der Dunkelheit ein kleines Messer in die Rippen zu bekommen. Die beiden verdrückten sich bei der ersten Gelegenheit aus dem Lagerhaus. Pippin kletterte auf ein paar Fässer und griff mit seiner Schleuder von oben ins Geschehen ein.

Seine Kameraden kriegten es nämlich inzwischen mit den fünf anderen „Jungs“ zu tun. Zum Glück für die Freunde waren es aber alle mehr Raufbolde und im Umgang mit Waffen nicht besser wie sie (eher schlechter). Nach und nach gewannen die Gefährten die Oberhand. Ulwun musste allerdings einen bösen Armtreffer einstecken und flüchtete in den dunklen Lagerraum, verfolgt von ihrem Gegner. Die Schamanin konnte ihn zwar noch einmal kurz mit ihrem Knochengewand schockieren (und ihrem Ausruf: „ich habe den Bösen Blick“), aber ihr Angreifer hatte ein Amulett und stach sie schließlich - beinahe tödlich - nieder. Dann schloss er sich aber dem allgemeinen Rückzug seiner überlebenden Kumpanen an. Zwischenbilanz: 4 tote „Jungs“, 3 in die Flucht geschlagen (und Ansgar schloss sich den Fliehenden an, ohne dass ihn die Abenteurer aufhielten).

Graefton floh ebenfalls rechtzeitig, während sich Haerald den Abenteurern in den Weg stellte und zum Berserker wurde - und ihnen noch einmal sehr zu schaffen machte, ehe er von Grainne den Todesstoß versetzt bekam.

Aufräumarbeiten

Zusammen mit den Bettlern ging es nun wieder zurück ans Festland. Marbod hatte nur noch einen Wunsch: bloß raus aus Tidford, bevor er noch mehr Schwierigkeiten mit Graefton bekam. Auch die Freunde fühlten sich nicht besonders wohl in ihrer Haut und übernachteten vorsichtshalber in ihrem Versteck bei der Fischstadt. HaoDai und Grainne hätten sich lieber

gleich mit dem geheimnisvollen Vermummten angelegt, und statt auch zu schlafen, eilten sie durch die nächtlichen Gassen Tidfords erneut an das Ufer des Tuarisc. Und sie sahen wirklich ein Boot mit drei Insassen, das von der Bootsinsel zur gleichen Anlegestelle fuhr wie das Boot, das Flintstone und Anga-del-Horon vorher beobachtet hatten. Die Anlegestelle lag praktisch hinter dem Wirtshaus „Zum Weißen Auge“.

Als sie schließlich doch zu ihren Freunden zurückkehrten, horchte Ulwun auf - sie hatte ja eine Vision von einem Weißen Auge gehabt. Na, da musste man sich doch noch etwas umschauen.

Am Vormittag verließen die Bettler Tidford. Und im Lagerhaus auf der Bootsinsel wurden bei Tagesanbruch die Leichen der „Jungs“ entdeckt - DAS Tagesgespräch in Tidford. Graefton war spurlos verschwunden. Die Stadtwachen und die Mehrheit der Bürger tippten auf eine „interne Meinungsverschiedenheit“ zwischen den Schlägern und waren gar nicht so unzufrieden, wenn sich die „Jungs“ gegenseitig aufmischten - dann ließen sie wenigstens die unbescholtenen Bewohner Tidfords in Ruhe.

Die Freunde schauten sich beim „Weißen Auge“ um, das von einem KanThai namens PodFol geleitet wurde. Die Tidforder hielten nicht viel von seiner exotischen Küche - es war mehr ein Gasthaus für Durchreisende und meistens gar nicht gut besucht. Absolut ungewöhnlich war aber, dass heute das Gasthaus geschlossen hatte - einen „Ruhetag“ hatte es im „Weißen Auge“ bisher noch nicht gegeben.

Die Abenteurer warteten bis zum Abend, dann drangen sie zu viert (Flintstone, Grainne, HaoDai, Kah-el-Ribat) in den Hinterhof der Wirtschaft ein. Gut, dass es Grainne gelang, die Bulldogge zu zähmen - da konnte Flintstone (der junge Syre riskierte seinen Ruf, aber das war ihm egal) ungefährdet über die Mauer klettern und die Tür für seine Freunde öffnen.

In der Wirtschaft selbst lag ein schwerer süßlicher Geruch in der Luft, und alles war ruhig. Nicht lange - denn zwei Zombies bewachten das Treppenhaus und mussten niedergeklopft werden. Im Obergeschoß fanden die Freunde viele Bücher - HaoDai konnte erkennen, dass sich die meisten Werke mit Beschwörungsmagie oder der Anbetung YenLens beschäftigten. Die Eindringlinge stießen auch auf PodFol selbst, der sie aber offensichtlich schon erwartet hatte und sich wegbeamtete, als sie in sein Schlafzimmer kamen - und die Luft vorher mit *Todeshauch* verpestete.

Kaltblütig durchsuchten die Freunde trotzdem systematisch die Wohnräume ab. Kah-el-Ribat führte einen Tanz auf, der ihn künftig vor Feuer schützen sollte (der Derwisch hatte eine Vorahnung) - und HaoDai steckte ein paar der vielversprechendsten Zauberbücher in seinen Rucksack.

Schließlich kamen die Abenteurer in den Keller - und fanden dort die gesuchten drei Bettler, die in einer Ecke in einem sehr tiefen Schlaf lagen - vermutlich mit Drogen vollgepumpt, vermutete HaoDai ganz richtig. Ein großes (leeres) Weinfass war die Verbindung zum geheimen Labor PodFols - als Flintstone die Geheimtür öffnete, kam ihm erneut ein Todeshauch entgegen. Schnell warf er die Tür wieder zu. Was tun? Doch da begann plötzlich HaoDais Rucksack zu qualmen - die Zauberbücher gingen in Flammen auf, die ungewöhnlich hell und heiß brannten. Bis die vier Gefährten lange schauten, hörten sie auch schon seltsame Geräusche aus den oberen Stockwerken der Wirtschaft.

Nichts wie raus hier! Sie packten die betäubten Bettler und schleppten sie aus dem Keller und ins Freie. Draußen brach gerade Panik aus und keiner achtete in der Dunkelheit auf sie. Kaum hatten sie die Bettler in einer ruhigen Nische zwischen zwei Häusern abgelegt, schlossen sie sich einer Eimerkette an. Letztlich war aber alle Mühe umsonst - das „Weiße Auge“ brannte bis auf die Grundmauern runter.

PodFol blieb natürlich spurlos verschwunden - keiner der Abenteurer glaubte, dass er in den Flammen umgekommen war. Hoffentlich würde der zauberkundige YenLen-Diener nicht noch einmal ihre Wege kreuzen!

Am nächsten Tag verabschiedeten sich Grainne und Kah-el-Ribat von den anderen - sie wollten sehen, wohin die drei befreiten Bettler verschwinden würden, die nach ihrem Aufwachen aus der Bewusstlosigkeit plötzlich alle Wanderlust bekommen hatten und nach Corrinis wollten, „alles andere wäre nicht normal“. Die drei wirkten ähnlich plemplem wie Alwin und Bryna - was ging da nur vor?

Flintstone ritt mit seinen restlichen Begleitern weiter nach Wulfstead.