

D.2 Der Ritter in Rot

Gerd Hupperich, www.midgard-online.de 2003 – Rotbarts Burg (Teil 1)

Phil Gallagher, Jim Bamba & Graeme Davis, WFRP-Abenteurer *Death on the Reik*, Games Workshop 1987

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

Wulfstead

Im Luchsmond (2402 nL) folgten zwei weitere ETW-Agenten dem Lauf des Tuarisc nach Wulfstead, der valianische Nachtarbeiter Saltor Lufticus und der ghurrische Söldner Heru Wilwarin. Letzterer hatte eine rawindische Bettlerin namens Sundari im Schlepptau, die er in Corrinis aufgegeben hatte; er konnte dem charmanten Lächeln der Landsmännin einfach nicht widerstehen. Heru hatte sich während der Reise nach Wulfstead sogar um ihr schweres Gepäck gekümmert und Sundari angeboten, seine Freunde kennenzulernen, mit denen er auf der Suche nach lukrativen gefährlichen Aufträgen wäre. Die nette junge Frau hatte sein Angebot gern angenommen – Geld und Gesellschaft konnte sie gebrauchen.

Thame

Mangels besserer Ideen reisten die Gefährten, die sich gern von der scheinheiligen Bürgerschaft Wulfsteads verabschieden wollten, zu ihrem Kontaktmann nach Thame, dem Krämer Gillman MacConuilh. Vielleicht hatte er einen Auftrag für sie? Am 6. Einhorn waren sie dort und nahmen in Romildas Herberge ihr Quartier (in der „Flintstone-Suite“). Die nette und sehr gesprächige Romilda erzählte ihren neuen Gästen, dass hier im Ort dank *Flintstone & His Fabulous Friends* im letzten Jahr mehrere Hexen entlarvt und getötet wurden [s. C.22, Brut der Kröte] – zuletzt verbrannten im Herbst 20 „Getreue“ aus Ringholt auf einem großen Scheiterhaufen, nachdem sie Xan und die Obrigkeit verhöhnt und damit gedroht hatten, Samiel, ihr Meister, und der Bund des Grünen Sigills würden ihren Tod rächen [das beruhte auf einer groben Unvorsichtigkeit Brandenes, der den Getreuen – aus Prahlerei – mehr von diesem Geheimbund verraten hatte, als es Samiel recht gewesen sein konnte]. Sie verbrannten ohne jeden Schmerzenslaut. Seither war auch ein gewisser Brandene MacConuilh verschwunden, ein ehemaliger königlich-albischer Waldläufer, der früher hier seinen Dienst geleistet hatte.

Abends traf sich die ETW mit ihrem Kontaktmann; dank des halben Orobors (der Bruch verlief exakt zwischen Drachenmaul und Drachenschwanz) konnten sie sich mit der vorgeschriebenen Methode ausweisen. Nur Sundari musste passen – und die Jungagenten bekamen von Gillman MacConuilh einen mächtigen Anschiss zu hören, da sie offenbar aus ihrer Arbeit für den Seekönig überhaupt kein Geheimnis machten. Betreten nahmen die Gefährten diesen Ruffel hin – Gillman ging davon aus, dass sie schon dafür sorgen würden, dass Sundari nichts verraten konnte. Die Bettlerin hatte bei diesem Wortwechsel runde Augen bekommen und versicherte ihren neuen Bekannten etwas später per Eid, dass sie nichts von ihrer geheimen Mission verraten würde.

Die Agenten zeigten ihrem Kontaktmann den Brief, den sie von Friedrich Magirius erhalten hatten [s. D.1 Schatten über Wulfstead].

„G.S.“ könnte also „Grünes Sigill“ bedeuten! War Joran MacArren also mit einer Hexe des Grünen Sigills in Verbindung gestanden? Gillman bestärkte die ETW in ihrem Vorhaben, diese „E.H.“ ausfindig zu machen. Hatte dieser Joran nicht 5 Jahre lang in Beornanburgh oder

Cambrygg studiert, ehe er vor 5 Jahren nach dem plötzlichen Tod seines Bruders Kelwin die Geschäftsleitung in Wulfstead übernommen hatte? Diese E.H. könnte Joran also dort kennengelernt haben! Die ETW sollte sich am besten mal in Beornanburgh umhören, mit wem sich damals Joran besonders häufig getroffen habe. Gillman machte klar, dass frisch gebackene Agenten erstmal ihre Tugenden und Qualitäten unter Beweis stellen müssten, ehe sie mit politischen Aufträgen bedacht würden. Erst die Dungeons und der Zombie-Matsch, dann die Ermittlungen bei Kaviar und Wodka (falls man in Moravod zum Einsatz käme, seufz).

Ufer des Tuarisc, südlich Galenstead

Gillman sorgte dafür, dass die Agenten in Wulfstead ein flaches Flussboot der MacConuilhs besteigen konnten, das sie in 4 Tagen nach Corrinis bringen sollte.

Am 14. Einhorn regnete es seit dem frühen Morgen. Die meisten Agenten und die nicht benötigte Besatzung hatten in der Kabine Schutz gesucht; die anderen Schiffer ruderten nach den Anweisungen des Lotsen aus Berensford, der am Morgen an Bord gegangen war. Der Tuarisc floss hier träge dahin; die Schlammfluten des Frühjahrs und nach starken Regenfällen änderten den Lauf des Stroms ständig und erforderten ortskundige Führung, damit das Schiff nicht die Fahrinne verließ und auf einer Schlammbank auflief.



Am frühen Nachmittag kam es bei einer Flussbiegung zu einer merkwürdigen Beobachtung. Saltor sah im Schilfgürtel am linken Ufer die Leiche eines einfach gekleideten Mannes, der dort mit dem Gesicht nach unten im Wasser trieb. Bis er Alarm geben konnte, war das Boot schon um die Biegung herum; dort trieb ein Flussboot (es gehörte den MacTilions) offenbar steuerlos im algengrünen Flachwasser. Auf dem Dach der kleinen Kabine hing ein toter blutüberströmter Mann am Steuer.

Die Besatzung kannte das Boot dieser Holzfällerfamilie und den ermordeten Vater und war natürlich auf Wunsch der Agenten bereit, das eigene Boot in die Nähe des anderen zu bringen. Cerileas, Heru und Saltor sprangen hinüber und entdeckten die Frau des Holzfällers und ihren 20-jährigen Sohn erschlagen in Blutlachen zwischen Ruderbank und Kabineneingang liegen. Sie liefen in die Kabine, deren Einrichtung offenbar vor kurzem zerstört worden war (zerfetzte Hängematten, zerbrochene Stühle, durchwühlte Vorratstruhen), gefolgt von Pinos, der sich einbildete, von irgendwoher ein leises Wimmern gehört zu haben.

Die weiblichen Gefährten – Mirha, PaiMuDan und Sundari – standen oben am Deck herum, als plötzlich ihr eigenes Flussboot von zwei rothäutigen nackten gehörnten Teufeln (mit schwarzen Lockenhaaren) angegriffen wurde, die aus dem Wasser auftauchten, sich geschmeidig an der Bootswand auf das Schiff der Agenten zogen und mit sichelförmigen Klauen sofort auf die Ruderer eindrangten, die gerade noch lange Messer zücken konnten, um sich mehr schlecht als recht zur Wehr zu setzen.

Ohne Experten-Hilfe wäre die tapfere Besatzung dennoch bald ein Opfer der knallharten Gegner geworden. Beinahe sämtliche Agenten mussten in den Kampf eingreifen – und selbst dann blieb der Ausgang eine Zeitlang sehr ungewiss. PaiMuDan brach mit tiefen Fleischwunden zusammen und schleppte sich mit letzter Kraft in die Kabine – Cerileas konnte ihre Verletzungen später fachkundig versorgen. Zunächst kämpfte der Ordenskrieger aber tapfer gegen die Teufel und erschlug den ersten, dessen „Leiche“ sich spurlos auflöste – und ebenso spurlos verschwand auch der zweite (feige) Teufel, der offenbar problemlos Midgard verlassen konnte. Sherlock war enttäuscht – gerade als er ins Geschehen eingreifen wollte, gab es keinen Gegner mehr!

Doch dem Ermittler konnte geholfen werden! Als nach einer kurzen Erholungspause die Agenten ihre Durchsuchung des Flussschiffs fortsetzten, stießen Saltor und Pinos hinter der kleinen Tür, die von der Kabine aus in den niedrigen Hohlraum des Bootes unterhalb der Ruderbänke führte, auf zwei weitere Teufel! Die beiden hatten nach dem Menschlein gesucht, das sich hier irgendwo verbergen musste, und hätten am liebsten abgewartet, bis die Bezwinger ihrer beiden Kollegen wieder verschwunden wären, aber nun hatte man sie entdeckt, und das bedeutete gnadenlosen Kampf.

Dank Heru, der das Trio der Agenten komplettierte, konnte nur ein Teufel wirkungsvoll kämpfen – aber das reichte den Gefährten völlig. Saltor brach nach einem kritischen Gesichtstreffer halbtot [0 LP] zusammen, und es mussten wirklich nahezu alle Kämpfer (Cerileas, Heru, Mirha, Sherlock) und Pinos (mit *Angst* und *Verwirren*) ihre ganze Kraft zusammennehmen, um den dritten Teufel schließlich doch zu vernichten. Schon völlig kaputt, bekamen sie es mit dem vierten frischen Teufel zu tun, aber der schätzte die Lage falsch ein und entmaterialisierte nach dem ersten schweren Treffer Mirhas.

Das war knapp gewesen [und dieser Paukenschlag zu Beginn des Abenteuers gefiel dem SpL]. Die Gefährten entdeckten das kleine frischgebackene Waisenmädchen und spendeten ihr ein wenig Trost (immerhin waren die Teufel weg), ehe sich die Frau des Flusskapitäns ihres Bootes um das arme Kind kümmerte. Das Mädchen hatte die folgende auf Albisch geführte Unterhaltung der Teufel belauscht: *„Also, wir müssen unserem Meister wirklich zeigen, dass wir unsere Sache besser machen als diese Stümper in Wulfstead. Hey, der Chef war aber echt sauer über dieses Malheur!“* *„Aber wir sind da ein ganz anderes Kaliber! Tod und Verderben jedem Menschen!“* *„Das ist schon mal ein tolles Motto!“* *„Und wir haben vielleicht nicht gleich das richtige Boot erwischt (null schlitzäugige Zwillingmädchen, nicht wahr), aber der Anfang ist schon mal echt Klasse, da kann sich selbst Samiel nicht beschweren. Nachher legen wir uns wieder auf die Lauer, für den nächsten Überfall.“*

Berensford – Corrinis – Beornanburgh – Cambryg

Die weitere Reise verlief ohne Zwischenfälle. Am 26. Einhorn trafen sich die Agenten mit ihrem Kontaktmann, Bruder Geoffrod, einem Bibliothekar im Dienste Xans in der Großen Bücherei der Königlichen Akademie. Er konnte wirklich weiterhelfen, denn die Initialen „E.H.“ klangen nach „Etelka Herzchen“, einer Alchimistin, die bis vor drei Jahren in

Cambyg einen gutgehenden Laden besessen und Pillen gegen Prüfungsangst und Lernschwäche sowie Liebes- und Antiliebepillen an viele Studenten verkauft hatte. Sie war aber spurlos verschwunden, seit sie ihren Laden verkauft hatte. Mehr wusste Geoffrod nicht, aber die neue Ladenbesitzerin konnte den Gefährten die Auskunft geben, dass die kleine Schwester ihrer Vorgängerin, Elvyra Herzchen, eine Kräuterfrau, die früher mit Etelka die ein oder andere Zutat getauscht hatte, in Lagganford 60 km nördlich von Cambyg am Morne wohnte.

Lagganford

Am Nachmittag der 1. Nixe kamen die Agenten in dem kleinen Dorf an, das sogar eine Dorfschänke („Röhrender Hirsch“) hatte. Elvyras Häuschen mit einem hübschen „verwunschenen“ Kräuter- und Blumengarten lag etwa 1 km flussabwärts am schilfbestandenen Ufer des Morne. Die Tür stand offen, aber niemand antwortete auf das Klopfen und Rufen der Agenten.

Ein vorsichtiger Blick durch eines der Fenster zeigte, dass hier offenbar ein Kampf stattgefunden hatte – die Einrichtung war verwüstet, Vitrinen, Schränke und Truhen waren durchwühlt worden, ein einziges Chaos. Die Gefährten durchsuchten das Häuschen; Saltor und Sundari fanden in der Küche den geheimen Zugang in Elvyras Keller, in dem sich ihre „Hexenküche“ zur Zubereitung heilkräftiger Tränklein und Salben befand. Manche der Säfte leuchteten sogar von selbst! Eine kleine Schatulle mit Goldstücken und Schmuck sowie ein paar beschriftete Pergamente wurden von den Agenten „sichergestellt“.



Der wesentlichste „Fund“ war aber die zehnjährige Nichte Elvyras, Lisa MacCeata, die sich im Keller vor den bösen Männern versteckt hatte, die vor ein paar Stunden ihre Tante besucht und mit Gewalt aus dem Haus geschleppt hatten, nachdem Elvyra nicht bereit gewesen war, irgendetwas zu schwören, was ihre Besucher offenbar von ihr verlangt hatten. Lisa gab zu, dass sie gern bei ihrer Tante „zum Spielen“ war, und nach einem vorschriftsmäßigen Verhör der Kleinen wurde den Agenten klar, dass die talentierte Lisa von Elvyra bereits alchemistische und magische Grundkenntnisse erworben hatte und unbekümmert „tolle Tränklein“ brauen wollte. Gegen Saltors frische Gesichtsnarbe konnte sie aber nichts machen.

Lisas Eltern wohnten eine halbe Stunde flussaufwärts am Morneufer – und dorthin brachten die Agenten in der Abenddämmerung das Mädchen. Ihre Nachricht versetzte den Fischer und seine Frau in helle Aufregung, und zusammen mit den Gefährten eilten sie ins Dorf, um im Röhrenden Hirsch die Angelegenheit zu besprechen.

Bei der eilends einberufenen Dorfversammlung stellte sich heraus, dass mittags drei Handwerksburschen durch Lagganford gekommen waren, die sich beim Wirt nach dem hiesigen Bedarf für Reparaturarbeiten erkundigt und um ein einfaches Quartier gebeten hatten; er hatte ihnen die übliche „Rote Scheune“ in den Mornewiesen genannt, die für derlei Anlässe genutzt wurde. Bisher hatten sich die drei allerdings nicht wieder im Ort blicken lassen.

Alle waren sich einig, dass das bestimmt die Halunken waren, die die allseits beliebte Dorfhexe Elvyra entführt hatten. Saltor konnte mit einiger Mühe die aufgebrachten Dörfler dazu überreden, lieber im Wirtshaus zu bleiben und einen Uisge zu trinken, um das Leben der Geisel nicht zu gefährden und ihre Befreiung ausgebildeten Spezialisten – nämlich ihm und seinen Kameraden – zu überlassen. Während Heru zurück blieb, um aufzupassen, dass niemand die Nerven verlor, machten sich die übrigen Agenten mit Elvyras Schwager als Führer auf den Weg zu Scheune.

Die alte Scheune hatte zwei Türen. Auf der Wetterseite befand sich eine halbvermoderte Tür in 3m Höhe, die provisorisch von außen mit ein paar alten Brettern vernagelt war, damit nicht noch mehr Feuchtigkeit in den Heuschober drang. Auf der anderen Seite waren zwei große ebenerdige Türen, die aber von innen verriegelt waren. In der Scheune war es dunkel und still – bis auf ein leises Schnarchen, das hinter den großen Eingangstüren zu hören war.

Die vier Fensterläden waren alle von innen verriegelt, aber einer von ihnen gab offenbar beim Ansetzen eines Hebels etwas leichter nach. Cerileas stemmte sein Werkzeug stärker in den Spalt – und der verrostete Innenriegel gab plötzlich nach, fiel runter und zerschlug einen alten Tonkrug. Das Scheppern weckte natürlich die Wache auf dem Boden der Scheune, die hinter der Eingangstür geschlafen hatte. Bis sie die Lage richtig eingeschätzt hatte, waren schon Cerileas und Saltor ins Innere der Scheune eingedrungen. Der Ordenskrieger war mit Abblendlaterne und Schwert bewaffnet und hielt den nervösen Wächter in Schach, der wenig Lust hatte, sich an der Waffe seines Gegenübers zu verletzen und vor allem „Scheiße, Mann“ rief.

Unterdessen öffnete Saltor die Eingangstüren und ließ seine Gefährten in die Scheune, die allesamt die Rufe des immer aufgeregteren Wächters ignorierten, dass sie gefälligst sofort verschwinden sollten. Oben auf dem Heuschober meldeten sich jetzt seine beiden Kumpane zu Wort; sie führten eine gefesselte und geknebelte Frau an den Rand der Empore und drohten – nach einer geflüsterten Beratung und mit einigem Zögern – damit, ihr die Kehle aufzuschlitzen, wenn sich die unerwünschten Schnüffler nicht sofort verpissten. Das wollten

die Agenten freilich nicht riskieren, und streng nach der ETW-Vorschrift zur Entspannung von Geiselnnehmer-Befreier-Konfrontationen begannen sie, die offenbar von der Gesamtsituation überforderten Strolche in ein Gespräch zu verwickeln. Pinos setzte dabei *Beeinflussen* ein und überzeugte sowohl den Wächter im Erdgeschoss als auch einen der beiden Täter im oberen Stockwerk, dass sie sich lieber ergeben sollten, wenn ihnen ihr Leben lieb wäre.

Aber der andere Halunke blieb stur – und in weiser Voraussicht schlichen sich PaiMuDan und Sherlock schon mal auf die andere Seite der verrotteten Hintertür. Und wirklich – die beiden Strolche stießen ihr Opfer plötzlich von der Empore hinab und sprangen selbst mit Kraft gegen die vernagelte Hintertür, die beim zweiten Versuch nachgab. Angesichts der feindseligen Haltung der beiden Agenten ergaben sie sich sofort (mit weiteren „Scheiße, Mann, Scheiße“ – Rufen) – und der dritte Strolch in der Scheune wurde sowieso widerstandslos überwältigt.

Elvyra – denn natürlich war sie das Opfer gewesen – hatte sich bei dem Sturz ins Heu eine tiefe Fleischwunde zugezogen, die Cerileas aber sofort versorgen konnte. Da die drei Strolche sehr gesprächig waren, klärte sich das Geschehen leicht auf.

Elvyra hatte vor 9 Tagen eine Potenzsalbe für einen alten geizigen Gutsbesitzer namens Alan MacRathgar hergestellt, der eine Tagesreise flussabwärts wohnte, und dafür 20 GS bekommen. Eine Magd hatte diese diskrete Besorgung „gegen die Altersbeschwerden des Chefs, hihhi“ ausgeführt. Doch der Depp hatte die Salbe für einen Brotaufstrich gehalten und gegessen – freilich ohne Effekt. Auf seinen Beschwerdebrief („*Werte Elvyra. Ich habe es mit einem Aufstrich nach eurer Anweisung probiert, doch die erwünschte straffende Wirkung blieb leider aus. Dafür habe ich nun wirklich nicht mein gutes Gold ausgegeben! Bitte steht für euern Fehler ein, wie man es von redlichen Geschäftsleuten erwarten darf – auch wenn ihr nur ein Kräuterweib seid. Spielt nicht mit meiner Geduld und bewahrt euch meine Freundschaft. Es wäre eine schlechte Idee, mich gegen euch aufzubringen.*“) antwortete Elvyra der wartenden Magd, es wäre nicht einzusehen, warum sie für einen eindeutigen Irrtum ihres Kunden aufkommen sollte [ihre Anweisung: „vor dem Verkehr dünn aufstreichen“ war doch eindeutig - allerdings schrieb Elvyra wirklich sehr unbeholfen und man hätte auch „vor dem Verzehr“ lesen können]; wenn ihr Herr eine zweite Salbe möchte, dann sollte er sie bitte im Voraus bezahlen – und einige Zutaten fehlten ihr im Moment sowieso.

Diese schnippische Antwort erzürnte den alten Geizkragen so sehr, dass er drei Strolche, die sich bei ihm zwecks Ausbesserung eines Stalls ein paar Silberstücke verdienten, für ein paar Goldstücke beauftragte, Elvyra bei ihrem weiteren Weg einen Besuch abzustatten und die „Betrügerin“ zu zwingen, einen Eid auf die heilige Vana zu schwören, dass sie ihm kostenlos funktionierenden Ersatz beschaffen würde, oder ihr wenigstens die 20 GS abzunehmen, die sie bestimmt noch hätte – und wenn sie ein paar weitere GS in ihre eigenen Taschen füllen würden, nun, das wäre ihm egal. Hauptsache, Elvyra erkannte, dass ihr neuer Nachbar – der Alte ist erst seit ein paar Monaten aus dem Norden auf diesen Hof als Alterssitz gezogen – keiner war, mit dem man seine Späßchen treiben und sauteure Preise für wirkungslose Mittel verlangen konnte.

Die Drei waren sofort mit Gewalt in Elvyras Häuschen eingedrungen. Elvyra leistete keinen Widerstand und wurde „gebeten“, den gewünschten Eid zu schwören. Das lehnte sie freilich ab. Daraufhin durchwühlten die Strolche sämtliche Siebensachen, fanden aber nur eine Geldbörse mit einigen SS und KS. Elvyra stieß angesichts dieses Chaos einige eindrucksvolle Abanzzi-Flüche aus, die die einfältigen Ganoven beeindruckte. Würden ihre Eier tatsächlich verfaulen? So leicht war dieser Auftrag des Geizkragens nun doch nicht – und die Amateur-Ganoven schreckten vor echten Gewalttaten zurück. So tief waren sie noch nicht gesunken! Sie beschlossen, Elvyra erstmal in die Scheune zu bringen, damit sie niemand in dem Häuschen entdeckte.

In der Scheune banden sie Elvyra auf einen Stuhl und berieten, was sie jetzt am besten mit der „Hexe“ machen sollten. Die Scheune mit ihr abbrennen? Elvyra wurde allmählich klar, dass sie besser nicht geflucht hätte, und wollte nun gern alles tun, um die Strolche zu beruhigen. Aber geknebelt und gefesselt blieb ihr nichts übrig, als gute Vorsätze zu haben. Wegen der paar Goldstücke wollte sie keinesfalls ihr Leben verlieren!

Die gefangenen Ganoven beichteten sofort ihre Verfehlungen und beteuerten, dass sie künftig solche bescheuerten Aufträge nie wieder annehmen wollten. Das schoren sie bei allen Dheis

Albi! Sie waren auch sofort bereit – unter Aufsicht des „Ochsen“, eines sehr kräftigen Dorfburschen - Elvyras Häuschen wieder herzurichten und natürlich auch das Dach des kleinen Schuppens zu flicken, in den es seit Jahren hineinregnete.

Damit gaben sich alle zufrieden, obwohl einige Lagganforder nicht übel Lust hatten, den Halunken trotzdem ordentlich die Fresse zu polieren. Die Drei waren den Agenten ehrlich dankbar, dass sie sie vor den sonst sehr wahrscheinlichen Prügeln bewahrten.

Zu später Stunde begleiteten die Agenten Elvyra zurück in ihr Häuschen und kamen dabei auf den wahren Grund ihres Hierseins zu sprechen, ihre Suche nach Etelka Herzchen. Elvyra erzählte ihnen alles über sich und ihre Schwester.

Elvyra war 40 Jahre alt, wirkte aber 10 bis 15 Jahre jünger. Sie war zusammen mit ihrer 10 Jahre älteren Schwester vor 15 Jahren nach Beornanburgh gekommen. Natürlich hießen die beiden nicht wirklich „Herzchen“, sondern Ghiordigliocchi, aber dieser Zungenbrecher war nichts für die Alba – und gleich gar nichts für den albischen Kaufmann Gilbert MacCeata, der die beiden Abanzis in den Küstenstaaten kennengelernt und sein Herz an Etelka verloren hatte. Leider verstarb der Arme auf hoher See – er hatte eine Fischgräte verschluckt und war erstickt. Gut, dass Etelka in den Küstenstaaten etwas gespart hatte – dieses Vermögen hatte sie ihr bis dahin verheimlicht gehabt, um sie nicht zu beunruhigen, wegen möglicher Diebe und so. Die beiden Schwestern hatten sich in Beornanburgh und Umgebung umgesehen – und eröffneten schließlich einen kleinen Kräutertees und schmerzlindernden Aufgüssen kümmerte, begann Etelka etwas für ihre alchemistische und arkane Bildung zu tun. Immer öfters kam es zum Streit zwischen den Schwestern – und 2 Jahre später, also vor 13 Jahren, folgte Elvyra einem netten Fischer nach Lagganförd. Damit war wieder Frieden zwischen den Schwestern; Etelka konnte nun ungestört in Cambryg werkeln und umgab sich mit einer richtigen Studentenclique – aber der richtige Mann schien – mit vielleicht einer Ausnahme - nie dabei gewesen zu sein. Mit Elvyra wechselte sie Briefe und schickte ihr ab und zu etwas Geld für bestimmte Kräuter und Samen. Elvyras Ehe blieb kinderlos – und ihr Mann starb vor 5 Jahren an einer Lungenentzündung. Seither freute sie sich über die Unterstützung der Familie seines jüngeren Bruders und spielte gern mit deren Kindern.

Joran MacArren hatte Etelka nie erwähnt – und auch Elvyra war überrascht gewesen, als ihre Schwester ihr vor 3 Jahren ohne Angabe von Gründen mitteilen ließ, dass sie „nach Norden“ ziehen wollte, um „eine neue Erfahrung“ in ihrem Leben zu machen.

Mehr wusste Elvyra nicht zu sagen. Vielleicht konnte der Magier, mit dem sich Etelka „sehr gut verstanden“ hatte, ihnen einen Hinweis auf ihre neue Bleibe liefern? Er hieß Hieronymus Blitzen und lebte in Maris, und Etelka hatte mehrfach erzählt, dass Blitzen ein guter Lehrer in der Verteidigung gegen die dunklen Mächte wäre und sie viel von ihm über die Machenschaften des Bösen gelernt hätte. Sollten ihre Besucher etwas über ihre Schwester erfahren, wäre es schön, wenn sie es auch ihr erzählen würden.

Eine peinliche Szene gab es, als sich Elvyra für ihre Befreiung erkenntlich zeigen wollte und den Verlust ihres Ersparten (in ihrer Hexenküche im Keller fehlte die Schatulle) sowie der Heilränke bemerkte. Pinos musste sich mehrmals räuspern, ehe er die „sichergestellten Materialien“ (die Pergamente und die Schmuckschatulle) der netten Frau zurück gab.

Am nächsten Morgen machten sich die Agenten auf den Weg nach Süden, nach Maris. Nur Heru blieb in Lagganförd zurück, da er die fette Fleischpastete nicht vertragen hatte und seinen Kollegen folgen wollte, wenn es ihm wieder besser ging.

Maris

Da einige Schausteller ihre Kuriositäten auf dem kommenden Turnier zu Ehren der Königinmutter Angharad, Mutter des minderjährigen Beren MacBeorns und jüngere Schwester des Hochkönigs von Clanngadarn, die für Verständigung und Aussöhnung

zwischen den Völkern warb und von den MacRathgars, die die Herren des Nordens waren, gehasst und der „Verweichlichung“ und „Unterwanderung völkischer Interessen“ bezichtigt wurde, in Maris ausstellen wollten, kamen die Agenten als Begleitschutz kostengünstig in der aufstrebenden albischen Kleinstadt an.

Maris ist eine Ortschaft mitten im südlichen albischen Wald und wurde von Geolian MacBeorn, dem ersten Baron von Maris und Vater des heutigen Barons, gegründet. Ziel war und ist es, neue Siedler in den Wald zu locken, diesen zu roden und in fruchtbares Ackerland zu verwandeln. Die Elfen im Broceliande beobachten diese Entwicklung misstrauisch, halten sich aber mit Gegenmaßnahmen weitgehend zurück. Nach Namen und Herkunft von Neuankömmlingen fragt man in Maris nicht. Aus diesem Grund gilt es als Zufluchtsstätte für Gesetzlose und Geächtete. Maris hat im Moment etwa 1700 Einwohner.

Der jetzige Baron Lugh MacBeorn hegt persönliche Abneigungen gegen den König und den Schwarzen Angus, mit dem er sich schon vor langer Zeit überworfen hat. Aus ebendiesem Grund besucht Königinmutter Angharad die Baronie Maris, um wieder einmal die Wogen zu glätten. Ihr hoher Rang nötigt Lugh einerseits Nachgiebigkeit ab und stattet ihn andererseits mit einer Ehrbezeugung aus. Zudem ist sie kein abgestammtes Mitglied des Königshauses, sondern eine angeheiratete Schwester des twyneddischen Hochkönigs, so dass Lugh sich ihr gegenüber unbefangener fühlen kann.

Das Feld vor Maris hat sich in ein Dorf aus Zelten verwandelt, auf denen bunte Wimpel mit den Wappen ihrer adligen Besitzer flattern. Die der reichen Ritter sind sogar aus farbiger Seide, manchmal aufwändig mit den Figuren ihres Hauses bestickt. Die weniger Wohlhabenden begnügen sich mit Zelten aus weißem Leinen oder geknüpften Vorhängen, wenn sie nicht gar in einem einfachen Gehöft oder im Wirtshaus unterkommen müssen.

Schon auf den Straßen nach Maris ritten Tage vorher Herolde auf und ab und riefen aus, dass Baron Lugh MacBeorn von Maris ein Turnier gibt, um den Besuch der hochedlen Königinmutter Angharad zu feiern. Einige Ritter brachten an den Wegen Ausschläge an, in denen sie ihre Anwesenheit großspurig kundtaten: *„Ich Soundso erwarte in Maris den, der schon weiß, wer gemeint ist“* oder *„Ihr braucht nicht zu kommen, denn mir gehört der Sieg.“*

Die Agenten fanden im „Scheuen Reh“ eine preiswerte Unterkunft und stellten schnell fest, dass unlizenzierteres Schaustellern in Maris nicht erlaubt war. Mist – so einfach war hier also kein Geld zu verdienen! Und sie waren offensichtlich gezwungen, ein paar Tage in dieser Stadt zu verbringen, denn Hieronymus Blitzen war „geschäftlich unterwegs“, und sein blasierter Diener erwartete seinen Herrn „vielleicht in ein paar Tagen, vielleicht erst im Schlangenmond“ zurück.

Nun ja – die Agenten machten das Beste daraus und beteiligten sich eifrig und mit einigem Erfolg an den Turnierspielen für Jedermann: Stockfechten, Wettrennen und Speerwerfen. Und natürlich mischten sie sich unter die Zuschauer, als der Höhepunkt der Turniers nahte: das Reitergestech mit Lanzen. Mit Spannung wurde vor allem der Zweikampf zwischen Riodbart MacSeal und dem „Roten Ritter“ erwartet.

Das Erscheinen des Roten Ritters ruft Neugier und Bewunderung hervor, denn er handhabt seine Waffe mit Geschick und großer Kraft und sitzt wie festgegossen im Sattel. Seine seltsame Rüstung und die Tatsache, dass er den Helm nie abnimmt, sind Gegenstand aller möglichen Mutmaßungen. Die meisten zweifeln seine adelige Herkunft an, denn warum sonst hätte er es nötig, als „Roter Ritter“ durch die Lande zu ziehen? Doch soll er noch nie bei einem Turnier abgewiesen worden sein, wie einige wissen, die schon von ihm gehört haben. Auf jeden Fall sticht der Rote Ritter alle Gegner aus, oft schon mit dem ersten Stoß. Stets gewährt er einem Rivalen die Chance ein Unentschieden herbeizuführen, wie es wahre Ritterlichkeit erheischt.

Riodbart MacSeal wird überall meistens nur „Rotbart“ genannt wegen seines feuerroten Backenbarts. Er ist einer der bekanntesten fahrenden Ritter und schon etwas betagter. Seine Abenteuer, die er unterwegs erlebt hat, sind in vieler Munde. Auch ist er ein großer Liebhaber und Verführer, der überall den Frauen zu gefallen weiß, aber ihn hat noch keine gehalten. In den Städten Albas muss er sich vor den Racheplänen gehörnter Ehemänner und ausgestochener Brautschauer in Acht nehmen.

Als der Rote Ritter und Riobart MacSeal sich gegenüberstanden, trieb der Rote Ritter mit plötzlicher und wütender Gewalt sein Tier an und stieß einen schrecklichen Schrei aus, in dem Todesdrohung lag. Kurz bevor die Widersacher aufeinanderprallten, zielte der Rote Ritter mitten auf Riobarts Kopf, riss aber im letzten Augenblick die Lanze herunter. Riobart konnte seinen Schild, mit dem er sein Gesicht schützen wollte, nicht mehr schnell genug senken. Die Lanzenspitze wurde somit nur vom Schildrand aufgehalten, aber diese schleuderte das Hindernis einfach zur Seite und stieß mitten unter die Achsel. Riobart fiel vom Pferd herunter. Sein Gegner ritt am Ende aus der Bahn, wobei er mit der abgebrochenen Lanze Knappen und Diener wegwischte, die ihm in die Zügel greifen wollten.

Der Rote Ritter floh vom Turnierplatz. Knappen und andere Turnierteilnehmer stürzten zu Riobart, um dem Verletzten zu helfen. Lugh MacBeorns Herold forderte alle Zuschauer auf, auf ihren Sitzen zu bleiben bzw. auf diese zurückzukehren, denn das Turnier in Anwesenheit der Königinmutter sollte man in Anstand zu Ende zu bringen, trotz dieser Rüpeleien. „The show must go on, wie wir Albai sagen, nicht wahr?“

Mirha hielt sich nicht an diese Empfehlung und erkundigte sich nach dem Lager des Roten Ritters, das 2 km westlich vor den Toren Maris in einem alten Gehöft war. Saltor beobachtete das Zelt, in das man Riobart gebracht hatte. Und Pinos rannte dem Roten Ritter hinterher. Die anderen beobachteten mit dem gewünschten Anstand das Turnier.

Die Ritterfänger

Nach der Siegerehrung rief der Herold folgende Botschaft aus:

„Liebes Volk und werte Gäste von Maris! Mit großer Erleichterung können wir euch die gute Kunde vermelden, dass Riobart MacSeal noch unter uns weilt und wieder genesen wird. Jener schändliche Rote Ritter hat schmählich wider den edlen Geist dieses Turniers gehandelt und wir betrachten seine Missetat als schweren Frevel. Wir und ihr erheben unsere entsetzten Augen dankbar zu den Göttern, die die Mordtat vereitelt haben. Jetzt aber muss der gefährliche Bösewicht entdeckt, gebunden und vor unser strenges Antlitz gebracht werden, damit wir ihn nach Fug und Recht bestrafen werden. Da aber niemand den Roten Ritter kennt oder anzugeben weiß, wo er zu Hause ist, wird ihm nur schwer beizukommen sein. Wir fordern daher alle Wagemutigen auf, den Roten Ritter zu fangen und uns lebendig zuzuführen. Wird der Frevler unserer Gewalt übergeben, ist ein Lohn von zweitausend Oring gewiss. Dies lässt euch Lugh MacBeorn, Baron von Maris, sagen.“

Die meisten Zuschauer rannten nach diesen Worten schnurstracks nach Norden, aus den Toren Maris hinaus, dem Roten Ritter hinterher. 2000 GS waren ein Vermögen! Aber da der Gesuchte nicht vor den Toren der Stadt auf seine Festnahme wartete, sondern offenbar auf der Straße nach Norden galoppiert war, verloren die meisten „Jäger“ schnell Lust an der Verfolgung. Pinos nicht – der Dauerlauf gefiel dem konditionsstarken Hexer, und er gab erst auf und kehrte nach Maris zurück, als bereits die Dämmerung hereinbrach.

Seine Gefährten hatten mittlerweile vergeblich versucht, mit dem verletzten Riobart zu sprechen. Immerhin konnten sie seinem Knappen, Curathan, die Information entlocken, dass sein Herr am Vorabend vor dem Turnier vom Roten Ritter besucht worden war. Warum, wusste er auch nicht – aber sein Herr wäre nach diesem Besuch bleich und völlig verstört gewesen.

Die Agenten mussten einfach mit Riobart sprechen! Dies umso mehr, als eine Durchsuchung des Gehöfts, in dem der Rote Ritter sein Lager gehabt hatte, außer einer lächerlichen Falle (Stein auf Mauer mit Seilauslöser) keine neuen Erkenntnisse gebracht hatte. Der ganze

folgende Tag verging, bis endlich gegen Abend Riodbart aus seinem Heilschlaf erwachte und sein Knappe einen der aufdringlichen Besucher – Saltor – zu ihm ließ. Die ungeschickten direkten Fragen des unverschämten Spitzbuben bewirkten nur eins: Riodbart warf ihn hinaus und verbat sich jede weitere Frechheit!

Die Agenten waren ratlos. Da Blitzen erst gegen Mondesende in Maris erwartet wurde, hatten sie viel Zeit für andere Beschäftigungen. Vielleicht sollten sie nach Beornanburgh reisen und dort entweder den Magier finden oder wenigstens eine kleine Arbeit, um Geld zu verdienen?

Am nächsten Morgen brachen sie auf und reisten nach Norden. Unterwegs hatten sie eine Begegnung. Ihnen kam eine schöne Frau entgegen, die in ein bodenlanges weißes Gewand gekleidet war und deren wallendes graues Haar von einem Netz aus hell funkelnden Kristallen umgeben wurde. In ihren schlanken Händen hielt sie einen Stab. Die edle Fremde sprach die Agenten an:

„Ich weiß, dass ihr den Roten Ritter sucht. Dieser Unhold hält sich im Wald von Broceliande versteckt. Von hier müsst ihr nach Westen gehen, wenn ihr ihn finden wollt. Ihr müsst mehr als einen ganzen Tag immer der untergehenden Sonne folgen, bis ihr an eine große Tanne neben einem großen Muldenstein gelangt. Wenn ihr dort nach dem Roten Ritter ruft, wird er hervorkommen und sich zum Kampf stellen. Aber gebt Acht! Solange in dem Muldenstein Wasser steht, ist euer Feind stark wie zehn Männer.“

Nach diesem Spruch setzte die geheimnisvolle Frau ihren Weg fort. Ihrem wundersamen Hinweis konnte sich niemand verschließen. Natürlich gingen sämtliche Agenten nach Westen!

Im Zauberwald von Broceliande

Der Wald war unheimlich und verwirrend; trotz Sundaris Kenntnissen der Himmelskunde verliefen sich die Agenten und fanden an diesem Tag den gesuchten grünen Findling nicht. Bei ihrem Nachtlager beobachteten sie ein valianisches Geisterheer, das mitten durch sie hindurchlief, aber sie folgten den unheimlichen Gestalten lieber nicht. Am nächsten Mittag hatten sie dann endlich den grünen Findling und die große Tanne erreicht.

Kaum sahen sich die Agenten auf der Lichtung um, da erschien schon ein grüner Pflanzenmann und griff sie an. Pinos war der erste Testkandidat, und er wollte den Baumwächter ignorieren, aber nach dem ersten schweren Treffer mit den Nadelarmen wusste der Hexer, dass er keinesfalls einen ähnlichen Hieb überleben würde, und nahm Reißaus. In den folgenden beiden Tagen unternahmen die Gefährten alle denkbaren und undenkbaeren Experimente, um das Rätsel dieses Orts zu lösen. Aber nichts half – und allmählich wurde ihnen klar, dass sie total verarscht worden waren.

Frustriert machten sie sich auf den Rückweg zur Hauptstraße. Unterwegs kamen sie an einer alten Klosterruine vorbei, in der sie der blinde Einsiedler Albandir willkommen hieß. Er begrüßte sie hellstichtig als „Ritterfänger“ und freute sich über so viele Gäste, die sich gern in den Mauern der Ruine ein sicheres Nachtlager bereiten durften. Außer Quellwasser hatte er freilich nichts zu bieten – die jungen Leute hatten sich schon über seine wenigen Vorräte hergemacht, aber sie brietten gerade ein paar leckere Kaninchen, da würde schon noch etwas übrig sein für die Neuankömmlinge. *„Willkommen also an diesem heiligen Ort Unserer Blutigen Frau, und der Segen Vanas sei mit euch.“*

Albandir erzählte den Gefährten gern seine Geschichte:

Albandir kam vor etwa zwei Jahren in diese Ruine. Vorher war er ein Ordenskrieger Xans und hieß Albandir de Soel, immer darauf bedacht, große Taten für seinen Herrn und die mächtigen Kirghlairs zu vollbringen. Doch sein Stolz brachte ihn gerechterweise zu Fall und er verdankt es allein der gnadenreichen Vana, dass er jetzt ein glückliches und friedliches Leben führt. Albandir empfindet den Verlust seines Augenlichtes als Geschenk, denn dank der ihn umfangenden Dunkelheit konnte er endlich sein Herz erforschen.

Eines Tages war ihm auf einer Waldlichtung ein unbekannter Ritter in roter Rüstung begegnet:

„Mir erschien der Fremdling verdächtig und ich nahm etwas Verworfenes an ihm wahr. Als ich ihn aufforderte, neben mir zu knien und das Ruhmesgebet für Xan zu sprechen, wie es sich für einen Ritter geziemt, spottete er meiner. Da zog ich gegen ihn die Klinge und zwischen uns entspann sich ein Duell. Ich focht gut und tapfer, aber er führte sein Schwert schrecklich und schlug mir schließlich über die Augen. Mein Blut verdunkelte mir die Sicht. Hilflos und rasend vor Schmerz lief ich durch den Wald; mein Pferd nicht mehr findend. In diesem Gemäuer fiel ich halbtot nieder und erblickte die Blutige Frau. Das Gnadenbild nahm mir den Schmerz, aber die Schnitte in meinen Augen entzündeten sich, sodass ich blind wurde.“

Die zehn zerlumpten bewaffneten Ganoven, die allesamt Zuschauer des Turniers in Maris gewesen waren, und die sich offiziell als „Tagelöhner“ ausgaben, begrüßten die Agenten mit freundlichem Spott. Der Rote Ritter wäre auf und davon, keine Chance, ihn noch zu finden! Er wäre bestimmt so ein frecher Elfenkrieger, der seinen Spaß mit den Menschen hätte; sie hätten ihm zwar gern was auf seine spitzen Ohren gegeben, aber in diesem komischen Zauberwald war an eine Verfolgung einfach nicht zu denken. Die Zehn hatten jedenfalls die Verfolgung aufgegeben.

Die Nacht verging zunächst ohne besondere Ereignisse. Doch als Saltor gerade die zweite Nachtwache zusammen mit Sherlock hatte, schlenderte einer der Ganoven zu den beiden Agenten und schlug ihnen vor, die hölzerne Statue der Vana zu stehlen und den Erlös fair (50:50) zu teilen. Nein? Nun, dann könnten sie aber vielleicht wenigstens wegschauen, während er und seine Leute den Heiligenkram einsacken würden? Saltor fand das gar nicht lustig. Wer war denn nun der wahre Dieb – er oder dieser Ganove? Den braven Albandir zu beklauen, kam jedenfalls überhaupt nicht in Frage. Saltor wurde immer lauter und weckte dabei seine Kollegen. Angesichts der Wahl, Dresche oder keine Dresche, gaben die Ganoven auf und verließen die Klosterruine ohne weitere Scharmützel und ohne Vana-Statue.

Albandir hatte von seinem Lager aus die gesamte Szene belauscht und schenkte den Gefährten voller Dankbarkeit sein magisches Schwert, das Xan geweiht war. Es sollte ihnen auf ihrem Weiterweg helfen, auf dem Pfad der Sonn zu wandeln. Der Einsiedler rief eine Taube zu sich, die daraufhin vor den Agenten herflog und sie sicher aus dem Wald von Broceliande hinausführte.

Im Brocendias

Auf der Hauptstraße folgten die Gefährten nun wieder ihrer ursprünglich eingeschlagenen Nordrichtung und kamen wenig später an der Herberge *Die Gelbe Dogge* vorbei. Hier trafen sie Heru Wilwarin – der Söldner war ihrer Spur gefolgt und gerade unterwegs nach Maris. Seine Kollegen erzählten ihm ihre Erlebnisse bei ein paar Krügen warmen Biers – und der Wirt gab kostenlos seine Meinung zum Besten:

„Für mich gibt's da keinen Zweifel: In der roten Rüstung steckt ein Weib, eine Kriegerin oder Söldnerin. Ich kenne keine Stadt, in der der Rotbart nicht ein Liebchen hat sitzen lassen. Meine Gäste haben mir die Jahre hindurch seine tolldreisten Geschichten von überall her erzählt. Von diesen Röcken muss es eine sein, die sich jetzt an ihm rächen wollte.“

Die Unterhaltungen wurden durch einen alten Bauersmann jäh unterbrochen, der in die Schänke stürzte. Zitternd erzählte er, dass er mit seinem Ochsenwagen voller Futterrüben durch den Wald gefahren war, als ihm ein grässliches Bellen entgegen geschlagen war. Es war aus dem Unterholz von rechts, dann wieder von links und sogar aus den Baumkronen gekommen. Plötzlich war ein großes Tier mit weißer Mähne und langen Gliedmaßen aus der Deckung aufgesprungen und hatte ein heiseres Gebell ausgestoßen.

Der Bauer war hierher geflüchtet und bat die Anwesenden, mit ihm zu seinem Ochsen und seinem Wagen zu gehen und das bellende Scheusal zu vertreiben. Die Agenten halfen ihm natürlich.

Der Wagen des Bauern stand unbeschadet auf einer kleinen Waldlichtung, daneben graste friedlich der Ochse. Aus der Ladung des Wagens drangen Geschnüffel und Geraschel: Etwas bewegte sich unter den Futterrüben! Als die Agenten näher kamen, schnellte ein struppiger Kopf hervor, dem ein schlaksiger Körper folgte. Das Wesen sprang unter lautem Gebell auf den Erdboden und ergriff die Flucht, aber dabei stolperte es über eine Wurzel und prallte gegen einen Baumstamm.

Das war unter diesen Umständen freilich keine Kunst, das Wesen zu fangen. Es handelte sich um einen Angehörigen des Elfenvolks, der reichlich verwahrlost war und einen groben Kittel mit einer Schnur um die Leibesmitte trug. An seinem Hals waren verheilte Abschürfungen und Schwielen erkennbar, die rundum gingen.

Kommt er wieder zu sich, stellt der Elf sich als „Adolar, aus Halfdal“ vor. Er glaubt wirklich, dass er ein Halbbling ist, den es aus der Heimat verschlagen hat: Deshalb muss er sich hier auch vorsichtig bewegen, verbergen und Nahrung zusammenklauben, weil die Welt der Großen Leute für ihn ziemlich gefährlich ist.

Der Elf ist nicht nur völlig von seinem Halbblingswahn überzeugt, sondern auch verwildert und benimmt sich eher wie ein Hund. Oft läuft er auf Händen und Füßen, beschnüffelt den Boden und am liebsten gibt er seinen Gefühlen durch Bellen Ausdruck. Den Bauer hat er überfallen, weil er Hunger hatte und nach etwas Essbarem suchte.

Bei der fruchtlosen Befragung des durchgeknallten Elfs hatte Cerileas den Einfall, den Roten Ritter zu erwähnen – und prompt behauptete Adolar, die Gefährten zu ihm führen zu können. Na, ob das stimmen würde? Aber sie hatten nichts zu verlieren und folgten dem Elf weiter nach Osten in den Wald hinein.

Unterwegs stießen die Agenten erst auf zwei Pferde und dann auf die nur noch mit schwacher Stimme um Hilfe rufenden Reiter, die mit zahlreichen Dornenranken so straff gefesselt waren, dass sie sich überhaupt nicht bewegen konnten. Es waren zwei Ritter, die den Roten Ritter verfolgt hatten und ihm schon dicht auf den Fersen gewesen waren, als plötzlich dieses Gebüsch lebendig geworden war und sie im Nu überwältigt hatte. Zwischen den Bäumen war eine hässliche Alte aufgetaucht und hatte sie „in einer primitiven Hinterwälder-Sprache“ verhöhnt („*Nou gönnd ir schaua, wia zrechd kimmd, ir Rida vo der draurichn Gstoid!*“).

Die beiden wurden befreit – und der frischere der beiden Ritter, Alric MacBeorn, reichte seinen Rettern nicht nur seine Geldbörse, sondern lud sie auch auf seine Burg ein, die sich auf halbem Weg zwischen MacArans Rasthaus und Fiorinde befand.

Adolar führte die Agenten weiter zu einem geheimnisvollen Eichenhain.

Ein Kreis von alten Eichen, der eine Senke ähnlich einer tiefen Schüssel umfasst, wurzelt vor euch. Die Äste der Bäume haben sich auf eigenartige Weise wie Arme miteinander verflochten und die Kronen bilden ein schützendes

Dach. Auch innerhalb der Schüssel stehen Eichen, die wie Säulen an das Astdach stoßen und es vervollständigen. Ein schattiges Licht lagert in dem Kreis, von dem niemand sagen kann, ob Natur oder Menschenhand ihn so geschaffen hat.



Sherlok war der erste, der zwischen den Eichen hindurch wollte. Nach seinen ersten Schritten schossen aus dem Boden giftige Dornenranken, um ihn zu umschlingen und zu verletzen. Der Ermittler konnte ihnen entkommen und steckte „das übergeschnappte Unkraut“ kurzerhand in Brand. Seine Kollegen wurden mittlerweile von einer Knochenbestie in Gestalt eines Wolfs attackiert, aber dieser Angreifer wurde schnell niedergemacht. Schimpfend flog eine große Krähe zwischen den Bäumen davon – ob das die Hexe war, der sie diese (nicht besonders wirksamen) Fallen zu verdanken hatten?

Jedenfalls konnten die Gefährten jetzt problemlos ins Innere des Eichenkreises gelangen. Sherlock war der erste, der den Roten Ritter erblickte.

Auf dem Grund der Vertiefung steht ein gesatteltes graues Pferd, das an einen Ast gebunden ist. Der Rote Ritter liegt in voller Rüstung und behelmt auf einem Moosbett und scheint zu schlafen. Seine Waffen lehnen neben ihm an einem Eichenstamm.

Nun erhebt er sich, nimmt einen Wurfspieß und stellt sich verteidigungsbereit auf. Er verlangt zu wissen, wer die Ankömmlinge seien und was sie von ihm wollen.

Kaum hatten die Agenten dem Roten Ritter erklärt, dass sie ihn für seine unsportliche Tat beim Turnier in Maris festnehmen und vor Gericht bringen wollten, ergab er sich zum allgemeinen Erstaunen sofort, bestand aber darauf, sich weder entwaffnen noch fesseln zu lassen, und er verweigerte jede Erklärung mit den folgenden Worten, die er mit einer merkwürdig glockenhellen (weiblichen?) Stimme von sich gab:

„Ich versprach als euer Gefangener nach Maris mitzugehen und ich werde bis dahin tun, was ihr verlangt. Aber was ihr sonst von mir fordert, lehne ich ab. Nur vor dem Gericht des Barons werde ich mich beugen und mein Schwert aushändigen. Und nur dort werde ich zeigen, wer ich bin.“

Mit ihrem seltsamen „Gefangenen“ machten sich die Agenten auf den Rückweg nach Maris. Unterwegs wurden sie von einer großen Zahl von Strolchen umringt, die selbst auf die hohe Belohnung scharf waren. Ein Kampf schien unvermeidlich, aber der Rote Ritter stellte mit erhobener Stimme klar, dass er sich einer anderen Gruppe nur dann ergeben würde, wenn man ihn im ehrenvollen Zweikampf bezwingen würde – andernfalls sollten sich die Halunken verpissen. Nach einer kurzen sorgenvollen Beratung folgten die Strolche seiner Empfehlung und gaben den Weg frei.

Das Halsgericht von Maris

Im Triumphzug brachten die Agenten den Roten Ritter vor den Baron von Maris, allerdings ohne Adolar, denn der Elf hatte „die Freunde der Halblinge“ zwar bis zur Stadt begleitet, war dort aber zwischen den Schaulustigen verschwunden. Lugh MacBeorn händigte den Gefährten die versprochene Belohnung aus und ließ den Roten Ritter, den das Volk schon als „Ritter Rost“ verspottete, in den Kerker werfen. Ruhm ist nun mal ein sehr vergängliches Gut.

Da die Agenten den Baron gewarnt hatten, dass der Rote Ritter vermutlich mit Hexen im Bunde stand, beeilte er sich, sein Gericht zusammenzurufen, und die Verhandlung sollte bereits am nächsten Mittag auf dem Marktplatz stattfinden.

Am Abend trafen sich die Gefährten mit Riodbart MacSeal, der von seiner Verwundung mittlerweile wieder genesen war und im Fetten Bären logierte. Sie warnten Riodbart vor einem Anschlag auf sein Leben, den der Rote Ritter mit Hexenhilfe vermutlich für den morgigen Gerichtstag geplant hätte, und bereuten diese Aktion schnell, da Riodbart seinerseits nur zu einem äußerst knapp hingemurmelt Dank bereit war und jede weitere Auskunft verweigerte. Er leugnete den Besuch des Roten Ritters in seinem Turnierzelt und rief schließlich die Rauswerfer des Gaststätte zu Hilfe, da vor allem Pinos jede höfliche Zurückhaltung aufgegeben und sich wie eine lästige Klette an Riodbart gehängt hatte. Bevor es zu einer Schlägerei – und einem Kerkerarrest – kommen konnte, zogen sich die Agenten mit ihrem wutschäumenden Hexerkollegen zurück.

Die Vorwürfe gegen den Angeklagten sind drei an der Zahl: Er sei nicht von Adel und habe sich dreist beim Lanzenstechen eingeschlichen; er habe die Regeln des Turniers verletzt, einen ehrbaren Gegner wie ein Meuchelmörder angegriffen und damit die Ehre des Barons und der Königinmutter besudelt; er habe wie ein gemeiner Verbrecher das Weite gesucht.

Der Beschuldigte weist die Vorwürfe unerschrocken von sich: Er habe es nicht nötig seinen Adel unter Beweis zu stellen; er liege mit dem Rotbart in Fehde, sodass er zu Recht handelte; er sei nur geflohen, weil er nicht wie ein Hund von den aufgebrachtten Rittern erschlagen werden wollte, aber er habe sich ohne Widerstand zum Gericht führen lassen.

Der Baron verlangt weitere Antworten, aber der Rote Ritter weicht ihm trotzig aus: Er weigert sich seinen Namen anzugeben oder seinen Helm abzulegen und wer ihm seinen Wert absprechen möchte, solle sich ihm zum ehrlichen Zweikampf stellen; was er dem Rotbart zur Last legt, möge dieser selbst sagen.

Dieser Starrsinn und Stolz sind natürlich nicht dazu angetan, den Baron und seine Berater günstig zu stimmen. Riodbart MacSeal streitet ab, irgendetwas mit dem Roten Ritter zu tun zu haben. Der Knappe Curathan macht dazu keine Aussage, denn sein Herr hat ihm darüber zu schweigen befohlen.

Lugh MacBeorn fällt ein hartes Urteil und verhängt die Todesstrafe, denn die ruchlose Tat und die unverschämte Art des Angeklagten grenzen an Hochverrat. Es sei klar, dass der Frechling keine Herrschaft über sich anerkennen wolle. Riodbart wollte er kaltblütig ermorden und der Verdacht besteht, dass er sogar Schwarze Magie ausübt, wenn man dem Bericht der Gefährten und anderer Häscher glaubt. Der Rote Ritter soll sein Leben am Galgen verlieren.

Nun kommt Leben in den Verurteilten und er richtet ein seltsames Wort an den Baron:

„Da ich nun einmal sterben muss, fordere ich von dem Gericht eine Gunst, weil ich freimütig gestanden habe und willig hierhergekommen bin. Deshalb erspart mir den schimpflichen Strick, denn ich möchte auch im Sterben gewappnet und behelmt sein. Lasst mir den Kopf mit dem Schwert abschlagen. So die Klinge hart und der Henker stark ist, durchdringt es auch das Eisen.“

Alle sind über dieses Ansinnen sehr überrascht. Der Baron will ihm nicht entsprechen und weist darauf hin, dass nur ein Adliger mit dem Schwert enthauptet wird. Das sei wahrlich zu viel verlangt.

Der Rote Ritter erwidert: *„Wenn nicht durch das Schwert, dann wenigstens durch die Axt. Dies ist meine letzte Bitte als zum Tode Verurteilter.“* Darauf geht der Baron nach kurzem Bedenken ein. So lautet das endgültige Urteil: Er soll durch das Beil sein Haupt verlieren. Die Hinrichtung wird auf den kommenden Tag gelegt.

Des Mittags des folgenden Tages fährt der Schinderkarren mit dem Roten Ritter durch Maris. Auf den Gassen und Plätzen ist ein Gaffen sondergleichen, denn die ungewöhnliche Hinrichtung des Fremdlings, der noch im Tod seine rostige Rüstung nicht ablegt, verspricht einen besonderen Augenschmaus. Sogar aus den Weilern und Höfen des Umlandes sind Zuschauer hergewandert und lassen heute die Arbeit ruhen.

Der Karren fährt hinaus aufs freie Feld vor den Häusern, wo die Menge sich um einen Erdhügel verteilt, auf dem der Kopf fallen soll. Der Scharfrichter wartet schon mit einem gewaltigen Beil, das dem Totengott geweiht wurde. Er ist mit einer Stoffmaske gegen den Bösen Blick des Verurteilten ausgestattet. Der Baron hat ihm ein zusätzliches Scherflein versprochen, wenn er den Hals des Roten Ritters mit einem Hieb durchschlagen kann.

Der Verurteilte zaudert nicht, sondern schwingt sich vom Karren herab und stapft auf den Hügel. Mit den Worten *„Hau nur kräftig zu, damit mein Haupt wie ein Ball vom Leib springt“* kniet er nieder und bettet den Hals auf den Richtblock. Der Scharfrichter spannt seine Armmuskeln, hebt das Beil hoch über den Kopf und schmettert es sauber auf die anvisierte Stelle. Das Metall gibt ein Knirschen von sich, der behelmte Kopf kollert auf die Erde.

Ein beifälliges Raunen hebt an, als die vorderen Zuschauer erregt rufen: *„Seht! Kein Blut!“*. Da steht der kopflose Rote Ritter auch schon auf und schreitet vom Hügel herab, die furchtsame Menge macht ihm Platz. Ein Schrei weist ihm den Weg: Adolar führt das Pferd des Ritters heran, sodass der Kopflose aufsteigen kann. Dann bricht er sein Schweigen und gellt dem Baron zu: *„Ich habe meinen Hieb empfangen - dein Urteil wurde vollstreckt. Nach Fug und Recht bin ich jetzt gelöst.“*

Lugh MacBeorn, der vor Verblüffung nichts unternommen hat, weist seine Männer und Krieger an, den Roten Ritter aufzuhalten, aber jetzt ergreift das Volk, wetterwendisch wie es ist, für den Fremdling Partei. Die Knechte des Barons werden zurückgedrängt oder zu Boden gerissen. Dazu erschallt Geschrei in Lughs Richtung: *„Der Henker hat ihm das Haupt abgeschlagen. Dem Gesetz ist genüge getan“* und *„Wenn der Henker ihn nicht töten konnte, muss ihm das Leben geschenkt werden.“* Der wachsenden Begeisterung der Menge darüber, dass er dem Tod von der Schippe gesprungen ist, kann die Obrigkeit nichts entgegensetzen.

Dank PaiMuDan konnten die Agenten den hohlen Helm des Roten Ritters sicherstellen. Sollte er etwa einer dieser geheimnisvollen „Hohlmenschen“ sein, von denen die Gefährten im Fach „albische/clanngardanische Sagenkunde“ schon mal etwas gehört hatten? Sie zeigten das Teil dem aufgewühlten Baron, der es ihnen – etwas geistesabwesend – einfach schenkte.

Einen Tag später kehrte Hieronymus Blitzen von seiner Geschäftsreise zurück. Er hatte bereits von der Ergreifung des Roten Ritters gehört und freute sich, die Jäger kennenzulernen – freilich war ihnen ihre Beute entwischt, aber das schmälerte nicht die Richtigkeit ihrer Taten. Die Feinde des Bösen waren seine Freunde. Die misstrauischen Agenten gewannen allmählich den Eindruck, dass sie Blitzen ihre Queste schildern konnten, und der Magier konnte ihnen tatsächlich weiterhelfen.

Etelka Herzchen hatte ihm vor drei Jahren erzählt, dass sie „eine Luftveränderung“ bräuchte und einen schönen alten Turm gefunden hätte, „genau das Richtige für eine alte Hexe wie mich“, aber sie hatte ihm nicht verraten wollen, wo dieser wäre, und versprochen, ihn „nach der Fertigstellung“ zwecks Besichtigung einzuladen. Seither hatte er nichts mehr von ihr

gehört. Blitzen hatte zwar versprochen, ihr nicht hinterher zu spionieren, aber als sie (dank seiner Hilfe) ein wenig eingenickt war, hatte er in ihren Taschen nachgesehen und ein Schreiben gelesen, dem er entnommen hatte, dass Etelka einen Turm nahe einer alten Zwergenmine namens „*Schwarzspitzschuftschlucht*“ erworben hatte, den ihr ein gewisser Brandene MacConuilh aus Thame „im Dienst des Meisters“ besorgt hatte. Der Schreiber hatte in dem Brief die einsame Lage weitab jeder Obrigkeit gelobt, einschließlich der günstigen Versorgung mit allem Notwendigen dank der tüchtigen Bauern und Fischer aus dem nahegelegenen Grimwood am Devern.

Klasse – die Agenten hatten eine Spur! Sie nutzten die Gunst der Stunde und verbesserten etwa einen Mond lang ihre Fähigkeiten in Maris, ehe sie – von den guten Wünschen des Magiers und jeweils einem Dreierpack von „Blitzens Energietränken“ begleitet – Richtung Norden aufbrachen.