

D.6 Im Schatten der Macht

“Power behind the Throne” – Carl Sargent, WFRP 1991

Copyright © 2007 by Harald Popp.

Crossing – Almhuin

Im Schlangenmond 2403 nL beendeten die Agenten in Crossing ihre Pause nach dem Byrne-Abenteuer. Ihre einzige Spur „im Spiel gegen Samiel“ war die Nachricht von Deithlith ap Wystan an den „Sandmann“ von Byrne, etwaigen Boten seiner Schwester Marthith auszurichten, sie sollten versuchen, ihre Nachrichten ins Überwasserhaus bei Almhuin zu schicken.

Wissenswertes über Ywerddon und Almhuin

Das Fürstentum Ywerddon ist vor wenigen Jahrzehnten entstanden, als sich der letzte schwache Hochkönig von Erainn, Rudraigh ui'Nessa von Cruachan, allein, ohne Unterstützung der übrigen Fürsten und Könige, mit seinen Haustruppen den twyneddischen Eindringlingen entgegenstellen musste und auf dem Schlachtfeld verblutete. Während das östlich gelegene „unabhängige“ Fürstentum Bryddonor mittlerweile dank des zivilen Ungehorsams der Erainner nicht mehr existiert (der ehemalige twyneddische Anführer gab entnervt auf), existiert das andere „unabhängige“ Fürstentum, Ywerddon, weiterhin.

Ywerddon besitzt insgesamt drei Städte – neben **Almhuin** ist das die Zwingburg **Faeldun** und die Festung **Dinas Taran**, von der aus der Flaith das Land regiert. Um Dinas Taran ist eine neue Stadt entstanden, innerhalb derer Mauern sich nur Twyneddin ansiedeln dürfen. Mit den freien erainnischen Hochlandfürstentümern hält der Flaith von Ywerddon offiziell Frieden, auch wenn sicher ist, dass die nationale erainnische Untergrundbewegung in Ywerddon („NEUY“, sprich: Änie-juwie“) von jenen heimlich unterstützt wird. Beide Parteien – die Besatzer und die Besetzten – haben nämlich ein wichtiges gemeinsames Ziel: die Hoheitsansprüche des twyneddischen Hochkönigs von Clanngadarn abzuwehren. Bisher waren diese Bemühungen erfolgreich, und Ywerddon ist ein unabhängiger Staat geblieben.

Die erainnische Bevölkerung befindet sich mit ihren twyneddischen „Unterdrückern“ in ständigem Konflikt, und Misstrauen und Hass prägen häufig das alltägliche Miteinander; in Almhuin soll das allerdings nicht nur während des Samhain-Festes anders sein, da dort Graf Bran ap Todwyn ein sehr vernünftiges Regime führen soll.

Angeblich versucht derzeit Ri Muirchertach aus Areinnall der neue Hochkönig von Erainn zu werden, allerdings hat er bisher nur die Unterstützung oder das Wohlwollen der an der Nordgrenze gelegenen Fürstentümer gewinnen können.

Die Hafenstadt Almhuin (ihr Wappen zeigt silberne Sterne auf blauen Wogen und blaue Sterne auf silbernem Himmel) an der Bucht des Grünen Feuers ist die größte Ansiedlung Ywerddons. In der von 8m hohen Stadtmauern umgebenen Stadt auf dem 35m hohen Felsrücken leben etwa 8000 Leute. Im nordwestlich gelegenen Hafengebiet sind – ebenfalls von 8m hohen Stadtmauern geschützt – die Fischer, alle mit den Seeleuten verbundenen Gewerbe (z.B. Lager der Händler, Spelunken, Bordelle, arme Handwerker und Tagelöhner, Ausstatter von Speditionsunternehmen aller Art), eine Garnison von Wachsoldaten und die Hafenmeisterei. Hier ist der Umschlagplatz zwischen der erainnischen südlichen Küstenroute und der clanngadarnischen nördlichen Küstenroute.

Am 13.Tag des Feenmonds erhielten sie in Corrinis vom Wirt des *Austretenden Maultiers*, ihrem Kontaktmann, Post für die ETW, und den Hinweis, in Almhuin das „Wolfswappen“ als Herberge aufzusuchen; diese Kneipe wäre das Stammlokal aller Agenten des Seekönigs.

Formular B/21 in der Fassung vom 1. Drachen 2400 nL (Antwortschreiben an unerfahrene Einsatztruppen)

An **Einsatztruppe West 007**

Von **P. N., Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.**

Betreff **Berichte #1 und #2 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-001 – 2403nL – Schlange - 1**

Lob die Berichte sind im üblichen Zeitrahmen eingetroffen; Inhalt und Ton entspricht den Erwartungen

Tadel bei *allen* Berichten sind fortlaufende Nummern zu vergeben (fehlte bisher bei: 1)
bei *allen* Berichten ist die vollständige Angabe der ETW erforderlich (fehlte bisher bei: 1)
bei *allen* Berichten ist die vollständige Angabe des Verfassungszeitpunkts erforderlich (fehlte bisher bei: 1, 2)
bei *allen* Berichten sind Scherze zu unterlassen (z.B. bzgl. „besserer Spezialausrüstung“)

Sonstiges

(1) Bzgl. der zwergischen Signaltürme von Tanast sind weitere Ermittlungen zu unterlassen [interner Vermerk: s. Bericht 128/c der ETW 002 und Stellungnahme des magischen Zirkels zu Candranor unter MZC-24xx-749-k].

(2) Wir nehmen die Entscheidung, besagten Todesstein jenem mächtigen Ent zu überantworten, billigend zur Kenntnis. Wir vermissen aber in Bericht #2 einen Hinweis darauf, dass es nicht versäumt wurde, besagtem Ent die besten Wünsche Unseres Seekönigs zu übermitteln. Wir erwarten eine diesbzgl. Erklärung im nächsten Bericht, einschließlich der Nennung des vollständigen entischen Namens; notfalls genügt die valianische Kurzform. Wir legen bekanntlich großen Wert darauf, die Namen der Freunde unseres Imperiums zu kennen.

(3) Weiterhin gilt Unser ursprünglicher Auftrag, den Wir vorsichtshalber hiermit wiederholen wollen. Das Böse bekämpfen, um (i) den erforderlichen Unterhalt zu verdienen und (ii) das Vertrauen wichtiger Persönlichkeiten in Alba und den Nachbarländern zu gewinnen, die Wir ggf. und auf Wunsch des Seekönigs zu künftigen Freunden des Imperiums zählen können.

(4) Wir finden in Unseren Unterlagen keinen Hinweis auf Unsere Ernennung von C. Selkarth zum Leiter der o.g. ETW und erwarten eine diesbzgl. Erklärung im nächsten Bericht. Erinnerung: Auf- und Abwertungen der Dienststellen obliegt einzig und allein dem Seekönig und Uns, seinen hierzu bevollmächtigten Dienern.

Gezeichnet: P.N.

Cerileas verfasste mit Unterstützung seiner Kollegen ein Antwortschreiben, ehe sie – ohne NyoSan und Saltor, die sich in Corrinis um ihre Ausbildung kümmern wollten – in das weit entfernte Almhuin an der Westküste Vesternesses weiterritten.

[Nachricht wurde nach Standardprozedur für Agenten des V.R. verschlüsselt]

*An den hochgeborenen Pankretis Nonscrupolous, Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft des Valianischen Reiches
Von Einsatztruppe West 007 unter der kommissarischen Leitung von Cerileas Selkarth*

Betreff Bericht #4 und Antwort auf „ETW 007 – A-001 – 2403nL – Schlange – 1“

Unsere Referenz: ETW 007 – B-004 – 2403nL – Fee – 13

Haben uns in Crossing auf unseren beabsichtigten Einsatz in Almhuin vorbereitet (siehe unseren Bericht #3) als uns heute das Schreiben aus dem V.R. (siehe Referenz) erreichte, das wir hiermit bestätigen und sofort beantworten möchten.

Zu (1): Verstanden. Wir bitten um Übersendung einer Kopie des Berichtes 128/c der ETW 002 und der zugehörigen Stellungnahme des magischen Zirkels zu Candranor unter MZC-24xx-749-k, um leichter erkennen zu können, wo wir in Zukunft nicht ermitteln sollen.

Zu (2): Bitten um Entschuldigung für die etwas knappe Form unseres Berichtes #2. Die Standardvorgehensweise ist uns wohl bewusst. Jedoch wissen wir aus unserer diplomatischen Grundausbildung, dass Fingerspitzengefühl in der Praxis wichtiger ist als die bürokratische Befolgung starrer Regeln. Im Fall des Erstkontaktes mit dem Ent verließen wir uns daher auf unsere Intuition, die uns riet uns zurückzuhalten und den Austausch von Grußbotschaften, Erfassung von Namen etc. auf ein mögliches späteres Treffen mit dem Ent zu verschieben. Wir glauben bei dem Ent einen guten Eindruck hinterlassen zu haben, der bei einem potentiellen weiteren Kontakt dann vertieft und auf das V.R. projiziert werden kann.

Zu (3): Bedanken uns für die Erinnerung an unsere Pflichten, denen wir natürlich eifrig und mit Freude nachkommen.

Zu (4): Bitten um Entschuldigung für die saloppe Ausdrucksweise in den letzten Berichten. Gemeint war die, sich aus der Praxis ergebende kommissarische Leitung der ETW 007 in Abwesenheit klarer Instruktionen aus dem V.R. (So ist meine Wenigkeit z.B. gegenwärtig der Einzige in der ETW 007 der die Valianische Schrift beherrscht). Eine Amtsanmaßung war in keiner Weise beabsichtigt. Bitten umgehend um klare Instruktionen, wie die Führungsstruktur in der ETW 007 in Zukunft aussehen soll.

Sonstiges.

(A): Gerne würden wir auch im Außeneinsatz zu einer möglichst reibungslosen Kommunikation mit der Verwaltung in der V.R. beitragen und bitten den hochgeborenen Pankrethius Nonscrupolous daher nach seinem Ratschluss gegebenenfalls um die Zusendung aller für die ETW 007 relevanten Formulare in ausreichender Anzahl.

(B): Unsere aus der Praxis gewonnenen Anregungen bezüglich der Steigerung der Erfolgsaussichten unserer Projekte durch eine adäquate Ausrüstung mit Artefakten und Spezialwaffen war natürlich nicht als Scherz gedacht. Bitten um Entschuldigung für die mangelhafte Wahrung der Form und um Zusendung der geeigneten Formulare zum Einreichen von Verbesserungsvorschlägen und zum Anfordern von Spezialausrüstung.

*Crossing, 2403nL – Fee – 13
Cerileas SelkARTH*

Überwasserhaus bei Almhuin

Am Abend des 19. Tags im Drachenmond erreichten die Agenten das zwei Reitstunden von Almhuin entfernte Überwasserhaus. Hier kannte man den „schwarzhaarigen Deithlith“ überhaupt nicht. Der Wirt nahm aber gern eine Nachricht entgegen, die er in seiner Post-Schatulle aufbewahrte. PaiMuDan verfasste dieses Schreiben und bat den Empfänger zu einem Stelldichein während Samhain bei der Ochsenbraterei von Bruno Fleischer im Altmarkt-Quartier.

Sherlok versuchte vergeblich, auch mit Hilfe des verschlafenen Hexers Pinos, dessen Schlafzauber fehlgingen, zu nächtllicher Stunde am Wolfshund vorbei zu dieser Schatulle vorzudringen. Saltor und Mirha hatten am nächsten Morgen mehr Glück und nutzten einen unbeobachteten Moment, um sich vom harmlosen sonstigen Inhalt der Schatulle zu überzeugen.

20. Drache – Tag 0 in Almhuin

In Almhuin fand vom 21. bis zum 28. Drachen *Samhain* statt, das Erntedankfest, das in Erainn normalerweise schon zu Beginn des Drachenmonds gefeiert wurde. An den breiten Zufahrtsrampen stauten sich die Leute, die in der Stadt feiern wollten; darunter waren Abanzzi, Musikanten, Geschichtenerzähler, Händler und Handwerker aller Art, Bauern aus dem Umland, Trödler, Imbissbudenbesitzer, Kaufleute, Rechtsgelehrte, usw.

Natürlich waren die Eintrittsgebühren ein Thema der Wartenden. In der zweiten Hälfte des Drachenmonds zahlte man als fremder Besucher schon immer pro Bein 5 SS. Diesmal mussten „unerwünschte Personen“ aber eine zusätzliche Schutzabgabe entrichten. Diese Schutzabgabe hing mit der neuen Toleranz-Gebühr zusammen, die Graf Bran vor knapp einem Monat verabschiedet hatte; sein neues Gesetz erzwang zusätzliche Abgaben „von jenen Nutznießern der ywerddonischen Schutzmacht, die entweder für ihr prinzipiell aufrehrerisches Wesen oder für ihre unbegründeten Vorbehalte gegenüber der gerechten Machtausübung der Todwyns allgemein bekannt sind, zu denen wir – zunächst – folgende Personen zählen wollen: alle Zwerge, Weise Frauen, bekennende Nathir-Diener und jegliche Praktizierer dweomerischer Zauberei, vorgeblich göttlicher Wundertaten oder thaumaturgischen Schnickschnacks...“

Die neuen Abgaben regten die wenigsten Wartenden auf; klar, die Zwerge waren freilich sauer, aber wenn die kein Gold hatten, wer dann? Die meisten in der Warteschlange fanden die Maßnahme vor allem lästig, weil sie zu diesem Stau führte.

Beim Warten gab es zwei kleine Begegnungen:

- Der alte Wunderwirker Rolfus Haffenvest hatte in Almhuin über 10 Jahre lang mit Freude die thaumaturgischen Kniffe studiert, die die Gilde dank ihres einstigen kanthanischen Gründers zu ihren wertvollsten Geheimnissen zählte. Er hatte gehört, dass die Abgabe rückwirkend fällig werden würde, und verschwand lieber, ehe ihn die Steuerbüttel schnappten und zu Zwangsarbeit verpflichten bzw. seine Wertsachen beschlagnahmen würden. Zum Glück gab es dieses Schlupfloch, denn die Stadtwachen nahmen zu Samhain wegen des neuen Gesetzes noch niemanden präventiv in Gewahrsam. Rolfus traf in der Warteschlange einen ihm bekannten Novizen, den er vor diesem neuen Trick des twyneddischen Kämmerers Josp ap Bevan warnte. Die Besatzer zeigten jetzt ihr wahres Gesicht – Almhuin als traditionsreiches kulturelles Zentrum der westlichen Zivilisation könnte man getrost vergessen!
- Die Familie des Zwergenhändlers Hugnur Glattbart aus den westlichen Bergen, die eigentlich während Samhain wie jedes Jahr aus Halbedelsteinen und schönen Mineralien geschnitzte Figürchen verkaufen und dabei bei den Verwandten in der Stadt wohnen wollte, hatte am Tor kehrtgemacht. Hugnur schäumte vor Wut und erzählte das einigen Bekannten in der Warteschlange, während seine Söhne mit den Tränen kämpften und seine Frau stumm die Hände rang. Ihm war nichts übriggeblieben, als den Wachen „für die Nutzung des Almhuiner Schutzgebietes im Wiederholungsfall incl. einer Pauschale für die Beleidigung städtischer Bediensteter bei der Ausübung ihres Amtes“ eine Gebühr von insgesamt 100 GS zu entrichten! Almhuin konnte ihm von nun an gestohlen bleiben!

Am Tor selbst wurde jeder Nicht-Zwerg durch eine schwer bewachte „Personenvereinzelnungs-Schleuse“ durchgewunken. In einem engen gut bewachten Durchgang musste jeder Besucher zwei Schleusen durchlaufen. Wenn er besondere Artefakte mit sich führte, wurde ein Röhrchen mit Wasser erwärmt, das einen ablesbaren Wert zeigte, der direkt auf die Eintrittsmaut umgelegt wurde. Von den Agenten wurde jeweils eine Gebühr von 110 GS bis über 300 GS (Pinos) erwartet! Das wollten sie natürlich nicht bezahlen und kehrten erstmal wieder um.

Sherlok ging schließlich ohne Ausrüstung in die Stadt, gefolgt von Mirha. Pinos spülte im Meer seine schwere Bleikiste sauber, die er von der Burg der Wystans mitgenommen hatte, und deponierte dort seine Wertsachen. Dann betraten er und Saltor ebenfalls die Stadt – für die übliche kleine Gebühr. Die vier Agenten reservierten schon mal zwei Zimmer im *Wolfswappen* und beobachteten die gut bewachten Stadtmauern; offenbar würde ihr ursprünglicher Plan nicht funktionieren, in der kommenden Nacht die Bleikiste unbeobachtet an einem Seil über die Stadtmauern zu ziehen.

Saltor nutzte die günstige Gelegenheit, um in der Menschenmenge ein paar Passanten zu bestehlen, die aber nur geringe Wertsachen in ihren Taschen hatten (warum nur?). Ein Versuch ging sogar so schief, dass er von zwei Leuten der zahlreichen Stadtwachen und Bürgerwehr-Leute („Aktion sicheres Samhain in Almhuin“) geschnappt wurde! Die beiden ließen Saltor aber gegen den Inhalt seiner Geldbörse (75 SS) mit einer Verwarnung laufen. Glück gehabt!

Cerileas experimentierte vor den Toren Almhuins mit selektivem Weglassen von Artefakten in seinem Gepäck, um deren „Wert“ auf dem Magie-o-Meter festzustellen; die goldene Eichel waren offenbar besonders teuer! Heru und PaiMuDan folgten seinem Beispiel, packten diese Artefakte ebenfalls in die Bleikiste und passierten zusammen mit ihr problemlos und kostengünstig das Stadttor. Endlich hatten sie es alle in die Stadt geschafft! Ihre Pferde stellten sie im zum Wolfswappen gehörigen Stall unter.

Die Agenten trennten sich für einen Stadtbummel, um sich vor dem Abendessen einen Überblick über die verschiedenen Stadtviertel Almhuins zu verschaffen.

Wissenswertes über Almhuin

Die größte Ansiedlung **Ywerddons** ist die Hafenstadt Almhuin an der Bucht des Grünen Feuers. Die befestigte Stadt auf dem etwa 35m hohen Felsrücken beherbergt etwa 8000 Leute – die meisten verstehen erainnisch, twyneddisch und comentang. Hier wohnen und arbeiten etwa 200 bis 300 Zwerge und vielleicht 50 Halblinge; selten sieht man einen Elfen, und einen Gnom so gut wie nie.

Im nordwestlich gelegenen **Hafengebiet** leben – ebenfalls von 8m hohen Stadtmauern geschützt – die Fischer, alle mit der Seefahrt verbundenen Gewerbe [Lager der Händler, Spelunken, Bordelle], arme Handwerker und Tagelöhner, Ausstatter von Speditionsunternehmen aller Art - und eine Garnison von Wachsoldaten und die Hafenmeisterei. Hier liegt der Umschlagplatz zwischen der erainnischen südlichen Küstenroute und der clannadarnischen nördlichen Küstenroute.

a) Palastbezirk

1) Almhaus

Das Almhaus ist komplett von der Stadtmauer bzw. einem Zaun aus 5m hohen angespitzten Eisenstäben von der Umgebung abgeschirmt. Vom Paradeplatz aus führt ein von Brans Panthern gut bewachtes Tor in das sogenannte „Äußere Almhaus“; Fremde haben hier natürlich sowieso keinen Zutritt. Durch die Gitterstäbe hindurch kann man aber gut erkennen, dass hier etliche Steingebäude in einer gepflegten Parklandschaft stehen – sowohl edle als auch schlichte Wohngebäude, Quartiere für Bedienstete und Wachen, und Stallungen. Insgesamt sollen hier etwa 50 Panther stationiert sein.

Im „Äußeren Almhaus“ versperrt ein weiterer Gitterzaun aus 4m hohen Eisenstäben den Zugang ins „Innere Almhaus“. Dort steht der eigentliche Palast der Almhuiner Herrscher, ein anmutiges zweistöckiges Steingebäude, dem man die künstlerische Handschrift der elfischen Erbauer auch heute noch ansieht. Hier residiert der knapp 60-jährige Graf Bran ap Todwyn, der den plötzlichen Tod seiner zweiten Frau, Anwen fer Glynn, vor einem Jahr nicht verschmerzen kann und seither endgültig der Schwermut anheimgefallen ist; außerdem wohnen hier die beiden Söhne des Grafen. Allerdings ist sein erster (unehelicher) Sohn, Hywel ap Todwyn, oft und auch derzeit in diplomatischen Missionen unterwegs bei den Nachbarn Almhuins. Sein zweiter Sohn, Stefan ap Todwyn, ist das einzige Kind von Brans erster Frau, die während der Geburt vor etwa 30 Jahren verstarb; der designierte Nachfolger des Grafen leidet seit vielen Jahren unter unerklärlichen Zitter- und Schreianfällen und soll ein hoffnungsloser Pflegefall sein. Außerdem wohnt der für die Finanzen zuständige Stadtkämmerer Josp ap Bevan im Inneren Almhaus, und die drei Stadtsprecher (*Toissech*) haben dort Privatgemächer.

2) Almgarten

Diese von 3m hohen Eisengittern umgebenen Gärten sind sehr gepflegt und normalerweise von 10 am bis 8 pm geöffnet. Während Samhain werden dort schöne Bildhauer-Arbeiten der Almhuiner Künstler ausgestellt. Am 21. und 22. Drachen tritt hier zwischen 2 pm und 4 pm eine erainnische Akrobatentruppe auf. Am 21. Drachen beginnt auf der Gartenbühne um 7 pm das Schauspiel „*a knight's midsummer dream*“. Am 22. Drachen bieten ab 8 pm die erainnischen „Elfenlichtchöre“ Folklore-Gesänge vom Feinsten. Am 23. Drachen beginnt um 2 pm die Gräfliche Gartenparty, an der natürlich nur geladene Gäste teilnehmen dürfen – mit Mummenschanz, Improvisations-Schauspielerei, Pantomime und fürstlichen Getränken/Speisen. Am 24. und 25. Drachen inszenieren die Schüler des Alm-Hains zwischen 2 pm und 4 pm „lebende Skulpturen“.

3) **Paradeplatz**

Der Platz liegt ein paar Stufen tiefer als das übrige Gelände – damit hat man ideale Sitzplätze, wenn Truppenübungen der Stadtwachen oder Landstreitkräfte exerziert werden. Im Westen und Osten des Platzes findet man ihre ausgedehnten Quartiere.

Am Vormittag des 21. bis 24. Drachen kann man hier zwischen 11 am und 1 pm den *Erenagh* Diarmaid, den Edelsten Kämpfer Almuins, zum Zweikampf fordern; wen das Los trifft, der kann bei einem Sieg einen Pokal gewinnen und vielleicht sogar der neue Edelste Kämpfer der Stadt und damit der Günstling des Grafen selbst werden! Hier findet nachmittags am 21. bis 23. Drachen zwischen 2 pm und 4 pm ein Schützenturnier statt; am 23. und 24. Drachen erwartet man hier zwischen 5 pm und 7 pm eine kunterbunte Gauklertruppe („die Unglaublichen Barnumbellos“) aus den Küstenstaaten. Am 25. und 26. Drachen sollen vormittags zwischen 11 am und 2 pm die Meisterschaften im Eiskunstlauf ausgetragen werden, und nachmittags zwischen 5 pm und 7 pm gibt es eine Ausstellung schöner Wappen und anderer heraldischer Dokumente. Am 27. Drachen findet mittags von 11 am bis 12:30 pm ein Wasserpolo-Turnier statt.

b) Großer Park

Hier findet vom 21. bis 23. Drachen ab mittags bis nachts das Delikatessen-Festival statt, das die städtischen Brauer und Lebensmittelhändler veranstalten. Am 24. Drachen beginnt um 2 pm der Pferdemarkt. Am 25. Drachen lassen um 3 pm die Kinder Almuins hier ihre Herbstdrachen steigen. Am 26. und 27. Drachen finden – nur für geladene Gäste - von 2 pm bis 6 pm Lanzengänge (mit Mummenschanz) statt: am 28. Drachen formiert sich hier um 2 pm der große Festumzug. Am 26. und 27. Drachen werden die Wunderwerker ab 9 pm die Schwarzteich-Lichter abbrennen – am 28. Drachen veranstalten sie ab Mitternacht bis 2 am des nächsten Tages das große Schwarzteich-Finale des Samhain-Festes.

4) **Bernabau Stadion**

Dieses kleine (ca. 5m hohe Außenmauern) elliptische Amphitheater (Grundfläche der „Bühne“ etwa 25m * 50m) hat 4 Zugänge und bietet über 3000 Zuschauern Platz. Ganz Almuin ist offenbar verrückt nach Schwertball; die kleine Kneipe am „vorderen Längsende“ unter dem Stadion („Gladiatorenhirn“) lässt nur Club-Mitglieder rein und ist lange im Voraus ausgebucht.

Vom 21. bis 23. Drachen finden hier von 4 pm bis 5 pm die beliebten Minotauren-Kämpfe statt. Vom 23. bis 25. Drachen treten hier mittags chryseische Feuerschlucker auf; am 24. und 25. Drachen finden jeweils von 3 pm bis 5 pm und von 6 pm bis 8 pm die Schwertball-Viertelfinals Spiele statt. Am 26. Drachen gibt es die beiden Halbfinalspiele von 2 pm bis 4 pm und von 5 pm bis 7 pm; das Finale beginnt am 27. Drachen um 2 pm.

5) **Schauboot**

Diese nette Kneipe am Rande des Schwarzteichs bietet exzellente Küche zu fairen Preisen – und eine Bühne für geschmackvolle musikalische Auftritte. Man kann sein Essen auch in 6 kleinen Nebenräumen (gegen 10 GS Aufpreis für den Abend) ungestört zu zweit einnehmen. Für 1 GS kann man eines der laternenbeleuchteten Boote mieten und über den Schwarzteich rudern.

c) Grafsmund-Nordgarten

Das ist ein sehr gut bewachter vornehmer Wohnbezirk. Hier wohnt die twyneddische und erainnische Oberschicht (Kaufleute, Handwerker).

6) **Die Aussicht**

Das ist eine sehr teure und sehr gute Herberge – offenbar ein Treffpunkt der wohlhabenden Jugendlichen.

7) **Gräfliche Ruhe**

Das ist eine sehr teure und sehr gute Herberge – der richtige Ort für ein ungestörte Mahlzeit wohlhabender Geschäftsleute.

8) **Die Herbstgans**

Das ist das vielleicht beste Restaurant der Stadt. Unter 18 GS gibt es aber nicht einmal eine Vorspeise! Die Weinkarte ist unglaublich. Hier speisen ab und zu die ranghöchsten Stadtbewohner – selbst Graf Bran soll schon hier gewesen sein!

d) Plenyddmund

Das ist ein ruhiges Wohngebiet der Bürgerschaft (Händler, Handwerker, Plenydd-Priester).

9) Plenydd-Denkmal

Diese 7,5m große Statue ist erst vor wenigen Jahrzehnten hier aufgestellt worden. Sie zeigt den Lichtbringer, der ein gewaltiges, glühendes Schwert in den Händen hält, dessen Spitze gen Himmel zeigt. Er gilt als Symbol der Herrschaft und des Lichts.

10) Plenydd-Tempel

Dieser Tempel wurde nach Übernahme der Stadt durch die twyneddischen Eroberer vor einigen Jahrzehnten neu errichtet und ist erst seit einigen Jahren fertiggestellt. Der Hohepriester heißt Ar ap Ulwyn.

11) Dwiannon -Tempel

Dieser Tempel ist ebenfalls ein neueres Gebäude; es wurde zu Ehren der Schwester Plenydds, der Jägerin, errichtet.

13) Kommission für Elfen, Zwerge und Halblinge

Ein solches Büro habt ihr bisher noch nirgends gesehen. Es hatte geschlossen.

e) Altmarkt-Altquartier

Am Altmarkt ist immer geschäftiges Treiben. Hier gibt es Lebensmittel aller Art und viele Fressbuden und Kneipen; hier wohnen etliche Halblinge. Das Altquartier beherbergt die verruchteren Gewerbe und wird von den Stadtwachen gemieden.

15) Stadtverwaltung

Das dreistöckige elegante Steingebäude ist Sitz des städtischen Archivs und der Verwaltung; im Erdgeschoss bieten Schreibstuben ihre Dienste an.

16) Zum letzten Tropfen

In dieser verdrehten Spelunke möchtet ihr lieber nichts essen oder trinken, geschweige denn wohnen.

17) Fleischers Schlachthaus

Hier geht ein gewisser „Bruno Fleischer“ seinem blutigen Handwerk nach. Er kennt sich offenbar gut damit aus.

18) Zum Glühenden Ofen

Man spricht Halftan. Die niedrige „Kneipenhöhle“ könnte direkt aus dem Halfdal stammen.

f) Südtor-Ostwald

In diesen armen Vierteln hausen vor allem einfache Handwerker und Tagelöhner. Im Südtor-Bezirk schaut gelegentlich mal eine Stadtwache vorbei. Ostwald wirkt kaum besser als das Altquartier.

19) Zur Ersäuften Ratte

Das ist genau die Art von Kneipe, in der sich der Abschaum der Stadt trifft. Nichts für euch!

20) Pfandleiher

Das ist ein üblicher Laden mit dem üblichen Plunder.

21) Arbeiter-Wohlfahrt

Die Gilde der Kaufleute bietet ihren befristeten Angestellten (Handlangern, Tagelöhnern) hier Übernachtung und Frühstück in einer relativ sauberen und anständigen Umgebung an.

22) Drachenbräu

Diese kleine Brauerei macht ein süffiges, hefetrübes Starkbier.

g) Neumarkt-Osttor

Am Neumarkt gibt es alles – nur keine Lebensmittel. Man findet hier jede Menge von Handwerksprodukten! Das ist ein sehr lebhafter Bezirk und ein anständiges Wohngebiet für einfache Handwerker und Dienstleister aller Art. Hier gibt es Gerber und Färber, Schmiede und Töpfer. Am Osttor wohnen vor allem Kaufleute und Händler.

23) Städtische Liederhalle

Das ungewöhnlich anmutige Gebäude ist offenkundig eines der ältesten der Stadt und eines der eindrucksvollsten Zeugnisse elfischer Baukunst. Hier können sich etwa 1000 Zuhörer von den Darbietungen von bis zu 250 Sängern, Musikanten, Schauspielern, Geschichtenerzählern verzaubern lassen. Während Samhain gibt es hier zahlreiche Veranstaltungen:

21. Drache

2 pm Heimatnachmittag der erainnischen Barden und Geschichtenerzähler

7 pm Auftritte von Sängern und Sängerinnen aus aller Welt

22. Drache

4 pm Heimatnachmittag der erainnischen Barden und Geschichtenerzähler

7 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Barbar von Sevilla*“

23. Drache

2 pm Der Almuiner Berg- und Talchor präsentiert zwergische Weisen

4 pm Heimatnachmittag der erainnischen Barden und Geschichtenerzähler

7 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Barbar von Sevilla*“

24. Drache

3 pm Der Almuiner Berg- und Talchor präsentiert zwergische Weisen

7 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Barbar von Sevilla*“

25. Drache

3 pm Folklore-Gesänge der erainnischen „Elfenlichtchöre“

7 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Barbar von Sevilla*“

26. Drache

2 pm Guiseppa Pastramis liturgische Kastratenchöre (aus den Küstenstaaten)

7 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Barbar von Sevilla*“

27. Drache

2 pm Guiseppa Pastramis liturgische Kastratenchöre (aus den Küstenstaaten)

6 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Ring des Nippel-Ogers (Teil 1)*“

28. Drache

6 pm Schauspiel mit Musik und Gesang: „*Der Ring des Nippel-Ogers (Teil 2)*“

24) Die Singenden Sterne

Das ist eine Nachbar für die vornehme erainnische Gesellschaft – nur Clubmitglieder haben hier Zutritt. Die Bar soll exzellente Weine offerieren, und wer das Glück einer Einladung hat, kann hier angeblich ab und zu hervorragende Musik der besten erainnischen Barden genießen.

25) Wolfswenh

Das ist die angesagte Nachbar für die wohlhabende Jugend. Es gilt dort offenbar als tres chic, keinerlei Regeln (der Alten) zu akzeptieren – die jungen Leute trinken, rauchen und tragen provozierende Gewänder. Wenn eure Augen euch nicht getrogen haben, so habt ihr Frauen ohne Unterkleidung erspäht – und Männer in der Unterkleidung dieser Frauen! Nichts für euch!

26) Kommission für Gesundheit, Bildung und Wohlergehen

Ein solches Büro habt ihr bisher noch nirgends gesehen. Es hatte geschlossen.

27) Städtische Stallbetriebe

Hier kann man seine Last- und Reittiere gegen eine tägliche Gebühr von 1 GS „parken“; man bezahlt im Voraus. Wer nach Ablauf der Frist bis Mittag des folgenden Tages weder nachzahlt noch sein Tier abholt, vermach das Tier unwiderruflich dem Grafen.

h) Freiburg

Das ist ein ruhiges Wohngebiet der Mittelschicht und der gebildeten Leute (Priester, Druiden, Heiler). Hier findet man Antiquitätenhändler, Trödler und Krämer sowie (Lebens-)Künstler.

28) **Alm-Hain**

Hier umschließt eine 3m hohe (erst in den letzten Jahrzehnten errichtete) Ringmauer aus Bruchsteinen einen Park mit einzelnen uralten Laubbäumen. Durch eine Eisengittertür im Süden kann man tagsüber gegen eine kleine Spende den Hain betreten, in dessen Zentrum ein kleiner Teich von einem Zirkel aufrecht stehender Steine umgeben ist. In zwei einfachen Steingebäuden am Rand der Ringmauer leben die für diesen Bereich verantwortlichen Druiden, ein gewisser Aled ap Heddwyn, der einige Schüler ausbildet, und seine Assistentin, Anwen fer Brynmor.

29) **Schülers**

In dieser sauberen Unterkunft übernachten gern Bildungsreisende; in der schlichten Kneipe gibt es einfaches Essen, die üblichen Drinks und zahlreiche Brettspiele (vor allem Schach).

30) **Zum Roten Mond**

Zu dieser Nachtbar haben nur gepflegte Gäste Einlass. Angeblich treten hier öfters tolle Sängerinnen auf, die die Zuhörer nicht nur akustisch und optisch verwöhnen sollen – und die schärfste Nummer soll Eibhlinn sein, die Chefin des Roten Mondes, die angeblich seit Jahrzehnten immer „frisch wie Mitte 50“ wirkt und um Mitternacht das männliche Publikum regelmäßig in Ekstase versetzt. Leider nichts für euch!

31) **Haus der Wunderwerker**

Hier wohnen und arbeiten die städtischen Thaumaturgen; hier gibt es sogar einen kleinen „Fabrikverkauf“ der üblichen Zauberzutaten. Der Chef der Wunderwerker ist ein Valianer, der sich „Werner Stolz“ nennt.

32) **Teach-Aithne (“Haus des Wissens”)**

Hier befindet sich eine umfangreiche Schriftensammlung, die – unter strenger Aufsicht und gegen eine saftige Gebühr – auch Studenten zur Verfügung steht. Die Verantwortung tragen hier erainnische Nathir-Dienerinnen; ihre Chefin ist die „Weise Frau“ Ide.

i) Wynd

Hier wohnen und arbeiten einige Handwerker und Kaufleute; außerdem stehen hier zahlreiche Lagerhäuser und Geräteschuppen.

33) **Zwergenschrein**

Hier gibt es einen Zugang zu einem unterirdischen Zwergenschrein. Für Nicht-Zwerge „off-limits“! Ein einarmiger alter Zwerg namens Mungrim Dalmrin ist der Ehrwürdige Hohepriester Mahals, aber das geht euch überhaupt nichts an – so jedenfalls sein unfreundlicher Diener.

34) **Gilde der Steinmetze und Baumeister**

Das zweistöckige Gebäude ist ein prachtvolles Zeugnis der coraniadischen Baukunst. Die Gilde hatte geschlossen.

35) **Städtisches Bauamt**

Ein solches Büro habt ihr bisher noch nirgends gesehen. Es hatte geschlossen.

36) **Zwergengilde**

Das niedrige Gebäude ist ein solider Steinbau ohne sinnlosen Zierrat. Die Gilde hatte geschlossen.

37) **Büro der Windhund-Transport-Gesellschaft**

Hier befindet sich das Warenlager und die Ställe eines bekannten erainnischen Transport-Unternehmens.

j) Westtor-Sudgarten

Das ist ein besseres Wohngebiet als „unten am Hafen“, deshalb wohnen hier viele Leute der Mittelschicht (Handwerker, Kaufleute, Dienstleister).

Hier befindet sich ein großer Hain mit alten Bäumen, der **Morrspark**, in dem offenbar in den letzten Jahrzehnten zahlreiche flache Gräber ausgehoben und mit flachliegenden Steinen bedeckt wurden. Außerdem gibt es den ungepflegten **Grunpark**, der vor allem aus Gestrüpp und verdreckten Trampelpfaden sowie einem Schwertball-Gelände besteht.

38) Haus der Heilung

Hier arbeiten HeilerInnen im Dienste Nathirs. Ihre Chefin heißt Ide und wohnt hier. Die HeilerInnen kümmern sich auch um die Erziehung und Ausbildung von etwa 20 Waisenkindern.

39) Dwyllan-Schrein

Hier befindet sich ein kleiner gepflegter Schrein zu Ehren des albischen Meeresherrn. Ein einziger Priester, Ulric MacCeata, kümmert sich um die Opfergaben der Seefahrer, die offenbar in ausreichender Menge den Schrein besuchen, um seine Existenz zu erhalten.

40) Trauerhalle

In einem Ring senkrecht stehender 3m hoher schwarzer Marmorplatten befindet sich eine große rußgeschwärzte Steinplatte. Hier finden offenbar die Verbrennungsriten der Toten statt.

41) Zum Lachenden Esel

Diese Nachbar ist nur für Mitglieder geöffnet. Sie soll gewagte geistige Angebote aller Art bieten. Nichts für euch!

k) Geldmund-Kaufseit-Brotkopfs

In diesen Bezirken gibt es viele Lagerschuppen und Werkstätten. Geldmund ist auch eine gute Wohngegend.

42) Um Himmels Willen

Diese Nachbar ist nur für Mitglieder geöffnet. Zwerge sind hier „off-limits“. Während Samhain soll es „Nächte der Offenen Tür“ geben.

43) Wolfswappen

Hier wohnt ihr.

44) Zum Freibeuter

Diese Wirtschaft bietet gute Fischgerichte und teure Getränke; sie ist ein beliebter Treffpunkt für Jung und Alt.

45) Handelsgilde

Die Gilde hatte geschlossen.

46) Kommission für Wirtschaft und Abgaben

Dieses Büro hatte geschlossen.

47) Stallers Stall

Dieser Stall wird von dem Erainner Staller geführt. Er arbeitet mit dem Wolfswappen zusammen.

48) Städtische Stallbetriebe

Hier kann man seine Last- und Reittiere gegen eine tägliche Gebühr von 1 GS „parken“; man bezahlt im Voraus. Wer nach Ablauf der Frist bis Mittag des folgenden Tages weder nachzahlt noch sein Tier abholt, vermachst das Tier unwiderruflich dem Grafen.

Als die Agenten nach ihrer abendlichen Lagebesprechung im Wolfswappen gerade ins Bett gehen wollten, fand Pinos in seiner Hosentasche ein mit dem Zeichen eines halben Orobor markiertes und in der üblichen Weise verschlüsseltes Schreiben.

Hallo Kollegen,

fantastisch, wie schnell die Organisation diesmal reagiert hat! Hey, das war ein Scherz! Mir ist schon klar, dass ich einfach Glück habe – ihr wart eben schon unterwegs hierher, und jetzt kann ich zwei Fliegen mit euch als Klatsche erledigen. Nicht sauer sein – das Leben an der Front ist hart. Dass wirklich gleich ein ganzes Rudel von euch eintreffen würde, verwundert mich schon - entweder ihr seid an einem echt knallharten Job dran, oder ihr seid allesamt Grünschnäbel, die sich ihre Hörner abstoßen dürfen und in unserer Firma noch Freiräume genießen. Wie auch immer – mögen die Götter mit uns sein und wir trotzdem ausreichend selbst auf uns aufpassen!

Also, ich hatte ja schon befürchtet, ich müsste mich auch noch dieser dringlichen Sache annehmen, wo ich doch schon wirklich mehr als genug am Hals habe. Jetzt bekommt ihr diesen Job in der Stadt ab, und ich werde es mir leisten, mich auf meinen Fall zu

konzentrieren. Versammelt das Ding bloß nicht; ich kann keine Fehlentscheidungen in meiner Akte brauchen. Oder wie wir es gelernt haben: macht eure Sache gut, und mein Lob wird die Oberen schon erreichen, das garantiere ich euch.

Genug der Vorrede. Hier sind die Fakten.

Graf Bran hat Ende des Hirschmonds dieses komische neue Steuergesetz erlassen. So einen Unfug hat er bisher noch nie angestellt. Da ist was oberfaul, sage ich euch. Da steckt was dahinter – irgendwer oder irgendwas benutzt den Grafen, um irgendeinen Scheiß zu machen. Oder so. Tut mir leid, dass ich euch nicht besser helfen kann – ich bin normalerweise an ganz anderen politischen Sachen dran. Immerhin habe ich von einem meiner Informanten – wie sagt man als Frau doch gleich: „in der Stunde seiner größten Schwäche“ – erfahren, dass gewisse erainnische Kräfte davon ausgehen, dass es bald zu Ende geht mit dem ywerddonischen Joch. Ein erster deutlicher Umschwung wird schon zu Beginn des Kranichmonds erwartet, also am Ende des Samhain-Festes. Ich schätze, es wäre echt cool, wenn ihr bis dahin die Hintergründe aufgeklärt habt. Unsere Organisation kennt gern alle Hintergründe, wenn es zu diplomatischen Verwicklungen kommen sollte – aber wem erzähle ich das.

Klärt den Kram auf, dann gebe ich euch eines Tages mehr aus, als ihr essen und trinken könnt, versprochen! Mein Gefühl sagt mir, dass ich mich nicht wundern würde, wenn der Grüne Jäger (aka Samiel) seine geschmeidigen Finger in dieser Sache drin hätte, aber diesen Schurken werdet ihr vermutlich nicht kennen, und mangels Fakten will ich euch da auch nicht weiter verwirren.

Eure „Natascha“

21. Drache – Tag 1 in Almhuin

Der Wirt des Wolfswappens gab beim Frühstück ein paar allgemeine Auskünfte über Almhuin, gehörte aber offenkundig nicht zum Agenten-Netz. Die Agenten verteilten sich, aber ihre Ermittlungen hatten wenig Erfolg. Die Besteuernten (Plenydd-Tempel, Druiden, Wunderwirker, Nathir-Heiler, Zwerge) waren offenbar alle stinkig über diese ungerechten Steuern; der Rest wollte Samhain feiern und ignorierte die bedenkliche Entwicklung.

Erwähnenswerte Ereignisse:

- Heru Wilwarin wurde am Paradeplatz als erster Herausforderer des Edelsten Kämpfers (*Erenagh*) Almhuins, des Ex-Söldners Diarmaid, ausgelost, und verlor den Kampf.
- Saltor beteiligte sich chancenlos am Schützenturnier, das wie immer der haushohe Favorit Allavandriel, der Jagdmeister des Grafen, gewann. Er lernte aber die junge Heilerin Morinn kennen, die ihn abends zu einer Veranstaltung in den Almgarten und später ins Schauboot und bei einer romantischen Ruderpartie über den Schwarzteich begleitete.
- Auf dem Delikatessenmarkt im Großen Park teilte sich die Menge, um den orangezöpfigen Zwerg Glugnur durchzulassen, der schnurgerade den Weg zu seiner Herberge aufsuchte und niemandem auswich. Er hatte seine Streitaxt fest umklammert und zitterte vor Anspannung – und er biss die Zähne fest zusammen und schäumte ein klein wenig. Natürlich griff keine Stadtwache ein, dem Zwerg die verbotene Waffe abzunehmen – wozu zahlten die Kurzen sonst ihre Toleranzabgabe? Im Gegenteil – sie sorgten dafür, dass sich niemand versehentlich dem Zwerg in den Weg stellte. Ähnliche Vorfälle (mit Zwergen) hatte es auch in den letzten Jahren während Samhain gegeben – vermutlich vertrugen sie nicht immer die lokale Almhuiner Küche.
- Pinos versuchte einer Dienstmagd aus dem Almhaus schöne Augen zu machen, blitzte aber ab und gab sich im Hafenviertel dem Suff und der „Roten Zensi“ hin.

22. Drache – Tag 2 in Almhuin

Die Agenten setzten ihre Ermittlungen fort und besuchten etliche Veranstaltungen des Samhain-Festes.

Erwähnenswerte Ereignisse:

- PaiMuDan unternahm einen „Behördengang“ zu den Büros der verschiedenen Gilden und Kommissionen und erfuhr von God ap Gwyn und seiner Doppelrolle als Vorstand der Handelsgilde und der Kommission für Wirtschaft und Abgaben. Beide Ämter bekam dieser „tüchtige Kaufmann“ nur wenige Monate nach seiner Ankunft im Frühjahr 2402 nL von den bisherigen twyneddischen Amtsinhabern freiwillig übertragen – vielleicht deshalb, weil sich die Gilden dadurch das Wohlwollen Anwens fer Gwyn, der zweiten Frau von Graf Bran, einer Sippenverwandten Gods aus dem Osten Clanngadarns, sichern wollten?
- Mirha-al-Daisha gewann am Paradeplatz den Kampf mit dem Krummsäbel gegen Diarmaid, zu dessen Überraschung sogar ohne sein Zutun [20 gegen 1, oops] und zum Glück nur mit einer klaffenden Fleischwunde, die der anwesende Heiler sofort verband. Diarmaid hatte kurz vor dem Kampf (in Kenntnis der übrigen Herausforderer, die mit den üblichen Schwertern keine echte Chance gegen ihn hatten) Mirha in einem vertraulichen Gespräch gebeten, eine versehentliche Blöße, die er mit einem Augenzwinkern andeuten würde, auszunutzen, um ihm eine ehrenvolle (und nicht allzu schmerzhaft) Niederlage zu erlauben.
- Mirha lernte in einer vertraulichen Unterredung in der Garnison am Rande des Paradeplatzes die drei militärischen Befehlshaber kennen, Urien ap Sion (Kommandant der Stadtwache), Maxen ap Gwedir (Befehlshaber der ywerddonischen Seewölfe) und Ioan ap Wendwyn (Befehlshaber der almhuiner Landstreitkräfte), die sie zu ihrem Sieg über Diarmaid beglückwünschten. *Krummsäbel* stand tatsächlich viel zu selten auf ihrem Übungsplan!
- Diarmaid, seine Ehefrau, die gräfliche Hofdame Ciannait, und ihr gemeinsamer Freund, der elfische Hofbarde Rallaniel, luden Mirha und ihre Gefährten (alle bis auf Heru und Sherlok, die im *Wolfswappen* zu viel Ale erwischt hatten und den Tag weitgehend verschlafen) zu einem Umtrunk ein. Die Agenten erhielten eine Einladung zur gräflichen Almgartenparty am Nachmittag des 23. Drachen und erfahren u.a.:
 - Anwen fer Gwyn war in der Nacht des 28. Drachen, also am letzten Tag des Samhain-Festes vor einem Jahr, an einem plötzlichen Herzversagen gestorben. Über den Verlust seiner geliebten zweiten Frau, die er vor 4 Jahren mit dem Segen des Plenydd-Tempels geheiratet hatte, war Graf Bran bis heute nicht hinweggekommen und in Schwermut versunken. Seine Entscheidungen traf er seitdem je nach gefühlter Mehrheit seiner wechselnden Berater. Ciannait und Rallaniel betonten, dass Graf Bran nicht wünschte, dass über dieses schmerzliche Thema gesprochen wurde. Anwen war in der Krypta des erst vor wenigen Jahren endgültig fertiggestellten Plenydd-Tempels neben der ersten Frau des Grafen, Mair fer Todwyn, bestattet worden. Mair war bereits vor 30 Jahren bei der Geburt des zweiten Sohns des Grafen, Stefan ap Todwyn, verstorben.

- Der freundliche Diarmaid wurde beim Thema „Steuern“ zu einer Marionette, die Anti-Zwerg-Parolen herunterbetete, an die er selbst sich im nächsten Moment nicht mehr erinnern konnte. Sehr seltsam! Ciannait und Rallaniel waren sehr besorgt über dieses Verhalten, das sie schon seit ein oder zwei Monaten bei ihm beobachteten. Wenn die Agenten einen Rat wüssten, wären sie sehr willkommen!
- Pinos und Sherlok verbrachten den Nachmittag auf dem belebten Platz beim Ochsenbrater Bruno Fleischer. Ein kleiner zerlumpter Bursche rannte mit einem belegten Fladenbrot durch die Menge, verfolgt von einem wütenden halblingischen Brotverkäufer. Der Bursche war der 13-jährige Waisenknabe Mathuin, der – anders als die Kinder aus wohlhabenden Kreisen – nicht von den Nathir-Leuten aufgezogen wurde und mit seiner Straßenbande sehen musste, wo er blieb. Dummerweise rutschte er aus und landete zu Füßen des Hexers, der den übersteuerten Fladen (1 SS) gern bezahlte und damit fünf Freunde gewann, die für die Agenten ab sofort die Augen offenhielten und jeweils um 8:00 morgens am Eingang zum Großen Park den Agenten ihren Bericht gaben.
- Saltor wurde beim Klauen erneut erwischt und wanderte in den Kerker, um dort bis zu seiner Verhandlung Anfang oder Mitte des Kranichmonds zu schmoren, falls ihn niemand für 100 GS Auslösegebühr freikaufen würde. Zumindest die von Saltor genannten „Freunde“ (Diarmaid und Ciannait) waren nicht dazu bereit. Dumm gelaufen für den kleinen Dieb!
- Die Agenten kauften sich fast neuwertige Kleidung, um bei der morgigen Gartenparty keine schlechte Figur zu machen, und kehrten ins Wolfswappen zurück, um sich umzuziehen. PaiMuDan hatte ein Rendezvous mit Rallaniel und traf sich mit ihm am Eingang des Almgartens. Die beiden schlenderten zum Delikatessenmarkt.
- Pinos suchte den vermissten Saltor im Kerker der Stadtverwaltung, gefolgt von Mirha, Cerileas und Heru. Sie erfuhren von der saftigen Auslösegebühr. Diese misslungenen Diebstähle waren echt ein teurer Spaß für alle! Während Cerileas Morinn am Haus der Heiler besuchte, um sie über die geplatzte Verabredung mit Saltor zu informieren, eilten die anderen zu den Eltern Diarmaids in das Wynd-Viertel, um sich nach dem Aufenthalt ihres Sohns zu erkundigen. Sie erfuhren, dass er nach einem Besuch der Liederhalle noch auf den Delikatessenmarkt wollte.
- Cerileas verriet Morinn nicht den Grund für Saltors Abwesenheit – und die junge Heilerin tröstete sich mit einem Abendessen mit dem Larankrieger, gefolgt von einem trauten gemeinsamen „Betrachten des nächtlichen Sternenhimmels“ in einer Laube des Heilergartens.
- Rallaniel und PaiMuDan trafen am Delikatessenmarkt Diarmaid – und kurz darauf Pinos, Mirha und Heru. Diarmaid reagierte sehr verlegen auf den Versuch, von ihm für einen Gauner 100 GS locker zu machen. Als aber Rallaniel merkte, dass ein Freund seiner liebreizenden exotischen Begleiterin (PaiMuDan) ein Problem hatte, stiftete er gern den gewünschten Betrag – Hauptsache, PaiMuDan lächelte wieder entspannt!
- Wenig später zog sich Rallaniel mit PaiMuDan in das Äußere Almhaus zurück; die beiden hatten in dieser Nacht viel Spaß miteinander.
- Saltor wurde freigelassen und gelobte reumütig Besserung. Kein weiterer Taschendiebstahlversuch während Samhain, bei seiner Ehre!

23. Drache – Tag 3 in Almhuin

Die Agenten setzten ihre Ermittlungen fort; die Veranstaltungen des Samhain-Festes gerieten in den Hintergrund.

Erwähnenswerte Ereignisse:

- Mirha gewann den Kampf gegen Orsin, den nächsten Herausforderer um das Amt des Erenagh, verlor aber den zweiten Kampf gegen den Söldner Ruarc, der das Langschwert als Waffe wählte. Schade – aber sie verließ den Paradeplatz unter allgemeinem Beifall, denn schließlich hatte sie für die Ablösung Diarmaids gesorgt und damit für enorme Spannung für die letzten Zweikämpfe.
- Pinos unterhielt sich mit dem Hohepriester Plenydds, Ar ap Ulwyn, dem er im Tempel sein Plenydd geweihtes Kurzschwert zeigte, um als „Erwählter Plenydds“ das Vertrauen Ars zu gewinnen, der ganz offensichtlich unter hoher nervlicher Anspannung stand, aber keinen Grund sah, sich ausgerechnet dem aufdringlichen Fremden anzuvertrauen. Bei einem zweiten Gespräch bat Pinos den Priester, sich unter den Dienern des Tempels umzuhören, um festzustellen, ob es irgendwelche Beobachtungen bei den regelmäßigen Abendandachten Anwens in der gräflichen Seitenkapelle des Tempels gegeben hatte.
- Saltor beteiligte sich auch am 3. und letzten Tag des Schützenturniers wieder erfolglos. Der stolze Gesamtsieger war – wie jedes Jahr – der Elfenmensch Allavandriel, der gräfliche Jagdmeister, der bisher sehr arrogant gewirkt hatte, aber dank seiner Freundschaft mit Rallaniel, Diarmaid und Ciannait nun auch die Agenten freundlich zur Kenntnis nahm. Der „intime Kenner der gräflichen Umgebung“ gab geschmeichelt seine Einschätzung des gräflichen Beraterkreises zum Besten, dessen jeweilige Meinungsmehrheit den Ausschlag für die gräflichen Entscheidungen geben würde.
 - Josp ap Bevan, Kämmerer
 - Urien ap Sion, Kommandant der Stadtwache
 - Maxen ap Gwedir, Befehlshaber der ywerddonischen Seewölfe
 - Ioan ap Wendwyn, Befehlshaber der almhuiner Landstreitkräfte
 - Ar ap Ulwyn, Hohepriester Plenydds
 - Aled ap Heddwyn, Oberdruide
 - die drei Toissechs: Caolan, Rordan und Ioan ap Hopcyn
 - Diarmaid, Ex-Erenagh
 - Rallaniel, Hofbarde
 - Luigi Pavarotti, Leibarzt Stefans
 - Glenda fer Todwyn, Tochter des Grafen
 - Hyledd fer Emlyn, Amme des Grafen
 - Emer, eine der vier Hofdamen des Grafen
- PaiMuDan und Saltor besuchten die Weise Frau Ide im Haus der Heiler. Sie wusste offenkundig mehr über den Tod Anwens, als sie den Agenten erzählte, und bat sie um Verständnis für ihr Schweigen, für das sie Graf Bran ihr Ehrenwort gegeben hatte. Immerhin erfuhren die Agenten, dass Anwen – wie immer – auch in der damaligen Myrknacht den Plenydd-Tempel besucht hatte, um sich im stillen Gebet auf den neuen Monat vorzubereiten. Kurz nach ihrer Rückkehr ins Almhaus hätte sie dann plötzliche Herzbeschwerden bekommen und wäre an akutem Herzversagen gestorben. Graf Bran hätte zwar Allavandriel zu Ide um Hilfe geschickt, aber als sie durch das übliche

Gedränge der letzten Samhain-Nacht endlich ins Almhaus geeilt war, wäre es zu spät für ihre heilenden Kräfte gewesen.

Auf der gräflichen Gartenparty für die „Reichen und Superreichen“ Almhuins nutzten die Agenten die Gelegenheit, sich zwanglos mit den VIPs aus dem gräflichen Beraterkreis zu unterhalten. Besonders zwanglos lief die Party für Sherlock, der sich dank Pavarottis Vermittlung mit einer vollbusigen Kaufmannstochter in den Büschen des Almgartens vergnügte. Cerileas unterhielt sich mit zwei Hofdamen, zunächst mit der schwarzhaarigen moravischen Natascha Strychnitzky, die sich aber nur für sehr alte historische Fakten interessierte und nicht für ihn. Als er die hübsche Liadan um ihre Meinung zum ebenfalls auf der Party anwesenden God ap Gwyn bat und nicht verhehlte, dass er und seine Freunde sich nicht wundern würden, wenn dieser „Ehrenmann“ Dreck am Stecken hätte, verabredete sie sich mit ihm zum Abendessen am nächsten Tag. Pinos hätte auch gern mit einer Hofdame angebandelt, aber bis er sich die richtigen Worte überlegt hatte, waren die Schönen – erschöpft vom starken Punsch Pavarottis – schon zurück in ihre Gemächer im Äußeren Almhaus gewankt.

Schließlich waren die Agenten zusammen mit den Freunden Diarmaid, Ciannait, Rallaniel und Allavandriel – und den Dienern, die die Reste wegräumten – allein auf der Party im Almgarten. Der Punsch lockerte Allavandriels Zunge; von keinem Schwur gehindert, berichtete er Pinos, mit dem er sich gern zu einem herbstlichen Ausritt (nach Ende des Samhains) treffen würde, von der Nacht des Todes der zweiten Frau des Grafen. Er war zufällig anwesend gewesen, um mit Bran eine herbstliche Jagdexpedition nach Abschluss des Samhain-Festes zu besprechen. Plötzlich hätte die verzweifelte Hyledd Bran in Anwens Schlafgemach gerufen, da es seiner Frau nach Rückkehr aus dem Plenydd-Tempel sehr schlecht gehen würde. Er war Bran gefolgt und hatte gesehen, dass Anwen, von heftigen Schüttelfrösten gepeinigt, nur die Silben „*kein Kind, kein Kind*“ vor sich hin stammeln konnte. Bran nahm sie bestürzt in seine Arme und befahl Allavandriel, schnellstens Ide zu Hilfe zu holen. Bei ihrer Rückkehr war Anwen schon mit einem verzweifelten leeren Blick in den Armen des Grafen verstorben! Ide konnte nur noch den Tod feststellen – ein sehr starkes Gift hatte bereits begonnen, Anwens Körper zu zersetzen; keine Chance für dweomere Künste oder sonstige Wunder! Reste des Gifttranks befanden sich in Anwens silbernem Reisebecher – und auf ihrem Pult lag ein begonnener, tränenverwischter, Brief an Bran, den Anwen mit zittriger Hand verfasst hatte. Allavandriel konnte ihn buchstabengetreu wiedergeben:

„Mein lieber Gatte – ich habe Unrecht getan, und dabei wollte ich doch nur dein Kind austragen. Heute habe ich die schreckliche Wahrheit erblickt, und ihr Hohnlachen klingt noch in meinen Ohren. Ich muss die Konsequenzen tragen, Schluss machen mit meinen L...“

Für Allavandriel war es daher kein Wunder, dass Bran seither in Schwermut versunken war, denn den Grafen quälten die Selbstvorwürfe, mit seinem inständigen Kinderwunsch die geliebte Anwen in den Tod getrieben zu haben. Zu Anwens Besuchen im Tempel meinte der Jagdmeister leichthin, dass Brans Frau eben eifrig dem vorgeschriebenen twyneddischen Glauben gehuldigt hatte, was ihn nicht weiter wunderte, weil sie ja schließlich auf Vermittlung eines Plenydd-Priesters namens Rurix, der vor etwa 3 Jahren Almhuin verlassen hatte, um in den Osten Clanngadarns zu reisen, die zweite Gattin des Grafen geworden war. PaiMuDan hörte wie elektrisiert zu – und ein paar Rückfragen ergaben, dass dieser Rurix tatsächlich mit jenem thaumaturgisch begabten Drais-Diener identisch war, den die Agenten im vergangenen Jahr in Wystanweiler am Ystrad getötet hatten!

Cerileas entschloss sich, die seltsame „Blockade“ Diarmaids versuchsweise mit einem *Bannen von Finsterwerk* aufzuheben – und Laran liebte seinen Ordenskrieger und schenkte

ihm ein Wunder: Diarmaid bekam fürchterliche Kopfschmerzen und erinnerte sich, dass er am Anfang des Hirschmonds bei einer kleinen Sautour im Schauboot gelandet war, um sich noch ein wenig zu entspannen, in Begleitung der hübschen, honigblonden, grünäugigen, gut gebauten und hochgewachsenen Lonlinn, die zu Räucherwerk und Getränken so einen verführerischen Tanz aufgeführt hatte, dass er zu allem bereit gewesen war und ihr gern jedes Wort wie ein Baby nachgesprochen hatte, ehe er sehr müde geworden war und Lonlinn ihn kichernd allein im Separee zurückgelassen hatte. Diarmaid und seine Freunde bedankten sich sehr für die Beseitigung dieser peinlichen (und unheimlichen) Fremdsteuerung, ehe Ciannait sehr bestimmt ihren lieben Mann aufforderte, mit ihr einen längeren Spaziergang Richtung elterlicher Schmiede zu unternehmen und dabei verschiedene Dinge zu klären.

Während Heru Wilwarin ins Wolfswappen eilte, um die Folgen des reichlich geschluckten Punschs wegzuschlafen, gingen die Agenten zusammen mit Rallaniel zum Plenydd-Tempel, um noch an diesem Abend, kurz vor Mitternacht, die gräfliche Seitenkapelle und die darunterliegende Krypta zu untersuchen. Ohne Rücksprache mit Ar ap Ulwyn erschien ihnen das Unternehmen dann aber doch zu riskant, und sie verschoben den Plan auf den nächsten Morgen.

24. Drache – Tag 4 in Almhuin

Zum vereinbarten morgendlichen Zeitpunkt trafen sich die Agenten (bis auf Heru, der im *Wolfswappen* seinen Kater ausschließte) mit Ar ap Ulwyn im Plenydd-Tempel. Der Priester hatte seine Diener befragt und festgestellt, dass immer der gleiche Novize in den Myrknächten, in denen Anwen den Tempel aufgesucht hatte, Dienst gehabt hatte. Dieser Diener war seit 9 Monaten aus Almhuin weggezogen.

Auf Rurix angesprochen, meinte Ar ap Ulwyn, dass der eifrige Priester, der sich in seiner Freizeit für thaumaturgische Spielereien interessiert und deshalb hin und wieder die Wunderwerker besucht hatte, in den über zehn Jahren seines Tempeldienstes für die Fertigstellung des Bauwerks zuständig gewesen wäre.

Die Agenten weihten Ar in ihre Ermittlungen gegen finstere Dämonenanbeter ein und nannten God ap Gwyn als einen ihrer Hauptverdächtigen. Nein, Beweise hätten sie leider noch nicht. Ar war kooperativ und ließ den Tempel bis zum Läuten der ersten Nachmittagsstunde sperren, damit sich die Agenten ungestört im Innenraum und in der Krypta umschauchen konnten. Mirha entdeckte im Sockel der in die Krypta führenden Treppe eine Geheimtür, die durch Drehen eines Fackelhalters geöffnet wurde. Auf der Innenseite der Tür befand sich eine rätselhafte Kreidezeichnung – und ein schmaler Gang führte in altes Mauerwerk und dort eine Wendeltreppe ca. 25m hinab. Danach kam ein 6m langer Felsstollen, der blind endete – und nach intensivem Absuchen mussten die Agenten akzeptieren, dass sie hier so nicht weiterkamen.

Die Agenten verließen frustriert den Tempel; mit Ar vereinbarten sie, dass Priester Merfynn, den er ins Vertrauen gezogen hatte, ihnen helfen würde, wenn Ar selbst beschäftigt sein sollte und sie weitere Experimente in der Krypta ausführen wollten. Am Paradeplatz erfuhren sie, dass der neue Erenagh Almhuins feststand, ein mit der Ochsenzunge kämpfender Seefahrer aus den Küstenstaaten namens Diego Maradonna.

Im Almgarten trafen die Agenten Rallaniel, der nun anfang, mit Mirha zu flirten. Bei einer Bemerkung über den Hohepriester Plenydds verriet der Elf, dass Ar ap Ulwyn seit wenigstens 6 Monaten ein Liebesverhältnis mit der Hofdame Emer hatte. Rallaniel war darüber in

zweifacher Hinsicht enttäuscht, denn ein Priester sollte sich besser beherrschen, zumindest in der Öffentlichkeit, und wenn er schon eine Bettgenossin bräuchte, dann sollte er seine Wahl mit mehr Bedacht treffen und sich ein weniger „öffentliches“ Mädchen nehmen. Der Elf begleitete die Agenten in die Krypta und bestaunte den Geheimgang, entdeckte aber auch keine neuen Geheimnisse.

Da sich die Agenten für die Geschichte Almhuins interessierten, gab ihnen Rallaniel ein paar Auskünfte, um ihnen die Kosten für das Stadtarchiv zu sparen.

Über Almhuins Vergangenheit

Almhuin („Schönheit der See“) wurde schon vor Urzeiten von Zwergen auf diesem Felsrücken errichtet und „in grauer Vorzeit“, nach dem gemeinsamen Sieg der Coraniaid, Zwerge und Menschen über die Arracht, von den Coraniaid als Hafenstadt für ihre Fahrt in den Westen, nach *Emhain Abhlach*, ausgebaut. Noch heute prägt ihr zartgliedriger coraniaidischer Baustil das Straßenbild! Almhuin war damals der legendäre Hafen im Land *Eradoreth*, und die Menschenfreunde der Coraniaid, die hier lebten, erfreuten sich an einer kulturellen Blütezeit, während die Lande ringsum in Barbarei verfielen, auch als Folge des ersten Riesenkriegs, der im Norden Midgards zahlreiche Völker entwurzelte und zu Wanderungen in den Süden zwang.

Nach 2000 vL hatten sich in Clanngadarn von Druidenkönigen gelenkte Reiche gebildet; ihre Truppen überfielen das letzte Reich der Coraniaid, das reiche *Cuasadaim* [im Corran-Gebirge], und da die Coraniaid das Kämpfen verlernt hatten, und da sie ihre einstigen Verbündeten, die Zwerge und Menschen aus *Eradoreth*, im Stich ließen, konnten sie den Feinden nur unter größten Verlusten Einhalt gebieten. Die Überlebenden hatten die Schnauze voll und verließen nun auch via Almhuin diese Welt.

Eradoreth musste sich permanent der Überfälle der barbarischen Nachbarn und der Orcs und anderer Unholde erwehren, aber existierte weiterhin, bis 1480 nL der twyneddische Hochkönig Maolyn Mor ap Don das Reich verwüstete und Almhuin eroberte, ehe er zum Angriff auf die valianische Siedlungen der Provinz *Arderu* überging.

Gegen 1560 nL kehrten zahlreiche Coraniaid aus *Emhain Abhlach* zurück und kämpften an Seite der Twyneddin und der Grauen Meister im Krieg der Magier; nach dem Krieg war ihnen der Heimweg versperrt und sie ließen sich im Gebiet des alten *Eradoreth* nieder, u.a. auch in Almhuin. Dort vermischten sie sich mit der Bevölkerung; Almhuin wurde über die folgenden Jahrhunderte zu einem wichtigen Handelsstützpunkt und von erainnischen Königen regiert.

Vielleicht gab es unter den uralten coraniadischen Bauwerken einen geheimen Felsenkeller? Die Agenten ließen sich von einem etwas verwunderten Wachtposten der städtischen Liederhalle die beiden Kellerstockwerke zeigen; der obere Keller wurde als Lagerraum für Möbel und Gerümpel aller Art genutzt, der untere Keller war muffig und bis auf Schutt und Dreck leer. Hier kamen die Agenten also auch nicht weiter!

Während sie ratlos vor der Liederhalle herumstanden und ihr weiteres Vorgehen besprachen, verkaufte Cerileas seinen magischen Schild für 100 GS, um sich den kommenden Abend mit Liadan leisten zu können.

- Saltor, Sherlok und Pinos gönnten sich einen Abend im *Schauboot* und ermittelten „in Sachen Lonlinn“, ehe sie ins Wolfswappen heimkehrten.
- Mirha und PaiMuDan besuchten das Singspiel einer Musikantentruppe aus den Küstenstaaten, „der Barbar von Sevilla“, und sahen dort im Publikum außer Rallaniel auch den Stadtkämmerer Josp ap Bevan sowie Luigi Pavarotti und Sieffre ap Prydwyn. Anschließend trafen sie sich mit Rallaniel zu einer kleinen Tour durch die vornehmen Nachtclubs Almhuins, ehe alle drei im Schlafgemach des Elfen im Äußeren Almhaus die Nacht aufs Vergnüglichste miteinander verbrachten.

- Cerileas besuchte mit Liadan den „Glühenden Ofen“ im Altmarkt-Viertel, eine top-modische Halbblingskneipe. Liadan gab bereitwillig über God ap Glyn Auskunft:

God ap Glynn ist ein echtes Arschloch. Dieser „Edelmann“ hat kurz nach seiner Ankunft in Almhuin um meine „Dienste als Hostess“ gebeten, da er sowohl die Kaufleute und Händler der Stadt kennenlernen als auch ein passendes Quartier erwerben oder anmieten wolle, um sich hier auf Dauer niederzulassen.

Natürlich konnte ich diesen Auftrag nicht ablehnen – dafür sind wir Hofdamen ja da. An einem der ersten Abende, den er mit ein paar Kaufleuten in einem der exklusiven Nachtclubs verbracht hat – wobei der Geizhals selbst nur sehr wenig aß oder trank – bat er mich die Nacht mit ihm in seinem Zimmer in der Gräflichen Ruhe zu verbringen. Das lächerliche Goldstück, das er mir zusteckte, habe ich noch als Erinnerung an diese Beleidigung behalten (das uralte Teil trägt die Prägung „ap Wystan“). Ich bin doch keine wohlfeile Dirne!

Natürlich musste ich mich aber dem Wunsch des Edelmanns fügen und ging wie befohlen schon voraus zu der Luxusherberge; diesem God wollte ich dort den Kopf zurechtrücken und erklären, wie man in einer Stadt wie Almhuin eine Hofdame zu behandeln hatte, denn so etwas gehört schließlich zu meiner Verantwortung als Stadtführerin. Zum Glück begleiteten mich zwei gute Freunde unter den Panthern, die vor dem Nachtclub auf mich gewartet hatten.

In der Gräflichen Ruhe hatte mich Gods buckliger Leibdiener, ein gewisser Aled, mit einem schiefen Grinsen eingelassen und mir bedeutet, mich in der Schlafkammer für den Herrn herzurichten. Das war an sich schon eine Frechheit, aber als ich in der Schlafkammer Lederriemen, Peitschen, Zangen und Skalpelle sah, die offenbar zur Gestaltung des Abends auf mich warteten, gelang es mir, den etwas beschränkten Aled mit der Bitte um einen Krug Bier abzulenken, die Tür aufzuriegeln und um Hilfe rufend in den Gang der Herberge zu flüchten. Dank meiner Freunde wagte es Aled, der übrigens erstaunlich schnell hinter mir hergekommen war, nicht, mich zurück in das Zimmer zu schleifen, und ich entkam.

Dieser God verzichtete seither zum Glück auf weitere Dienste der Hofdamen, und ich beschloss, diese Demütigung ebenfalls für mich zu behalten. Dieser perverse Depp ist seither nicht mehr in meine Nähe gekommen, und das ist gut so. Sei vorsichtig, wenn du diesem mächtigen Mann in Almhuin in die Quere kommen willst, aber wenn du diesen Schuft wirklich zur Strecke bringen kannst, verdienst du auf jeden Fall mehr als nur meinen Beifall!

Liadan schlug Cerileas darüber hinaus ein Geschäft vor. Sie spürte, dass ihre Tage als Hofdame in Almhuin gezählt waren, und da sie gute einflussreiche Freunde in der südlich gelegenen erainnischen Hafenstadt Areinnall hatte, wollte sie – vielleicht schon im nächsten Monat – ihre Koffer packen. Sie rang dem Laran-Krieger das Versprechen ab, sie mit 20% an der Belohnung zu beteiligen, falls sich ihre folgenden Auskünfte als hilfreich für das Aufdecken der von Cerileas und seinen Helfern vermuteten finsternen Umtriebe in Almhuin erweisen würden.

Bei einem sommerlichen Fest im Almgarten hat Josp ap Bevan kichernd versucht, mich in ein Gebüsch zu zerren, „um es einer wie mir mal ordentlich zu besorgen“. Ich konnte mich zum Glück losreißen und hing diesen Vorfall nicht an die große Glocke. Tags darauf war Josp vornehm wie immer, also war er vermutlich betrunken gewesen oder so, und allein das war für den super-korrekten Kämmerer schon sehr ungewöhnlich. Prinzipiell hätte ich vorher nichts dagegen gehabt, mit Josp mal „nett auszugehen“, aber das ist erstmal vorbei.

Emer ist seit zwei Jahren Brans Geliebte – oder besser gesagt, war, weil der Graf seit dem Tod Anwens (fast) keinen Sex mehr will. Die gute Emer hat aber immer gern einen Hochgestellten in ihrem Bett und „tröstet“ sich jetzt anderweitig.

Der Almdrachen Hyledd hat eine verwundbare Stelle, die Bran ap Emlyn heißt, ihr Neffe ist und in der zwielichtigen Spelunke „Zur Grube“ arbeitet – was man in gewissen Kreisen Almhuins halt so arbeiten nennt, „logistische Spezialaufträge unter strengen Geheimhaltungsregeln“. Dieser Bran verkauft gelegentlich auch besonderes Pfeifenkraut, z.B. „Yolly Yamaika“ – mir genügte von diesem Zeug mal ein einziger Zug, um völlig albern herumzukichern. Hyledd schämt sich für ihren missratenen Verwandten – damit kann man sie unter Druck setzen.

Nach diesen ernsthaften Informationen widmeten sich die beiden nun an einer Verbesserung ihrer zwischen-menschlichen Beziehungen und landeten schließlich in Liadans Schlafgemach im Äußeren Almhaus.

25. Drache – Tag 5 in Almhuin

Bei ihrem morgendlichen Treffen mit Mathuin und seinen Freunden im Großen Park erfuhren Pinos und Sherlock, dass God am 24. Drachen kurz vor 2:00 pm sein Haus verlassen, sich im Großen Park beim Pferdemarkt mit verschiedenen Kaufleuten und Händlern getroffen und sich sehr für die angebotenen Pferde interessiert hatte; danach war er ins Bernabau-Stadion zum Viertelfinalspiel Hafen-Hauer : Almhuin-Äste gegangen. Um 8:00 pm war er wieder nach Hause gekehrt, hatte sich dabei aber vor dem Stadion kurz mit einem kurzhaarigen blonden Gaukler/Jongleur (Mitte 20) unterhalten, jenem eine Geldbörse gereicht und auf die Schulter geklopft. Der Blonde war darauf ins Altquartier marschiert, und dort hatten sie die Verfolgung lieber abgebrochen. Dieses Viertel war ihnen einfach zu gefährlich!

Im *Wolfswappen* waren die beiden einzigen anwesenden Agenten, nämlich Saltor und Heru, beim Frühstück. Saltor erzählte Heru, dass er keinen Bock auf weitere Recherchen in dieser von Wachen wimmelnden Stadt hätte; außerdem schmollte er, weil dieser doofe Cerileas ihm sein Mädchen ausgespannt hatte. Er hatte vor, sich schon am frühen Vormittag zu betrinken und den Verlauf des Samhain-Festes in ausgesprochen heiterer Verfassung zu erleben.

Rallaniel ließ unterdessen im Äußeren Almhaus seinen liebevollen Besucherinnen (Mirha und PaiMuDan) ein gutes Frühstück bereiten; Liadan bestellte Ähnliches für den strammen Laran-Diener Cerileas. Man begegnete sich im sehr geschmackvoll und edel eingerichteten Frühstücksraum des Anwesens. Emer und Natascha schliefen noch; Natascha wollte um 10:30 von Liadan geweckt werden, um rechtzeitig mit ihr ins Bernabau zu den Feuerschluckern zu kommen. Später wollte Natascha Emer abholen, um im Großen Park die Herbstdrachen der Kinder zu bewundern. Liadan ging dagegen später lieber in den Almgarten, um sich die druidischen „lebenden Statuen“ anzuschauen.

Rallaniel machte sich auch hübsch – gegen 10:00 am holten ihn zwei durch Los der Gilden bestimmte glückliche Verehrerinnen ab, um mit ihm zusammen die Jury für den heutigen ersten Tag des Eiskunstlaufs zu bilden; er musste gegen 10:30 dort sein.

Während des Frühstücks kam auch die verschlafene Ciannait hinzu, die sich erst um 3:00 pm in der Liederhalle die Elfenchöre anhören wollte. Sie freute sich, Cerileas zu treffen, und bat ihn um ein kurzes Gespräch unter 4 Augen. Sie gab ihm zwei goldene rubinbesetzte Ohringe, als kleines Zeichen ihrer Dankbarkeit, dass er dank seiner Frömmigkeit Diarmaids Verstand wieder zurecht gerückt hatte. Sie würde sich sehr freuen, ihn und seine Freunde eines Tages im Südosten Erainns, im fernen Cuanscadan, wieder einmal zu sehen, wenn sie dort ihre Dorfschmiede errichtet und – wer weiß – eine kleine Familie gegründet hätten.

Der Tag verging mit weitgehend fruchtlosen Recherchen. Irgendwo im felsigen Untergrund Almhuins verbarg sich ein düsteres Geheimnis, aber die Agenten hatten einfach keinen Zugang! Unter der Liederhalle befand sich ein ungenutzter großer Tiefkeller, den sie im Rahmen einer geführten Besichtigung näher untersuchten, wobei ihr Führer, ein Bediensteter der Liederhalle, nur deshalb seine Meinung über diesen Unsinn nicht äußerte, weil er die Goldstückchen nicht riskieren wollte, die er für seinen ungewöhnlichen Dienst erhalten hatte. Enttäuscht mussten die „Bewunderer der coraniaidischen Baukunst“ einsehen, dass dieser Keller nicht der Eingang in die Felskatakomben war, den sie sich erhofft hatten.

Am Abend stöberte PaiMuDan Diarmaid auf und bat ihn um seine Fürsprache bei einem Besuch der heiligen Felsengänge im Zwergenschrein; er sagte es ihr für den nächsten Morgen zu.

26. Drache – Tag 6 in Almhuin

Dank Diarmaids Einsatz, der tatsächlich sehr gute Freunde bei den zwergischen Bewohnern Almhuins hatte, war der alte Mahalpriester Dalmrin bereit, den Agenten die heiligen Felsengänge seiner Vorfahren zu zeigen. Leider boten die wenigen Stollen nichts, was für die Agenten, die für die raffinierten Details zwergische Baukunst gerade überhaupt kein Auge hatten, interessant aussah.

PaiMuDan kam auf die Idee, Dalmrin nach dem rätselhaften Zeichen zu befragen, das sie auf dem Inneren der Geheimtür in der Krypta des Plenydd-Tempels gesehen hatten – und Dalmrin erbleichte. Woher kannten die Fremden dieses böse Zeichen des miesen Drais-Kults, der vor ca. 400 Jahren das letzte Mal sein Unwesen unter Almhuin getrieben hatte?

Dalmrin verriet den Freunden Diarmaids, dass die Anbeter des blutrünstigen Gesichtslosen damals besondere sichelförmige Amulette getragen hatten, die mittels Stein-zu-Luft-Magie für Verbindungen zwischen verschiedenen Gängen gesorgt hätten, so dass ihre Kultstätte selbst für jene Zwerge außerordentlich schwierig zu finden war, die damals für die endgültige Vernichtung dieses Draiskultes in Almhuin gesorgt hatten. Sie hatten es damals auch deshalb so schwer gehabt, weil nach einem Unfall, bei dem der Sprössling eines erainnischen Fürsten beim Spielen in den leerstehenden Höhlen des Almhuiner Felsens ums Leben gekommen war, zusammen mit einem Dutzend anderer Kinder, die Zwerge eine Vereinbarung mit den Erainnern geschlossen hatten, zur Sicherheit der städtischen Bewohner. Diese Vereinbarung hatte vorgesehen, dass sämtliche öffentliche Zugänge zu den Katakomben zu schließen und sämtliche Karten restlos zu vernichten wären, auf dass jeder Anreiz, sich in das unterirdische Labyrinth zu begeben, zunichte gemacht würde. Dalmrin empfand den Vorwurf, die Zwerge wären schuld daran, wenn jemand in „ihren Felsgängen“ einen Unfall hätte oder dort eine finstere Kultstätte verstecken würde, nach wie vor als schwere Beleidigung, aber wenn es auch noch so blödsinnig sein würde, die Zwerge hielten sich jedenfalls eisern an ihren Teil der Abmachung. Möglich, dass der eine oder andere Hausbesitzer in Almhuin diese Verordnung ignorieren und die Felsengänge als kühlen Vorratskeller nutzen würde, aber das ginge die Zwerge nichts an.

PaiMuDan erzählte von ihrer Mission als Jäger von Draisdienern, deren Spur sie bis nach Almhuin gefolgt wären, und dem aktuellen Hinweis, dass unter dem Plenydd-Tempel ein geheimer Zugang in die Felsengänge bestünde. Dalmrin war entsetzt, konnte aber keine Hilfe bieten. Was war also zu tun? Ohne Beweise war ein öffentlicher Alarm sinnlos und würde nur die Kultisten verscheuchen und die Agenten zur Zielscheibe für Rachedaten machen.

Auf Nachfrage bestätigte Dalmrin, dass er einen Nachbarn Gods, den Kaufmann Dylan ap Colwyn, sehr gut kannte. Die Agenten besuchten zusammen mit Diarmaid und Dalmrin den an Husten leidenden Dylan und weihten ihn in ihre Geschichte ein. Dylan wollte sofort der guten Sache helfen; er konnte God sowieso nicht leiden. Von der Dachluke von Dylans Haus sah man über die 3m hohe Ziegelmauer in den Hinterhof von Gods Haus – und in einer Ecke erkannte man grasbewachsene Erdhügel. Sehr verdächtig!

Dylan war bereit, die Agenten durch sein Haus zu lassen, um ihnen einen heimlichen Zugang zu den zwischen den Häusern liegenden Hinterhöfen zu geben. Die Agenten freuten sich –

endlich Action! Ihr Plan war einfach und gut: rein in den Hinterhof, runter ins Dungeon, Tod allen Finsterlingen! Auch Diarmaid war Feuer und Flamme und wollte gern seinen Schwertarm der guten Sache leihen.

Die Agenten beschlossen, ihren Einsatz im Schutz der Dunkelheit auszuführen, und kehrten ins Wolfswappen, um sich tagsüber auszuruhen und für die nächtliche Mission vorzubereiten.

In der Unterkunft erreichte sie ein Brief.

Formular B/21 in der Fassung vom 1. Drachen 2400 nL (Antwortschreiben an unerfahrene Einsatztruppen)

An **Einsatztruppe West 007**

Von **P. N., Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft d. V. R.**

Betreff **Bericht #3 – Unsere Referenz: ETW 007 – A-002 – 2403nL – Schlange - 16**

Lob der Bericht ist unerwartet schnell eingetroffen; Inhalt und Ton i.O.

Tadel nicht erforderlich

Sonstiges

(1) Byrne liegt in einem völlig uninteressanten Sumpfgebiet. Der Eindruck, dass hier durchwegs dumpfe albische Hirten und Fischer eher versehentlich eine Stadt bevölkern, wird in zahlreichen anderen ETW-Berichten bestätigt [interner Vermerk: keine Querverweise erforderlich, gemäß § 23.5 der BO vom 15. Wolf 2399 nL]. Wir empfehlen, in diesem Stinkloch möglichst keine Zeit zu verschwenden; die Dumpfbacken sollen froh sein, wenn dort mal eine Sumpfhexe für etwas Abwechslung sorgt! Wir verstehen freilich, dass es in diesem Fall offenbar keine Wahl gab, verzichten deshalb auf einen Tadel (s.o.).

(2) Wir weisen darauf hin, dass Almhuin in Ywerddon (und nicht an der Westküste Albas) liegt. Wir möchten die Warnung vor Taschendieben aussprechen, die dort während des Samhain-Festes in großer Zahl die Straßen bevölkern. Wir empfehlen für den Aufenthalt das „Wolfswappen“; Kost und Logis sind dort kostenlos zu haben, falls man sich als seereisende Kaufleute der Vorwerk-Gesellschaft aus den Küstenstaaten „zu erkennen“ und dem Wirt die Parole „Staub gibt es überall“ gibt.

(3) Wir bitten um Zurückhaltung bzgl. Kontaktaufnahme mit „Natascha“ [interner Vermerk: paralleler Hinweis in n. Brief an Sp.Ag. N.], insbesondere bei Übernahme von „kleinen“ Aufträgen.

(4) Wir erwarten eine Antwort auf die Punkte (2) und (4) unseres Schreibens ETW 007 – A-001 – 2403nL – Schlange – 1. Wir vermuten, dass diese Antwort bereits unterwegs ist, und verzichten deshalb auf einen Tadel (s.o.).

(5) Wir wünschen viel Erfolg beim Kampf gegen Drais und/oder Samiel.

Gezeichnet: P.N.

Der Wirt war zwar enttäuscht, dass die „Vorwerkler“ ausgerechnet während Samhain seine Kneipe bevölkern mussten, aber er zahlte den „Kaufleuten“ sogar ihre bereits bezahlten Kosten zurück und begrüßte sie erneut aufs Herzlichste. Das Haus stünde ihnen zur Verfügung! Saltor spitzte die Ohren und ließ es sich gut gehen, während die anderen Freunde ihre Ausrüstung überprüften und sich auf den nächtlichen Einstieg ins Dungeon freuten.

Abends kam Diarmaid vorbei und entschuldigte sich: Ciannait wollte ihren Mann, der endlich sein Ehrenamt los war, nicht bei einem riskanten Abenteuer verlieren, und Diarmaid hatte ihr sein Wort gegeben, auf sie zu hören. Natürlich bestanden die Agenten nicht auf seinem Einsatz.

Nachts gingen die Agenten also durch Dylans Hintertür in die Höfe zwischen den Häusern. Pinos schläfernte (nicht ohne Mühe) die beiden Wolfshunde im Nachbargarten ein, vor denen sie Dylan zum Glück gewarnt hatte, und kurz darauf standen die Agenten im Hinterhof von Gods Haus.

Hier führte doch tatsächlich ein Schacht mit angelehnter Leiter in die Tiefe, der unten auf einen Felsengang führte!

Die Agenten merkten aber zu ihrem Leidwesen schnell, dass der übliche Dungeon-Crawl hier nicht funktionierte – der Felsen unter Almhuin war durchlöchert wie ein Schwamm!

Als sie schon die Suche aufgeben wollten, entdeckten sie eine verschlossene Tür, hinter der es nach Verwesung roch. Sie scheiterten aber am Schloss – und brachiale Gewalt wollten sie noch nicht einsetzen, um niemanden vorzeitig zu alarmieren.

Sie kehrten also um und informierten Dylan über ihre Entdeckung, ehe sie im *Wolfswappen* ins Bett gingen. Dort bat der Wirt Cerileas um Bestätigung der bisherigen Spesen bis zum Ende des 26. Drachen. Saltor hatte an diesem Nachmittag die besten Speisen und Getränke auffahren lassen, so dass sich die gesamte Zeche auf 250 GS belief! Cerileas unterschrieb die Spesenrechnung, hatte aber nicht das vom Wirt erwünschte „Vorwerksiegel“. Nun, das wäre kein Problem, meinte der Wirt augenzwinkernd, er hätte für solche Notfälle schon das passende Werkzeug, „passt schon“. Cerileas protestierte nicht, aber er ermahnte Saltor, sich ab jetzt anständig zu benehmen. Der Spitzbube schwor das bereitwillig, denn ihm war ja furchtbar schlecht.

[Nachricht wurde nach Standardprozedur für Agenten des V.R. verschlüsselt]

An den hochgeborenen Pankrēthis Nonscrupolous, Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft des Valianischen Reiches

Von Einsatztruppe West 007 unter der kommissarischen Leitung von Cerileas Selkārth

Betreff *Bericht #5, „Samiels/Drais-Verschwörung in Almhuin“ und Antwort auf „ETW 007-A-002-2403nL-Schlange-16“*

Unsere Referenz: *ETW 007 – B-005 – 2403nL – Drache – 26*

Haben Erkundigungen in Almhuin eingezogen, ob sich hier Anhänger des Drais- oder Samiel-Kultes verstecken. Heute, einige Tage nachdem wir in Almhuin eintrafen, erreichte uns Schreiben „A-002“ (Referenz siehe oben) das wir hiermit bestätigen und im Rahmen dieses Berichtes beantworten möchten (siehe weiter unten).

Bei unserem Eintreffen gab uns Agentin „Natascha“ (ohne dass wir sie direkt sehen oder mit ihr reden konnten) eine schriftliche Nachricht, dass in Almhuin nicht alles mit rechten Dingen zugehe und sie uns mit der Übernahme einer Aufgabe betrauen möchte. Die Nachricht war im Standardcode der Einsatztruppen West des V.R. verschlüsselt und trug ein Siegel mit einem halben Orobos. Wir gingen daher zunächst von der Annahme aus, dass „Natascha“ wirklich eine Agentin des V.R. ist. Ihre Legitimation uns Aufgaben zu erteilen konnten wir zwar nicht überprüfen, da ihre „Aufgabe“ aber verträglich mit unserer Absicht war eine potentielle Samiel- oder Drais-Kult-Verschwörung in Almhuin aufzudecken, beschlossen wir diesen Vorgängen nachzugehen (inzwischen wissen wir aus „A-002“, dass unsere Kontaktaufnahme mit „Natascha“ und Übernahme von „kleinen Aufträgen“ nicht erwünscht ist --- siehe unten).

Unsere bisherigen Ermittlungsergebnisse in Almhuin:

Graf Bran trifft „merkwürdige“ Entscheidungen die die politische Lage destabilisieren. Sein „Toleranz-Abgabe-Steuergesetz“ benachteiligt gezielt einzelne Gruppen wie Zwerge, Personen Erainnischen Glaubens, Zauberwerker usw. und schürt Unruhe in der Bevölkerung. Es erscheint sicher, dass Graf Bran systematisch manipuliert wird. Drahtzieher dieser Manipulationen scheint God ap Gwyn zu sein, der sich nach seiner Ankunft in Almhuin 2402nL systematisch in einflussreiche Positionen gebracht hat (Vorstand der Handlungsgilde, Vorstand Kommission für Wirtschaft und Abgaben) und „Gegenspieler“ wohl beseitigt hat. Es verdichten sich die Hinweise, dass God ap Gwyn kein anderer als der von uns gesuchte Deithlith ist (Bruder von Marthith und damit in die selbe Drais-Kult-Verschwörung verwickelt, über die wir schon in Bericht #2 informiert haben). Beobachtungen legen nahe, dass es sich bei ihm und seinem Diener um Todlose handelt. Es besteht der Verdacht, dass sie in den alten Zwergengängen

unter der Stadt versuchen den Draiskult wiederzubeleben. Wir werden weiter untersuchen und im nächsten Bericht darüber informieren, was wir herausgefunden haben.

Nun zur Beantwortung einiger Punkte aus „A-002“, soweit es uns angemessen und notwendig erscheint:

Zu (2): Vielen Dank für die Information bezüglich des „Wolfswappen“, die uns allerdings erst sehr spät erreichte. Wir möchten anregen uns solche Informationen im Voraus zukommen zu lassen, z.B. in der Form einer kompletten Liste von Vertragsherbergen des V.R. mit den zugehörigen Parolen (oder sonstigen notwendigen Erkennungsprozeduren).

Zu (3): Zur Kenntnis genommen. Wir werden in Zukunft noch zurückhaltender sein Aufträge anzunehmen, wenn Zweifel angebracht sind, ob die nötige Legitimation für die Aufträge vorliegt.

Zu (5) Vielen Dank, Wir werden weiter mit unserer ganzen Kraft gegen das Böse kämpfen und hoffen auch in Zukunft auf umfassende Unterstützung durch das V.R.

Almhuin, 2403nL – Drache – 26

Gezeichnet: C.S.

27. Drache – Tag 7 in Almhuin

Die Agenten trafen sich erneut mit dem herzschwachen Dalmrin und berichteten von ihrem Fund in den Katakomben Sie bräuchten unbedingt einen Schlosser mit Orientierungssinn, und Dalmrin versprach, sich in der Zwergengemeinde umzuhören. Die „Guten“ sollten abends wiederkommen.

Der Tag verging mit ergebnislosen Recherchen und Beobachtungen der VIPs.

Mirha hatte von dem ganzen Trubel die Schnauze voll und legte sich nach einem guten Mahl im *Wolfswappen* zur Ruhe; wenn ihre Klinge gebraucht würde, sollte man sie rechtzeitig wecken.

Abends präsentierte Dalmrin den jungen Schlosser Carmbin, der sich den Agenten anschloss. Sie drangen auf dem bekannten Weg in die Felsengänge ein und stießen kurz vor der bewussten Tür auf den mit einer blut/eiter-verschmierten Lederschürze bekleideten Aled, den Leibdiener Gods, der kurz vorher mit einer Sackkarre den „Großen Schlächter“ in den Draiskultraum gefahren hatte.

Aled packte sofort seinen Eisenstab und griff die fremden Schnüffler an, wurde aber von Pinos per *Schwäche* und *Heranholen* entwaffnet und schnell niedergeschlagen. Aled trug neben etwas Geld ein silbernes Amulett in Form einer Mondsichel bei sich! Heru nahm es an sich.

Hinter der diesmal unversperrten Tür lag ein widerliches Nekromantenlabor, in dem zahlreiche mehr oder weniger verwesene Leichenstücke herumlagen; der dreckverschmierte „Operationstisch“ war aber leer. Die Agenten eilten durch den widerlichen Raum hindurch und folgten den Felsengängen, die sich hinter der anderen Tür fortsetzten. Der Weg – durch Fleischteile und dunkle Flüssigkeitstropfen gut markiert – führte sie in nördliche Richtung, bis er – laut Carmbin etwa unter dem Plenydd-Tempel – in einem Stollen blind endete. Als Heru etwa 30 sec ruhig am Ende des Gangs gewartet hatte, spürte er eine Erwärmung des Sichelamuletts – und 90 sec später verschwand die Steinwand spurlos!

Dahinter führte ein 10m langer Gang in eine fackelerhellte Kultstätte, in der auf einem Steintisch der mit einem Langschwert bewaffnete „Große Schlächter“ mit Langschwert liegt, ein von Deithlith aus verschiedenen Leichenteilen zusammen-geflückter hünenhafter Untoter.

Im Gang stand ein gesichtsloser Draiswächter, der sich vor Heru verneigte und vor ihm langsam zurückwich. Der Söldner folgte ihm erleichtert in die Kultstätte. Dort stand ein zweiter Draiswächter, der offensichtlich ebenfalls keine Angriffslust verspürte. Zwei andere Felsengänge mündeten ebenfalls in diesen Kultraum, und dort standen je zwei weitere regungslose Draiswächter.

Cerileas wollte den Großen Schlächter untersuchen und näherte sich ihm vorsichtig. Kaum hatte er das getan, richtete sich der Schlächter auf. Der Larankrieger zögerte ein wenig mit dem Angriff. Der Schlächter tat das nicht.

Ein harter Kampf begann, den die Agenten für sich entschieden. Sherlock hackte dem unheimlichen Schlächter den Kopf ab und steckte ihn in einen der Säcke, die in einem Nebenraum der Kultstätte herumlagen (sie waren schon für die Kinderleichen des Samhain-Festes vorgesehen gewesen).

In einem anderen Nebenraum entdeckten die Agenten, zwischen blutverkrusteten Gefäßen und Kanülen, einige Pergamentblätter, die twyneddische Anrufungen Drais enthielten, die ein gewisser Deithlith ap Wystan „aus dem Gedächtnis, so wahr mir der Gesichtslose helfe“ aufgezeichnet hatte. Für die Gefährten war das Beweis genug, dass sie auf der richtigen Fährte waren, aber da die zittrige Handschrift nicht ausreichen würde, um God zu überführen, war es „offiziell“ leider kaum mehr als ein Indiz ohne echte Beweiskraft.

Kurz vor Mitternacht waren die Agenten zusammen mit Carmbin wieder im Hinterhof von Gods Haus, das still und verlassen dalag. Sie wussten ja, dass God den „Ring des Nippelogers“ besucht hatte, dessen Aufführung bis Mitternacht dauern würde. Ihnen blieben also etwa 30 bis 45 Minuten für eine Hausdurchsuchung.

Die Agenten riskierten es, entdeckten aber nichts Auffälliges, außer der sehr geringen Notwendigkeit für God und Aled, Nahrung zu sich zu nehmen, und einem unbenutzten Bett mit Lederriemen und Ketten (Deithlith konnte sich aber beherrschen, weil ihm der Draiskult viel besseres Blut bescherte).

28. Drache – Tag 8 in Almuin - vormittags

Kurz nach Mitternacht berieten sich die Agenten im Salon von Gods Haus, während sie die für den Objektschutz abgestellten Stadtwachen vorsichtig durch das Fenster beobachteten. Wie sollte es jetzt weitergehen? Rückkehr ins Wolfswappen oder Überfall auf den heimkehrenden God?

Pinos gab den Ausschlag: die Agenten wollten hierbleiben und auf God warten.

Als die Ausrufer aber die 1. Stunde des neuen Tages verkündeten, reichte es den Agenten. God ap Glyn kam nicht nach Hause, der hatte offenbar noch etwas anderes in dieser Nacht vor!

Die Agenten informierten Dylan über ihren sensationellen Fund in den Felsengängen, und der Kaufmann versprach (schon in seinem eigenen Interesse), dass er von der ganzen Sache nichts erzählen würde, aber inständig hoffte, dass dieser ekelhafte Kult vernichtet würde! Carmbin verabschiedete sich.

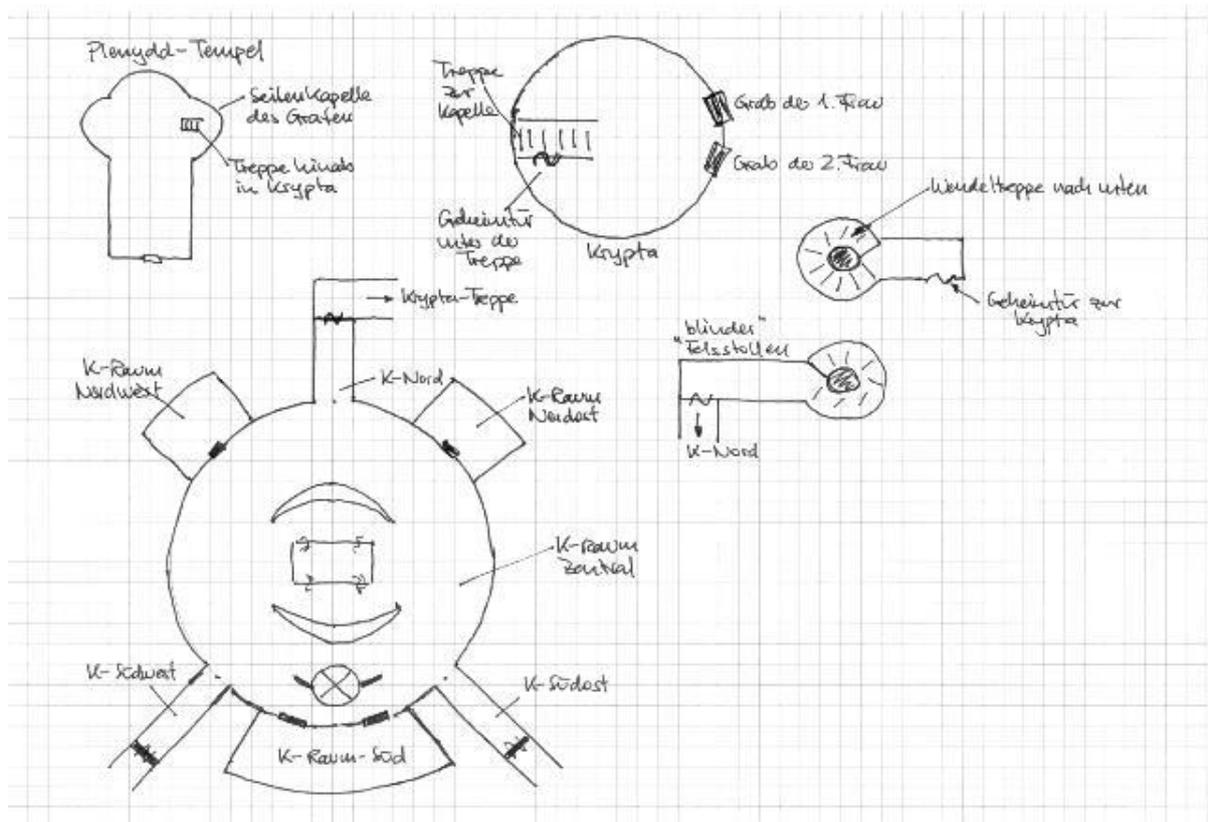
[Warum war God nicht nach Hause gegangen? Ganz einfach – God war am Ende des „Nippelogs“ ins Altquartier gegangen, um sich dort mit seinen Drais-Freunden zu treffen und die letzten Einzelheiten des Anschlags zu besprechen. Von dort aus begaben sich alle in die Felsengänge und in ihre Kultstätte, wo sie auf die von den Agenten verursachte Sauerei stießen. Die 4 erfahrenen Kultisten bewahrten zwar einigermaßen die Haltung, aber die jungen Novizen mussten sich erstmal übergeben und wurden dann zur Vernunft gebracht.]

Gegen 1:30 am waren die Agenten wieder im *Wolfswappen*, weckten Mirha (Saltor pennte seinen nächsten Rausch aus) und hielten schon wieder Kriegsrat. Pennen oder weitermachen?

PaiMuDan war für Action, also gingen die Agenten in den Plenydd-Tempel und weckten Ar ap Ulwyn, der sofort die Nachtmesse beendete, den Tempel für die Öffentlichkeit sperrte und „seine Freunde“ in Begleitung von 6 „Wölfen Plenydds“ (so nannten sich die Ordenskrieger Plenydds in Almhuin) in die Krypta ließ.

Das Sichelamulett in Herus Händen öffnete tatsächlich das Ende des Gangs. Der Draiswächter, der hier gewartet hatte, wich vorsichtig zurück, während die Agenten den Rest einer flammenden Ansprache Gods hören, der die Drais-Kultisten gerade an letztes Jahr erinnerte, als er Anwen gezeigt hätte, aus welchem Holz die echten Kultisten geschnitzt wären, und dass er freilich sich fürchterlich rächen würde an denjenigen, die diese Sauerei verursacht hätten, aber all das würde sie keinesfalls aufhalten, ihre Pläne für die kommende Nacht zu verwirklichen!

Die Agenten wollten gar nicht länger zuhören und stürmen in die Kultstätte. God aktivierte die Draiswächter in seiner Nähe, während die Kultisten in die Felsengänge flohen. Ihre Flucht scheiterte freilich an den Steinpfropfen, die ihre Amulette erst nach einer gewissen Wartezeit beseitigen konnten.



Pinos entwaffnete God mit *Heranholen*, der aber als Todloser auch ohne Dolch mit finsternen Drais-Zaubern und bloßer Hand sehr gefährlich blieb. Ein harter Kampf begann, bei dem Ar ap Ulwyn keine Hilfe war, weil er in dieser Kultstätte einfach keinen Zugang im Gebet zu seinem Gott fand.

Dank der Hilfe der Wölfe Plenydds töteten die Agenten „God“ bzw. Deithlith ap Wystan schließlich endgültig. Seine Leiche zerfiel zu Staub, und in seinem Inneren fand sich eine „stachlige Kastanie“ mit einer sehr finsternen Aura, die die Agenten vollständig ignorierten.



Die anderen Draisdiener wurden als Gefangene von den alarmierten Stadtwachen abgeführt; die alten Kultisten schwiegen verstockt, während die Novizen ihre Unschuld beteuerten.

Urien nahm die Aussagen der Agenten zu Protokoll; tolle Leistung, aber erstaunlich, dass es so eine „Truppe der Guten“ gab, nicht wahr?

Die Agenten behielten eines der Amulette, um einen Schlüssel zu haben für eigene Forschungen, und gingen gegen 4:00 am (nach vergeblicher Suche) zurück ins *Wolfswappen*. Nur Mirha und Cerileas suchten mit ein paar Soldaten zunächst noch ein paar Felsengänge ab, gaben dann aber die Suche nach dem verborgenen Deithlith-Schatz ebenfalls auf und kehrten auch in die Herberge zurück.

Am Morgen wurden die Agenten von zwei „Panthern“, den Elitekämpfern des Grafen, ins Almhaus begleitet, zu der bereits angekündigten Audienz beim Grafen, zu der sich alle Palastbewohner versammelt hatten.

Caolan, einer der beiden anwesenden Toissechs, ergriff auf Wunsch des gebeugten Grafen das Wort und bedankte sich für den selbstlosen Einsatz der Agenten im Kampf gegen das Böse. Die unglaubliche Entdeckung, dass God ein Diener Drais gewesen wäre, und ihr rasches Handeln verdiente höchste Anerkennung! Die Fremden sollten sich im Gästequartier im Äußeren Almhaus verwöhnen lassen und das restliche Samhain-Fest genießen; eine monetäre Anerkennung würde es sicher – nach Samhain – ebenfalls geben.

Mirha fand das Gästequartier so gemütlich, dass sie die Freunde bat, die weiteren Recherchen allein zu machen.

Ende gut?

28. Drache – Tag 8 in Almhuin - nachmittags

Die Agenten zogen in den Palast des Grafen um und unterhielten sich mit dem Wächter Ioan ap Glyn, der offenbar „wusste“, dass sie Agenten Josps wären, aber „ihm könnte man vertrauen, er würde nichts verraten“. Sie erzählten diesem aufdringlichen Kerl gar nichts!

Die Agenten verdrückten sich aus dem Palast und berieten mittags ihre weiteren Schritte im Großen Park, in dem sich der Festzug formierte. Was sollte jetzt noch Großes passieren? Der Draiskult war empfindlich gestört worden, also war es das gewesen, oder etwa nicht?

Pinos versuchte mit Ar über „sein Problem“ zu sprechen, doch der Priester bat um Geduld, „nach Samhain“ könnte er sich vielleicht Pinos anvertrauen, aber heute wäre noch zu früh.

Oder was war mit dem dritten Toissech, der seit Mitte des letzten Hirschmonds nicht mehr öffentlich gesehen worden war? Er war für die Agenten auch heute nicht zu sprechen, da er erkrankt wäre und keinen Besuch, egal in welcher Sache, wünschte. Pinos befragte einen seiner Schutzleute und erfuhr, dass Rordan davon ausging, im Kranichmond wieder zu genesen, aber nicht vorher. Seltsam.

Die Agenten besuchten Dylan und erfuhren, dass Rordan bereits von den Nathir-Heilern verarztet worden war.

Die Agenten besuchten die Nathir-Heiler und erfuhren, dass das nicht stimmte; Rordan war vermutlich „nur“ zu stolz, um wegen einer nicht-tödlichen Erkrankung gleich die Heiler zu rufen. Außerdem hörten sie von den enttäuschten Waisenkindern, dass nicht nur der Gnom Addic (schon vor einer Trideade) verschwunden war, der sonst ihren Umzug als Anführer und Gaukler begleitet hatte, sondern auch der blonde Ersatzmann, den die Heilerinnen zufällig in

der Stadt gefunden hatten, ein gewisser RatPit, ohne den die einstudierten Tänze und Tricks einfach keinen Spaß machten. Die Kinder hatten sich jetzt frustriert geweigert, überhaupt an dem finalen Festumzug teilzunehmen!

Am späten Nachmittag schauten die Agenten den Vorbereitungen für das Schwarzteichlicht-Feuerwerk im Großen Park zu. Hier bekam Pinos unbemerkt ein Schreiben zugesteckt.

Hey ihr,

Respekt, Respekt! Diese Untergrund-Geschichte mit diesen Drais-Dienern – irre! Der olle God ein fieser Finsterling? Hätte ich nicht gedacht! Aber vergesst nicht die wichtigere Angelegenheit – meine „Infos“ stärken Verdachtsmomente gegen die Obrigkeit Almhuins, nämlich Caolan (verkehrt mit Schlägerbanden), Rordan (angeblich erkrankt) und Ioan ap Hopcyn (seit kurzer Zeit ignoriert er alle Diener, wirkt seltsam abwesend) und Josp ap Bevan (Rauschgift?). Bitte um äußerst behutsame Ermittlungsschritte!! Viel Erfolg

- Eure Natascha.

Ein toller Hinweis dieser Natascha! Der brachte ihnen gar nichts!

28. Drache – Tag 8 in Almhuin - abends

Immerhin suchten die Agenten am Abend die im Altquartier liegende Spelunke namens *Grube* auf, denn Nataschas Hinweis auf das Rauschgift erinnerte sie daran, dass sie dort bereits mit Bran ap Emlyn, dem Neffen Hyledds, über seine Geschäfte im „Pulverhandel“ gesprochen hatten. Bran hatte ihnen gegen eine saftige „Gebühr“ verraten, dass er sich – wie jeden Monat – am Abend des Myrkdags mit einer guten Kundin, „Frau Blaithin“, treffen würde, die immer eine größere Portion guten Stoffs einkaufen würde.

Die Agenten hatten keine Idee, wie dieser Aspekt in die übrige Geschichte passen würde, aber genau das wollten sie ja herausfinden. Tatsächlich traf gegen 8:30 pm die blonde Blaithin in der *Grube* ein, natürlich beobachtet von den Agenten, die zusahen, wie sie mit Bran ap Emlyn in einem Nebenraum verschwand. Kurz danach verließ sie die Spelunke und marschierte zügig in den Norden Almhuins.

Pinos wollte Blaithin mitten auf einer Gasse des Altquartiers einschläfern, aber sein Zauber scheiterte.

Dieses „Missgeschick“ rettete Graf Brans Leben! Aber das konnten die Agenten in diesem Moment noch nicht wissen.

Die Agenten verfolgten also Frau Blaithin, die zum Almhaus eilte und dort tatsächlich eingelassen wurde! Nach 15 Minuten kehrte sie schon wieder zurück und schlenderte gemütlich in die *Aussicht*, um dort in aller Seelenruhe mehrere Cocktails zu schlürfen. Pinos wollte sich zu ihr gesellen, blitzte aber ab.

Um 10:15 pm brach Frau Blaithin nach ihrem dritten Cocktail auf und ging ins ärmliche Ostwald-Viertel. Dort verschwand sie gegen 10:35 pm in einem halbverfallenen Wohnhaus.

Als die Agenten ihr vorsichtig folgten, endete ihr Weg in der ehemaligen Küche an einer von unten verriegelten Falltür. Mist! Unschlüssig berieten sich die Agenten über das weitere Vorgehen, als PaiMuDan plötzlich Geräusche von unten bemerkte.

Die Agenten versteckten sich schnell im Hausflur. Die Falltür wurde entriegelt, und aus dem Keller kletterten drei Gestalten in die Küche: ein erainnisches bewaffnetes Söldnerpärchen

und ein junger waffenloser Mann. Alle drei wirkten unterernährt; ihre Rüstungen und Kittel waren zerschlissen und mehrfach geflickt.

Sie wollten durch den Hausflur auf die Straße eilen, als sie die Agenten bemerkten, die sie sofort für Angehörige ihrer Bewegung hielten, noch dazu, als die Agenten geistesgegenwärtig fragten, ob unten Frau Blaithin anwesend wäre. *„Die Chefin? Freilich, und sie hat angeordnet, sofort abzuhaufen, denn unsere Sache ist durchschaut und aufgefliegen, also nichts wie weg aus Almhuin, solange die Tore noch offenstehen!“*

Die Agenten lassen die drei NEUYs mit einem herzhaften *„Freiheit für Erainn“* durch und eilten in den Keller, das geheime Versteck von Frau Blaithin und ihren Helfern. Die blonde Assassinin wollte gerade ihre Sachen zusammenpacken, um ihrerseits in das ihr wohlbekanntes Labyrinth der Felsengänge zu flüchten und den Ausgang der Geschichte abzuwarten. Beim Anblick der Agenten zückte sie ihr Kurzschwert und forderte die Deppen auf, sich nicht in die Belange des Meisters einzumischen.

Das nützte ihr freilich nichts, es kam zum Kampf. Die Agenten forderten ihrerseits Blaithin auf, sich zu ergeben und Drais zu widersagen. Ihre höhnische Ablehnung machte den Gefährten klar, dass Blaitihn gar nichts mit Drais zu tun hatte – sie meinte Meister Samiel! Diese schnelle Schlussfolgerung schien wiederum Blaithin zu überraschen und zu verwirren, aber es blieb keine Zeit mehr zur Aufklärung dieses Rätsels, denn Blaithin wurde überwältigt. Sie biss ihre Zähne so fest zusammen, dass ein Giftzahn zerbrach und die Assassinin schnell verstarb.

Eine Durchsuchung des Verstecks brachte zwei wichtige Funde.

- Im Wohnraum lag in einer Schatulle ein Bündel von Liebesbriefen, die an die „Dame E“ gerichtet und vom „großen bösen Wolf“ unterzeichnet waren. PaiMuDan ging ein Kronleuchter auf – das waren Briefe des Plenydd-Priesters Ar ap Ulwyn an die Hofdame Emer, die Geliebte des Grafen! Jetzt verstanden alle die Nervosität Ars, der offenbar erpresst worden war, dieser Lüstling!
- In einer Rumpelkammer entdeckten die Agenten ein gefesselt und geknebeltes Mädchen, das Blaithin vor ihrer Flucht gern noch massakriert hätte. Es war Reya, die Nichte Rordans, die nach ihrer Befreiung sofort die Führung der Einsatztruppe übernahm und darauf bestand, sofort und ohne Widerrede zu ihrem einflussreichen Onkel gebracht zu werden, damit er diesen Halunken, die sie entführt und ihre Eltern getötet hatten, für immer und ewig das Handwerk legen würde.

1. Kranich – Tag 9 in Almhuin – Mitternacht bis 1:00 am

Auf den Straßen Almhuins wimmelte es nur so von maskierten und mehr oder weniger angetrunkenen Gestalten, die das Ende des Samhain-Festes und das Feuerwerk über dem Schwarzteich noch einmal so richtig genießen wollten. Reya und ihr Gefolge rempelten und drängelten sich durch die Menge und erreichten das Haus des Toissechs gegen Mitternacht, wo sie dank seiner Nichte sofort Zutritt hatten.

Rordan, der überhaupt nicht krank war, rannen Freudentränen über die Wangen beim Anblick seiner unversehrten Nichte, aber das hinderte ihn nicht daran, sofort ins Almhaus zu eilen. Viel zu lange hatte er geschwiegen, aus Angst um seine Nichte! Der Toissech Ioan ap Hopcyn hatte irgendeine fiese Missetat ausgeheckt, die irgendwie mit dieser bescheuerten

Toleranzsteuer zusammenhing, aber die Details waren jetzt egal, sicher war, dass Ioan ihn am 10. Tag des Hirschmonds in seinem Büro im Almhaus besucht und klargemacht hatte, dass er FÜR diese Toleranzabgabe stimmen sollte oder Reya wäre tot. Jetzt wäre höchste Zeit für eine sofortige Audienz beim Grafen! Und nein, Reya dürfte nicht mitkommen, aus, basta!

Um 0:15 erreichten Rordan und die Retter seiner Nichte das Palasttor des Almhauses und standen kurze Zeit später in der Tür der gräflichen Schlafkammer, wo sich ihnen ein verwirrender Anblick bot, denn Graf Bran gab es zweimal zu sehen, in einer ordentlich bekleideten und einer völlig nackten Variante.

Der Bekleidete erwürgte gerade den Nackten, der sich überhaupt nicht dagegen wehrte!

Während Rordan die Wachen anherrschte, Verstärkung zu holen, stürzten sich die Agenten in den Nahkampf gegen den bekleideten Grafen. Sie verstanden auch Rordans brillanten Einfall, der die Wachen fortgeschickt hatte, um zu vermeiden, dass sie sich zwischen sie und einen der beiden Grafen stellten.



Die Agenten hatten den richtigen Gegner gewählt, der mit blitzartig aus- und eingezogenen Krallen wie eine Bestie kämpfte, letztlich aber getötet werden konnte. Seine Gestalt zerfloss zu einem Säureklumpen, der die Kleider des Grafen und den Teppich dauerhaft ruinierte.

Cerileas hatte sich bereits während des Kampfs um den nackten echten Grafen gekümmert, der zwar lebte, aber offenbar vollständig gelähmt war.

Die alarmierten Kammerdiener kümmerten sich nun um den Grafen, während Rordan den Agenten und ein paar Wächtern zurief, ihn zum Büro Ioan ap Hopcyns auf der anderen Seite des Palastes zu begleiten. Er hatte nämlich von den gräflichen Wächtern erfahren, dass Ioan ap Hopcyn nach dem Besuch des Nippelogers kurz vor Mitternacht noch eine Audienz beim Grafen (angeblich in einer Sache auf Leben und Tod) gehabt und sich anschließend in sein Büro im Almhaus zum Schlafen niedergelegt hätte. Umso besser, da könnte man diesem Schurken ja sofort das Handwerk legen!

Zusammen mit den Wächtern drangen die Agenten in Hopcyns Gemach ein. Hier fanden sie die Leiche des Toissechs, der sich scheinbar mit einem Becher Gift das Leben genommen hatte, und einen mit zittriger Hand geschriebenen Abschiedsbrief.

„Mein Spiel ist durchschaut! Ein unverzeihlicher Fehler, für den es nur eine Konsequenz geben darf, und wenigstens dabei werde ich nicht straucheln! Graf Bran wird mir auf die Schliche kommen, das steht nun fest. Zu viele undichte Stellen, zu wenig Perfektion. Die erainnischen Freiheitskämpfer müssen sich einen besseren Helfer suchen. Ich habe versagt. Also Schluss...“

In einer Tasche seiner Robe fand man die Adresse des baufälligen Hauses im Ostwald-Viertel, dessen Keller Frau Blaithin und den NEUYs als Versteck gedient hatte, und ein Diagramm, das die Persönlichkeiten zeigte, die Einfluss auf Graf Brans Entscheidungen haben könnte. Rordan kochte vor Wut. Dieser Ioan war doch tatsächlich der Drahtzieher für irgendeine oberflächliche Sache gewesen, und jetzt hatte er sich einfach selbst gerichtet! Das war extrem unfair!

Während Rordan noch schimpfte, sahen sich die Agenten noch genauer um. Ihnen fiel auf:

- unter dem Teppich waren öligschwarze Spuren, die vielleicht mal ein Hexagramm gebildet hatten
- unter dem Bett lag ein verschmierter Dreckschlappen
- unter dem Tisch lag eine leere Phiolenflasche „Unsichtbarkeit“
- Ioans Leiche war purpurfarben und roch leicht nach Anis
- hinter dem Papierkorb lag ein zerknülltes Papierstück, mit einer Zeichnung und den Worten: *„Male dieses Diagramm ab und stecke es in Ioans Robe. Vernichte nachher dieses Original.“*

Dieser letzte Fund elektrisierte alle! Rordan kannte die Handschrift – es war die von seinem anderen Toissech-Kollegen, dem Erzmagier Caolan! Den wollte er sofort zur Rede stellen, und da die Wächter ihm versicherten, dass auch Caolan nach dem Nippeloger noch etwas in seinem Büro im Almhaus arbeiten wollen, waren es ja nur ein paar Schritte bis zu seiner Tür. Merkwürdig, dass er sich bei diesem Tumult nicht schon längst gezeigt hatte!

Nein, das war normal – denn Caolans Zimmer war leer, das Fenster stand offen – und man hörte und sah das tolle Feuerwerk an Almhuins Nachthimmel. Auf Caolans Arbeitstisch lag eine leere Phiolenflasche „Unsichtbarkeit“. Der Erzmagier war geflohen!

Die Agenten konnten zunächst nichts weiter unternehmen, weil mittlerweile die Panther des Grafen das Kommando übernommen hatten und niemand ohne Erlaubnis des Grafen bzw. Urien ap Sions, des Kommandanten der Stadtwache, das Almhaus verlassen durfte.

PaiMuDan eilte dennoch, in Begleitung einiger Wachen, zum Plenydd-Tempel hinüber, um dort Ar ap Ulwyn zu alarmieren – das hatten sie nämlich sowieso vorgehabt. Die pfiffige KanThai verriet dem schockierten Priester in aller Eile, dass sie und ihre Gefährten gewisse Briefe entdeckt hätten! Ehe Ar einen Nervenzusammenbruch erlitt, steckte sie die Briefe dem nun unendlich erleichtert wirkenden Priester heimlich zu. Mit Tränen in den Augen, offenkundig voller Sorge um das Leben des geliebten Grafen, hetzte Ar ins Almhaus und

bannte dort locker die *Lähmung* des Grafen. Plenydd liebte eben seine aufrichtigen frommen Diener, nicht wahr?

Urien hatte mittlerweile die Untersuchung des Aufruhrs im Almhaus übernommen. Caolan musste dringend vernommen werden, andernfalls würde wohl niemand ein Licht in dieses verworrene und verwirrende Dunkel bringen können!

Der immer noch unter Schock stehende Graf bat die Agenten, die sich bereits als Drais-Kult-Zerstörer hervorgetan hatten, sofort in Caolans Haus einzudringen und den Magier gefangenzunehmen. Urien fand das zwar keine gute Idee und wollte lieber seine Profis einsetzen, aber der Graf bestand darauf, einer nicht-twyneddischen Einsatztruppe den Vortritt zu lassen. Urien und seine Leute sollten sich aber in der Nähe bereithalten, falls die Spezialisten Verstärkung anfordern sollten.

1. Kranich – Tag 9 in Almhuin – 1:00 am bis 2:00 am

Die Agenten ließen sich zunächst von Ar und seinen Hilfspriestern im Plenydd-Tempel segnen und heilen.

Gegen 1:15 kletterten die Agenten über die Mauer von Caolans Anwesen in den Vorgarten, während Urien mit einigen Soldaten außen den Objektschutz abzog und Passanten sorgfältig auf versteckte Waffen absuchte, um den Agenten die notwendige Ablenkung zu geben. Urien hatte sie vor dem Kampfhund Caolans gewarnt, der nachts oft im Garten des Anwesens herumlief. Seine Leute hatten Anweisung, alle Fliehenden sofort festzunehmen, aber da am letzten Tag Samhains alle Diener normalerweise frei hatten, rechnete er mit einem leeren Haus. Es sollte kein Problem sein, den bestimmt schon 70-jährigen Magier mit einer energischen Aktion festzunehmen und gefesselt und geknebelt ins Almhaus zu bringen!

Die Agenten betraten Caolans Haus durch ein ungesichertes Schiebefenster im Erdgeschoss. Sie hörten, dass im Obergeschoss offenbar jemand in aller Hast seine Sachen packte; aus dem Pferdestall drang das Wiehern von Pferden.

Die Agenten huschten sofort ins Obergeschoss. Heru sicherte die Treppe nach hinten ab.

Sherlok und Cerileas stürmten in das Labor Caolans, als es jener (denn er hatte ihre Schritte gehört) durch die Hintertür verließ. Sein stämmiger Leibwächter (mit einer fetten Keule) deckte seinen Rückzug und kämpfte gegen Cerileas, Sherlock und Pinos, der erfolglos seine beliebten Heranholen-Zauber ausprobierte. PaiMuDan eilte unterdessen über den Korridor dem Magier hinterher.



Sämtliches Pech hatte sich in diesem Haus gegen die Agenten verschworen [soviele „1“ wurden noch nie hintereinander gewürfelt].

Im Kampf gegen den Leibwächter ging Sherlok zu Boden, dem Tode nah. Heru konnte Cerileas und Pinos nicht sofort zu Hilfe eilen, weil ihn der dumme Kampfhund ansprang, der die Treppe aus dem Erdgeschoss hochsprintete. Heru musste erst einige kräftige Bisswunden einstecken, bis er den Köter vertreiben und sich nun auch dem Leibwächter zuwenden konnte.

PaiMuDan kam unterdessen rechtzeitig in die Schlafkammer Caolans, um zu sehen, wie der Magier gerade die seitlich verschobene Rückwand eines Kleiderschranks durchschreiten wollte. Dahinter lag eine sehr geräumige leere verstaubte Kammer mit Holzboden. Ihr spontan geschleuderter Wurfstern rutschte ihr aus den feuchten Fingern. Caolan floh und schloss die Seitenwand, die mit einem Klicken einrastete.

Da sie mit Gewalt hier nicht weiterkam, eilte PaiMuDan lieber ihren Freunden zu Hilfe - und ging mit einem kritischen Rumpftreffer zu Boden. Die anderen schafften es aber doch endlich, den Leibwächter, der ein wenig Ogerblut in seinen dicken Adern hatte, zu töten. Aber sie hatten sich viel zu lange mit dem Wächter beschäftigt – Caolan hatte den notwendigen Vorsprung, um den Störenfrieden mit seinen wichtigsten Schätzen zu entkommen.

Die Agenten wollten gerade hinunter ins Erdgeschoss stürmen, da hörten sie, wie draußen die Stalltüren aufgestoßen wurden. Sie eilten an die Fenster im Obergeschoss und sahen, wie der Toissech auf dem Kutschbock eines offenen Zweispänners, auf dessen Ladefläche lediglich eine große Truhe festgezurr war, auf die Straße lenkte und seine Pferde zur Eile antrieb.

Urien und seine Soldaten handelten sofort und sperrten ihm den Weg ab, doch Caolan betätigte einen schimmernden grünen Stein in der Halterung seines Wagens und löste damit sofort eine gewaltige grüne und von Silberfäden durchzogene Halbkugel aus, die im nächsten Moment erlosch und alles, was sich darin befunden hatte, restlos vernichtete! Einige verstümmelte Körper von Soldaten und Passanten zuckten, Mauerteile fielen um, entsetzte Menschen rannten umher – und mitten hindurch preschte Caolan mit seinem Gefährt.

Unter den Opfern war auch Urien.

Heru hatte mittlerweile die Küche im Erdgeschoss untersucht und den Hinterausgang; wenn dort ein Hundeführer und der von ihm schwer verletzte Köter gewesen waren, dann waren die beiden jetzt weg. An Verfolgung war nicht zu denken.

Ein völlig geschockter Soldat kam in Caolans Haus geeilt. Die Agenten – ebenso geschockt – versicherten ihm, dass keine weiteren Zwischenfälle zu befürchten wären und sie hier im Haus des Magiers einfach noch weitere Spurensicherungen machen würden. An einen Krankentransport für die schwer verletzte KanThai dachte niemand – nicht einmal an Erste Hilfe! Dank ihrer körperlichen Robustheit überlebte PaiMuDan diese Gedankenlosigkeit trotzdem.

Caolan zerstörte mit einer weiteren gewaltigen grünen Kugel die Anlagen am Südtor und verließ Almhuin.

Die Spurensicherung in Caolans Haus hatte zwei Ergebnisse:

- Das Haus hatte einen Zugang in die Felsengänge, und nicht weit entfernt befand sich dort ein Raum, in dem am Boden ein Sechseck mit einer öligschwarzen Kreide aufgetragen war.
- In den Tagebüchern Caolans fanden sich zahlreiche schwarzmagische Zauberformeln, die Caolan von einem Mentor namens „S“ erlernt hatte, sowie sehr interessante Randnotizen

Frühjahr 2401 nL „*B. funkt. S. geschmeichelt. Als Mentor geeignet und bereit. Als Gegenl. „Macht in Almhuin + NEUY-Seelen für S“. Null Pr. Klausel f. Versagen leider wg. Blutspr. unleserl. – egal.“*

Luchsmond 2403 nL, Myrknacht: „*P. funkt. Das war selbst für S. abs. Neuland. Sehr interessant und sehr gefährlich!!! Nur 2 Kopievorgänge möglich – der erste innerhalb von 36 h, der zweite in exakt 6 Monaten. Passt prima. Null Aura.“*

Feemond 2403 nL: „*Ioan macht seine Sache verbl. gut. Auch S. hätte n. gedacht, dass sich unser toter Freund so teufl. gut bewährt – offenb. macht S. par. Exp., das er vor mir verschw. Demnach ist also der j. Howlyn „problem.“ als Ioan, soso. Viell. später rech.? In Almh. schaut es ganz so aus, als wäre ich nach Samh. die r. Hand Brans, als einzig Vernünftiger.“*

Hirschmond 2403 nL: „*Brianna = Teufelsweib. Im Kranichmond fette Zulage geben und in Urlaub schicken. Sie ist zu schade für S.“*

1. Kranich – Tag 9 in Almhuin – nach 2:00 am

Die mittlerweile bewusstlose PaiMuDan wurde endlich mit einer Trage ins Almhaus geschafft und die Nathirleute verständigt. Ide war längst schon beim Grafen gewesen und deshalb sofort zur Stelle. Sie war sehr erzürnt über diesen schlampigen Umgang mit einer so gefährlichen Wunde und verpasste – im 2. Anlauf – PaiMuDan eine *Allheilung*, die der KanThai wieder Kraft gab, sich am weiteren Geschehen zu beteiligen. Bei Nathir!

In dieser Nacht konnte niemand schlafen.

Die Agenten befragten Hywedd über den Tod Anwens, weil sie vermuteten, dass der Frau des Grafen am besagten Abend eine andere Person (oder sogar Hywedd selbst) diesen Giftbecher gegeben hatte, aber das war offenbar nicht der Fall.

Die Agenten befragen Josp, der den Konsum dieses stärkenden Pulvers zugab, dass ihm Caolan empfohlen hatte. Mehr konnte er aber nicht helfen.

Die Agenten befragten Emer, die gar nichts wusste.

Die Agenten befragten Ar, der seine Erpresserin als Brianna = Blaithin identifizieren konnte. Man bahrte nicht nur sie, sondern auch die von Caolan verursachten Toten und Verwundeten vor dem Plenydd-Tempel auf, und die Nathirleute und die Druiden halfen ebenfalls in dieser schweren Stunde, denn der Kampf gegen das Böse vereinte sie alle!

Um 8:00 am gab es eine Audienz beim Grafen. Überraschend war an diesem Morgen sein Sohn Hywel eingetroffen, der einen frischen Eindruck machte, sich bei den „Guten“ für ihr Eingreifen bedankte und um eine Zusammenfassung der Ereignisse bat. Das bekamen die Agenten erstaunlich komplett und gut hin! Sie wussten nur „beim besten Willen“ nicht, was mit dieser Bemerkung „Ar und Emer und Briefe“ in dem Diagramm Caolans gemeint sein könnte. Ar entrüstete sich, dass dieser perverse God ihm hier offensichtlich eine Beziehung

mit der Hofdame Emer unterstellen wollte, eine völlig absurde Idee! Überraschend pflichtete ihm Bran sofort bei, und damit hatte es sich.

Weiterhin erfuhren die Agenten folgende Neuigkeiten:

- Die gefangenen Drais-Leute waren entweder „junge Deppen“, die mehr aus Neugier bei diesem „Mond und Gruft“ – Kram mitgemacht hatten als aus echter Bosheit, und auf die jetzt 5 Jahre Zwangsarbeit im Dienst Ywerddons warteten, oder „alte Säcke“, die tatsächlich dem Gesichtslosen Gott in der Hoffnung auf Macht und Reichtum gedient hatten. Letztere empfanden die neuen blutigen Zeremonien, die „God“, ein Vertrauter Rurix, bei seiner Ankunft in der Stadt eingeführt hatte, als den lange ersehnten tatkräftigen Schub und waren zu jeder Sauerei bereit gewesen, auch zu der für die Myrknacht geplanten Folterung und Opferung der Waisenkinder zu Gunsten der Weihe des Großen Schlächters. Auf sie wartete der Scheiterhaufen.
- Die Durchsuchung des Drais-Kultraums und Gods Haus hatte keine weiteren Hinweise oder Wertsachen ergeben.
- Hywel und Ar hatten schon kurz miteinander gesprochen. Der Mangel an magischen Weiheschwertern musste aufhören; die Wunderwerker würden sich mit dem Plenydd-Tempel verabreden, um dieses Problem zu lösen.
- Jeder Agent bekam 1000 GS Lohn aus dem Säckel des Grafen.
- Das dämliche Toleranzabgabegesetz, eine Einflüsterung der verderbten Toissechs Hopcyn und Caolan, wurde natürlich zurückgenommen. Außerdem wurden die Zwerge gebeten, auf Kosten der Stadt eine genaue Kartographierung der vorhandenen Felsenkammern anzulegen und in geeigneter Weise zu bewachen.
- Am 7. Kranich würde die nächste öffentliche Anhörung in der Liederhalle stattfinden.

Nach einer langen Ruhepause, während der Cerileas von einer Weißen Pantherin träumte, auf deren Rücken er nach Norden ritt, trafen sich die Agenten abends mit Graf Bran und seinem Sohn Hywel, der ihnen seine Frau vorstellte, die kleine schwarzhaarige vollbusige Natascha, die sie angrinste und dabei ihr hübsches Köpfchen so schwenkte, dass ihre goldenen Halb-Orobor-Ohringe nicht zu übersehen waren.

Graf Bran wollte wissen, was die Agenten über Anwens Tod ermittelt hatten. Als er erfuhr, dass vermutlich God seine Frau vergiftet hatte, die sich von dem Drais-Kult lediglich ein Mittel gegen ihre Unfruchtbarkeit gewünscht hätte, ging es ihm sichtlich besser. Seine ganze verbleibende Tatkraft würden er und sein Sohn einsetzen, um Almhuin zu einem Multikulti-Refugium der Guten zu machen, fürwahr!

Außerdem baten die beiden Todwyns die Agenten um ihren Einsatz für den Hochkönig und stellten im Erfolgsfall jedem Abenteurer etwa 1000 GS Belohnung in Aussicht, wenn alles gut ging. Die Gefährten waren einverstanden, wenn sie sich einen Monat „Urlaub“ in der Stadt gönnen durften.

Kranichmond 2403 nL in Almhuin

Die Agenten genossen die Zeit in Almhuin. Ausrufer priesen sie als Helden, die gleich zwei fiese Verschwörungen aufgedeckt hatten, und zahlreiche erainnische Männer und Frauen fühlten sich sehr geehrt, wenn sie im Gästehaus des Äußeren Almhauses auf Einladung des ein oder anderen Agenten ein köstliches Mahl und die ruhmreiche Gesellschaft genießen durften. Die angenehme Zeit verging im Nu! Bemerkenswerte Ereignisse waren:

2. Kranich: Die ETW schickte ihren nächsten Brief ab.

[Nachricht wurde nach Standardprozedur für Agenten des V.R. verschlüsselt]

An den hochgeborenen Pankrethis Nonscrupolous, Sekretär der Abteilung Außenwirtschaft des Valianischen Reiches

Von Einsatztruppe West 007 unter der kommissarischen Leitung von Cerileas SelkARTH

Betreff Bericht #6, „Samiels/Drais-Verschwörung in Almhuin“ zweiter Teil

Unsere Referenz: ETW 007 – B-006 – 2403nL – Kranich – 2

Fortsetzung des Berichtes #5 aus Almhuin.

Haben unsere Ermittlungen in Almhuin inzwischen abgeschlossen.

Hintergrund der nun bewiesenen Umtriebe in Almhuin war eine Samiels-Verschwörung. Unter dem Einfluss des „grünen Jägers“ bereiteten seine Anhänger in Almhuin den politischen Umsturz vor. Im Untergrund wurde von God ap Glynn alias (dem uns bereits bekannten) Deithlith die Wiederbelebung des Drais-Kultes vorbereitet. Dies konnten wir aufdecken und kurz vor dem geplanten Putsch Deithlith mitsamt seinen Anhängern stellen und in einem Kampf mit Unterstützung des lokalen Twynedd-Tempels besiegen. Parallel zu den Drais-Aktivitäten wurden wichtige Persönlichkeiten im Umfeld des Grafen Bran ap Todwyn beeinflusst mit dem Ziel die Macht am 1. Kranich zu übernehmen. Dazu sollte als letzter Schritt noch der Graf selbst durch einen „Klon“ ausgetauscht werden. Dies konnten wir durch unsere Ermittlungen und Kampfeinsatz in letzter Sekunde verhindern. Die Verschwörung in Almhuin kann als abgewehrt betrachtet werden und wir haben uns die Anerkennung und das Wohlwollen des Herrschers, Graf Bran ap Todwyn und seines Sohnes Hybel ap Todwyn errungen.

Leider fehlen uns bis jetzt klare Anweisungen, ob wir in solchen Fällen (nach erfolgreichem Abschluss einer Mission) uns als Beauftragte des Valianischen Reiches zu erkennen geben und die besten Grüße des Seekönigs übermitteln sollen. Nach kontroverser interner Diskussion haben wir uns entschlossen dies einstweilen nicht zu tun und auf explizite Anweisungen des V.R. zu warten. Wir planen uns noch bis zum Ende des Kranichmondes in Almhuin aufzuhalten, danach wollen wir in Richtung Norden (Dinas Taran, dann Darncaer) aufbrechen um im Interesse des Clanngardarnischen Hochkönigs einige „Probleme“ zu untersuchen, hinter denen wir weitere dunkle Machenschaften von Samiel vermuten.

Sonstiges:

(1) Wir haben, wie im Antwortschreiben A-002 empfohlen, zunächst auf Kosten des V.R. im Wolfswappen logiert (später war eine kostenlose Unterkunft im Almhaus möglich). Der Wirt versicherte uns, dass zur Abrechnung solcher Übernachtungen normalerweise ein Siegel des V.R. verwendet werde. Da uns ein solches Siegel noch nie ausgehändigt wurde, setzte er ersatzweise sein Siegel unter die Abrechnung. Sollten wir versehentlich bisher kein Siegel erhalten haben, bitten wir umgehend um Zusendung des fehlenden Siegels. Anderenfalls erbitten wir Anweisungen wie solche Abrechnungen in Zukunft durchzuführen sind.

(2) Ohne weitere Nachforschungen in dieser Richtung unternommen zu haben, glauben wir die Agentin „Natascha“ als die Freundin von Hybel ap Todwyn erkannt zu haben. Sollte diese Beobachtung richtig sein hat das V.R. hier ja gute Möglichkeiten die diplomatischen Beziehungen zu diesem aufstrebenden Küstenstaat positiv zu beeinflussen. Wir empfehlen aufgrund unserer Beobachtungen vor Ort Natascha die Order zu geben diese Liaison aufrecht zu erhalten.

(3) Unter Bezug auf die in unserem Bericht #5 geäußerte Bitte um Zusendung von Kontaktadressen und Listen von Vertragsherbergen bitten wir darum dies bevorzugt für unsere neuen Zielorte Dinas Taran und Darncaer zu bearbeiten.

Almhuin, 2403nL – Kranich – 2

Gezeichnet: C.S.

- 3. Kranich: Cerileas beteiligte Liadan im Namen der ganzen Gruppe an der Belohnung; die Hofdame hatte ihren Dienst aber trotzdem schon gekündigt. Sie fühlte sich für dieses

Amt allmählich zu alt und reiste am nächsten Tag in den Süden Erainns; Cerileas schenkte sie zum Dank für ihren großzügigen Anteil eine traumhafte Nacht, und, bei Laran, Liadan war keinesfalls zu alt, um einen Mann mehr als glücklich zu machen!

- 5. Kranich: Auf der Straße zwischen Almhuin und Areinnall wurde in einer Waldlichtung die Kutsche Caolans entdeckt, zusammen mit den dort immer noch angeschirrten Pferden. Die Wachleute näherten sich vorsichtig und bemerkten das Blinken eines Grünen Steins, aber zu spät! Die gewaltige *Auflösung* vernichtete um ein Haar sämtliche Augenzeugen. Caolan blieb spurlos verschwunden.
- 7. Kranich: Bei der Versammlung in der Liederhalle bedankte sich Graf Bran für den Einsatz der „guten Leute“, die gleich zwei finstere Machenschaften in der Stadt aufgedeckt hatten, einen finsternen Kult des widerlichen Drais unter Anleitung Gods und einen niederträchtigen Anschlag des bisherigen Toissechs Caolan, dessen Flucht allen gezeigt hatte, was er wirklich von den Bewohnern Almhuins gehalten hätte. Caolan hatte auch Ioan ap Hopcyn, den zweiten Toissech, ermordet! Der Graf kündigte an, dass er von nun an erstmal mit einem einzigen Toissech, nämlich Rordan, arbeiten wollte. Außerdem würde sein Sohn Hywel sich von jetzt an verstärkt um die Belange Almhuins kümmern und seine eigenen Berater wählen. Wichtig sei, dass man in Almhuin einen vernünftigen Weg fände, eine für alle Bewohner zukunftsweisende Richtung einzuschlagen.
- 9. Kranich: Die gefangenen Drais-Kultisten wurden enthauptet und verbrannt. In der Stadt wurden einige andere einflussreiche Leute vermisst, die von „kurzen Ausritten“ nicht mehr nach Almhuin zurückgekehrt waren oder überraschend auf längere Seereisen in andere Länder unterwegs waren.
- 12. Kranich: Stadtkinder finden in einem leerstehenden Lagerhaus am Rand des Altquartiers die bereits in Verwesung übergegangene gefesselte und geknebelte Leiche des Gnomengauklers Addics.
- 28. Kranich: Abschiedsparty der Todwyns für Almhuins neue Helden
- 28. Kranich: Die Agenten werden in der Garnison von Urien ap Sion und Ar ap Ulwyn als Panther Brans per heiligem Schwur [wie *Geas*] eingeschworen:

Ich, ..., schwöre hiermit vor Plenydd, dem Lichtbringer, und vor den hier versammelten Zeugen, dass ich dem heiligen Orden der Panther treu und aufrichtig dienen werde, bis ich von diesem Eid entbunden werde oder sterbe. Insbesondere werde ich (i) Graf Bran ap Todwyn, seine Familie und seine legitimen Nachfolger mit meinem Leben schützen, (ii) alle Aufträge meiner rechtmäßigen Vorgesetzten im heiligen Orden der Panther und deren Bevollmächtigter vollständig und kritiklos nach bestem Können ausführen, und (iii) alle meine Kräfte bis zum letzten Atemzug einsetzen zur Vernichtung finsterner Dämonen oder Artefakte. Das alles will ich getreulich tun, und darauf hat Plenydd und der heilige Orden der Panther mein Eidwort, vor all den hier versammelten Zeugen.

Die Agenten erhielten nach ihrem Schwur einen silbernen Anhänger, der das (neue) Abzeichen der Almhuiner Todwyns zeigte, silberne Sterne auf blauen Wogen, einen weißen Panther, und blaue Sterne auf silbernem Himmel.

Cerileas weigerte sich zunächst, die Eidformel nachzusprechen, gab aber nach einer Unterredung mit Ar (und einem Traum, in dem Laran ihn mit gezücktem Schwert von

hinten in den Rücken piekte, damit er endlich dem Panther in die Berge folgte) nach und leistete ebenfalls den Eid.

Rabenmond 2403 nL

Die Agenten ritten in 5 Tagen ins 250 km entfernte Dinas Taran und erreichten die Festung am Nachmittag des 7. Tag des Rabenmonds. Hier wurden sie dank ihrer beiden von Graf Bran beauftragten Begleiter sofort in die Burg gebracht und lernten dort – nach einer kurzen Erfrischungs- und Säuberungspause – den kranken und alten Flaith Rhys ap Howlyn kennen.

Der Flaith traute erstmal kaum seinen Augen und beriet sich im Flüsterton mit seinen Beratern, den die Agenten mit etwas Mühe sogar verstehen konnten.

„Dieses armselige Trüppchen soll also Brans Elite sein, die ich dem Hochkönig nach Norden schicken soll? Diese Todwyns verspotten mich doch nach Strich und Faden! Bei allen Geistern und Göttern! Diese Unverschämtheit erfordert eine deutliche Antwort! Was? Ich soll mich mäßigen?“

„Gewiss, mein Fürst, bedenkt doch die Schlauheit dieser Geste, noch dazu die eines Freundes - sofern diese fremdländischen Strolche keine offensichtlichen Stümper sind, kann sie auch der Hochkönig kaum zurückweisen! Seht ihr? Damit zeigt der Süden seinen Respekt vor Darncaer, ohne eigenes Blut zu riskieren. Wenn es schief geht, dann haben wir wenigstens keine Einheimischen geopfert!“

„Hmm, verstehe. In der Tat kein dummer Gedanke. Was empfiehlt ihr mir also?“

„Stellt diese Strolche auf eine Probe, um Eurer Sorgfaltspflicht gegenüber dem Hochkönig und Eurer Verantwortung gegenüber den Ywerddonern gerecht zu werden. Wir hätten da vielleicht einen passenden Vorschlag!“

Rhys hieß die Panther also willkommen in Dinas Taran. Brans Panther wären ja nicht nur für ihren Mut und ihre Kampfkraft, sondern auch für ihr weitreichendes Wissen bekannt, und er hätte da einen Disput mit seinen Beratern, bei dem sie ihm bestimmt helfen könnten. In Chryseia sollte ein Töpfer einen „gerechten Weinbecher“ erfunden haben, der ganz ohne Magie oder bewegliche Teile dafür sorgen würde, dass sich beim Austeilen des Weins niemand mehr als die erlaubte Menge einschenken würde. Solange man beim Einschenken das zulässige Maß nicht überschritt, könnte man seinen Wein ganz normal genießen – würde man aber versuchen, sich heimlich mehr zuzuteilen, würde sich der ganze Becher von selbst entleeren! Rhys wünschte sich solche Becher auch an seiner Tafel, aber seine Berater wären sich noch uneins, wie ein solcher Becher aussehen müsste. Bestimmt könnten die Agenten eine Skizze anfertigen?

Das konnten sie – und damit waren sie nun endgültig willkommen in Dinas Taran.

Anhang: Persönlichkeiten in Almhuin

Aled ap Heddwyn, Oberdruide

Der Druiden (64) wohnt im Almhuin.

Allavandriel, Jagdmeister des Grafen

Der Sioduin (Elfenmensch) Allavandriel (50) wirkt sehr feminin (null Bartwuchs) und jung. Er lebt seit 15 Jahren in Almhuin (und wohnt mit einem Halblingskoch im Osttor-Bezirk), dessen elfische Vergangenheit er zu schätzen weiß. Als Waldläufer kennt er sich in den benachbarten Bergen und Hügeln hervorragend aus und arbeitete ab und zu als „Jagdmeister“ für den Grafen, wenn jener sich in früheren Jahren den Spaß einer ausgedehnten Jagd erlaubte. Seit dem Tode Anwens ist es damit leider vorbei. Er verdient sich seinen Unterhalt jetzt häufiger als früher als Geleitschutz bei wertvollen Landtransporten und legt deshalb großen Wert auf seinen Ruf als Meisterschütze.

Anwen fer Brynmor, Druidin

Anwen (33) wohnt im Almhuin; sie ist die treue und talentierte Assistentin Aleds.

Ar ap Ulwyn, Hohepriester Plenydds

Der gut gebaute Priester (48) wohnt im Inneren Alm-Haus, ist aber tagsüber fast immer im Plenydd-Tempel. Er ist seit 12 Jahren im Almhuin. Ar wird – wenn er das wünscht – von Weißen Wölfen begleitet, einer twyneddischen Ehrengarde für hohe Würdenträger. Ar ist nicht nur der Chef des Almhuiner Tempels, er ist der höchste Plenydd-Priester Ywerddons!

Bran ap Todwyn, Graf von Almhuin

Der 57-jährige Graf Bran ap Todwyn lebt seit ziemlich genau einem Jahr zurückgezogen im Inneren Almhaus und lässt sich nur selten bei Paraden oder Zeremonien im Plenydd-Tempel oder im Almhuin sehen. Graf Bran ist der twyneddische Fürst Almhuins, der vom Flaith eingesetzt wurde und ihm berichten muss. Er war in all den Jahren seiner Regentschaft an einer interessenausgleichenden Entwicklung Almhuins interessiert und hat erfolgreich ethnische Spannungen – zwischen Zwergen & Erainnern einerseits und den (in der Minderheit befindlichen) twyneddischen Neubürgern – vermieden. Die Almhuiner fühlen sich als eigenständige „Groß-Sippe“ und erinnern sich gern an die eradorische Vergangenheit. Hier geht es wesentlich friedlicher zu als im restlichen Ywerddon, wo erainnische Rebellen mit Waffengewalt und Terrorakten die twyneddischen Besatzer vertreiben wollen.

Graf Bran ap Todwyn hatte als 26-jähriger, also vor 31 Jahren, Mair fer Todwyn geheiratet. Schon zwei Jahre vorher, also vor 33 Jahren, war er in Almhuin als neuer Fürst eingeführt worden, nachdem der vorherige Herrscher bei einem „Jagdunfall“ (ein Anschlag der NEUY?) ums Leben gekommen war. Von Beginn an sorgte Bran für die Einbeziehung der erainnischen Bevölkerungsmehrheit und führte z.B. das Amt der drei Stadtsprecher (*Toissech*) ein, die sich um städtische Angelegenheiten kümmern und ihm ihre gemeinsam gefassten Beschlüsse zur Umsetzung oder Ablehnung vorlegen sollten.

Mair starb bei der Geburt seines Sohnes Stefan ap Todwyn, vor 30 Jahren; Bran ernannte ihn bereits nach der Geburt (und mit Zustimmung des Flaiths) zum Nachfolger als Herrscher Almhuins. Stefan litt von klein auf unter zahlreichen Krankheiten und seit wenigstens 15 Jahren unter epileptischen Anfällen. Wenige Monate vor Stefans Geburt hatte eine „Hofdame“ Brans ersten Sohn geboren, Hywel ap Todwyn, den Bran als seinen Sohn anerkannte und der seit 10 Jahren in Almhuin und vor allem in Ywerddon in diplomatischer Mission unterwegs ist.

Vor 19 Jahren hatte eine andere „Hofdame“ Brans erste und einzige Tochter geboren, Glenda fer Todwyn, die er abgöttisch liebt und verehrt. Wie Stefans Mutter auch lebt Glendas Mutter gut versorgt in einem kleinen ywerddonischen Anwesen im Süden des Landes.

Vor 4 Jahren heiratete Bran erneut, Anwen fer Glynn, eine wunderschöne junge Frau und Tochter eines bedeutenden twyneddischen Häuptlings aus dem Osten Clannagarns; ein damals in Almhuin lebender Diener

des Plenydd-Tempels, ein gewisser Rurix, der sich auch auf das Zubereiten stärkender Elixiere für Geist und Körper verstand, hatte den Kontakt zwischen den beiden hergestellt. Die Ehe blieb leider unfruchtbar.

Caolan, Toissech

Caolan (72) hat ein Büro im Inneren Almhaus. Der Elfenmensch war ein Schüler eines der angesehenen Erzmagier und ist seit 10 Jahren Toissech, den Graf Bran unter dem Applaus aller Fraktionen ernannt hatte. Caolan ist in Almhuin sehr beliebt – er spricht auch unangenehme Erkenntnisse klar und deutlich an und überrascht immer wieder mit kreativen Lösungen. Viele halten ihn für die zuverlässigste Stütze des Grafen.

Ciannait, Hofdame

Ciannait (26) wohnt im Äußeren Almhaus zusammen mit den anderen drei Hofdamen. Die Tochter eines almhuinischen Händlers ist eine kluge und freundliche Blondine.

Diarmaid, der amtierende Erenagh Almhuins

Diarmaid (35) wohnt im Wynd in der elterlichen Schmiede; er war ein Söldner, der beim Samhain vor 4 Jahren zum Erenagh wurde und seither sein Auskommen hatte. Er ist mit der „Hofdame“ Ciannait verheiratet und während des Festes leicht bei verschiedenen Ereignissen zu finden. Er will sich in Ywerddon als Schmied niederlassen, denn von seinen zwergischen Freunden hat er eine Menge über diese Kunst gelernt. Eine Ende der ehrenvollen Verpflichtung als Erenagh kam Diarmaid sehr gelegen. Der ganze Erenagh-Kram existiert, weil Graf Bran die Tradition der vorherigen erainnischen Fürsten, die immer einen stellvertretenden Kämpfer an ihrer Seite wussten, fortgesetzt hat.

Emer, Hofdame

Die wunderschöne grünäugige Emer (28) gehört zum Volk der Schlange. Sie arbeitete als Schauspielerin, bevor sie dank Urien ap Sion als eine der erainnischen „Hofdamen“ vorgeschlagen wurde. Sie wohnt seit 3 Jahren im Äußeren Almhaus.

Glenda fer Todwyn, „Prinzessin“

Glenda (19) ist tatsächlich durch und durch „blond“. Sie sieht super aus und trägt sehr geschmackvolle Gewänder. Ihr Vater liebt sie abgöttisch. Sie versteht viel von den schönen Künsten und singt und spielt die Laute mit gutem Geschick. Sie wohnt im Inneren Alm-Haus zusammen mit ihrer Anstandsdame Hyledd fer Emlyn.

Hyledd fer Emlyn, Anstandsdame

Hyledd (78) war schon die Amme Graf Brans und ist die Kinderfrau der Todwyns. Sie lebt im Alm-Haus und ist schwer ansprechbar; sie ist die treueste Dienerin der Familie und passt auf Glenda auf, damit sie mit makellosem Ruf den Todwyns keine Schande macht.

Ioan ap Hopcyn, Toissech

Ioan ap Hopcyn (45) hat ein Büro im Inneren Almhaus. Er ist schon seit 15 Jahren Stadtsprecher – seine einflussreichen twyneddischen Freunde hatten Graf Bran damals in dieser Sache keine Wahl gelassen. Ioan ist ein fanatischer Streiter für die öffentliche Ordnung und die Einhaltung aller Gesetze; als Perfektionist gestattet er weder sich noch anderen einen Fehler oder einen Zweifel. Seine scharfe Beobachtungsgabe durchschaut jeden Schwindel, und er duldet keine Ausflüchte für Fehlverhalten. Jegliche Spur von Zweifel oder Zaudern sind ihm verhasst. Es ist nicht undenkbar, dass das TAG von ihm unterstützt wird.

Ioan ap Wendwyn, General der almhuiner Landstreitkräfte

Ioan ap Wendwyn (50) trifft man tagsüber in der Garnison am Paradeplatz. Er ist ein freundlicher ideenreicher Stratege. Seit über 20 Jahren hat er dieses Amt in Almhuin. Ioan hält sich aus der „Politik“ heraus. Über das TAG ist er nicht glücklich, denn es destabilisiert die Verhältnisse. Graf Bran ist für ihn ein Auslaufmodell – Hywel ist sein Hoffnungsträger.

Josp ap Bevan, Stadtkämmerer

Josp ap Bevan (57) wohnt im Inneren Almhaus und arbeitet „schon immer“ für Graf Bran. Josp ist das Oberhaupt der weitgehend erainnischen Stadtverwaltung und für alle organisatorischen Angelegenheiten der Stadt zuständig.

Liadan, Hofdame

Liadan (25) wohnt im Äußeren Almhaus zusammen mit den anderen drei Hofdamen. Sie ist eine extrem hübsche und sehr gesprächige Brünnette, die in der Stadt viele „gute Bekannte“ hat, die sie in die besten Lokale ausführen. Sie stammt aus einem Dorf aus der Gegend und wurde auf Emers Ratschlag hin vor 2 Jahren als Hofdame eingestellt.

Luigi Pavarotti, Leibarzt Stefan ap Todwyns

Luigi Pavarotti (40) ist ein alleinstehender Abanzzi, der seit dem Frühjahr 2402 nL in Almhuin ist. Er kümmert sich um den zweitgeborenen Sohn des Grafen, dessen Schrei-Anfälle er dank seiner „Heilgesänge“ tatsächlich verringern konnte. Leben heißt für ihn, Spaß zu haben – ist man erstmal tot, kann man immer noch rumheulen. Er isst und säuft und raucht und flirtet unverschämt mit jedem halbwegs ansehnlichen Mädels – und schmettert unvermutet die schönsten Arien.

Maxen ap Gwedir, Admiral der ywerddonischen Seekämpfer

Maxen ap Gwedir (43) trifft man tagsüber in der Garnison am Paradeplatz (oder am Hafen). Er ist ein mutiger ehrlicher Kleiderschrank. Seit über 15 Jahren hat er dieses Amt in Almhuin. Über das TAG ist er nicht glücklich, denn es destabilisiert die Verhältnisse. Graf Bran ist für ihn ein Auslaufmodell – Hywel ist sein Hoffnungsträger.

Natascha Strychnitzky, Hofdame

Die moravische Hofdame wohnt im Äußeren Almhaus zusammen mit den anderen drei Kolleginnen. Sie ist eine schlanke hübsche Schwarzhaarige, die seit 5 Jahren den Posten als Hofdame hat. Natascha trägt gern Schwarz und schminkt sich schwarz. Der Graf hatte sie bei einem Besuch der Liederhalle zufällig unter den Besucherinnen erblickt und ihr nach einem Gespräch die gerade durch eine tödliche Erkrankung der vorherigen Hofdame freiwerdende Stelle angeboten.

Natascha hält überhaupt nichts von der „männerschmückenden“ Hauptaufgabe der Hofdamen bei jedem blöden Besuch der ywerddonischen Häuptlinge und Sippenführern und Militärs sowie erainnischer Gesandter oder anderer aufgeblasener Wichtigkeiten. Ihr eilt der Ruf voraus, dass man sie nur schwer zufriedenstellen kann; selten begleitet sie einen der Gäste mehr als einen Tag lang, denn sie zeigt offen ihre Verachtung für Langweiler (geistiger Art) und lehnt körperliche Annäherungen strikt ab.

Rallaniel, Hofbarde

Rallaniel (96) ist der gefeierte Schlagerstar Almhuins; er wohnt im Äußeren Almhaus. Er ist der typische Minnesänger mit einer tollen Stimme und einer tollen Musikalität, der und den einfach jede Frau lieben MUSS. Der Jungelf genießt dieses Leben im Sold des Grafen seit fast 40 Jahren und findet es überhaupt nicht langweilig. Schließlich ist er der angesagte umjubelte Star der Szene – seine Auftritte in den angesagten Nachtbars sind legendär! Die Zwerge hassen ihn freilich, da er allzugern gern ironische Spottlieder auf ihre angeblich engstirnige beschränkte Rasse macht (noch dazu stimmt tatsächlich vieles, weil ihre Art des Schönheitsgefühls weder von Menschen noch von Elfen verstanden wird). Rallaniel ist von soviel Einfältigkeit und mangelnder Selbstironie mehr als enttäuscht und hält das ganze Zwergenpack mittlerweile für unsensible Deppen, denen man besser keine intelligenten Darbietungen zumutet und vor allem aus dem Weg geht, wenn sie in Gruppen auftreten. Der Elf hält diese „Kurzensteuer“ für einen echten Fortschritt, um diesen unsensiblen Bartschleppern zu zeigen, dass sie sich entweder wie zivilisierte Wesen aufzuführen haben oder in ihre feuchten Höhlen zurückkriechen können.

Rordan, Toissech

Rordan (60) hat ein Büro im Inneren Almhaus, aber seit Mitte des Hirschmonds hat er die in der Mitte jeder Trideade stattfindenden öffentlichen Anhörungen geschwänzt. Der erainnische Gelehrte hat das angesehene Amt des Stadtsprechers nur auf Druck seiner Verwandten vor 33 Jahren angenommen und ist seither für die Almhuiner als Vertreter der erainnischen Wirtschaft- und Gesellschaftsinteressen tätig. Er gilt als scharfsinniger Analytiker, der die Feinheiten der erainnischen Gesetzgebung wie kein Zweiter durchschaut.

Sieffre ap Prydwyn, Almhuins Ewiger Wächter

Zum Gedenken an die Überfahrt der Coraniaid von Almhuin und als Zeichen ihres verehrten Gedenkens gibt es seit Jahrhunderten die Stelle des „Ewigen Wächters“, die auch nach der twyneddischen Machtergreifung nicht geopfert wurde. Der twyneddische Sieffre (34) hat seit 4 Jahren diese ehrenvolle „Aufgabe“, wohnt im Äußeren Almhaus und spaziert täglich schwitzend in VR auf den Befestigungen umher, um jeden über seine Rolle zu belehren, der es hören möchte. Erainnische Einheimische wissen, dass es die Rolle des Dorfdeppens ist, die kein normaler Mensch gern übernehmen würde, aber es tut gut zu wissen, dass auch die neuen Herrschenden dank solcher Traditionen wenigstens einen aus ihren Reihen für solche Idiotenjobs abstellen müssen.

Urien ap Sion, Kommandant der Stadtwache

Urien ap Sion (48) trifft man tagsüber in der Garnison am Paradeplatz. Er ist ein ernster vorsichtiger Strategie und sehr schweigsam. Seit über 20 Jahren hat er dieses Amt in Almhuin. Über das neue Toleranzabgabegesetz (TAG) ist er nicht glücklich, denn es destabilisiert die Verhältnisse. Graf Bran ist für ihn ein Auslaufmodell – Hywel ist sein Hoffnungsträger.