

C.48 Der Schrecken von Aldwic

Jürgen Franke, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF Stelzenberg 2016

Copyright © 2019 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die [blaugefärbten](#) Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2016 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Ein Hilfesuch

Ronald, Hrothgar, Flintstone, Ulwun, HaoDai, Heather und Anga hatten an diesem letzten Abend des Schlangenmonds 2407 nL im Biergarten der *Glocke* in Berensford reichlich Gesprächsstoff und feierten ihr Wiedersehen. Nach dem grandiosen Finale der Tromenie waren auch die Einwohner und die Pilger in ausgelassener Stimmung.

Zu vorgerückter Stunde kam es zu einem weiteren, allerdings einseitigen, „Wiedersehen“ der Gefährten mit einem etwa 60-jährigen gut gekleideten albischen Pilger, der sich als Nerian MacMurdil vorstellte und der Verwalter der Festung Brokestorr war, einer kleinen Burg an der Ostküste Albas (südlich von Murdagil), die der Sitz der Syress Reoda NiMurdil war.

Nerian hatte an der Tromenie teilgenommen, das Glockenläuten gehört und dabei plötzlich an die armen Kinder von Waefelam denken müssen, die vor einigen Jahren an einer unerklärlichen Krankheit dahingesiecht und erst in letzter Sekunde gerettet worden waren¹. Und jetzt hatte er hier im Biergarten den albischen Ehrenmann erblickt, dem diese Rettung damals zu verdanken gewesen war: Flintstone MacKellney, Syre up Alasdell!

Natürlich erinnerte sich Nerian auch an den grimmigen Anga, den schweigsamen HaoDai und die robuste Ulwun. Er war damals bei seiner Schwester zu Besuch gewesen und hatte das Leid und die Rettung aus erster Hand miterlebt. Bei der Erinnerung flossen Tränen über seine Wangen. Das musste das Zeichen sein, von dem Vater Agilrod, der zuständige Priester seiner Heimat, gesprochen hatte! Jetzt würde sich bestimmt bald alles aufklären!

Die anderen Personen im Gefolge Flintstones kannte Nerian noch nicht: Lady Heather NiArren, sehr erfreut, Ronald MacBeorn, angenehm – und Hrothgar, ein waelischer Barbar? Letzterem widmete Nerian nur ein kurzes Nicken und zog den Syre kurz darauf zur Seite. Dieser Waelinger gehörte zur „zahmen“ Sorte, richtig? Wegen der häufigen waelischen Raubzüge an der albischen Ostküste war Nerian trotz seiner langjährigen Tätigkeit als Magister in Haelgarde misstrauisch, aber er ließ sich von Flintstone schnell beruhigen.

Nerian war am Morgen der 15. Schlange nach Berensford geritten, nachdem man einen Tag vorher den Tod des Bauern Hereward entdeckt hatte. Seit ein paar Monaten hatten sich im Dörfchen Aldwic unheimliche Dinge ereignet, und Herewards Ableben war der traurige Höhepunkt gewesen.

Im Luchsmond hatte alles damit begonnen, dass ein Schafhirte am Morgen nach einem Unwetter die kläglichen Überreste eines Tieres auf der Weide gefunden hatte, nichts als Knochen und Hufe, die so aussahen, als ob man sie solange gekocht hätte, bis sich das Fleisch von ganz allein von ihnen abgelöst hätte. In der folgenden Zeit waren immer wieder Schafe, Ziegen oder Schweine in der nächtlichen Dunkelheit verschwunden. Wenn man noch Spuren von ihnen fand, dann solche wie die des ersten „Opfers“. Später fand man andere Tierkadaver, die mit riesigen Klauen zerfetzt waren, deren Fleisch aber nicht verspeist worden war. Der

¹ siehe TGB C.11 Die Steinerne Hand

unsichtbare Schlächter tötete die Tiere auch tagsüber! Und in den Getreidefeldern entdeckte man seltsame Kreise mit verfaulten Pflanzen im Zentrum, zu denen keine sichtbaren Spuren hinführten. Da die Kettenhunde der Bauern nachts ängstlich in ihren Unterständen blieben, folgten die Dörfler ihrem Beispiel und wagten sich in der Dunkelheit nicht mehr ins Freie.

Bauer Hereward hatte in der Nacht seine beste Milchkuh panisch muhen gehört und mit einer Mistgabel bewaffnet im Stall nach dem Rechten gesehen. Der tapfere Mann hatte seine Frau aufgefordert, die Tür hinter ihm zu verriegeln – und am nächsten Morgen hatte sie seine Leiche entdeckt, von der nur noch Knochen und Teile seiner Kleidung übriggeblieben waren. Die Kuh war unversehrt geblieben.

Agilrod hatte sich bei einem Totengebet plötzlich an die Tromenie erinnert, die ja bekanntlich nur alle 13 Jahre stattfinden würde, und Nerian gebeten, daran teilzunehmen. Bestimmt wäre sein Einfall ein Fingerzeig der Götter, die den gläubigen Bewohnern Aldwics helfen wollten, den unheimlichen Schrecken zu beseitigen. Und nun hatte Nerian die tüchtigen Helden von damals wiedergetroffen!

Flintstone erklärte sich bereit, zusammen mit seinen Leuten nach Aldwic zu reiten und die Vorfälle aufzuklären.

Von Berensford zur albischen Ostküste

Am Mittag ritten die Gefährten zusammen mit Nerian los. Ihr Weg führte sie zunächst nach Corrinis, dann per Fähre nach Fiorinde, dann weiter über Beornanburgh nach Prioressa und schließlich die Küste entlang nordwärts fast bis nach Murdagil. Einen halben Monat waren sie unterwegs. Die Reisespesen bezahlte Nerian.

Nerian hatte Jahrzehnte in der Stadtverwaltung von Haelgarde gearbeitet, ehe er vor 4 Jahren von der Syress Reoda NiMurdil den Posten des Burgverwalters von Brokestorr erhalten hatte. Er lebte damit nur noch einen (langen) Tagesritt entfernt von seiner Schwester und deren Familie in Waefelam und genoss seine weitgehend selbständige Aufgabe. Er hatte keine Familie, aber er besuchte häufig seine drei Nichten und zwei Neffen und war nicht einsam. Syress Reoda war die Herrin des Clangebiets, zu dem Aldwic gehört. Sie lebte meistens in ihrem Stadthaus in Murdagil; ihr Mann war ein Priester der Dheis Albi. Die beiden hatten keine Kinder. Reoda war eine trainierte Kämpferin und hatte bei früheren Clansfehden immer eine gute Figur als Anführerin ihrer Streitkräfte gemacht. Vom „Schreibkram“ hielt sie gar nichts.

Der Murdil-Clan hatte in jüngster Vergangenheit Rückschläge hinsichtlich seiner Gebietsansprüche einstecken müssen. Der früher landlose Rochall-Clan hatte den MacMurdils einige Waldtäler des Brocendias westlich von Elrodstor entreißen und bis heute halten können. Die MacRochalls waren dabei offen vom südlichen Zweig der MacTilions unterstützt worden, der das Küstengebiet von Elrodstor bis eine halbe Tagesreise vor Aldwic kontrollierte. Versteckt gefördert worden waren sie außerdem vom ehemaligen Reichsverweser Angus MacBeorn, dem Laird des Beorn-Clans und Onkel des Königs. Natürlich würden die Einwohner Aldwics deshalb nicht den Frieden des Königs brechen und alle Clan-Fremden mit Waffen attackieren, aber ein MacRochall bräuchte sich dort momentan nicht offen zu erkennen geben, wenn er Ärger und Schmerzen vermeiden wollte!

Von Prioressen nach Aldwic

Am 13. Fee hörten die Reisenden in der Pilgerherberge von Prioressen bei der mittäglichen Speisung erstmals Neuigkeiten aus Aldwic. Dort war in der letzten Myrknacht (28. Schlange auf 1. Fee) die schöne Lynna verschwunden, die Tochter des Bauern Raedwald. Ein Spion des Rochall-Clans hatte sich dort als angeblicher Barde herumgetrieben, der das arme Ding vermutlich entführt, vergewaltigt und getötet hatte, ein gewisser Aidan, der in dieser Nacht ebenfalls spurlos verschwunden war. Bestimmt wäre es nur eine Frage der Zeit, bis man ihn gefasst hätte. Laird Tankred MacMurdil hatte eine (unbestimmte) hohe Belohnung für denjenigen ausgelobt, der „die Bestie von Aldwic“ zur Strecke bringen würde. Bisher war das leider noch nicht passiert.

Nerian kannte natürlich die 17-jährige Dorfschönheit (kastanienbraune Locken, strahlend-grüne Augen, schlanke und wohlgeformte Figur), die der Traum aller jungen Männer des Dorfes und der Umgebung gewesen war. Sie hatte bereits seit drei Jahren den Haushalt ihres dem Alkohol verfallenen Vaters geführt, seit damals ihre Mutter verstorben war.

Nerian kannte natürlich auch den 21-jährigen Barden Aidan Rescorlan. Er war im Bärenmond nach Aldwic gekommen und hatte von Nerian eine leerstehende Kate gemietet. Der Lautenspieler war der dritte Sohn einer Kaufmannsfamilie, die nach städtischer Manier der Beornanburgher ihren Clansnamen aufgegeben hatte, und wollte bis zum Herbst an der albischen Ostküste die Melodie von Wald und Küste, von Hochland und Meer, erspüren.

Abends übernachteten die Reisenden in Waefelam. Das kleine Fischerdorf lag am alten Küstenweg. Nerians Schwester Wynflaed und ihr Mann Aegric freuten sich sehr über den Besuch der Helden von damals. Alle ihre Kinder waren wohlauf! Die beiden erzählten, dass wohl schon einige Glücksritter nach Aldwic gezogen wären, um die Bestie zu jagen, aber da seit Lynnas Verschwinden alles ruhig geblieben wäre, wären die meisten Leute wohl nach kurzer Zeit weitergezogen, um anderswo Gold zu verdienen.

15 km nördlich von Waefelam stieß der alte Küstenweg auf die Hauptstraße. 5 km vorher kamen die Reisenden an einer Abzweigung vorbei, an der ein alter Wegweiser zum Kloster Hosburna (*Dornenquell*) in Richtung der Küste wies. Der Pfad war offenbar wenig oder gar nicht benutzt, und Nerian konnte den Gefährten (mit Seitenblicken auf Hrothgar) von dem waelischen Überfall berichten, bei dem dieser Ort des Glaubens im Nixenmond des vergangenen Jahres zerstört worden war. Da Hosburna zum Clansgebiet der MacTilions gehörte, waren einige alarmierte Clansmaen schon am folgenden Tag zum Kloster gekommen und hatten dort ein Bild des Grauens vorgefunden.

In den Überresten des waelischen Lagers herrschte ein Chaos aus Tod und Zerstörung. Die zum Teil in Stücke gehauenen ermordeten Klosterbewohner und die Leichen ihrer Mörder lagen kreuz und quer durcheinander, wobei die Waelinger nicht den Klängen von Waffen, sondern Zähnen, Klauen und stumpfen Hieben zum Opfer gefallen zu sein schienen.

Die albischen Krieger begruben die Überreste ihrer Landsleute auf dem Friedhof des Klosters, verscharren die Vidhingfahrer am Strand und sicherten deren Schiff und Beute. Später wurde das Geschehen von Vertretern der Kirgh zum Wunder erklärt. Die albischen Götter hätten ihren Dienern die Gelegenheit geboten, sich als Wiedergänger an ihren Mördern zu rächen und diese gleichzeitig unschädlich zu machen, ehe sie über die nahegelegenen schutzlosen Fischerdörfer herfallen konnten.

Seither war Hosburna eine verlassene Ruine. Die Gefährten begaben sich dennoch dorthin. Nachdem sie 90 Minuten lang vergeblich herumgesucht hatten, folgten sie Nerians Drängen, der noch vor Einbruch der Dunkelheit in Aldwic ankommen wollte.

Nerian hatte unterwegs eine kleine Skizze verfasst. Im Süden lag das Fischerdorf Ostransand unterhalb der 60m hohen Klippen der Steilküste. Von der Handelsstation führte ein Weg zu der steilen Treppe hinab in den Ort. Auf den höchsten Erhebungen der Küstenhügel befanden sich zwei alte Ruinen: ein Säulenheiligtum mit 8 kreisförmig angeordneten (unterschiedlich hohen) Säulenstümpfen auf einem verwitterten Marmorfußboden, angeblich ein verfluchter Ort – und die Ruine eines alten Wachturms, Aeldertur, dem letzten Teil der ehemaligen Festung, die vor 200 Jahren bei einem Waelingerüberfall zerstört worden war. Anschließend war Brokestorr als neue Festung erbaut worden. Die Geister der Ermordeten sollten dort angeblich noch umgehen, aber Nerian wusste, dass die Jugend des Dorfes im Turm in früheren Jahren gern mal eine warme Sommernacht als „Mutprobe“ verbracht hatte. Schließlich gab es noch den richtigen Wachturm an der Küste, an dem drei Krieger des Murdil-Clans ständig Wache hielten.

Aldwic (*Altes Lager*) lag etwa 500m östlich der Küstenstraße an einem großen Teich, dem Weligspol (*Weidenpfuhl*), in den der Weidenbach mündete. Die meisten Einwohner waren Bauern, die zum Teil im Ort, zum Teil aber auch in Aussiedlerhöfen lebten. Die Nähe zum Meer brachte milde Winter mit sich, die die Gegend vor allem für die Viehzucht geeignet machte. Neben großen Schafherden fand man auch kleine Herden der albischen Tricornrinder sowie zahlreiche Schweine, die im Herbst zur Mast in den Wald getrieben wurden. Getreide und andere Früchte des Feldes dienten in erster Linie der Versorgung von Mensch und Vieh aus dem Dorf und der Umgebung, wobei ein beträchtlicher Anteil der Gerstenernte in der örtlichen Whiskybrennerei landete.

Das einzige Gasthaus von Aldwic war der *Weidenmann*; der Wirt hieß Fraomar. Nebenan wohnte der Händler Manton mit seiner Familie. Der größte Bauer und gleichzeitig auch der Whiskybrenner des Ortes war Kendrick, der sich wie ein Dorfvorsteher verhielt, was für alle (einschließlich der Syress) völlig ok war. Seine Frau organisierte das wöchentliche Backen, und sein Gesinde pflegte auch den kleinen Schrein der Dheis Albi. Wenn Vater Agilrod im Dorf weilte, übernachtete er bei Kendrick. Der Schmied hieß Aegal.

Abendliche Ankunft

Kurz vor Sonnenuntergang erreichten die Reisenden endlich Aldwic. Nerian bemerkte gleich den neuen Zeltplatz in der Nähe von Kendricks Hof. Dort lagerten vermutlich irgendwelche fremden „Bestienjäger“. Da Nerian möglichst rasch die Burg erreichen wollte, ritten alle weiter. In der Dorfmitte, am Schrein der Dheis Albi, begegneten die Ankömmlinge Vater Agilrod, der hier ein einsames Abendgebet gesprochen hatte.

Der Priester zeigte sich hochofren über die fromme Pilgerfahrt des Syre up Alasdell, der sich offenbar glücklich schätzen durfte, einige weitgereiste Personen zu seinem Gefolge zu zählen (Agilrods Blick streifte dabei HaoDai, Ulwun und vor allem Hrothgar). Seit Lynnas und Aidans Verschwinden hätte der Schrecken von Aldwic eine Pause eingelegt. Vielleicht genügte schon die Anwesenheit einiger hartnäckiger Bestienjäger, um den dunklen Mächten Einhalt zu gebieten? *Aedberts Recken* (fünf junge Leute aus Murdagil, wobei Aedbert ein weitläufiger Verwandter des Ehemanns der Syress war) waren jedenfalls seit dem Nachmittag des 11. Fee hier und hatten vermutlich schon alle Bewohner der Gegend belästigt – äh, befragt, ohne irgendwelchen greifbaren Erfolg, versteht sich. Meistens hingen sie ziemlich ratlos an ihrem Zeltplatz auf Kendricks Grund herum – das war zumindest der Eindruck des Priesters.

Agilrod berichtete, dass drei Nächte nach Herewards Tod irgendwer einen toten Dachs (das Wappentier des Murdil-Clans) mit einem rostigen Speer an die Dorflinde gespießt hatte. Der Priester erzählte außerdem vom Verschwinden Lynnas. Sie war bei Sonnenuntergang noch

nicht wie sonst zu Hause gewesen, so dass sich schließlich Raedwald mit einer zunehmenden Schar von Helfern auf die Suche nach seiner Tochter gemacht hatte. Die ganze Gruppe hatte schließlich das Gasthaus erreicht und war bei einem stärkenden Schluck auf die Idee gekommen, dass der fremde Barde dem Mädchen möglicherweise den Kopf verdreht hatte. Irgendwer wollte gehört haben, dass Aidan zum Rochall-Clan gehören würde, und damit stand für die Männer fest, dass der dreiste Fremde bestimmt Lynna Gewalt antun würde, wenn sie ihn nicht schleunigst daran hindern würden. Sie eilten sofort mit Fackeln und Mistgabeln zu der Kate und brachen dort die Tür auf, fanden aber niemanden. Allerdings entdeckten sie blutverschmierte Kleider des Barden – und seitdem war sich das Dorf einig, dass Aidan das Mädchen auf dem Gewissen hatte und irgendwo in einem Versteck auf die nächste Gelegenheit lauern würde, dem Murdil-Clan nochmal eins auszuwischen.

Agilrod bezweifelte diese Annahme. Nur ein Wahnsinniger würde auf die Idee kommen, die Bewohner Aldwics so einschüchtern zu können, dass sie ihr Dorf verlassen würden! Er erklärte Flintstone, dass er ihn selbstverständlich gern mit seinen bescheidenen Kenntnissen unterstützen würde, sofern das erforderlich sein sollte.

In Brokestorr

Schließlich kamen Nerian und seine Begleiter in der Festung Brokestorr an, die inmitten eines kleinen Waldsees lag und über eine 100m lange Holzbrücke erreicht wurde. Die Unterkünfte der Wachmannschaft lagen auf dem „Festland“. Hier wurden die Begleiter des Syre einquartiert. Flintstone bekam dagegen gleich neben dem Quartier der Syress ein schönes Turmzimmer mit toller Aussicht über die Baumwipfel hinweg bis zum Meer.

Der Hauptmann der Wachen berichtete Nerian mit sichtlichem Stolz, dass im Kerker der Festung seit gestern ein Ausgestoßener (namens Roan) auf seine Hinrichtung warten würde. Syress Reoda wäre bereits informiert und würde voraussichtlich am 17. Fee die Exekution des Wilderers, Frauenschänders und mehrfachen Mörders persönlich überwachen. Der verwahrloste Kerl war in der Nähe Aldwics bei einem der Aussiedlerhöfe im Wald südlich des Orts beim Stehlen eines Huhns beobachtet worden. Die Soldaten der Burg hatten Roan mühelos festnehmen können, weil er sich an seinem Lagerplatz mit geklautem Schnaps besinnungslos gesoffen hatte.

Flintstone wollte Roan unbedingt sprechen, weil er die Hoffnung hegte, dass der Verbrecher vielleicht irgendeine Beobachtung gemacht hatte, die einen Hinweis auf das Verschwinden des Mädchens oder des Barden liefern könnte. Zusammen mit Lady Heather und dem Magier Ronald begab sich der Syre schließlich mit Nerian in den Kerker und versuchte Roan zum Reden zu bringen. Der verstockte Schurke hatte aber offenbar bereits mit seinem Leben abgeschlossen und zeigte nur Interesse an einem Becher voll Schnaps. Ronald nutzte diese Gelegenheit, um den Verbrecher mit *Macht über Menschen* zu befragen, erhielt aber keine wirklich hilfreichen Antworten. Beim Gehen deutete Flintstone an, dass er versuchen würde, Roan irgendwie zu helfen, seine Strafe leichter zu erdulden, wenn jener ihm etwas über eine junge Frau oder einen jungen Mann erzählen könnte, die oder den er vielleicht im Wald beobachtet hätte.

In der Ljосnacht erlebte Ulwun eine *Vision*, die die Große Eule in folgende Worte kleidete.

*Vier Mäuse nach der Schneeschmelze.
Die Sonne wärmt ihre Buckel.
Wunderbares Futter, köstliches Wasser!
Doch kaum kehrt der Winter zurück, liegen sie steif und kalt in der Höhle.*

Wie schade!

Es macht viel mehr Spaß, sie lebend zu fangen – vielleicht geht das sogar?

Gemeinsame Ermittlungen am 15. Fee

Am Vormittag brachte eine Magd vom Kendrick-Hof (namens Nelda) eine Einladung der albischen Heilkundigen Daedris NiCeata zur Festung Brokestorr. Die wohlhabende Witwe stammte aus Cambryg und war vor drei Monaten vorübergehend nach Aldwic gezogen, um die raue Seeluft zu genießen, die ihr offenbar half, ihre chronische Atemnot besser unter Kontrolle zu bringen. Sie wohnte in Harlans Haus, um das sich Kendrick in Abwesenheit seines Besitzers kümmerte und auch gelegentlich an Fremde vermietete. Harlan war meistens nur im Winter in Aldwic, weil er in der übrigen Zeit in Chryseia als Söldner unterwegs war.

Als Nelda heute Lady Daedris das Frühstück serviert hatte, hatte sie der Dame auch von der Rückkehr Nerians von der Tromenie erzählt, der tatsächlich eine Gruppe tapferer Helden nach Aldwic gebracht hatte, Syre „Flintstone“ MacKellney und seine Freunde, die sich schon früher an der albischen Ostküste erfolgreich gegen die Mächte der Dunkelheit eingesetzt hatten. Vater Agilrod hatte ihr das bei seinem Morgenmahl mitgeteilt, voller Hoffnung, dass der Schrecken von Aldwic nun bald ein Ende haben würde.

Lady Daedris würde sich jedenfalls sehr freuen, den Syre höchstpersönlich kennenzulernen, ebenso seine vornehme Begleiterin, Lady Heather NiArren, und unbedingt auch den gelehrten Magier Ronald MacBeorn. Gern würde sie diese Leute zu ihrem nachmittäglichen Tee einladen. Die drei Angesprochenen sagten gerne zu und waren schon neugierig, was sie dort wohl erwarten würde.

Die Gefährten ließen sich zum Lagerplatz Roans führen (keine Spur) und liefen dann weiter zum Weidenpfuhl (keine Spur) und zu Aidans Kate (keine Spur). Ein Bauer zeigte ihnen auf seinem gemähten Gerstenacker die Stelle, an der einer dieser geheimnisvollen Kornkreise entstanden war (keine Spur).

Beim Weg ins Dorf kamen ihnen Aedbert und zwei (schweinsnasige) Recken entgegen, die den „Neuen“ einfach frech ins Gesicht sagten, dass sie selbst „kurz vor dem entscheidenden Durchbruch“ stünden und es insofern keinen Grund für Flintstone und seine betagten Freunde gäbe, ihre kostbare restliche Lebenszeit hier zu verschwenden, da sie keine Aussicht hätten, sich die Belohnung des Lairds zu verdienen. Aedbert fühlte sich offenbar dank seiner Herkunft sicher, von den bewaffneten Fremden keine Tracht Prügel beziehen zu müssen – und Flintstone gelang es tatsächlich, selbst Anga davon abzuhalten.

Mittags besuchten sie Kendrick. Der Bauer konnte seinen Besuchern zwar keine Mahlzeit anbieten, aber er ließ sie seinen köstlichen Whisky kosten und meinte dabei, dass er nur hoffen könnte, dass der Schrecken von Aldwic entweder bereits von selbst aufgehört hätte oder schleunigst beseitigt würde. Während der Brennsaison könnte er wirklich keine Unruhe brauchen. Es wäre schon schlimm genug, dass die Fae seit zwei Jahren oder so erheblich mehr Anteil von seinem Whisky fordern würden als früher! Als ihm Flintstone anbot, das Whisky-Lager zu inspizieren, lehnte Kendrick dankend ab. Nur wenige Einheimische durften den genauen Ort kennen, an dem „die flüssigen Schätze des Dorfs“ heranreifen.

Auf den Überfall des Klosters Hosburna vor einem Jahr angesprochen, erzählte Kendrick von einem schwer verwundeten Mönch, den damals ein Händler auf einem Karren ins Dorf gebracht hatte. Ein Axthieb hatte dem bewusstlosen Mann den Kiefer zerschmettert. Er war

schon bei seiner Ankunft dem Tode nah, aber Wilda hatte dennoch versucht, ihn zu retten – leider vergeblich. Der Mönch war im Friedwald nördlich des Dorfes bestattet und später noch von Vater Agilrod gesegnet worden.

Am Nachmittag unterhielten sich die Gefährten mit Wilda, der Dorfhebamme und Kräuterfrau des Dorfes (Mitte 50, wallende leuchtendrote Haare), die Kendricks Geschichte bestätigte. Sie erwähnte den buckligen Totengräber Brogan (Ende 20), den sie selbst schon als kleines Waisenbaby aus Murdagil hierhergebracht hatte, nachdem sie fast ein ganzes Jahr bei ihrer pflegebedürftigen Tante in der Stadt verbracht hatte. Die Tante war damals verstorben, die Mutter Brogans ebenso. In seiner Jugend war Brogan ständig schikaniert worden. Jetzt ging er den Dörflern aus dem Weg und „machte sein Ding“, so gut er konnte.

Anschließend liefen Flintstone und seine Freunde Vater Agilrod in die Arme und mussten sich von ihm die Heiligenbilder im Dorfschrein erklären lassen.

Schließlich gelang es Ulwun, mit Claennis, der Frau des Dorfschmieds, zu sprechen. Sie war offenkundig die Klatschtante des Orts. Im Beisein ihres Mannes wagte sie aber nicht, ihre Zeit mit Tratsch zu verschwenden, und verabredete sich mit der Schamanin am Backofen des Ortes zur Mittagsstunde des morgigen Tages.

Getrennte Ermittlungen am 15. Fee

Nun trennten sich die Abenteurer.

Anga, HaoDai, Hrothgar und Ulwun liefen ins Gasthaus. Sie waren an diesem Nachmittag die einzigen Gäste. Dem Wirt (namens Fraomar) machte es nichts aus, Brimlad, seine Frau, mit ein paar derben Worten zu ermuntern, der willkommenen Kundschaft ein spätes Mittagessen zuzubereiten. Fraomar (Anfang 50) war der Sohn eines hiesigen Waldbauern und hatte die Kneipe nach seinem Söldnerdienst in Chryseia übernommen. Er hasste die momentane Unruhe im Dorf, die schlecht für seinen Umsatz war, und hoffte, dass bald wieder Normalität herrschen würde. Lynna wäre ganz einfach mit diesem Barden durchgebrannt, der den ganzen Hokusfokus vorher nur aufgeführt hatte, um bei ihr Eindruck zu schinden, und damit war diese Sache jetzt aus und vorbei. Gern hätten die Abenteurer gewusst, was der Wirt von den verschiedenen Dorfbewohnern halten würde, aber Fraomar behielt seine Meinung für sich.

Flintstone, Heather und Ronald begaben sich zu Lady Daedris (50, grauhaarig, rundlich, elegant gekleidet), die sich außerordentlich über diesen Besuch freute und mit rawindischem Tee und kleinen Pfannkuchen mit Marmelade und Sahne bewirtete. Endlich hatte sie Gelegenheit, den heldenhaften Syre up Alasdell persönlich kennenzulernen, von dessen tapferen Taten sie bereits in Cambryg viel gehört hatte. Ihr „lieber Ronald“ hatte ihr diese wirklich eindrucksvollen Geschichten erzählt, und natürlich hätte sie keine vergessen!

Um das zu beweisen (und um das peinlich werdende Schweigen zu überspielen, das sich ergeben hatte, weil Flintstone und Heather überrascht den schweigenden Ronald anblickten, dem plötzlich wieder eingefallen war, dass er tatsächlich hin und wieder im Bett dieser netten und anschmiegsamen Frau aufgewacht war, die in Cambryg einen Laden für Zauberwerk und Zaubermittel geführt hatte und sehr gut wusste, wie man müde Männer muntermachen konnte), zählte Daedris sogleich die Geschehnisse auf, an die sie sich erinnern konnte.

- Im Drachenmond 2406 hatten die Helden in Haelgarde eine waelischen Seefahrer besänftigt, dessen Tochter in der Phönixgilde gearbeitet hatte und bei einem missglückten

Experiment grauenhaft verändert worden war. Sie hatten das mordlüsterne Monster, zu dem das arme Mädchen geworden war, getötet, doch ihre Mutter war leider entkommen, ebenso wie ein verrückter Forscher, der in der Stadt etliche Zwerge entführt und grausam abgeschlachtet hatte, um mit deren Blut lebensverlängernde Experimente anzustellen.

- Im selben Monat hatten sich die Helden in Faileston bei Turonsburgh an der befragungslosen Vernichtung von Werwölfen beteiligt.
- Und Anfang dieses Jahres, also im Draugmond 2407 nL, hatten die Helden tatsächlich den Kopf des verrückten Forschers (namens Sialur, richtig?) nach Haelgarde gebracht, und insofern würde zumindest von dessen Seite her den Zwergen dieser Stadt keine Gefahr mehr drohen.
- Auch früher hatten die Helden schon sehr ehrenhafte Taten in Alba vollbracht. So hatten sie im Jahre 2399 in Beornanburgh einen Finstermagier (namens Brian Boldryme) entlarvt und dem Strick überantwortet. Und zwei Jahre später hatten sie nicht nur in Thame und Umgebung gleich zwei Hexen (namens Udele und Eurwen NiRathgar) vernichtet, sondern am Loch Graene in der alten Festung Norrenshold noch eine dritte (namens Edris)!

Flintstone und seine Freunde waren offenbar ständig unterwegs und riskierten stets aufs Neue ihr Leben im Dienst der guten Sache! Bewundernswert! Und jetzt wäre also die „Bestie von Aldwic“ dran? Hätte der Syre wohl schon eine heiße Spur? Bestimmt würde sich jetzt alles schnell aufklären, ja?

Flintstone und Heather waren sprachlos angesichts Daedris genauer Kenntnisse ihrer vergangenen Taten; sie hätten das selbst keinesfalls besser zusammenfassen können. Ronald war ebenfalls sprachlos, weil er sich vergeblich bemühte, mehr Bruchstücke seiner Erinnerungen zusammenzufügen. Daedris kam ihrem lieben Freund zu Hilfe und meinte, dass sich bei ihm offensichtlich nichts geändert hätte. Der arme Ronald hätte tagsüber so intensiv seine Studien der magischen Künste betrieben, dass er tatsächlich oft (um nicht zu sagen: immer) im Wirtshaus vor seinem halbvollen Becher eingenickt wäre. Dafür bräuchte er sich nicht zu schämen. Wer hart arbeiten würde, der dürfe auch weich schlafen! Außerdem wären Ronalds Bettgeschichten wirklich sehr interessant gewesen.

Daedris hatte Flintstone und seine Begleiter freilich nicht nur zum Plaudern eingeladen. Sie überraschte ihre Besucher mit der Frage, ob sie vielleicht „nebenbei“ Zeit und Lust für eine kleine Schatzsuche hätten. Natürlich interessierten sich die drei Gefährten für ihr Anliegen. Daedris erzählte ihnen daraufhin die in dieser Gegend allgemein bekannte Geschichte von Maegbeds Schatz.

Angestachelt durch Prophezeiungen von Hexen ermordete Maegbed MacCeata vor mehr als 250 Jahren König Raynor MacRathgar und riss anschließend den Thron an sich. In den nicht ganz sechs Jahren seiner Herrschaft entwickelte er sich zum Tyrannen, der unter Verfolgungswahn litt und gegen alles und jeden wütete. Am Ende stand er nur mit wenigen Verbündeten da und wurde von Lugan MacRathgar, dem Sohn seines Opfers, der anschließend zum König gewählt wurde, in der Schlacht getötet.

Maegbeds letzter Kanzler und Hofmagier war Melyon MacAelfin. Er hatte es mit langjähriger Erfahrung in Hofintrigen und guter Menschenkenntnis geschafft, sich das Vertrauen des Tyrannen zu erschleichen. Melyon war aus Altersgründen in Beornanburgh geblieben, als der Hofstaat des Königs wie jeden Herbst in eine der Ceata-Burgen im Wald von Brocendias umzog, wo der Angriff erfolgte. Der Kanzler erfuhr durch einen *Großen Stein des Verständnisses* schnell von Maegbeds Tod, und ihm war klar, dass das siegreiche Heer in wenigen Tagen vor den Toren der Hauptstadt stehen würde. Als einer der letzten Vertrauten des toten Königs rechnete er mit dem Schlimmsten und beschloss, ins Stammland seines Clans zu fliehen, wo man ihm Schutz gewähren

würde. Um dort nicht mit leeren Händen aufzutauchen, bediente er sich großzügig an dem Schatz, den Maegbed in den Jahren seiner Herrschaft zusammengerafft hatte. Zusammen mit einigen Gefolgsleuten und einer Reihe von Packpferden brach er unverzüglich nach Osten auf, umging Prioressen und zog auf der Küstenstraße gen Norden Richtung Byrne – damals und heute Stammsitz des Aelfin-Clans.

Südlich von Murdagil kam es dann zu einem Unglück. Die Reisenden zogen auch nach Einbruch der Dunkelheit weiter, da sie mit Verfolgern rechneten. An einem nebligen Abend kamen sie trotz ortskundiger Führer vom Weg ab und den steilen Klippen zu nahe, wo ein Teil der Packpferde abstürzte. Da es an dieser Stelle keinen Weg hinunter zum Strand gab, blieb Melyon und seinen Leuten nichts anderes übrig, als sich mit der verbliebenen Hälfte des Schatzes zufriedenzugeben und weiterzuziehen. Nachdem der ehemalige Kanzler sicher hinter den Mauern von Byrne saß, sandte sein Clan einen Suchtrupp aus, der den Rest des Schatzes bergen sollte. Sie fanden aber nur die Überreste der Pferde, während die wertvolle Last verschwunden war. Im darauffolgenden Frühjahr ließ König Lugan die Strände von Prioressen bis Murdagil absuchen, und auch in der Folgezeit lockte die Kunde von den verlorengegangenen Reichtümern immer wieder Glücksritter an. Maegbeds Schatz blieb aber verschollen.

Daedris hatte in Cambryg mitbekommen, dass im letzten Winter die Gelehrten der Akademie einen prächtigen goldenen Teller, dessen Rand mit schönen Gravuren und kleinen Rubinen verziert gewesen war, anhand alter Listen unzweifelhaft als Teil des verschollenen Schatzes identifiziert hatten. Ein Unbekannter, von der Kleidung und seinem Akzent her wohl ein Angehöriger des Murdil-Clans, hatte einem albischen Händler in Beornanburgh diesen Teller verkauft.

Daedris Neugier war geweckt worden. Sie hatte in Erfahrung gebracht, dass der ortskundige Führer Willean MacMurdil den Unfall seinerzeit absichtlich herbeigeführt und diese Tat später nach einer strengen Befragung auch zugegeben hatte. Er hatte den „verlorengegangenen“ Schatz mit Hilfe seines Schwagers Renward geborgen und in einer Höhle in den Klippen verborgen. Zum Zeitpunkt von Willeans Geständnis war Renward bereits spurlos untergetaucht, und die angebliche Schatzhöhle war leer gewesen. Vielleicht gab es dieses Versteck aber nach wie vor?

Daedris hatte sich ein bisschen in der Gegend umgehört. Der Köhler Barrond war ein Nachfahre Renwards, interessant, nicht wahr? Aber er würde kaum noch als Köhler arbeiten, wenn er den Schatz gefunden hätte. Dennoch glaubte Daedris, dass es diese verborgene Schatzhöhle auch heute noch geben würde, und dass sie vielleicht ganz in der Nähe des Silkiestrands liegen würde. Der Kiesstrand trug diesen Namen, weil dort angeblich ab und zu Silkies auftauchen würden, um einsame Männer oder Frauen zu verführen. Seehunde oder Robben konnte man tatsächlich hin und wieder dort antreffen.

Daedris vertraute ihren Besuchern an, dass sie einen Zaubertrank besitzen würde, der es ihrer Seele erlauben würde, eine *Reise in die Zeit* zu unternehmen. Sie hoffte, so die vergangenen Ereignisse beobachten zu können und damit einen Hinweis auf das Versteck des Schatzes zu erhalten. Wären Flintstone und seine Getreuen bereit, ihren wehrlosen Körper während dieser Seelenreise zu bewachen? Da sie selbst eher an heilkräftigen Artefakten oder magischen Objekten als an schnödem Gold interessiert wäre, würde es allen Beteiligten bestimmt keine Mühe bereiten, sich auf eine faire Aufteilung des Schatzes zu einigen. 50:50 wäre bestimmt ein gute Basis, ja? Ihre drei Besucher waren (zögernd) einverstanden.

Gleich heute Abend wollte Daedris am Silkiestrand ihr Glück versuchen.

Nachts am Silkiestrand

Am späten Nachmittag waren alle Gefährten wieder zusammen. Sie schauten sich den einsamen Silkiestrand an (keine Spur). Sie kehrten zurück ins Dorf und trafen beim Haus des Köhlers dessen Tochter (namens Glinnet), die angeblich nichts über die Vorfahren ihrer Familie wusste und sich nach dieser Antwort mit geröteten Wangen schnell ins Haus zurückzog. Vorher hatte sie über Lynna gesagt, dass dieses Mädchen nicht ihre Freundin gewesen wäre. Lynna hätte es nichts ausgemacht, einfach jedem jungen Mann den Kopf zu, verdrehen, wenn ihr der Sinn danach stand, ganz gleich, ob ein anderes Mädchen bereits mit jenem befreundet gewesen wäre oder nicht.

Glinnet wusste sehr wohl über die Vorfahren ihrer Familie Bescheid. Aber diese Spur blieb kalt.



Am Abend begleiteten die Gefährten Daedris zum Silkiestrand. Gegen 22:00 begab sich die mutige Dame (bzw. ihre Seele) auf die geplante Zeitreise. Ihre Beschützer bekamen tatsächlich Arbeit, denn gleich fünf (!) Seeoeger kamen eine Stunde später an Land und versuchten sich Menschenfleisch einzuverleiben. Hrothgar gelang es mit zwei taktisch platzierten *Dschungelwänden*, zwei Seeoeger zunächst am Angriff zu hindern, was sich für seine Gefährten als sehr hilfreich erwies. Alle Seeoeger wurden getötet. Einem hackte Anga sogar den Kopf ab und schleppte die grausige Trophäe dann mit sich herum.

Eine Stunde nach Mitternacht „erwachte“ Daedris wieder. Betrübt teilte sie ihren Helfern mit, dass ihr Experiment leider erfolglos geblieben war. Sie hatte keine Spur vom Schatz entdeckt.

Flintstone hielt ihre Enttäuschung für gespielt. Diese superschlaue „Dame“ versuchte doch gerade auf tolldreiste Weise, ihre Helfer um den verdienten Lohn zu bringen! Er forderte Daedris mit scharfen Worten aus, sofort die volle Wahrheit zu sagen und drohte ihr mit Gewalt, falls sie sich widersetzen würde. Daedris forderte den „völlig übergeschnappten“ Syre empört auf, sich schleunigst zu mäßigen. Dazu rieten ihm auch seine Freunde. Flintstone ließ sich aber kaum beruhigen. Wieso sollte er der frechen Lügnerin nicht mit Waffengewalt die Wahrheit entreißen, hier am Strand ohne fremde Zeugen? Anga verstand den Syre voll und ganz. Endlich mal Schluss mit süßen Worten! Endlich mal nackte Gewalt!

Die beiden kampfwilligen Freunde befanden sich allerdings in der Unterzahl. Daedris bat ihren lieben Ronald, sie möglichst rasch nach Hause zu bringen, weg von diesem Ort, an dem einige Leute offenbar die Nerven verloren hatten. Der Magier war dazu gern bereit.

Es folgte eine seltsame nächtliche Prozession. Hinter Daedris und Ronald folgte Anga, der das Paar nicht aus den Augen ließ. Weiter hinten war Hrothgar, der Anga nicht aus den Augen ließ. Und ganz zum Schluss kamen Heather, Ulwun und HaoDai zusammen mit Flintstone.

Gegen 02:00 erreichte Daedris ihr Haus und verabschiedete sich freundlich von Ronald. Anga versteckte sich im Gebüsch gegenüber, um die weiteren Aktivitäten der Dame zu beobachten. Die restliche Gruppe erprobte die in Earnsgard erbeuteten Ohringe, um sich per *Zwiesprache* zu verständigen. Hrothgar gesellte sich zu Anga, während die übrigen Abenteurer nach Brokestor wanderten, um dort ihre späte Nachtruhe zu finden.

Ermittlungen am 16. Fee

Am Morgen erfuhr Flintstone von Nerian, dass Roan ihn unter vier Augen sprechen wollte. Der Verwalter gewährte dem Syre sogar eine vertrauliche Unterredung mit dem Strolch. Roan bat Flintstone um ein starkes Schmerzmittel, um bei seiner Hinrichtung weniger leiden zu müssen. Sollte er es bekommen, würde er ein kleines Liedlein singen.

Die Abenteurer spazierten wieder ins Dorf. Flintstone bestellte bei Wilda ein starkes Schmerzmittel (2 Portionen für 10 GS). Sie bezweifelte nicht, dass ein tapferer Held wie Flintstone immer wieder Momente großer Schmerzen durchleiden musste, und versprach dem Syre, bis zum nächsten Morgen einen passenden Trank gebraut zu haben.

Die Gefährten schauten sich den Friedwald an (keine Spur) und besuchten den Laden des Händlers Manton (keine Spur).

Ulwun traf am Mittag beim Backofen des Dorfs Claennis, die Frau des Dorfschmieds, und Asclind, die Frau des Schweinezüchters Cerdic. Asclind wiederholte sehr gern die Geschichte, die sie gerade schon ihrer Freundin in allen Einzelheiten geschildert hatte. Sie hatte an diesem Vormittag einen Korb mit Brot, Käse und Speck neben der Haustür abgestellt, den sie ihrem Mann und ihren Söhnen in den Wald bringen wollte, damit sie beim Mästen der Schweine eine anständige Mahlzeit zu sich nehmen konnten. Ehe sie losgehen wollte, hatte sie noch einen kurzen Blick in den Stall geworfen, um dort nach dem Rechten zu sehen. Als sie wieder zurückgekommen war, war der Korb verschwunden. Irgendwer hatte sie bestohlen! Cerdic meinte ja, dass dies ein klarer Beweis wäre, dass dieser Rochall-Schurke immer noch in der Gegend herumlungern würde, aber Asclind traute auch diesen Aedbert-Recken nicht über den Weg, die sich schon viel zu lange ergebnislos in Aldwic herumtreiben würden.

Hrothgar und Anga verloren am frühen Nachmittag endgültig die Lust, Daedris Haus zu beobachten. Die Dame hatte gefrühstückt, nachdem die Magd Nelda zu ihr gekommen war. Später hatte sie sich um ihren Esel gekümmert und dann im schattigen Garten ein Buch gelesen. Den beiden Wächtern war die Zeit immer länger geworden.

Die Gefährten beschlossen, zu dem alten Säulenheiligtum südlich des Dorfes zu wandern. Sie stießen auf einen Trampelpfad, der offenbar von der Küstenstraße her direkt zu dem Hügel verlief, auf dem sich die marmorne Ruine befand, die noch aus der Zeit der valianischen Besetzung Albas stammte. Offenbar hatten in jüngster Zeit etliche Leute diesem Ort einen Besuch abgestattet. Eine interessante neue Spur entdeckten die Abenteurer nicht.

Vielleicht würden sie bei Cerdic mehr Glück haben? Tatsächlich entdeckte Flintstone dort eine Fußspur, die ostwärts führte, ehe er sie wieder verlor.

Die Gefährten besuchten Lynnas Vater, den ständig betrunkenen Raedwald (keine Spur).

Am späten Nachmittag entschuldigte sich Flintstone bei Lady Daedris für seine eigentlich unverzeihliche Überreaktion in der vergangenen Nacht. Die Heilkundige unterbrach seine wohlformulierte Rede mit einem freundlichen „Schwamm drüber!“ Jeder gute Mann könnte nach einem anstrengenden Kampf die Nerven verlieren, und sie wäre kein Zuckerpüppchen, die wegen einer solchen Kleinigkeit ewig beleidigt sein würde.

Anga sorgte unterdessen auf dem Dorfplatz für ein großes Hallo, weil er stolz den Kopf des Seeogers herumzeigte, den er letzte Nacht am Silkiestrand getötet hatte. Seine Freunde und er hatten insgesamt fünf dieser grauenvollen Ungeheuer vernichtet! In die Bewunderung seiner Zuschauer mischte sich die Furcht, dass der Schrecken von Aldwic vielleicht neue grässliche Monster aus dem Meer nach Aldwic holen würde. Nirgends wäre man mehr sicher!

Vater Agilrod trat hinzu und überredete den Zwerg, ihm den Kopf zwecks „Entsorgung im Meer“ zu überlassen. Er forderte Anga mit deutlichen Worten auf, künftig auf derartige Auftritte zu verzichten. Die Dorfbewohner hätten auch ohne solche rücksichtslosen Prahlerien genügend Aufregungen zu verarbeiten.

Als der Syre hinzutrat, berichtete ihm Vater Agilrod von der Ankunft des Syress, Lady Reoda NiMurdil, in Brokestorr.

Die Abenteurer trennten sich wieder.

Flintstone und Heather wanderten zur Festung Brokestorr. Nerian hatte der Syress schon von seinem Ausflug zur Tromenie und den ersten Ermittlungen der erfahrenen Heldengruppe im Dorf berichtet. Gut, dass Flintstone und Heather jetzt persönlich anwesend waren. Lady Reoda empfing die beiden Landsleute freundlich zum Abendessen und befragte sie zum Stand ihrer Bemühungen. Viel konnten die beiden leider nicht erzählen; genau genommen tappten sie noch vollkommen im Dunklen. Reoda hatte auch nichts anderes erwartet. Wenn weiterhin alles ruhig blieb in Aldwic, dann würde man sich eben mit Lynnas Verschwinden abfinden müssen und zur Tagesordnung übergehen,

Als Flintstone der Syress anvertraute, dass er vorhätte, dem gefangenen Strolch ein Rauschmittel zu verabreichen, um wichtige Informationen über die Bestie von Aldwic zu erfahren, lehnte Reoda diese Idee kategorisch ab und untersagte ihm ausdrücklich, Roan die bevorstehende Hinrichtung zu erleichtern. Dieser üble Kerl sollte die volle Strenge der albischen Gerichtsbarkeit erfahren!

Nerian sagte dem Syre nach dem Abendessen unter vier Augen zu, am nächsten Tag für einen kurzen Moment die Kerkerwache mit einer Routineaufgabe zu beschäftigen, wenn Flintstone den unmissverständlichen Wunsch des Syress wirklich ignorieren wollte. Die Folgen seines unerlaubten Handelns müsste der Syre freilich ganz und gar selbst verantworten.

Heather und Flintstone begaben sich nun zum Friedwald, dem verabredeten Treffpunkt mit den anderen Gefährten. Diese ließen sich dort aber nicht blicken. Ihr „kleiner Abendspaziergang zum Aeldertur“ hatte die Freunde vermutlich auf irgendeine Spur gebracht! Nach einem „Anruf“ dank der magischen Ohrringe (die dabei ihre Zauberkraft

verloren) liefen nun auch die Zwei zu der nordöstlich des Dorfs gelegenen Turmruine. Unterwegs bemerkten sie kurz vor der letzten scharfen Kehre des ansteigenden Pfades in den dunklen Sträuchern am Wegesrand eine Gestalt, die vor ihnen ebenfalls den Weg zum Turm zu nehmen schien. Bis sie sich der Stelle genähert hatten, war die Gestalt schon verschwunden.

Schließlich erreichten Heather und Flintstone die Hügelkuppe, auf der sich die Ruine eines alten albischen Wohnturms erhob, der von einer ebenen quadratischen Pflasterfläche (mit 50m Kantenlänge) umgeben wurde. Der Zugang zu dem vierstöckigen Gebäude befand sich im ersten Obergeschoss und konnte über eine Außentreppe erreicht werden. Ihre ratlosen Freunde (Anga, HaoDai, Hrothgar, Ronald und Ulwun) erwarteten sie dort.

Im Aeldertur

Die Fünf hatten zunächst Herewards Hof besucht und mit der Witwe Hildred gesprochen (keine Spur), ehe sie zum Aeldertur gelaufen waren. Natürlich hatten sie die Turmruine bestiegen; eine intakte Wendeltreppe verband alle Geschosse.

Im 1. OG waren die Küche und die große Empfangshalle gewesen, in der noch ein großer Tisch stand, der durch Axthiebe schwer beschädigt worden war. Das übrige Mobiliar fehlte.

Im 2. OG waren die Wohn- und Arbeitsräume des Syre und seiner Familie gewesen. Die gesamte Einrichtung war offenbar zerschlagen und verbrannt worden. In einem Nebenraum stand noch ein zertrümmerter Schreibtisch. Hier entdeckten die Freunde auf der Rückseite eines Schubladenfachs einen verborgenen Hohlraum, in dem sich eine goldene smaragdbesetzte Halskette und zwei goldene Smaragd-Ohringe (im Wert von 12.000 GS) befanden, sowie ein versiegelter Briefumschlag mit der albischen Aufschrift *An meinen Sohn! Wigmund MacMurdil, Syre up Aldwicstur.*

In dem Brief erklärte der Syre, dass er Renward so rechtzeitig über die Verhaftung Willeans informiert hatte, dass dieser mit dem erbeuteten Schatz fliehen konnte. Als Belohnung für seine Warnung hatte er den wertvollen Schmuck aus Maegbeds Schatz erhalten. Sein Sohn sollte damit das machen, was er für richtig halten würde. Das galt auch für die Information, dass sich Renward unter dem Namen Osger Trevedar in Haelgarde niedergelassen hatte.

Im 3. OG war das Schlafgemach der Familie gewesen. Auch hier war alles zerstört worden.

Das Flachdach war von einem Mauerkranz mit Zinnen umgeben. Die Fünf spähten in alle Richtungen in die Nacht hinaus (keine Spur).

Als sie wieder nach unten gehen wollten, hörten sie, wie jemand langsamen Schrittes die Wendeltreppe hinaufstieg! Nachdem Heather die Treppe mit *Bannen von Dunkelheit* erhellt hatte, blieb die Person stehen und ging dann wieder nach unten. HaoDai rannte dem Fremden mit gezückten Waffen hinterher und stieß auf einen undeutlich sprechenden bärtigen Hünen, der einen mit Metallplatten besetzten Lederharnisch und eine kräftige Stabkeule trug. Er stellte sich als „Pilger Waelmar“ vor und wollte die anderen Reisenden keinesfalls stören, wenn sie dort oben die Nacht verbringen wollten.

HaoDai war ratlos, wie er sich verhalten sollte. Waelmar schien ebenfalls unschlüssig zu sein, was er tun sollte, und stand seinerseits reglos und schweigend auf der Treppe herum. HaoDai musste bei seinem Anblick sofort an einen Untoten denken. Als er ihn testhalber auf die

Zerstörung Hosburnas ansprach, rann dem Pilger tatsächlich eine Träne aus dem Auge, aber er wollte sich zu diesem Thema nicht äußern und wich auch anderen Fragen aus, die HaoDais Gefährten ihrem kanthanischen Kämpfer zuriefen. Er wäre eben eher „ungesprächig“.

Als die Freunde begannen, sich lautstark durch den Gang der Wendeltreppe von Geschoss zu Geschoss darüber zu unterhalten, was sie mit diesem Fremden jetzt anstellen sollten, entschuldigte sich Waelmar bei HaoDai, machte kehrt und schritt die Treppe hinab. HaoDai kehrte ebenfalls zu seinen Freunden nach oben zurück, um das weitere Vorgehen in Ruhe zu besprechen.

Hrothgar versperrte den Zugang zum Turm vorsichtshalber mit einer *Dschungelwand*.

Als die Abenteurer ein paar Minuten später bis ins Erdgeschoss des Turms hinabstiegen, war der fremde Pilger nirgends zu finden. Die Decke des ehemaligen Lagerraums wurde von einigen Holzsäulen gestützt. Der Pflasterboden wirkte wie ausgefegt. Es gab hier eine 40 cm hohe Brunnenfassung mit stark verwitterten Reliefs.

Ronald wurde in den Schacht abgeseilt. In 15m Tiefe stand Wasser. Eine mehr oder weniger geheime Öffnung konnte der Magier nicht erkennen.

An der hölzernen Trennwand eines kleinen (und natürlich leeren) Kerkerabteils bemerkten die Abenteurer neben anderen Ritzungen irgendwelcher Gefangener in Bodennähe eine Zeichnung, die wie an eine „Karte“ aussah. Ronald fertigte eine Kopie an.

Die Freunde suchten die Wände und den Boden des Erdgeschosses vergeblich nach geheimen Ritzen oder verborgenen Öffnungsmechanismen ab. Schließlich baten sie per Ohrring Flintstone und Heather, ebenfalls zur Turmruine zu kommen.

Und jetzt waren die beiden also angekommen.

Nach seiner Ankunft suchte Flintstone an der Wand der Wendeltreppe zwischen dem Erdgeschoss und dem ersten Obergeschoss vergeblich nach einer Geheimtür. Es blieb allen ein Rätsel, wohin der seltsame Pilger wohl verschwunden war.

Die Freunde hatten die Nase von der sinnlosen Sucherei voll und wollten nun zurück zum Friedwald. Die soeben entdeckte „Schatzkarte“ schien darauf hinzudeuten, dass dort Maegbeds Wertsachen versteckt sein könnten, möglicherweise genau unter jener Grube, in der man im vergangenen Jahr den schwer verletzten Mönch bestattet hatte.

Die Gefährten wollten nicht in der Turmruine übernachten, sondern im Mondschein zurück ins Dorf wandern. Anga lief als erster die Außentreppe des Turms hinunter – und wurde von einem Nachtmahr attackiert und umschlungen! Als ihm seine Freunde zu Hilfe eilten, griff sie ein zweiter Nachtmahr an. Ein kurzer ungleicher Kampf begann.



Die Nachtmahre traten den Rückzug an und rannten um die Turmruine herum. Flintstone und HaoDai setzten ihnen nach und stießen auf zwei weitere Nachtmahre, die dort gelauert hatten.



Der ungleiche Kampf setzte sich noch ein wenig fort, dann waren zwei Nachtmahre vernichtet, während die beiden anderen schwer verwundet in die Dunkelheit geflohen waren. Während des Kampfes hatten einige Gefährten plötzlich magisch verursachte *Schmerzen* verspürt, die nun wieder vorbei waren.

Die Abenteurer versorgten ihre Verletzungen und ruhten sich im ersten Obergeschoss der Turmruine ein wenig aus.

Mitternacht war schon vorbei, als Flintstone den beweglichen Stein in der Innenwand des Brunnenschachts entdeckte. Man konnte den Stein ein Stückchen in die Wand hineindrücken, und wenn man ihn losließ, schob ihn eine Feder wieder in die Ausgangslage zurück. Aber mehr passierte nicht, so sehr sich die Gefährten auch bemühten. Sie entdeckten auch die Fuge einer sehr gut verborgenen Falltür im Pflasterboden neben dem Brunnenschacht, aber sie fanden keine einfache Möglichkeit, sie zu öffnen. HaoDais *Steinbeißer* wollten sie nicht einsetzen. Ulwun legte sich sogar auf den Boden und rief nach „Bruder Waelmar“, aber auch das führte zu nichts.

Der seltsame Pilger ließ sich in dieser Nacht kein zweites Mal sehen. Am frühen Morgen gaben die Abenteurer ihre sinnlose Warterei auf und kehrten noch in der Dunkelheit zurück zum Dorf.

Am Säulenheiligtum

Eigentlich wollten die Gefährten zum Friedwald, aber als sie sich Aldwic näherten, bat sie Megan, die heilkundige Begleiterin von Aedberts Recken, mit verzweifeltem Rufen um Hilfe. Aedbert war nämlich soeben allein zurück ins Lager gekommen und völlig fertig mit den Nerven. Er murmelte nur ständig vor sich hin, dass „alle tot“ wären, dass „nichts zu machen“ gewesen wäre, dass „er allein schuld daran“ wäre. Irgendetwas Schreckliches musste am Säulenheiligtum passiert sein!

Nachdem sich Aedbert gestern Mittag allein am Säulenheiligtum umgesehen hatte, hatte er abends seine drei Mitstreiter überredet, gemeinsam mit ihm die alte Kultstätte um Mitternacht zu besuchen, um dort während der Geisterstunde nach der Quelle des Schreckens zu suchen. Während Aedbert unverletzt geblieben war und „nur“ einen Schock erlitten hatte, war seinen drei Begleitern vermutlich irgendetwas Schlimmes widerfahren.

Flintstone blieb mit Heather und Ronald bei Megan und Aedbert, während die anderen vier Abenteurer zum Säulenheiligtum eilten. Am Fuß des Hügels trafen sie Orwin, der neben der eiskalten und todesblauen Leiche seines Bruders Selwin hockte.

Schluchzend erzählte Orwin den Ankömmlingen, dass es dort oben wirklich einen Geist geben würde, einen Beschützer des Heiligtums, womit keiner von ihnen ernsthaft gerechnet hätte. Sie hatten sich blöderweise im Rund der Säulen über die machtlosen Götter der Valianer lustig gemacht, aus Übermut und aus Frust darüber, dass sie noch immer keine Idee hatten, wo der Schrecken von Aldwic eigentlich zu finden wäre. Dabei hatte Selwin auf die zentrale Steinplatte gepisst, worauf der Geist erschienen und mehrfach durch seinen Bruder hindurchgefahren war. Orwins Waffen hatten dem Geist überhaupt nicht schaden können, und Selwin war bald leblos am Boden gelegen. Toland hatte den Geist mit einer *Feuerkugel* kurze Zeit ablenken können, und diesen Moment hatte Orwin genutzt, um seinen Bruder aus dem Säulenrund zu zerren und mit ihm den Hügel hinab zu fliehen.

Was mit Toland weiter geschehen war, wusste Orwin nicht. Aedbert war gleich nach dem Erscheinen des Wächters geflohen.

Die vier Gefährten gingen hinauf zum Säulenheiligtum. Dort lag Tolands Leiche neben einem Säulenstumpf – eiskalt und todesblass. Der Geist hatte offenbar auch den jungen Magier getötet. Obwohl die Geisterstunde längst vorbei war, löste sich auch diesmal der Wächter aus einer der Steinsäulen und kam drohend auf die Abenteurer zu. Ulwun verstand (mit *Hören der Geister*) seine wütende Botschaft: die ungläubigen Frevler sollten augenblicklich verschwinden oder sterben! Die Gefährten flohen. HaoDai zerrte Tolands Leiche den Hügel hinab (und steckte nebenbei die Zaubermaterialien des toten Magiers in seine eigene Tasche).

Toland hatte sich auf einen Säulenstumpf geflüchtet und den Wächter zunächst mit *Feuerkugeln* attackiert. Der Geist konnte diesen Attacken problemlos ausweichen und brauchte einige Zeit, bis ihm klar wurde, dass er in seiner Geistergestalt auch in den Säulenstumpf hinein- und oben wieder herausfahren konnte. Das besiegelte den Tod Tolands. Hätten die Abenteurer Aedberts Recken in dieser Nacht beschattet, hätten sie ihren „Konkurrenten“ vielleicht das Leben retten können. Aber diese Spur war kalt geblieben.

Zusammen mit Orwin und den beiden Leichen kehrten die vier Gefährten zu Aedbert und Megan zurück. Flintstone, Heather und Ronald waren nicht mehr im Lager, denn sie waren schon vor einer Stunde (nach Sonnenaufgang) ins Dorf gewandert.

Den überlebenden „Recken“ war das Interesse an weiteren Abenteuern gründlich vergangen. Ihnen graute bereits vor dem Empfang, den ihnen ihre Angehörigen und die Verwandten der Toten in Murdagil bereiten würden. Aedbert hatte mittlerweile seinen Schock überwunden und feilte an einer Geschichte, warum sich seine Begleiter trotz seiner eindringlichen Warnungen selbst in diese missliche Lage manövriert hatten.

Ehe die drei Recken mit den beiden Leichen ihrer Freunde nach Hause ritten, verriet Aedbert den Abenteurern, dass er am gestrigen Tag mittags beim Säulenheiligtum die Töne einer Laute gehört und jemanden davonhuschen gesehen hatte.

Während seine drei Gefährten jetzt nach Brokestorr zurückliefen, legte sich der eigensinnige Anga lieber an seinem verborgenen Beobachtungsplatz gegenüber von Daedris Haus schlafen, um sich den mühsamen Weg zu ersparen.

Die Abenteurer hatten ihre Pferde völlig vergessen. Auf den Waldwegen wären die Tiere nur hinderlich gewesen, aber auf den Straßen wären die Gefährten freilich erheblich schneller vorwärtsgekommen.

Ermittlungen am 17. Fee

Flintstone hatte zusammen mit Heather und Ronald gleich am Morgen Wilda besucht, um das bestellte Schmerzmittel abzuholen. Die Kräuterfrau erklärte dem Syre jedoch etwas verlegen, dass in der Nacht leider ein Windstoß ihren klapprigen Fensterladen aufgestoßen und dadurch den zum Abkühlen hingestellten Trank umgekippt hätte. Die Zutaten wären jetzt futsch, aber sie würde selbstverständlich in wenigen Tagen ein neues Mittel zubereiten können.

Da sich der Syre bei Wilda hartnäckig nach anderen Leuten im Dorf erkundigte, die vielleicht sehr schnell ein paar schmerzlindernde Kräuter oder Pflanzen besorgen könnten, rückte Wilda „notgedrungen“ mit der Antwort heraus, dass Glinnet, die Köhlertochter, recht ordentliche Kenntnisse besitzen würde. Flintstone wollte sich gleich auf den Weg zu ihr machen, als ihn Heather an ihre eigenen Kenntnisse erinnerte. Ein paar frische Pestwurz-Wurzeln würden bestimmt am Ufer des Weidenbachs wachsen, die – frisch gekaut - eine anhaltend starke schmerzbetäubende Wirkung haben würden. Allerdings könnte das Pflanzengift ohne sachkundige Zubereitung dauerhafte oder sogar tödliche Lähmungserscheinungen bewirken. Aber das war Flintstone natürlich egal.

Nachdem sie tatsächlich eine ausreichende Menge an Wurzeln gefunden und gesäubert hatten, begaben sich Heather, Flintstone und Ronald nach Brokestorr. Ronald zog sich sofort in die Soldaten-Unterkunft zurück. Der Magier hatte die kühle Luft der letzten Nacht nicht gut vertragen und wollte sich jetzt gründlich ausruhen. Die weiteren Ermittlungen fanden ohne ihn statt.

Da die Syress gerade mit Vater Agilrod den Ablauf der heutigen Hinrichtung besprach, konnte Nerian recht leicht Flintstone ein paar ungestörte Minuten mit Roan im Kerker verschaffen.

Der Schurke kaute die Wurzeln und verriet dem Syre, dass er scharf auf das hübsche Ding gewesen wäre, die er am Weidenpfuhl beim Liebesspiel mit diesem jungen Lautenspieler

beobachtet hatte, am Nachmittag der 28. Schlange. Er hätte gern selbst Sex mit dem Mädchen gehabt und war dem Pärchen hinterhergeschlichen, das ostwärts durch den Wald gelaufen war. Dann hatten sich die beiden getrennt und das Mädchen war allein weiter nach Osten gegangen. Roan hatte gerade schon überlegt, dass sich der schmale Waldweg durch das Unterholz ganz gut für einen Überfall eignen würde, als das Mädchen plötzlich seltsam getorkelt war und zwei mit dunklen Kapuzenkutten bekleidete Leute aus dem Schatten des Wegrands aufgetaucht waren. Sie hatten das Mädchen gepackt, das seltsamerweise gar nicht um Hilfe geschrien hatte, und sie hatten ihr eine Kapuze über den Kopf gestülpt und die Hände auf den Rücken gefesselt. Dann hatten sie ihre Gefangene in nordöstlicher Richtung über die Hauptstraße gezerrt, und damit war Roan klargewesen, dass dieses Vögelchen nicht für ihn bestimmt gewesen war. Er hatte die Verfolgung abgebrochen.

Nach der Befragung des Todeskandidaten ließ sich Flintstone zusammen mit Heather ein spätes Frühstück schmecken. Dabei behielten die beiden das benachbarte Zimmer der Syress im Auge. Kaum hatte sich Vater Agilrod zurückgezogen, drängte sich Flintstone in Reodas Gemächer und erkundigte sich nach dem genauen Ablauf der Hinrichtung. Er merkte trotz seiner Menschenkenntnis nicht, dass er ihr mit seiner Fragerei ganz gehörig auf die Nerven ging, noch dazu, wo er selbst zum Stand seiner Ermittlungen bezüglich der „Bestie von Aldwic“ keinerlei Auskünfte geben wollte.

Da Heather mittlerweile bemerkt hatte, dass ihre Gefährten in der Soldaten-Unterkunft eingetroffen waren, weckte sie zusammen mit Flintstone HaoDai, der sich schon hingelegt hatte. Sie überredeten ihn sowie Ulwun und Hrothgar, ohne Schlafpause weiterzumachen. Erneut vergaßen sie ihre Pferde (ein Zeichen ihrer Übermüdung) und liefen zu Fuß wieder ins Dorf. Dort weckten sie Anga und liefen wieder zum Säulenheiligtum.

Mittag war schon vorbei, als Flintstone und Anga in der Nähe der Kultstätte tatsächlich eine Fußspur entdeckten, die sie bis zu einer hinter Sträuchern verborgenen Höhle verfolgen konnten, aus der sie die Klänge einer Laute vernahmen, die eine traurig-schöne Melodie² spielte. Sie hatten tatsächlich Aidans Versteck gefunden!

Der junge Barde „bedrohte“ die schwer bewaffneten Gefährten zunächst mit einem Dolch. Alberner ging es wohl kaum noch! Hätten die Abenteurer Aidan lynchen wollen, hätten sie das problemlos tun können. Aber sie waren ja auf der Seite des Barden! Als der verträumte und sehr romantisch veranlagte Mann begriffen hatte, dass er von seinen Besuchern nichts zu befürchten hatte, gestand er ihnen seine tief empfundene Liebe zu seinem „holden Liebchen“ Lynna, die bestimmt irgendwelche bösen Leute des Murdil-Clans irgendwo versteckt hatten, um ihn in eine Falle zu locken. Leider wäre es ihm bisher nicht gelungen, mit seinen bardischen Sinnen ihren Aufenthaltsort zu „erspüren“, aber er würde die Gegend nicht verlassen, bis sie gerettet wäre!

Die Gefährten stöhnten über soviel Naivität. Sie rieten Aidan, sich schleunigst aus der Gegend zu verziehen, wenn ihm sein Leben lieb sein würde. Der Barde meinte, dass Glinnet – oops – genau der gleichen Ansicht wäre, und gab nun zu, dass die Köhlertochter sein Versteck kannte und ihn regelmäßig mit Lebensmitteln versorgte.

Aidan bestätigte Roans Bericht. Nachdem er sich am frühen Abend der 28. Schlange von Lynna verabschiedet hatte, war er zurück in seine Kate gegangen. Dort hatte ihn in der Nacht

² *Wie ein Kerze im Wind*

die junge Magd Nelda geweckt und vor dem Mob gewarnt, der sich gerade im *Weidenmann* den letzten Mut antrinken würde, um dann den MacRochall-Spion zu erschlagen.

Leider überprüften die Abenteurer diese Aussage nicht. Diese Spur blieb kalt.

Aidan war daraufhin Hals über Kopf in die Hügel geflohen. Glinnet hatte ihn am folgenden Tag entdeckt und diese Höhle gezeigt, weil er darauf bestanden hatte, die Gegend nicht zu verlassen, solange sein Liebchen nicht wieder aufgetaucht wäre. Er hatte ihr versprochen, keinen Ausflug nach Norden zu unternehmen, um nicht von Aldwics Bewohnern bemerkt zu werden.

Wer könnte Lynna wohl etwas angetan haben? Auf diese Frage äußerte Aidan überraschenderweise einen Verdacht. Glinnet hätte die gleiche schlechte Meinung wie Lynna über zwei frauenfeindliche Dorfbewohner, den Wirt Fraomar und den Barden Trymian. Letzterer hatte sich offen feindselig über Aidan geäußert, der zwar keine anständigen Lieder spielen könnte, aber sich trotzdem erfreuen würde, einheimischen „Jungfern“ den Kopf zu verdrehen. Aidan war überzeugt, dass es Trymian nicht verkräftet hatte, dass sich das schönste Mädchen des Dorfes ausgerechnet in einen Fremden verliebt hatte, und in einen Barden obendrein. Glinnet hatte ihm erzählt, dass sich beide Männer schon oft verächtlich über „die dummen Weiber“ geäußert hatten, die bestenfalls für einen kurzen Moment der Lust zu gebrauchen waren, sonst einem Mann aber mit ihrem Getue schnell auf die Nerven gehen konnten. Die Köhlertochter hatte zwar keine Beweise, aber sie hatte Aidan erzählt, dass es sie nicht wundern würde, wenn Wilda beide regelmäßig mit einem Potenzmittel versorgen würde.

Flintstone und seine Freunde überredeten Aidan schließlich, aus dieser Gegend zu verschwinden. Schließlich hätten sie jetzt höchstpersönlich die Aufgabe übernommen, Lynna zu retten, und ein unerfahrener Barde war da nur ein Risikofaktor, der das ganze Unternehmen gefährden würde. Aidan versprach, sich auf Nebenstraßen nach Beornanburgh zu begeben, um dort auf gute Nachrichten zu warten.

Die Gefährten kehrten nach Aldwic zurück und trennten sich.

Flintstone mischte sich mit Ulwun und Hrothgar am Richtplatz unter die Zuschauermenge. Die meisten Dorfbewohner waren anwesend, um der Hinrichtung des gefürchteten Ausgestoßenen beizuwohnen. Trotz der extrem schmerzhaften und grausamen Hinrichtung blickte Roan (mit Schaum vor dem Mund) scheinbar ungerührt vor sich hin. Er zuckte und stöhnte, aber er brach nicht mit winselnden Schreien zusammen, wie das alle erwartet hatten. Ein harter Kerl, fürwahr! Alle waren froh, als die „Veranstaltung“ endlich vorbei war.

Unterdessen waren Anga, HaoDai und Heather ins verwaiste Dorf gelaufen. Anga schaute sich kurz in Trymians herdloser Kate um, entdeckte dort aber nur einen Korb mit Geschirr, an dem noch recht frische Essensreste klebten. Dennoch hielt der Zwerg den Dorfbarden jetzt für eine höchst verdächtige Person.

Nach der Hinrichtung kehrten die Dorfbewohner nach Aldwic zurück, und die Abenteurer waren wieder zusammen, trennten sich aber gleich erneut, um verschiedene Aufgaben zu erledigen.

- HaoDai und Hrothgar beobachteten Trymian, der seine Kate eine Stunde später verließ, um in den *Weidenmann* nebenan zu gehen. Er hatte einen Korb mit schmutzigem Geschirr bei sich. Etwas später hockte sich der Barde mit einem Becher Ale an einen der

Außentische und unterhielt sich mit ein paar Dorfbewohnern über die Hinrichtung. Später trug Brimlad ihm und ein paar anderen Stammgästen das Abendessen auf. HaoDai und Hrothgar setzten sich an einen Nebentisch, aber sie hörten nur belanglosen Dorf-Tratsch.

Brimlad wurde leider überhaupt nicht befragt. Fraomars stets gescholtene Frau hatte beobachtet, dass Trymians Appetit im Feenmond deutlich zugenommen hatte, und sie hätte behutsamen Ermittlern vielleicht noch andere interessante Beobachtungen mitteilen können. Aber diese Spur blieb kalt.

- Anga und Flintstone versuchten eine Spur der von Roan beschriebenen Entführung zu finden und liefen in einem großen Bogen vom Weidenpfuhl bis zu Raedwalds Hof, entdeckten dabei aber keine verdächtigen Spuren. Schließlich beschlossen die beiden, Brogan zu besuchen, der in der fraglichen Nacht vielleicht Lynnas Entführer beobachtet haben könnte. Der bucklige Totengräber und Tagelöhner kam ihnen schon auf der Straße entgegen, weil er gerade auf dem Weg zum *Weidenmann* war, um dort sein Abendessen einzunehmen. Anga und Flintstone begleiteten ihn. Brogan konnte ihnen kaum hilfreiche Auskünfte geben, aber sie erfuhren, dass er heute begonnen hatte, das Dach von Trymians Kate zu reparieren, damit es die kommenden Herbststürme überstehen würde. Als Anga den Buckligen mit der Frage überraschte, ob er das verborgene Whisky-Lager des Dorfs kennen würde, verneinte Brogan, wobei er seine Hand unwillkürlich in seine rechte Hosentasche steckte. Anga bemerkte es. Brogan besaß bestimmt einen Schlüssel!

Brogan wurde deshalb leider nicht unter Druck gesetzt. Ein illegaler Zugang zum flüssigen Schatz des Dorfes hätte zumindest Brogans Vertreibung aus Aldwic bedeutet. Diese Spur blieb kalt.

- Ulwun und Heather besuchten Daedris, die sich nach der ergebnislosen Schatzsucherei nur noch auf das Kurieren ihres Asthmas konzentrierte und albische Hinrichtungen schon immer äußerst unappetitlich empfunden hatte. Die kurze Unterhaltung mit ihren beiden Besucherinnen fand an der Tür des Hauses statt. Daedris hatte offenbar das Interesse an den Abenteurern verloren. Ulwun und Heather besuchten anschließend das Haus des Köhlers und sprachen dort mit Barrond, Glinnets Vater. Er teilte ihnen mit, dass sich seine Älteste noch von den Schrecken der Hinrichtung erholen müsste, und er versprach, Glinnet zum Abendessen mit Lady Heather zum *Weidenmann* zu schicken.

Alle Abenteurer hatten sich schließlich im Außenbereich des *Weidenmanns* zum Abendessen eingefunden. Heather und Ulwun informierten an einem separaten Tisch Glinnet darüber, dass sie Aidan gefunden und ihn überredet hatten, die Gegend zu verlassen. Das Mädchen freute sich über diese Nachricht. Sie gab zu, dass sie sich „vorübergehend“ selbst in den jungen Barden verguckt hatte, aber er wäre ja doch eher ein „Stadtmensch“ und mit den praktischen Erfordernissen eines Dorflebens überfordert. Sie erzählte auch, dass sie bei ihren Streifzügen durch die Wildnis seit Beginn des Monats nach Lynna Ausschau halten würde, aber bisher nirgends fündig geworden war. Am Aeldertur hatte sie natürlich auch mal vorbeigeschaut, aber an der alten Turmruine gab es ja bekanntlich nichts zu finden.

Glinnet wusste über die Vorfahren ihrer Familie Bescheid. Aber diese Spur blieb erneut kalt.

Bei Anbruch der Dämmerung gingen alle Dorfbewohner nach Hause. Trymian suchte seine Kate auf. Brogan folgte ihm. Fraomar spendierte Flintstone und seinen Freunden einen letzten großen Krug Ale, aus dem er auch sich selbst bediente. Er war neugierig darauf, was die letzten Bestienjäger des Ortes – nach der unauffälligen Abreise von Aedberts Recken – bisher erreicht hatten und ob sie bereits einen Verdacht hatten, wo sich die Bestie aufhalten würde. Die Abenteurer ließen sich vom Wirt des *Weidenmanns* natürlich nicht aushorchen, ließen sich aber gern das Ale schmecken.

Das Ale war mit den *Tränen der Mutter* gewürzt. Der Trank sorgte dafür, dass man sich während der folgenden 12 Stunden nicht freiwillig in Gefahr begeben würde. Das taten die Abenteurer allerdings sowieso nicht.

Nach Einbruch der Dunkelheit wurde es ruhig im Dorf. Der Schein von Laternen erhellte verschiedene Häuser und Katen. Die Abenteurer verteilten sich in der Nähe des Dorfplatzes, um Trymians Kate von allen Seiten zu beobachten.

Brogan verließ Trymians Kate und ging hinüber in Wildas Haus. HaoDai huschte hin, um zu lauschen, als Brogan schon wieder heraustrat und sich verabschiedete: „*Bis später also!*“ Danach humpelte er ostwärts, vermutlich also zurück zu seiner Kate.

Fraomar besuchte Wilda. HaoDai huschte hin, um zu lauschen, als Fraomar schon wieder heraustrat und sich verabschiedete: „*...immerhin haben sie die Tränen <zu sich> genommen.*“

Nelda besuchte Wilda. Die beiden Frauen unterhielten sich direkt an der Tür des Hauses. Flintstone huschte hin, um zu lauschen. Er hörte „*leider hab‘ ich ihn <aus den Augen> verloren*“, ehe er ein Geräusch verursachte, das beide verstummen ließ. Flintstone ging an Wildas Haus vorbei und wünschte beiden Damen, die ihn erschrocken ansahen, eine gute Nacht. Wilda bat Nelda „auf einen Sprung“ zu sich herein. Kurz darauf eilte die junge Magd heim zu Kendricks Hof.

Niemand hielt Nelda auf und verhörte sie. Diese Spur blieb kalt.

Schließlich erlosch erst bei Trymian, dann bei Wilda, und dann bei Fraomar das Licht. Die Abenteurer sahen, wie Wilda und Trymian im Mondschein zusammen in Richtung des Friedwalds liefen. Sie kamen dabei direkt an Anga vorbei, aber der Zwerg hatte sich gut versteckt und ließ sie unbehelligt passieren. Anschließend folgte Anga den beiden vorsichtig und beobachtete, wie sie an einem hohlen Baum herumhantierten und dort drei Stoffbündel herausholten. Er kehrte um und verständigte seine Freunde. Schnell folgen ihm Heather, Ulwun und Flintstone, während HaoDai und Hrothgar lieber noch länger den *Weidenmann* beobachten wollten.

Zu viert folgten die Abenteurer in großem Abstand Wilda und Trymian durch die Nacht. Die beiden liefen zu Brogans Kate. Der Bucklige erwartete sie bereits. Er bekam ein Stoffbündel, und dann schlugen die Drei den Weg zu Herewards Hof ein, bogen aber vorher auf den alten Karrenweg ein, der zum Aeldertur führte.

Die vier Abenteurer waren neugierig, was die Dorfbewohner an der alten Turmruine unternehmen wollten. Sie ließen die Drei deshalb ungestört – und diese Spur blieb kalt.

Bei der letzten scharfen Kehre des ansteigenden Pfades gingen die drei Dörfler geradeaus weiter und verschwanden hinter Sträuchern und Farnen aus dem Blickfeld ihrer Verfolger. Ein oft überwuchertes Pfad führte hier entlang des Hangs aufwärts und endete schließlich unterhalb einiger Felshöhlen, die sich wenige Meter unter dem Gipfelplateau befanden. Wilda, Trymian und Brogan waren nirgendwo zu sehen.

Als sich die Abenteurer dem Eingang der größten Höhle näherten, wurden sie von zwei geschwächten Nachtmahren attackiert, die sie mit Säure bespuckten. Zu gefährlicheren Angriffen waren die Untoten wegen ihrer Verletzungen nicht in der Lage.

Die Drei hatten ihre Verfolger längst bemerkt. Wilda hatte den beiden Nachtmahren befohlen, die Abenteurer aufzuhalten, um Zeit für den *Tarnschatten* zu gewinnen, mit dem sie sich und ihre Begleiter vor Entdeckung

schützen konnte. Die Drei wollten nicht riskieren, von Flintstone und seinen Freunden in der Kultstätte erwischt zu werden, sondern erst einmal abwarten, was die Bestienjäger an diesem Ort unternehmen wollten.

Natürlich waren die beiden Nachtmahre schnell erledigt. In der Höhle entdeckten die Abenteurer die zerlumpten Bekleidungsstücke von vielleicht vier Bettlern, ein paar schartige Messer, leere Tonamphoren, Feuersteine und vergammelte Zunderschachteln. An der Rückwand gab es vier Gänge, die ins Innere des Felsgesteins führten. Drei Gänge endeten blind. Der vierte Gang endete an einer Wendeltreppe, die etwa 5m höher zu einer aufgeklappten Steinplatte führte, die sich etwa 30m entfernt von der großen Pflasterfläche im Unterholz befand.

Die alte valianische Festung, die sich hier einst erhoben hatte, hatte an dieser Stelle einen Wachturm besessen, der einen zusätzlichen Flucht- oder Ausfallweg gehabt hatte. Für den Bau von Aeldertur waren schon vor über 200 Jahren die noch vorhandenen Steine dieses Gebäudes wiederverwendet worden. Die (nutzlose) Wendeltreppe gab es freilich bis heute. Das Scharnier der Falltür war im letzten Monat geschmiert worden, um den ortskundigen Kultisten eine zusätzliche Möglichkeit zu verschaffen, den Ort unauffällig zu beobachten, sofern sich hier übereifrige Glücksritter herumtreiben sollten.

Gegen Mitternacht betraten die vier Abenteurer erneut das Pflaster vor dem Aeldertur. Zur gleichen Zeit gaben HaoDai und Hrothgar ihren langweiligen Beobachtungsposten am Dorfplatz von Aldwic auf und gingen nach Brokestorr, um dort zu schlafen.

Ermittlungen am 18. Fee

Die vier Abenteurer entdeckten rings um den Turm von Aeldertur keine frischen Spuren. Auch in der Turmruine war alles unverändert. Sie waren ratlos und müde. Schließlich beschlossen sie, die gesamte Pflasterfläche von den vier Ecken aus im Auge zu behalten, wobei sich Heather auf halbem Weg zwischen der Ecke und der seltsamen Wendeltreppe aufhielt. Sie hätte noch die beste Chance gehabt, das sehr gut getarnte Versteck der Drei zu bemerken, aber ausgerechnet sie schlief ungewollt ein.

Eine Stunde nach Mitternacht zeigte sich Bruder Waelmar oben auf der Zinne der Turmruine. Anga erblickte den seltsamen Pilger sofort. Der Zwerg informierte Flintstone und Ulwun, aber keiner wollte sich mit dem komischen Kerl beschäftigen. Nach einer Stunde trat Waelmar wieder ab.

Die *Tränen der Mutter* zeigten offenbar Wirkung. Wäre diese Spur nicht kalt geblieben, wäre das Abenteuer anders verlaufen.

Nachdem sich die drei Dörfler auch vier Stunden nach Mitternacht noch immer nicht gezeigt hatten, wurde Flintstone ungeduldig und brach das sinnlose und immer anstrengender werdende Wachehalten ab. Heather wurde geweckt. Dann liefen alle Vier zurück nach Aldwic.

Wären die Abenteurer nach 30 min wieder zurückgekommen, wäre das Abenteuer anders verlaufen. Wilda, Trymian und Brogan nutzten nämlich ihre Chance, die Kultstätte von allen Wertsachen und belastendem Finsterkram zu befreien. Trymian durfte Lynna (endlich!) vergewaltigen, und es blieb ihnen sogar noch Zeit, der Dämonenfürstin ein blutiges Folteropfer darzubringen. Immajar gewährte ihnen als Dank drei *Schutzschatten*, die nur Lebewesen gefährlich werden konnten (Waelmar war also sicher vor ihnen). Wilda hatte keinesfalls beabsichtigt gehabt, das Mädchen so grausam zu töten, aber sie hatte es in diesem Moment nicht gewagt, sich dem Wunsch Immajars zu widersetzen. Ihr war noch stundenlang danach furchtbar übel. Brogan und Trymian waren nicht so empfindlich; der Barde hatte den ganzen Vorgang sogar richtig genossen.

Auf dem Rückweg blickte Anga kurz in Brogans Kate hinein, konnte dort aber nichts Verdächtiges entdecken. Am Abort zwischen den Büschen wollte der Zwerg nicht herumschnüffeln.

In der Morgendämmerung waren die vier Abenteurer wieder im Friedwald. Dort suchten sie jetzt nach einer passenden Stelle, auf die das „X“ in der im ehemaligen Kerker Aelderturs gefundenen Wandritzung hingewiesen haben könnte. Eine Stunde nach Sonnenaufgang entdeckten sie am Rand eines flachen Felsens, der sich dort aus dem Boden erhob, das eingeritzte Symbol eines Karrens sowie ein X an einer (nicht näher bestimmten) Stelle des Silkiestrands. Sie begannen direkt neben der Einritzung eine Grube auszuheben und fanden dort schließlich in 80 cm Tiefe einen alter Krug, der mit alten albischen Goldmünzen und einigen kleinen Schmuckstücken (im Wert von 3000 GS) aus Maegbeds Schatz gefüllt war.

Erfreut nahmen sie den Krug mit und schaufelten die Grube wieder zu. Dabei blieben sie ungestört. Jetzt wollten sie wirklich schnell nach Brokestorr, um sich endlich den lange verschobenen Schlaf zu gönnen. Auf der Dorfstraße begegnete ihnen Daedris in Wanderkleidung, die gerade zusammen mit ihrem Eselchen einen ausgedehnten Morgenspaziergang um das ganze Dorf herum unternehmen wollte. Erst nach Norden, dann zur Küste, dann nach Süden, und schließlich wieder zurück nach Aldwic. Das erzählte sie zumindest den vier Abenteurern, die ihr einen schönen Tag wünschten. Daedris erkundigte sich gar nicht, was Flintstone und seine Freunde (verschwitzt und dreckig) an diesem Morgen schon unternommen hatten, sondern hatte momentan offenbar andere Dinge im Sinn.

Hätten die Abenteurer die vornehme Dame etwas länger aufgehalten, wäre das Abenteuer anders verlaufen.

Anga kam es seltsam vor, dass Daedris ausgerechnet durch den Friedwald spazieren wollte, und er folgte ihr trotz seiner Müdigkeit in großem Abstand. So konnte er erspüren, dass Daedris ausgerechnet am hohlen Baum soeben drei bekannten Leuten begegnet war, die vor kurzer Zeit dort angekommen sein mussten. Die Drei hatten vermutlich bereits irgendwelche Sachen im Baum verstaut gehabt, aber wie Anga hinsah, zog Brogan gerade einen 1,50m langen und seltsam in den Strahlen der Morgensonne glitzernden Stab aus dem Hohlraum und überreichte ihn Daedris, die dem Buckligen einen schweren Lederbeutel zuwarf. Daedris verabschiedete sich von den Drei und schickte sich an, ihren Esel wieder zurück ins Dorf zu führen.

Anga eilte zu seinen drei Gefährten zurück, die an der Dorfstraße auf ihn gewartet hatten. Alle waren unschlüssig, was sie jetzt tun sollten. Daedris hätte mittlerweile schon längst an ihnen vorbeikommen müssen! Wo blieb sie nur? Dafür schlenderten nun Brogan und Wilda aus dem Friedwald, wobei der Bucklige die Kräuterfrau stützen musste, als ob sie Kreislaufprobleme haben würde. Die Abenteurer sprachen die beiden an, und Wilda erklärte, sie habe in der vergangenen Nacht zusammen mit Brogan bestimmte Pilze gesucht, die für den bestellten Trank des Syre eine wichtige Zutat sein würden. Leider habe sie nur die falschen Exemplare gefunden und sich bei einer Kostprobe den Magen verdorben. Aber das würde schon wieder werden. Und die Mondpilze würde sie bestimmt in einer der kommenden Nächte finden, keine Bange!

Hätten die Abenteurer den beiden diese offenkundige Lüge nicht durchgehen lassen, wäre das Abenteuer anders verlaufen.

Anga hatte keine Lust, mit den anderen drei Gefährten nach Brokestorr zu laufen. Der Zwerg schaute sich lieber das Haus von Daedris von außen an und begegnete dabei Nelda, die der Dame gerade das Frühstück servieren wollte. Sie bestätigte Angas Eindruck, dass Daedris

Wohnung einen unerwartet aufgeräumten Eindruck machte, fast so, als ob sich Daedris plötzlich für die Abreise entschieden hätte. Kendrick, Neldas Herr, hatte ihr davon nichts gesagt. Nun ja, der Magd sollte es recht sein, dann hatte sie jetzt eine Aufgabe weniger. Das Frühstück durfte Anga gern an Ort und Stelle verspeisen.

Leider nutzte der Zwerg diese Gelegenheit nicht, um die Magd zu verhören. Diese Spur blieb kalt.

Flintstone, Heather und Ulwun trafen auf der Straße nach Brokestorr ihre ausgeruhten Freunde HaoDai und Hrothgar, die voller Tatendrang waren. Sie berichteten den beiden schnell von ihren Erlebnissen. Dann verabredeten sie, sich am heutigen Abend eine Stunde vor Sonnenuntergang am Silkiestrand zu treffen,

Während Hrothgar zu Daedris Haus lief, um Anga zum Strand mitzunehmen, suchte HaoDai am Friedwald nach frischen Eselsspuren und stellte verwundert fest, dass diese auf dem Rückweg vom Friedwald zum Dorf plötzlich verschwanden. Sehr seltsam! Daedris hatte vermutlich mächtige Zaubermittel zur Verfügung gehabt.

Leider nutzte der KiDoka diese Gelegenheit nicht, um sich die versteckten Objekte im hohlen Baum anzusehen. Diese Spur blieb kalt.

HaoDai, Hrothgar und Anga (der zwischendurch notgedrungen mal vier Stunden schlafen musste) suchten den ganzen Tag in den Spalten und Klüften des Silkiestrands vergeblich nach einem versteckten Schatz.

Während sich Ulwun sofort ins Bett legte, trafen sich Flintstone und Heather mit der Syress, die bereits am Mittag dieses Tages abreisen wollte. Sie war offenkundig schlecht gestimmt und wollte kurz angebunden nur wissen, was Flintstone und seine Freunde mittlerweile erreicht hatten. Sie erfuhr jetzt von den vier Nachtmahren, die vermutlich die Ursache für den Tod des Bauern und des Viehs gewesen waren. Von Waelmar erzählte man ihr nichts – von Daedris und dem nächtlichen Treiben der drei Dorfbewohner ebenfalls nichts.

Reoda beglückwünschte ihre morgendlichen Besucher zu ihrem Erfolg. Vermutlich würden die restlichen Vorfälle auf das Konto dieses fremden und spurlos verschwundenen Barden gehen, nicht wahr? Vielleicht wären die Nachtmahre auch irgendeinem unbekanntem Schurken entlaufen, einem Meister der Nachtmahre, der längst diese Gegend wieder verlassen hatte?

Die Syress kannte alte Geschichten von albischen Nekromanten, die richtige Truppen von Untoten um sich geschart hatten. Das hatte sie zu dieser Äußerung veranlasst.

Die Syress meinte, dass sich Flintstone und Heather die von Tankred MacMurdil ausgelobte Belohnung gewiss verdient hätten, wenn es in Aldwic noch einen Monat oder so ruhig bleiben würde.

Endlich durften sich nun auch Heather und Flintstone dem Schlaf hingeben.

Als mittags die Syress mit ihrer Leibgarde Brokestorr und Aldwic verließ, schlossen sich Brogan und Wilda mit Leihpferden von Manton an. Sie wollten angeblich in Murdagil Broigans schwerkranken Onkel besuchen und vielleicht heilen. Trymian brach um diese Zeit ebenfalls (recht überraschend) zu seiner Herbst-Tour nach Süden auf.

Abends kamen Flintstone, Heather und Ulwun zu ihren Freunden an den Silkiestrand. Auch sie fanden keine Schatzhöhle.

In der Dunkelheit wanderten die Abenteurer erneut zum Aeldertur. Diesmal wollten sie in der Turmruine darauf warten, dass sich Waelmar wieder zeigen würde.

Immajars Kultstätte

Um Mitternacht öffnete Waelmar tatsächlich die Falltür im Erdgeschoss des Turms und kletterte hinaus. Ihn umgab der Lichtschein eines kurzreichweitigen permanenten Zaubers *Bannen von Dunkelheit*. Er lief an Flintstone und Ulwun vorbei, die sich im Kerkerabteil versteckt hatten. Er hatte diesmal nicht nur seine Stabkeule, sondern auch eine Schaufel dabei.

Im 1. OG erkannte Waelmar HaoDai, dem er schon vorher begegnet war. Er forderte den fremden Pilger mit betrübter Miene auf, sich heute Nacht woanders ein Quartier zu suchen. Es wäre gestern ein sehr schlimmer Tag gewesen, sehr schlimm und sehr traurig. Das arme liebe Mädchen! Einmal unachtsam, schon war es passiert. Er hatte das einfach nicht verhindern können!

Während seiner schwer verständlichen Seufzer gesellten sich Anga und Heather aus dem oberen Stockwerk jetzt auch zu HaoDai und Hrothgar. Waelmar war gerade dabei, HaoDai vor dem gemeingefährlichen miesen Syre Flintstone up Alasdell zu warnen, der mit einer gottlosen Bande von Mördern und Dieben nur eins im Sinn haben würde, nämlich den geheimen frommen Mutterkult zu zerstören, von dem er aber nichts weiter verraten dürfte. Dieser Flintstone hatte mit seinen magischen Tricks das süße Mädchen getötet, auf das Waelmar bisher so gut aufgepasst hatte.

Während Waelmar diese Warnung mühsam aussprach, keimte in ihm plötzlich ein unangenehmer Verdacht. Ein Zwerg? Ein Waelinger? Eine albische Lady? Und ein Schlitzauge? Moment! Er zückte seine Stabkeule und forderte die vier Personen auf, den geweihten Ort sofort zu verlassen und nie wieder zu betreten, andernfalls er sie augenblicklich töten würde. Die vier Gefährten eilten ins Freie, denn sie hatten keine Lust, sich mit dem Untoten anzulegen. Waelmar folgte ihnen die Treppe hinab, aber er kümmerte sich nicht weiter um sie, sondern begann am Rand des Pflasters ein Grab zu schaufeln.

Währenddessen waren Ulwun und Flintstone in den Schacht hinabgeklettert, der sich unterhalb der Falltür befand. 7m tiefer befand sich der erste Raum einer alten valianischen Kultstätte. Ulwun sah sich gleich in den ersten Nachbarkammern um, während Flintstone den Mechanismus der Falltür erkundete, die sich über ihren Köpfen wieder geschlossen hatte.

Da sich Waelmar nicht mehr für die vier Gefährten interessierte, konnten diese ungesehen die Treppe in den Turm emporsteigen und vom 1. OG aus dem Untoten bei der Schaufelei zusehen.

Schließlich hatte Flintstone den richtigen Schalter gefunden, um die Falltür von unten zu öffnen. Jetzt eilten alle hinab in die Kultstätte. Die spärlich eingerichteten Räume waren offenbar von Eingeweihten bis in jüngste Zeit hinein benutzt und vor kurzer Zeit in aller Eile teilweise ausgeräumt worden. Die ganze Stätte wirkte so, als ob sie einstmals der Verehrung einer „valianischen Matrone“ gedient hatte, deren Bildnis in zwei Räumen auf die Wand gemalt worden war.

Die Abenteurer standen gerade in dem schmalen Hauptgang der Anlage, als sie von drei Schattenwesen angegriffen wurden. Zwei kesselten Ulwun ein, das dritte griff Anga an. Heather begann ihre Freunde mit *Flammenkreis* vor den Geistern zu schützen, aber an Ulwun

kam sie nicht heran. Der Schamanin gelang es nicht, an den Schatten vorbeizuhetzen, und sie brach beinahe tot zusammen, während sich die Schatten erneut über sie beugten, um sie endgültig zu töten. HaoDai vertraute auf Heathers Schutzmagie und riskierte es, sich auf das nächste Schattenwesen zu stürzen – und es floh schockiert in die Wand (und kam nie mehr zurück). Hrothgar und Anga vernichteten ein weiteres Schattenwesen, und das dritte floh nun ebenfalls in die Wand.

Die Freunde brauchten jetzt eine Heilpause. Sie war kaum vorbei, als sie hörten, wie Waelmar durch den Schacht nach unten kam. Er wollte bestimmt Lynnas übel zugerichtete Leiche holen, die die Gefährten kurz zuvor in Immajars Kultstätte entdeckt hatten. Sie war dort an Hand- und Fußschellen über einem blutig verschmierten Marmortisch gehangen.

Die Abenteurer versteckten sich in einem Nachbarraum und schlossen vorsichtshalber die Tür. Waelmar entdeckte sie nicht. Er hatte sich tatsächlich das tote Mädchen geholt. Nach einer hastigen Besichtigung der restlichen Räume – mit Ausnahme einer von außen mit Brettern vernagelten Kammer – verließen die Gefährten die Kultstätte und versteckten sich in der Turmruine.

Nach einem langen Gebet am frisch geschaukelten Grab Lynnas kehrte Waelmar zurück in den Turm und stieg auf die Zinnen hinauf. Dort blieb er bis zur Morgendämmerung und blickte die ganze Zeit aufs Meer hinaus. Als er endlich wieder ins Erdgeschoss herabgestiegen war, konnten die Freunde beobachten, wie er den beweglichen Stein im Inneren des Brunnenschachts betätigte und dabei „*Immajar*“ sprach. Darauf öffnete sich die Falltür!

Ermittlungen am 19. Fee

Die Abenteurer kehrten zurück ins Dorf. Dort erfüllte sich ihre Ahnung; die drei Verdächtigen hatten sich längst aus dem Staub gemacht. Eine Durchsuchung von Wildas Haus förderte zwar ein mit drei Punkten beschriftetes Fläschchen zutage, aber das war natürlich überhaupt kein Beweis für irgendeine kriminelle Tätigkeit.

Die Abenteurer durchsuchten Brogans Kate und fanden in der Nähe des Aborts das Versteck von zwei Hippen, die mit altem Blut verkrustet waren.

Die Abenteurer sahen jetzt auch in das Versteck im hohlen Baum und fanden dort allerlei finstere Zaubermittel und drei Anhänger, die aus einem kleinen Stück eines menschlichen Schädels bestanden sowie eine dunkle Robe in der gleichen Art wie in der Kultstätte. Sie nahmen diese Sachen an sich.

Nun durchsuchten die Abenteurer auch noch Trymians Kate. Sie fanden nichts Belastendes.

In der Mittagszeit waren die Gefährten wieder zurück in Brokestorr. Jetzt weihten sie Nerian und Vater Agilrod in ein Ergebnis ihrer Nachforschungen ein, denn sie erzählten den beiden von dem untoten Waelmar, der nachts in der Turmruine von Aeldertur als „frommer Pilger“ umgehen würde. Möglicherweise war er identisch mit dem schwer verwundeten Mönch aus Hosburna, der vor einem Jahr in Aldwic scheinbar sein Ende gefunden hatte! Irgendwie war er zu einem Wiedergänger geworden.

Nerian meinte, es wäre für die Nerven der Bevölkerung bestimmt das Beste, wenn man den Untoten ohne Aufsehen aus Aeldertur entfernen könnte. Vater Agilrod meinte, dass die

Vraidos-Spezialisten aus der Erzabtei Prioressa bestimmt helfen könnten, wenn man gute Beziehungen zu ihnen haben würde. Flintstone meinte, genau das würde auf ihn ja zutreffen.

Aufräumarbeiten in Aldwic und Prioressa

Flintstone und seinen Freunden fiel jetzt wieder ein, dass sie ja mit Pferden unterwegs waren. Sie ritten die Küstenstraße nach Süden und erreichten am Nachmittag des 20. Fee Prioressa. Der Vize-Abt Oslac empfing die Gruppe und hörte sich ihr Anliegen an. Flintstone erzählte ihm von der valianischen Kultstätte unterhalb von Aeldertur und vom Schlüsselwort *Immajar*, und Oslac erklärte seinen Besuchern, dass er zufällig ein Spezialist für Dämonenfürstinnen zur Zeit des Kriegs der Magier wäre. Über Immajar konnte er berichten, dass sie früher auch „*Mutter der Furcht*“ genannt worden war. Ihr hatte es Freude bereitet, Angst und Grauen zu erregen. Von einer alten Immajar-Kultstätte in Alba hatte er freilich noch nie gehört.

Am späten Abend stellte Oslac den Abenteurern den grauhaarigen Vraidos-Priester Elwyn vor, der die Kunst der *Lähmung* beherrschte. Ein Karren zum unauffälligen Transport des Wiedergängers wurde bereitgestellt. Genügend fähige Wagenlenker waren in Flintstones Mannschaft ja vorhanden. Elwyn stellte klar, dass Prioressa selbstverständlich die richtige Adresse für die Sicherheitsverwahrung Waelmars sein würde, da Hosburna ja ein Tochterkloster der Erzabtei gewesen war und der seltsame Tod der waelischen Klosterschänder ein bisher ungelöstes Rätsel dargestellt hatte.

Am Abend des 22. Fee erreichten die Abenteurer wieder Aldwic und fuhren mit dem Karren so weit zum Aeldertur, wie es der alte Weg erlaubte. Als gegen Mitternacht der etwas trübsinnige Waelmar tatsächlich zu den Zinnen des Turms hinaufsteigen wollte, wurde er von den Abenteurern aufgehalten. Da Elwyns erster Lähmungsversuch scheiterte, mussten die Gefährten zwei Kampfbrüder durchhalten, bis dem Priester glücklicherweise der zweite Versuch gelang. Hrothgar hatte bis dahin bereits einen sehr harten Treffer einstecken müssen.

Der gelähmte Waelmar wurde in einer Transportkiste fixiert und am Abend des 24. Fee in Prioressa abgeliefert. Er hatte einige Zaubermaterialien in seinen Taschen, die ihm erlaubt hätten, seine Feinde mit einigen wirksamen Fernzaubern (u.a. *Donnerkeil*) zu bekämpfen. Die Gefährten waren froh, dass er sie nicht eingesetzt hatte.

Am Abend des 26. Fee schilderte Erzabt Cleremond seinen Gästen das vorläufige Ergebnis der Befragung Waelmars, der sich hundertprozentig kooperativ gezeigt hatte.

Waelmar hatte in seiner Jugend bei einem Magier in Haelgarde einige anspruchsvolle Zauber erlernt, aber der frühe Tod seines Meisters bei einem gewagten Experiment hatte ihn davon abgebracht, selbst eine Karriere als Zauberer zu machen. Er trat Hosburna vor 6 Jahren als Laienbruder bei und war dort vor drei Jahren als Novize aufgenommen worden. Bei einem seiner einsamen Streifzüge an der Küste hatte er in einer verborgenen Höhle in den Klippen das Skelett eines Mannes entdeckt, der noch immer einen merkwürdigen, 1,50m langen Haselnusszweig in den Händen gehalten hatte. Dieser Stab war mit Raureif und Eis überzogen, obwohl es gar nicht Winter gewesen war. Der Tote hatte hier vor vielen Jahrzehnten sein Ende gefunden. Waelmar nahm den Stab mit und versteckte ihn in der Nähe des Klosters. Die Mönche begruben den Unbekannten. Waelmar spielte bei seinen Streifzügen ab und zu mit dem seltsamen Stab herum. Als eines Tages ein Kaninchen, das der Mönch an sich gewöhnt hatte, tot in der Schlinge eines Fallenstellers gelegen war, berührte er es mit dem Stab und wünschte sich dabei intensiv, dass das Tier wieder aufstehen würde – und genau so geschah es! Das funktionierte bei zwei weiteren toten Tieren später ebenfalls.

Beim Überfall Hosburnas war Waelmar gerade auf einem Botengang gewesen und hatte von einem Versteck aus mitansehen müssen, wie die Waelinger seine Ordensbrüder abschlachteten. Er wagte es nicht, sie mit seinen Fernzaubern anzugreifen, um nicht selbst zur Zielscheibe ihrer Angriffe zu werden. Sein feiges Verhalten damals wurmte ihn bis zum heutigen Tage.

Nach Einbruch der Dunkelheit war Waelmar zum Kloster geschlichen und hatte den Stab genutzt, um alle Ermordeten von den Toten zu erheben. Sein Zorn auf die Angreifer übertrug sich auf die Untoten, die ohne Rücksicht auf die eigene (neue) Existenz ins Lager der Waelinger stürmten und jeden umbrachten, den sie erwischen konnten. Niemand entkam ihnen. Waelmar selbst geriet einem Vidhingfahrer in den Weg und wurde mit einem Axthieb niedergeschmettert. Halb tot, gelang es ihm am nächsten Morgen, den Stab in eine Stoffbahn zu wickeln und sich bis zur alten Küstenstraße zu schleppen. Dort fand ihn ein Händler, der ihn auf seinem Karren nach Aldwic brachte.

Wilda hatte versucht, Waelmar vor dem Tod zu retten, aber ihre Kräfte waren dafür zu gering gewesen. In einem klaren Moment hatte Waelmar sie um seinen Stab gebeten, den er dann bis zu seinem letzten Atemzug fest umklammert gehalten hatte, wobei er die Spitze gegen seine Stirn gedrückt hatte. Sein fester Wille, weiter auf dem Boden Midgards zu wandeln, um sich durch ehrenvolle Taten zumindest die Chance zu wahren, Ylathors Prüfungen der Dornenheide und der Feuersee zu bestehen, hatte ihn tatsächlich zum Wiedergänger gemacht.

Und die Götter hatten ihm sofort eine Aufgabe gegeben. Es konnte wohl kein Zufall sein, dass Wilda insgeheim eine fromme Verehrerin der Heiligen Mutter Immajar gewesen war, einer alten Göttin dieser Küstenregion, die von der albischen Kirche (noch) nicht anerkannt worden war, weil sie nicht eindeutig Vana oder Dwyllan zuzuordnen war. Mit zwei oder drei anderen Helfern pflegte Wilda heimlich eine verborgene alte Kultstätte Immajars, die sich unterhalb einer alten Turmruine befand. Hier hatte Waelmar gern die Aufgabe übernommen, als „Wächter der Mutter“ dafür zu sorgen, dass keine Störenfriede die Existenz dieses Orts erfahren würden. Es gab zwar fast ein Jahr lang nichts für ihn zu tun, aber die Zeit verging friedlich und der Anblick des Meeres tat ihm immer gut.

Wilda hatte ab und zu kleine Rituale zu Ehren der Mutter durchgeführt, aber Waelmar hatte dabei nicht gestört. Er hatte zunächst auch nichts dagegen gehabt, dass sich Wilda mit seinem Stab beschäftigte, aber im Frühjahr dieses Jahres hatte er ein seltsames vierfaches Stechen in seiner Brust bemerkt und Angst um seine eigene Existenz bekommen - und von da an hatte er den Stab immer unter seinem Bett aufbewahrt, in dem er gewohnheitsmäßig den Tag verbrachte, freilich ohne zu schlafen.

In der Myrknacht des Schlangenmonds hatten die Verehrer der Mutter ein junges Mädchen namens Lynna in die Kultstätte gebracht, ein hübsches Ding, das schreckliche Angst gehabt hatte. Wilda hatte ihm erzählt, dass „böse Menschen“ hinter Lynna her wären und sie gern vergewaltigen und anschließend umbringen würden. Das Mädchen müsste einige Zeit hier versteckt bleiben, auch gegen ihren Willen, weil Lynna völlig durcheinander wäre und ihrem Tod in die Arme laufen würde, wenn man sie ließe. Waelmar hatte sich sofort bereiterklärt, Lynna zu beschützen – und seitdem hatte nur er sie mit Nahrungsmitteln und Wasser versorgt und ihren Nachtopf geleert und niemanden sonst an sie herangelassen.

Kürzlich war Wilda mit zwei Helfern sehr aufgeregt in die Kultstätte gekommen und hatte Waelmar gebeten, oben im Turm aufzupassen, dass dieser gemeingefährliche Schnüffler, ein gewisser Syre up Alasdell namens Flintstone MacKellney, und dessen Gefährten, deren Aussehen sie ihm genau beschrieben hatte, sie nicht dabei stören würden, die heilige Stätte der Mutter ein wenig aufzuräumen. Flintstone wäre dafür bekannt, im Namen der Obrigkeit inoffizielle Heiligtümer zu zerstören, und er würde dabei regen Gebrauch von Gewalt und Zauberei machen. Der Kerl kannte tausende von heimtückischen Tricks! Man müsste ihm lieber gleich den Schädel einschlagen, als lange mit ihm herumzuquatschen!

Waelmar hatte also aufgepasst, aber niemand war gekommen. Wilda hatte sich über diesen Flintstone so aufgeregt, dass ihr ganz elend geworden war. Zusammen mit ihren Helfern hatte sie die Kultstätte schließlich verlassen und Waelmar eingeschärft, noch bis zum Sonnenaufgang auf dem Turm zu wachen. Als er schließlich ins Heiligtum zurückgekehrt war, hatte ihn schreckliche Verzweiflung gepackt. Dieser Flintstone hatte es irgendwie geschafft, von ihm unbemerkt in den geheimen Ort einzudringen und ein grausames Werk zu vollbringen. Lynna war gefoltert und getötet worden! Seltsame Schatten huschten durch den Gang! Und sein Stab war fort! Ihm war nur noch die traurige Aufgabe geblieben, die Leiche des Mädchens zu vergraben und auf die Rückkehr der frommen Leute zu warten. Ihm graute schon davor, ihnen sein Versagen zu beichten.

Den Rest dieser Geschichte kannten die Abenteurer schon.

Erzabt Cleremond interessierte sich sehr für den geheimnisvollen wunderkräftigen Stab. Er hoffte sehr, mit der wohlhabenden Witwe und Ladenbesitzerin Daedris NiCeata aus Cambryg handelseinig zu werden, um dieses Artefakt zumindest eingehend untersuchen zu dürfen.

Aber das sollte nicht Flintstones Sorge sein. Der Syre hätte seine Pflicht erfüllt, wie man es von einem albischen Ehrenmann erwarten dürfte.

Beim Abschied von der Erzabtei versprach Oslac, Flintstone einen Bericht nach Alasdell zu schicken, sofern es neue Erkenntnisse in dieser Sache geben würde.

Schon am Abend des 27. Fee waren die Abenteurer erneut am Aeldertur. Diesmal brachen sie in der Kultstätte die mit Brettern vernagelte Kammer auf, vertrieben den lästigen Geist und leerten das Geheimfach, in dem sich Gold und Geschmeide im Wert von 7000 GS verborgen hatten. Außerdem zerkratzten sie mit einiger Mühe die Wandbilder Immajars.

Am Vormittag des 28. Fee besuchten die Abenteurer Brokestorr, um sich von Nerian zu verabschieden. Nachdem Waelmar ohne Aufsehen beseitigt war, hielten es Flintstone und seine Freunde jetzt für richtig, den Verwalter über die heimliche Verehrung einer Dämonenfürstin zu informieren, deren Kultstätte sich unterhalb der Ruine des Aeldertur befunden hatte. Die Räume waren dort immer noch, aber der Syre und seine Leute hatten fachkundig dafür gesorgt, dass die Macht der Dämonin dort beendet und der Zugang zu ihr nicht mehr möglich war. Nerian war erleichtert, dass von dort keine Gefahr mehr ausgehen würde. Nerian war bestürzt, als er hörte, dass die Dämonin von mindestens drei Leuten aus Aldwic verehrt worden war, nämlich Trymian, Brogan und Wilda, die allesamt leider (überstürzt) abgereist waren, vermutlich auf Nimmerwiedersehen. Den im hohlen Baum geborgenen „Finsterkram“ händigten sie Nerian aus, der ihnen eine ordnungsgemäße Entsorgung versprach. Daedris NiCeata hatte nach Ansicht der Abenteurer mit dieser Sache nichts zu tun. Vom Stab erzählten sie Nerian aber nichts; der „Verlust“ dieses Artefakts war ihnen einfach zu peinlich.

Schließlich verabschiedeten sich die Gefährten (zusammen mit Ronald) bei Vater Agilrod und bei Kendrick, der ihnen mit Nerians freundlicher Genehmigung das geheime Whisky-Lager zeigte, um vor allem die Neugier des Syre zu befriedigen.

Über Murdagil nach Alasdell

Am Mittag des 2. Hirsch kamen die Gefährten in Murdagil an und besuchten gleich Syress Reoda. Sie empfing Flintstone und Heather, die ihr von dem Untoten berichteten, der auf Aeldertur herumgespukt hatte und den sie mit Nerians Einwilligung bereits ohne Aufsehen nach Prioressen transportiert hatten. Außerdem warnten sie die Syress vor den drei flüchtigen Dämonenanbetern aus Aldwic. Von Daedris und dem Stab erzählten sie ihr nichts.

Reoda bedankte sich höflich für ihr Engagement und stellte klar, dass es die versprochene Belohnung für die Vertreibung der Bestie nicht bei ihr, sondern beim Schatzmeister des Lairds geben würde. Im übrigen wollte sie nicht die kostbare Zeit ihrer Besucher weiter verschwenden und wünschte ihnen noch einen guten Tag und eine glückliche Heimkehr nach Alasdell. Flintstone stellte der Syress vor allen Zuhörern die dreiste Frage, ob sie sich eigentlich immer so unglaublich beherrschen und nie echte Gefühle zeigen würde, worauf sie ihn bat, sich künftig lieber selbst zu beherrschen; er könnte vielleicht damit beginnen, anderen Leuten mit mehr Respekt zu begegnen und ihnen keine unverschämten Fragen zu stellen. Flintstone wollte am liebsten eine Diskussion über dieses Thema beginnen, aber Heather zog ihn glücklicherweise nach draußen.

Der Schatzmeister hatte bereits eine Anweisung des Lairds erhalten und bezahlte den Bestienjägern von Aldwic jeweils 400 GS aus – allen bis auf Flintstone, der auf

ausdrücklichen Wunsch von Syress Reoda nichts erhielt, „*da er ihr gegenüber stets seine unabhängige Geisteshaltung beteuert habe, deren entschlossene Bewahrung sie nicht durch schnödes Gold in Frage stellen wolle*“. Der Syre up Alasdell verstand, dass er Reodas Sympathie nicht errungen hatte.

Über Haelgarde und Crossing ritten die Abenteurer zurück nach Alasdell. Sie teilten endlich ihre verschiedenen Beutestücke auf oder verscherbelten sie an passender Stelle.

Der Herbst war gekommen, Zeit zum gefahrlosen Faulenzen oder Weiterbilden.