

C.53 Das Turney zu Adhelstan

Joachim Hartinger, Midgard-Herold 1, 2000

Copyright © 2021 by Harald Popp.

Von Perge nach Alasdell und weiter nach Adhelstan

Die *Goldene Skorpion* brachte die Abenteurer sicher nach Haelgarde. Dort warteten die von den städtischen Behörden gut versorgten Pferde auf ihre Besitzer. Anga und Ulwun behielten dennoch ihre frisch erworbenen Schlachtrösser, während HaoDai und Ronald lieber ihre Geldbörsen nach einem Besuch des Pferdemarkts mit jeweils 1000 GS füllten.

Die Gefährten ritten nach Alasdell und freuten sich auf die bevorstehenden Winterferien. Aus der ersehnten Ruhe wurde aber zumindest nicht sofort etwas, da der albische Streiter wider das Böse, Flintstone MacKellney, Syre up Alasdell, sowie seine Gefährtin, die hochgeschätzte Lady Heather NiArren, nebst ihren tapferen Gefährten – kurz: Flintstone & Friends – vom Laird Randal MacCeata eine Einladung erhalten hatten, als Gäste einem Turnier (vom 22. bis 24. Hirsch 2408) im etwa 240 km entfernten Adhelstan beizuwohnen. Zu diesem Turnier waren nicht nur Ehrengäste aus allen Teilen Albas geladen, es gab auch eine Liste der Teilnehmer an den Wettkämpfen des Turniers, das tatsächlich interessant werden konnte, da etliche bekannte Namen überwiegend junger Männer genannt wurden, die bereits auf anderen Turnieren den Platz als Sieger verlassen hatten. Das verhiess allerlei Spannung für die Zuschauer – und selbstverständlich wollten weder Flintstone noch sein Freunde den Ceata-Clan durch eine Absage verärgern.

Die Einladung enthielt auch einen Hinweis auf eine für Flintstone und seine Freunde reservierte Suite im *Goldenen Hirsch*, einem guten Gasthaus in Adhelstan.

Die Abenteurer machten sich trotz des stabilen Regenwetters umgehend auf den Weg, um rechtzeitig vor Beginn des Turniers in Adhelstan einzutreffen. Anga und Ulwun ließen ihre neuen Schlachtrösser in Alasdell stehen und nahmen lieber ihre vertrauten Reittiere.

Am Nachmittag des 21. Hirsch hatten Anga, HaoDai, Ronald und Ulwun einen kleinen Vorsprung vor ihren langsamer reitenden Gefährten und befanden sich noch etwa 20 km westlich der Stadt Adhelstan, als sie in einem von Buschwerk und Laubbäumen gesäumten schmalen Hohlweg eine Stelle erreichten, die durch einen frisch gefällten Baumstamm für Pferde unpassierbar war.

Hier hatten gerade drei gut gerüstete und mit Langschwertern und kleinen Schilden bewaffnete Orks einen königlich-albischen Waldläufer (Ringol MacCeata) umstellt, der soeben von seinem Pferd abgestiegen war und dieses jetzt als Rückendeckung nutzte. Ein vierter Ork hielt sich bereit, falls einer seiner „Kollegen“ schlapp machen sollte. Alle Orks hatten weiße Farbflecken auf ihre Lederhaut aufgetragen – und sie führten ihre Waffen nicht wie Anfänger, sondern so, als ob sie bereits reichlich Erfahrung mit ihrem Umgang gesammelt hätten.

Gegen die drei oder vier Orks hätte Ringol allein keine Chance gehabt, den Überfall zu überleben. Aber die Ankunft der vier Abenteurer änderte das Kräfteverhältnis entscheidend.



Ronald und Ulwun schwächten die Orks mit *Schmerzen*, *Donnerkeilen* und Frostbällen ganz erheblich, während Anga und HaoDai tüchtig ihre Waffen schwangen. Alles sah zunächst nach einer leichten Aufgabe für die tapferen Helden aus, aber dieser erste Eindruck verschwand rasch, als kurz darauf weitere Orks für Verstärkung ihrer Seite sorgten – insgesamt waren es zwölf Krieger, die emsig auf die Gefährten einhieben, den Einsatz weiterer Magie unterbanden und so für eine extrem gefährliche Situation für die Abenteurer sorgten.

Immerhin gelang es Anga, durch die Tötung eines Orks für eine vorübergehende Entlastung des Waldläufers zu sorgen, der seine kurze Kampfpause nutzte, um sich mit einem Heiltrank zu stärken.

Ringols tatkräftige Unterstützung hatten die vier Gefährten bitter nötig, um letztendlich siegreich (aber mit mehr oder weniger starken Blessuren) diesen Kampf zu überstehen. Keiner der Orks ergab sich oder versuchte zu fliehen – diese Truppe hatte eine ungewöhnlich hohe Moral besessen.

Die Sieger stellten sich gegenseitig vor. Ringol war hochofren, als er hörte, dass seine Retter zu Flintstones Freunden gehörten. Er war ebenso wie sie unterwegs nach Adhelstan, allerdings nicht, um das Turnier zu besuchen, sondern „aus dienstlichen Gründen“, über die er sich offenkundig nicht näher äußern wollte. Selbstverständlich wollte Ringol diesen ungewöhnlich Orküberfall in Adhelstan seinem Vorgesetzten, Hauptmann Abrik, melden, und selbstverständlich würde er seinen Rettern gern seine Dankbarkeit erweisen und auf das ein oder andere Bier in der Stadt einladen.

Ringol hatte es eilig. Er wollte vor Einbruch der Dunkelheit die Stadt erreichen und hatte dank des Heiltranks, den er während des Kampfes getrunken hatte, keine schwere Verwundung, die ihn am Reiten gehindert hätte. Was den Zustand seiner Retter anging, war Ringol sich offenbar nicht so sicher, ob sie in der Lage waren (oder Lust verspürten), bis zur Stadt oder doch nur bis zur nächsten Dorferherberge zu reiten. Die Abenteurer waren tatsächlich fit genug, um den Waldläufer zu begleiten.

Das Turnier beginnt

Im nächsten Dorf forderte Ringol den Wirt der Herberge auf, die Leichen der Orks zu verscharren. Selbstverständlich durften die Dörfler brauchbare Objekte aus dem Besitz der Orks (Rüstungsteile oder Waffen) behalten.

Bei Sonnenuntergang erreichten die Abenteurer das Osttor der Stadt Adhelstan.

Ringol verabschiedete sich und begab sich in die Waldläufer-Unterkunft direkt vor dem Osttor. Am folgenden Tag wollte er sich bei seinen Lebensrettern mit einem üppigen Mittagmahl im *Goldenen Hirsch* bedanken. (Zu diesem Zeitpunkt wussten weder er noch die Abenteurer, dass die geladenen Gäste der MacCeata in diesem Gasthaus kostenlose „Vollpension“ genießen durften.)

Die Abenteurer quartierten sich im *Goldenen Hirsch* ein und hörten sich beim und nach dem Abendessen nach aktuellen Neuigkeiten um. Flintstone traf mit den Nachzüglern ebenfalls ein. Der Syre legte sich gleich ins Bett, weil ihn die Herbstgrippe erwischt hatte.

Randal war der greise Laird, Dunstan sein Sohn und designierter Nachfolger, und Dunstans Tochter Gwyn (noch 17) seine wunderschöne und wegen ihrer Arroganz bisher noch immer ledige Enkelin. Das sollte sich jetzt ändern, denn der Sieger des Turniers würde ihre Hand direkt an ihrem 18. Geburtstag, dem letzten Tag des Turniers, bekommen! Da an den entscheidenden Wettbewerben durchaus flotte junge sportliche Adlige teilnahmen (insgesamt ein Dutzend, die Randal und Dunstan in Absprache mit den Lairds der jeweiligen Clans ausgesucht hatten), würde die Schöne also bald in den Hafen der Ehe segeln und ihre Arroganz gewiss für immer ablegen.

Man wettete im Volk auf diesen oder jenen Kandidaten, denn gewiss hatten alle nicht nur sichtbare Vorzüge, sondern auch verborgene Mängel. Manche Frauen glaubten, dass Gwyn bestimmt schon einen heimlichen Liebhaber haben würde, einen netten Frauenverstehrer aus dem Volk, und dass sie jetzt bestimmt sehr viel weinen würde, weil ihre unbeschwerte Zeit des Vergnügens bald zu Ende sein würde, ach ja, oh weh (tiefer Seufzer). Andere glaubten, dass sich Gwyn für ihre künftige wahre Liebe aufgehoben hätte und dank ihrer hartherzigen Eltern und Großeltern (bzw. Vater und Großvater, denn die Ehefrauen der beiden Männer waren schon verstorben) dieser schöne Plan jetzt durchkreuzt worden wäre. Wie so viele andere unverstandene Frauen auch müsse sie jetzt wohl nehmen, was ihr geboten würde, ach ja, oh weh (tiefer Seufzer).

Die Wirtsleute des *Goldenen Hirschs* informierten die geladenen Gäste, dass der Laird sie morgen um 10:00 auf der Ehrentribüne in der Arena willkommen heißen wollte, ehe er das Turnier eröffnen würde.

Die Abenteurer genossen eine ungestörte Nachtruhe in ihrer Suite.

Am nächsten Morgen (Tag 1 des Turniers) stürzte ein Bote des Hauptmanns Abrik die Gefährten beim Frühstück. Die Waldläufer hatten bei Sonnenaufgang Ringols Leiche im Stall ihrer Herberge entdeckt, und Abrik wünschte sich mit denjenigen zu unterhalten, die ihm gestern das Leben gerettet hatten (vergeblich, wie man jetzt leider wusste).

Ringol war durch den Stich eines vergifteten Stiletts in den Hals (rechts hinten) ums Leben gekommen. Er hatte vor dem Schlafengehen noch nach seinem Pferd sehen wollen und war nicht mehr ins Schlafquartier zurückgekehrt. Seine Kollegen hatte das nicht beunruhigt, weil Ringol jederzeit das Stadttor passieren und z.B. irgendeine Kneipe für einen späten Trunk aufgesucht haben konnte. Der Mörder musste sich in den Stall geschlichen und den Waldläufer von hinten gemeuchelt haben. Während die Abenteurer am Tatort waren, zertrat einer der Schaulustigen ein leere Glasphiole, die die albische Aufschrift „Unsichtbarkeit“ getragen hatte. Das half den Abenteurern freilich auch nicht weiter.

Abrik hatte von den Heldentaten von „Flintstones Freunden“ schon viel Gutes gehört und war enttäuscht, als er hören musste, dass ihnen Ringol bei seinem letzten Ritt keine Geheimnisse anvertraut hatte. Er musste bei seiner Patrouille (zwischen Adhelstan und Crossing, wo Ringols Familie wohnte und einen Laden für Reise-Ausrüstungen sowie Wagenreparaturen führte), irgendetwas sehr Bedeutungsvolles erfahren haben, das er nur dem Laird höchstpersönlich hatte mitteilen wollen. Abrik war etwas gekränkt gewesen, dass Ringol ihn nicht ins Vertrauen gezogen hatte, und hatte gehofft, mehr zu erfahren, wenn er Ringol erklären würde, dass der Laird bestimmt erst nach dem Ende des Turniers zu sprechen wäre, sofern es nicht um Leben oder Tod gehen würde. Damit hatte sich der Waldläufer aber (leider) zufrieden gegeben.

Obwohl es eigentlich nichts zu ermitteln gab, weil keinerlei Hinweise auf die Identität des Meuchlers existierten, bot Abrik den Freunden Flintstones eine Erlaubnis an, in der Stadt und beim Turnier ihre Waffen zu tragen und in der Rolle von „Sonderermittlern“ für die Sicherheit der Stadt zu sorgen. Die Gefährten nahmen das gerne an, obwohl sie selbst nicht so recht wussten, was sie jetzt eigentlich tun sollten.

So nahmen sie erst einmal in der Arena auf der Ehrentribüne der geladenen Gäste des Ceata-Clans Platz und hörten sich Randals Willkommensansprache an, der an diesem Vormittag sein Bedauern ausdrückte, dass seine Enkelin, eine notorische Langschläferin, sich wohl erst am Nachmittag in der Arena einfinden würde, aber da Vorfreude bekanntlich die schönste Freude wäre... (usw. usw.). Dann eröffnete er die Wettkämpfe, die immerhin bei trockenem Wetter stattfinden konnte, obschon der Boden der Arena weiterhin sehr nass war.

In der Mittagspause unterhielt sich Anga an der Speisetafel mit Lingus MacCeata, dem Stadtvogt. Der oberste Sicherheitschef der Stadt hatte noch nichts von der Ermordung eines Waldläufers gehört, aber die Durchsetzung der königlichen Rechte fand freilich nicht überall Verständnis, und falls Ringol beispielsweise einem Thaen die dringend notwendige Instandsetzung einer morschen Brücke „vorgeschlagen“ hätte, um die Zahlung einer hohen Strafgebühr zu vermeiden, dann wäre es nicht auszuschließen, dass ein derart Gepresster die Nerven verlieren und Rache nehmen könnte, nicht wahr?

Was die ungewöhnliche Anwesenheit einer Ork-Horde im Herbst – mitten in Alba – anging, würde der städtische Ost-Vogt, Aelfric MacCeata, bestimmt etwas zur Aufklärung dieser Sache unternehmen, sofern dies geboten wäre. Sämtliche Angreifer wären ja getötet worden, nicht wahr? Dann müsste man jetzt zum Glück keine weiteren Maßnahmen ergreifen, was während des Turniers sowieso sehr ungelegen wäre, wo sämtliche Sicherheitskräfte schon alle Hände voll zu tun hatten. Ein Besuch des Ost-Vogts zeigte, dass der Mann bereits von Abrik informiert worden war. Der ungewohnte Turnier-Trubel hatte ihm aber noch keine Zeit gelassen, sich näher mit der Tat zu befassen.

Ulwun hatte sich bei den adligen Turnierteilnehmern umgehört und den Eindruck erhalten, dass die Kandidaten allesamt wussten, was auf sie zukommen würde, wenn sie nicht nur eine gute Leistung zeigen und damit Ehre für ihren Clan erringen würden, sondern als Sieger die schöne, aber spröde Gwyn ehelichen dürften. Das war für alle „Bewerber“ eine ebenso reizende wie lukrative Option für ihre persönliche Zukunft. Die Schamanin konnte hier nichts Verdächtiges feststellen.

Die Gefährten waren frustriert. Es gab keine Spuren, die zum Mörder Ringols führten. Beim Turnier selbst dienten sie – wie die übrigen „Ehregäste“ auch – lediglich als Kulisse für den Ceata-Clan, dem es offensichtlich

gefiel, die Verheiratung des einzigen Enkelkinds des Lairds zu nutzen, um Eigenwerbung zu machen und die Sympathie anderer Clans zu gewinnen. Das war freilich nicht verwerflich, aber als uninteressierte Zuschauer eines uninteressanten Wettbewerbs wollten sie ihre Zeit nicht vergeuden.

Im Schatten des Turniers

Ronald, der einzige albische Landsmann der vier Gefährten, sah sich einer extremen Herausforderung gegenüber. Seine Freunde verlangten tatsächlich von ihm, dass er sich mit ein paar Persönlichkeiten des Orts unterhalten sollte, damit sie vielleicht mehr über die „wahren Hintergründe“ dieser Vermählung Gwyns mit dem Sieger des Turniers herausfinden konnten. Eine andere Idee, was sie unternehmen könnten, hatten die Abenteurer (leider) nicht – und der Magier selbst, normalerweise ein starker Befürworter eines zivilisierten Gesprächs, selbst mit höchst ungesprächigen und äußerst unzivilisierten Wesen (Untoten, Dämonen, Werwölfen, etcpp) hatte überhaupt keine Idee, wie er diese Aufgabe bewältigen könnte.

Bei einer nachmittäglichen Imbiss-Pause der Ehrengäste gab es ein Grüppchen von Ehefrauen der städtischen Honoratioren, die den gereichten Kräutertee mit Hochprozentigem anreicherten, um ihre Knochen vor dem kühlen Herbstwind zu schützen. Sie winkten den schüchternen Zauberer zu sich her und reichten ihm einen Becher. Schade, dass der berühmte Syre up Alasdell den Beginn des Turnieres versäumt hatte, nicht wahr? Aber wenn man zum Wohle Albas oder im Kampf gegen das Böse in dieser Welt unterwegs war, konnte man eben nicht auf jeder Feier tanzen, das war doch voll in Ordnung. Schön, dass es immerhin seine tüchtigen Freunde nach Adhelstan geschafft hatten. Und nein, hier beim Turnier gäbe es wohl keine Heldentaten für sie zu vollführen, obschon irgendwelche Wahrsager angeblich verkündet hätten, dass den Ceata am dritten Tag ein großes Unglück drohen würde. Das Schlimmste für den alten Randal wäre gewiss, wenn seine widerspenstige Tochter in letzter Sekunde einen Rückzieher machen und damit den ganzen Clan blamieren würde – aber dazu würde es schon nicht kommen, denn Gwyn hätte sich im Laufe des Schlangenmonds zur großen Erleichterung ihres Vaters und Großvaters feierlich bereit erklärt, ihrer Verlobung mit dem Sieger des Turniers zuzustimmen. Prost, Herr Magier!

Die Abenteurer beschlossen, ihren Aufenthalt in der Stadt zu nutzen, um die Hintergründe dieses Gerüchts aufzuklären. Von Ringols Kollegen erfuhren sie, dass der Verstorbene die Trauer über den Tod seiner jungen Frau (im Wochenbett, zusammen mit dem Baby, vor 5 Jahren) nie mehr vollständig abgeschüttelt, häufig zu den Göttern gebetet und ein sehr zurückgezogenes Leben geführt hatte. Einem guten Kollegen hatte er vor einem Jahr (oder so) mal anvertraut, dass er „nebenher an einer Sache dran wäre“, aber da nichts spruchreif wäre, würde er jetzt noch nicht darüber erzählen wollen. Auch im *Halben Fass*, der Stammkneipe der Waldläufer gleich beim Osttor, erfuhren sie nichts Neues über Ringol, der das Lokal am Abend vor seiner Ermordung gar nicht besucht hatte.

Anga erkundigte sich beim Ostvogt, der gerade mit Abrik die Einteilung der Nachtwachen (mit Unterstützung der Waldläufer) besprach, ob es auf Ringols Dienststrecke, also zwischen Crossing und Adhelstan, in der letzten Zeit irgendwelche besonderen Vorfälle gegeben hätte, ob es also beispielsweise irgendwelche Überfälle auf Reisende, Entführungen junger Frauen oder merkwürdige Zaubereien gegeben hätte.

Die beiden Männer warfen sich einen Blick zu und antworteten dem Zwerg, dass zwar in diesem Jahr nichts dergleichen vorgefallen wäre, dass es aber im Herbst vor drei Jahren tatsächlich ein seltsames Ereignis gegeben hätte, über das man aber auf Wunsch des Lairds Stillschweigen bewahren sollte, weil es der Familie im Nachhinein peinlich war, ihrer damals noch sehr unvernünftigen Tochter gestattet zu haben, praktisch schutzlos (nur von dem Fahrer ihrer Kutsche und dessen Frau begleitet) zum Erntefest nach Crossing zu reisen. Am ersten Tag der Rückfahrt war die Kutsche von einem halben Dutzend Strauchdieben überfallen worden, die offenbar beobachtet hatten, dass die junge Enkelin des Lairds ganz allein auf dem Herbstmarkt unterwegs gewesen war, und die bestimmt gehofft hatten, das Mädchen zu entführen und eine hohe Lösegeldsumme zu erpressen. Glücklicherweise war es dazu aber nicht gekommen, weil aus dem Unterholz plötzlich ein junger Mann mit langen weißen Haaren und einem schmalen silbernen Stirnreif, wie ihn sonst nur die Elfen trugen, aufgetaucht war und „mit Blitz und Donner“, also mit *Blitze schleudern* und *Donnerkeilen*, die Räuber in die Flucht geschlagen hatte. Anschließend hatte der Unbekannte dem verängstigten Mädchen galant die Hand geküsst und es zurück in die Kutsche geleitet, ehe er selbst im Wald zwischen Büschen und Sträucher abseits der Straße verschwunden war. Natürlich war Gwyns Familie sehr erleichtert, dass ihrer Tochter nichts widerfahren war. Das Mädchen hatte seit diesem Erlebnis auf jegliche Ausflüge in die Umgebung verzichtet und die meiste Zeit ihrer Jugend im (weitläufigen) Stadtpalast des Lairds verbracht. Der unbekannte Wohltäter war übrigens nie wieder gesehen worden, obwohl ihm der Laird gewiss eine schöne Belohnung bezahlt hätte.

Ulwun glaubte nicht an Weiße Hexer oder fromme Einsiedler, die den Schwachen halfen, um sich die Gunst ihrer Mentoren oder ihrer Götter zu erhalten. Vielleicht war dieser Unbekannte in Wahrheit ein gefährlicher Zauberer, der aus irgendwelchen Gründen dieser Gwyn nur einen Theaterüberfall vorgespielt hatte. Vielleicht war diese Gwyn (trotz ihrer Jugend) in Wahrheit eine talentierte Schwarze Hexe, die ihre ganze Umgebung nur aus irgendwelchen Gründen zum Narren gehalten hatte?

Bei allen Eulen, für die Schamanin stand fest, dass es sich lohnen würde, den Stadtpalast des Lairds in der kommenden Nacht im Auge zu behalten. Ihre drei Gefährten halfen, so dass jeder einen der vier Ausgänge bewachte.

Die Nacht verlief ereignislos.

Am Vormittag des 2. Turniertags besuchte Ronald die kleine Niederlassung der Gilde des Weißen Steins und sprach mit Cronan MacCeata, dem städtischen Gildenmeister. Natürlich wusste der Mann von Gwyns wundersamer Rettung vor 3 Jahren. Er hatte damals die Waldläufer gebeten, Ausschau nach dem seltsamen Wohltäter zu halten – bis heute ohne Ergebnis, aber das hatte er auch nicht anders erwartet und den Vorfall als „ungelöstes Mysterium ohne tiefere Bedeutung“ abgetan.

Anga und Ulwun befragten das Dienstpersonal des Stadtpalasts und erfuhren, dass die Idee des Verlobungsturniers in Randal und Dunstan gereift war, nachdem Gwyn den letzten Freier, einen älteren Cousin des Lairds der MacTuron, im Frühsommer energisch abgewiesen hatte. Im Sommer hätte es viel Geschrei und Türenschnellen gegeben, weil Gwyn nicht auf diese Weise „geopfert“ werden wollte, aber sie hatte schließlich eingelenkt und gelobt, sich artig zu verhalten und den Sieger als ihren künftigen Gemahl anzuerkennen. Vermutlich hatte sie eingesehen, dass die Geduld ihres Vaters und Großvaters bereits über alle Maßen strapaziert war und ihr letztlich keine Wahl hinsichtlich ihres Lebensweges blieb, so dass sie zumindest bei der Wahl der Turnierkandidaten ein wichtiges Wörtchen mitreden sollte, statt nur in ihrem Zimmer zu schmollen.

Die Abenteurer erfuhren auch, dass Gwyn die letzten Jahre vor allem im Palast verbracht hatte (und zwar im „Kinderquartier“ im zentralen ältesten Teil des Palastes, zwei sehr geräumigen Zimmern, deren Fenster nur auf den Innenhof hinausgingen), um dort – eher ungern – von der Haushälterin ihres Vaters die Aufgaben einer künftigen Dame hohen Ranges zu lernen (Etikette, Landeskunde, Handarbeiten, Gesang, Führungsaufgaben eines großen Haushalts, Krankenversorgung) und – eher gern – in der größtenteils verstaubten Schriften- und Büchersammlung ihrer Familie zu schmökern oder mit ihrem Vater gelegentlich einen Ausritt vor die Tore der Stadt zu unternehmen. Ansonsten besuchte Gwyn mit ihrer Familie den Tempel, wenn es bestimmte Feierlichkeiten verlangten, und schlenderte ab und zu über den Wochenmarkt der Stadt, um ein paar Kleinigkeiten einzukaufen. Heimliche Treffen mit irgendwelchen Verehrern hatte es selbstverständlich niemals gegeben!

Die Abenteurer sprachen auch:

- mit den beiden Augenzeugen des Überfalls auf Gwyn
- mit einem Tempeldiener, der ihnen mitteilte, dass die Verlobung Gwyns mit dem Sieger des Turniers unmittelbar nach dem Finale der Wettkämpfe, also morgen um 15:00, stattfinden würde, und dass diese Zeremonie der städtische Hohepriester der Dheis Albi, Angus MacCeata, leiten würde
- mit der besten Freundin Gwyns, Jennifer, der zweitgeborenen Tochter des Stadtvogts, als diese mit ihrem Vater in der Mittagspause zurück in das Stadthaus ihrer Familie kehrte – selbstverständlich war sie keinesfalls bereit, den Ermittlern (wegen des Tods eines unbedeutenden Waldläufers) irgendwelche Geheimnisse ihrer Freundin anzuvertrauen – unerhört, so etwas von ihr überhaupt zu verlangen!

Bei der mittäglichen Lagebesprechung im *Goldenen Hirsch* beteiligte sich auch Flintstone, der sich freute, dass er endlich sein Krankenlager verlassen konnte. Tatsächlich war der Syre an diesem Tag der Ausgeruhteste der aktiven Abenteurer und sprudelte vor Ideen.

Ehe die Gefährten den nächsten Schritt ihrer Ermittlungen in Angriff nehmen konnten, bat sie ein Bote des Ost-Vogts zu einer dringenden Besprechung in seine Dienststube. Dort war auch Abrik anwesend. Die beiden Männer waren sehr beunruhigt, dass zwei ihrer erfahrenen Leute (ein städtischer Wächter namens Landis und ein Waldläufer namens Lann) noch nicht nach Adhelstan zurückgekehrt waren. Sie hatten die beiden als Aufklärer am gestrigen Mittag zu der Stelle des Orküberfalls geschickt, um dort routinemäßig nach Spuren zu suchen (und um die ordnungsgemäße Beseitigung des Hindernisses und der Leichen zu kontrollieren). Möglicherweise lauerten dort in der Gegend weitere Orks oder eine andere Gefahr?

Aelfric und Abrik baten den Syre und seine Mitstreiter, sich dieser Sache anzunehmen. Nach kurzem Zögern – HaoDai hätte lieber das *Zauberauge* des Magiers im Einsatz gesehen – sagten die Abenteurer zu und ritten bald darauf los. Ihre Müdigkeit war vorübergehend wie weggeblasen!

Ein Ausflug in die Wildnis

Zwei Stunden später, also am Nachmittag des 23. Hirsch, kamen die Abenteurer an der Dorfherberge vorbei, deren Wirt vor zwei Tagen von Ringol den Auftrag erhalten hatte, sich mit ein paar Helfern um den ordnungsgemäßen Zustand der königlichen Straße zu kümmern.

Der Wirt bestätigte, dass ihn am gestrigen Nachmittag die beiden Männer (Landis und Lann) aufgesucht und sich nach dem genauen Ort des Überfalls erkundigt hatten. Er hatte ihnen den Weg beschrieben. Die Stelle war nicht zu übersehen, denn die Dörfler hatten sie ja erst am gestrigen Vormittag „gesäubert“, also den Baumstamm zersägt und zur Seite geräumt sowie die toten Orks in eine sumpfige Mulde nördlich des Wegs geschleppt, mit etwas Erde und Zweigen und Ästen bedeckt. Landis und Lann waren sofort dorthin geritten. Der Wirt hatte sie bislang nicht zurückkehren sehen.

Die Gefährten ritten nun selbst zu der Stelle des Überfalls im Hohlweg und suchten die Umgebung nach Spuren ab. Im feuchten Boden fanden sie – neben zahlreichen Spuren ihres Kampfes sowie der Aufräumarbeiten der Dörfler – die Hufspuren zweier Pferde, die man offenbar den südlichen Hang hinaufgeführt hatte.

Das taten die Abenteurer nun ebenfalls und erreichten kurz darauf in der zerfurchten Landschaft, die wegen ihres überwucherten Gerölls und ihrer dichten Sträucher sehr unübersichtlich war, eine kleine Baumgruppe, die sich ausgezeichnet zum Festbinden ihrer Pferde geeignet hätte. Tatsächlich befanden sich dort an den Bäumen sogar zwei zerschnittene Leinen!

Eine erneute Spurensuche ergab, dass sich die Hufabdrücke der beiden Pferde weiter durch die Wildnis südwärts schlängelten, und dass an ähnlichen Stellen vielleicht vier Stiefelsspuren südwärts und zwei nordwärts verliefen. Die Gefährten führten ihre Pferde weiter mit und erreichten nach etwa 500m eine Stelle, an der ein Kampf stattgefunden hatte. Hier lagen 2 tote (weißfleckige) Orks und die Leichen einer Stadtwache aus Adhelstan und eines Waldläufers. Alle Toten hatten weder Waffen noch Wertsachen oder Gepäck bei sich, trugen aber alle noch ihre Lederrüstungen.

Die frischen Spuren führten unübersehbar weiter südwärts und folgten offenbar einem „Weg“, den etwa ein Dutzend Stiefelträger vor wenigen Tagen nordwärts genommen hatten. 500m später wurde der verwiterte Untergrund so geröllhaltig, dass an ein Durchkommen mit Reittieren nicht zu denken war. Hier lagen die Kadaver von zwei unlängst abgeschlachteten Pferden, denen man nur die besten Fleischstücke herausgeschnitten hatte.

Die Gefährten banden – abseits der Kadaver – ihre Pferde an einer Stelle fest, an der die Tiere aus Pfützen ihren Durst stillen konnten, und ließen sie unbewacht zurück. Die Abenteurer wollten jetzt unbedingt wissen, wohin die Orkspuren führen würden! Ihre Müdigkeit war noch immer wie weggeblasen.

Die Abenteurer waren etwa eine Viertelstunde (und höchstens 1 km) weiter südwärts gewandert, als plötzlich aus Süden und Osten insgesamt vier bewaffnete (weißfleckige) Orks durch das Gestrüpp auf sie zu stürmten. Anga, Flintstone und HaoDai kämpften beherzt, und Ronald schwächte mit *Schmerzen* und Ulwun mit *Sturmhand* die Gegner, die schließlich allesamt tot am Boden lagen.



Während sich anschließend Ronald (vergeblich) bemühte, HaoDais schwere Fleischwunden fachmännisch zu verbinden, nahm Ulwun einen stärkenden Zaubertrank zu sich und musste anschließend austreten gehen.

Unterdessen erkundeten Anga und Flintstone den weiter nach Süden führenden Pfad und erblickten etwa 100m weiter einen zwischen Sträuchern recht gut versteckten Holzunterstand in einer kleinen Senke. Ehe die beiden diesen Ort näher auskundschaften konnten, hörten sie die Rufe ihrer drei Gefährten, die soeben von zwei weiteren Orks (vom Westen her) attackiert wurden. Sie spurteten zurück.

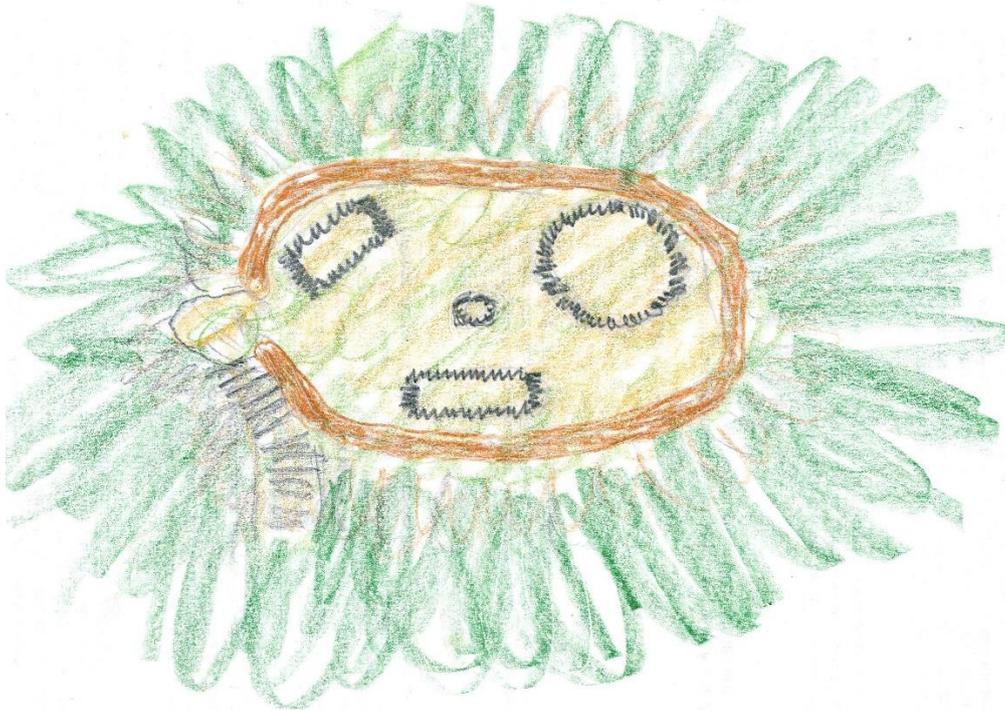
Um ihren verwundeten Freund zu schützen, stellten sich Ronald und Ulwun den Orks in den Weg. Den Zauberern gelang es, die Angreifer (mit *Frostbällen* und *Sturmhand*) bereits so zu schwächen, dass Anga und Flintstone nach ihrer Rückkehr nur noch wenig zu tun blieb, um auch diese beiden (weißleckigen) Orks zu töten. HaoDai hatte sogar einmal, allerdings vergeblich, seine Armbrust eingesetzt.

Flintstone hatte seine Grippe noch nicht final auskuriert und fühlte sich plötzlich zu schwach für weitere Aufregungen. Er hielt noch eine halbe Stunde Wache, um seinen übermüdeten Gefährten ein ungestörtes kurzes Nickerchen zu erlauben. Anschließend machte er sich allein auf den Weg nach Norden, um die Nacht bei den Pferden der Gruppe zu verbringen.

Seine Gefährten sahen sich beim Holzunterstand um, der offenbar erst vor wenigen Tagen als Abstellplatz für ein paar Pferde gedient hatte. Eine Tränke gab es hier auch. Hufspuren führten von und nach Westen, auf einem schmalen, aber für am Zügel geführte Pferde passablen Weg zwischen Sträuchern und Geröllbrocken hindurch.

Gleich daneben war eine Lagerstelle sichtbar, an der vermutlich 6 Orks die letzte Nacht verbracht hatten. Hier lagen Stücke rohen Pferdefleischs, abgenagte Knochen (und Ork-Kacke). Ein paar frische Spuren führten süd- oder nordwärts; ältere Spuren verliefen von hier überall hin oder kamen von überall her. Die berühmte 12-Stiefelpaar-Spur kam von Süden hierher.

Nach kurzer Beratung beschlossen die Gefährten, südwärts zu laufen. 500m weiter erreichten sie einen baumbestandenen Hügel, auf dem die überwucherten Mauern einer uralten valianischen Festung kaum zu sehen waren. Im Süden der Anlage überwand eine alte Steintreppe den Steilhang und führte zum ehemaligen Tor. Diese Treppe war offenbar das Ende einer von Süden herkommenden gepflasterten Straße, die freilich an vielen Stellen völlig unbrauchbar geworden war. Die Zahl der eher frischen oder eher alten Stiefelspuren nahm in der Nähe des Hügels deutlich zu.



Ein Ausflug in den tiefen Keller

Der Brunnen besaß eine „provisorische Winde“ aus einem geglätteten Stamm, Handspeichen und einem langen Seil mit einem Ledereimer.

Im einstigen Keller des Turms hatte es eine Falltür gegeben, die irgendwer vor einigen Monaten aufgestemmt (und dabei zerstört) hatte. Ein kurzer Baumstamm mit Aststummeln diente jetzt als Leiter, um 1,5m hinab zum oberen Absatz einer Wendeltreppe zu gelangen, die 10m in die Tiefe führte. Kein Ork war zu sehen, also stiegen die Gefährten hinab.

Im ersten Raum lagen Speisereste, Knochen, Asche, Kacke. Rechts davon war der (leere) Schlafraum von 8 Orks. Geradeaus war ein alter Zellentrakt mit völlig verrosteten Gittertüren. Links davon war ein breiter Korridor. Dort war rechts ein weiterer (leerer) Schlafraum für 15 Orks. Die Abenteurer durchsuchten die Lager der Orks nach Wertsachen, fanden aber nur unbrauchbare Pinsel mit weißen Farbresten.

Links war eine mit einem Schloss versehene und abgesperrte eisenbeschlagene Tür. Geradeaus ging es in einen weiteren Korridor, der an einer morschen Holztür endete, die schief in den Angeln hing. Als sich Anga und Ronald näherten, begann eine Stelle vor der Tür plötzlich zu rauchen – und im nächsten Moment stand dort ein 2,5m großer Humanoider mit steingrauer Borkenhaut, kleinen roten Augen und einem breiten Maul voll spitzer Reißzähne. Der Dämon hielt eine Eisenstange in den Händen und wirkte wie ein aggressiver Wächter. Die Gefährten verließen den Korridor – und der Dämon verschwand.

Da keiner Lust auf einen Kampf mit diesem Dämon hatte, beschlossen die Gefährten nach allerlei Experimenten, erstmal HaoDais Vorschlag zu folgen. Der KanThai setzte seinen *Steinbeißer* ein, um das Schloss der abgesperrten Tür sauber aus der Wand zu schneiden – und schon konnten sie den Raum dahinter erforschen. Hier war ein einfaches Schlaflager, neben dem etliche Holzkisten standen, die gebrauchte Ausrüstungsgegenstände aller Art enthielten, aber auch verschiedene Schmucksachen (teilweise noch einschließlich der menschlichen Körperteile, die den Ring oder den Ohrstecker getragen hatten) im Gesamtwert von 930 GS. Hier standen einige offene Behälter mit vertrockneter weißer Farbe und zahlreichen, teilweise noch unbenutzten, Pinseln. Anga packte ein halbvolles Uisge-Fässchen ein.

Weitere Experimente mit dem Wächterdämon folgten. Ronald schaffte es trotz eines sehr gelungenen *Heranholen*-Zaubers nicht, dem muskulösen Dämon die Eisenstange zu entreißen. Die Gefährten begannen zu überlegen, lieber nach Adhelstan zurückreiten und den alten Keller der alten Festung nach dem Turnier (und mit frischen Kräften) zu erforschen.

Plötzlich hörten die Abenteurer Geräusche. Zwei Orks kamen (ohne Licht) in den Keller! Die Gefährten versteckten sich hinter dem Durchgang der beiden Korridore und griffen überraschend an. Beide Orks waren verwundet und fielen den Hieben von Anga und HaoDai und den Zaubern von Ronald und Ulwun schnell zum Opfer.

Nach dem Kampf aktivierte Ronald sein *Zauberauge* und besah sich zwei der drei hinter einem Rundraum zugänglichen Räume.

Links war ein halbwegs gemütlich eingerichteter Wohnraum mit einem bequemen Bett, Polsterstühlen, einem Schreibtisch und Holztruhen (für Kleider und Alltagskram). In einem angrenzenden Raum lagerten verschiedene Lebensmittel und einige Amphoren mit Wein. Auf dem Tisch stand eine Vase mit verwelkten Astern. Eine Schatulle mit einem goldenen Rubinring (300 GS) lag daneben (albische Inschrift: *Leiden schafft Zauberkraft*), und eine verkorkte und mit einem bunten Stoffbändchen umwickelte Tonflasche mit Met (albische Schrift: *Willkommen, geliebte junge Kollegin!*) stand auch da. Hier lagen auch schriftliche Notizen, aber da eine leere Seite aufgeschlagen war, konnte Ronald nichts lesen.

Geradeaus war ein kleines, sehr vollgestopftes alchimistisch-thaumaturgisches Labor, das offenbar auch als Küche (mit magischem Feuer) Verwendung fand. In den Wandregalen standen allerlei Zutaten und Zwischenprodukte, deren Bedeutung der Magier aber überhaupt nicht einschätzen konnte.

Rechts war ein Raum, den Ronald mit seinem *Zauberauge* nicht durchdringen konnte.

Es sah also so aus, als ob es sich doch lohnen würde, in diese Räume vorzudringen! Anga und HaoDai spürten aber schon wieder die Folgen der durchwachten letzten Nacht und fühlten sich müde. Gab es eine Lösung ohne Kampf?

Ronald experimentierte mit *Feuerwänden*, die er dort platzierte, wo der Wächterdämon stets zu erscheinen pflegte. Siehe da: der Dämon erschien nicht, wenn an dieser Stelle magische Hitze war! Die Abenteurer hatten ein – heißes – Schlupfloch gefunden, um durch die morsche Holztür in den Rundraum zu kommen!

Da dort alle drei Türen verschlossen waren, setzte HaoDai erneut seinen *Steinbeißer* ein, um in den Wohnraum zu gelangen. Als er seinen Säbel nach erfolgter „Operation“ aus der Wand zog, fehlte die graue Klinge! Petchoss war zerstört worden, aber HaoDai behielt das Heft als neues Teil seiner Souvenir-Sammlung.

Im Wohnraum entdeckten die Gefährten unter dem Bett den Hohlraum in der Felswand, in dem 2100 GS, zwei Schriftrollen (*Steinkugel* und *Zielsuche*) und ein magisches Kurzschwert lagen. Außerdem studierten sie die Notizen. Der Verfasser war ein Zauberkundiger, der sich der Beschwörung des *Schwarzen Wandlers* gewidmet hatte, eines Dämonenfürsten namens Gharistofos, der natürlich nicht der Mentor einer ahnungslosen Jungfrau werden sollte, sondern der Mentor des Verfassers, der dem Dämonenfürsten jene naive Unschuld opfern wollte, die blöderweise erst 18 Jahre alt geworden sein musste. Dies hatte drei Jahre Schauspiel erfordert! Was für eine Qual! Was für ein blödes Dämonengesetz! Der ganze Vorbereitungsanstrengung war jetzt schon erledigt, und nun musste nur noch das Lamm zur Schlachtbank gebracht werden. Was für ein blödes Turnier! Hoffentlich würde Dirgh rechtzeitig zur Stelle sein! Der Kobold war zwar ein Trödler und Trinker, aber er war bisher ein wirklich treuer Diener gewesen. Würde schon schiefgehen!

Das waren hochinteressante Neuigkeiten! Vielleicht sollten die Abenteurer gar nicht mehr nach Adhelstan zurückreiten? Die Aussicht auf eine baldige Schlafpause wurde auch für Ronald und Ulwun immer attraktiver.

Von den müden Augen seiner Gefährten beobachtet, packte Anga seinen Hammer aus und drosch auf das Schloss der Tür zum Labor ein. Es gelang ihm, die Tür zu öffnen, aber auf den ersten Blick konnte niemand irgendetwas Interessantes entdecken.

Auf eine sorgfältige Durchsuchung des Raums verzichteten die müden Abenteurer zunächst.

Anga versuchte sich jetzt auch an der Tür der „verbotenen Kammer“. Sein normaler Hammer zerbrach zwar, aber mit seinem Kriegshammer zerstörte der Zwerg schließlich das Schloss mit gewaltigem Getöse. Dahinter befand sich eine Beschwörungskammer, in der alles für die Anrufung eines Dämonenfürsten vorbereitet worden war: ein Oktagon am Boden, an dessen Ecken in kleinen Schalen verschiedene Materialien bereitlagen - mit Farbkreide sorgfältig gezeichnete Symbole - Tonvasen mit (verwelkten) Astern - Handschellen für das Opfer an einer Kette, die an einem zentralen Ring an der Decke befestigt waren.

Mit einer *Steinkugel* zerstörte Ronald diese sorgfältige Anordnung. Anga füllte inzwischen den Met der Tonflasche in eine Weinampore um und füllte die Tonflasche mit Rotwein.

Gerade, als die Gefährten nachsehen wollten, ob die *Steinkugel* die vorbereitete Anordnung der Beschwörungsmaterialien ausreichend durcheinander gewirbelt hatte, hörten sie Flintstones Rufe. Der Syre war von seinem Ausflug zu den (unversehrten) Pferden zurück zu den Gefährten gewandert und hatte in der Dunkelheit gerade schon seine sinnlose Suche aufgeben wollen, als er auf den Hügel mit den Mauerresten gestoßen war. Er hatte seine Laterne angezündet und war in den tiefen Keller gestiegen.

Seine Gefährten warnten Flintstone vor dem Wächterdämon. Ronald sorgte mit einer *Feuerwand* dafür, dass der Syre ungefährdet an diesem Hindernis vorbei zu ihnen gelangen konnte.

Nach einer kurzen Beratung räumten die Gefährten die beiden toten Orks in den Zellentrakt des Kellers. Ronald sorgte natürlich mit einer weiteren *Feuerwand* dafür, dass der Wächter untätig blieb.

Obwohl seine vier Gefährten schon sehr müde waren, drängte sie Flintstone, vor dem Schlafengehen noch das Labor zu erkunden. Sie entdeckten dort 3 beschriftete Tränke der Unsichtbarkeit, 5 Liter Zauberöl und 6 Tiegel mit hellbrauner Salbe.

Zu weiteren Aktivitäten waren die müden Helden nicht mehr bereit. Sie legten sich im Wohnraum des unbekanntes Zauberers hin und schliefen sofort tief und fest. Flintstone suchte im Labor und in der Vorratskammer vergeblich nach Geheimtüren und hielt dann Wache im Vorraum.

Außer Angas Schnarcherei gab es keine Vorkommnisse.

Ein Hinterhalt mit Tücken

Flintstone wollte nach dem Frühstück mit seinen Gefährten im Eingangsbereich des Kellers möglichst alle Spuren beseitigen oder kaschieren, die sie hinterlassen hatten, um das Risiko zu verringern, dass der Zauberer bei seiner Ankunft frühzeitig auf das Eindringen Unbefugter aufmerksam werden konnte. Leider zerstörte Ronald seinen letzten Rubin bei dem Versuch, erneut mit einer *Feuerwand* den Wächterdämon auszuschalten.

Die Gefährten verzichteten darauf, den Dämon herauszufordern, und nahmen lieber das Risiko in Kauf, dass ihre Anwesenheit bemerkt werden könnte. Sie planten jetzt ihren Hinterhalt und einigten sich schließlich, dass Anga und Ulwun im Labor (beim Schein einer abgeblendeten Laterne) lauern würden, während Flintstone, HaoDai und Ronald dasselbe in der Beschwörungskammer tun würden. Wenn am Nachmittag der Zauberer mit Gwyn eintreffen würde, wollten die Abenteurer warten, bis er sich am (beschädigten) Schloss seines Wohnraums zu schaffen machte. Dann wollten die Kämpfer die angelehnten Türen aufstoßen und sich überraschend auf den Zauberer stürzen, während Ronald und Ulwun diese Aktion mit Magie unterstützen würden.

Die Zeit verging mit quälender Langsamkeit.

Am Nachmittag vernahm Ulwun plötzlich ein Geräusch aus dem Vorraum. Irgendwer näherte sich vom Eingang her, betrat aber nicht die vom Dämon bewachte Kammer.

Die Gefährten vernahmen ein leises, regelmäßiges Stampfen – und Ulwun glaubte sogar das Gurren eines Orks zu hören, das fast wie ein Kichern wirkte. HaoDai spähte in den Vorraum und sah dort im Schein einer Fackel zwei weißgefleckte Orks, die abwechselnd mit einem Bein in die bewachte Kammer traten und dann ihren Stiefel wieder zurückzogen. Sie verhinderten auf diese Weise, dass sich der Wächterdämon wieder zurückziehen konnte, was diesen gewaltig zu ärgern schien. Er hieb mit seinem Eisenstab in der Luft herum und knurrte wütend.

In diesem Moment spürte Anga plötzlich einen Luftzug. In der Rückwand des Labors hatte sich nahezu lautlos ein Wandregal (eine getarnte Geheimtür) geöffnet, und dort war in der Düsternis kurz eine menschliche Gestalt zu sehen (mit langen weißen Haaren, in eine Lederrüstung gehüllt, mit einem Zauberstecken in der Hand, an dessen Ende ein silberner Knauf ein wenig von innen heraus schimmerte). Der Ankömmling drehte sich sofort um und rannte geduckt durch einen schmalen und niedrigen Felsgang davon, der hinter der Geheimtür lag. Anga setzte ihm nach, während Ulwun vergeblich versuchte, dem Flüchtenden einen *Frostball* hinterher zu schleudern.

Anga war langsamer als der Flüchtende, aber das spielte keine Rolle, denn plötzlich zuckten hinter dem Zauberer silberne Runen an den Wänden des Felsgangs auf und lösten eine (lautlose) Explosion aus, die die Decke zum Einsturz brachte und den Gang komplett verschüttete. Anga hielt reaktionsschnell die Luft an und hielt sich ein Tuch vor den Mund, um keinen Staub einzuzatmen. Dann kehrte der Zwerg enttäuscht um. Der Kerl war seinem Schwert entkommen, so ein Mist!

Unterdessen hatte sich der Wächterdämon plötzlich entschlossen, sich in Richtung der von ihm bewachten Räume zu begeben!

HaoDai zog sich schnell in die Beschwörungskammer zurück und warnte Flintstone und Ronald. Schon riss der Dämon die Tür zu ihrem Raum auf, aber dann hielt er inne. Offenbar durfte er die Schwelle nicht übertreten!

Ulwun sah ihre Chance gekommen, den Dämon von hinten mit einem Zauber zu attackieren, aber ehe sie bereit war, hatte sich der Wächter schon umgedreht und kam auf sie zu. Sie eilte zurück ins Labor, und der Dämon folgte ihr dorthin. Es gelang der Schamanin, dem Dämon mit *Schwäche* etwas Kraft zu rauben, der mit seinem Eisenstab erst einmal die Einrichtung des Labors zertrümmerte, um sich mehr Bewegungsfreiheit zu verschaffen.

Dann musste Ulwun in eine Ecke der Kammer zu flüchten, während sich Anga gerade in die andere Ecke begeben hatte – und prompt ins Visier des Dämons geriet. Der Zwerg wollte sich in den Gang zurückziehen, und Ulwun wollte diesen Moment nutzen, um aus dem Labor zu fliehen. Sie rutschte aber auf ein paar Trümmern aus und wäre ein ideales Opfer für den Dämon geworden, um seine Wut an ihr auszulassen, wenn Anga ihr nicht zu Hilfe gekommen wäre. Dann kamen auch HaoDai und Flintstone ins Labor gestürmt und attackierten den Wächter mit ihren Waffen, der seine Chance kommen sah, einen Rundumschlag mit seiner Eisenstange zu versuchen. Ronald zauberte mittlerweile eine sehr kräftige *Feuerkugel*. Der Dämon traf zwar Flintstone, verfehlte aber Anga und HaoDai, und der KanThai konnte den Gegner zurückdrängen (und der Zwerg konnte sich ebenfalls aus dem Kampf lösen). Ulwun und Anga flohen in den schmalen Felsgang, HaoDai und Flintstone rannten an Ronald vorbei in die andere Richtung, und der Magier brachte seine *Feuerkugel* zur Explosion, um die sich der Wächter überhaupt nicht gekümmert hatte. Sie riss ihm den Kopf ab, und sein Kadaver stürzte rauchend zu Boden. Der Magier war (ausnahmsweise) hochzufrieden mit der Wirksamkeit seines Zaubers. Anga ärgerte sich, dass ihn die *Feuerkugel* am Gebrauch seiner Kampfkünste gehindert hatte, und war enttäuscht, dass der Dämon gar nicht so mächtig gewesen war, wie er anfangs gewirkt hatte.



Flintstone hatte aus dem Augenwinkel schon bemerkt, dass die beiden Orks das Geschehen aus der Deckung des Durchgangs beobachtet hatten. Jetzt waren sie allerdings nicht mehr zu sehen. Nichts wie hinterher!

HaoDai nahm als erster die Verfolgung auf – und wurde prompt von den beiden Orks attackiert, die sich (mit gelöschter Fackel) rechts und links des nächsten Durchgangs auf Lauer gelegt hatten.

Die Aktionsweise der beiden Gegner wirkte deutlich pfiffiger als die der anderen Orks, die die Abenteurer bereits getötet hatten. Aber letztlich nützte ihnen das auch nichts. Sie wurden fast im Handumdrehen getötet, wobei es sicherlich ein wenig half, dass ein Ork dummerweise sein Schwert zerschmettert hatte.

Neue Bekanntschaften

Die Gefährten eilten die Treppe hinauf ins Freie und stellten am Sonnenstand fest, dass es noch relativ früh am Nachmittag, vielleicht 16:00, war. Anga wollte möglichst rasch den Ausgang des geheimen Felsgangs im Norden des Hügels finden und rannte in diese Richtung, gefolgt von seinen Gefährten.

Zwischen den Bäumen flatterte plötzlich ein seltsamer weißfleckiger Falke auf und erhob sich schnell in die Lüfte. Die Abenteurer hatten keine Chance, ihm einen Schuss oder einen Zauber hinterher zu schicken.

Dafür entdeckten sie den 250m vom Hügel entfernten und bis vor kurzer Zeit durch eine Falltür verborgenen Einstieg in den Geheimgang. Stiefelspuren führten hinein und hinaus; letztere führten die Gefährten bald zu einer Stelle, an der sie endeten – und ungefähr dort hatten sie vorher den Abflug des Falken beobachtet.

Mist, Mist, Mist. Dieser Vogel war ausgeflogen!

Anga kam auf die Idee, den hineingehenden Spuren zu folgen, die den Zwerg zunächst zum Eingang der Ruine leiteten und dann als dreifache Stiefelspur die Treppe hinab und die alte Pflasterstraße entlang nach Süden führte. Drei Stiefelträger, also vermutlich der Zauberer und zwei Orks, waren hier vor kurzer Zeit nach Norden gelaufen.

Etwa 500m weiter hörten die Abenteurer das Schnauben eines Pferdes und eine (jung klingende) hohe Frauenstimme, die sich beschwerte, wie lange diese Warterei jetzt schon dauern würde. Vielleicht sollte mal ein ortskundiger Diener nachsehen, ob sein Herr und Meister Hilfe bräuchte? Soviel Loyalität könnte man von seinem Personal wohl erwarten, auch wenn es ihm recht offenkundig selbst an einem Mindestmaß an Intelligenz zu mangeln scheinen würde. Ein (orkisches) Knurren war als einzige Antwort zu vernehmen.

Nach einer geflüsterten Lagebesprechung marschierten die Gefährten (hinter dem Syre) zu einem Lagerplatz neben der Pflasterstraße, an dem sie (bei drei leeren Orkschlafplätzen) auf einen stämmigen weißgefleckten Ork stießen (genauer, auf einen Halbork/Halbtroll namens Durschak), der mit Streitaxt und großem Schild bewaffnet war. Zwei gesattelte Pferde waren an kleinen Bäumen festgebunden; bei ihnen stand eine junge Frau in Reitkleidung, Gwyn, die Enkelin des Lairds des Ceata-Clans.

Durschak hatte das Näherkommen der Abenteurer bemerkt und Gwyn (auf Albisch) zugeknurrt, dass sie ihr Maul halten sollte. Und schon begann der Kampf, da Ronalds Schlafzauber nur Gwyn, aber nicht Durschak ausschalten konnte. Zunächst sah es so aus, als ob Flintstone und Anga diesen „Einzelork“ problemlos töten konnten, aber Durschak besaß Selbstheilungskräfte. HaoDai schloss sich dem Nahkampf an und konnte mit seiner MingHa-Technik den Gegner oft erfolgreich mit Lichtblitzen so blenden, dass er keinen wirksamen Angriff mit seiner Streitaxt ausführen konnte. Ronald und Ulwun sorgten mit *Schmerzen* (gegen die Durschak als Halbtroll allerdings immun war) und *Frostbällen* für eine zusätzliche Schwächung des Gegners, der offenbar zu kräftig war, um seine Waffe durch *Heranholen* zu verlieren.

Nachdem Durschak tot war, trennte ihm Anga den Kopf ab, um ganz sicher zu gehen, dass dieser Gegner sich nicht mehr wiederbeleben würde. Anschließend versuchte Ulwun erfolglos die Fleischwunden des Zwergs zu verbinden.

Währenddessen hatte Flintstone Gwyn geweckt, die sehr ungehalten reagierte und ihren Lehrmeister Wilhard zu sprechen wünschte, nachdem sie den ersten Schock überwunden und gemerkt hatte, dass sie nicht irgendwelchen üblen Banditen in die Hände gefallen war. Einer der Männer war ja sogar der Syre up Alasdell, d.h. sie hatte es mit Flintstone & Friends zu tun, von deren Heldentaten sie natürlich schon gehört hatte. Als künftige Wunderwinkerin wollte sie ähnliche gute Taten vollbringen, aber erst musste sie noch lernen, wie man die Kräfte der Magie dafür nutzen konnte. Und genau das hatte ihr der nette (und verdammt gut aussehende) Wilhard, der wandernde Wunderwinker, als Geburtstagsüberraschung versprochen: ein Ritual der Initiation, bei dem sie auch den guten Mentor ihres Lehrers kennenlernen würde! Aber offenbar hatten die albischen Helden Wilhard vertrieben, was bestimmt ein Missverständnis sein musste, und sprachen von seinem „Schlupfwinkel“, den der Wunderwinker zwecks Meditation und Studium fernab der Menschen angelegt hatte, als Folterkeller und Dämonenversteck. Das war gewiss Unsinn, aber Gwyn hatte auch keine Lust, sich ohne Wilhard irgendwelche Orte anzuschauen, die angeblich dessen finsternes Wirken beweisen würden.

Bestimmt täuschten sich diese Leute in „ihrem“ lieben Wilhard, aber nachdem der bluttriefende Zwerg (das meiste Blut war sein eigenes) Durschaks abgetrennten Kopf in ihre Nähe gebracht und ihr gedroht hatte, mindestens einen Teil davon in ihr Maul zu stopfen, wenn sie nicht augenblicklich still sein würde, brachte Gwyn zum Verstummen. Ihre „Retter“ hatten zwar im letzten Moment Wilhards schönen Plan zunichte gemacht, aber jetzt war der falsche Zeitpunkt für ihre Proteste. Leider wollten ihre Retter sie auch nicht einfach allein wegreiten lassen, sonst hätte sie sich, wie vereinbart, auf den Weg nach Norden, Richtung Crossing, gemacht, wie sie mit dem Wunderwirker vereinbart hatte.

Gwyn bereitete sich also notgedrungen (und schweigend) auf ihre Rückkehr nach Adhelstan vor, eine Aussicht, auf sie sehr gern verzichtet hätte, aber die nun offenkundig unvermeidlich war, sofern Wilhard nicht noch ein überraschendes spätes Wunder wirken würde. Gwyn beschloss, sich fürs Erste reumütig in ihr Schicksal zu fügen, alles zu gestehen – ok, fast alles – und ihre erhoffte Karriere als Zauberin auf später zu verschieben.

Die Gefährten führten die beiden Pferde (auf einem saß Gwyn) auf einem Weg, der sie in einem Kreisbogen nach Norden zu dem bereits bekannten Holzunterstand brachte. Von dort gingen sie nordwärts und kamen kurz vor Einbruch der Abenddämmerung zu dem Ort, an dem sie ihre Pferde festgebunden hatten. Hier errichteten gerade acht Soldaten aus Adhelstan ein provisorisches Zeltlager. Neben den Reittieren der Abenteurer standen jetzt 10 weitere (noch schweißnasse) Pferde!

Abrik und der Ostvogt waren an diesem Nachmittag von Adhelstan eilends hergeritten, um jetzt selbst nach dem Versteck der weißgefleckten Orks zu suchen, die offenbar unmittelbar mit „Gwyns Ermordung“ in Verbindung standen. Die beiden Kommandanten (und ihre Gefolgsleute) waren mehr als erleichtert, dass sie sich nun die Suche nach dem Schlupfwinkel am nächsten Morgen sparen konnten. Und das Beste war: Gwyn war am Leben! Und das Allerbeste war: Gwyn blickte beschämt zu Boden, gab nur knappe, aber höfliche Antworten und wirkte völlig am Boden zerstört. Diese neue Demut stand ihr wirklich gut!

Nachdem Flintstone berichtet hatte, dass der Finstermagier, der Gwyn zu seinem Schlupfwinkel gelockt hatte, um sie seinem Mentor, einem Dämonenfürsten, zu opfern, leider in der Gestalt eines weißgefleckten Falken auf und davon geflogen war, seufzten seine Zuhörer. Das war eine schlechte Nachricht. Aber der Syre up Alasdell war ja dafür bekannt, keine halben Sachen zu machen, würde sich also bestimmt zu gegebener Zeit dieses Problems annehmen, nicht wahr?

Da die Gefährten keine Lust verspürten, die Nacht in der Nähe des Schlupfwinkels zu verbringen, sondern Gwyn lieber schleunigst lebend zurück in die Stadt bringen wollten, brachen die Soldaten das begonnene Zeltlager wieder ab und organisierten einen nächtlichen Fackelritt zurück nach Adhelstan.

Unterwegs erzählten sie den Abenteurern, was sich beim Ende des Turniers zugetragen hatte.

Dunstan hatte um 14:00 seine Tochter am Stadtpalast mit einer Kutsche abgeholt. Gwyn hatte die festlichen Brautgewänder ihrer Familie und einen Schleier getragen (und sehr gut gerochen, weil sie für diesen Anlass offenbar viel Duftwasser spendiert hatte). Am Turnierplatz hatte sie auf der Tribüne gut sichtbar für alle Platz genommen und (auf Dunstans Anweisung) den Schleier für die beiden Finalisten huldvoll geöffnet.

Der finale Kampf fand zwischen einem MacBeorn und einem MacConuilh statt, und der junge Colvin MacConuilh ging – nicht unerwartet – als Sieger aus dem Wettkampf hervor. Als er von seiner künftigen Frau unter dem tosenden Beifall der Menge einen zarten Kuss entgegennehmen wollte, zuckte „die Braut“ plötzlich zusammen und sackte zu Boden. In ihrem Herzen steckte ein Armbrustbolzen! Niemand hatte den Schützen bemerkt! Entsetzen! Panik! Chaos! Das war also das vorhergesagte Unglück!

Angus MacCeata, der städtische Hohepriester, konnte Gwyn nicht retten. Er bemerkte aber (zu spät) eine finstere Aura und entfernt die Quelle, einen Goldring, vom Finger des Mädchens. Plötzlich steckte in den Brautgewändern nicht mehr die Enkelin des Lairds, sondern ein weißgefleckter Ork! Was für ein schreckliches Zeichen! Der Clan der MacCeata war verflucht worden! Vor den Augen vieler bedeutender Zuschauer! Und wo waren die albischen Helden, wenn man sie am dringendsten brauchte? Jedenfalls nicht dort, wo man sie am dringendsten brauchen würde – behauptete zumindest Lingus MacCeata, der überaus unfähige Stadtvogt.

Da hatte sich Lingus glücklicherweise geirrt!

Zu Gast beim Laird der MacCeata

Die Nachricht über Gwyns Rettung verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der bis dahin völlig schockierten Stadt, und der spätabendliche Einzug der von den Soldaten eskortierten Gefährten mit der Enkelin des Lairds in Adhelstan geriet fast zu einem Triumphzug – fast, weil der Finstermagier, der Gwyn mit seinen Zaubertricks entführt hatte, leider noch auf freiem Fuß war.

Randal und Dunstan waren übergücklich, Gwyn unversehrt zu sehen, und nach einem Vieraugen-Gespräch mit seiner Enkelin erklärte der Laird, dass man diese Nacht zum Freudentag machen wollte, weil Gwyn selbstverständlich bereit wäre, ihr Versprechen zu halten und Colvins Gattin zu werden. Ihre Verlobung würde heute im Stadtpalast und morgen auf dem Turnierplatz gefeiert werden!

Flintstone und seine Freunde wurden als Helden der Stunde gefeiert. Anga behielt dennoch einen kühlen Kopf und bestand darauf, dass Gwyn die Nacht allein in einer (selten genutzten) Kellerzelle des Palasts verbringen musste. Der Zwerg hielt es für möglich, dass es einen Geheimgang in Gwyns normales Quartier geben würde – und damit hatte er vollkommen recht. Da einige Soldaten den Wachdienst übernahmen, konnten die Freunde eine ruhige und erholsame (kurze) Nacht im *Goldenen Hirsch* verbringen.

Am Mittag des folgenden Tages gab Gwyn kleinlaut Auskunft über ihr heimliches Studium der arkanen Künste. Der schöne Wilhard hatte Gwyn vor drei Jahren gerettet, als sie vom Herbst-Fayre in Crossing heimgeritten war. Der galante junge Mann hatte ihr seinen Namen zugerannt und ihr angeboten, ihr verborgenes, aber spürbares Zaubertalent zum Erlblühen zu bringen, wenn sie ähnlich wie er eine gütige Wunderwinkerin werden möchte. In der Folgezeit hatte sie in Adhelstan ein paar Briefe mit Wilhard ausgetauscht (die empfangenen Schreiben hatte sie alle verbrannt) und auf dessen Anraten ihrem Vater eine Erweiterung ihres Quartiers abgeschmeichelt, so dass sie seither eine alte Abstellkammer des Palastes als Ankleidezimmer nutzen konnte.

Tatsächlich führte ein valianischer Fluchtstollen vom Stadtpalast unter der Stadtmauer hindurch bis zu einer in Vergessenheit geratenen Gruft im uralten Friedhof der Valianer im Nordosten von Adhelstan. Wilhard hatte diesen Gang entdeckt und konnte Gwyn auf diese Weise unbemerkt besuchen (und ihr die gewünschten Grundkenntnisse der Zauberei beibringen). Die finale Einführung in die Magie sollte an ihrem 18. Geburtstag stattfinden, aber dann kam die Idee ihres Großvaters mit dem Turnier dazwischen.

Glücklicherweise hatte Wilhard einige Orks (dank der Hilfe seines Mentors) geknechtet und eine tolle Idee, wie Gwyn an ihrem Geburtstag dennoch zur echten Zauberin werden könnte. Sie hatte gestern darauf bestanden, sich ganz allein hübsch für das Finale zu machen (und zu diesem Zweck in ihrem Quartier eingeschlossen). In Wahrheit kam Wilhard mit einem Ork durch den Geheimgang in ihr Zimmer. Mit Hilfe eines goldenen Illusionsrings und eines Tropfen Bluts des Mädchens nahm der Ork sehr überzeugend Gwyns Gestalt an und wurde von Gwyn und Wilhard als Braut gekleidet. Der Ork verstand Albisch und wusste, dass er keinen Laut von sich geben und alle Kommandos befolgen sollte, die ihm Fremde geben würden.

Wilhard und Gwyn flüchteten dann durch den Geheimtunnel zur Gruft. Dort hielt ein großer albischer Mann, den Gwyn nicht kannte, den Wilhard aber mit „Kobold“ ansprach, vielleicht wegen dessen grünlicher Hautfarbe oder seiner klauenartigen Finger, die zwei Pferde bereit, mit denen die beiden zum Schlupfwinkel des Wunderwirkers geritten waren. Durschak hatte sie dort erwartet und Wilhard gewarnt. Der schöne Zauberer war mit zwei Orks nach Norden gelaufen, während Gwyn bei Durschak auf seine Rückkehr gewartet hatte.

Natürlich wollten sich die Gefährten diesen Fluchttunnel anschauen – und erlebten am Ausgang eine Überraschung, weil sie plötzlich von zwei Wächterdämonen umzingelt und mit Eisenstäben attackiert wurden. Ehe die Abenteurer die beiden (relativ schwachen) Gegner vernichtet hatten, gelang es einem, Flintstone einen schweren Rumpftreffer zu verpassen.

Der Syre überlebte aber problemlos und wurde in ein Gästezimmer des Stadtpalasts gebracht. Dort wurde Flintstone von einer ledigen Tochter (namens Faine) aus dem Corin-Clan liebevoll bis zur Mitte des Drachenmonds gesund gepflegt. Seine Freunde waren selbstverständlich ebenfalls Gäste der MacCeata. Alle erhielten einen Ehren-Ring (500 GS) des Ceata-Clans für Gwyns Rettung. Der Laird leistete Flintstone einen feierlichen Schwur der Freundschaft und bot ihm die Unterstützung seiner Fachleute bezüglich Schweinezucht und Weinanbau an, die der Syre up Alasdell gerne annahm.