

D.4 Der Stein des Todes

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

Copyright © 2005 by Harald Popp – die grünen Abschnitte sind Copyright © 2004 by Stefan Krägeloh

Crossing – Deorstead - Grimwood

In der zweiten Hälfte des Hirschmonds reisten die Agenten von Crossing weiter nach Norden. In Deorstead trafen sie sich am Hafen mit dem chryseischen Geschichtenerzähler Georgios Lucastis, der ihnen für den Weiterweg einen kleinen „Scherenschleifer“ empfahl, der sich darüber freute, dass sie ihn am Südufer des Devern entlang etwa 100 km nach Westen, in das albische Grenznest „Grimwood“, begleiten wollten. Außerdem versprach Georgios, Augen und Ohren offenzuhalten, um Neuigkeiten über den Roten Ritter und/oder Samiel zu sammeln.

Ein paar ereignislose Wandertage später erreichten die Agenten das kleine Dorf Grimwood. In der einzigen – und an diesem Mittag von verängstigten Bauern und Fischern überfüllten - Kneipe erfuhren sie, dass vor etwa 3 Jahren ein paar alte Zwerge eine unrentable Silbermine („Schwarzspitzschlucht“) etwa 10 km nördlich von hier in den Dornarhügeln an eine „seltsame Heilige“ namens Etelka Herzchen verkauft hatten. Ein gutaussehender albischer Waldläufer hatte sich eines Tages bei den Zwergen danach erkundigt und ihnen gutes Gold dafür geboten – er war als Vermittler für seine Bekannte tätig gewesen. Die Zwerge waren kichernd (und total betrunken) in ihre Heimat (den Hort Ganast) zurückgekehrt. Die Einsiedlerin Etelka Herzchen war – völlig allein, sah man von einer Köchin aus dem Kleinen Volk ab – in den Zwergenturm neben der Mine eingezogen. Zwei Knechte, die sie mit einem Karren mit ihrer Habe begleitet hatten, waren später wieder abgefahren. Einer der Grimwooder hatte sie damals über den Devern übersetzt und ihnen auch den Weg bis zur Silbermine gezeigt.

Die Grimwooder vermuteten, dass Etelka eine reiche Edeldame war, die irgendwas in Alba ausgefressen hatte und lieber freiwillig den Turm bei der Mine als ihr Gefängnis gewählt hatte, als sich den Behörden zu stellen. Ihre Köchin kam ab und zu in den Ort; nach ihren Worten war Etelka vermutlich eine Naturforscherin, die wichtige wissenschaftliche Bücher verfasste. Außerdem konnten die Grimwooder bei ihr Hustensäfte und fiebersenkende Kräuter bekommen – und sie gaben der Dame dafür die Lebensmittel, die sie brauchte; die Köchin achtete übrigens auf eine „ausgewogene Diät“ und wäre manchmal ganz schön anstrengend. Etelka selbst legte Wert auf absolute Ruhe – und niemand hatte sie jemals gestört.

Für die Grimwooder war also bisher alles ok. Das war heute aber nicht mehr so. In den beiden letzten Nächten waren zwei nördlich des Devern gelegene Bauernhöfe geplündert und sämtliche Bewohner, einschließlich der Kinder und Alten, massakriert worden. Ein Hirtenjunge, der heute beide Bauernhöfe für ein paar Botengänge und Dienste besuchen wollte, war vor einer Stunde mit dieser schlechten Nachricht über den Devern gekommen. Letzteres deutete nicht auf die gelegentlichen Überfälle der Twyneddin hin, die bei „null Gegenwehr“ bisher auch selbst keine Gewalt ausgeübt hatten.

Nördlich des Devern

Natürlich übernahmen die Gefährten die Aufgabe, diese Vorfälle zu untersuchen. Zusammen mit einem einheimischen Führer besuchten sie alle drei am Nordufer gelegenen Bauernhöfe, die oberhalb der Überschwemmungskante des Devern lagen.

In den beiden verwüsteten Höfen fanden sie Spuren zahlreicher Kobolde und Wölfe, die offenbar aus den nördlich gelegenen Dornar-Hügeln kamen. Die Leichen der Bewohner waren verstümmelt, Hühner und Schafe waren niedergemetzelt und lediglich ihre besten Teile waren gefressen worden. Auch die Vorratskammern waren geplündert. In einer Scheune fanden sie einen mit einer Heugabel erstochenen Kobold – nicht weit daneben lag ein von mehreren Pfeilen durchbohrter Knecht.

Im dritten Bauernhof hatte man noch gar nichts von dem schrecklichen Schicksal der ein paar Meilen entfernten Nachbarn gehört. Panische Angst erfasste die Bauern – und sie befolgten alle Ratschläge der Experten, die fest mit einem weiteren Überfall in der kommenden Nacht rechneten und die Hofgebäude, so gut es eben ging, in eine Festung verwandelten. Alarmpläne wurden aufgestellt und wieder verworfen, Fallen geplant und wieder außer Kraft gesetzt – kurzum: es herrschte außerordentliche Hektik.

Als der Abend hereinbrach, waren sämtliche ebenerdig gelegenen Fenster mit Brettern vernagelt, alle Bewohner in den Schlafkammern in den oberen Stockwerken untergebracht, in denen auch sämtliche Schützen zusammen mit Pinos postiert waren, und sämtliche Türen und der Hof selbst von Mirha mit zahlreichen Stolperdrähten und Zugseilen für herabfallende schwere Kornsäcke praktisch unpassierbar gemacht.

Aber die Nacht verging, und niemand griff den Hof an. [Nach zwei erfolgreichen Beutezügen waren die Kobolde satt und faul.]

Schwarzspitzschuftschlucht

Am nächsten Morgen folgten die Agenten deshalb den unübersehbaren Spuren der Kobolde ins Hügelland hinein und kamen so – wie erwartet – zu der alten Zwergenmine. Westlich des Eingangs in das eigentliche Bergwerk stand auf einem Felsvorsprung der Zwergenturm, in dem seit drei Jahren Etelka Herzchen wohnen sollte.



Die Gefährten folgten Cerileas Vorschlag, das gesamte Gelände einmal großräumig zu umrunden, entdeckten dabei aber weder besondere Spuren noch irgendwelche Lebewesen. Alles war totenstill, aber den Agenten war klar, dass dies eine trügerische Ruhe war. Vorsichtig schlichen sie sich in den Eingangsstollen des Bergwerks und erforschten die alte

Silbermine. Hier hatten in verschiedenen Höhlen tatsächlich zahlreiche Kobolde und Wölfe ihr Lager aufgeschlagen. Sie wurden ohne Ausnahme von den Gefährten getötet; PaiMuDan musste allerdings einen kritischen Rumpftreffer mit einem Blitzen-Trank auskurieren, und Mirha überlebte nur mit großem Glück den Biss eines Wolfes, der ihr beinahe die Kehle zerfetzt hätte.

Knackarschs Kobolde

Vor einer Trideade waren 30 Kobolde und 10 Wölfe zur Schwarzspitzschuftschlucht gekommen. Sie waren geradewegs in die Mine geeilt, um dort ein trockenes Schlafplätzchen zu haben und ihre Wunden (vor allem seelische) zu lecken, da Knackarsch einen sinnlosen Streit (über ein paar Leckerbissen nach einem erfolgreichen Jagdausflug in ein nördlich gelegenes twyneddisches Bergdorf) mit einer Bande Orks verloren hatte.

Als die Kobolde entdeckten, dass der alte Zwergenturm bewohnt war, wollten sie sofort die Bewohner niedermachen – aber sie waren keine Gegner für Etelka, die den ollen Knackarsch mit *Beeinflussen* [20] derart nachhaltig überzeugte, dass es im besten Interesse der Koboldbande wäre, sich als „auserwählte Diener“ der großen Wolfsschamanin (denn als solche gab sich Etelka bei ihnen aus) auf gefährliche Aufgaben vorzubereiten, an deren Ende Ruhm und Leckerbissen auf sie warten würden. Knackarsch und seine Bande schlugen darauf ihr Lager in der Mine auf – der Anführer wollte seither auch einmal ein großer Schamane werden. In den folgenden Tagen sah man ihn immer wieder bei seinen Versuchen als „Wolfsflüsterer“ – aber er holte sich nur eine blutige Nase.

Wer weiß, welche fiesen Pläne Etelka mit den Kobolden hatte? Zwei Tage später traf aber ein berittener königlich-albischer Waldläufer ein, der ein zweites Pferd (und ein Packpferd) mit sich führte. Und tags darauf ritten Etelka und dieser Waldläufer (ein gewisser Brandene MacConuilh) Richtung Devern davon, nachdem Etelka Knackarsch gebeten hatte, alle Kobolde antreten zu lassen, und sie sich von allen „beim Speichel Samiels“ hatte schwören lassen: „Wir halten uns fern vom Zwergenturm und warten auf eure Rückkehr.“ Da manche Kobolde dabei immer wieder kichern mussten, musste Knackarsch seine ganze Autorität aufbieten, damit der Schwur endlich gelang. Das war große Schamanenmagie, ganz klar!

[Was Etelka im Gegensatz zu den Kobolden nicht wusste: Alle Kobolde sind völlig immun gegen Schwüre (und Flüche) aller Art, einschließlich jeder Art von *Geas*!]

Die Kobolde warteten ganze zwei Tage, bis sie sicher waren, dass Etelka tatsächlich länger fort sein würde. Dann wurde es ihnen langweilig, und sie begannen den Turm zu durchsuchen. Die Schamanin hatte doch tatsächlich ein leckeres Halbblingsweibchen versteckt! Knackarsch reservierte das Schmankerl für sich und orderte einen Brutaltrupp in den Turm, um die Köchin vor den Nachstellungen seiner Kameraden zu schützen. Die anderen Kobolde waren zunächst damit zufrieden, die Vorräte des Turms zu plündern und viel zu schlafen. Knackarsch verkleidete sich als Etelka, um ihre schamanische Macht aufzunehmen [sinnlos], und blätterte – ohne Erfolg – in ihren Schriftensammlungen. Blöde Bücher, in denen keine Bilder waren! Und sie schmeckten sehr trocken.

Die Tage vergingen. Seit drei Tagen hatte die Kobolde wieder Wanderlust ergriffen. Die beiden nächtlichen Überfälle der Bauernhöfe hatten sie übermütig gemacht. Am nächsten Tag wollten sie die Köchin braten und der Mine Lebewohl sagen, um stromauf oder –ab (da stritten sie sich noch) für Unheil am Devern zu sorgen. Nur Knackarsch wusste noch nichts von seinem Glück – der Brutaltrupp und die anderen Kobolde hatten das aber längst entschieden.

Die Gefährten gönnten sich eine kleine Ruhepause in der Mine, ehe sie in den Turm eindringen. Der einzige Kobold, der am Eingang Wache halten sollte, war zwar sowieso eingeschlafen, wurde aber von Pinos vorsichtshalber in den magischen *Schlaf* geschickt und anschließend getötet.

Beim Durchsuchen der benachbarten Kleiderkammer fanden die Agenten zwischen verschiedenen Roben und festen Schuhen die gefesselte und geknebelte Leiche eines vermissten Bauernmädchens, die hier verblutet war. Außerdem hatte ein Kobold hier Dünnpfiff gehabt und in eine Ecke geschissen. Während die Gefährten hier noch herumstanden, griffen sie vier Kobolde an – und starben.

Sämtliches Mobiliar des Erdgeschosses war von den Kobolden zerstört oder verreckt worden. In der von außen verriegelten (und innen deshalb blitzblanken) Küche fanden die Gefährten die gefangene Köchin, Kniedla Heufuß, die sich sehr über ihre Befreiung freute, denn die Kobolde hatten ihr klargemacht, dass sie sie als leckeren Braten betrachteten, den sie nur lebend-frisch halten wollten. Prima, wenn diese Dreckspatzen vertrieben wurden! Kniedla war empört über den ganzen Schmutz und die Unordnung, aber sie wollte keinesfalls aus der Mine fliehen. Sie hatte Etelka schon damals in Cambryg „bei ihrem unbefleckten Tischtuch“ schwören müssen, ihr zeitlebens zu Diensten zu sein, und diesen Eid wollte sie nicht brechen.

Doch für eine ausführliche Unterhaltung mit der Köchin war jetzt erstmal keine Zeit, weil aus dem ersten Stock des Turms der Brutaltrupp der Kobolde, gefolgt von Knackarsch, nach unten kam, um die Störenfriede zu vertreiben. Wenige Minuten später waren sämtliche Kobolde tot, und PaiMuDan musste einen kritischen Armtreffer auskurieren. Gut, dass es die Tränke von Blitzen gab!

Kniedla hatte noch ein paar Leckerbissen in ihrer Küche versteckt, die sie nun für ihre Befreier frittierte.

Die Gefährten nutzten die Zeit vor dem Essen für eine gründliche Durchsuchung des Turms. Im ersten Stockwerk waren die Räume teilweise ebenfalls von Koboldklauen geplündert und zerstört worden. Allerdings hatten die Kobolde die Privatgemächer Etelkas, die offenbar eine Hexe war, die sich mit Schwarzer Magie beschäftigte, weitgehend verschont, nachdem es unter ihnen einige überraschende Todesfälle gegeben hatte. Knackarsch hatte das Schlafzimmer der Hexe für sich beansprucht; hier fanden die Agenten ein Jugendbildnis von Etelka und in einem alten Lederkoffer den „Schatz“ der Kobolde (verschiedene Schmuckstücke und Silber- und Goldwaren).

Die Unterhaltung mit der etwas einfältigen und schwerhörigen Köchin lieferte Einsichten in Etelkas Leben. Ihre Herrin lebte sehr ungesund, ging kaum aus dem Haus (nur manchmal nachts) und interessierte sich vor allem für ihre Studien. Selbst die Mahlzeiten hatte sie immer wieder vernachlässigt. Hin und wieder hatte sie sich nachts mit einem schneidigen Besucher im Järgergewand getroffen, der plötzlich mitten im Turm stand – *Sammy Boy* nannte ihn die Herrin manchmal und kicherte dabei so komisch. Kniedla war mit ihrer Rolle als Dienerin sehr zufrieden – sie wurde nie geschlagen, und wenn die Herrin ihr befahl, auf ihr Zimmer und ins Bett zu gehen, tat sie das auch.

Vor etwa einer Trideade waren diese Kobolde in den Turm eingedrungen – aber die Herrin hatte die dreckigen Unholde sofort rausgeworfen. Die Schmutzfinken hatten bei ihrem Anblick mit den Lippen geschmatzt, widerlich. Zwei Tage später am Abend war ein fescher königlich-albischer Waldläufer mit einem Packpferd und einem weiteren Pferd angekommen, den die Herrin mit „mein lieber Brandiwen“ (oder so) begrüßt hatte. Sie hatten sich dann mit einer Flasche Zwergengeist in Etelkas Wohnzimmer zurückgezogen und viel geredet und gelacht („dem fiesen Findelstein und seinen schwafelhaften Frettchen werden wir schon noch eins auswischen, die Schmach von Thame verlangt Rache“). Tags darauf hatte die Herrin die immer noch vorhandenen Kobolde vor dem Turm aufmarschieren lassen und ihnen (mit so einer komischen Sub-Etha-Stimme) befohlen, den Turm in Ruhe zu lassen. Ihrer Köchin hatte sie aufgetragen, einfach weiterhin für Ordnung im Turm zu sorgen, während sie mit ihrem Freund (anders konnte man das nicht nennen) mit „milden Zügeln“ herumreiten und ein „tolles Gebein“ suchen wollten. So richtig verstanden hatte sie das auch nicht. Die beiden wären dann mit dem Packpferd Richtung Devern aufgebrochen. Zwei Tage später wären die Kobolde in den Turm eingedrungen und hatten sie in der Küche eingesperrt.

Am nächsten Morgen verabschiedeten sich die Agenten von Kniedla, die den Turm für ihre Herrin wieder instandsetzen wollte. Die Köchin versicherte, dass sie Etelka die besten Wünsche ihrer Besucher (Cerileas, Heru, Sherlok, Robert Redford [Pinos], MeiLi [PaiMuDan] und Ajisha [Mirha]) ausrichten würde. Ingeheim hofften die Gefährten, dass es nie dazu kommen sollte.

Die Agenten kehrten zurück zum Bauernhof der MacCeatas am Nordufer des Devern und brachten ihnen die frohe Nachricht, dass sie eine Gruppe von Kobolden und Wölfen vernichtet hätten, die in der alten Mine ihr Lager aufgeschlagen hatten. Sie erfuhren, dass Etelka zusammen mit einem Mann vor etwa zehn Tagen am Nordufer des Devern flussaufwärts, nach Westen, geritten waren. Als sie laut darüber nachdachten, wie sie die beiden einholen könnten, „um sie in dringenden Angelegenheiten zu sprechen“, boten die erleichterten Bauern ihren Rettern nicht nur reichlich Verpflegung an, sondern überließen ihnen leihweise sogar Pferde und Sattelzeug.

An Devern und Ganna

Abends hatten die Gefährten bereits die Mündung des Ganna in den Devern erreicht. In dieser Gegend gab es keine ausgebauten Wege oder Gaststätten, nur Pfade der Schafherden und kleine armselige Wehrdörfer der Bauern. Hin und wieder standen auch Bauernhäuser am Nordufer des Devern – und zahlreiche Ruinen, die von früheren Überfällen der Twyneddin und Orcs zeugten.

Nach einer kühlen Nacht ohne Ereignisse wanden sich die Agenten nach Norden, um testhalber dem Ganna flussaufwärts zu folgen. Unterwegs trafen sie auf einige schwer bewaffnete freundliche Schafhirten, die ihnen erzählten, dass vor zehn Tagen zwei Reiter mit einem Packpferd hier am Ostufer des Ganna nach Norden geritten waren. PaiMuDan hatte die Idee, die Hirten nach „Wilden Hügeln“ zu befragen (in Erinnerung an die „milden Zügel“ der Köchin), und sie kannten diese Gegen tatsächlich! Die *Wilden Hügel* lagen nordöstlich des *Gannafoss*, dem mächtigen Wasserfall des Ganna etwa 100 km oberhalb seiner Mündung in den Devern. Die Hirten warnten die Ortsunkundigen, sich in diese Gegend zu begeben, in der man sich nicht nur leicht verirren, sondern auch leicht das Opfer von Orks und anderen Unholden werden könnte. Selbst die frechtesten Twyneddin hätten in diesem Gebiet schon lange keinen Angriff mehr gewagt!

Gannaston

Ein paar Tage später erreichten die Agenten vormittags eine Stelle im Gannatal, an der sich das Flusstal verbreiterte. Von Westen her mündete hier aus einem Seitental ein kleiner Bach in den Ganna, aber das Auffälligste war natürlich die etwa 150m hohe stumpfe Felsnadel, die sich hier aus dem Talboden erhob; das war der Gannaston. Ein steiler Fahrweg wand sich um den Felsen nach oben, auf dem offensichtlich ein seltsamer Holzturm auf irgendeinem steinernen Fundament errichtet worden war.

Als die Agenten näher kamen, sahen sie am Fuß des Gannaston in den Bachwiesen ein kleines Zeltlager und eine Pferdekoppel sowie zahlreiche Baugeräte und –materialien herumliegen. Außerdem standen neun Zwerge herum, die sich offenbar gerade lautstark über irgendetwas stritten. Der älteste Zwerg (ihr Anführer namens Anchovi Eisenbart) rief den Agenten ein freundliches „Willkommen den Wanderern“ zu und lud sie ein, bei ihm und seinen Mitarbeitern ein wenig Rast zu machen.



Anchovi Eisenbart und seine Bauarbeiter

Die Zwerge des Ganast-Horts hatten genug von den räuberischen Überfällen der Twyneddin- und Ork-Banden und errichteten auf dem Gannaston gerade einen Signalturm, um damit Nachrichten an eine Wache weiter westlich durchzugeben. Weitere Signaltürme waren in den Bergen bereits errichtet. Der Gannaston war der letzte und vorderste Punkt, von dem aus man gut in Richtung der nordöstlich gelegenen Wilden Hügel schauen konnte.

Sie arbeiteten hier schon seit dem Frühjahr – weiter westlich sah man den Steinbruch, aus dem sie die Steine für den Turm gebrochen hatten. Und Holz gab es hier sowieso mehr als genug. Aus Ganast kam regelmäßig ein Versorgungstrupp – aber wenn der Zeitplan nicht eingehalten würde, wäre der König sauer und das ausgelobte Gold würde pro Tag, der über die gesetzte Frist verstrich, verringert.

Die Zwerge brauchten Hilfe, und die Reisegruppe kam ihnen gerade recht! Sie hielten gerade vor der Baustelle eine Betriebsversammlung ab; die meisten hatten keine Lust, weiter „10 kleine Zwerglein“ zu spielen, bis sie auch dranglauben müssten, bei Mahal! Eine Verstärkung der Arbeiterzahl würde nicht nur den Bau beschleunigen, sondern auch das Risiko besser verteilen. Die größten Arbeiten waren sowieso schon erledigt – man musste nur noch den Spiegel zusammenbauen, die Eisenklappen einhängen, den Herd in Betrieb nehmen, Brennholzvorräte herbeischaffen und im oberen Bereich die gesamte Signalanlage montieren und testen sowie die gesamte Konstruktion robust gegen Wind und Wetter machen. In sieben Tagen sollte bereits die geplante erste Wachmannschaft kommen!

Anchovi Eisenbart hielt nichts von den Flausen der Halbstarcken, die sich nass machten, bloß weil so ein paar Drückeberger lieber schlapp machten und sich in die Büsche hauten, statt nochmal die Zähne zusammenzubeißen, den Bart zu zupfen und die angefangene Arbeit rechtzeitig zu beenden. Er zeigte den Agenten nicht ohne Stolz die Baupläne des Signalturms, den sie hier an der Furt des Ganna errichtet und fast fertiggestellt hatten. Da sich oben auf dem Felsen bereits massive Fundamente eines uralten Turms befunden hatten, wären sie trotz eines ehrgeizigen Zeitplans recht gut voran gekommen und würden dieses Projekt ganz gegen jede Regel sogar pünktlich beenden können.

„Dummerweise gab es in den letzten Tagen ein paar Vorfälle“ – hier murrten die anderen Zwerge – „nun gut, auch vorher gab es ein paar Pechvögel – oder soll ich sagen, Saufnasen? – die unachtsam waren und vom Gerüst stürzten oder eine Zeitlang von einem lähmenden Fieber befallen wurden, aber das konnten wir jedesmal durch erhöhten Einsatz kompensieren. Aber ich gebe zu, dass es auch mir ein Rätsel ist, warum vor drei Nächten zwei meiner Mitarbeiter nachts von ihrer Wache auf dem Ausguck spurlos verschwunden sind – und vor einer Nacht geschah das Gleiche mit zwei weiteren zuverlässigen Leuten. Ich bin geneigt, zu

glauben, dass das Ganze kein abgekartetes Spiel der Belegschaft ist,“ – „Na, hör mal!“ – „nur um mich zur Zahlung einer Gefahrenzulage“ – „Das kann trotzdem nicht schaden, Anchovi“ – „zu bewegen. Ich weiß nicht, warum sie so kurz vor Fertigstellung des Projekts aufgegeben haben; das sieht ihnen gar nicht ähnlich, noch dazu, wo es das Honorar nur für diejenigen Kollegen gibt, die das gesamte Vorhaben ohne Ausfälle unterstützt haben.“ – „Klar, unsere Freunde sind nämlich ermordet worden von dem alten elfischen Grabunhold, der in dem alten Fundament bestattet worden war und dessen Ruhe wir gestört haben! Jetzt tötet er jede zweite Nacht zwei Zwerge, bis wir alle tot sind!“ – „Ach, dummes Geschwätz! Ihr wisst doch so gut wie ich, dass das uralte Fundament völlig fugenlos und völlig massiv ist; unsere Tests waren in dieser Angelegenheit doch wirklich eindeutig. Ihr seid doch alle schon über 200, da glaubt ihr doch nicht mehr an solche Kindergeschichten?“ – „...“

Eisenbart fragte die Agenten daraufhin direkt, was sie vorhätten und ob sie ihm vielleicht helfen könnten, den Turm zeitgerecht fertigzustellen? Es wären nur leichte Handlangerdienste für 3 („oh, Chef!“) – na gut, 4 („oh Chef!“) – also 5 Tage zu verrichten, und er würde pro Helfer und Tag 5 GS bieten. Die Agenten lehnten ab – sie waren in Eile, denn sie verfolgten zwei Reiter mit einem Packpferd. Die Zwerge hatten sie tatsächlich vor zehn Tagen gesehen, als sie am Ostufer vorbei ritten und erstaunt zum Turm herüberschauten.

Eisenbart bat um ein vertrauliches Gespräch mit den Agenten (abseits seiner Mitarbeiter) und forderte sie auf, wenigstens eine Nacht als Wachen im Turm zu verbringen, um vielleicht dank ihrer Erfahrung einen Hinweis auf diese merkwürdigen Vorfälle zu bekommen. Er würde sich auf jeden Fall für ein Kleinod aus seinem Bartschatz trennen, sollten sie ehrlich und aufrichtig eine dort vielleicht doch lauende Gefahr beseitigen können. Dieses Angebot bewog die meisten Gefährten, zuzustimmen und eine Nacht oben auf dem Gannaston zu bleiben; ob sie nun 10 Tage oder 10,5 Tage hinter Etelka und Brandene waren, spielte keine große Rolle.

Heru und Sherlock waren dagegen; sie wollten sich nicht durch eine zusätzliche Aufgabe von ihrem ursprünglichen Plan ablenken lassen. Natürlich wollten sie ihre Kollegen auch nicht allein am Gannaston zurücklassen. Aber sie beschlossen, demonstrativ NICHTS zu tun, und begleiteten ihre Gefährten am Nachmittag deshalb nicht auf den Gipfel des Gannaston, sondern hockten sich ans Westufer des Ganna oberhalb der Furt und legten die Angelleinen aus. [Nein, die beiden waren keine Halblinge. Aber sie hatten das Leben der kleinen Leute bei den ETW-Kursen offenbar sehr gründlich studiert.]

Heru und Sherlock waren mit sich und der Welt zufrieden. Faul in der Wiese zu liegen, statt im Sattel zu hocken oder gar auf dem steilen Gannaston herumzuklettern, dass war keine schlechte Aussicht für den Rest dieses Tages. Doch ihre beschauliche Ruhe wurde jäh unterbrochen, denn von Norden her galoppierten aus dem Gannatal zwei Reiter auf das Lager der Zwerge zu. Es waren tatsächlich Etelka und Brandene, die schon von weitem den überraschten Zwergen zubrüllten, sie sollten einfach verschwinden, wenn ihnen ihr Leben lieb wäre. Um den Ernst der Lage zu unterstreichen, schoss Brandene aus vollem Galopp einen Pfeil ab, der trotz der großen Entfernung einen der Bauarbeiter am Schenkel traf. Nicht genug damit – Etelka röstete den armen Zwerg mit einer Feuerlanze, und er brach tot zusammen! Die anderen drei Zwerge, die in der Nähe des Zeltlagers beschäftigt waren, ließen daraufhin ihre Äxte sinken und wanden sich zur Flucht. Brandene erwischte einen weiteren Zwerg mit einem der wundersamen Pfeile [Samiel hilf!], der gelähmt zu Boden stürzte. Höhnisch lachend ritten Etelka und Brandene zu dem wehrlosen Zwerg hin.

Brandene und Etelka

Dank des Einsatzes der Flintstone-Gruppe war das Netzwerk des Grünen Sigils schwer beschädigt worden. Die wenigen Hauptfiguren (u.a. Brandene Mac Conuilh und Grimor ra Don) mussten ihre Kräfte bündeln, um Basisarbeit zu leisten und neue Anhänger zu gewinnen. Samiel selbst glänzte die meiste Zeit durch Abwesenheit – er war offensichtlich anderweitig beschäftigt.

Grimor hatte eines Tages eine Vision. Der rote Todeskomet, der vor etwa 800 Jahren in den Wilden Hügeln niedergegangen war und dessen Krater anständige tuathische Druiden mit einem Schutzkreis umgeben hatten, wäre doch eine tolle Sache, um die verzagten Diener Samiels wieder aufzurichten. Ein paar Splitter dieses Steins würden schon ausreichen: man würde jede Angst vor dem Tod verlieren und für Samiel die tollkühnsten Taten vollbringen. Das war ganz nach dem Geschmack Brandenes. Da Grimor vor den mächtigen Schutzzaubern der Druiden warnte, beschloss Brandene, seine alte Freundin Etelka Herzchen, die sowieso „in der Nähe“ der Wilden Hügel lebte, um Unterstützung zu bitten. Vielleicht würde sie als Expertin überhaupt am besten in der Lage sein, einen mächtigen Zauber mit diesem Todesstein zu wirken?

Brandene und Etelka irrten einige Tage lang durch die Wilden Hügel, bis sie vor wenigen Tagen den gesuchten Krater fanden, der aber entgegen den druidischen Überlieferungen leer war. Gestern hatten sie eine Unterredung mit dem Dorfältesten in Unterbaum gehabt, der tatsächlich eine überlieferte Erzählung von Darthmor ap Wystans Expedition kannte und den beiden den [falschen] Hinweis lieferte, dass Darthmor möglicherweise das, was er in den Wilden Hügeln gefunden hatte, in seinem Observatorium am Gannaston aufbewahrt hatte. Das wollten die beiden heute nun näher untersuchen. Und dem Zwergenpack zeigte man am besten gleich offene Gewalt – was anderes verstanden diese Steinköpfe doch sowieso nicht.

Und die Agenten? Sie sahen diesem Geschehen natürlich nicht tatenlos zu, ganz im Gegenteil. Heru hatte die Angel liegen lassen, seine Armbrust gepackt und erst auf Brandene, dann auf Etelka einen Schuss abgegeben. Beide ignorierten diesen Beschuss von hinten und ritten weiter, aber Herus Treffer der Hexe rief aus ihrer mit roten Teufelsfratzen bemalten Robe einen echten roten Teufel herbei, der vom Pferd glitt und zu den beiden Anglern rannte. Obwohl – oder weil – die Gefährten bereits die hohe Kampfkraft dieser Gesellen kannte, hielt Sherlock den Teufel nicht auf, sondern wich ihm aus und rannte lieber den Reitern hinterher. Heru war begeistert. Jetzt durfte er also allein mit dem Teufel um sein Leben kämpfen! Gut, dass man solche Freunde hatte! Nur so konnte man Heldentaten vollbringen – und genau das tat Heru auch. Aber dazu ein wenig später.

Brandene und Etelka hatten mittlerweile den gelähmten Zwerg erreicht und waren abgestiegen. Etelka steckte die Zelte der Zwerge in Brand, während Brandene den hilflosen Zwerg verschnürte [um ihn dann ungelähmt zu verhören]. Sie kümmerten sich um den heranstürmenden Sherlock erst dann, als er bereits in Angriffsweite war. Plötzlich schimmerte ein grünes Licht auf Etelkas „Wanderstab“ – und dem Ermittler wurde schlagartig bewusst, dass er es soeben ganz allein mit einer mächtigen Hexe und einem wendigen (wenn auch feigen) Kämpfer aufnehmen wollte. Er änderte spontan seine Taktik und hechtete aus vollem Lauf auf Brandenes Pferd, das von seinem Herrn sowieso allerlei gewohnt war und nicht panisch reagierte, sondern einfach in vollem Galopp lospreschte, während sich Sherlock verzweifelt am Sattelzeug festklammerte und mehrere Treffer durch Etelkas Hexenlicht einstecken musste. Da ihn ein Pfeil Brandenes um Haaresbreite verfehlte, überlebte der Ermittler diesen Stunt und verschwand im weiteren Verlauf des Bachtals.

Inzwischen war PaiMuDan, die das Geschehen in geringer Höhe auf dem Fahrweg des Gannaston beobachtet hatte, quer über die sumpfigen Wiesen Heru zu Hilfe geeilt. Just in diesem Moment beging der Söldner seine Heldentat. Statt schnöde unter den Hieben des Teufels zu sterben, köpfte er seinen Gegner mit einem einzigen gewaltigen Schwerthieb [20]! Heru war dennoch sehr dankbar über die Hilfe seiner Gefährtin und trank gern den dargebotenen starken Krafttrunk.

Brandene und Etelka war dagegen keine Ruhepause vergönnt, denn Cerileas und Pinos waren nun ebenfalls vom Gannaston herabgekommen und hatten sich – von Deckung zu Deckung springend – so weit genähert, dass der Ordenskrieger nun mit gezückter Waffe angreifen konnte, als Etelka gerade ihr Hexenlicht ausknipste. Cerileas hieb auf Etelka ein, traf ihre Robe – und hatte plötzlich einen weiteren wilden roten Teufel als Gegner! Die Hexe knipste ihr Hexenlicht wieder an, Mist!

Pinos hatte gleichzeitig einen *Schlaf*-Zauber auf Brandene gewirkt, wohlwissend, dass die Chancen schlecht standen, einen erfahrenen Waldläufer damit ins Land der Träume zu schicken. Doch das Wunder gelang, und zwar sogar sehr gut [20]! Brandene erwachte trotz der Rufe Etelkas nicht aus seinem tiefen Schlummer und wurde von Pinos ohne Skrupel sofort abgestochen. Der Hexer kannte die fieseren Tricks der dunklen Seite nur zu gut und wollte keinesfalls ein Verhör mit dem Samielsdiener beginnen.

Dank Heru, PaiMuDan und der nun auch eintreffenden Mirha wurde Etelka ebenfalls getötet – und bei ihrem Tod (Samiel half ihr nicht!) verschwand der rote Teufel, der Cerileas schon schwer zugesetzt hatte. Heru brach ebenfalls zusammen – Etelka hatte ihm mit ihrem Dolch einen beinahe tödlichen Stich beigebracht. Kein Problem – schließlich verstand Pinos etwas von Erster Hilfe. Zumindest theoretisch. Praktisch dagegen haperte es noch. Zum Entsetzen des Hexers und seiner Gefährten verstarb Heru unter seinen „pflegenden“ Händen! Schnell flößten sie dem toten Söldner noch einen Blitzen-Trank ein – und Heru wurde gerettet! Er verzieh dem zerknirschten Pinos diesen „Kunstfehler“, aber das hieß noch lange nicht, dass er nun die Nacht oben auf dem Gannaston verbringen würde. Lieber wanderte er allein auf der Bachwiese umher.

Nachdem die Zwerge die Leichen der beiden Finsterlinge verbrannt und die des getöteten Zwergs bestattet hatten, begaben sich die fünf Agenten zum Signalturm auf dem Gannaston und richteten ihre Nachtlager auf der Holzplattform in luftiger Höhe her. Bis Mitternacht geschah gar nichts, doch dann – Mirha hielt gerade Wache – kletterte plötzlich ein Untoter die Leiter zu ihrer Plattform hoch und griff die von den vorhergehenden Kämpfen noch erschöpften Gefährten mit seinen Klauen an. Schnell wurde klar, dass dieser „Todeswächter“ zu stark für die Agenten war; sie flohen aus dem Turm. Pinos beobachtete, wie der Untote in einem Schacht unter dem noch nicht montierten Spiegel verschwand. Interessant!

Heru war nun doch auch auf den Gipfel des Gannaston gekommen; gemeinsam kehrten die Gefährten in das „Basislager“ zurück und verbrachten die restliche Nacht ungestört. Am nächsten Morgen berichteten sie Eisenbart ihre Erlebnisse und vereinbarten, dass sie versuchen würden, diesen Spuk zu beseitigen. Sie waren sogar bereit, aktiv bei den Bauarbeiten zu helfen!

In der folgenden Nacht legten die Agenten zwei Lassos auf den Boden des Signalturms an der Stelle, an der Pinos vorher den geheimnisvollen Schacht gesehen hatte. Tatsächlich erschien gegen Mitternacht erneut der Todeswächter (der Boden entmaterialisierte von einer auf die nächste Sekunde); als er aus dem Schacht klettern wollte, zogen die Agenten die beiden Lassos stramm und töteten den gefesselten Todeswächter. Er trug einen fünfkantigen Zylinder aus Alchimistenmetall um den Hals, den sie ihm abnahmen. Sie vermuteten richtig, dass dies ein Schlüssel für das Öffnen und Schließen des Steinbodens über dem Schacht war, und als sie sich testhalber ein paar Schritte entfernten, tauchte tatsächlich urplötzlich der Steinboden wieder auf und zerschnitt den Todeswächter in zwei Teile. Als sie sich wieder näherten, öffnete sich der Schacht erneut, und nun fiel auch sein Torso in den Schacht.

Mirha kletterte als erste in den Schacht hinab, der in der Decke einer runden Kammer mündete. Am Boden leuchtete dunkelrot und unzerstörbar ein Hexagramm, in dessen Spitzen sich sechs sechskantige Löcher befanden. Aha! Vielleicht brauchte man hier passende Imbus-Schlüssel? Sherlock nahm vorsichtshalber die Maße. Da es hier nicht weiterging, kletterten die Agenten wieder nach oben und machten sich auf den Rückweg ins Basislager. Als sie an den alten Turmfundamenten vorbeikamen, öffnete sich dort plötzlich [als Cerileas, der den Fünfkantschlüssel des Todeswächters trug, vorbeiging] eine Geheimtür. Dahinter lag eine leere Kammer, an deren Wänden sich zwar mit Rundbögen und Fugen insgesamt drei Türen abzeichneten, die aber keinerlei Öffnungsmöglichkeiten aufwiesen; eine twyneddische Zauberstimme rief: „Verschwindet!“

Die Agenten folgten der Aufforderung und bestellten im Basislager beim Schmied der Zwerge die benötigten sechs Imbus-Schlüssel. Um die Zeit zu nutzen, die der Schmied für die Herstellung brauchte, ritten sie nach Norden, gannaufwärts, um etwaige Spuren Brandenes und Etelkas zu erforschen. An einem leeren Lagerplatz trafen sie am Nachmittag auf ein paar Jäger, von denen sie erfuhren, dass sich auf Höhe des Gannafoss ein friedliches einsames Dorf namens Unterbaum befand. Interessant!

Zunächst kehrten sie aber zum Gannaston zurück und probierten die frisch angefertigten Sechskant-Schlüssel in der Geheimkammer aus. Natürlich vergebens.

Sie warteten einen weiteren Tag auf das Eintreffen der zwergischen Wachmannschaft, die zur Inbetriebnahme des Signalturms jeden Moment ankommen sollte. Da dies nicht passierte, brachen die Gefährten am nächsten Tag Richtung Unterbaum auf und kamen einen Tag später zum Gannafoss.

Gannafoss und Unterbaum

An diesem Wasserfall war die Hölle los! Das Wasser des Ganna donnerte über 100m hinab in nördlicher Richtung; der Oberlauf kam dagegen aus dem Westen (und war etwa eine Meile oberhalb der Fälle passierbar). Im Südwesten des Ganna lag versteckt das Dorf des „freien Baumenvolks“, das sich weder zu Alba noch zu Clanngadarn gehörig fühlte. Die Bewohner fristeten – unter der Führung des „Obersten Baumen“, dem Druiden Corrobreth – friedlich als Sammler und Jäger und Fischer und Schafhirten ihr Dasein. Bisher waren sie von Orks und anderem Gesindel verschont geblieben!

Ein Waldpfad führte die Agenten nach Unterbaum. Das Dorf war um eine riesige Eiche gruppiert und bestand aus massiven Blockhäusern innerhalb eines Palisadenzauns. Vor dem Dorf waren gerodete Flächen, auf denen spärliches Getreide wuchs. Im Dorf liefen Ziegen, Schafe und Hühner umher. Das Baumenvolk musste elfische Vorfahren haben – alle Bewohner waren hochgewachsene schöne Menschen.

Die Agenten wurden von zahlreichen bewaffneten Männern empfangen, die die fremden „Händler“ höflich-zurückhaltend auf albisch in Unterbaum willkommen hießen. Blonde Frauen reichten ihnen gesalzene Brotstücke und frisches Wasser. Auf die Frage der Gefährten nach den Wilden Hügeln lernten sie Corrobreth kennen. Nur Heru gefiel die ganze Situation nicht, denn er verstand von der Unterhaltung kein Wort!

Corrobreth hatte erst vor kurzer Zeit zwei unsympathische Besucher, die ohne Rücksicht auf die Ehrfurcht vor den Gebräuchen ins Dorf geritten waren. Die beiden hatten ihn nach dem Teufelskessel in den Wilden Hügeln befragt – und sie hatten ihm glatt gedroht, ganz

Unterbaum zu vernichten, wenn er nicht Auskunft geben würde. Dabei hatte er nur versucht, erst nachzudenken, bevor er irgendeinen Unsinn erzählen würde.

„Aber da es weder ihnen noch euch noch mir schadet, habe ich ihnen gern unsere Überlieferung erzählt. Danach hat sich vor vielen Generationen, zu einer Zeit, die man später den Krieg der Magier nennen sollte, der finstere Mondgott Drais selbst entschlossen, in das Schicksal der Welt einzugreifen. Er schickte seinen Anhängern einen rotleuchtenden Mond, der wie ein glühender Pfeil mit rasender Geschwindigkeit von Nordost nach Südwest über den Nachthimmel zog – für viele der Verblendeten ein klares Signal, ihre Lager im Norden abzubrechen und neue Anhänger im verwüsteten Land südlich des Pengannion zu suchen. Zum Glück für Toquiner und Dunatha – und alle twyneddischen Stämme – blieb der finstere widernatürliche Kult des Drais ohne Bedeutung.

Der Hüter des Baumenvolks hatte aber in jener Nacht beobachtet, dass sich der rote Mond über den Wilden Hügeln geteilt hatte und dort ein roter Lichtschweif zu Boden gegangen war. Als er das meinen Vorfahren später erzählte, wusste er bereits, dass sich dort im Boden ein tiefer Krater gebildet hatte und ringsumher Gräser und Sträucher wie unter einem mächtigen Todeszauber verdorrt und verwelkt waren; er fand auch zahlreiche verendete Tiere in der Nähe. Unser Druide suchte darauf den Beistand anderer Druiden benachbarter twyneddischer Stämme, und gemeinsam zogen sie zu der Stelle, die man heute „Teufelskessel“ nennt, und errichteten an der unheimlichen Stelle einen geweihten „Hort der Natur“, auf dass kein weiteres Unheil von Drais Sendung ausging. Und so geschah es, und die Druiden vereinbarten, über diese Stelle Stillschweigen zu bewahren. In den folgenden unruhigen Zeiten geriet sie tatsächlich in Vergessenheit, und seither ist nichts Böses mehr aus dem Teufelskessel gekrochen – und niemand hat sich für diese uralte Geschichte interessiert.

Und jetzt kommen innerhalb kurzer Zeit zwei Gruppen von Besuchern und fragen mich nach dem Teufelskessel! Wenn ich eure Vorgänger nicht gefürchtet hätte, hätte ich es Ihnen am liebsten verschwiegen, aber euch muss ich das nun auch erzählen, wenn damit auch kein stolzes Licht auf das Baumenvolk fällt, das freilich noch nie besonders kriegerisch gewesen ist. Der Hüter des Baumenvolks hatte uns nämlich auch erzählt, dass er, als er noch die Trefferstelle des Roten Lichtschweifs beobachtet hatte, eine kleine Gruppe berittener Menschen aus dem Norden ankamen, die in den Krater abstiegen. Der Hüter hatte sich noch gewundert, woher die Leute wohl kämen und wer sie wohl wären und was sie dort wohl wollten, als sie den Krater auch schon wieder verließen und irgendetwas – leider hatte das den Hüter damals weniger interessiert – mit sich schleppten. Einer der Menschen ritt schließlich davon – die anderen hatte der Hüter nicht mehr gesehen. Aus verschiedenen Angaben des Hüters, die leider in Vergessenheit geraten sind, haben meine Vorfahren die Vermutung gewonnen, dass es sich bei jenem Menschen um denselben finsternen twyneddischen Zauberer handeln musste, der wenige Jahre später auf dem Gannaston einen Turm errichten ließ. Niemand wagte es, seinen Zorn herauszufordern – und da nichts weiter geschah, und selbst sein unheiliger, aus dem Nichts gestampfter Turm in den folgenden Jahrhunderten zerbrach, blieb unser Stillhalten zum Glück ohne Folgen für unser Land und seine Bewohner.

Nun, wollt ihr nach dieser Erzählung ebenfalls aufspringen und davoneilen, hinunter zum Gannaston?“

Corrobreth führte die Agenten gern selbst zum Teufelskessel, weil ja Brandene und Etelka „von dort“ gekommen waren, wenn sie ihm auch nicht verraten hatten, woher sie den Namen überhaupt kannten. Corrobreth wollte wissen, ob sich dort irgend etwas verändert hatte. Er

wurde von zwei Helfern aus dem Baumenvolk begleitet, die ihm das Zelt aufbauten und ihn versorgten.

Am Teufelskessel

Am Vormittag erreichten die Agenten den Platz, an dem Brandene und Etelka von einem Oger überfallen worden waren; ein totes Packpferd und ein gerösteter und mit mehreren Pfeilen gespickter toter Oger vermittelten eine klare Botschaft.

Später kamen die Gefährten am Teufelskessel an, der einen ovalen Durchmesser von 50m auf 20m hatte und bis zu 10m tief in den Sandstein geschmolzen war. Er war zu 2/3 mit Regenwasser gefüllt – und man sah an den Rändern, dass es auch schon höher stand.

Der Steinkreis selbst hatte einen Durchmesser von 400m; im Inneren des Schutzkreises lebten seltsam veränderte weiße Gräser, die keinerlei Grün mehr besaßen und sich dennoch auf dem blanken Felsen hielten. Mirha bemerkte die Fußspuren: hier war ein Mensch kürzlich bis zum Rand des Kessels gegangen und hatte sich dort mehrfach hingekniet. Cerileas reizte der Kessel zu einem Tauchgang, aber – zum Glück für seine Gesundheit – verzichtete er darauf.

Offenbar gab es hier nichts Aufregendes zu finden. Die Expedition kehrte um.

Bei der Übernachtung in der Nähe des Teufelskessels erschien der Geist einer twyneddischen Waldläuferin. Sie winkte den Agenten zu, ihr zu folgen, und führte sie zu einer ebenen Stelle vor einem Abhang. Die Gefährten sollten hier die dichten Stachelsträucher wegräumen. Dahinter lag der Eingang in eine versteckte Höhle. Drinnen lag am Boden der Rest eines weiblichen Skeletts einschließlich der Fetzen einer ehemaligen Lederrüstung. Der Geist wünschte offenbar, dass diese Knochen ordentlich bestattet würden, also in einem Hügelgrab unter freiem Himmel – und er zeigte mit den Fingern an, vier weitere Kollegen ebenfalls bestattet werden sollten, die man am Ende eines Gangs finden würde.

PaiMuDan kümmerte sich um das Skelett, während die anderen die Geröllhalde untersuchten, die sich am Ende des vom Geist gezeigten Gangs befand. Sie hörten hier ein schwaches Kratzen und Schaben von jenseits des Gerölls. Offenbar war ein einstmals vorhandener Durchgang in 1m Höhe durch eine gewaltige Explosion verschüttet worden.

Die Gefährten suchten gerade noch nach einem geeigneten Grabwerkzeug, als plötzlich Kratzschwanz und seine Ratlinge angriffen.

Ein gut gezielter Messerwurf durchlöcherte den Umhang des vor der Höhle wartenden Druiden und verletzte ihn an den Rippen. Er reagierte mit einem spontanen „Eichenwald“, hinter dessen undurchdringlichem Dickicht Pferde, Druide und Baumenvolk sicher waren, aber auch nicht eingreifen konnten.

Durch den engen Höhleneingang konnten immer nur zwei Ratlinge gleichzeitig eindringen; da Heru und Sherlock innen die Stellung hielten, gab es eine vorübergehende Patt-Situation. Kratzschwanz piepste von draußen: „Halt, halt, nicht rühren, nicht rühren, Stein, Stein, Stein, wo sein, wo sein, wo sein? Stein, der so schön rot, Stein, der so schön macht tot?“ Das beeindruckte die Gefährten nicht.

Ratlinge in den Wilden Hügeln

Das Herumschnüffeln von Brandene und Etelka in den Wilden Hügeln war einer Bande von Ratlingen aufgefallen, zwergengroßen jugendlichen männlichen Halbmenschen, die vor kurzem ihren Nestbau in den Dornarhügeln verlassen mussten, um sich als Krieger Ruhm und Ehre und das Recht, ein Weibchen zu besitzen, zu verdienen. Die meisten sprachen nur rättsch (und konnten sich mit den natürlichen Verwandten unterhalten). Sie glaubten an die „große Rätin“, die einst „irgendwo in den Wäldern Clangadarns“ lebte und mit einem mächtigen Zauberer der Menschen zusammenlebte, von dem sie Kinder gebar, die die Ersten der Ratlinge wurden. Ihr wesentlicher Daseinszweck war Fressen und Starkwerden, um viele Weiber zu besitzen und bestenfalls Nestherrscher zu werden. Wer Schwäche zeigte, wurde vom Rudel gefressen!

Der fette graupelzige Chef der Ratlinge hieß Kratzschwanz, verstand albisch und twyneddisch und konnte selbst (ungern!) ein paar einfache Comentang-Silben fipen. Er hatte Brandenes und Etelkas Unterhaltung bei deren Nachtlager am Teufelskessel belauscht und war auf die Idee gekommen, selbst diesen tollen Todesstein zu besitzen, mit dem man offenkundig eine ganz tolle Macht über andere Wesen haben würde. Die Ratlinge hatten daraufhin die beiden Menschen beschattet. Als diese jedoch von Unterbaum Richtung Süden zogen, verloren sie enttäuscht das Interesse und gingen also gerade ratlos in den Hügeln herum, als die Agenten mit dem Druiden des Baumenvolks auftauchten. Klasse – gab es also noch Hoffnung für die Ratlinge?

Als Kratzschwanz merkte, dass seine Ratlinge nicht in die Höhle vordringen konnten, drohte er den Insassen damit, sie auszuräuchern, und befahl seinen Leuten, Brennholz und Reiser zu sammeln. Heru kämpfte sich angesichts dieser ernstesten Drohung allein durch die Ratlinge hindurch zum Ausgang der Höhle, gefolgt von seinen Gefährten. Außen griff er sofort Kratzschwanz an – und dessen Leute warfen das Brennholz weg und flohen. Wenig später hatte der Söldner den Anführer der Ratlinge erschlagen; diese (schwachen) Gegner waren sie also los!

Das Skelett der Waldläuferin wurde bestattet. Pinos fand mit seinen Kollegen den störenden Felsbrocken, der den verschütteten Durchgang versperrte, und beseitigten in ein paar Stunden das störende Hindernis. Dahinter lag eine weitere Höhle, aus der vier Skelette herauskrabbelten, die ihre Befreier mit rostigen Waffen angriffen, die sie in ihren Krallenhänden fest umklammert hielten. Alle trugen um die Wirbelsäule einen Anhänger aus Alchimistenmetall in Form eines sechseckigen Zylinders. Oops! Das waren bestimmt die gesuchten Imbus-Schlüssel! Die Skelette wurden geplättet – und die Gefährten hatten plötzlich vier Schlüssel.

Nach einem vergeblichen Versuch, einen ganzen Tag lang der Spur der Ratlinge zu folgen, kehrten die Gefährten zusammen mit dem Baumenvolk zurück nach Unterbaum.

Zweiter Besuch in Gannaston

Wenig später waren die Agenten wieder zurück am Gannaston. Der Wachtrupp der Zwerge unter Befehl von Artishok Eisenbart, einem Bruder Anchovis, war mittlerweile eingetroffen und hatte damit begonnen, am Fuß der Felsnadel eine Festung zu errichten. Der Gannaston war nun militärisches Sperrgebiet!

Dank der Fürsprache Anchovis erhielten die Agenten eine Sondergenehmigung, sich auf dem gesamten Gelände ungehindert umzusehen. Sie fügten in der geheimen Kammer drei der vier Schlüssel in die sechseckigen Löcher ein; die Teile passten perfekt, aber es passierte nichts.

Ratlos schlenderten die Gefährten am Fundament des Turms herum und untersuchten mehr aus Routine als aus Planung die seltsame Kammer, in der eine Stimme „Verschwindet!“ rief. Zu ihrem Erstaunen öffneten sich hier nun die angedeuteten Türen (dank des 4. Imbus-

Schlüssels). Die Agenten hatten endlich das Innere der Überreste von Darthmors Observatorium entdeckt.

Darthmor ap Wystans Observatorium

Darthmor war begeistert gewesen vom ersten Flug des roten Kometen [in Wahrheit war das ein Raumschiff einer fremden Rasse – es schaute aus wie Bullis Traumschiff] und dem seltsamen Fund [das war Atommüll aus dem Reaktor, den die Besatzung hier entsorgt hatte]. Es war bestimmt kein Zufall, dass dieser Flug bei Neumond stattfand, und es war bestimmt auch kein Zufall, dass sich der Komet über den Wilden Hügeln geteilt hatte! Aus komplizierten Berechnungen zog Darthmor den Schluss, dass die Flugbahn des Kometen über Burg Wystan und den Krater in den Wilden Hügeln sich in drei Jahren wiederholen würde und dabei eine erheblich größere Teilung – wenn nicht sogar ein finaler Absturz – im Pengannion eintreten würde. Das wollte er unbedingt sehen und vermessen, um die Schätze, die ihm Drais offenbarte, als erster seiner Diener zu empfangen.

Eine geradlinige Vermessung Burg – Krater – Ganna brachte ihn auf die Idee, auf dem Gannaston ein Observatorium zu errichten. Ein uralter Kontrakt mit Erdelementarwesen zwang diese, Darthmor diesen „kleinen Gefallen“ zu tun. Sein Observatorium wuchs wie gegossener Fels aus dem abgeflachten Plateau der Felsnadel empor. Darthmor gutes Gold sorgte dafür, dass er selbst in dieser einsamen Gegend mit Lebensmitteln und Brennstoff versorgt wurde – und sein Ruf als verrückter twyneddischer Hexer sorgte dafür, dass er von Angriffen verschont blieb. Seine Beobachtungen führten aber nach 3 Jahren Einsamkeit zu nichts, und Darthmor kehrte enttäuscht in die Burg Wystan zurück, um endlich den Stein des Todes zu untersuchen, über den er sich in seinem Turm mehr und mehr Gedanken gemacht hatte. Sein Bruder brachte den Deppen wenig später um.

Darthmors Observatorium wurde von fünf außergewöhnlich starken Zombies bewacht, die den Agenten einen harten Kampf lieferten. PaiMuDan hatte schon wieder Pech und brach halbtot zusammen, ehe sie mit einem Trank wieder hergestellt wurde. Immerhin hatten sie fünf weitere Imbus-Schlüssel gewonnen, da jeder Zombie einen solchen an einer Halskette getragen hatte. Alle Agenten fühlten sich zu schwach, um weiteren Ärger zu riskieren. Sie durchsuchten deshalb nur Darthmors Studierzimmer. Hier hatte offenbar einst ein Astrologe gearbeitet, der einen Mondgott namens Drais verehrt hatte. Zahlreiche alte Karten des Norden Albas bzw. Süden Clanngadarns waren mit verschiedenen Linien und Zahlen bedeckt; darunter gab es eine Karte, auf der Gannaston und ein mehrfach umringeltes „x“ in einem Gebiet nordöstlich des Gannafoss („die Wilden Hügel“) mit einer schnurgeraden Linie verbunden waren. Interessant! Aber unklar.

Nach einer Ruhepause im „Gästequartier“ der im Bau befindlichen Zwergenfestung drangen die Agenten erneut in Darthmors Observatorium ein. Sie stießen jetzt auf keine Gegner mehr und fanden neben einer völlig vergammelten Sammlung von Büchern, leeren Pergamentrollen, Schreibsachen und jeder Menge völlig verdorbener Substanzen und Gerätschaften auch das Zauberkloster, in dem sich Darthmor mit Schwarzer Magie, Alchimie, Elementarmagie und Dämonologie beschäftigt hatte. Im Laborbuch standen Hinweise auf einen „Todesstein des Drais“, den der Autor gern bei seinen künftigen Experimenten in die ein oder andere Mixtur einbauen wollte, „aus Liebe zum Tod“. Vorher müssten aber die Zeichen des Mondgotts richtig gedeutet werden. Seine letzten Eintragungen lauteten:

Leider ließ mich Drais nicht seine volle Gnade spüren. Das ist bestimmt eine Prüfung meines schwachen Geistes – oder ein Rätsel, bei der der Stein eine Frage stellt, die ich noch nicht herausgefunden habe. Zulang habe ich ihn schon allein im heimatlichen Versteck aufbewahrt, zwar gesichert vor den gierigen Händen meiner schrecklichen Familie, aber eben auch entfernt von meinem Zugriff. Ein Fehler, wie ich jetzt erkennen muss. Mein Abschied von meinem Observatorium wird aber nicht von langer Dauer sein. Bis bald.

P.S. Das Passwort zu meiner an den Burgfelsen geketteten Schatztruhe ist mein Vorname rückwärts. Diesen Hinweis werde ich zwar nie brauchen, aber sollte mich zu Hause ein kleiner Vergessenszauber packen – bei ihrem Talent ist Nichte Marthith zu allem fähig – dann bringt mir ein neuerlicher Ausflug die Erkenntnis zurück. Ich bin selbstverständlich überhaupt nicht vergesslich! Aber wem sage ich das.

Jetzt wagten die Agenten, die fehlenden drei Schlüssel im Hexagramm der Geheimkammer einzusetzen, worauf der Steinboden im Zentrum der Kammer verschwand und ein Schacht weiter nach unten führte. Die Gefährten hatten Darthmors geheime Schatzkammer gefunden. Sie war nahezu leer; offenbar waren hier einst verschiedene Kostbarkeiten in Vitrinen oder auf Marmorsäulen ausgestellt gewesen. Völlig enttäuscht wurden die Agenten aber nicht, denn sie fanden nicht nur im doppelten Boden des Schreibpults eine Phiole mit einer grünen Flüssigkeit und der twyneddischen Inschrift „für Notfälle“, sondern auch den Hohlraum unter einer der verschiebbaren Marmorsäulen, in dem ein klitzekleiner Lederbeutel mit klitzekleineren wertvollen Diamanten lag. Und sie entdeckten drei Schriftstücke, die auf dem Schreibpult lagen:

1) eine uralte twyneddische Weissagung eines Drais-Priesters über das Erscheinen des Todeskometen:

*...und siehe, es wird sein in einer **Stunde der tiefsten Nacht**, da wird der Herr des Mondes sein **rotes** Zeichen aussenden am Firmament, und es wird wie ein **Pfeil** sein, und er wird leuchtend den Weg weisen, und alle, die ihn sehen, sollen ihm nachfolgen, und weder Fluss noch **Hügel**, und wären sie auch noch so **wild**, sollen seine Diener abhalten, dem gesichtslosen Gott zu folgen, um seine schmerzreiche Lehre unter den Ungläubigen zu verbreiten, denn die Stunde des Chaos ist gekommen...*

2) eine druidische Vision über den Todesstein des Drais in twyneddischer Sprache mit krakliger Schrift **mit höhnischen Randkommentaren des Lesers**:

...und wehe den Verblendeten <Unsinn>, denn die verderbten Mächte der Finsternis < sinnlose Blasphemie > werden sie mit blutiger Schrift in eine tödliche Falle locken <Hinweis auf das göttliche Zeichen!>, in den Abgrund der Hölle, aus dem es kein Entrinnen geben wird <zu dumm, dass die Visionen dieser Deppen so unpräzise waren – aber gläubige Experten wissen trotzdem, wo sie suchen müssen>; so nehmt deshalb all euren Mut <süß – viel kommt dabei ja wohl nicht zusammen> zusammen, ihr Obersten Hüter des Landes <nicht mehr lange, ihr arrogantes Druidenpack, dann schlägt die Stunde des Mondes>, wenn die Stunde gekommen ist <tja, das hätten ihr gerne gewusst>, und zerstört das widernatürliche Himmelsgeschenk, diesen Stein des Todes, damit er nicht in die falschen Hände gerate <zu spät, ihr Deppen, zu spät – oder besser: welch weise Vorhersage! Ich werde alles tun, damit sich meine Hände als würdig erweisen, die göttliche Gabe nutzbringend anzuwenden> und zu einer schrecklichen Verhöhnung des richtigen Lebens werde <blablabla – den Rest kann man vergessen>...

3) twyneddische Aufzeichnungen in einem ledernen Jahrbuch mit der roten Inschrift einer Jahreszahl (1601 nL); es wurde offenbar gerade erst begonnen, denn es findet sich nur ein Eintrag darin:

Ich muss die kommenden Tage der Wintersonne nutzen und werde Gannaston nach dreijährigen letztendlich vergeblichen Forschungsjahren verlassen. Aber was sind schon drei armselige einsame Jahre, wenn einen das ewige Leben erwartet? Und völlig umsonst war der Bau meines Observatoriums nicht, wenn damit auch der Kontrakt mit den Erdelementaren erfüllt ist – Drais Stunde wird kommen, und dann werde ich hier erneut bereit sein, seine Botschaft zu empfangen und zu entschlüsseln!

Jetzt aber heißt es Abschied nehmen von der vertrauten Umgebung. Die Wächter sind aufgestellt, alle Wertsachen sind verpackt, und zwei gute Pferde warten am Fluss. Und tatsächlich – ich spüre Freude in meinem Herzen, Freude auf die Rückkehr an die Gestade des Ystrad, Freude über die vor mir liegenden Experimente mit dem Stein, Freude auch über das Staunen meiner unfähigen Sippschaft, wenn ich endlich die Führungsrolle in meiner Familie übernehme, die sie mir jetzt nicht mehr streitig machen können, mit der verheißungsvollen Macht des Todes in meinen Händen. Ich, Darthmor ap Wystan, soll der Oberste Mondhexer sein, und mein Wille wird das Gesetz werden in den Ländern nördlich und südlich des Flusses, ja in ganz Vesternesse und darüber hinaus! Kein Ziel soll mir zu groß erscheinen, kein Blutzoll zu hoch! Endlich werde ich mich völlig der Verlockung hingeben, die ich in den Wilden Hügeln zum ersten Mal empfand, als ich meine ahnungslosen Helfer dem qualvollen Tod überantwortete.

Gezeichnet: Der Oberste Mondhexer, früher bekannt als Darthmor ap Wystan.

Da kein Agent die twyneddische Schrift lesen konnte, packten sie alles ein und ritten nach Unterbaum. Vorher berichteten sie Anchovi Eisenbart, dass mittlerweile die Gefahr, die von den Unholden im Fundament des Signalturms ausgegangen war, endgültig gebannt wäre.

Unterbaum – Grimwood - Deorstead

Corrobreth war ein guter Lehrer, der sich sehr über die Fortschritte seiner wissbegierigen Schüler freute, wobei er sich ein wenig wunderte, wie diese nur auf so altertümliche twyneddische Worte kamen, für die sie eine Erklärung suchten. Die Gefährten machten sich in Unterbaum nützlich und waren einen Mond lang gern gesehene Gäste des Dorfs.

Nach der endlich vollständig möglichen Lektüre der Schriftstücke hatten die Agenten ein neues Ziel: Burg Wystan irgendwo am Ystrad, einem mächtigen Strom, der in den Wyddfa-Bergen im Norden Clanngadarns entsprang und, in südöstliche Richtung fließend, schließlich an der Ostküste Clanngadarns in die Waelingsee mündete.

Da Corrobreth die Agenten vor dem bevorstehenden Wintereinbruch warnte, ritten sie zurück nach Grimwood und besuchten die nette Bauernfamilie, um die geliehenen Pferde abzugeben. Gerührt über so viel Ehrlichkeit, boten die MacCeatas ihnen die Tiere zu einem sehr günstigen Preis an. Klasse – die Gefährten hatten sich sowieso schon an ihre braven Reittiere gewöhnt. Sie ließen Kniedla ausrichten, dass ihre Herrin leider einen tödlichen Unfall gehabt hätte; die Bauern meinten, dass sie sich schon um die nette Köchin kümmern wollten; sie kannten da einen ledigen Pfeifenkrauthändler, der ab und zu mal die Bewohner an den Ufern des Devern aufsuchte – dem würden sie mal ein Tipp geben.

Die Agenten verbrachten den Winter und den Jahreswechsel nach 2403 nL im friedlichen Deorstead und schickten ihren ersten ETW-Bericht ab:

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

Sind auf die Spur eines finsternen Samiel-Kultes in Alba gestoßen und versuchen die Ausmaße dieses Kultes näher zu ermitteln. Eine entscheidende Rolle spielt(e) offensichtlich die Hexe Etelka Herzchen, die wir nach einer längeren Verfolgungsjagd zusammen mit ihrem Begleiter Brandene MacConuilli stellen und nach einem harten Kampf vernichten konnten. Leider gibt es Anzeichen dafür, dass sich der Samiel-Kult aus Alba mit dem finsternen Draisi-Kult in Clanngardan verbinden könnte. Dabei könnte der Teufelsstein, ein mächtiges, lange Zeit als verschollen geltendes finsternes Artefakt, eine bedeutende Rolle spielen. Wir haben Indizien dafür, dass dieser Stein in einer alten Burg in Clanngardan versteckt ist und begeben uns jetzt auf den Weg dorthin, um dieses Artefakt im Interesse des Valianischen Reiches aufzuspüren und je nach Erfordernissen entweder sofort zu vernichten oder im Namen des Seekönigs zu beschlagnahmen. Unser Kontaktmann Georgius Lucastis erwies sich dabei als große Hilfe bei der Beschaffung von benötigten Hintergrundinformationen.

P.S. Die Zwerge in Tanast haben damit begonnen, eine Kette von Signaltürmen aufzubauen, mit der sie schnell Informationen über große Strecken übermitteln können. Diese Technologie könnte auch für das Valianische Reich nützlich sein und wir empfehlen daher eine entsprechende Versuchsstrecke aufzubauen bzw. gezielt weitere Informationen über diese Technologie zu beschaffen.

Georgios Lucastis erzählte den Gefährten, dass auf einen Bericht des Erzabts von Moranmuir hin der albische König die Reichsacht über den Roten Ritter verhängt hatte, der aber spurlos verschwunden wäre. Außerdem erfuhren sie von ihm, dass die Burg Wystan in den letzten Jahrhunderten – seit dem Krieg der Magier – total in Vergessenheit geraten war. Tatsächlich wären vor knapp 1000 Jahren die Wystans eine wichtige Sippe gewesen, die über weite Landstriche am Unterlauf des Ystrad geboten hatte, aber sie war später in völlige Bedeutungslosigkeit gesunken. Georgios fand bereits die Tatsache, dass die Agenten überhaupt etwas gefunden hatten, das auf ein geheimnisvolles Artefakt im früheren Besitz der

Wystans hindeutete, sehr bemerkenswert. Es war ja nicht mal genau bekannt, wo diese alte Burgruine liegen sollte!

Ihr Kontaktmann unterstützte ihr Vorhaben, sich mal in und um Burg Wystan umzuschauen – sollte es ihnen gelingen, finstere Artefakte entweder sicherzustellen oder endgültig zu vernichten, wäre das im Sinn des Seekönigs und eine Belohnung wert! Natürlich wäre es im Grenzgebiet nicht möglich, mit einer albischen Einsatzgruppe zu operieren – und Georgios riet auch davon ab, den twyneddischen Hochkönig in diese Sache einzubeziehen, alldieweil seine Berater gelegentlich keine Skrupel verspürten, finstere Artefakte für die eigenen „guten“ Zwecke einzusetzen. Die Agenten sollten entweder „under cover“ selbst für Ordnung sorgen – oder die Sache vergessen. Keinesfalls wollte der Seekönig aber mit dunklen Artefakten belästigt werden – ihre sichere Zerstörung würde ihm völlig ausreichen!

Deorstead – Mündung des Ystrad – Burg Wystan

Georgios kannte einen Händler, der mit seinem kleinen Küstensegler die Buchten an der nördlichen Ostküste mit Waren belieferte, immer auf der Hut vor waelingischen Raubfahrern. Da ihm der Händler noch einen Gefallen schuldete, konnten die Agenten mit ihm bis zur Ystrad-Mündung fahren und gingen am Ende des Bärenmonds am Nordufer an Land.

Die Gefährten ritten am Nordufer des Ystrad flussaufwärts. Hier befanden sich twyneddische Siedlungen, die im Gegensatz zu den albischen Dörfern nur wenig befestigt waren: „man versteckt sich nicht hinter Palisaden vor seinem Feind, sondern erschlägt ihn auf offenem Feld“. Hier lebten Jäger, Fischer und Hirten unter Führung eines Ältestenrats und des Häuptlings. Als Händler auf der Suche nach neuen Absatzmärkten getarnt, kamen die Agenten gut voran.

Natürlich erkundigten sich die Agenten nach „alten Geschichten“ und hörten daraufhin die Legende von der Geisterburg.

Einst lebten die Herren von Wystan in Wohlstand und herrschten über die fruchtbaren Lande rechts und links des Ystrad bis zu seiner Mündung. Doch statt Dankbarkeit und Demut für die glückliche Fügung ihres Schicksals zu empfinden und auf die Lehren der weisen Männer zu hören, verspotteten sie die Hüter der Natur und taten ihnen Gewalt an. So groß war ihr Übermut, dass sie mit unheiligen Kräften eine gewaltige Burg am Ufer des Ystrad errichteten und mit schamloser Freude finsternen Göttern huldigten, denen sie blutige Opfer darbrachten. Nichts schien ihre Macht schmälern zu können. Doch ihr Untergang war bereits vorgezeichnet.

Einer der jungen Herren der Wystans beschäftigte sich mit besonders widernatürlichen Dingen, um den Tod selbst zu bezwingen und den Gesetzen des natürlichen Lebens zu spotten. Darthmor unternahm ausgedehnte Reisen, immer auf der Suche nach neuen Teufeleien – und dabei hatte er sich wohl eines Tages überschätzt, denn was immer er auch gefunden hatte, es sollte Tod und Verderben über die Wystans bringen. Zunächst brachte er seinen Fund in ein geheimes Versteck und zog jahrelang in die Fremde. Als er wieder heimkehrte, verlangte sein jüngerer Bruder Herthmor, sofort diesen tollen Schatz zu sehen, von dem Darthmor so begeistert war, und den Darthmor bestimmt nur deshalb so gut in der Burg versteckt habe, damit er ihn nicht in die Finger bekomme. Als Darthmor sich weigerte, erwürgte ihn Herthmor vor den entsetzten Augen seiner Eltern; zur Strafe sperrten sie ihn in seinem Zimmer ein. Als ob das genügt hätte! Aber die Eltern waren damals eben fast so verrückt wie ihre Kinder. Herthmor spielte tagelang mit seiner Sammlung von Spielzeugkreiseln, bevor er anfang, die Dienerschaft aufzuessen. Das konnte man ihm nun wirklich nicht verzeihen, und Herthmor wurde ins Verlies gesperrt, in dem er ein paar Monate später verstarb. Kurze Zeit darauf starben beide Eltern, aber nicht „vor lauter Kummer über den Verlust ihrer beiden Kinder“, sondern weil die Kräfte der Natur selbst ihrem unheiligen Dasein ein Ende bereiten und die Sippe der Wystans für ihre ruchlosen Taten auf immer verfluchen wollte. Die beiden starben am „schwarzen Tod“ und sämtliches Personal und alle Dorfbewohner teilten ihr Schicksal.

Seither wollte niemand mehr die Unglücksburg für sich beanspruchen – und da Reisende immer wieder von Geistern erzählten, die Burg und Umgebung unsicher machen würden, und

da tatsächlich immer wieder vorwitzige Abenteurer dort auf Nimmerwiedersehen verschwanden, zogen die Druiden später einen großen Warnkreis um das verfluchte Gebiet. Seither war es still geworden dort, aber man dürfte nicht glauben, die Gefahr wäre gebannt! Solange man dem Ort fernbliebe, wäre alles in Ordnung, aber wehe dem, der die Warnungen ignorieren würde! Und es gab eben immer wieder neugierige Schatzsucher, die das Schicksal herausfordern und sogar in den Ruinen des Dorfes Wystanweiler campieren oder sich gar in die Geisterburg wagen würden! Nun, das war ganz einfach deren Problem. *„Gerade im letzten Jahr ist keine Trideade vergangen, in denen wir twyneddische Fischer nicht die ein oder andere menschliche Leiche flussabwärts im Ystrad treiben sahen. Fast kommt es uns so vor, als ob das deutlich mehr Leichen sind als früher. Da es sich nie um Einheimische handelte, hat uns das nicht weiter gekümmert. Wer die Gefahr sucht, muss sie bezwingen oder den Preis zahlen; so ist das nun einmal. Allerdings ist uns schon mehrfach ziemlich übel geworden beim Anblick mancher Leiche, die derartig verstümmelt und geschunden waren, dass man erst beim dritten Blick erkennen konnte, dass das einmal Lebewesen gewesen waren.“*

Keiner der twyneddischen Nachbarn war bisher auf die Idee gekommen, sich Wystan näher anzuschauen. Wozu auch? Nur Selbstmörder würden sich mit Geistern anlegen!

Zwei Tage später sahen die Agenten von ihrem Weg am Nordufer zwischen zwei twyneddischen Dörfern am anderen Ufer des hier 333m breiten Ystrad die mächtige Burg auf der Klippe und das westlich gelegene „Geisterdorf“ Wystanweiler.



In den Ruinen des Dorfes liefen offenbar hin und wieder zerlumpte Gestalten herum! Da kein Fischer bereit war, die Agenten in der Nähe der Burg überzusetzen, mussten sie erst noch eine halbe Tagesreise flussaufwärts reiten, bis sie mit gutem Gold einen Einheimischen überredeten.

Wystanweiler

Am Südufer holten die Agenten eine Wandergruppe von vier zerlumpten twyneddischen Unfreien ein. Sherlock belauschte ihre Unterhaltung. Die Wanderer waren auf der Suche nach dem „Blauen Glück“, einem Trank, der alle Schmerzen fortzaubern sollte, den ein heiliger

Mann in einem Dorf zu Füßen einer angeblich verfluchten Geisterburg zubereiten würde. Es mochte sein, dass er dafür gefährliche Dienste verlangte, aber was bedeuteten schon Gefahren, wenn sie keine Schmerzen mehr hätten?

Seltsam. Die Agenten umgingen die langsam dahinschlurfenden Wanderer und stießen kurz vor Erreichen des Dorfs auf einen Lagerplatz, an dem ein fliegenübersäter menschlicher Rumpf (mit ein paar armseligen Lumpenfetzen) mit eingeschlagenem Schädel lag; der Brustkorb war aufgebrochen und die schlechten Innereien und abgenagten Rippen lagen in der Gegend herum; Arme und Beine waren amputiert worden.

Widerlich! Während Mirha die Pferde bewachte, folgten die Agenten der blutigen Spur der Täter ins Unterholz, verloren sie aber später (Kunststück, ohne ihre Expertin!) und mussten wieder umkehren.

Die Agenten hatten keine Lust, das Dorf zu betreten. Sie machten einen weiten Bogen durch den Wald und schlugen ihr Lager außerhalb des Menhir-Kreises an dem Bach auf, der auch durch das Dorf lief. Sie ließen ihre Pferde zurück und schlichen vorsichtig an den Waldrand, um sich das Dorf erstmal aus der Deckung heraus anzusehen.

Die Steinhäuser waren mehrheitlich nur noch von Sträuchern und Bäumen überwucherte Ruinen – mit wenigen Ausnahmen. Am morschen Holzsteg war ein intaktes Ruderboot festgemacht. Zwischen den Gebäuden sah man ein paar verkrüppelte oder völlig ausgemergelte albische oder twyneddische Bettler, die dank des Blauen Glücks und des schönen Wetters gerade total high waren und einfach nichts unternahmen.

Die Agenten beobachteten das Eintreffen von sechs in Plattenrüstungen steckenden Krieger, die von dem östlich zur Burg führenden Weg ins Dorf marschierten und vor dem nicht völlig beschädigten Gasthof („Zum Goldenen Schuss“) eine große Glocke betätigten. Die Bettler – soweit sie munter waren – versammelten sich dort, und ein nuschelnder Ausrufer bat „den von der heiligen Jungfrau auserwählten Creg MacCeata vorzutreten und uns ins Refugium der Seligkeit zu begleiten, auf dass er dort höhere Weißen empfangen“. [Leider konnten die Agenten seine Worte nicht deutlich verstehen.] Er musste den Namen mehrfach nuscheln, bis der Gesuchte (ein hinkender und stinkender verdreckter älterer Mann) sich grinsend von seinen Freunden verabschiedete, die ihn entweder beneideten oder den Abschied bedauerten oder denen es total egal war. Die sechs Krieger nahmen ihn in die Mitte und marschierten mit ihm zur Burg zurück.

Die Agenten kamen nicht auf die Idee, sich der Eskorte anzuschließen; das konnten sie auch gar nicht, da Sherlock, der das Zuschauen aus der großen Entfernung langweilig gefunden hatte, bereits näher ans Geschehen geschlichen war, um ausgerechnet beim alten Tempel des twyneddischen Sonnengottes Plenydd ins Dorf zu spähen. Dabei erblickte der Ermittler im uralten Friedhof hinter dem Tempel ein paar zerlumpte Gestalten, die zwischen den teilweise frisch ausgehobenen Gräbern herumschlenderten und dabei rohes Fleisch verzehrten! Nein, hier wollte er weder zuschauen noch allein weiterermitteln.

Die Kannibalen Wistanweilers

Diese armen Menschen hatten sich dank einer Mixtur von Rurix zu Zwitterwesen (weder lebendig noch untot) entwickelt, die statt weiterer blauer Tränke nun totes Fleisch essen mussten, um ihren Zustand aufrecht zu halten. Sie konnten sogar das Dorf für immer verlassen, wagten das aber bisher nur, um einzelne Deppen zu überfallen, zu töten und dann zu verspeisen. Ihre Unterkunft hatten sie im Plenydd-Tempel; von hier aus unternahmen sie Streifzüge durch das Dorf und belauerten einsam schlafende Bettler. Bisher hatten sie aber noch keinen getötet;

sie fürchteten zurecht den Zorn Marthiths, wenn man sich an ihren Versuchskaninchen vergreifen sollte! Sie gaben sich deshalb mit toten Bettlern zufrieden, die sie zum Friedhof hinter dem Tempel transportierten; die dort ausgehobenen Erdlöcher verwendeten sie nur für die unverdaulichen Knochen.

Sherlok alarmierte die Gefährten, und gemeinsam schlichen sie zum Friedhof und drangen dort in ein kleines alleinstehendes Gebäude (das „Mausoleum“) ein. Hier waren einst die wichtigen Familienmitglieder der Wystans beerdigt worden. Sämtliche aufrechtstehenden Sarkophage standen offen – und die Rückwand eines von ihnen war eine Geheimtür, die zu einem unterirdischen Gang führte, durch den man in die Krypta des Plenydd-Tempels kam.

Hier befanden sich die längst zerfallenen Skelette einstiger Würdenträger in zerstörten Grabkammern. Eine einzige Grabkammer war weiterhin zugemauert und offenbar von jeder Zerstörung verschont geblieben. Als Sherlock mit einer Eisenstange gewaltsam in die Kammer eindringen wollte, warnte ihn plötzlich eine innere Stimme, den Frieden Plenydds nicht zu stören. Na gut, dann halt nicht.

Dafür fanden die Agenten den „Aufzug“, mit dem man den Altarstein des Tempels von der Krypta in den Altarraum hinauffahren lassen konnte. Heru und Pinos stellten sich drauf und befanden sich kurz darauf unter der weitgehend intakten Halbkuppel des Tempels, die mit Bildern geschmückt war, die einen Krieger zeigten, der ganz allein gegen Orks und andere Unholde wacker mit seinem Schwert kämpfte, bis endlich Verstärkung eintraf; der Recke musste leider sterben und wurde in der Gruft eines Tempels beigesetzt, der ziemlich gut genau dieser Tempel sein konnte.

Beide vernahmen in ihren Köpfen eine Stimme: „Bist du bereit, in der Stunde der Not Verantwortung zu tragen?“ Während Heru „ja, wenn es denn sein muss“ murmelte, antwortete Pinos kurz und knapp nur mit „jawollja“ – und wurde von Plenydd erleuchtet! Zumindest behauptete der Hexer das und fühlte sich gut dabei; in Wahrheit hatte die Stimme nur zu ihm gesagt: „Mach dich auf den Weg – ich gebe dir ein Zeichen“. Cerileas war dennoch eifersüchtig – ein alter Sonnengott hätte am besten einen Larankrieger wie ihn auserwählen sollen und nicht so einen undurchsichtigen Hexer! Wahrscheinlich war dieser heidnische Halbgott einfach schon senil geworden, kein Wunder bei dieser „großen“ Schar an Verehrern.

Da sich die Agenten keinen sinnlosen Kampf mit den Kannibalen liefern wollten, betraten sie nicht ihre Wohnräume [sehr gut] und traten den Rückzug durch die Krypta an. Als sie an der zugemauerten Grabnische vorbeikamen, sah Pinos das leuchtende Bild eines mächtigen Kriegers; das war offenbar das Zeichen Plenydds! Die Gefährten sahen ihrem Hexer (mit einer gewissen Genugtuung) zu, wie er ganz allein eigenhändig die Mauer aufbrach. In der Grabkammer lag das Skelett eines Kriegers, in dessen Händen sich „Barrakul“ befand, ein Zwergenschwert mit einer rostfreien Stahl/Mithril-Legierung in einer wertvollen Schwertscheide. Pinos überwand den Widerstand des Schwertes, ihn als seinen Herrn anzuerkennen, und hatte nun eine magische Waffe gewonnen, obwohl er als Hexer eigentlich lieber mit Magie seine Feinde bezwingen wollte. Cerileas und PaiMuDan versuchten später, Barrakul ebenfalls zu führen, wurden aber beide von dem Schwert abgelehnt. Plenydds Pläne mit Pinos sahen nun mal den Schwertarm des Hexers vor!

Burg Wystan – Westflügel

Nach einer ruhigen Nacht im Waldlager verlegten die Agenten ihr Quartier weiter nach Osten, in den Süden der Burg. Hier ließen sie ihre Pferde zurück und wanderten zum Ufer des

Ystrad, um sämtliche Burgfelsen nach einem Hinterein- bzw. -ausgang abzusuchen. Der Westflügel lag auf einem felsigen Vorsprung; der Mittelteil und der Ostflügel erhoben sich auf Felsnadeln. Ringsherum war das Waldland flach und stieg nach Süden leicht an. Ein kleiner Bach umspülte die mittlere Felsnadel, ehe er in den Ystrad sprudelte. Die überhängende Wände boten Kletterern nicht den Hauch einer Chance.

Mirha hatte die Idee, sich an einem Seil von der starken Strömung des Ystrad um die wasserseitigen Felswände treiben zu lassen, und fand tatsächlich das nur vom Fluss einsehbare 4m hohe und 6m breite (und bis zum hier 4m tiefen Grundschlamm vergitterte) Wassertor in der östlichen Felsnadel. Hier mündete ein unterirdischer Bach in den Ystrad, und offensichtlich gab es eine Treppe im Inneren der Felsnadel, aber das Gitter verhinderte, dass die Agenten hier eindringen konnten.

Die Gefährten mussten schließlich einsehen, dass sie keinen zweiten Eingang finden konnten; sie mussten wohl oder übel den Weg zum Haupttor nehmen. Links und rechts des Tors hingen drei Eisenkäfige – in einem hockte eine [untote] Bettlerin und wimmerte leise vor sich hin. [Marthith wollte testen, ob sie eines Tages starb oder vielleicht wieder – spontan – lebendig wurde.]

Sie legten sich in den Büschen vor den 13m hohen mächtigen Steinmauern auf Lauer, um durch das Tor zu stürmen, wenn die gepanzerten Krieger den nächsten Bettler aus Wistanweiler abholen würden, aber an diesem Tag geschah nichts, und die Agenten warteten vergeblich in ihrem Versteck.

Es dämmerte schon, als die Agenten, die ihre ganze Aufmerksamkeit auf das Tor gerichtet hatten, plötzlich von zwei glücklich grinsenden Gesellen angesprochen wurden, die sich lautlos von hinten an die Gefährten angeschlichen hatten. Es waren zwei komplett zugekiffte Bettler aus Wistanweiler, die die „Neuen“ einluden, mit ihnen in den Goldenen Schuss zu kommen; der erste Becher des Blauen Glücks wäre zweifelsohne der Beste, und Curd würde sich freuen, ihnen den Schlüssel zum Paradies zu geben. Einen anderen Weg in die Burg gäbe es nicht; man müsste sich von Rurix ein Rezept geben lassen und dann abwarten, bis die heilige Jungfrau ihre Wahl getroffen hätte. Und sie hätten großen Hunger – vielleicht könnten die neuen Typen ihnen einen Bissen abgeben?

Die Agenten reagierten uncool. Sie wollten mit derlei Kram keinesfalls etwas zu schaffen haben. Nach ein paar weiteren immer zaghafteren Versuchen, die Neuen auf den richtigen Weg zu bringen, kehrten die beiden Kiffer, denen es letztlich egal sein konnte, was die Fremden machten, zurück in ihr Dorf. Sie waren in bester Stimmung, denn Pinos hatte ihnen eine halbe Tagesration seiner Verpflegung geschenkt.

Die Gefährten versuchten jetzt einfach mit einer frechen Seilwurfnummer direkt am Haupttor, in die Burg einzudringen. Sie hatten das aber gerade erst einmal probiert, als sich auch schon zwei Armbrüste auf sie richteten und ein in Plattenrüstung und Helm gekleideter Wächter von den Zinnen anherrschte, sofort zu verschwinden: „Hier gibt es nichts zu futtern für euch Deppen, geht zurück ins Dorf!“

Was tun? Die Agenten entfernten sich ein Stück vom Eingang weg, damit sie ungestört von den Wächtern ihre nächsten Pläne schmieden konnten. Sherlock wagte es schließlich und kletterte tatsächlich erfolgreich auf die Mauer und in den hölzernen Wehrgang! Das war ein echtes Meisterstück – und am Seil gesichert, folgten ihm seine Gefährten im Nu.

Im Burghof im Westflügel war Endstation für die debilen Untoten. Marthith holte sich für das ein oder andere Experiment ab und zu eines der Opfer, die ansonsten teilnahmslos herumhockten und irgendwelchen Schmarren vor sich hin brabbelten („heute blau und morgen blau und übermorgen blau“ – „schau hin, ein toter Fisch im Wasser, den mach ma hie“ – „hihihi“) oder im Hof herumkrabbelten („isch bin eine Schnecke, weischt du“) oder sich ganz langsam ihre Gliedmaßen abbissen („lecker“). Manche hatten verfaulte Körperteile oder waren von Moos und Schimmel überzogen.

Die Agenten hatten keine Lust, diesen widerlichen Untoten zu begegnen, und folgten dem Wehrgang bis zu einem Turm. Marthith hatte hier ein paar Skelette „gelagert“, da sie nicht wollte, dass sich diese Klappergestelle außerhalb der Burg zeigten. Jedenfalls jetzt noch nicht. Ihre Zeit würde schon kommen. Dachte sie – war aber im Irrtum, denn die Gefährten hackten die Skelette kurz und klein. Das ging zunächst sehr locker, aber in der obersten Kammer des Turms wartete das Gerippe des alten „Kapitän Hegel“ auf sie, das mit zwei magischen Kurzschwertern sehr gut zu kämpfen verstand. Sherlock musste bald einen „Blitzen“ zücken, um einen kritischen Rumpftreffer zu kurieren.

Nach einer kurzen Verschnaufpause schlichen die Agenten durch den nächtlichen Hof zum Osttor des Westflügels und erklimmen die Freitreppe in den Bergfried. Als sie dort die erste große Halle erreichten, erhoben sich sechs gerüstete Zombies und eilten auf die Agenten zu, wobei sie mit monotoner Stimme in einer Endlosschleife „Alarm“ in normaler Lautstärke vor sich hin sagten. Die Gefährten flohen hinunter in den Burghof – Heru hielt die Tür verschlossen, um ihnen einen Vorsprung zu geben, und rannte dann hinterher. Sie flohen alle zu „ihrem Turm“ und versteckten sich dort in den vorgelagerten Mauerresten, um die Zombies zu beobachten.

Die Zombies liefen in Reih und Glied die Freitreppe hinab in den Burghof und sprachen ständig „Alarm“ vor sich hin. Offenbar hatte das ein schwer gerüsteter Wächter (Sarge Klinger) gehört, der im Turm des Osttors Wache hielt. Er scheuchte die Zombies mit einem laut schallenden „Fehlalarm“ zurück in den Bergfried, ging dann aber selbst mit einem Helfer auf Patrouille. Offenbar gab es in der Burg schlaue gefährliche und stumpfsinnige weniger gefährliche Wächter! Die Gefährten nutzten ihre Chance und töteten Sarge Klinger und seinen Helfer, der sich mit Alarm-Rufen aus dem Staub machen wollte.

Als die Agenten schnell durch das Osttor zum Mittelteil der Burg eilen wollten, wurden sie von weiteren vier Zombies entdeckt und mussten sie mühevoll nacheinander umbringen. Cerileas rettete ein Blitzen-Trank vor dem Ende – die Burschen waren harte Gegner! Der Ordenskrieger war bald darauf bereits wieder völlig erschöpft, kämpfte aber dennoch mutig weiter. Da sah Laran gern und verzieh ihm den peinlichen Versprecher bei einer versiebten früheren Wundertat.

Den Gefährten blieb nichts übrig: sie brauchten schon wieder eine Ruhepause. Sie gingen wieder in den vertrauten leeren Turm zurück und erholten sich bis zum späten Vormittag des nächsten Tages. In der Burg ging der Alltag trotz ihres Eindringens weiter. Sechs gepanzerte Zombies marschierten durch das Haupttor nach Wystanweiler – das nächste Opfer war wohl fällig. Ein weiterer Sarge patrouillierte durch den Hof und wurde von Mirha getötet.

Jetzt war den Gefährten warm! Sie eilten diesmal ungehindert durch das Osttor und über die mittlere Felsnadel in den Ostflügel der Burg.

Burg Wystan – Ostflügel

In einer defekten Voliere im Burghof hockten zwei Dutzend untote Vögel, die Marthith als Fingerübung nach ihrem Erwachen aus toten Tieren geschaffen hatte. Ihre untote Mutter, Ingrith ap Wystan, spielte an diesem Vormittag gerade mit den zutraulichen Viechern. Sie war schon zu Lebzeiten ziemlich plemplem gewesen und dieser Zustand hatte sich in ihrem untoten Dasein nicht verbessert. Angesichts der vorsichtig näherkommenden Agenten nahm sie sofort an, dass dies endlich ihre neuen Diener wären, lebende Menschen und nicht etwa diese hässlichen bescheuerten Zombies, die ihre Tochter ihr zunächst angedreht hatte: „So, schickt euch also meine Tochter? Na, es wurde auch allmählich Zeit! Aber glaubt nur nicht, eine Wystan nimmt jeden x-beliebigen Deppen, der sich einbildet, für seine Faulenzerei gutes Gold, Unterkunft und Verpflegung zu erhalten. Hier in meinem Schloss heißt es arbeiten, arbeiten und nochmals arbeiten! Ich dulde keinen Müßiggang! Und keinen Widerspruch! Wer Fehler macht, den bringe ich um! Das könnt ihr ruhig wörtlich nehmen. Ihr habt erstmal einen Mond Probezeit – also doppelte Arbeitszeit bei null Lohn! Und ich lege Wert auf ein gepflegtes Äußeres – schaut euch nur mal an! Lasst euch von Schlurf die Botenkammer zeigen, und dann frisch ans Werk!“

Die Gefährten begaben sich in die gewiesene Richtung und marschierten folgsam (und innerlich ein wenig grinsend) in das Hauptgebäude der Burg. In der großen Empfangshalle war alles sehr sauber, und ein perfekter hergerichteter Esstisch mit kostbarem Tafelsilber wartete auf das Eintreffen der Gäste. Die Agenten waren damit freilich nicht gemeint, denn kaum hatten sie die Halle betreten, als sich der Spuk eines Butlers materialisierte. Es war „Schlurf“, der dem Dienstpersonal die Zimmer zeigte. Nach der Führung verschwand er, offenbar in der Annahme, die Neuankömmlinge würden nun selbständig ihren Dienst verrichten.

Das hatten diese aber nicht vor. Sie begaben sich von der Haupthalle aus in den Keller – und gelangten in das Verlies der Burg. Hier gab es nicht nur einen leeren Weinkeller, sondern auch eine gut funktionierende Folterkammer, die der untote und selten dämliche Ogerfolterknecht Schlitzwitz instand hielt. Dank Sherlocks Einfall, die Anwesenheit der Agenten dem Oger als „geheime Inspektion im Auftrag des Hochkönigs“ zu erklären, stand Schlitzwitz ständig stramm oder salutierte mit höchsten Respekt.

Die wesentliche Entdeckung im Verlies war die Wendeltreppe, die hinab zum Wassertor führte, das Mirha ja bereits vom Fluss her gesehen hatte. Hier bewachten 3 weitere Zombies einen geheimen Notausgang zwergischer Bauweise, den die Agenten bei ihrer Suche auf der Außenseite tatsächlich übersehen hatten. Das war ja beruhigend, dass sie einen Fluchtweg entdeckt hatten!

Die Agenten kehrten zurück ins Verlies und befahlen Schlitzwitz, eine besonders stark verbarrikadierte Tür mit Gewalt zu öffnen. Der Oger tat das gerne – und die Gefährten bereuten diese Aktion sofort. Im dahinter liegenden Raum sammelt Marthith jetzt die verstümmelten untoten Lebewesen, die ihre Operationen „lebend“ überstanden hatten. Schauernd zogen sich die Agenten zurück; Mirha musste sich ständig übergeben und taumelte hinterher.

Jetzt erforschten die Gefährten das Obergeschoß des Hauptgebäudes. Hier arbeitete ein weiterer verrückter Verwandter Marthiths, ihr jüngerer Bruder Curthnith: er versuchte, durch geeignete Ausstopfungsmittel teilweise beschädigte Untote wieder mit neuer Lebenskraft zu versorgen. Leider bisher erfolglos. Die Agenten wollten ihn nicht weiter stören und sahen sich

lieber woanders um. Curthnith war froh, dass dieser unangenehme Besuch bedauernswerter Lebewesen, die den Tod noch vor sich hatten, wieder vorbei war.

In einem anderen Zimmer „döste“ Ulfhednar, ein waelischer Recke, der aus lauter Unbekümmertheit zusammen mit einem verkrüppelten Seefahrer nach Wystanweiler gekommen war und natürlich auch den Blauen Trank probiert hatte. Nun war er ein Untoter – aber seine stattliche Erscheinung hatte Marthith dazu gebracht, ihn aus dem westlichen Burghof herauszuholen und weiterhin mit Blauen Tränken zu versorgen, die der Hüne sowieso nur selten brauchte. Ulfhednar war ihr Leibwächter, den sie rufen würde, wenn es einmal brenzlig für sie werden sollte.

Dieser Recke kämpfte wirklich heldenhaft. Nach einem kurzen intensiven Schlagwechsel nahmen die Agenten Reißaus und der Waelinger verfolgte sie. Die Gefährten rannten hinab ins Verlies und baten Schlitzwitz, ihren Verfolger aufzuhalten, während sie selbst zum Wassertor hinabeilten. Ulfhednar gab tatsächlich die Verfolgung auf, als ihm der Oger erklärte, dass die Inspektoren nur „geheime Tests zur Sicherheitsüberprüfung“ durchführen würden. Glück gehabt!

Die Agenten verbrachten einen kompletten ungestörten Ruhetag nahe des Ostfelsen. So gerne sie diese Burg auch Zimmer für Zimmer aufgemischt hätten, so klar war ihnen auch, dass das allzu leicht ihr Tod sein konnte.

Es war schwülwarm und ein Gewitter kündigte sich an, als die Gefährten wieder in die Burg eindringen. Am freundlich grüßenden Schlitzwitz vorbei ging es diesmal gleich in die noch unbekannteren oberen Räume des Herrschaftsgebäudes. Vorbei am Zimmer der mit allerlei Schmuck behängten Ingrith, und vorbei am Zimmer ihrer untoten „Kätzlein“, gelangten die Agenten endlich in Marthiths Schlaf- und Wohnzimmer, das erstaunlich luxuriös mit modrigen, aber erhalten gebliebenen Möbeln und Teppichen ausgestattet war. Auf dem Schminktisch war viel frisches Make-Up zu sehen. Im Bett lag ein toter Abanzzi; dieser war zufällig nach Wystanweiler gekommen, hatte ebenfalls Blaues Glück geschluckt und mit Marthith einige tolle Bettnummern versucht, ehe er mangels Kondition zusammengebrochen war. Marthith hatte es noch nicht „übers Herz“ gebracht, seine jetzt langsam verwesende Leiche zu entsorgen. Ins Bett legte sich die Todlose ja sowieso nicht.

Von hier führte eine Treppe nach oben in einen kleinen an des Gebäude angebauten Turm. Hier befand sich Marthiths Studierzimmer mit den Notizen der Ergebnisse ihrer Experimente mit Rurix „Patienten“. Den Agenten wurde klar, dass Marthith seit etwa 10 Jahren „erwacht“ war und „mit Hilfe des genialen Funds meines lieben Onkels Darthmors, dessen einfaches Versteck unter dem Tempel so schwierig nicht zu finden war“, auf der Suche nach dem regenerativen Super-Untoten war. Die Eintragungen waren die einer schwarzmagischen Totenbeschwörerin und wimmelten vor widerlichen Details; sehr viele „Operationen“ mussten am lebenden Material vorgenommen werden. Seit etwas über einem Jahr klagte Marthith nicht mehr über zuwenig Material – im Gegenteil, es ging ihr manchmal etwas zu schnell:

Freilich – ich will nicht undankbar sein. Draiss, mein Führer, hat mir Rurix gesandt, und er soll mein Hohepriester und Gefährte sein, wenn ihn erst das armselige Leben endgültig verlassen hat. Doch Geduld! Geduld!! Wenn Draiss will, gelingt es uns gemeinsam, aus dem Staub meines Todessteins und seinen sinnreichen Beimischungen ein Elixier zu brauen, mit dem wir eine Heerschar schmerzloser und leicht kontrollierbarer Untoter im Dienst meines Herrn schaffen. Geduld!!! Noch sind wir nicht soweit. Und dieser Ulfhednar ist leider zu einfältig – immerhin noch ein brauchbarer Leibwächter, aber außer seinen Muskeln, für die es bestimmt noch verschiedene amüsante Verwendungen geben wird, hat dieser waelingische Tölpel einfach nichts zu bieten. Noch

haben wir also keinen passenden Heerführer, aber Drais wird ihn zu mir senden, oder sollte – oh, Geduld!!!! – mein eigenes Geschöpf diesen Platz einnehmen können? Dies muss jetzt meine erste und heiligste Aufgabe sein. Alles andere muss warten. Freilich, mein großer Bruder brennt schon darauf, den Norden Albas in die starken Arme unseres gesichtslosen Gottes zu treiben – oder ins Totenreich (oder sogar darüber hinaus?). Schade, dass ich diesen geheimnisvollen Hensric vom Busch noch nicht kennengelernt habe; Deithlith ist ja mächtig beeindruckt von diesem „Teufelskerl“, wie er ihn nennt – und zu Lebzeiten hat meinen Bruder doch kaum jemand imponieren können. Geduld!!!! Bevor der nächste Winter kommt, soll mein guter Rurix seinen Curd nach Byrne senden und dem Sandmann eine Nachricht an Deithlith übergeben. Er und seiner neuer Freund werden staunen, wenn sie meine Erfolge sehen. Geduld!!!!!!

Ein Stockwerk höher befand sich Marthiths Labor, und die Agenten vernahmen das Stöhnen der gequälten Opfer durch das Heulen des Sturms hindurch. Ihnen war klar: der Showdown stand bevor!

[Deshalb legen wir hier eine kunstvolle Pause ein und lassen die Geschichte der ap Wystans Revue passieren.]

Jahrhunderte vor dem Krieg der Magier erstreckte sich das Herrschaftsgebiet der Wystans vom Sitz der Burg bis zur Mündung des Ystrad im Meer. Als in den Wilden Hügeln vor etwa 800 Jahren ein roter Mond des Drais ein Stückchen verloren hatte, war es Darthmor ap Wystan, ein erdelementarbeschwörender, alchimiebetreibender und schwarzmagischer Totenbeschwörer, der zugleich Diener des twyneddischen Mondgottes Drais war, der diese Himmelserscheinung beobachtet und als ein Zeichen Drais gedeutet hatte, seine erwählten Diener um sich zu scharen und die Macht der Druiden und der langweiligen Götter Midgards sowie all jener zu brechen, die sich auf der falschen Seite der Macht befanden.

Er berechnete den Absturzort und marschierte mit einer Waldläuferin und vier Helfern in die Wilden Hügel, wo er schließlich den Krater fand – und nicht etwa Kaltes Eisen, sondern einen großen zentnerschweren Klumpen eines purpurroten geheimnisvollen Erzes, das ständig Wärme abgab [und harte radioaktive Strahlung] und nicht nur eine elementare Aura hatte, sondern im Betrachter eine seltsam wohlthuende Todessehnsucht weckte, einen fast wollüstigen Gedanken an Verstümmelung, Verwesung und totes oder zumindest untotes „Dasein“ und den Wunsch, diese Lust auszuleben.

Darthmor war Wissenschaftler genug, um dieser Versuchung weitgehend zu entgehen (sieht man von der „im Affekt“ begangenen Mordserie an seinen Expeditionsteilnehmern mal ab), aber auch, um dieses interessante Forschungsobjekt für spätere Studien aufzubewahren. Die zunehmenden Kopfschmerzen während seines einsamen Rücktritts zur Burg machten ihm klar, dass der „Todesstein“ zunächst in einer Bleikiste aufbewahrt werden musste. Das tat er also.

Darthmors weitere Überlegungen (und der Hohn seiner Familie) führten zur Errichtung seines Observatoriums am Gannaston und drei Jahren selbstgewählter Einsamkeit. Seine Beobachtungen ergaben aber nichts und er kehrte enttäuscht in die Burg Wystan zurück. Sein Bruder Herthmor (der an der ersten Verpackung des Todessteins herumgeschleckt hatte) war vor Gier nach dem Stein schon wahnsinnig und brachte Darthmor wenig später um. Da er vom Verlies aus locker in das Versteck des Todessteins kam, konnte er oft dem „geliebten Todesboten“ nah sein, dessen Bleikiste er geöffnet hatte, und verstarb.

Die harte Strahlung des Todessteins sorgte für ein frühes Ableben der Eltern, aber es gab natürlich andere Wystans (Schwester und Brüder und deren Kinder), die die Geschäfte der Burg übernahmen. Sie hatten zunächst kein Interesse am Todesstein, aber auch keinerlei Furcht vor dem Tod – im Gegenteil, sie neigten alle zu einer Art angenehmer Schwermut, hörten Musik von Barden wie „Him“ („join me in death, this life ain't worth living“) und verbrachten ihr Leben wie in einem sinnlichen Traum mit Sex, Essen, Spiel und Kunst, während sich unter den Burgbewohnern rätselhaft und häufig tödliche Krankheiten ausbreiteten und bei den Geburten immer häufiger Monstrositäten zur Welt kamen.

Nach der Landung der Toquiner und dem Ende des Kriegs der Magier mussten sich alle Stammesführer und Grundherrn erst mal um ihren eigenen Kram kümmern. Die Wystans zeigten hier null Ehrgeiz, verbummelten ihre Zeit, beschäftigten sich mit merkwürdigen Künsten und vernachlässigten ihre Verpflichtungen gegenüber ihren Nachbarn und Gefolgsleuten. Nach und nach verloren sie nahezu ihren gesamten Besitz – und Wystan wurde ein immer einsamerer Ort.

Das zog sich über mehrere Generationen so hin, bis es unerträglich wurde. Selbst die bravsten Dörfler hielten diesen Wahnsinn schließlich nicht mehr aus; viele erlagen vor einer finalen Entscheidung zur Flucht ihren Krankheiten, bis schließlich die letzten Bewohner gemeinsam „vor der Pest“ flohen, die sich hier ausgebreitet hatte. Die Burgbewohner hielt man alle für tot. Burg Wystan versank schließlich vollkommen in einen „Dornröschenschlaf“ und verschwand von den Landkarten Midgards.

Dabei waren die ersten durch die besonders starken Todesstrahlen getöteten Burg-Bewohner keinesfalls alle endgültig tot. Die robusteren Leichen unterlagen zunächst nicht der Verwesung, sondern wurden zu leblosen Untoten – und im Laufe der Jahrhunderte erwachten einige der mit höheren Talenten Ausgestatteten als Todlose zu neuen Taten und versammelten andere Untote als Dienstpersonal um sich oder folgten einfach ihren eigenen verrückten Neigungen. Zufällige Besucher wurden z.B. gern gefoltert und umgebracht.

Richtig Schwung kam in die Burg erst mit dem Erwachen von Marthith, einer jungen Nichte Darthmors, vor 10 Jahren. Sie entdeckte die Aufzeichnungen Darthmors und das Versteck des Todessteins und begann mit einem intensiven Studium der dunklen Künste, das ihr umso leichter fiel, als sie sich bereits vor ihrem Tod mit der Zauberei beschäftigt hatte. Den Stein bewahrte sie meistens in der Bleikiste auf, weil sie keine unkontrollierten Wirkungen auf sich und andere Leichen wünschte. Ihr Streben galt dem „perfekten Super-Untoten“, der dank einer Mixtur unter Verwendung gemahlener Todesstaubs auch in der Lage wäre, verlorengegangene LP wieder zu regenerieren (sei es in Form körperlicher Kraft, sei es in Form von nachwachsenden Körperteilen). Hierzu brauchte sie lebendes und totes Menschenmaterial – und das Erscheinen des Drais-Priesters Rustix (vor etwa 1,5 Jahren) aus dem fernen Ywerddon passte ihr sehr gut ins Konzept, denn dank seiner Hilfe wurden Menschen nach Wystan gelockt, nach denen kein Hahn krächte.

In Marthiths Labor erwartete die Gefährten eine unerwartete „Frankenstein-Szene“. Hier standen nämlich nicht nur mehrere Tische mit verstümmelten Folteropfern, die teilweise noch nicht ganz tot waren, hier stand nicht nur die schwere Bleikiste mit dem Todesstein sowie die Schneide- und Mahlvorrichtung, an der rötlich funkelnde Bröckchen klebten – nein, hier befand sich in 6m Höhe auch eine Plattform, die über Eisenketten nach oben gezogen war, und auf der sich eine liegende hünenhafte Gestalt (das WyStein-Monster) und Marthith befanden. Mit weiteren Seilzügen hatte die Todlose zwei kleine Luken in der Glaskuppel geöffnet, durch die zwei eiserne Stangen in den gewitterfinsternen Himmel ragten.

Die Agenten entschieden sich statt für schnelles Eingreifen für heimliches Zuschauen. Cerileas und Heru versteckten sich in der Besenkammer, die anderen spähten von außen durch die Tür in das Labor. Und schon passierte es – wie von Marthith herbeibeschworen, fuhr mit einem gewaltigen Donnern der Blitz in die Apparatur – und eine atemlose halbe Minute später begann sich die Kreatur zu bewegen. Mit einem triumphierenden Kreischen betätigte Marthith den leider von den Agenten nicht blockierten Flaschenzug, um ihre Plattform nach unten zu bringen.



Marthith (eine hübsche junge bleiche Hexe mit langen schwarzen Haaren) hatte nur Augen für ihr Geschöpf und eilte zu einer Kommode, um ihm einen Spiegel zu bringen. Dabei kehrte sie den Agenten den Rücken zu – und diese griffen an! Marthith aktivierte ihren Hexenstab und setzte sich zu Wehr. Auf geistigem Weg alarmierte sie alle Sarges und Ulfhednar; der Waelinger hatte sich allerdings gerade mit Leutnant Doppler über einen Plan zur Beseitigung Marthiths unterhalten und folgte ihrem Ruf nur zögernd.

PaiMuDan kümmerte sich um das Monster und erstach es, bevor es gefährlich werden konnte. Marthith schwor ihr ewige Rache! Sherlock ging bei ihrem nächsten Hieb tot zu Boden, aber dank PaiMuDans und Mirhas Hilfe, die ihn aus der Gefahrenzone zogen, und dank eines Blitzens-Tranks stand der Ermittler schnell wieder auf den Beinen. Trotz ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit hatten die Agenten kein leichtes Spiel mit der Todlosen – im Gegenteil. Aber besonders Heru und Mirha landeten immer wieder sehr wirkungsvolle Treffer, und allmählich ließen Marthiths Kräfte nach. Aber ob sie es schaffen würden?

PaiMuDan suchte nach Wurfgeschossen und eilte ins tiefer gelegene Labor. Dabei warf sie einen Blick aus dem Fenster und sah zwei Sarges über den Hof auf das Herrschaftsgebäude zu spurten. Sie alarmierte Pinos, und gemeinsam verkeilten sie die Tür des Labors. Als wenig später die Sarges an der Tür pochten, rief ihnen Mirha mit verstellter Stimme zu, sie sollten sich verpissen, „Fehlalarm!“. Und die beiden gehorchten! Glück gehabt – zwei weitere Kämpfer ihres Kalibers hätten die Agenten vermutlich nicht verkraftet.

Heru glückte endlich der finale Todesstreich. Marthith war tot! Während die begeisterten Agenten noch ihre Leiche und das Labor fledderten, sahen sie Ulfhednar, der ein wenig verwirrt über den Hof lief. Erst rief ihn seine Herrin um Hilfe, dann war plötzlich jede Verbindung unterbrochen, als ob sie sich anders entschieden hätte. Von sich aus verspürte der Recke keine Lust, der ungeliebten Todlosen zu helfen, und da sie auch auf sein Rufen nicht antwortete, legte er sich in seinem Zimmer wieder zum „Schlafen“ hin.

Die Agenten schleppten die schwere Bleikiste gemeinsam in den Weinkeller. Jetzt gab es nur noch einen interessanten Ort, den sie erforschen wollten: den Drais-Tempel! Also kehrten sie zurück in den Burghof und näherten sich dem Gebäude, auf dessen schwarzer polierter Marmor-Fassade goldfarbene Mosaikdarstellungen des Mondes prangten.



Im Inneren strömte gedämpftes goldenes „Mondlicht“ von der Kuppel. Im Zentrum stand auf einem Marmorblock eine knapp 3m hohe Statue aus schwarzem poliertem Marmor, die einen hockenden gesichtslosen Mann zeigte, der von goldfarbenen Mondsicheln bekrönt wurde und in dessen Händen sich zahlreiche Menschenleiber wanden.

Vor der Statue befand sich eine steinerne Drehscheibe, in der ebenfalls eine rasiermesserscharfe Mondsichel eingelassen war. Rechts und links davon waren Metallstangen mit Hand- bzw. Fußschellen und -Ketten – offenbar dienten sie dazu, ein Opfer waagrecht einzuspannen und mit Gewichten zu beschweren, die seinen Körper langsamer oder schneller auf die Mondsicheln drücken konnten. Dieses kleine Detail war aber zunächst nicht zu erkennen, da rechts und links der Statue zwei versilberte 1m große nackte Menschenfiguren standen, die Räucherschalen hielten, aus denen überraschend große Mengen bläulichen Dunstes waberten und den gesamten (schwarzen) Boden in bis zu 1m Höhe bedeckten. In dem Dunst tanzten drei nackte Untote mit selbigem Lächeln; ihre Körper trugen – wie bei einem Schlachttier – Linien und Maßangaben in violetter Farbe.

Heru holte einen Eimer mit Sand und löschte die Räucherschalen. Da es einige Zeit dauern würde, bis der betörende Dunst abgezogen war, erforschten die Agenten inzwischen einen Turm, dessen sämtliche Fenster vor einigen Jahren zugemauert worden waren. Hier hauste Luthith ap Wystan, der Vater Marthiths, als todlose Riesenschabe, deren einzige Leidenschaft das Cembalo-Spiel war! Ein sinnloser Kampf mit dieser sinnlosen Kreatur erschien den Agenten [zurecht] – na wie wohl? Sinnlos.

Sie kehrten zurück zum Drais-Tempel, in dem die Tänzer „luftschnappend“ keuchend am Boden herumzappelten. Diese Untoten beendeten gerade ihr Dasein. Die Agenten hatten kein Mitleid mit ihnen.

Cerileas entwickelte mit religiösem Eifer einen Plan zur vollständigen Zerstörung des heidnischen Tempels. Seine Kollegen ließen ihn gewähren und sahen also zu, wie er ein Seil an der Drais-Statue befestigte, um sie umzustürzen. Er musste hierzu auf der Figur selbst herumklettern und bemerkte von seinem erhöhten Platz aus eine feine kreisförmige Rille im Fußboden hinter der Statue. Interessant!

Zunächst musste sich der Larandiener aber ein wenig lächerlich machen. Die riesige Statue war mit diesem albernen Seil selbstverständlich keinen Millimeter zu bewegen. Als es Cerileas endlich einsah, hatten seine Kollegen schon längst den geheimen Schacht entdeckt, der in die geheime Schatzkammer Darthmors führte. PaiMuDan hatte nämlich – ausgerechnet im Hintern des hockenden Gottes – den Hebel gefunden, mit dem sich die Bodenplatte ausklinken und nach unten in den Boden schrauben ließ.

Aber niemand fasste Drais ungestraft in den Popo! Zur Ahndung dieser Blasphemie erschienen zwei Draiswächter, weiße Spukgestalten ohne Hände, die mit ihren Armstümpfen nach den Frevlern hieben. Sie wurden vernichtet.

In der geheimen schmucklosen Felsenkammer war in einer Ecke über viele Jahre die Bleikiste mit dem Todesstein gestanden. An einer Seite des Raumes war in 1m Höhe eine 20*50 cm große Eisenplatte in den Felsen „eingeschmolzen“, die seltsamerweise am oberen Rand ein Scharnier zu haben schien, das jedoch teilweise im Felsen lag. Auf der linken Seite war ein Drehrad, daneben eine Anzeige, und rechts ein Knopf. Hier konnten die Agenten das Passwort Darthmors eingeben und die Schatulle Darthmors mit seinen Ersparnissen für schlechte Zeiten, nämlich zahlreiche geschliffene Edelsteine, entnehmen.

Sehr zufrieden schleppten die Agenten die Bleikiste vom Weinkeller aus hinab zum Wassertor. Eine weitere längere Ruhepause war fällig.

Am Mittag des folgenden Tages gingen die Gefährten noch einmal in die Burg, verkeilten die Türen zu den Zimmern Ulfhedhnars und den „Kätzchen“ [sie misstrauten der Verkleinerungssilbe zurecht] und erschlugen aus niederen Beweggründen Ingrith, die Mutter Marthiths. Aber sie konnten diese tollen Schmucksachen doch nicht einfach bei der Todlosen zurücklassen, nicht wahr? Schlurf kam seiner Herrin zu Hilfe (und die lieben Schmusekätzchen hätten das auch gern getan) und wurde getötet.

Mirha und Sherlock bestanden darauf, das Schicksal nicht weiter herauszufordern und die unheimliche Burg zu verlassen, solange sie das noch konnten. Sollten am Wassertor einige Sarges und zehn oder zwanzig Zombies von vorne und hinten auftauchen, dann war das ihr Ende! Obwohl ihre Gefährten diese Bedenken gern zerstreut hätten, sahen sie die Klugheit dieser Überlegungen ein. Alle verließen die Burg und kehrten zu ihren Pferden zurück, die tatsächlich niemand gestohlen hatte.

Dort erwartete sie eine Überraschung. Ein altes Männlein voller Runzeln streckte ihnen die Arme zum Willkommensgruß entgegen – und wäre von Pinos beinahe attackiert worden, dessen Nerven blitzblank lagen. „Sehr hastig, ihr Menschen, sehr hastig,“ meinte das Männlein verschmitzt lächelnd. Es bedankte sich mit salbungsvollen Worten bei den verwundert dreinschauenden Gefährten für die Bergung der widernatürlichen Gefahrenquelle und bot ihnen an, für die sichere Beseitigung dieses Todessteins zu sorgen. Das Männlein meinte grinsend, dass es eine alte abgebaute Salzlagerstätte namens Thorleben kennen würde, genau der richtige Ort für diese Bleikiste. Die Agenten stimmten freudig zu – diesen verdammt schweren Todesschweiß wurden sie nur allzugern los!

Das Männlein nahm die Kiste locker unter den knorrigten Arm (die Agenten hatten zu viert daran geschleppt), verneigte sich lächelnd vor den Gefährten und ging mit etwas ruckartigen Schritten durch den Wald davon. Die Agenten blickten erleichtert hinterher und bildeten sich fast ein, dass das Männlein mit zunehmender Entfernung immer größer, bevor es zwischen den Bäumen verschwand. Naja, egal, war wohl eine optische Täuschung.

Aufräumarbeiten

Mirha und Sherlock bewachten die Pferde, während ihre vier Kollegen voller Tatendrang Wistanweiler einen Besuch abstatteten. Diesen elenden Rurix mussten sie sich doch noch vorknöpfen!

<p>Rurix war ein Thaumaturg aus Ywerddon, der sich als Anhänger Nathirs ausgab, der den heilenden Wundern der Natur verpflichtet wäre. Rurix war Mitte 40, wirkte aber wie Mitte 60; er litt an einer ihm unerklärlichen Krankheit, die ihm allmählich die Haut von den Händen fraß. Rurix hatte die Burg Wistan ganz gezielt aufgesucht, nachdem er in einer alten Schrift Hinweise auf das „himmlische Zeichen des Drais“ sowie Darthmor ap Wistan als eifrigen Diener des Drais zu jener Zeit gefunden hatte. Er hatte gehofft, auf Spuren alten Draisglaubens (und vielleicht sogar brauchbare Artefakte) in der Burg der Wistans zu stoßen; die Realität hatte seine kühnsten Hoffnungen übertroffen, denn die Todlosigkeit Marthiths und ihre vielversprechenden Experimente mit dem „Stein des Drais“, wie er ihn nannte, zeigten, dass es möglich sein könnte, dem Tod ein Schnippchen zu schlagen und im Dienste des gesichtslosen Gottes neue todlose Anhänger um sich zu scharen!</p>
--

Rurix kannte die neuen Besucher Wistanweilers noch nicht und lud sie arglos in sein Haus ein, um die notwendigen Untersuchungen durchzuführen, damit sie im Goldenen Schuss den

richtigen Blauen Trank bekommen würden. Die Agenten überrumpelten ihn und töteten ihn ohne weiteres Federlesen.

Jetzt gab es noch seinen Handlanger, diesen Curd, der den Bettlern in der Kneipe den Blauen Trank verabreichte. Ihn wollten die Agenten ebenfalls noch erschlagen. Sie lauerten ihm auf, als er kurz vor Mitternacht ins Haus von Rurix heimgehen wollte. Dank des Einsatzes von *Schlaf* wurde er problemlos überwältigt und gefesselt. Beim Verhör stellte sich heraus, dass Curd zwar der einfältige Diener von Rurix gewesen war, aber von diesem in Deorstead angeworben worden war und nichts von den finsternen Machenschaften seines Herrn geahnt hatte. Oops. Um ein Haar hätten sie einen Unschuldigen ermordet!

Curd kannte weder Byrne noch einen Sandmann; er gab zu, dass er im letzten Winter im Auftrag seines Herrn in den twyneddischen Nachbarsiedlungen Werbung für das Blaue Glück von Wystanweiler gemacht hatte. Die Agenten hatten Mitleid mit dem Knecht und nahmen ihn mit nach Deorstead.

Den bekifften Bettlern war allerdings nicht zu helfen. Sie starben mehr oder weniger glücklich...

Hatten die Agenten noch etwas übersehen? Freilich, das Tafelsilber in der Eingangshalle! Die Vier kehrten also ein letztes Mal (Cerileas musste es PaiMuDan feierlich bei Larans Schwert schwören) in die Burg zurück und packten das Tafelsilber auch noch ein. Curthnith, der verrückte Ausstopfer, wollte sie mit seinem Skalpellchen daran hindern, und wurde beseitigt.

Dieses spannende Abenteuer hatte die Agenten zusammenschweißt. Sie hatten den Todesstein vernichtet, sie hatten fieses Finsterlingenwerk zerstört – und sie kehrten mit fetter Beute zurück nach Deorstead. Klasse! Das Leben als Agent war eine feine Sache!

Eine besonders tolle Überraschung erlebten die Agenten, als sie unterwegs in ihre Satteltaschen blickten. Jeder von ihnen fand eine in dünne Rinde eingewickelte goldene Eichel; auf der Rinde standen die twyneddischen Worte in krakliger Schrift: „*Schenkt Leben, wenn sonst nichts mehr hilft.*“

Bericht #2 der Einsatztruppe West unter Leitung von Cerileas Selkärth an den Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft des Valianischen Reiches, den hochgeborenen Pankrethis Nonscrupolous.

Waren in Clamgardan und haben durch systematische Suche die Burg des Wystan-Clans am Unterlauf des Ystrad gefunden, wo wir den im letzten Bericht angesprochenen Todesstein (auch als Teufelsstein bekannt) vermuteten. Die Burg liegt auf der unzivilisierten Südseite des Ystrad, einem von Trollen, Orcs, Ogern und anderen finsternen Gestalten verseuchtem Gebiet. Die Burg selbst und ein vorgelagertes Dorf sind von einem mehrere Kilometer durchmessenden Schutzkreis aus Menhiren umgeben, offensichtlich von Druiden aufgestellt um eine große Gefahr in Bann zu halten. Gerüchteweise sollten Dorf und Burg von Geistern bewohnt sein, unsere Ermittlungen ergaben aber, dass der vermutete Drais-Kult hier ein Basis-Lager errichtet hatte und Bettler aus der ganzen Umgebung mit Heilsversprechungen in das Dorf lockte und sie dort unter Drogen setzte, um sie abhängig und gefügig zu machen. Es gelang uns über die Burgmauer zunächst unbemerkt in die Burg einzudringen und zu ermitteln, dass die Jahrhunderte alten Mitglieder des Wystan-Clans inzwischen als Untote die Burg kontrollierten und hier mittels des Todessteins versuchten ganze Armeen von Untoten im Namen des Drais-Kultes zu erschaffen. Nach heftigen Kämpfen mit den Untoten gelang es uns die wichtigsten Mitglieder des Wystan-Clans und einen Teil ihrer untoten Horden endgültig zu vernichten und den Todesstein in einer Bleitruhe sicherzustellen. Außerhalb der Burg trafen wir einen mächtigen Ent, der überzeugend erklärte, dass er über die nötigen Fähigkeiten und den Willen verfüge um den Todesstein zu vernichten. Wir beschlossen, dass dies im besten Interesse des valianischen Reiches sei und überantworteten den Todesstein dem Ent zwecks Vernichtung. Wir haben Hinweise gefunden, dass zumindest ein weiteres untotes Mitglied des Wystan-Clans in Alba in der Nähe von Byrne sein Unwesen treibt und den Drais-Kult fördert. Wir wollen deshalb als nächstes nach Byrne aufbrechen und dort ermitteln.

D.4 Der Stein des Todes

P.S. Bei unseren Ermittlungen und Kämpfen in der Burg des Wylan-Clans hätten wir noch erfolgreicher agieren können, wenn wir eine bessere Spezialausrüstung gehabt hätten. Wir möchten deshalb anregen, unserer Einsatztruppe West 007 entsprechende Artefakte und Spezialwaffen zukommen zu lassen.