

## C.56 Draugmond

Ulrike Duprée, Moam 2017

Copyright © 2025 by Harald Popp.

### Heimkehr nach Alasdell

Am 2. Raben 2408 nL ritten die Gefährten (Alchemilla, Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Ulwun) in Nerranwart los und erreichten gegen Ende des Rabenmonds das Walddorf Kiepwod. Sie überbrachten dem Thaen Finlan MacCorin die traurige Nachricht, dass sein Sohn Sheldon leider das Opfer einer Bestie geworden war, die im Loch Neran gehaust hatte. Er war schon tot gewesen, als Flintstone und seine Freunde die Schule erreicht hatten, aber sie konnten wenigstens dafür sorgen, dass die Bestie nie wieder ein Opfer fordern würde.

Faine freute sich, dass Flintstone überlebt hatte, aber für zärtliche Momente war sie jetzt nicht zu haben: Sie musste ihrem Onkel helfen, die schwere Zeit der Trauer durchzustehen. Im nächsten Frühjahr würde das bestimmt besser ausschauen!

Zu Beginn des Trollmonds kamen die Gefährten in Alasdell an und trafen dort auf Ronald. Der Magier hatte gemerkt, dass er viel bequemer (und kostengünstiger) statt in Beornanburgh auch im „Heimbüro“ in Alasdell studieren konnte.

Die lang ersehnte Winterpause begann.

### Von Alasdell nach Lotrim

Eigentlich hätte Flintstone seinen Gefolgschaftseid schon an Nubliona vor Laird Aethelward MacAran auf Burg Kildandon (am Loch Gorm) ablegen müssen, aber die Fertigstellung der steuerlichen Dokumente zur Festlegung der alljährlichen Tributzahlungen (und das Verkosten verschiedener Uisge-Sorten mit den Freunden) hatten Zeit gekostet, das Wetter war unfreundlich, und der Laird drückte bei albischen Helden natürlich ein oder zwei Augen zu. Aber als gegen Mitte des Draugmonds das Winterwetter von trüb und stürmisch auf klar und windstill umschaltete, wurde es Zeit für den winterlichen Ritt zum Loch Gorm. Natürlich begleiteten die Freunde den Syre.

Die Familie des Lairds freute sich über den Besuch und staunte über die Abenteuer, die Flintstone und seine Freunde zu berichten hatten. Als die Gattin des Lairds hörte, dass Flintstone ein Interesse für Faine MacCorin entwickelt hatte (das Mädchen selbst war ihr zwar unbekannt, aber der Clan gehörte zum Roten Haus und war untadelig), empfahl sie dem Syre, vor der Heimreise den großen Handwerkermarkt in Twineward zu besuchen, der dort stets in der Trideade vor Thurionstid (28. Draug) stattfand. Man könnte dort nicht nur schöne handwerkliche Erzeugnisse aus den Nordmarken erwerben, sondern auch köstliche Speisen und Getränke schnabulieren, weil seit vielen Jahren die Bewohner des nahen Halfdals dort ihre rollenden Imbissbuden aufbauen würden, um eine sehr angenehme Abwechslung zur albischen Küche anzubieten.

Die Gefährten ritten deshalb am 19. Draug 2409 nL in Kildandon los. Sie hofften, bei trockenem Wetter auf der Königstraße in zwei Tagen Twineward zu erreichen, und tatsächlich kamen sie gut voran.

Am 20. Draug zogen in der Abenddämmerung Nebel auf. Bis es richtig dunkel wurde, würden die Freunde die letzte Reitstunde bis Twineward aber noch schaffen. Andere Reisende waren an diesem späten Nachmittag nicht mehr unterwegs. Bestimmt waren die schlauer und tranken längst heißen Gewürzwein in warmen Gaststuben. Jetzt fing es auch noch leicht zu schneien an, brrr!

Die Gefährten kamen an eine Wegkreuzung. Hier wurde die Königstraße von einer „Ringstraße“ gequert, die von jenen Reisenden genutzt wurde, die Twineward umgehen wollten, ohne lästige Mautgebühren für das sinnlose Betreten der Stadt auszugeben. Wegweiser boten Orientierung. Ostwärts machte die Ringstraße kurz nach der Kreuzung einen Knick nach Norden, während ein unbeschilderter Karrenweg dort weiter ostwärts (und später nordostwärts) führte. Auf diesem Karrenweg erblickten die Gefährten die dunklen Umrisse eines am Boden liegenden Pferds, über dessen Fleisch sich gerade ein hungriges großes Wolfsrudel (13 Tiere) hermachte. 50 m hinter dem Pferd lag eine menschliche Gestalt in der roten Uniform eines königlich-albischen Boten regungslos auf dem Weg.

Einem Teil der Freunde gelang es, ihre Pferde zu zwingen, auf das Rudel zuzulaufen. Die Wölfe ließen sich vorübergehend vertreiben, kehrten dann aber gleich wieder zu ihrem leckeren Schmaus zurück. Fressen des toten Fleisches war ihnen gerade wichtiger als Reißen des lebendigen Fleisches.

Ulwun untersuchte den Toten. Der Mann war mittleren Alters; sein Körper war von den Wölfen zerfetzt worden. In seiner Hand hielt er einen ledernen Schriftrollenbehälter, der das Abzeichen der königlichen Beamten trug. Als Ulwun die Hand

## C.56 Draugmond

des Toten berührte, schlug er die Augen auf! Seine Lippen formten mit letzter Kraft die drei Worte: *Coroner, eilig, Askryar*. Danach war er endgültig und unrettbar tot.

Der Angriff des Rudels hatte vor 30 min stattgefunden. Die Wölfe hatten den Weg versperrt, das Pferd hatte gescheut, der Mann war vom Pferd gesprungen, hatte sein Langschwert (aus Versehen) fallen lassen und war dann auf dem Karrenweg fortgelaufen. Einige Wölfe hatten ihn gejagt und zerfleischt, aber das Pferdefleisch war letztendlich verlockender gewesen.

Als Ulwun den Schriftrollenbehälter (mit verschnürter Kappe, deren Knoten mit dem roten Wachssiegel der königlichen Beamten gesichert waren) an sich nahm, fühlte sie sich von einer starken Kraft durchflutet: Sie wusste, dass jetzt sie der neue Amtsbote war! Sie musste diesen Behälter unbedingt zu seinem Bestimmungsort bringen, auch wenn sie noch gar nicht wusste, wo das sein sollte. Das Wort „Coroner“ deutete auf einen „Ermittlungsbeamten“ hin, der möglicherweise direkt vom König legitimiert war, und dessen Aufgabe es war, rechtzeitig Gefahren aufzuspüren und zu beseitigen, die dem König schaden könnten.

Die berittenen Gefährten vertrieben das Wolfsrudel so lange von dem Pferdekadaver, dass sie die Satteltasche bergen konnten. Dann zogen sie sich ein Stück zurück und schauten sich ihren „Fund“ an. Sie fanden (abgesehen von alltäglichen Dingen wie Wechselkleidung, Decke, Reiseproviant) wasserdicht aufbewahrte Schreibutensilien, eine Zunderbüchse, ein par Salben, Heiltränke und Schlaftabletten – und zwei Schriftstücke.

Das eine Schriftstück war ein nur teilweise beschriftetes Pergament:

13. Draug	Heute Nacht losgezogen, um mein Ziel im hohen Norden zu erreichen. Zum Glück kein Schnee. Straßen des Königs sind frei.
14. Draug	Wetter stabil. Kein Schnee. Vereinzelte Reisegruppen.
15. Draug	Wetter stabil. Nur nachts ist es furchtbar kalt. Vielleicht schon morgen Abend in der Nähe von Adhelstan?
16. Draug	Saukalt heute. Reiseapotheke hilfreich. Muss Pferd schonen.
17. Draug	Kalt. Aufbruch vom Lachenden Luchs bei Adhelstan heute früh.
18. Draug	Kalt und sonnig. Endlich im Wald von Tureliand.
19. Draug	Kalt. Der Wald nimmt kein Ende. Immer wieder hört man Wölfe.
20. Draug	Heute hoffentlich raus aus dem Wald. Lotrim ist wohl noch zu weit. Aber morgen! Askryar rückt näher.

Das andere Schriftstück war eine Karte, die einen Weg zeigte, der von Beornanburgh über Twineward nach Lotrim und weiter durch das Pengannion-Gebirge bis zu einem Ort namens Askryar führte.

Alle vermuteten, dass Ulwun den Schriftrollenbehälter nach Askryar bringen müsste. Sie waren sich schließlich einig, dass sie den Behälter nicht öffnen sollten, um das Briefgeheimnis zu wahren. Sie ließen den Toten und sein Schwert in der zunehmenden Dunkelheit liegen und ritten durch den frischen Schnee nach Twineward.

Sie erreichten die Stadt, als deren Tore gerade für die Nacht geschlossen wurden, und fanden durch einen Tipp der Stadtwachen noch ein Gasthaus, das trotz des Markttreibens eine einfache Unterkunft (zu einem überhöhten Preis) für sie hatte.

Flintstone gelang es, auf dem Markt eine Zierschatulle zu erwerben (mit Opal und einem graviertem „F“ in einer silbernen Zierplatte auf einem schönen Intarsienkästchen, für 220 GS). Der auskunftsfreudige Wirt erzählt seinen Gästen gern von Askryar, insbesondere deshalb, weil Lady Heather gehört hatte, dass ein entfernter Verwandter von ihr dort seinen Dienst ableisten würde.

Askryar? Ein komischer Name! Das ist eine albische Grenzfestung im Pengannion-Gebirge, südlich der Devernquelle, nördlich des Halfdals, also im Übergangsbereich nach Clanngadarn, ins unwegsame Land der twyneddischen Barbaren. Ursprünglich war diese kleine Burg wohl von den Valianern errichtet worden, als unser Alba nur eine Provinz ihres Imperiums gewesen war. Von Twineward aus kommt man über Lotrim auf einem serpentinenreichen Karrenweg über Pässe und durch Schluchten zu einem winzigen Bergsee (*Loch Isel*), in dem sich die Festung erhebt.

Letztendlich bewacht Askryar genau diesen potenziellen Marschweg der twyneddischen Barbaren nach Alba, aber sie ist natürlich viel mehr ein Symbol als ein echter Schutz, denn dort in der Einsamkeit sind bloß eine Handvoll Soldaten stationiert, ein halbes Dutzend oder so, die schon gegen eine kleine Schar von Angreifern verloren wären. Allerdings eignen sich die zerklüfteten Berge des Pengannion (oder die Kaskaden des Iselbachs, der aus Loch Isel nordöstlich zum Devern fließt) kaum für den Einmarsch eines twyneddischen Heers nach Alba.

Wer in Askryar seinen Dienst verbringt, der wurde entweder strafversetzt oder leidet unter Depressionen. Eine echte Funktion hat diese Festung nicht. Natürlich können auch die Orcs oder andere Unholde jederzeit Loch Isel umgehen, so dass der Dienst dort nur aus langweiligen Patrouillen und Präsenzübungen besteht. Damit das Personal nicht völlig den Verstand verliert, beaufsichtigen zwei Priester das Kopieren von alten Schriften der Kirgh, und im Sommer campieren ab und zu albische Jagdgesellschaften gern an diesem „bedeutsamen Grenzposten ihrer Heimat“.

## Schlemmerei in Lotrim

Auf ihrem Weg nach Lotrim kamen die Gefährten an ein paar Reisenden vorbei, die sich gerade um die Bergung des Toten kümmerten, den sie in den Tempel nach Twineward bringen wollten.

Am Abend des 21. Draug kamen die Gefährten in Lotrim an, einem kleinen Dorf am Rand des Pengannion-Gebirges. Es war von einer 4 m hohen Palisade umgeben, die vor Eindringlingen und wilden Tieren schützte. In der Dorfmitte stand die Herberge (mit Krämerladen) *Zum lachenden Schädel*.

Der Syre up Alasdell und Lady Heather und ihr Gefolge wurden freundlich aufgenommen und exzellent bewirtet. Der Wirt (Gerald MacTilion) erklärte den erstaunten Gästen, dass ein Halbling der Haarfuß-Sippe beim Versuch, einen schnellen Weg ins Halfdal zu finden, vor 20 Jahren in der Nähe abgestürzt war. Er hatte sich beide Beine gebrochen, war aber rechtzeitig auf den Schafweiden gefunden und vom Dorfheiler Hildur und dessen Frau Glennis erfolgreich geheilt worden. Der Halbling hatte sich revanchiert, indem er der jungen Krämerfamilie (die auch als „Dorfvorsteher“ fungierte, sofern das nötig war) kulinarischen Unterricht gegeben hatte (tatsächlich auch im eigenen Interesse).

Als die Dörfler hörten, dass die Gefährten jetzt, mitten im Winter, nach Askryar wollten, winkten sie ab. Die Festung war in dieser Zeit stets komplett von der Welt abgeschnitten! Die Bewohner (insgesamt etwa ein Dutzend Leute) hatten für diese Zeit genügend Vorräte, keine Sorge. Schnee, Lawinenabgänge, Erdbeben und Windbruch verhinderte vom Troll- bis zum Wolfmond die Nutzung des Karrenwegs. Danach begannen die Aufräumarbeiten, und dann erst konnten Karren oder Reiter wieder die Grenzfestung erreichen.

Glücklicherweise erklärte sich der derzeit arbeitslose Jäger des Dorfs, Tankred MacTilion (42), bereit, als ortskundiger Führer die Gruppe auf steilen Bergpfaden in 3 bis 4 Tagen nach Askryar zu bringen (für 10 GS pro Nase, incl. Rückweg). Tankred kannte Askryar, weil er sich oft als Begleiter der Transporte nützlich machte, die das Jahr über zwischen Lotrim und Askryar verkehrten. Sollte er sich in der Festung als Handlanger nützlich machen können, wollte er dort eventuell bis zum Frühjahr bleiben, sofern Flintstone und seine Freunde „dort oben“ andere Pläne haben würden. Allein wollte Tankred nicht durch die Berge ziehen – die Gegend war zu unsicher für solche Wagnisse.

Die Gefährten packten ihre Rucksäcke, brachten ihre Pferde im Stall der Herberge unter und übernachteten ungestört in Lotrim. Am nächsten Morgen (22. Draug) machten sie sich zusammen mit Tankred auf Wanderschaft; sie hatten die besten Lunchpakete dabei, die sie jemals gesehen hatten.

Glennis, die Großmutter von Tankred, schenkte ihm zum Abschied einen kleinen persönlichen Glücksbringer: die Feder einer Schneeeule, deren Kiel mit einem Haar von Tankred und Silberdraht umwickelt war. Dieses „persönliche Amulett“ sollte ihn vor großem Unheil bewahren und sicher wieder nach Hause bringen.

Glennis nahm beim Abschied den Syre zur Seite und fragte ihn, ob er schon einmal von der heiligen Erdmutter gehört hätte. Glennis hatte in der vergangenen Nacht geträumt, dass ein Jäger (Aussehen wie Flintstone) in Begleitung ihres Tankreds und sechs (unkenntlichen) Jagdhelfern oder -helferinnen irgendwo (in einer nebulösen sturmumtosten Umgebung) von einer Horde von schwarzen Kapuzen-Gestalten mit silbernen Sichelhänden umzingelt worden war. Ehe der unvermeidliche Kampf begann, schien sie Zeit zu bekommen, auf alle Fälle ihn – aber vielleicht auch seine Begleiter – dem Schutz der Erdmutter anzuvertrauen.

Flintstone konnte seine Überraschung kaum verbergen. Klar, seine Begleiter und er waren glühende Verehrer Ghaleas und sogar ausnahmslos mit Amuletten der Erdmutter ausgestattet! Jetzt konnte Glennis ihre Überraschung kaum verbergen. Sie rief den Segen der Erdmutter herab (sie nannte sie Henwen) – und alle Gefährten spürten, wie sich ihre Amulette vorübergehend erwärmten und dabei in einem bronzefarbenen Licht schimmerten.

Schließlich sprach Glennis auch noch mit Alchemilla und gab der Elfin einen Kräutertrank zur Bekämpfung der üblen Grippe, die sie in ein paar Tagen bekommen würde. Verwundert nahm die stets kerngesunde Alchemilla ihr Geschenk entgegen – und sollte nach ihrer Ankunft in Askryar noch froh darüber sein.

### Von Lotrim nach Askryar

Die Wanderung nach Askryar verlief mit folgenden Zwischenfällen:

- Am Abend des 22. Draug wurden die Wanderer von 8 Schneewölfen attackiert. Nachdem sie vier Tiere getötet hatten, suchten die anderen das Weite.
- In der folgenden Nacht überfielen 3 junge Hügeltrolle das Lager. Die menschenähnlichen, großen und grobschlächtigen Kreaturen besaßen eine mit Hornschuppen besetzte harte Haut, langes Schädelhaar und gefährliche Klauen. Die kampfstarken Gesellen hätten furchtbar gerne Menschenfleisch gegessen, aber die plötzlichen heftigen Leibschmerzen deuteten sie zu Recht als Hinweis, dass die Gefährten zu der völlig ungenießbaren Sorte gehörten. Sie nahmen schleunigst Reißaus.



Am Nachmittag des 24. Draug stiegen die Gefährten an einer steilen, verschneiten Bergflanke durch den Wald hinab zu dem Karrenweg zwischen Lotrim und Askryar, der auf dem letzten Stück zum Loch Isel gut passierbar war. Sie erreichten die Festung aber nicht mehr vor Einbruch der Dunkelheit und schlugen noch einmal ein Nachtlager im Freien auf. Während ihrer Arbeiten überflog in der Dämmerung ein Krähenschwarm ihr Lager.



Am nächsten Morgen (25. Draug) wurden die Gefährten bei leichtem Schneefall von 13 Dunkelwölfen attackiert. Heather entdeckte den Leitwolf, der sich abseits des Kampfs aufhielt und das Rudel auf unsichtbare Weise zu kommandieren

schien; sie verursachte ihm *Große Schmerzen* [krit. Erfolg], was ihn augenblicklich vertrieb. Nachdem sie sechs Tiere getötet hatten, suchten die anderen das Weite.

Ulwun lieh dem schwer verletzten Tankred nach der üblichen Wundversorgung ihre *Brosche der Heilung*, um seine Genesung zu beschleunigen.

Während die Gefährten noch ihre Wunden verbanden, kamen zwei Soldaten aus Askryar zu ihrem Lager. Randal und Fyodor. Sie trugen das Wappen von Askryar auf ihren Schilden. Die beiden hatten bei ihrer morgendlichen Patrouille das Heulen von Wölfen gehört und waren deshalb vorsichtig auf dem Karrenweg nähergekommen. Sie kannten Tankred und freuten sich, dass die kühnen Bergwanderer die Dunkelwölfe vertrieben hatten. Gern begleiteten sie die ganze Gruppe zur Festung am Loch Isel – allerdings mussten sie bedauernd eingestehen, dass kein Verwandter von Lady Heather dort seinen Dienst verrichtete. Da hatte sie sich also glatt verfehrt! Na so was!

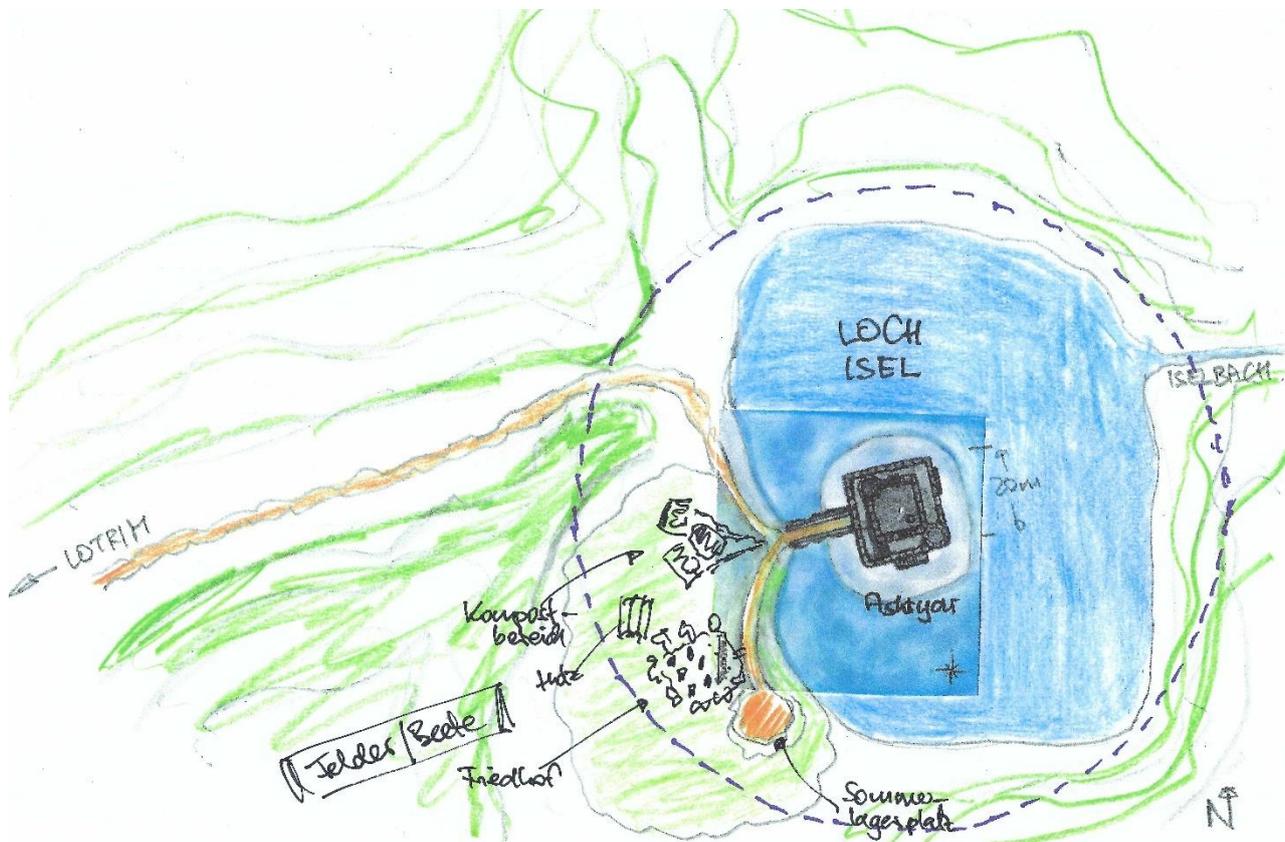
Nach einer knappen Stunde erreichten sie den zugefrorenen Loch Isel, während ein kalter Wind Schneeflocken und Eiskristalle immer stärker aufzuwirbeln begann.

### Willkommen in Askryar

Loch Isel wurde von zerklüfteten bewaldeten steilen Bergflanken gesäumt. Im Nordosten war eine schmale Schlucht, durch die der Iselbach ins Deverntal abfloss. Der Karrenweg von Lotrim kam von Südwesten her und passierte eine Engstelle, ehe er zum See abgog.

Ein zugeschnittener schmaler Pfad führte nordwestlich 12 km über einen Bergpass in eine twyneddische (halbnomadische) Hirten/Jäger-Zeltsiedlung in einem Seitental des jungen Devern; auf Albisch hieß dieser Ort „Wulffhold“. Auf dem Pass (6 km entfernt) stand ein alter valianischer namenloser Wachturm („der Alte Turm“). Im Sommer kamen auf diesem Weg ab und zu friedliche twyneddische Nomaden zwecks Tauschgeschäften zum Loch Isel. Die albischen Soldaten überschritten die Passhöhe nicht, um keine Grenzstreitigkeiten zu provozieren

Das Hüggelland im Nordwesten des Lochs war von Bächen zerfurcht und abseits des genannten Pfads kein gutes Wandergebiet, aber ein großartiges Jagdrevier. Die vielen, teilweise sumpfigen Wasserlöcher waren fischreich, wurden von Wasservögeln bevölkert und von Wild als Tränke genutzt.



## C.56 Draugmond

Die kleine Grenzfestung Askryar befand sich am Westrand des kleinen zugefrorenen Sees. Der Weg endete hier; im Süden waren nur noch ein Gräberfeld, verschneite Feldern, Komposthaufen, Sickerbecken und ein Lagerplatz (für die Besucher im Sommer). Eine 20 m lange Steinbrücke führte zum Eingang der Festung auf einem Felshügel, der etwa 5 m über dem Seespiegel lag; hinter der Brücke war ein Tor, durch das man in den Innenhof der Festung gelangte. Ein Treppenturm im Nordwesten erlaubte den Zutritt zu den beiden oberen Wohngeschossen (je 4 m hoch) und auf den Wehrgang darüber. Vom Wehrgang aus konnte man den Turm im Südosten besteigen, dessen Plattform 16 m über dem Boden lag.

Die Ankömmlinge schneiten mit einem mittlerweile peitschenden Sturm in den Innenhof. Der Kommandant, Garett MacNahar, hieß die Gefährten willkommen, die sich zu Tankreds Erstaunen sofort als Kuriere des Coroners zu erkennen gaben. Ulwun überreichte den Schriftrollenbehälter und spürte, wie eine große Last von ihr abfiel. Garett ließ den Besuchern das Gästequartier im 2. Stock zeigen und wollte sich inzwischen allein den Inhalt des Behälters anschauen.

Alchemilla spürte, dass sie ab sofort dringende Ruhe brauchte, und verließ ab jetzt ihr Bett im Gästequartier nur, wenn sie zur Latrine musste. Sie nahm regelmäßig den wohltuenden Kräutertrank von Glennis zu sich und überstand in den folgenden Tagen den größten Teil ihrer Grippe im Schlaf. Bruder Sam kümmerte sich um ihre Verpflegung.

Tankred kurierte zunächst seine Verletzungen aus und machte sich anschließend als Handlanger nützlich.

Wenig später bat Garett die Gefährten zu sich und informierte sie über den Inhalt des Schreibens:

Vertrauliche Nachricht  
an Garett MacNahar, Kommandant von Askryar

Verehrter Garett,

selbstverständlich will ich meine Nase nicht in Eure Angelegenheiten stecken, halte es aber für meine Pflicht für unser Land und unseren König, Euch hoffentlich rechtzeitig zu informieren, um größeres Unheil abzuwenden. Wie mir aus einer sicheren Quelle zugetragen wurde, befindet sich in Euren Mauern derzeit ein Verräter, der gemeinsame Sache macht mit den barbarischen Schädeljägern. Sie beabsichtigen wohl, demnächst Askryar einzunehmen, um ihren Anspruch auf die unwegsamen Berge südlich des Devern zu unterstreichen. Eine solche Tat würde unseren König verstimmen, aber dazu wird es hoffentlich nicht kommen. Ich zähle darauf, dass Ihr den Anschlag vereiteln werdet, ehe er überhaupt begonnen hat. Findet heraus, wer unter Eurem Dach der Verräter ist!

Ich schicke Euch einen fähigen Mann, Godfryd MacTilion, der Euch helfen soll, Licht in diese Angelegenheit zu bringen. Offiziell bringt er Euch ein Schreiben des Stadtvogts Ingram MacBeorn, in dem er Euch bittet, Godfryd ein halbes Jahr in Askryar in Euren Dienst zu nehmen. Diesen Aufenthalt habe sich Godfryd durch die Abfassung einiger Spottverse verdient, die die Frau und die Ehre seines Vorgesetzten beleidigt haben. Wie Ihr sehen werdet, ist Godfryd sogar tatsächlich eher ein Mann der Feder denn des Schwerts – aber ich versichere Euch, er ist gewiss ein talentierter Mann, um Eure kleine Burg zu observieren und den Verräter zu finden.

Ich erhoffe Eure gute Nachricht nach Abschluss dieser Angelegenheit. Überstellt den Verräter nach Norwardstor zur weiteren Befragung. Mein gut gemeinter Beitrag kann ungenannt bleiben, wenn es die Sache vereinfacht.

Cranrod MacBeorn,  
Coroner von Beornanburgh

P.S. Bitte sendet die Kurier-Rolle an mich zurück. Wie Ihr wisst, achten die Beamten der Krone gewissenhaft auf das Eigentum des Königs. Dennoch war in diesem Fall ihr Einsatz angemessen, denke ich.

Das andere Schreiben stammte angeblich von Ingram MacBeorn und spielte keine weitere Rolle.

Garett erkundigte sich, ob die Gefährten für die erforderliche verdeckte Ermittlung bereit wären. Vermutlich war die ganze Sache blanker Unsinn, eine bedauerliche Fehlinformation des Geheimdiensts, denn das Personal der Festung wäre absolut vertrauenswürdig.

Die Gefährten waren bereit – umso mehr, als sie die nähere Umgebung der Festung momentan sowieso nicht verlassen konnten. Mittlerweile tobte ein wirklich seltsamer Sturm um Loch Isel herum, ein 20 m breiter Ring aus feinen Eiskristallen, die jedes organische Material sofort pulverisierten. Fyordor war sofort die Haut vom Finger gerissen worden, als er testhalber ein Stöckchen hineingehalten hatte! Nach oben hin war die „Sturmkuipel“ in 30 m Höhe offen

– hätte man fliegen können, hätte man den Ort verlassen können. Ulwun war sofort klar, dass dies das Werk Großer Magie sein musste! Ihr Zweck war aber allen völlig nebulös.

Mit Garett's Unterstützung gaben sich die Gefährten in der Burg als „königliche Inspektoren“ zu erkennen, die auf ihrer Tour durch die Nordmarken alle Festungsanlagen des Königs inspizierten, um einen priorisierten Investitionsplan für Ausbesserungs- und Ergänzungsprojekte der nächsten 10 Jahre zu erstellen. Gerne wären sie schon früher nach Askryar gekommen, aber sie hatten sich leider verspätet und waren nun durch die Berge gewandert, um ihren Bericht termingerecht fertigstellen zu können.

Das Personal hatte keine große Hoffnung für Askryar, aber es kannte die Formel „Dienst = Dienst“ und hatte fast ein wenig Mitleid mit den Inspektoren. Dass sich das Team aus drei albischen Leuten (Flintstone, Heather, Ronald) und einem zwergischen Baumeister (Anga) auch mit drei seltsamen Helfern umgeben hatte (mit dem Fengshui-Experten HaoDai, der jeden Morgen TaiTsch'i machte – mit der braunhäutigen Ulwun, deren durchdringende Blicke sehr unangenehm waren – mit der ungewöhnlicherweise erkrankten Elfin, die ihre schlechte Laune keine Sekunde lang verbarg), war bestimmt dem Kostendruck geschuldet.

### Inspektion in Askryar

Garett informierte die neuen Inspektoren ausführlich:

1. über Askryar:

Askryar war eine albische Grenzfestung unter der Aufsicht von Norwardstor, für die in Absprache mit der albischen Kirgh besondere Vorschriften galten. Weibliche Personen hatten normalerweise keinen Zutritt in die Burg, aber natürlich würde Garett niemanden in die Nähe dieses mörderischen Sturms hinausschicken. Sobald sich der Sturm gelegt hätte, müssten wenigstens die Frauen ein Zeltlager außerhalb der Festung aufschlagen.

2. über das Personal:

Garett MacNahar (Mitte 40)	Krieger, Kommandant
Fyordor (Mitte 30)	Krieger, Hüne
Randal MacNahar (Mitte 20)	Krieger, Neffe des Kommandanten
Godrik MacFecho (Anfang 30)	Krieger
Mortimer MacBeorn (Ende 50)	Krieger, Veteran
Torben MacBeorn (Mitte 30)	Krieger, Ausbilder
Ulric MacTilion (Mitte 30)	Krieger, im Koma
Bruder Anselm (Ende 70)	Ylathor-Priester, Heilkundiger
Bruder Sam (Ende 20)	Vana-Priester, Koch
Kilian MacRathgar (Mitte 30)	Hausmeister
Eischi (Anfang 20)	twyneddische Leibsklavine, Garett's Eigentum
Fagan (Anfang 40)	twyneddischer Spinner, Gefangener
vor...	
30 Jahren	Mortimer wurde nach Askryar strafversetzt.
15 Jahren	Garett MacNahar meldete sich freiwillig für den Dienst auf Askryar.
10 Jahren	Bruder Anselm kam nach Askryar.
8 Jahren	Torben wurde nach Askryar strafversetzt.
7 Jahren	Godrik wurde nach Askryar strafversetzt.
6 Jahren	Ulric und Fenrik wurden nach Askryar strafversetzt.
5 Jahren	Bruder Sam kam als Novize zu Bruder Anselm.
4 Jahren	Fyordor wurde nach Askryar versetzt.
3 Jahren	Kilian löste den bisherigen Hausmeister ab.
1 Jahr	Randal wurde nach Askryar strafversetzt – nur für 1 Jahr

Die Soldaten waren üblicherweise zehn Jahre in der Festung, deren Umkreis sie nicht verlassen durften. Diese Strafversetzung war immer die Folge „übergriffigen Verhaltens“, was in Alba zwar an der Tagesordnung war, aber nicht geduldet wurde, wenn die weibliche Person gesellschaftlichen Rang oder einflussreiche Freunde besaß. Zehn Jahre ohne Frau sollte die „Insassen“ demütigen machen.

## C.56 Draugmond

Mortimer war nach seinen zehn Jahren freiwillig geblieben. Er hatte gemerkt, dass er gerne Bücher kopierte! Und ihm gefielen die idyllische Bergwelt und die regelmäßigen Jagdausflüge.

Die Priester machten hier zehn Jahre Dienst. Bruder Anselm würde demnächst gehen; Bruder Sam war sein Nachfolger, und dann würde ein neuer Novize nachrücken.

Der Hausmeister arbeitete hier freiwillig, meistens für ein paar Jahre. Hinterher konnte er sich einen kleinen Sold für seine Arbeit auszahlen lassen, je nach Zufriedenheit des Kommandanten mit seiner Arbeit.

### 3. über sich selbst:

Garett war ein Vetter des Lairds der MacNahar und seit 15 Jahren als Kommandant in Askryar, als Nachfolger seines Vaters Fergus, den sonst nur noch Mortimer MacBeorn, der Dienstälteste, kannte. Fergus war damals an Grippe erkrankt und gestorben, und Garett hatte sich auf den freien Posten beworben, da seine Frau und sein erstes Kind bei der Geburt gestorben waren, weshalb er die Königsgarde verlassen hatte, um hier Rückzug und Frieden zu finden. Er war ein Bücherwurm und bekam im Herbst und im Frühjahr immer eine Ladung neuen Lesestoff.

Garett's junger Neffe Randal neigte dazu, die Befehle seines Ausbilders (Torben) zu missachten, weshalb jener ihn fortwährend tadeln musste. Dennoch hielt Garett viel von Randal's Intelligenz und Können; sein Neffe war für ihn wie der Sohn, den er niemals hatte. Garett wollte im Frühjahr mit Eischi und Randal die Festung verlassen und in seine Heimat zurückkehren. Er hatte bereits einen Brief verfasst, in dem er seine Dienststelle in Norwardstor bat, baldmöglichst einen Nachfolger für ihn zu bestimmen. Bei der Feier zum Jahreswechsel (Myrknacht zwischen Trollmond und Draugmond) hatte Garett das Personal über seine Pläne informiert.

### 4. über drei Auffälligkeiten:

- a) Eischi hatten Garett und Randal am 18. Schlange im Wald entdeckt. Die twyneddische Hirtin lag bewusstlos am Rand eines Tümpels: Vermutlich hatte sie gerade noch geschafft, das Ufer zu erreichen, um nicht zu ertrinken. Sie war stumm und konnte sich an nichts erinnern. Randal, Mortimer und Bruder Sam kümmerten sich um sie. Ja, sie war weiblich. Aber Garett betrachtete sie momentan „rein rechtlich“ als seine Sklavin, und nach der Schneeschmelze wollte er sie sowieso in seine Heimat bringen.
- b) Ulric war bei seiner Nachtwache von den Zinnen gestürzt. Er war am Morgen des 1. Troll nördlich der Brücke entdeckt worden. Bruder Anselm konnte zwar seine Brüche verbinden, ihn aber nicht aus dem Koma zurückholen. Eigentlich hätte er an seinen Verletzungen sterben oder schon längst verdursten bzw. verhungern müssen, aber sein Körper ruhte seitdem unverändert in seinem Zimmer. Das war allen ein Rätsel.
- c) Im Gefängnis saß ein twyneddischer Spinner namens Fagan, der am Vormittag des 1. Troll von der Patrouille am Westufer entdeckt worden war, von Wölfen zerbissen und durch Blutverlust sehr geschwächt. Bruder Anselm hatte den Barbaren geheilt, der schlecht albisch sprach und angeblich auf einsamer Wanderschaft gewesen war.

Kaum genesen, hatte Fagan am 15. Troll ein Gespräch mit dem „Anführer der Gottlosen“ gesucht. Er hatte sich bei Garett für seine Rettung bedankt und gemeint, dass er und seine Leute es sich damit verdient hätten, ihrerseits gerettet zu werden. Sie sollten möglichst bald den künftigen Tempel seines Königs verlassen, solange sie das noch könnten. Fagan hätte als „Mondprinz“ die Aufgabe, hier in Askryar auf das Kommen des Königs und seines Gefolges zu warten. Das sollte nicht mehr allzu lange dauern. Die albischen Besatzer sollten also packen und verschwinden.

Garett hatte diesen Unsinn natürlich abgelehnt und den Spinner verhöhnt, der offenbar tatsächlich glaubte, ihn mit diesem lächerlichen Krampf aus der Festung zu vertreiben! Der Spinner hatte sich plötzlich eine silberne Kette vom Hals gerissen und auf Twyneddisch „die Wächter des Monats“ herbeigerufen, „damit sie die gottlosen Menschen aus dem Tempel des Königs vertreiben!“ Der Spinner wirkte verblüfft, als nichts passiert war, und hatte sich widerstandslos festnehmen lassen. Garett wollte Fagan im Frühjahr zu den Verhörspezialisten nach Norwardstor schaffen, sofern von jenseits der Grenze keiner der Barbaren kam, um den Kerl auszulösen.

### 5. mit einer Führung durch die Festung

Garett zeigte den Inspektoren persönlich die vier oberirdischen Geschosse der Festung; den uninteressanten Keller mit der widerlichen Latrinengrube ließ er weg.

Erdgeschoss

## C.56 Draugmond

- Das Burgtor konnte mit einem schweren Holzbalken verriegelt werden. Zum Burghof hin gab es außerdem ein Fallgitter aus Eisen, das man bei Gefahr mit einer Winde herunterlassen konnte.
- Im Innenhof gab es keinen Brunnen, da man das Wasser direkt aus dem Loch Isel holte. Aber hier stand die lebensgroße schwarz angelaufene silberne Figur eines großen gesichtslosen Manns mit Hörnern an der Stirn und kräftigen Krallenhänden und -füßen. In seinen mit Handschellen, aber keiner Kette gefesselten Händen hielt er eine dunkle Kugel vor sich hin. Seine leicht nach vorne geneigte Haltung schien Demut anzudeuten.

Garett erklärte nicht ohne Stolz, dass diese völlig unverrückbare und unzerstörbare Statue bestimmt das Werk eines valianischen Meisterthaumaturgen gewesen war, der damit den Hof der Festung *Askryar* (ursprünglich *Akilakustoluna* in Maralinga) geschmückt hatte.

Die Kugel, die der Gehörnte in den Händen hielt, vibrierte stets um Mitternacht eine Minute lang, wobei über sie silberne Wellenlinien liefen. Das Vibrieren war überall in der Festung spürbar, aber es weckte niemanden auf. Das Personal nutzte dieses Signal für den Wechsel der Nachtwache. Bekannt war auch, dass im Draugmond schon eine Stunde vor Mitternacht ein kurzes Vibrieren und Schimmern erfolgte, und in der Myrknacht des Draugmonds zusätzlich eine Stunde bzw. zwei Stunden nach Mitternacht jeweils ein weiteres kurzes Vibrieren und Schimmern erfolgte, wobei der Gehörnte in der Zeit zwischen dem ersten und dem letzten Vibrieren die Kugel in die Höhe streckte.

Neu war, dass in diesem Jahr in der Nacht zum 1. Draug die Silberkette an beiden Handschellen abgeschmolzen war. Kilian hatte sie an sich genommen, weil er dachte, mindestens 100 GS für den Materialwert der Kette zu bekommen. Dieses Geld wollte der Hausmeister für einige nützliche Werkzeuge ausgeben, die ihm schon lange abgehen.

Ulwun hatte schon vorher den Verdacht geäußert, dass die Große Magie des Sturmings kurz vor dem Myrkdag des Draugmonds irgendetwas mit dem twyneddischen Dunklen Mondgott Drais zu tun haben könnte. Eine – valianische – Statue dieses Gottes im Innenhof der Festung bestätigte ihren Verdacht ganz hervorragend! Darüber hinaus verspürte Heather die Kraft einer Linienkreuzung am Ort dieser Statue!

- Außerdem gab es im Erdgeschoss einen Stall (mit Pony, Esel, drei Ziegen und zehn Hühnern), eine Schmiede, die Kammer von Fyordor und Randal, ein Holzlager, das Gefängnis (mit Fagan), eine Vorratskammer und eine Waffenkammer.

### Erstes Obergeschoss

- In Ulrics Kammer lag der verunglückte Krieger bewusstlos auf seinem Bett. Der Mann aß nichts und trank nichts und hatte keine Ausscheidungen, seine Wunden heilten nicht, aber er starb nicht. Bruder Anselm hatte schon Ylathor um ein Zeichen gebeten, aber vergeblich. Bruder Sam kam jeden Tag hierher, um seinem Freund Ulric etwas vorzulesen, aber sein Zustand blieb weitgehend unverändert. Seit vorgestern schien Ulric seinen Mund zu einem immer deutlicheren Lächeln zu verzerren. Merkwürdig!
- Außerdem gab es im ersten Stock das Kräuterlabor von Bruder Anselm, den Speisesaal und die Küche der Burg (hier war ein verriegelbarer Ausgang zu einer Außentreppe hinab zum Loch Isel), eine Latrinenkammer, Bruder Sams Kammer, Eischis Kammer, Bruder Anselms Kammer, und Godriks und Torbens Kammer.

### Zweites Obergeschoss

- Im Skriptorium gab es sechs Schreibpulte, einen Schrank mit Pergamenten, Leder und Leim (Buchbindematerial) sowie einen Schrank mit verschiedenen Tiegeln mit Zutaten für die Herstellung von Farben. Einige Werke lagen offen auf den Schreibpulten: Es waren Abschriften des heiligen Buches *De Tome u Toqui*: eine Vorlage und drei Abschriften. Die fertigen Seiten wurden im Frühjahr ins albische Kloster Mouranmuir geschickt.
- Der alte Mortimer und der junge Fenrik hatten vor dem Unfall eine gemeinsame Kammer bewohnt. Sie waren am 24. Kranich zusammen auf Rehjagd in den bewaldeten Hügeln nordwestlich von Loch Isel gegangen, um dort am Abend in der Nähe der (sumpfigen) Wasserstellen einen Schuss zu riskieren. Am 25. Kranich war Mortimer in der Morgendämmerung allein von der Jagd zurückgekehrt, mit blutenden Wunden, zerrissener Kleidung, und hatte verdattert eine traurige Nachricht gestammelt:

Fenrik und ich wurden in der Abenddämmerung von einem wilden Wolfsrudel überfallen. Wir hatten nur Stoßspeere und Armbrüste dabei und mussten vor der Übermacht fliehen. Wir verloren uns aus den Augen. Ich bin über eine Wurzel gestürzt und habe mir wohl den Kopf gestoßen, jedenfalls bin ich erst am frühen Morgen erwacht. Die Wölfe waren weg – und sobald ich etwas sehen konnte, habe ich Fenrik gesucht und leider auch gefunden: Sein zeretzter Körper lag in einer Mulde im Wald, unübersehbar ein Opfer der Bestien. Sein Tod hat mich gerettet. Das kann ich nie wieder gutmachen.

Mortimer hatte seine Kollegen zum Ort des Unfalls geführt. Sie bargen den Toten und bestatteten ihn auf dem Friedhof. Der Tod von Fenrik hatte Mortimer ungewöhnlich tief erschüttert. Auf diesen Wolfsüberfall angesprochen, würde Mortimer immer wieder dieselbe Geschichte erzählen, mit genau denselben Worten. Das war wohl seine Art, mit dem Erlebnis umzugehen.

- Außerdem gab es im zweiten Stock eine Werkstatt, die Gästekammer (in der jetzt die Gefährten und Tankred wohnten), eine Kapelle der Dheis Albi (in der sich das Personal – bis auf Bruder Sam – immer zum gemeinsamen Tischgebet vor dem Abendessen versammelte), Killians Kammer und Garets Kammer.

Drittes Obergeschoss

- Unter dem Dach des Treppenturms befand sich ein leerer Taubenschlag. Bruder Sam hatte hier im Herbst recht gut sauber gemacht.
- Ein Wehrgang führte auf dem Dach um die ganze Festung herum. Oberhalb des Haupttors und der Hintertür der Burg waren viele Steine aufgeschichtet, die man auf Angreifer hinabschleudern konnte.
- Eine windgeschützte steile Treppe führte hinauf zu einer halben Holzplattform, die eine Aussicht über Loch Isel und auf den Sturmring bot.

Nach dem Rundgang verließ Garrett die Inspektoren und wünschte ihnen erfolgreiche Recherchen (zinker zinker).

### **Inspektion am 25. Draug**

Die Gefährten stärkten sich im Speisesaal und nahmen Kontakt mit dem Personal auf.

- Ulwun traf im Skriptorium auf Bruder Sam und Mortimer, der sich damit beschäftigte, die gewünschte Farbe für eine Buchmalerei anzurühren. Ulwun bemerkte seine ungewöhnlich zittrigen Finger und sprach ihn auf den Wolfsüberfall an – und erhielt dieselbe Antwort, die Garrett schon zitiert hatte. Mit Mortimer stimmte etwas nicht, das war ihr klar.

Ronald schlief bei Tankred und Alchemilla in der Gästekammer.

Heather und HaoDai besuchten Bruder Anselm, der gerade Heiltee für die Gefährten zubereitete und Heathers neugierige Fragen nach seinem Kräuterlabor mit Gegenfragen beantwortete, um sicherzustellen, dass er seine Zeit nicht für Fachsimpeleien mit einer Laiin verschwendete. Ihr profundes Wissen beeindruckte ihn, und er verabredete sich mit ihr für eine Besichtigung seines sonst stets versperrten Kräuterlabors am nächsten Vormittag.

- Anga stand Schmiere, während Ulwun und Flintstone Mortimers Kammer durchsuchten. In der Schublade seines Schreibtischs fanden sie ein mit krakeliger Handschrift verfasstes Schreiben (in Albisch):

Ich muss Stillschweigen bewahren.  
Worüber? Unmöglich. UNMÖGLICH!  
Kein Wort, keine Geste, kein Zeichen.  
Alles verb

- Flintstone bemerkte die ungewöhnlich dicken Wände des Treppenturms und untersuchte im Erdgeschoss die Wand neben dem Zugang zur Treppe. Dort war das farblose Relief eines alten Askryarwappens zu sehen – und als der Syre an den beweglichen Adlerkrallen zog, öffnete sich eine Geheimtür zu einer verborgenen Wendeltreppe, die nicht nur zu Geheimtüren im Treppenturm im ersten und zweiten Stock führte, sondern auch hinab zu einer unverschlossenen Tür, hinter der ein Treppengang weiter hinab in den übelriechenden Felsenkeller der Burg führte.

## C.56 Draugmond

- Die Gefährten (Anga, Flintstone, HaoDai, Heather, Ulwun) erforschten das Kellergewölbe. Der Gestank kam von einem großen Steinbecken, in das die Abflussrohre der Latrinenkammer (aus dem ersten Stock) mündeten. Da schon die Valianer das Wasser aus Loch Isel getrunken hatten, waren sie damals auf diese wartungsaufwändige Abwasserlösung gekommen, um ihr Frischwasser nicht zu verunreinigen.

Außerdem gab es im Keller eine Kammer mit Gerätschaften zum Leeren und Reinigen des Fäkalienbeckens und einige, momentan ungenutzte, Lagerräume.

Im Südosten des Kellers war ein rundes Becken, das fast bis zum Rand des Bodens mit Wasser gefüllt war. Anga spähte angestrengt hinein und entdeckte im Osten des Schachts eine 2 m durchmessende runde Öffnung (in 2 m Tiefe). Hier verband eine in den felsigen Untergrund gehauene (10 m lange) Röhre diese Not-Zisterne mit dem See.

Eine mittlere Kellerkammer war rund (5,5 m Durchmesser). Sie hatte aus jeder Himmelsrichtung einen 1,5 m breiten Zugang. Der Boden war dreckig, frische Spuren gab es nicht. Heather spürte hier die Anwesenheit einer Linienkreuzung und entdeckte im Zentrum ein achtkantiges Loch mit 10 cm Durchmesser; in der Felsendecke darüber war ein silberner Haken verankert. Plötzlich leuchteten am Boden zwei konzentrische Kreisfugen (4,5 m Durchmesser und 50 cm Durchmesser) silbern auf! Und sie verlöschten nach einiger Zeit wieder, wenn sich kein Lebewesen mehr in der Kammer befand. Merkwürdig!

- Die Gefährten experimentierten mit dem Kreis im Keller und der Drais-Statue im Innenhof, gewannen aber keine neuen Erkenntnisse.
- Während des Abendgebets durchsuchten sie die Kammern von Randal und Fyordor und von Godrik und Torben.
- Beim Abendessen versuchte Godrik bei Heather sein Glück. Er hatte heute Nacht die zweite Nachtwache, deshalb wusste sie ja, wo sie ihn für ungestörten Sex finden könnte, wenn sie Lust darauf hätte, sich von einem strammen Kerl die Winterkälte aus dem Leib stoßen zu lassen. Einen Besseren wie ihn würde sie nirgends finden, sie hätte also echt Glück. Selbst Heather war sprachlos angesichts dieser idiotischen Sprüche. Aber war der bescheuerte Godrik deshalb schon der gesuchte Verräter? Eher unwahrscheinlich, oder?
- Ulwun zog sich in die Gästekammer zurück, um die Große Eule um eine *Vision* zu bitten. Sie schlief danach bis zum Morgen weiter.
- Flintstone unterhielt sich auf den Zinnen mit Torben, der die erste Nachtwache hatte. Er blieb auf dem Wehrgang, als Torben um Mitternacht nach unten ging, um Godrik zu holen. HaoDai und Heather hielten da gerade im Innenhof Wache, und Anga und Ronald passten im Keller auf.

Der Sturmring tobte unverändert um die Festung.

Plötzlich stürzte über die Zinnen des Wehrgangs die durchscheinende Gestalt eines albischen Soldaten, und zwar „in Zeitlupe“ und von unten herauf, von einer Stelle nördlich der Brücke. Als Flintstone diesem Geist ins Gesicht sah, in dem grüne Augen „unheimlich von innen“ leuchteten, erkannte er die Ähnlichkeit mit dem bewusstlosen Ulric. Der Geist kümmerte sich nicht um den Syre, sondern schien mit einem Unsichtbaren zu ringen, ehe er begann, langsam mit eigenartigen Schritten („als ob der Film rückwärtslaufen würde“) rückwärts die Wendeltreppe im Treppenturm hinabzusteigen.

Flintstone war überzeugt, dass der Geist in Ulrics Kammer gehen würde. Er spurtete die Wendeltreppe hinab, um Ronald zu verständigen, damit er sich mit *Hören der Geister* mit dieser Erscheinung unterhalten konnte. Als er endlich mit dem Magier in Ulrics Kammer stand, schwebte der Geist tatsächlich über dem Körper des Bewusstlosen! Ronald gelang es, ein geflüstertes „später“ zu vernehmen, dann war der Geist verschwunden.

Godrik trat mit mürrischer Miene die zweite Nachtwache an. Von Eischi mal abgesehen, waren drei Frauen in der Festung. Das hätte ein dreifaches Vergnügen werden können, unter normalen Umständen. Aber er ahnte schon, dass ihm keine dieser Ziegen heute Nacht eine Freude bereiten wollte. Diese blöden Weiber wussten gar nicht, welches lustvolle Erlebnis ihnen entgehen würde.

## Inspektion am 26. Draug

Die Gefährten schliefen alle lange und gut in der Gästekammer. Beim Frühstück im Speisesaal erzählte Ulwun von ihrer rätselhaften *Vision*:

Um seine Pffiffigkeit zu beweisen, soll ein Eichhörnchen seiner alten Mutter eine silberne Nuss bringen, die sie vor langer Zeit sehr gut versteckt hatte, nämlich in einer verschlossenen und vergrabenen Kiste. Den Schlüssel für diese Kiste hatte die Mutter damals ebenfalls versteckt, aber das Eichhörnchen hat ihn bereits gefunden. Das ist der leichte Teil der Aufgabe gewesen.

Der schwere Teil besteht jetzt darin, die Kiste auszugraben, ohne die störenden Vögel aufzuscheuchen, die sich genau dort ein Nest gebaut haben. Zum Glück sind es keine Eulen, aber Adler haben auch scharfe Krallen! Was ist also zu tun?

Das Eichhörnchen grinst plötzlich verschmitzt: Natürlich! Mit ein wenig Hilfe – und mit genügend Helfern – sollte sich diese Aufgabe lösen lassen. Es hat einen Plan, und es freut sich schon auf das Lob seiner Mutter.

Der Sturmring tobte unverändert um die Festung.

- Heather ließ sich von Bruder Anselm (langer weißer Bart, schütteres Haupthaar, markante Nase) sein Kräuterlabor zeigen. Das tat er mit sichtbarem Stolz und mit dem Eifer eines Fachmanns, der endlich jemanden gefunden hatte, der seine Arbeit fachlich zu würdigen verstand. Er war ein heilkundiger Ylathor-Priester und betonte, dass dies kein Widerspruch wäre, weil die Leute nur dann ins Totenreich gehen sollten, wenn ihr Leben trotz ärztlicher Hilfe nicht mehr zur retten wäre. Anselm sammelte und trocknete Kräuter, Pilze, Wurzeln und Blätter, die er in der Umgebung gesammelt hatte, und versorgte seine Patienten mit Tees, Salben und Tränken.

Heather gelang es, einen Blick auf den aktuellen Behandlungsplan zu werfen, den Bruder Anselm gewissenhaft für seine Patienten führte. Dort las sie:

*Eischi*

*Symptomatik: Morgendliche Übelkeit mit Erbrechen. Tagsüber Besserung. Appetit sonst gut.*

*Beschwerdezeitraum: 3 Monate. Seit zwei Wochen stetige Besserung.*

*Behandlung: Tee aus Ehrenweiß*

Heather schmunzelte. Eischi war schwanger! Sie hatte von Garrett schon gehört, dass sich Randal in seiner Freizeit liebevoll um das stumme Mädchen kümmerte, das dank seiner Anstrengungen inzwischen schon recht gut die albische Sprache verstand und ihm gern zuhörte, wenn er ihr irgendwelche Kindermärchen erzählte – und sie vermutete, dass Randal der Vater war.

Aber darüber unterhielt sich Heather nicht mit Bruder Anselm, der ihr eine unfertige *Totenblumen-Tinktur* schenkte, die im jetzigen Zustand entweder ein extrem starkes Heilmittel oder ein extrem tödliches Gift sein würde. Die Tinktur bedürfte noch weiterer Verfahrensschritte, um ihre Wirkung zu mildern und eindeutig festzulegen, aber das bräuchte er gegenüber einer Kennerin gar nicht zu erwähnen, nicht wahr? Mit einem Seufzen fügte Bruder Anselm hinzu, dass es wohl zur Natur des Menschen gehören würde, vor schwierige Entscheidungen gestellt zu werden. Rettet man dem einen das Leben, verurteilt man den anderen vielleicht zum Tod. Was war also wirklich richtig, was wirklich falsch? Gegen solche Gedanken gibt es leider kein Schlafmittel. Mehr wollte Bruder Anselm nach diesen seltsamen Worten aber nicht zu diesem Thema sagen.

- Ulwun inspizierte die Kammer von Bruder Anselm.

HaoDai und Ronald inspizierten die Kammern von Bruder Sam und Eischi.

Flintstone und Anga inspizierten Kilians Kammer. Die silberne „Fesselkette“, die die Handschellen des Gehörnten verbunden hatte, lag in seiner Kleidertruhe. Ihre Enden sahen so aus, als wären sie unter großer Hitzeeinwirkung zerschmolzen. Die beiden Inspektoren ließen sie in der Truhe liegen.

Am späten Vormittag besichtigten die Gefährten den Lagerplatz am Westufer von Loch Isel, da der Sturmring etwas weiter westlich verlief und dieser Zugang deshalb möglich war. Aber es gab hier nichts von Interesse. Bei der Rückkehr in die Festung hatten sie die Idee, sich die Stelle nördlich der Brücke anzuschauen, wo man den Körper des abgestürzten Ulric gefunden hatte. Flintstone entdeckte am Ufer des zugefrorenen Sees einen würfelförmig behauenen Stein (20 cm

Kantenlänge), der ein klein wenig aus dem gefrorenen Morast am Ufer herausragte. Er holte ihn heraus und sah, dass fünf Flächen silberne Runen trugen, die wie zerschmolzen aussahen.

Die Gefährten gingen in die Burg zurück und sahen auf den Zinnen nach, ob dort irgendwo in der Mauer ein Stein fehlte. Zunächst fanden sie keine Mauerlücke, aber als sie den Taubenschlag absuchten, entdeckten sie unterhalb der verkackten steinernen Stützscheibe, die die gemauerte Mittelsäule der hölzernen Wendeltreppe abschloss, tatsächlich eine passende Lücke. Als sie hineinspähten, sahen sie an den fünf Seiten des würfelförmigen Lochs wieder zerschmolzene silberne Runen. Merkwürdig!

Der Hauptverdächtige war momentan Bruder Anselm. Außer Heilzaubern hatte er bisher keine priesterlichen Wundertaten demonstriert, und seine Gebete waren sehr knapp und vermieden die kirchlichen Floskeln, die man sonst von einem Priester gewöhnt war. Vielleicht hatte er Mortimer als Werkzeug missbraucht, um für den Dunklen Gott Drais einen Anschlag vorzubereiten?

- Anga wurde von nun an zum „Schatten von Anselm“, konnte aber nichts Ungewöhnliches an seinem Tagesablauf bemerken.
- Nachmittags ging Ronald zum Gefängnis, um mit dem „twyneddischen Spinner“ Fagan ein Gespräch anzufangen. Der hagere Mann wurde tatsächlich auf den twyneddisch sprechenden Magier aufmerksam und bat Ronald, ein wenig näher an die Gittertür seiner Zelle heranzutreten. Dann meinte der Mondprinz nach einer kurzen Pause, dass er jetzt wusste, dass sie beide derselben Seite dienen würden, er dieses Geheimnis aber niemandem anvertrauen würde. Er würde sich sogar dafür einsetzen, dass der König nach seiner triumphalen Ankunft Ronald MacBeorn verschonen würde (Ronald hatte ihm seinen richtigen Namen genannt), sofern ihm Ronald als Gegenleistung augenblicklich den Mondstab schenken würde, den er bei sich trug. Als er Ronald bei diesen Worten die Hände entgegenstreckte, sah der Magier, dass auf den beiden Handrücken des Spinners silberne Mondsicheln schimmerten.

Der „Mondstab“ hatte bis vor kurzer Zeit der Drais-Priesterin Seonaid als Thaumagral gedient. Flintstone und seine Freunde hatten ihr in Daraesfal das finstere Handwerk gelegt [TGB C.54]. Der nur 50 cm lange Zauberstab aus schwarzem Stein war zwar dünn, aber völlig unzerbrechlich. An einem Ende trug der Stab eine 10 cm durchmessende Glaskugel in einer kupfernen Fassung. Am anderen abgerundeten Ende war ein Punkt aus Alchimistensilber. In der Glaskugel schwebte eine goldene Sichel, die damals in der Drais-Kultstätte so schnell rotiert war, dass sie wie ein flirrender Goldreif gewirkt hatte. Ronald hatte schon beobachtet, dass der oberste Bereich der Glaskugel nachts golden schimmerte. Der unterste Bereich der Glaskugel blinkte golden in einem Zeitraum von einer Stunde vor und nach Mitternacht, und genau um Mitternacht vibriert der ganze Stab. Außerdem leuchtete die ganze Glaskugel am 1., 27. und 28. Tag jedes Monats violett.

Ronald wollte dem Spinner das Thaumgral der Priesterin nicht geben und verließ schließlich das Gefängnis. Der Mondprinz rief ihm hinterher, dass es noch nicht zu spät wäre, Reue zu zeigen, aber viel Zeit würde Ronald MacBeorn nicht mehr bleiben!

- Vor Mitternacht postierten sich Flintstone und Ulwun am Taubenschlag – und Heather und Ronald in Ulrics Kammer. Anga und HaoDai beschatteten abwechselnd Bruder Anselm, der gleich daneben in seiner Kammer schlief.
- Ulrics Geist strömte um Mitternacht aus dem Körper des Bewusstlosen und schritt durch die Mauer der Festung ins Freie. Er verschwand damit aus der Sicht von Heather und Ronald. Heather eilte zur Hintertür der Küche, Ronald spurtete die Wendeltreppe nach oben. HaoDai gab seinen Wachposten auf und eilte Heather hinterher.

Ronald, Flintstone und Ulwun erwarteten Ulrics Geist oben auf den Zinnen (er war erst eine gewisse Zeit am Boden vor der Festung verweilt, an der Stelle seines Absturzes). Als Heather und HaoDai außen um die Festung gelaufen waren, sahen sie den Geist gerade nach oben schweben und kehrten wieder um.

Ronald, Flintstone und Ulwun folgten dem Geist zurück in seine Kammer. Ronald gelang das *Hören der Geister* – und der Geist wandte sich ihm zu. Ronald vernahm die Worte: „Sprengt die Fesseln des Drais!“ Dabei deutete der Geist auf ein plötzlich sichtbar gewordenes silbernes Netz, das Ulrics Körper umgab; dann streckte er Ronald seine überkreuzten Handgelenke entgegen und riss sie mehrmals ruckartig auseinander. Danach verschwand der Geist.

Ronald zückte den Mondstab und berührte damit Ulrics Körper. Der Stab zerfiel zu Staub! Das gerade verblassende silberne Netz zerfaserte plötzlich und verschwand! Ulrics Körper begann schnell zu verwesen! Und Ulrics Geist kehrte zurück und sprach folgende Sätze zu Ronald, ehe er endgültig verschwand:

Fremder, hab Dank für deine Hilfe. Ylathor winkt mir zu – der Weg zu ihm ist jetzt frei. Mein Mörder ist einer meiner Kollegen, aber ich hab ihn nicht erkannt. Ehrlich gesagt, kümmert mich das gar nicht mehr. Er ist eher ein kleines

Problem, denke ich. Das große Problem ist vermutlich der Herr des Neumonds. Es scheint, er hat einen fiesen Plan; es scheint, er hat ein oder zwei menschliche Diener gefunden, die ihm zu neuer Macht verhelfen sollen; und es scheint, als ob er damit rechnet, bald einen neuen Ort der Verehrung zu finden. Mehr konnte ich an der Schwelle des Todes nicht erfahren. Vielleicht kannst du das noch verhindern? Die albischen Götter würden sich bestimmt freuen.

## Inspektion am 27. Draug

Die Gefährten schliefen alle lange und gut in der Gästekammer.

Bruder Anselm entdeckte am Morgen Ulrics verwesende Leiche und schaffte sie mit Bruder Sam und Fyodor aus der Festung, um sie in der Nähe des Lagerplatzes unter einer mit Steinen beschwerten Decke abzulegen. Das endlich eingetretene natürliche Ende des Verunglückten war für alle Bewohner der Festung eine Erlösung.

Der Sturmring tobte unverändert um die Festung.

Die Gefährten bemerkten am Vormittag, dass Bruder Sam und Randal in der Küche mit Eischi tuschelten, die ein bemaltes Pergament in den Händen hielt. Das Interesse der Inspektoren war allen drei Leuten unangenehm, aber sie zeigten ihnen natürlich das Bild, das Eischi an diesem Morgen gemalt hatte, weil sie davon offenkundig geträumt hatte:

Eischi baumelt nackt an ihren gefesselten Händen an einem Haken über einem runden Loch im Boden. Aus zahlreichen Schnitten tropft Blut aus ihrem Körper. Gehörnte Gestalten mit Kapuzen und Krallen an Händen und Füßen kriechen oder schweben aus dem Loch unter ihr.

Bruder Sam und Randal hielten das Traumbild für die traumatischen Folgen von Eischis Nahtoderfahrung. Vielleicht half ihr das Malen, ihre Seele zu entlasten?

War Eischi vielleicht ein finstere Dienerin des Draus? Heather begann, sie zu beschatten.

- Ulwun sprach im Skriptorium erneut mit Mortimer. Er wiederholte seine Geschichte völlig unverändert, wie erwartet. Die Schamanin probierte einen *Göttlichen Schutz vor Magie* an ihm aus und spürte, dass ihr Zauber dank eines unbewussten Gegenzaubers des Veteranen misslang: Mortimer war also vermutlich das unfreiwillige Werkzeug eines Übeltäters, aber wer war das?
- Flintstone holte sich von Garrett die Silberkette, die Fangan zerrissen hatte (mit silberner Mondsichel, die mit zwölf blauen Opalen besetzt war), und versuchte mit diesem „Lockmittel“ den Mondprinzen zu einem vernünftigen Gespräch zu bewegen. Vergeblich.
- Nach dem Abendessen bewachte Anga Mortimers Kammer.

Heather observierte die Küche.

HaoDai schlief.

Flintstone, Ronald und Ulwun gingen zu Garrett. Sie baten ihn um die Erlaubnis, Mortimer am nächsten Morgen „aus dem Weg zu räumen“, weil er sonst in der Myrknacht vermutlich irgendetwas Mieses anstellen würde. Als Beweise für diese Annahme nannten sie sein Verhalten (Zittern, stets wortwörtlicher Bericht von der Wolfsattacke), die krakelige Notiz, und den spürbaren Gegenzauber. Garrett konnte das nicht überzeugen, aber da Mortimer außer einer unangenehmen Zwangspause nichts passieren würde, war einverstanden, den Veteranen zu deaktivieren. Das war zumindest besser, als tatenlos auf ein schlimmes Ereignis zu warten.

Garrett schlug vor, dass er sich von Bruder Anselm ein starkes Schlafmittel holen würde (seine Schlafprobleme waren bekannt), mit dem er Mortimer bei einem Personalgespräch mit Hilfe eines präparierten Uisge betäuben würde. Danach könnten ihn die Inspektoren fesseln, knebeln und in seiner eigenen Kammer liegen lassen; es war übrigens die einzige Kammer, die man absperren konnte, und nur er besaß einen Schlüssel. Am 1. Wolf wollte er Mortimer freilassen und sich mit größtem Bedauern entschuldigen.

Das hörte sich für die Gefährten nach einem guten Plan an. So wollten sie es machen.

## Inspektion am 28. Draug

Die Gefährten schliefen alle lange und gut in der Gästekammer.

Als die Gefährten zum Frühstück in den Speisesaal kamen, überraschten sie Eischi und Randal. Der Soldat steckte das Pergament mit einem neuen Traumbild gleich weg, aber sie konnten einen kurzen Blick erhaschen:

Eischi liegt fest verschnürt in einem Sack auf der Erde. Nur ihr Kopf schaut noch heraus. Sie ist geknebelt. Große Steine sind an den Sack gebunden. Zwei Gestalten knien neben ihr und halten die losen Kordeln des restlichen Sackteils, um sie strammzuziehen. Der eine ist ein gesichtsloser Mann mit Hörnern an der Stirn und kräftigen Krallenhänden und -füßen; der andere ist ein maskierter, hagerer, langbärtiger Robenträger mit einem Zauberstecken. Auf seiner Robe sieht man Mondsicheln.

War der bärtige Robenträger vielleicht Bruder Anselm? Möglicherweise! Die Gefährten wollten aber ihren Plan nicht gefährden und beschränkten sich auf das Beobachten.

Der Sturmring tobte unverändert um die Festung.

Garett holte sich von Bruder Anselm sein Schlafmittel und bat Mortimer, der Bruder Sam gerade in der Küche half, zum Jahresgespräch in sein Quartier zu kommen. Ein wenig verwundert folgte ihm der Veteran.

Anga, HaoDai und Ulwun folgten den beiden und lauschten an Garett's Tür. Wenig später hatte das Mittel seine Wirkung getan, und sie traten ein und fesselten und knebelten den bewusstlosen Mortimer fachmännisch, nachdem sie ihn neben das Bett des Kommandanten auf Felldecken gelegt hatten.

Garett sperrte seine Kammer ab und erklärte dem Personal, dass er Mortimer – diesmal früher als sonst – gebeten hätte, seine Leihliteratur rückgabereif herzurichten. Wie schon in den letzten Jahren, so auch heuer wieder hinter verschlossener Tür, damit der Veteran ungestört mit seiner Arbeit vorankam und kein Scherzkeks heimlich die sortierten Schriften durcheinandermischte oder andere Späßchen trieb. Wie immer, sollte es niemanden wundern, wenn Mortimer das Abendessen verpassen würde, aber wenn es um Schriften ging, hatte der Mann eben ganz klare Prioritäten, nicht wahr?

Godrik lobte Garett's Idee: auf diese Weise blieb für die anderen Männer mehr von dem blutroten Fiorinde-Wein übrig, den es heute Abend anlässlich von Thurionstid geben würde! Ulwun argwöhnte sofort, dass der Verräter diesen Wein vergiftet haben könnte, und warnte ihre Gefährten.

- Heather und Ronald beschatteten Eischi.

Flintstone und HaoDai beschatteten Bruder Anselm.

Anga bewachte die Kammer von Garett.

Ulwun sah sich mal hier, mal da um.

- Nachmittags belauschte HaoDai ein Treffen von Garett und Randal in der Kammer von Bruder Anselm. Er verstand: *Eischi erinnert sich! – Hoffentlich kommt nicht noch mehr raus! – Niemand darf das sehen, klar? – Und jetzt: Augen zu und durch. Niemand wird die Wahrheit erfahren!*

Den Gefährten schwante Böses. Hatten sie etwa den Falschen ausgeschaltet? Hatten Onkel und Neffe zusammen mit dem falschen „Ylathor-Priester“ vielleicht die Kontrolle über ein Mädchen übernommen, das sie in der alten Drais-Kultstätte zur Einweihung opfern wollten? War Mortimer vielleicht Garett's Werkzeug? Dann wartete er jetzt nur in der Kammer des Kommandanten auf seinen späteren Einsatz als Opferdiener!

Die Gefährten waren sehr verunsichert, riskierten aber keine Änderungen ihres Plans in letzter Sekunde.

Beim Abendgebet wurde schon der gute Fiorinde-Wein herungereicht, und beim festlichen Abendessen natürlich ebenfalls. Die Gefährten tranken keinen Tropfen davon; das Personal warnten sie nicht.

Gegen 21:00 schliefen in der Festung fast alle (bis auf Mortimer und Fagan, die keinen Wein bekommen hatten, und bis auf Eischi, die keinen Wein trank). Natürlich hatte der gute Tropfen ein hochwirksames und völlig geschmacksneutrales Schlafmittel enthalten. Garett war nach dem Abendessen in seine Kammer getorkelt und hatte sich dort eingesperrt; vermutlich schlief also auch der Kommandant.

## Die Stunden des Draus

Die Gefährten erwarteten „gegen Mitternacht“ einen Angriff von unbekannter Seite zur Aktivierung der verborgenen uralten Draus-Kultstätte, die sich am Ort der Festung Askryar befand. Sie vermuteten, dass die Angreifer über den Sturmring fliegen und dann aus der Luft in die Festung eindringen würden. Dennoch ließen sie die Zinnen unbewacht und versammelten sich alle im Innenhof. Dort versuchten sie sich möglichst unauffällig an den Seiten zu verstecken:

- Ulwun und Heather holten Eischi aus ihrer Kammer und nahmen die junge Frau „zur Sicherheit“ mit, um sich gemeinsam mit ihr im Stall aufzuhalten.
- Ronald postierte sich vor dem Gefängnis.
- HaoDai und Flintstone postierten sich am Tor.
- Anga postierte sich vor dem Eingang in den Treppenturm.

Um 2300 erfolgte ein spürbares Vibrieren. Der Gehörnte richtete sich auf und streckte seine schimmernde Kugel mit beiden Armen in die Höhe. Ronald hörte, wie hinter ihm der Mondprinz seine Mondwächter herbeirief. Ehe der Magier eingreifen oder seine Gefährten warnen konnte, materialisierte Fagan plötzlich im Zentrum des Innenhofs! Eskortiert wurde er von zwei blauen, nackten, gesichtslosen Menschen, die ihn an den Händen gehalten hatten.

Anga, Flintstone und HaoDai stürzten sich angriffslustig auf die Gruppe, während Ronald noch über einen passenden Zauber nachdachte.

Der Mondprinz versetzte sich schnell zusammen mit einem Mondwächter zum verriegelten Tor der Festung, so dass die drei Gefährten nur einen Mondwächter als Gegner hatten. Das seltsame Wesen war unglaublich biegsam, besaß aber keine körperliche Kraft. Wenn es angriff, dann schob sich aus seinem gummiartigen Armschlauch ein Faustklumpen, der impulsartig zuschlug.

Natürlich ließen die Gefährten dem Mondprinzen keine Zeit, das Tor zu entriegeln. Sie teilten sich auf und griffen Fagan und seine Mondwächter mit Waffen und Zauber an. Fagan hätte sich mit seinem Mondwächter ins Freie vor das Tor versetzen und fliehen können, aber das würde der König seinem Mondprinzen nie verzeihen!

Fagan stellte sich also zum Kampf gegen die Übermacht, konnte für seinen Mut sogar einmal erfolgreich Draus Gnade erleben, wurde aber schließlich von den Gefährten getötet.

Nach Fagans Tod verschwanden die beiden äußerst zähen Mondwächter.

Sollte das etwa schon alles gewesen sein? Die Gefährten hielten weiter ratlos Wache.

Um Mitternacht erfolgte ein längeres spürbares Vibrieren und Schimmern.

Kurz nach 0:30 entdeckte Flintstone am 1. Wolf bei einem Blick aus einer Schießscharte, dass der Sturmring fort war. Aus dem Nordwesten näherten sich gerade vom Weg her zwölf Moosleichen, wandelnde blutgierige Untote, deren moos- und schwammbesetzten Körper von Flechten und kleinen Wurzeln durchwuchert waren. Sie hatten offenbar das Ziel, über das Eis und über die Brücke zum Tor der Burg zu stolpern. Als die ersten Leichen merkten, dass das Tor verriegelt war, begann sich die ganze Gruppe an der Westmauer der Festung zu verteilen, um dann zu versuchen, zu den Zinnen hinaufzuklettern.

Flintstone alarmierte die Gefährten, und bis auf Ulwun eilten alle zum Wehrgang hinauf, um von dort oben die Angreifer mit Steinen zu bombardieren.

Ulwun blieb mit Eischi im Stall.

Die Leichen waren schlechte Kletterer. Die Gefährten konnten sie recht leicht mit Steinwürfen von der Mauer stoßen. Aber die Leichen waren zäh und stur. Sie rappelten sich wieder hoch und versuchten erneut ihr Glück. Nun ja, die Gefährten schätzten, dass ihr Vorrat an Steinen für diese Angriffswelle reichen würde.

Im Stall erschrak Ulwun, als sich plötzlich ein Moortroll aus der Tür des Geheimgangs in den Innenhof zwängte! Der Moortroll schnupperte prüfend die Luft, ignorierte Fagans Leiche und lief zur Kammer von Fyordor und Randal. Während Fyordor auf den Zinnen schlief, ruhte der Neffe des Kommandanten in seinem Bett. Der überaus kräftige

## C.56 Draugmond



Moortroll zerschmetterte Randal den Kopf mit dem Ogerhammer seines Zimmernachbarn und ließ sich das frische Hirn schmecken.

Ulwun zog sich mit Eischi so leise und so weit wie möglich in den Stall zurück. Sie beobachtete, wie ein zweiter Moortroll aus dem Geheimgang trat und die breitere Wendeltreppe nach oben nahm. Sie hatte keine Möglichkeit, ihre Freunde auf den Zinnen zu warnen, ohne ihre Anwesenheit dem ersten Moortroll zu verraten. Also blieb sie still.

Heather sah vom Wehrgang aus zufällig den ersten Moortroll aus der Kammer von Fyordor und Randal treten und alarmierte ihre Gefährten. Die Moosleichen waren offenbar nur ein Ablenkungsmanöver gewesen. Der wahre Feind kam von unten!

Anga blieb auf den Zinnen, um die Leichen weiterhin mit Steinwürfen am Hochklettern zu hindern.

Flintstone, HaoDai, Heather und Ronald bekämpften den Moortroll, der auf der Wendeltreppe zu ihnen hinaufgestiegen war.

Der andere Moortroll begab sich unterdessen in den ersten Stock und zerschmetterte dort systematisch allen Schlafenden die Köpfe. Dann entriegelte er in der Küche die Hintertür und ging ins Freie hinaus.

Ulwun wagte es, zusammen mit Eischi hinter dem Moortroll in den ersten Stock zu schleichen. Sie spähte dem Ungeheuer hinterher und sah es in der Küche verschwinden. Da sie hörte, wie der Moortroll dort die Hintertür entriegelte, vermutete sie wegen der folgenden Stille, dass er die Festung verlassen hatte. Sie wollte gerade die Chance nutzen, schnell die Hintertür zu verriegeln, um das Ungeheuer auszusperren, als dieses unerwartet wieder von draußen in die Küche kam! Ulwun gelang es, sich unbemerkt zurückzuziehen.

Der Moortroll setzte seinen Rundgang durch den ersten Stock fort. An der Wendeltreppe prallte er auf die Gefährten, die gerade weiter oben auf der Wendeltreppe seinen Kollegen getötet hatten. Ein weiterer Kampf begann.

Ulwun hatte gemerkt, dass der Moortroll die Hintertür nicht geschlossen hatte. Sie ging in die Küche und verriegelte die Tür; vorher erblickte sie auf dem Eis einen maskierten, hageren, langbärtigen Robenträger mit einem schimmernden Zauberstecken, auf dessen Robe Mondsicheln zu sehen waren. Es sah fast so aus, als ob er gerade auf direktem Weg zur Festung unterwegs gewesen wäre.

Ulwuns Gefährten kämpften gegen den zweiten Moortroll. Flintstone brach unter den Klauenhieben des Ungeheuers tot zusammen (0 LP) – aber nur kurzzeitig, denn sein Ghalea-Amulett leuchtete bronzefarben auf, verlieh ihm eine wundersame Komplett-Heilung und brannte aus. Dafür begann Flintstones Reserve-Amulett bronzefarben zu schimmern! Er legte es um und schloss sich wieder dem Kampf an. Auch dieser Moortroll wurde schließlich getötet.

Anga sah, wie die verbliebenen Moosleichen nach Nordwesten abzogen. Der fleißige Zwerg hatte ungefährdet die Hälfte der untoten Angreifer zerstört. Den Moosleichen folgte der langbärtige Robenträger mit dem schimmernden Zauberstecken. Anga provozierte ihn lieber nicht, sondern ließ ihn einfach nach Nordwesten ziehen.

Flintstone brach die Tür zu Garett's Kammer gewaltsam auf. Garrett schlief in seinem Bett. Mortimers Körper war zu einem stinkenden Fleischbrei zerflossen. Heather gelang es, mit *Bannen von Gift* den Kommandanten von der Wirkung des Schlummertranks zu befreien.



Die Gefährten informierten Garrett über die Lage. Tot waren: Bruder Anselm, Fagan, Godrik, Mortimer, Randal, Torben (und Ulric natürlich). Am Leben waren: Eischi, Fyordor, Garrett, Kilian, Bruder Sam und Tankred.

Um 1:00 erfolgte ein spürbares Vibrieren.

Garrett war fest entschlossen, den unbekanntem Arsch zu töten, der im Dienst eines finsternen Gotts dafür gesorgt hatte, dass seine Leute, darunter sein Neffe, ihr Leben verloren hatten. Er hoffte, der Syre, die Lady, und ihre Gefährten, hatten noch genügend Reserven für eine Verfolgung?

Die Ghalea-Amulette funkelten.

Flintstone und seine Freunde nickten. Es konnte losgehen!

### Auf dem Weg zum Alten Turm

In Askryar blieben am Ende zurück:

- Tankred: Er schlief tief und fest, mit dem Daumen im Mund. Sein Glücksbringer schimmerte golden, und der Jäger war von einem undurchdringlichen Kraftfeld umhüllt. Niemand konnte seinen Schlaf stören.
- Flintstone: Er erlitt plötzlich einen traumatischen Schock und musste sich in der Gästekammer (bei Tankred) hinlegen. Dort hatte sich Alchemilla gerade zum Kampfeinsatz gerüstet, denn sie hatte die Grippe endlich überwunden und wollte sich jetzt den Gefährten anschließen. Irgendein Kampfgetöse hatte sie wohl aus dem Schlaf geschreckt.
- Eischi: Sie stand unter Schock.
- Bruder Sam: Er wollte sich um Eischi kümmern, so gut er konnte.
- Kilian: Er war zwar kein Krieger, aber er konnte auf den Zinnen Wache halten.

Auf die Jagd nach dem Arsch gingen um 1:30:

- Alchemilla, Anga, HaoDai, Heather, Ronald, Ulwun
- Garrett und Fyordor

Um 0:45 waren sechs Moosleichen nach Nordwesten getorkelt, gefolgt von dem bärtigen Robenträger mit dem schimmernden Magierstecken. Sie hatten also 45 Minuten Vorsprung!

Garrett vermutete, dass diese Truppe bei ihrem Rückzug dem verschneiten Pfad folgen würde, auf dem sie nach 6 km die Passhöhe mit dem Alten Turm erreichen würde. Nach weiteren 6 km würde sie auf diesem Pfad im twyneddischen Halbnomaden-Lager Wulfhold ankommen. Der Kommandant piffte jetzt auf falsche Zurückhaltung bei der Beachtung von Landesgrenzen. Dieser Arsch musste sterben. Rache für Askryar! Nichts wie hinterher!

Fyordor war voll und ganz derselben Ansicht. Um 2:00 kamen drei Moosleichen von vorne aus dem seitlichen Hangwald auf den Pfad, um die Truppe zu attackieren. Kurz darauf kamen von hinten drei weitere Moosleichen dazu. Die Truppe konnte alle vernichten, wobei Ulwun wieder einmal eindrucksvoll zeigen konnte, wie nützlich ihre *Sturmhand* war: Gleich dreimal schmetterte sie einen untoten Gegner in den Wald!



Anschließend folgte die Truppe der verbliebenen einzelnen Spur weiter bergan und erreichte gegen 3:00 die Passhöhe beim Alten Turm. Die Stunden des Draus waren vorbei.

## Was im letzten Jahr geschehen war

In der Nähe von Darncaer hatte der twyneddische todlose Draus-Priester Ysgarran in der Myrknacht des letzten Draugmonds (also vor einem Jahr) nach einem besonders blutigen Opfer in einer ungewöhnlich intensiven *Eingebung* das Angebot seines Gotts vernommen, sein Mondprinz zu werden, der erste Diener des Dunklen Mondkönigs, dessen Reich von einem auserwählten Ort aus seinen Anfang nehmen sollte. Die Dunklen Generäle stünden schon bereit, und um sich den Posten als Mondprinz zu verdienen, müsste sich Ysgarran per Heiligem Schwur der Aufgabe widmen, diesen Lenkern der Heerscharen des Draus den Weg in ihr neues Reich zu öffnen, am besten schon in der Myrknacht des nächsten Draugmonds.

Ysgarran hatte (und wollte) keine Wahl: Er legte den Eid ab und wurde erleuchtet. Als er seine Hände in das noch warme Herzblut der sieben geopfert Kinder tauchte und sich damit Stirn, Wangen und Hals beschmierte, bildeten sich dort – und auf seinen Handrücken – insgesamt sieben silbern schimmernde Mondsicheln (die allerdings nur zwischen Sonnenuntergang am 28. Draug bis zum Sonnenaufgang am 1. Wolf sichtbar waren). Spürbar war für Ysgarran von nun an eine bestimmte Richtung, in die er deutete (durch ein deutliches Kältegefühl in seinen Fingerspitzen).

Ysgarran machte sich auf den gewiesenen Weg. Er wanderte im Frühjahr (gleich nach der Schneeschmelze) durch das Halbnomadenn-Lager in Wulfhold und wurde von Torwel, dem tüchtigen Anführer der Twyneddin, freundlich begrüßt. Es war eine gute Nachricht, dass ein heilkundiger Druiden auf einer selbstaufgelegten Wanderschaft an der Südgrenze des twyneddischen Reichs (vermutlich auf der Suche nach unbekanntem Linienkreuzungen oder alten Heiligtümern der Druiden) eine unbestimmte Zeit lang hier in der Nähe sein Quartier aufschlagen wollte. Als Ysgarran erklärte, dass er tatsächlich auf der Suche nach der Ruine eines alten runden Steingebäudes wäre, in dessen Mauern er in seinen Träumen drei Breschen erblickt hatte, konnte ihm Torwel leicht helfen: Der Druiden meinte bestimmt den *Alten Turm* auf der Passhöhe 6 km südlich von hier, der einst die benachbarte valianische Silbermine bewacht hatte. Jenseits der Passhöhe war albisches Gebiet.

Ysgarran bedankte sich und schlug im *Alten Turm* sein Zelt auf. Die Halbnomadenn besuchten ihn ab und zu, brachten ihm Lebensmittel und Leckerbissen und baten ihn um die Heilung von Wunden und Krankheiten. Der „gute Druiden“ machte sich nützlich (und vergrub den ganzen essbaren, aber für ihn völlig nutzlosen Kram in der Nähe).

Tatsächlich fand Ysgarran schnell im geglätteten Felsboden des Turms eine Stelle (unterhalb der Innentreppe), in der ein sehr geschickt eingepasster Stein ein künstliches Loch im Felsen verborgen hatte. Nach längerer Meißel- und Stemmarbeit gelang es ihm schließlich, den Stein zu lockern und aus dem Boden zu stemmen. Darunter verbarg sich ein 2 m langer Magierstecken: der *Mondstab von Askryar*! Der Stab wurde dank Draus Hilfe zum Thaumagral von Ysgarran.

### ***Mondstab von Askryar***

Der 2 m lange schlanke Magierstecken ist das Werk eines antiken valianischen Meisterthaumaturgen. Er wiegt 7 kg und besteht aus Alchemistsilber (Materialwert 14.000 GS). Der Stecken trägt viele Zaubersymbole der valianischen Seemeister. Die Spitze des Stabs ist wie das Wappen von Askryar geformt, also wie ein Adler mit Krallen, der seine silbernen, sehr scharfen Flügel sichelförmig über seinem Kopf zusammengeklappt hat. Das untere Ende des Stabs ist ein achteckiger 5 cm dicker „Standfuß“ (10 cm Durchmesser) – dieser Teil passt perfekt in das Loch im Keller von Askryar.

Kaum hatte Ysgarran seine Hände an den Mondstab gelegt, empfing er die nächste Eingebung. Der Mondstab wäre der Schlüssel für den Mondprinz, um den Generälen in der Myrknacht des Draugmonds das Tor zu öffnen, aber um sich für die Tat zu qualifizieren, müsste Ysgarran zunächst andere Aufgaben erfüllen. Hierzu würde er Unterstützung erfahren, sofern er eine passende Opferstätte einrichten und in den Myrknächten betreiben würde. Parallel dazu sollte er sich bemühen, die Draus-Wundertat *Sichelseuche* zu lernen (eine besondere Variante von *Verursachen von Krankheit*).

Für die Opferstätte wurde Ysgarran in den Stollen der alten Silbermine fündig. Ihr letzter Stollen wirkte wie eine ausreichend geräumige Kammer. Der Draus-Priester hatte natürlich alle Zutaten für die Einrichtung und Weihe eines Blutaltars bei sich. In den nächsten Monaten gelang es Ysgarran, insgesamt zwölf twyneddische Hirten, Jäger und Hausierer zu fangen und zu eliminieren. Der gute Druiden beteuerte stets, die Leute gewarnt zu haben, sich in den gefährlichen albischen Süden zu wagen, weil in den Wäldern nicht nur viele Wölfe unterwegs wären, sondern er mit seinen geschärften Sinnen auch die Präsenz von großen Unholden (Ogern oder Trollen) detektiert hätte. Nach ihrer Opferung wurden die Leichen auf Draus Geheiß präpariert und im Wald vergraben, um als Moosleichen auf ihren Einsatzbefehl zu warten.

Draus bedankte sich bei Ysgarran für die Blutopfer, indem er ihm erlaubte, nach und nach insgesamt sieben Mondwächter zu kontrollieren, die die Passhöhe nicht verlassen, ihm dort aber helfen konnten. Ysgarran argwöhnte, dass diese Knechte zwar nominell ihm gehorchten, aber mental untereinander und vermutlich auch mit Draus vernetzt waren und seine Aktionen bewerteten.

Im Einhornmond sorgte Ysgarran für die Ansteckung der Bewohner von Wulfhold mit der *Sichelseuche*. Die magisch infizierten Nomaden bekamen blaue sichelförmige Pestbeulen und starben qualvoll. Der verzweifelte Torwel bat den guten Druiden im Nixenmond um Hilfe, und Ysgarran frohlockte innerlich. Torwel musste sich sagen lassen, dass „nur der Tod eines wertvollen weiblichen jungen Menschen die zerstörerischen Kräfte der Natur besänftigen könnte, die sonst

den Tod der ganzen Gemeinschaft erfordern würde, aus welchen Gründen auch immer“. Ysgarran war bereit, das Notwendige zu tun, und versprach Stillschweigen und Abhilfe.

Torwel sah die bittere Notwendigkeit schließlich ein (*Beeinflussen* half dabei) und traf eine harte Entscheidung. Er nahm seine mittlere Tochter Alin am Tag der 14. Schlange auf einen Jagdausflug in die Berge südlich von Wulfold mit. Dort stürzte sie angeblich in ein Sumpfloch und ertrank. Torwel litt entsetzlich – aber seit diesem Tag erkrankte keiner der Nomaden mehr an der schrecklichen Seuche, und die Erkrankten erholten sich sogar wieder.

In Wahrheit hatte Ysgarran Alin gebeten, in seinem Zelt Platz zu nehmen, damit er dort für sie die stärkenden Kräfte der Natur beschwören könnte, um sie vor der Seuche besser zu schützen. Seine Mondwächter betäubten Alin, und Ysgarran opferte das Blut des Mädchens in seiner Opferstätte. Drais freute sich über den Leckerbissen, das Blut einer Jungfrau! Er wollte das Sterben seines Opfers noch länger genießen. Ysgarran schleppte das lebende Mädchen (in einem Sack eingeschnürt) erst mit Hilfe seiner Mondwächter, später allein bis zu einem sumpfigen Wasserloch im Süden der Passhöhe, band ein paar Steine an den Sack und ertränkte Alin in den Morgenstunden der 15. Schlange. Ehe Alin das Bewusstsein verlor, glaubte sie einen bleichen, gesichtslosen, gehörnten Mann zu erblicken.

Als Garrett und Randal später die nahezu unverwete Leiche eines mit langen Schnitten rituell verletzten und lebend ertränkten Hirtenmädchens entdeckten, mussten Garrett bzw. Randal beim Anblick ihres hübschen Gesichts an seine verstorbene Frau bzw. Tante denken. Die twyneddischen Barbaren mussten das Mädchen für einen ihrer finsternen Götter geopfert haben! Vielleicht konnte man die Tote retten? Garrett hatte einen verwegenen Gedanken. Die beiden Jäger kehrten zurück nach Askryar. Garrett sprach unter vier Augen mit Bruder Anselm, während Randal das Pony holte und sich wunderte, was sein Onkel vorhatte.

Vor knapp 10 Jahren hatte Bruder Anselm bei seiner Ankunft dem Kommandanten gebeichtet, dass er sich erst „spätberufen“ für die Priesterlaufbahn entschieden hatte, nachdem er viele Jahre als „naturverbundener Kräutersammler“ in den moravischen Wäldern unterwegs gewesen war. Dank seiner Elixiere hatte er eine mit einem Baumhirten gut befreundete Försterfamilie vor einer tödlichen Krankheit retten können und von dem Ent als Geschenk eine goldene Eichel erhalten, die angeblich sogar Tote erwecken könnte. Diese Gabe hatte sich für ihn als schwere Last erwiesen, denn wem sollte er sie spenden? Sich selbst? Dem ersten Verstorbenen, dem er begegnen würde? Oder sollte er sie einem Würdigeren geben, damit der diese Entscheidung treffen konnte?

Letztendlich hatte Anselm deshalb den Dienst als Ylathor-Priester begonnen, aber seine Hoffnung, eine geistige Anleitung zu erhalten, hatte sich zerschlagen. Dweomer galt als Hineinpfuschen in die göttliche Ordnung, und Anselm hielt die Eichel und seine innere Zerrissenheit vor den anderen Priestern geheim. Garrett musste er sich aber anvertrauen, weil er ihm sein Motiv erklären wollte, 10 Jahre lang die Erleuchtung in der Einsamkeit zu suchen, ohne besonderen Wert auf die strenge Befolgung der kirchlichen Bräuche zu legen.

Garrett überredete Bruder Anselm, Eischi mit Hilfe dieser Eichel zu retten. Das Wunder geschah. Die drei Retter schworen sich gegenseitig, dieses sensationelle Erlebnis streng vertraulich zu behandeln. Später wurde Bruder Anselm unsicher, ob er richtig oder falsch gehandelt hatte, und braute sich stets einen Schlummertrunk, um keine Albträume zu haben.

In der Myrknacht zum Feenmond erhielt Ysgarran wieder eine *Eingebung*. Die alte valianische Festung Askryar im Loch Isel war der Ort, von dem aus die Dunklen Generäle das Weltreich für Drais errichten würden, natürlich unter der Anleitung des Mondprinzen. Ysgarran sollte dort im tiefsten Gewölbe in den Stunden des Drais den Mondstab in seine Fassung einsetzen, um das Schloss des *Weltentors* zu öffnen. Das allein würde aber nicht reichen. Drais versprach, sich noch rechtzeitig mit mehr Details zu melden.

### Der „Notschalter“ der Valianer

Die Valianer hatten die Kräfte des überbauten *Weltentors* als streng geheime Kraftreserve betrachtet, die sie nur im äußersten Notfall gegen ihre Feinde eingesetzt hätten. Loch Isel wäre dann das Tor zu einer finsternen Domäne des Drais und damit unpassierbar für jedes Heer geworden, das von Norden ins valianische Imperium hätte einfallen wollen. Diesen „Notschalter“ sollten natürlich nur kundige und verantwortungsvolle Valianer nutzen können. Deshalb wurde ein besonderer Schlüssel benötigt (der *Mondstab*, den man im *Alten Turm* versteckt hatte) sowie ein einstündiges blutiges Schlüsselritual, um die Macht des finsternen Gotts herbeizurufen, was nur in der Myrknacht des Draugmonds möglich war. Vorher musste in der Burg natürlich der valianische Blockadestein deaktiviert werden, der (ähnlich wie ein *Heimstein*) den Ort zuverlässig vor dem Zutritt von Geistern, von finsternen Dämonen (Dienern des Drais, beispielsweise) oder von Untoten schützte.

Ysgarran wollte in den folgenden Monaten seine Einsamkeit erhöhen und rief die Wölfe und Krähen der Umgebung zu sich (*Tiere rufen*, als Drais-Wundertat), die sich in den Wäldern der Passhöhe aufhalten mussten, um Passanten rechtzeitig zu entdecken und zu vertreiben. In der Myrknacht zum Kranichmond erfuhr Ysgarran in einer *Eingebung*, dass Drais ein Problem entdeckt hatte, das es zu beseitigen galt: Askryar besaß einen Blockadestein, der entfernt werden musste, und zwar von einem Menschen, der zum Personal der Burg gehörte. Ysgarran sollte ein passendes Opfer und zu dieser Hilfe zwingen; das erforderliche Ritual für diesen *Zwang* wollte Drais mit seiner ganzen Macht unterstützen.

Als am 24. Kranich Mortimer und Fenrik gemeinsam auf Rehjagd gingen, wurden die Wölfe auf die Festungsbewohner aufmerksam. Sie umzingelten die beiden Jäger und trieben sie nach Nordwesten. Die Krähen informierten Ysgarran. Der

Drais-Priester brachte die beiden Krieger unter seine Kontrolle und zwang sie zu einem nächtlichen Zweikampf. Mortimer tötete Fenrik und wurde ein Opfer des *Zwangs*.

Mortimer erhielt den geheimen ersten Auftrag, den Blockadestein zu suchen und zu entfernen. In der Myrknacht des Neujahrsfests (28. Troll) würde Drais ihm helfen, den richtigen Stein zu finden. Außerdem erhielt Mortimer ein Schlummerelixier, das Ysgarran schon längst zubereitet hatte. Was er damit tun sollte, würde Mortimer schon noch rechtzeitig erfahren.

Im Rabenmond besuchte Torwel trotz der „Wolfsplage“ den *Alten Turm*.

Ysgarran war da gerade nach einer Opferung und einer *Eingebung* in Hochstimmung. Drais hatte mental Kontakt zu Mortimer, trotz des Blockadesteins! Die Entfernung dieses Hindernisses sollte also klappen. Außerdem hatte Drais nun erfahren, dass es in Askryar tatsächlich ein weibliches Menschenwesen gab, irgendeine „junge Frau“ oder, noch besser, „Jungfrau“: Sie sollte das Opfer für das erforderliche Blutritual werden, darauf sollte Ysgarran unbedingt achten. (Drais wusste nicht, dass ihm Eischis Blut schon einmal geopfert worden war.)

Torwel war besorgt, ob der gute Druide den kommenden Winter wirklich allein im *Alten Turm* verbringen wollte. Er lud ihn nach Wulfhold ein, aber Ysgarran lehnte fast spöttisch in einem unbedachten Anfall von Überheblichkeit ab. Solche Lappalien wie „hungrige Wölfe“ oder „klirrende Kälte“ könnten ihm doch nichts anhaben! Wenn es in diesem Winter blutige Opfer geben sollte, dann wären jetzt zur Abwechslung mal die „albischen Besatzer“ an der Reihe! In deren Burg würde es schon mindestens einen Sympathisanten geben, der sicherlich einen entscheidenden Beitrag leisten würde, damit Askryar schon bald nicht mehr zu Alba gehören würde! Diese seltsamen (und äußerst unvorsichtigen) Worte vertraute Torwel später in Wulfhold seiner Familie an. Zu Beginn des Trollmonds erfuhr ein Besucher des Nomadendorfs davon, der für den Coroner an der Nordgrenze Albas als Spion unterwegs war. Er schickte dem Coroner vorsichtshalber eine Warnung.

### Was in den letzten Tagen geschehen war

Als der Leitwolf am Morgen des 25. Draug Ysgarran über die Ankunft einer Schar von Zweibeinern informierte, die auf Distanz für große Schmerzen sorgen konnten, geriet der Drais-Priester in Panik. Kurz vor dem entscheidenden Tag wollte er keinerlei Störungen dulden, die seinen Plan A durcheinanderbringen konnten.

- Der Blockadestein war schon entfernt worden. Ulric hatte Mortimer bei dieser Aktion auf den Zinnen der Burg überrascht und war von ihm in die Tiefe gestoßen worden.
- Mortimer sollte in der ersten Stunde des Drais als einziger Bewohner der Burg nicht schlafen, in der Küche die Hintertür der Festung spätestens um 23:30 öffnen und so Ysgarran mit seiner Leichen-Armee den Zutritt verschaffen.
- Der Rest sollte ein Kinderspiel sein.

Ysgarran erinnerte sich, dass der *Mondstab von Askryar* einen überaus mächtigen einmaligen Schutzzauber bewirken konnte: einen undurchdringlichen *Sturmring*, der ursprünglich dazu gedacht war, Angreifer eine Weile von Askryar fernzuhalten, damit die Dunklen Horden ungehindert vor der Burg aufmarschieren konnten. Der Drais-Priester entfesselte diesen Zauber, aber er brauchte dafür wesentlich länger, als er gedacht hatte. Die Störenfriede hatten bereits Askryar erreicht.

Ysgarran konnte jetzt nur noch abwarten, bis die Stunden des Drais beginnen würden.

Plan A ging schief. Als Ysgarran, der den *Sturmring* unbeschadet durchschreiten konnte, die beiden Eingänge der Burg gegen 23:30 inspizierte, stellte er fest, dass beide verschlossen waren. Er aktivierte deshalb Plan B.

- Die Leichen-Armee postierte Ysgarran hinter dem *Sturmring* in der Nähe der Brücke zum Haupteingang der Burg. Sobald der *Sturmring* verschwunden war, sollten die Moosleichen versuchen, in die Burg einzudringen.
- Ysgarran rief zwei Moortrolle aus ihrer winterlichen Schlammruhe, die sie in einem Tümpel im Nordwesten von Loch Isel verbracht hatten. Er führte sie zum dünn vereisten Ablauf des Iselbachs und befahl ihnen, dass sie in der geeigneten Richtung unter dem Eis zur Burg Askryar schwammen, um dort durch ein großes Rohr in den Keller einzudringen. Sie dürften dort die Menschen nach Belieben abschlachten, sofern es keine Weibchen wären, die sie nur einsperren sollten. Die Moortrolle machten sich auf den Weg, nachdem Ysgarran um 0:30 den *Sturmring* beseitigt hatte.

Für einen Moment keimte in Ysgarran Hoffnung auf, nachdem einer der Moortrolle die Hintertür geöffnet hatte, um sich für einen kurzen Moment im Freien nach Menschenfleisch umzusehen, ehe er wieder nach innen ging. Der Drais-Priester hoffte schon, dass er es einem gnädigen Zufall verdanken könnte, mit seiner Armee doch noch ins Innere der Burg zu gelangen, aber leider wurde die Hintertür kurz darauf wieder geschlossen.

Letztlich blieb Ysgarran nichts anderes übrig, als mit der dezimierten Leichen-Armee den Rückzug anzutreten. Der Drais-Priester war schwer frustriert. Dieser Mortimer hatte versagt. Diese Moortrolle hatten versagt. Diese Moosleichen waren völlig nutzlos gewesen.

## C.56 Draugmond

Die Drais-Stunden waren vermasselt. Die Knechtung und Kontrolle der Trolle und der Leichen hatte der todlose Priester nur durch Opferung seiner eigenen kostbaren Lebenskraft erzielt, und ihr Verlust führte dazu, dass sich Ysgarran jetzt richtig mies fühlte.

Um 2:00 (am 1. Wolf) kam Ysgarran am *Alten Turm* an und eilte zur Opferstätte im Stollen der Silbermine. Dort wollte er sich mit seinen Heilzaubern stärken, die allesamt Chaoswunder waren, doch keiner gelang ihm, da Drais ihm seine Gunst entzogen hatte. Die Dunklen Generäle konnten nicht nach Midgard wechseln, was den Dunklen Gott maßlos erzürnte.

Unter diesen ungünstigen Umständen wollte sich Ysgarran wenigstens bis Tagesanbruch in der Opferstätte ausruhen und über seine nächsten Schritte nachdenken. Vielleicht sollte er sich hier verstecken, bis er einen einsamen Wanderer überwältigen und opfern konnte, um Drais ein wenig zu besänftigen? Ohne Zauberkraft war der Priester „völlig nackt“.

### Auf der Passhöhe

Bei der Passhöhe waren die Spuren von Dutzenden von Wölfen zu sehen, die hier bis vor wenigen Tagen ein großes Lager gehabt hatten. Jetzt waren alle weg.

Hier oben standen die Ruinen des Alten Turms. Dicke Steinmauern schützten einen offenen Innenbereich (Ø 7,5 m) vor Wind. Die oberen Geschosse des Turms fehlten. Durch drei breite Breschen konnte man sehen, dass im Inneren ein twyneddisches Nomadenzelt stand, neben verschneiten Überresten von Brennholz.

Am bewaldeten Steilhang im Osten klappte der Eingang zu den Stollen der alten Silbermine. Als sich die Truppe der Passhöhe näherte, sprang plötzlich ein blauer nackter gesichtsloser „Gummimensch“ (natürlich ein Mondwächter des Drais) aus dem Schnee auf und lief ein wenig taumelnd in den Stollen. Die Truppe nahm die Verfolgung auf.

In den Stollen folgte ein ausgedehnter Kampf gegen fünf kampfstärke Mondwächter und gegen Ysgarran. Dabei wurden gleich drei magische Waffen zerstört, die die Gefährten ihren Begleitern aus der Burg geliehen hatten. Eine Waffe (von Ulwun) ging auf Garets Konto, zwei Waffen (beide von Alchemilla) zerbrach Fyodor.

Schließlich hatten sie alle Gegner besiegt. Alchemilla versetzte Ysgarran den finalen Todesstoß. Der Mondstab wurde erbeutet. Garrett erhob keinen Anspruch darauf.



### Von Askryar nach Alasdell

Die Truppe kehrte am Morgen zurück nach Askryar und half den Überlebenden, die Toten zu bestatten. Garrett verfasste ein Schreiben an seine Dienststelle in Norwardstor, in dem er über die Vorfälle berichtete, die dank der tatkräftigen Hilfe von Flintstone und seinen Freunden immerhin mit der Vernichtung des twyneddischen Todlosen und seiner unheimlichen Helfer geendet hatten, leider mit einer großen Zahl von Verlusten auf albischer Seite.

## C.56 Draugmond

Dieses Schreiben nahmen die Gefährten mit, als sie sich schon am übernächsten Tag mit Tankred auf den Rückweg nach Lotrim machten. Sie erreichten das Dörfchen (und ihre Pferde) ohne weitere Ereignisse.

Wenige Tage später waren sie in Alasdell. Jetzt konnte die Winterpause wirklich beginnen. Die Götter freuten sich über den Rückschlag für Drais. Zornal und Ghalea verzichteten auf die versprochenen Questen, so dass Anga und Flintstone nur noch ihr finanzielles Opfer erbringen mussten. Ihre gläubigen Gefährten verdienten sich 1 Punkt *Göttlicher Gnade*.