



Das Schwarze Auge



DER WOLF VON
WIPPHALL

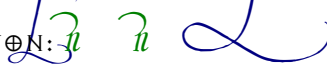
DSA-NEWS-ABENTEUER 18
23.12.2009 – 12.04.2011

FESTGEHALTEN VON:



Frank Silberger

KORRIGIERT VON:



Lili

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH](#). Copyright (c) 2007. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Website wenden Sie sich bitte an Webmaster@Armatrutz.de.

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zum DSA-Abenteuer 8 „*Der Wolf von Winhall*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

INHALT

Cassarella und Connor.....	7	Wolfsland.....	63
Melachath.....	13	Wolfstag.....	73
Randirion.....	15	Im Keller des Herrenhauses.....	85
Zu dritt nach Winhall.....	27	Im Erdgeschoss des Herrenhauses.....	99
In Winhall.....	31	Im Obergeschoss des Herrenhauses.....	103
Erkundigungen in Winhall.....	39	Noch kein Ende des Schreckens.....	109
Nach Nostria.....	51	Im Keller der Apotheke.....	119
Ohlnast.....	53	Aufräumarbeiten.....	129

PERSONEN

Der Erzähler / Meister

Michael Dahms

DIE HELDEN

Marchessa Cassjarella d'Isliquor
Connor Sturmfels

Ritterin der Göttin [Frank Willberger](#)
Oberst der Streitkräfte zu [Christian Böttger](#)
Schwarzenberg

Randirion ya Calmatin
Melachath ibn Shemirhija
Firutin 'Borondino' Finsterfold

Stutzer [Birgit Bucher](#)
Aranischer Krieger [Miguel Estevez Milan](#)
Borongeweihter [Jörg Rüdenuer](#)

DIE MEISTERPERSONEN

Raidri Conchobair
Rhonwian Cumin
Baranos
Ilbrecht
Dexter Nemrod

Der Schwertkönig mit einer kleinen Bitte
Leiter der Kriegerschule in Winhall
Ein verschwundener Borongeweihter
Ein reisender Kesselflicker aus Honingen
Obrist der Kaiserlichen Garde und kaiserlicher Verfolger aller Werwesen,
Vampire und Schwarzmagier

Gilbrand Herxen
Freiherr Meran zu Naris
Cargun
Walbrecht
Nercis
Anguillar
Aluris Mengreyths
Dirod Salker
Yandaha
Sergeant Brommel
Thimorn Perensen
Agalmir Baryll
Sherija saba Basraban
Tarsinion Abendrot
Magister Ontho Goldmund

Bürgermeister von Winhall
Gutsbesitzer vor den Toren Winhalls
Sein verschwundener Knecht
Ein weiterer Verschwundener
Hochgeweihter des Winhaller Tempels zum Raben
Ein freundlicher Druiden
Apothekarius in Winhall
Ein Fallensteller
Eine Druidin aus den Wäldern nördlich von Winhall
Befehlshaber der nostrischen Festung „Trutzfels“
Perainegeweihter in Winhall
Vorsteher des Perainetempels in Honingen
Tänzerin in Angbar
Halbelf
Mechanikus und Zwergenkundler

CASSJARELLA UND CONNOR

Nach dem Turnier zu Gareth kehrte Cassjarella zurück in den Rondratempel der Hauptstadt, um in Meditation und Gebet auf die Aufgaben zu warten, die das Schwert der Schwerter für sie bereit hält.

Ein paar Tage später, sie war gerade in einer Zelle am meditieren, klopfte Susu, ihre Schildträgerin, an ihre Tür. "Euer Gnaden, ich weiß, dass ich Euch nicht stören soll ..."

"Dann lass es!" ist Cassjarellas empörte Antwort.

"... aber es ist ein hoher Herr, der Euch sprechen will!"

"Wer ist es denn?"

"Der Schwertkönig!" antwortet Susu aufregt. "Er hat Euch bei dem Turnier gesehen und möchte Euch sprechen."

"Susu Venichel, Rondra stehe Dir bei, wenn das nicht die Wahrheit ist ..."

"Sie spricht die Wahrheit, Euer Gnaden!" ist nun eine dunkle Stimme mit dem typischen albernischen Akzent zu vernehmen.

Cassjarella schluckt und öffnet die Tür. "Ihr? Ihr! Tatsächlich, welche Ehre, was kann ich für Euch tun? Kommt doch rein! Setzt Euch!"

Die Geweihte ist ziemlich aufgeregt und schaut sich in der kargen Zelle um. "Nein, nicht hier. Wartet! Kommt! Susu, wir gehen in den Remter, bring uns einen Krug Wein und ein paar Becher!"

So geht die junge Geweihte ehrfürchtig neben dem großen, berühmten Krieger in den Remter und erwartet gespannt, was er von ihr möchte.

Als die beiden am Tisch sitzen und Susu den Wein und ein paar Kleinigkeiten zu essen gebracht hat, beginnt Raidri: "Nun, lassen wir die ganzen Floskeln, das ist nicht meine Art."

Er greift zu dem Becher, während Cassjarella gebannt wartet, was nun folgt.

"Ich habe Euch auf dem Turnier kämpfen gesehen und muss schon sagen, dass Ihr Euch sehr tapfer geschlagen hat!"

"Danke", wirft die Geweihte schüchtern ein.

"Zumal Ihr ja *nur* eine Geweihte seid und nicht wie die meisten anderen Teilnehmer zum Kampfe erzo-gen seid ..."

"Die Ausbildung in den Tempeln lehrt viel!"

"... ja, aber Ihr seid auch Priester, die anderen nur Kämpfer.

Aber egal, ich habe Euch also gesehen und daher rührt auch mein Wunsch, den ich an Euch richten möchte."

Cassjarellas Spannung steigt immer mehr.

"Ich möchte", fährt der Schwertkönig fort, "dass Ihr - wie es viele Geweihte der Leuin machen - in der Kriegerschule in Winhall die Absolventen dieses Jahrgangs weiht."

"Das ist sicherlich eine ehrenvolle Aufgabe, aber dafür gibt es doch einen Schulleiter ...", will Cassjarella einwenden, wird aber unterbrochen.

"Papperlapapp!" Raidri fährt ihr ins Wort. "Den Schulleiter haben sie das ganze Jahr und so einem Ehrentag sollte die Weihe durch jemanden besonderes durchgeführt werden."

In der Regel mache ich es selber, denn die Schule steht unter dem Protektorat meiner Familie, aber ich habe einen dringenden und nicht aufschiebbaren Auftrag zu erledigen und mein Wunsch fiel daher auf Euch!"

"Ja, diese Aufgabe fällt ja auch in meinen Aufgabenbereich in der Kirche der Leuin ..."

"Ich weiß!"

"... daher würde ich es schon machen, aber ..."

"Kein aber!"

"Doch!" widerspricht Cassjarella. "Ich bin als Geweihte mit Sonderaufgaben, wie Tempel- und Kriegerweihen unterwegs, das stimmt, aber diese Aufgaben führe ich im Namen der Göttin durch und das heißt, dass sie mir vom Schwert der Schwerter aufgetragen werden."

"Nun, wenn es nur das ist, was Euch bedrückt", Raidri lehnt sich grinsend auf seinem Stuhl zurück, "mit dem alten Viburn ..."

"**Bittel!**" Cassjarella ist empört. "Wie spricht Ihr von dem höchsten Geweihten der Kirche Rondras?"

"Ach, seid still, wir kennen uns schon lange genug", erwidert der Schwertkönig mit noch breiterem Grinsen und zieht ein versiegeltes Pergament aus der Tasche und reicht es der Geweihten. "Da, ich glaube damit solltet Ihr keine Bedenken mehr haben!"

Cassjarella nimmt das Pergament, betrachtet das Löwensiegel und schüttelt verwundert den Kopf, dann öffnet sie den Brief und ihr Erstaunen wird immer größer.

"... aus Perricum ... vom Schwert der Schwerter ... Kriegerweihe in Winhall ... ein Wunsch ... mit aller Kraft erfüllen ..."

Sie wird rot während sie den Brief liest und meint am Ende schüchtern. "Das habt Ihr ja fein eingefädelt,

was bleibt mir da anderes übrig als Euren Wünschen Folge zu leisten?"

"Nichts, Euer Gnaden!"

"Dann erzählt mir doch etwas über Winhall und die Schule", fordert ihn Cassjarella auf, "und sagt mir auch, wann die Weihe stattfindet, bitte."

"Also gut", überlegt Raidri, "Winhall liegt am südlichen Ufer des Tommel, der sich kurz zuvor mit dem Nabla vereint und zugleich die Grenze zum Königreich Nostria bildet. Südöstlich der Stadt ist die Stammburg der Conchobairs.

Winhall selbst ist eine kleine, befestigte Garnisonsstadt. Die etwa 1200 Einwohner leben vor allem von der Landwirtschaft, der Flussfischerei und dem Pelzhandel. Die Grenze zu den Wäldern von Nostria und Andergast ist hier recht durchlässig, die nächste nostrische Burg einen Tagesmarsch entfernt, und nur eine kleine Zollfeste am nördlichen Tommelufer sichert die Grenze. Deswegen treiben Jäger und Fallensteller aus den nördlichen Wäldern einen schwunghaften Handel mit Winhall. Die Garnison Winhalls besteht aus etwa 80 Kriegern, die sich wie Mönche landwirtschaftlich selbst versorgen. Außerdem stehen Bürgermeister Gilbrand Herxen 15 freiwillige Büttel zur Verfügung. Die Bauern Winhalls sind entweder Tagelöhner bei Graf Kernhelm Grassberger, Freiherr Meran zu Naris, Bolgard Silsfurt oder aber dem Markgrafen Irrgar auf Silerstein in Honingen lehensverpflichtet. Einige wenige Freibauern besitzen eigenes Land sowohl auf Mittelreichs- als auch auf nostrischem Gebiet. Im Hafen liegen die Flussboote von sechs Fischerfamilien sowie einige Lastkähne. Östlich der Stadt wird ein neues Hafenbecken im Sumpf ausgehoben, ein Sperrwerk soll der Wasserstandregulierung dienen.

Besonderheit der Stadt ist der große Borontempel innerhalb der Stadtmauern, nach dem Praiostempel der zweitgrößte am Ort, was oftmals zu handgreiflichen Rivalitäten führt. Weitere Tempel sind Firun und Perraine geweiht.

Wie Ihr seht, kommt die Herrin Rondra etwas zu kurz.

Die Stadt ist mit einer hohen Mauer gesichert, durch die drei Tore ins Hinterland führen. Die Tore und die Zollbrücke nach Nostria sind Nachts geschlossen.

Es gibt in Winhall Händler verschiedener Art und Qualität, sechs Kneipen und Herbergen, zwei Heilkundige, einen Schmuckhändler, einen Kräuterkundigen und einen Apotheker.

Falls Ihr nicht in der Kriegerakademie schlafen wollt, dann empfehle ich Euch die Herberge *Grenzwacht*.

Und nun zu der Schule:

Die Kriegerschule Rondras Schwertkunst - ein sehr ehrbarer Name, findet Ihr nicht? - liegt am Südtor der Stadt, durch welches Ihr auch zu unserer Familien-

burg gelangt. Sie ist eine Stiftung unserer Familie und wird auch von uns unterhalten.

Unter Leitung des erfahrenen Kriegers Rhonwian Cumin werden zur Zeit etwa 20 Mädchen und Knaben im Kriegerhandwerk ausgebildet. Rhonwian achtet darauf, dass seine Schützlinge nicht nur in der Fechtkunst ertüchtigt werden, sondern auch in schöngeistigen Dingen. Dazu gehören ritterliches Auftreten und Gebaren, Lesen und Schreiben, ein wenig Zeichnen, das Lautenspiel, Grundtaktiken von *Rote und Weiße Kamele* sowie die Dichtkunst, damit die Schüler später auch den Liebsten oder die Liebste mit einem romantischen Poem zu betören vermögen.

Tja, das ist eigentlich alles, was ich Euch erzählen kann ..."

"Habt vielen Dank", antwortet die Geweihte nach diesem Wortschwall. "Nur wolltet Ihr mir noch erzählen, wann die Weihe ist."

"Ach ja ich vergaß", entschuldigt sich Raidri. "Wie jedes Jahr findet die Weihe am 2. Tag des Schwertfestes statt."

"Also am 16. Rondra, gut. Wie lange brauche ich denn von hier bis nach Winhall?"

"Ich gehe davon aus, dass Ihr ein Pferd habt?"

"Ja, natürlich."

"Dann solltet Ihr, wenn Ihr die Strecke Angbar, den Kosch, Gratenfels und Honingen reist, in gut neun Tagen dort sein."

"Das ist gut, dann werde ich hier direkt nach dem Tag des Schwurs aufbrechen und vielleicht nur einen Abstecher über Ferdok machen."

"Ach ja, die Ferdoker Lanzerinnen ...", schwärmt Raidri verträumt. "Damit sind wir eigentlich schon durch, Euer Gnaden, ich möchte mich dann verabschieden, allerdings nicht ohne Euch dieses Schreiben für den Schulleiter Cumin mitzugeben."

Er reicht Cassjarella einen versiegelten Brief.

"Ich habe ihn auch schon über Euer Eintreffen informiert", ergänzt er augenzwinkernd.

"Habt Dank!" antwortet die Geweihte und verneigt sich leicht. "Und viel Glück bei Eurer Queste!"

"Danke für die Wünsche!"

Die beiden verlassen den Speisesaal.

<>>

So trifft Cassjarella in den nächsten Tagen die notwendigen Reisevorbereitungen und schließt ihre Aufgaben in der Hauptstadt ab.

Schneller als erwartet ist dann auch schon der 5. Rondra und mit ihm der Tag des Schwurs da. Diesen höchsten Feiertag des Rondraglaubens verbringt Cassjarella mit ihren Glaubensbrüdern und -schwestern des Rondratempels *Zur Letzten Wehr der Heiligen Ar-*

dare vom Erntefest-Massaker zu Gareth mit Fasten und Meditation. Am Abend findet die heilige Weihe der neuen Rondrageweihete statt, an der aber Cassjarella nur als Zuschauer teilnimmt.

Am nächsten Morgen verabschiedet sie sich noch am Morgengrauen nach einem kargen Frühstück von Susu, die im nächsten Sommer geweiht wird und verspricht ihr, dann wieder in Gareth zu sein.

Dann macht sie sich durch die milden Spätsommertage auf den Weg Richtung Ferdok

So gelangt sie am Abend des dritten Tages auf dem Gestüt des Oberst Sturmfels an.

Von dem Stallburschen gerufen, eilt Connor förmlich herbei, als er hört, dass seine Kombattantin aus dem Finale der Zweihänderkämpfe des großen Turniers zu Gareth eingetroffen ist. In seiner üblichen Montur (dunkelblaue Hose und Jacke mit nachtblauer Weste) begrüßt er die Geweihte herzlich: "Schön, dass Ihr es einrichten konntet und meine Einladung angenommen habt!" Der Oberst ist sichtlich erfreut. "Kommt doch herein, um Euer Tier wird sich gekümmert werden." Er gibt dem Stallburschen einen Wink.

"Wie konnte ich so eine Einladung abschlagen", meint Cassjarella mit einem hintergründigen Lächeln. "Und es lag ja auch fast auf dem Weg ..."

"Auf dem Weg wohin?" erkundigt sich Connor, während er Cassjarella in das Wohnhaus bittet und sie in einen - vergleichsweise spartanisch eingerichteten - großen Raum führt und ihr einen Platz auf bequem aussehenden Kissen anbietet.

"Euer Haus ist ja genauso gut eingerichtet wie Euer Zelt in Gareth", bemerkt Cassjarella mit einem ironischen Unterton und nimmt dann die Frage wieder auf. "Ich bin auf dem Weg nach Winhall. Der Schwertkönig war der Meinung ist solle dort zum Schwertfest die Absolventen der Kriegerschule weihen.

Und wie könnte ich so einer der Leuin gefälligen Arbeit eine Absage erteilen.

Und da Ferdok fast am Weg liegt, wollte ich Euch einfach überraschen."

Connor lächelt über die erste Bemerkung der Geweihten und geht geflissentlich darüber hinweg. "Ihr habt einen bemerkenswerten Zeitpunkt für Euren Überraschungsbesuch gewählt." beginnt er.

"So, lieber Oberst, ist das nun mal mit Überraschungsbesuchen", antwortet die Geweihte und schaut sich in dem Raum um.

Als Cassjarella ihren Blick weiter durch den Raum schweifen lässt, nimmt sie weitere Einzelheiten wahr: An den Wänden hängen Waffen jeder Art: da gibt es einen wunderschönen Zweihänder, brachiale Morgensterne und Äxte, einen unscheinbaren Langbogen - offenbar elfischer Machart - und ein prunkvolles

Schwert mit silbernen Ziselierungen auf Klinge und dem daneben hängenden Waffengehänge mit Scheide. Auffälliger Weise trägt Connor auch in seinem eigenen Anwesen sein beim Turnier allgegenwärtiges Tuzakmesser sowie ein kurzes Schwert.

"Eine schöne kleine Sammlung habt Ihr hier ..." resümiert sie die Waffenausstellung.

Während die Geweihte sich umsieht, fährt Connor fort: "Ja, und ich habe sie alle schon mal in Gebrauch gehabt.

Ich habe von einem wenig verheißungsvollen Vorgang in Winhall gehört. Es soll ein Borongeweiheter spurlos verschwunden. Die Hintergründe sind einigermaßen mysteriös. Mal heißt es, die Tempel lägen im Streit und hätten dies handgreiflich ausgetragen. Dann wieder hört man davon, dass eine Werkreatur ihr Unwesen in den Wäldern dort treiben soll. Und da dachte ich, ich sehe mir die Sache mal an ..."

Ein verschmitztes Lächeln huscht über sein Gesicht. "Wäre das nicht genau die Situation, über die wir beim Wein in Gareth debattiert haben? Ihr und ich, Rücken an Rücken Falls Ihr nicht zu viel mit der Initiation zu tun habt, versteht sich."

Mit einem leicht gequälten Gesichtsausdruck starrt er ins Leere, als Cassjarella nicht sofort antwortet. Es scheint ihn in Gedanken zu beschäftigen, was dort vor sich geht.

"Borongeweihete, die handgreiflich werden klingt eigentlich genauso ungewöhnlich wie Werkreaturen, wenn Ihr mich fragt", überlegt Cassjarella. "Vielleicht sind es nur ein paar Krüge Bier gewesen, die bis hier gewachsen sind."

"Da muss ich Euch Recht geben." gibt Connor nachdenklich zu. "Dennoch ..."

"Aber es sind schöne Spätsommertage, die gerade zum reisen einladen, also reiten wir zusammen.

Ich muss nur spätestens übermorgen los, wenn ich pünktlich zur Weihe in Winhall sein soll", gibt die Geweihte zu bedenken. "Wenn Ihr bis dahin Eure Reisevorbereitungen abgeschlossen habt ..."

"Das ist überhaupt kein Problem." erwidert der Krieger gelassen und zeigt auch ein "Notfallbündel", das in einer der Ecken des Raumes ordentlich gesammelt steht. "Ich kann binnen weniger Lidschläge los, wenn es sein muss." Offenbar hat Connor eine Art Bereitschaft aufrecht erhalten, die es ihm ermöglicht, mit jeder ausreitenden Patrouille mitzuziehen ...

"Ihr habt mehr Zeit als ein paar Lidschläge", antwortet Cassjarella, "der Ritt heute hat mir genügt."

"Kein Problem." beruhigt sie Connor. "Ihr könnt hier heute ruhen und wir ziehen morgen früh los."

Nach einem Moment fügt sie mit einem verschmitzten Grinsen an: "Findet Ihr die Luft hier nicht auch furchtbar trocken?"

Als hätte er ihre Gedanken geahnt, öffnet ein Bedienteter gerade eine Seitentür und tritt mit einem Tablett ein, auf dem zwei Becher und ein Krug stehen. "Das beste Gebräu, das es hier gibt." kommentiert der Krieger, als auch Cassjarella ein Becher des Biers eingeschenkt wird.

"Das berühmte Ferdoker?" fragt die Geweihte und nimmt einen kräftigen Schluck, den im Laufe des Abends noch weitere folgen werden.

"Selbstredend." grinst der Krieger. "Etwas anderes anzubieten würde ich bei Euch doch nie wagen!" Er lacht.

<>>

Nachdem die beiden den Abend beim Bier Geschichten ausgetauscht haben, sind dann Cassjarella und Connor am nächsten Morgen etwas verkatert aufgebrochen.

Einige Tage später kamen sie dann - rechtzeitig zum Schwertfest - in der Kriegerschule in Winhall an.

Nachdem die Geweihte beim Schulleiter Cumin vor gesprochen hatte, haben sich die beiden zwei Zimmer in der *Grenzwacht* gesucht - ganz so wie es der Schwertkönig vorgeschlagen hatte.

Der 15. Rondra, der erste Tag des Schwertfestes, begann mit einem von der Schule ausgerichteten öffentlichen Turnier an dem aber eigentlich nur die Schüler der höheren Jahrgänge und die Krieger der Garnison teilnehmen. Am Abend wurde in einer kleinen Rondrakapelle in der Schule dann ein Weihegottesdienst durch die Geweihte abgehalten. Am Ende des Gottesdienstes begann dann die Nachtwache der jungen Recken aus dem Abschlussjahrgang.

Entgegen seiner früheren "Bedenken" hat Connor - festlich in Ringelpanzer gekleidet und mit seinen Schwertern gegürtet - an den Feierlichkeiten teilgenommen.

Auch wenn ihm dieses ganze kirchliche Gehabe noch immer nicht gefällt, weiß er doch, dass es für die Absolventen und Cassjarella in diesem Moment sehr wichtig ist. Vielleicht nicht nur jetzt.

Eine Geste, die Cassjarella wohlwollend aufnimmt. In einer ruhigen Stunde bedankt sie sich bei dem Krieger. Wäre Connor dem Rondradienst fern geblieben, hätte es sicherlich einen kleine Eklat gegeben. Schließlich muss ein Turniersieger auf der Göttin gewogen sein.

Am nächsten Morgen führt dann Cassjarella durch den eigentlichen Weihegottesdienst, der mit einer dem Ritterschlag ähnlichen Zeremonie endet. Allen Zöglingen, die sich als wackere Streiter für die rondriani-

schen Tugenden und ehrbarer Vertreter des Kriegerstandes als würdig erweisen werden am Ende zu Kriegern geweiht.

Das waren natürlich - wie auch in Vorjahren - alle Absolventen des laufenden Jahrgangs.

Sie knien nebeneinander in voller Rüstung und unbewaffnet in der Rondrakapelle (nach der Nachtwache etwas übermüdet, aber glücklich) und nehmen die Weihe entgegen.

Cassjarella stellt sich vor jeden der Absolventen und beginnt mit der Weihe: "Im Namen des Herren Praios, seiner Schwester Rondra und der anderen unsterblichen Zehn, im Namen der Ehre, des Mutes und der göttlichen Kraft im Namen der Treue, des Reiches und der kaiserlichen Majestät im Namen der Liebe und der Achtung vor jeglicher gutherziger Kreatur senke ich diese Klinge auf deine Schultern, die fortan eine ehrenvolle, aber schwere Bürde tragen sollen."

Bei den letzten Worten lässt sie die Breitseite ihres Rondrakamms auf die rechte und die linke Schulter des Absolventen herab.

"Erhebe dich nun Krieger Alrik!"

(Dabei benutzt sie natürlich bei den anderen Kriegern den Namen des Absolventen.)

Nachdem die Weihe durchgeführt ist, findet in der Kriegerschule ein Fest statt, an dem natürlich außer der Geweihten auch Connor teilnimmt. Bis spät in den Abend müssen die beiden immer wieder von ihren Abenteuern und der Teilnahme am Turnier zu Gareth erzählen. Die jüngeren Schüler können davon überhaupt nicht genug bekommen.

Connor ist recht verlegen, dass er so im Mittelpunkt des Interesses steht. So überlässt er es größtenteils der Geweihten, die Kämpfe, insbesondere ihr Duell um die Meisterkrone, auszuschnüffeln und gibt nur hin und wieder einen kurzen Kommentar dazu ab.

Die Geweihte kommt gut mit den Schüler zurecht, es ist auch nicht das erste Mal, dass sie diese Art von Aufgaben hat.

Und nicht nur die jungen Schüler können von den Erzählungen der beiden genug bekommen. Am nächsten Morgen bittet sie der Schulleiter doch ein nur mal eben ein paar Trainingskämpfe vor- und durchzuführen.

<>>

Aus den paar Trainingskämpfen werden Wochen in denen Connor und Cassjarella tagsüber in der Schule unterrichten und abends von einem der einflussreichen Familien Winhalls zur nächsten gereicht werden und dort dann ihre Geschichten rund um das Gareth Turnier zum wiederholten Male zum besten geben müssen. Auch von Graf Grassberger werden sie für einige Tage eingeladen. Ebenso verbringen sie ei-

nige Tage auf dem Stammsitz der Conchobairs, leider ist Raidri nicht anwesend.

Mit dem Herumreichen der beiden in den Bürgerhäusern hat sie dann schon eher Probleme. Der Tempel und das Schlachtfeld sind ihre Welt nicht die einschmeichelnden Redewendungen der "guten Gesellschaft". Vielleicht trinkt sie daher auch mal ein, zwei Gläser Wein mehr als man es bei einer Geweihten vermuten würde.

Auch schlägt Ihr das ständige "Euer Erlaucht" oder "Hochverehrte Marchessa" aufs Gemüt, den Titel hat sie geerbt genau wie das Weingut, aber sehen tut sie sich als Geweihte und da reicht ihr ein einfaches "Euer Gnaden" schon aus.

Jedes Mal, wenn Cassjarella derart hochtrabend angesprochen wird, muss Connor in sich hinein lächeln. Sobald dann offensichtlich wird, dass ihr die Anrede auch gar nicht gefällt, wandelt sich das versteckte Lächeln zu einem kaum zu verhehlenden Grinsen.

Das Unterrichten der Schüler im ein- und zweihändigen Schwertkampf sowie im Schwingen des Morgensterns fällt Connor sichtlich leicht. Hier hat er nicht nur Übung, sondern er beherrscht seine Waffen meisterlich!

In ruhigen Momenten versucht er, mehr Übung bei der Beherrschung der Kriegslanze zu bekommen - hier hatte er im Garethur Turnier nicht die Ergebnisse erzielt, die er sich erhofft hatte.

Connor ist ziemlich erstaunt als Cassjarella eines Morgens als er sich aufwärmt mit einem Tuzakmesser auf den Hof kommt. Denn dieses Messer ist eines der besten, das er seit langem gesehen hat. Vorsichtig schätzt er die blitzende Klinge auf gut und gerne 300 Dukaten - unter Freunden versteht sich.

"Wollt Ihr mir ein wenig Unterricht im Umgang mit diesem Messer geben?" fragt ihn Cassjarella.

"Ohne Frage, sehr gern." erwidert der Krieger erfreut und zieht seine eigene, nicht minder wertvolle Klinge. Bei genauerer Betrachtung erkennt Cassjarella mit geübtem Auge, dass sein Schwert auf seine Bedürfnisse angepasst oder sogar direkt angefertigt worden ist. Die Farbe der Klinge lässt zudem vermuten, dass sie nicht nur aus bestem Stahl besteht, sondern auch ein anderes Metall eingearbeitet ist.

Da die einschneidige Klinge anders zu führen ist, als ein "gewöhnlicher" Zweihänder, braucht es einiges an Übung, um der Geweihten den optimalen Stil zu zeigen. So braucht es viel mehr Bewegung und weniger Kraft, um effektiv mit dem Tuzakmesser umzugehen.

Auch durch das Üben, was beiden sehr viel Spaß macht, kommen die Gedanken an die Verfolgung eines Werwesens immer mehr ins Hintertreffen.

Regelmäßig legen die beiden eine Übungsstunde ein. Dies führt soweit, dass die Schüler der Akademie gelegentlich sogar nur zu Zuschauern werden, wenn Cassjarella und Connor wieder einmal bei einer Lektion gar nicht aufhören können, sondern sich in einem Zweikampf verlieren ...

<<>>

Sie bekommen natürlich auch ein paar Gerüchte und Bemerkungen zu den unheimlichen Vorfällen mit, aber durch ihre vielseitigen Verpflichtungen kommen sie nicht dazu sich intensiver damit zu beschäftigen.

So ist es Anfang Travia bis Connor und Cassjarella wieder abends in der *Grenzwacht* sitzen und sich über die Vorfälle unterhalten.

MELACHATH

Es ist schon spät als die 'Rose von Khunchom' im Hafen von Havena ankommt. Die Ladung wird heute nicht mehr gelöscht werden, aber die Passagiere dürfen das Schiff verlassen.

Als letzter betritt ein in Wollhose, Stiefel und einem langen, grauen Mantel bekleideter Mann südlicher Herkunft die Planke. Auf dem Kopf trägt er einen kunstvoll gearbeiteten Turban. Er ist mittelgroß und schlank. Auf seinem Rücken ist ein lederner Rucksack, ein Langbogen und ein Pfeilköcher zu sehen.

Mit beiden Armen drückt er den Mantel an seinen Körper.

Als er auf festem Boden ankommt, schaut er sich irritiert um, als suche er etwas, oder jemanden. Mit einer fahrigen Bewegung streicht er ein dunkelblonde Strähne aus dem Gesicht, die aus seinem Turban hervorschaut. Dabei öffnet sich kurz sein Mantel und ein Säbel blitzt am Gürtel hervor. Im fahlen Licht des Madamals kann erkannt werden, dass er seine Augen durch schwarzen Kohlestift betont.

Nach einer kurzen Orientierungsphase geht er auf eine am Boden kauernde, in eine löchrige, dreckige Decke gehüllte Gestalt zu.

"Ist er hier?" fragt er die Gestalt. Diese reagiert überhaupt nicht.

Der Mann geht weiter, suchend schaut er sich um, um sich dann in Richtung Hafenmeisterei zu wenden.

In der Hafenmeisterei stellt er einige Fragen, auf die er keine für sich schlüssigen Antworten erhält. Am Ende kriegt er eine Empfehlung für eine günstige aber saubere Herberge und den Hinweis am nächsten Tag in den Archiven der 'Havena Fanfare' weiter zu recherchieren.

Nach einem einfachen Frühstück macht er sich auf den Weg zur 'Havena Fanfare'. Unterwegs schaut er sich noch nach einigen Kleinigkeiten um.

Nach seinen Einkäufen kommt der Aranier gegen späten Mittag nach einigem Suchen bei der 'Havena Fanfare' an.

RANDIRION

Randirion hadert mit der Welt und den Göttern. Erumol, Sephyra und Lopko haben sich vor einer Woche verabschiedet. Sie wollten den Winter in südlicheren Gefilden verbringen. Shantalia genießt das Leben als Gesellschaftsdame von Isida Engstrand.

Das wäre alles kein Problem. Aber Celissa ist spurlos verschwunden.

Es ist ein Schlag für den jungen Adligen, als eines Tages seine Herzensdame nicht mehr zu ihm zurückkehrt. Vehement sperrt er sich gegen den Gedanken, sie könnte ihn verlassen haben, nein, sicher ist ihr etwas schreckliches zugestoßen, ein Raubüberfall, eine Entführung, Celissa in einer lebensbedrohenden Situation, schwer verletzt, in den Händen barbarischer Unholde, und er nicht in der Lage, ihr hilfreich zur Seite zu stehen ... seine Phantasie treibt Blüten in jede Richtung, nur in der, wo seine Gefühle verletzt werden könnten, will er sie nicht zulassen ... so nah waren sie sich, so vertraut, es gibt keinen Grund, warum sie ihn wortlos hätte sitzen lassen sollen ... oder doch? Zweifel nagen an ihm ...

Bei seiner Suche in allen Ecken Havenas ist Randirion im Hafenviertel angekommen. Überall hat er nach Celissa gefragt, viel Silber springen lassen, aber erfolglos. Gerade jetzt sitzt Randirion müde und ausgelaugt in einer schmierigen Kaschemme, *Bei Rukus* heißt sie. Eigentlich nicht sein Stil, aber hier fällt es nicht unangenehm auf, wenn er sich betrinkt.

Und er weiß, dass er diesen Gesöff nicht verträgt! Doch kaum ist sein Becher geleert, gibt er der Bedienung ein Zeichen, ihn wieder zu füllen. Besser, seine Empfindungen zu betäuben, als der Hoffnungslosigkeit anheim zu fallen ... mögen sie doch von ihm denken, was sie wollen. Er wird sie schon noch finden, davon ist er überzeugt, *oui bien sûr!*

Die Kneipe füllt sich langsam: Vierschrötige Seeleute, Arbeiter aus den Werften, leichte Mädchen und Invaliden der Reichsarmee scheinen alle wesentlich besserer Laune zu sein als Randirion. Die Luft ist bald geschwängert von Bierdunst und Rauchschwaden, Gelächter und lauten Rufen. Die Gerüchte, die an Randirions Ohren dringen, sind ihm schon zur Genüge bekannt: Seeungeheuer, Schauergeschichten aus dem Stadtpark, blinkende Metallkästen in der Gordischen Wüste ...

Aufschneider, allesamt! Randirion verzicht zynisch seine Miene. Wenn sie wüssten, was er schon alles erlebt hat, wahrlich durchgestanden, zusammen mit seinen Gefährten ...

Doch halt, fiel da nicht eben das Wort "Mord"? Randirion hört genauer hin: "... bestialische Morde in Win-

hall ... regelrecht zerfetzt ... die Garde sollte einschreiten ... immer in hellen Mondnächten ... ja damals unter Reto ..."

Als sich Randirion den Erzähler genauer ansieht, so scheint er keiner der üblichen Aufschneider zu sein. Ablenkung tut Not! Auf Randirions Einladung, ein Bier mit ihm zu trinken, setzt sich Ilbrecht (so heißt der reisende Kesselflicker aus Honingen nämlich) zu ihm und erzählt:

Alles fing damit an, dass der Borongeweihte Baranos mit Gewalt entführt wurde. Das geschah vor zwei Monaten. Seitdem sind in der Umgebung von Winhall drei Menschen ermordet worden, zwei weitere verschwanden spurlos. Mengenweise Vieh wurde auf den Weiden gerissen. Nachts schlagen die Hunde an. Alles deutet auf einen Werwolf hin. Der Bürgermeister hat eine Belohnung von 250 Dukaten für die Lösung des Falles ausgesetzt.

Auch wenn ihn andere Sorgen quälen, lässt dieses schreckliche Geschehen im mittelreichischen Nostria den Cavalliere nicht unberührt. "Ein Ausbruch der Lykanthropie in solcher Nähe? Horrible!" äußert er sich mit schwerer Stimme, der unmäßige Alkoholgenuss ist nicht ohne Auswirkungen. "Konnte der Geweihte bereits wieder befreit werden? Und hat sich schon jemand gefunden, die sich der Hatz des Werwolfs annimmt?" will er wissen.

Die erste Frage verneint Ilbrecht. Er setzt gerade zur Beantwortung der zweiten Frage an: "Nun, ich habe gehört ...", da ertönt draußen ein Ausrufer: "Die Stadt Havena freut sich, Dexter Nemrod, Obrist der Kaiserlichen Garde und kaiserlicher Verfolger aller Werwesen, Vampire und Schwarzmagier, in ihren Mauern beherbergen zu dürfen. Meister Nemrod wird vier Tage in der Stadt verweilen, um dann nach Winhall weiterzureisen, wo er die mysteriösen Mordfälle klären wird."

Über diesen fähigen, doch in der Wahl seiner Mittel skrupellosen Inquisitor hat Randirion schon so manches üble Gerücht gehört.

Das Gehörte bewirkt, dass der junge Adlige sarkastisch eine Augenbraue hochzieht. "So nimmt man sich der Sache also bereits von höchster Seite an", bemerkt er seinem Gesprächspartner gegenüber in entsprechendem Ton.

Der zuckt nur die Achseln.

"Sagt an, Meister Ilbrecht, habt Ihr Kenntnis darüber, ob sich in den nächsten zwei Tage eine Reisegruppe nach Winhall aufmacht?" Sich diesem Inquisitor anzuschließen ist nicht unbedingt im Interesse des Cavallieres, doch scheint es ihm angebrachter, sich mit

den Morden im Norden zu beschäftigen, anstatt hier nur in Havena herumsitzend und seinen Kummer im Alkohol zu ertränken. Und wenn er sich schon auf den Weg in diese Richtung macht, kann er auch gleich noch einen Abstecher nach Ferdok machen, wo Sturmwolke und der Braune auf ihn warten ...

Ilbrecht schüttelt den Kopf. "Keine Ahnung, ich bin kein Held. Kann mir aber vorstellen, dass es 'ne ganze Menge Leute gibt, die auf den Ruhm und die Ehre aus sind, ihren Namen in die Stadtgeschichte von Winhall eingehen zu lassen und sich den Beutel zu füllen. Wenn Du das willst, solltest Du Dich beeilen und gleich morgen nach einem kurzen Blick in die Archive der *Havena-Fanfare* in Richtung Winhall aufbrechen."

"Hmm ..." Nachdenklich dreht Randirion seinen Becher in der Hand, bevor er wieder aufblickt. "Was, meint Ihr, soll sich einem aus den Archiven der *Havena-Fanfare* offenbaren?" fragt er interessiert auf den Ratschlag des Kesselflickers nach. Die vertrauliche Anrede ignoriert er freundlich bleibend.

"Die wissen häufig ein wenig mehr, was passiert ist und genauer. Aber ist vielleicht auch nicht so wichtig", entgegnet Ilbrecht wegwerfend.

"Da mögt Ihr wohl Recht haben, guter Mann, sie haben vielleicht noch genauere Informationen über das Geschehen dort, die nützlich sein könnten", sinniert der Cavalliere und nimmt noch einen langen Schluck, der seinen Becher leert. "So lasst uns noch einen Becher zusammen trinken, bevor ich mich von Euch verabschiede." Das sollte ihm die nötige Bettschwere verschaffen, ohne schlafraubende Grübeleien die Nacht in Borons Armen zu verbringen. Er lächelt leicht gequält und winkt die Bedienung herbei, um seine Worte in die Tat umzusetzen.

Am nächsten Morgen macht Randirion sich gleich auf zur Redaktion der *Havena-Fanfare*. Und im dortigen wohl sortierten Archiv wird er schnell fündig. Drei Artikel sind es, die seine Aufmerksamkeit erregen:

21. PRAIOS

GEWEIHTER ENFÜHRT – GARDE TAPPT IM DUNKELN

Wie uns von C.P., Hauptmann der Beiluncker Reiter, glaubhaft versichert wurde, verschwand vor drei Tagen der Borongeweihte Baranos, Hochgeweihter des Winhaller Tempels zum Raben, in der Nacht aus seiner Kammer. Kampfspuren und Blut deuten auf einen Gewaltakt hin.

Der Winhaller Obrigkeit ist unbekannt, wer für die vermutliche Entführung verantwortlich ist, jedoch, so Bürgermeister Herxen, „auch ein Eingreifen von nostrischem Gebiet aus oder eine Geweihtenfehde können nicht ausgeschlossen werden.“

Bis auf weiteres führt der Geweihte Nercis alle Totenrituale durch.

Dieser erste Artikel bestätigt dem jungen Adligen die Richtigkeit der Aussagen des Kesselflickers, und so liest er eilig weiter ...

24. RONDRA

KNECHT VERSCHWUNDEN – BAUER ERMORDET

Im Gebiet von Winhall sind in den letzten Tagen Verbrechen geschehen, die die Aufmerksamkeit wieder auf das Verschwinden des Geweihten Baranos lenken, wenn sie auch vielleicht in keiner Verbindung damit stehen:

Vom Hofe des Freiherrn Meran zu Naris in Winhall verschwand der Knecht Cargun. In derselben Nacht wurden ein Schaf am selben Hof gerissen und vier Hühner gestohlen.

Cargun, der eine Frau und ein Kind hinterlässt, habe, so Herr Naris, „letztens öfter wirr geredet und phantasiert, seit er verwundet vom Holz hollen heimkehrte.“

Der andere Fall ist weitaus schlimmer: In der Nacht vom 20. auf den 21. wurde der Bauer Firgas aus Ohlnast in Nostria Opfer eines abscheulichen Verbrechens, dessen Einzelheiten wir der geneigten Leserschaft ersparen wollen.

Hinweise deuten jedoch auf einen Ritualmord, wie er auch von Druiden und Schwarzmagiern vollzogen wird. Eine Bekanntschaft des Firgas zu solchen Personen muss jedoch bezweifelt werden.

Randirion runzelt die Stirn, als er diesen Artikel liest. So ist also der Knecht wahrscheinlich von dem Werwolf angefallen worden und hat sich mit der Lykanthropie infiziert. Hat man den Knecht nicht wegen seiner Verwundung befragt? Doch was hat ein Ritualmord mit der Sache zu tun? Und wie könnte das mit der Boronkirche zusammenhängen? Sehr rätselhaft ...

26. EFFERD

EILMELDUNG!

Verbrechen in Winhall dauern an Bürgermeister vermutet Werwolf – Suche in den Wäldern erfolglos.

Wie aus gut informierten Geweihtenkreisen verlautet, sind im Monat Efferd bisher vier weitere Personen Opfer der Verbrechenserie in Winhall geworden. Es verschwanden der Bauer Walbrecht und der Händler Garbestein, dessen Wagen unversehrt blieb. Ermordet aufgefunden wurden der Forstwart Laryllan und der Fallensteller Parkos.

Die Zahl der Opfer in den letzten drei Monaten erhöht sich damit auf sieben. Bürgermeister Gilbrand Herxen hat eine Belohnung von 250 Duқа-

ten für denjenigen ausgesetzt, der die Fälle aufklärt. Bisher ist nur bekannt, dass die drei Ermordeten, deren Leichen man fand, mit zerbissener Kehle starben. Da dies auf einen Werwolf hindeutet, werden ab heute die Wälder nördlich von Winhall durchsucht. Bisherige Nachforschungen blieben erfolglos.

'Zerbissene Kehlen? Ob der Bauer Firgas auch mit solcher aufgefunden wurde? Wieso vermutete man dann einen Ritualmord?' überlegt der Cavalliere, nachdem er diesen Text gelesen hatte. Kopfschüttelnd hält er die Zeitungsartikel in der Hand. Eine Abschrift von ihnen zu haben, wäre nicht schlecht ... er wird sich heute noch auf den Weg machen, nachdem er Mademoiselle Isida um ihr Verständnis gebeten hat, sie für eine Weile zu verlassen und sich dieser grauenvollen Sache anzunehmen. Und er wird sie auch bitten, ihm sofort eine Nachricht zukommen zu lassen, wenn etwas von oder über Celissa zu hören ist ...

Ein in Wollhose, Stiefel und einem langen, grauen Mantel bekleideter Mann südlicher Herkunft betritt den Raum. Auf dem Kopf trägt er einen kunstvoll gearbeiteten Turban. Er ist mittelgroß und schlank. Auf seinem Rücken ist ein lederner Rucksack, ein Langbogen und ein Pfeilköcher zu sehen.

"Vielleicht finde ich hier eine Spur von ihm." murmelt er vor sich hin. "Irgendwo muss der Nordmann mit dem Hund sein, und die Schöne der Nacht, ich muss sie beschützen."

Randirion wirft dem Fremden nur einen kurzen Blick zu, als er das Archiv der Havena-Fanfare verlässt, um zu seiner Unterkunft bei der Patrizierin zurückzukehren.

Dort erkundigt er sich nach dem Aufenthaltsort Isidas, mit der er noch ein paar Dinge zu klären hätte.

Isida Engstrand ist sofort zu sprechen.

"Madame!" Der Cavalliere vollführt mit dem Hut in der Hand einen seiner formvollendeten Verbeugungen, ein höfliches Lächeln spielt um seine Mundwinkel, als er sich wieder aufrichtet, das aber gleich wieder unter einer ernsten Miene verschwindet.

"Ich bin erfreut, dass Ihr mir peu après einen Moment Eurer wertvollen Zeit widmen könnt, denn ich habe, nach langer, erfolgloser Suche nach Signorina Celissa, nun beschlossen, mich ein wenig abzulenken und einen Abstecher nach Winhall zu machen, wo ein Werwolf die Gegend unsicher zu machen scheint. Ihr habt gewiss schon davon gehört, nehme ich an. Darum bitte ich Euch, meine Abwesenheit in nächster Zeit zu entschuldigen, ich werde mich bemühen, nicht zu lange zu verweilen. Solltet Ihr etwas von Celissa hören", in seinem Blick liegt schon die Bitte nach dem, was er nun ausspricht, "so lasst es mich umgehend wissen. Wollt Ihr das für mich tun?"

Isida Engstrand bestärkt Randirion: "Selbstverständlich, mein Freund. Die Nachrichten aus Winhall sind ja auch wirklich besorgniserregend. Macht Euch nur schnell auf nach Winhall. Die Menschen und die Götter werden es Euch danken. Und falls Signorina Celissa wieder auftaucht, werde ich ihr Eure Nachricht überbringen."

Höflich neigt er den Kopf. "Meinen Dank, Madame", antwortet er. "Und schickt mir in dem Fall einen Boten. Ich muss mich nun rüsten, nur leichtes Gepäck gedenke ich mit mir zu führen. Von besonderer Wichtigkeit ist mir der Besitz silberner Kugel für meine Balestrina und eine Klinge von silberner Beschaffenheit, um gegen das Werwesen in jeder Form der Konfrontation eine Handhabe zu besitzen. Könnt Ihr mir jemanden benennen, bei dem ich derartiges erstehen kann?" Fragend schaut er Isida an.

Isida Engstrand verweist Randirion an einen Silberschmied, und der hat tatsächlich einen schönen Dolch mit versilberter Klinge. Silberne Kugeln, die für Randirions Balestrina passen, hat er leider nicht, aber innerhalb von drei Tagen wird er welche herstellen können.

Den Dolch kauft ihm der Cavalliere ab, doch mit dem Liefertermin für die Silberkugeln ist er mehr als unzufrieden. "Drei Tage werde ich nicht warten können", erklärt er bedauernd. "Wäre es nicht möglich, diese Munition bis spätestens morgen herzustellen?" fragt er drängend.

Der Silberschmied schüttelt den Kopf. "So sehr ich es bedauere, so geht das nicht. Wenn ich alles stehen und liegen lasse, bräuchte ich einschließlich der Herstellung der Gussformen doch 2 Tage. Und ich habe Kunden aus Havena, die es mir nicht verzeihen würden, wenn ich sie warten ließe."

Randirion runzelt die Stirn. Wenn er auf die Herstellung der Silberkugeln warten muss, wird er erst am gleichen Tag wie Nemrod die Stadt verlassen können. Und Hoffnung, in einer größeren Stadt auf dem Weg, wie Honingen, passende Munition zu bekommen, macht er sich nicht.

Von Winhall ganz zu schweigen ...

"Also gut, mir bleibt wohl nicht viel anderes übrig, als zu warten", meint er nach einigem Überlegen. "Außer, Euch wäre bekannt, dass auf dem Weg nach Winhall, wo die Bestie wüten soll, ein Bezug passender und wirkungsvoller Munition möglich wäre?" fragt er hoffnungsvoll nach.

"Winhall ist eine durchaus bedeutende Stadt. Dort gibt es bestimmt auch einen Silberschmied. Und ich vermute mal ..." Der Silberschmied räuspert sich verlegen. "Wenn es dort ein Werwolfproblem gibt, wird es dort sicher auch ein großes Angebot an Silberwaffen und Silbermunition geben."

Sinnierend streicht sich Randirion über sein sorgfältig rasiertes Kinn, wobei er nickt. "Ihr werdet Recht haben, Meister", antwortet er. "Dann habt Dank für den prächtigen Dolch. Möge Ingerimms Wohlwollen weiterhin Eure Hand bei Eurer vorzüglichen Arbeit führen. Gehabt Euch wohl!"

Damit verabschiedet er sich mit einer leichten Verbeugung von dem Silberschmied, um zu seiner Unterkunft bei Madame Engstrand zurückzukehren. Unverzüglich beginnt er zu packen, seine Satteltasche beinhaltet das Nötigste, vom Adlerbanner und den mit seinem Monogramm bestickten weißen Taschentüchern bis hin zu seinem Schreibzeug, der kleinen Kulturtasche, eine Wolldecke und die Werkzeugrolle für die Balestrina nicht zu vergessen, die geölt und gepflegt bereit liegt, samt dem Beutel mit 50 Schuss Munition in Form von Bleikugeln. Auf seine beiden Reisetaschen mit der umfangreichen Bekleidung verzichtet er mangels Packpferd, nur den Rucksack mit der Lederröhre, in der sich die pergamentene Aventurienkarte befindet, nimmt er mit, denn darin lässt sich auch Proviant und seine Feldflasche unterbringen. Die Reise nach Winhall wird ein paar Tage dauern, schätzt er, und so packt er noch schnell ein Seidenhemd zum Wechseln in die Satteltasche.

Bekleidet mit Reithose und Seidenhemd, hohen lederen Reitstiefeln mit weiten Stulpen, einem grünen Wams aus Wollstoff und seinem Kürab, den grünen Ärmelrock aus Wollstoff mit Fellbesatz bei der Witterung lose um die Schultern gebunden, setzt er zu guter letzt noch den schwarzen, breitkrepfigen, flachen Hut mit der grünen Feder auf den Kopf, das schwarze Haar ordentlich im Nacken zusammengebunden, und sieht sich ein letztes Mal in seinem Zimmer um. Alles ist bereit, Rapier und Linkhand stecken in ihren Scheiden, zusätzlich ist sorgfältig der silberne Dolch in einer passenden Scheide am Ledergürtel befestigt, die Börse beinhaltet alles weitere, was für einen Ausflug von Wichtigkeit ist.

Artig, mit einem angedeuteten Handkuss verabschiedet er sich von Madame Isida und lässt sich seinen Rappen aus dem Stall bringen, gesattelt und gezäumt. Rechts am Sattel befestigt ist das Futteral für die Balestrina, links wird der Kugelbeutel angebracht. Die Satteltasche findet ihren Platz hinterm Sattel, ebenso der mit Proviant und einem guten Wein in seiner Feldflasche versehenen Rucksack, ein kleiner Wasserschlauch vervollständigt die Ausstattung seines Reiters.

Mit nun abenteuerlustig funkelnden Augen streift sich der Cavalliere seine Lederhandschuhe über, die den Siegelring verdecken, und steigt in den Sattel. Sire, wie er seinen edlen Hengst zu nennen pflegt, steht ruhig und vertraut mit seinem Reiter durch die vielen Ausritte der letzten Monate, wirft nur erfreut über den sich anbahnenden Ausritt den Kopf und setzt sich auf

Schenkeldruck in Bewegung. "Alors, Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin ist bereit, den Wehrlosen und Hilfebedürftigen gegen die reißende Bestie zu Diensten zu stehen", spricht er leise zu sich selber. "Gehen wir es an ..."

Natürlich hat sich Randirion vor Abreise informiert, wie er nach Winhall kommt: Man benutzt am besten die Handelsstraße über Honingen. Diese ist bis Orbatal wegen des Sumpfgebietes um Havena auf einem Damm gebaut und in gutem Zustand. Der Weg nach Orbatal bedeutet etwa zwei Tage Fußmarsch, zu Pferd anderthalb.

Von Orbatal bis Abilacht durchquert man ein Gebiet saftiger Wiesen und Weiden in etwa drei Tagen, bis man in Abilacht auf die große Handelsstraße Elenvina - Gratenfels stößt, auf der Fußgänger binnen zwei Tagen in lichtem Wald Honingen erreichen. Hier kann man auf einem schmalen Weg nach Norden innerhalb eines Tages den in dichtem Wald liegenden Holzhafen Arran erreichen, so hört Randirion.

Dort dürfte es nicht schwerfallen, eine Passage auf einem Lastkahn zu bekommen, der in drei Tagen tomelabwärts in Winhall eintrifft.

Derart informiert sieht der junge Adlige keine Schwierigkeiten darin, den Weg nach Winhall zu finden und in angemessener Zeit dort anzugelangen. Der Hinweis auf die Möglichkeit, einen Lastkahn für den letzten Abschnitt der Reise zu nutzen, wird er prüfen, hängt es doch auch vom Verhalten seines jungen Hengstes ab, ob dieser sich den schwankenden Planken eines Bootes anzuvertrauen bereit ist.

<<>>

Eine zeit lang blättert der Fremde abwesend durch ein paar Dokumente, unter anderem auch durch die, die der Besucher vor ihm hat liegen lassen. Abrupt richtet er sich auf, verlässt ohne ein Wort die 'Fanfare' und wendet sich auf der Straße Richtung Stadttor.

Und so wandert ein fremder Geselle Richtung Winhall am Straßenrand entlang.

Er ist den zweiten Tag unterwegs und kurz vor Orbatal, als er hinter sich Hufgetrappel hört.

Der Reiter, der sich dem Wanderer nähert, ist kein anderer als der Cavalliere, der seinen Rappen in zügigem Gang die Straße entlang schreiten lässt. Auf Höhe des fremden Reisenden, den er meint, in Havena im Archiv gesehen zu haben, entbietet er einen freundlichen Gruß, wie er es auf seinem Ritt gen Winhall auch anderen entgegengebracht hat, denen er bisher auf seinem Weg begegnete.

Der Fremde blickt auf: "Wohin des Weges, Reisender?"

Der Cavalliere zügelt seinen Rappen und blickt den Fremden interessiert an. "Der Straße nach und dann nach Norden, Winhall ist mein Ziel", antwortet er freundlich. "Doch sagt, begegneten wir uns nicht

schon in Havena, im Archiv der *Havena-Fanfare*?" erinnert er an ihr erstes, flüchtiges Zusammentreffen.

"Der gleiche Weg, das gleiche Ziel, der gleiche Ursprung, auch der gleiche Grund, Effendi? Ja, wir sahen uns in der 'Fanfare'. Dort las ich von den *Umtrieben* in Winhall, und da ich da durchaus Erfahrung habe ..."

Randirion schmunzelt zuerst bei den Worten des Fremden, dann wird seine Miene wieder ernst. "Weg, Ziel und Grund der Reise scheinen in der Tat identisch zu sein, der Ursprung mag dagegen differieren", der Cavalliere sinniert einen Moment, "es geht mir allerdings um das Gerücht, dass ein Werwolf sein Unwesen in der Winhaller Gegend treibt, und dem machte ich mich auf, Einhalt zu gebieten. Gestatten, dass ich mich vorstelle? Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin ist mein Name, aus dem Alten Reich." Er zieht den Hut und deutet auf dem Rücken seines Rappen eine höfliche Verbeugung an.

"Da wir anscheinend dem selben Unternehmen anhängig sind, schlage ich vor, wir setzen unsere Reise gemeinsam fort. Es ist nicht mehr weit bis zum nächsten Ort, Orbatal, wo ich zu nächtigen gedenke. Ich wäre erfreut über Eure Begleitung, bei der Ihr mir auch gleich über Eurer *Erfahrung* bezüglich gewisser Umtriebe berichten könntet, wenn es Euch beliebt."

Der junge Adlige schaut den Südländer erwartungsvoll an.

"Melachath ibn Shemirhija aus Nasir Maillkid, Beschützer der Waisen und Kämpfer wieder die Zwölfgöttergegner," antwortet der Fremde, "und doch, wir haben den gleichen *Ursprung*, die Artikel in der Fanfare", schmunzelt er. "Wenn Ihr bereit seid Euer Tempo meinem anzupassen wäre ich erfreut, ein Stück des Lebensweges mit Euch zu teilen, Effendi."

<Angenehm, Eure Bekanntschaft zu machen, Herr Melachath ibn Shemirhija>, erwidert der Cavalliere in Tulamidya auf die Vorstellung des Südländers und steigt aus dem Sattel. "Bien, dann legen wir die restliche Strecke zu Fuß zurück, il n'y a pas de problème." Er lächelt und führt Sir am Zügel neben dem Fremden her. "Ihr irrt jedoch, nicht aufgrund der Artikel fasste ich meinen Entschluss, nach Winhall zu gehen, sie vertieften nur die Hintergründe dessen, was ich in einem Gespräch letzters in einer Taverne vernahm. Doch wie dem auch sei, ich bin erfreut, in Euch einen Reisebegleiter gefunden zu haben. So sagt, wo liegt diese Stadt oder Gegend, aus der Ihr stammt?" fragt er interessiert und nimmt damit das Gespräch auf, um den Südländer näher kennenzulernen.

Der Cavalliere erkennt, wie sich der Gesichtsausdruck Melachaths entspannt, fast schon kann er ihm das Träumen ansehen, als auch er in Tulamidya antwortet:

"Ich komme aus dem wundervollen Aranien, wo die Gerste fast das ganze Jahr blüht, die Frauen nicht unterdrückt werden, die Rose wichtiger ist als das Schwert und Hexen nicht verbrannt werden. Wo die Märchen zum Alltag gehören, weil sie dort geboren wurden. Wo Du abends am Feuer sitzt und gespannt den Geschichten der Erzähler auf den Basaren zuhörst. Ein Land in dem Du Mittags, wenn die Sonne zu heiß ist, die Arbeit fallen lässt und die Zwölfe ungerade sein lässt. Wo der Streit mit den Frauen in einer glutvollen Versöhnung endet. Wo die Nächte erst da enden, wenn Du erschöpft bist. Ein Land in dem Balladen gehaucht werden, um der Rose der Nacht Träume zu schenken. Die Aranien blühen und laden ein, sie zu essen."

Unerwartet stockt er, seine Stimme wird leiser und schleppender, sein Gesichtsausdruck erstarrt.

"Ein Land, das ich seit einigen Götterläufen nicht mehr sah."

Kurz verharrt er.

"Meine Stadt, Nasir Maillkid, es ist die Hauptstadt Niedergoriens und der Hauptsitz des Therbuniten Ordens, mittelgroß, aber in den einzelnen Stadtteilen kennen sich die Bewohner und helfen sich."

Wieder verharrt der Krieger.

"Helfen ..., ich muss dem Nordmann helfen, ich muss ihn finden ..."

"Aus Aranien also stammt Ihr her, eine Gegend, durch die mich meine Wege bisher nur durchgeführt haben", erwidert Randirion, der aufmerksam den blumigen Worten des Araniers gelauscht hat. "Meine Reisen führten mich ebenso nach Khunchom und Thalusa und die Gegend zwischen diesen beiden Städten, bis hinein in die Wüste." Er verfällt in kurzes Schweigen in Erinnerung an die Abenteuer, die er in dieser Gegend bestanden hat, bevor er wieder aufblickt und Melachath fragend ansieht. "Einen Nordmann sucht Ihr?"

Einer Thorwaler, nehme ich an. Ich hatte vor einiger Zeit die Ehre, einen solchen näher kennen und als Gefährten schätzen zu lernen. Wie lautet denn der Name des von Euch gesuchten?" will er neugierig wissen.

"Der Nordmann?" schreckt der Aranier aus seinen Gedanken auf. "Er war dabei, als die Bestie die Schöne der Nacht töten wollte, ich schwor Ihr, sie ewig zu schützen, und jetzt bin ich nicht bei Ihr ..."

Kurz sinniert er, dann spricht er weiter: "Ingalf heißt er, und ich weiß, dass er meine Hilfe braucht, er ist immer so tollpatschig."

Randirion kann mit der Erwähnung einer Schönen der Nacht nicht viel anfangen, doch als Melachath den Namen Ingalf erwähnt, merkt er auf.

"Einen Thorwaler namens Ingalf kenne ich gleichfalls, Wédmannsson lautet sein Zuname. Doch tolpatschig war er bei unserem Zusammensein nicht. Beschreibt ihn mir doch bitte, möglicherweise ist er doch der selbe Mann, der sich vor geraumer Zeit zusammen mit einem jungen Hirten namens Edric von uns trennte."

Randirion sieht dem Aranier sofort an, dass er ins Schwarze getroffen hat.

"Ihr kennt die beiden?" Unglaube ist im Gesicht um Freude zu weichen. "Wie geht es Ihnen, wo sind sie? Wann habt Ihr sie das letzte Mal gesehen?"

Bedauernd schüttelt Randirion den Kopf. "Wie es ihnen geht und wo sie sind, kann ich Euch leider nicht sagen, unsere Wege trennten sich vor einigen Götterläufen, in Mherwed. Meister Ingalf wollte zurück in den Norden in seine Heimat, nach Thorwal. Seitdem habe ich ihn nicht mehr gesehen. Wann seid Ihr ihm begegnet, ich denke doch, es war, nachdem Edric zu uns stieß, wenn Ihr den jungen Mann ebenfalls kennt, n'est-ce-pas?"

"Dann freut es mich Euch sagen zu können, dass es beiden vor gut einem Götternamen noch gut ging, doch dann," wieder stockt er kurz, "*musste* ich sie verlassen."

"Ihr werdet Eure Gründe dafür gehabt haben, Euch von ihnen zu trennen, doch es freut mich zu hören, dass sie bis dahin wohlauf gewesen sind", antwortet der Cavalliere, während sie sich auf dem Weg zu ihrem nächsten Ziel befinden. "Erzählt mir doch von Eurer Begegnung mit dem Werwesen und Euren Erfahrungen, die Ihr dabei gemacht habt", wechselt Randirion das Thema und lenkt es damit auf die ihnen bevorstehende Aufgabe.

"Es war ein Geweihter der weisen Göttin bei uns, wir waren in den Räumlichkeiten eines abgrundtief bösen Zauberwebers, der sich von dem Wesen schützen ließen. Alle Waffen waren machtlos, nur ein einfacher Dolch des Draconiter rettete uns. Ich nahm ihn an mich, umklammerte das Biest und stach ihm in den Rücken bis es *verging*. Fast wäre es mein letzter Kampf gewesen, aber ich glaube, ich werde noch *gebraucht*."

"Mit dem Dolch eines Hesindegeweihten", sinniert Randirion über Melachaths Worte. "Sicher einer geweihte Klinge ..." Kräftig schreitet er aus, um möglichst noch vor der einbrechenden Nacht die nächste Ansiedlung zu erreichen. "Ihr wurdet nicht verletzt bei Eurem Kampf?"

"Verletzt, aber nicht gebissen. Und laut der Schönen der Nacht, die zu schützen ich versprach, konnte mir so nichts passieren.

Aber, was treibt Euch dazu, die Bestie zu suchen?"

Auch Melachath beschleunigt seine Schritte. Leicht muss er grinsen, er und Randirion gehen durch das Mittelreich und unterhalten sich auf Tulamidya.

'Dafür gibt es einige Gründe persönlicher Natur', denkt sich der Cavalliere sinnierend auf die Frage des Araniers und gibt mit seiner Antwort nur den prinzipiellen bekannt. "Es ist natürlich eine Selbstverständlichkeit, alle Kräfte aufzubringen, diesem Ungeheuer Einhalt zu gebieten und damit dem Quinto der Zwölf Ehernen Gebote der Ehrenhaftigkeit genüge zu tun. Da mich zur Zeit nichts zwingendes davon abhält, bin ich dem Hilferuf gefolgt." Dann, mit einem Seitenblick, fügt er noch an: "Ihr hattet sehr großes Glück, Monsieur. Wie lange ist Euer Kampf mit dem Werwesen denn her?"

"Etwa so lange, wie ich den Nordmann, den Hirten und die Schöne der Nacht nicht mehr sah, also ca. einen Götternamen. Etwas länger."

"In welcher Gegend hieltet Ihr Euch damals auf?" will der Cavalliere weiter wissen, denn vielleicht gibt es ja einen Zusammenhang zwischen dem Erscheinen des einen und dem Auftreten des nun gejagten.

"Es war im Herzogtum von Paavi, es galt einen finsternen Zauberweber zu töten, der die Gegend tyrannisierte und die Bestie zu seinem Schutz hatte."

"Die Gegend liegt weit im Norden, n'est-ce pas?" vermutet Randirion. "Einen Zusammenhang mit dem Auftreten hier lässt sich wohl ausschließen ..." Nachdenklich marschiert der junge Adlige mit seinem Rapfen am Zügel weiter.

"Ihr habt recht, ich denke nicht, dass es da einen Zusammenhang gibt."

"Wie würdet Ihr die Verbindung zu dem verschwundenen Borongeweihten beurteilen?" forscht der Cavalliere interessiert weiter.

"Vielleicht hat die Bestie als erstes den gefährlichsten Gegner beseitigt?"

Zweifelnd wiegt Randirion seinen Kopf. "Wieso sollte ein Borongeweihter der gefährlichste Gegner sein, aus der Sicht eines Werwesens?" will er wissen. "Eine solch strategische Vorgehensweise halte ich bei einem solchen Geschöpf für unwahrscheinlich, zumal noch weitere Geweihte in Winhall verbleiben ..."

"Weil ein Borongeweihter sich um alles kümmert, das *tot* sein sollte?"

Randirion schaut den Aranier erstaunt an, wundert sich anscheinend über die in Frage gestellte Antwort. "Excusez-moi, ich kann Eurer Logik nicht ganz folgen", bemerkt er entschuldigend. "Sagte ich nicht gerade, dass dieser entführte Diener des Unergründlichen nicht der einzige seiner Art in Winhall ist? Weitere Entführungen von Geweihten aus dem Tempel sind bisher nicht bekannt gemacht worden."

"Dann ist es vermutlich etwas persönliches."

"Zum Zeitpunkt des Verschwindens des Geweihten gab es noch keine Hinweise darauf, dass ein Werwolf sein Unwesen in der Gegend treibt", grübelt der junge Adlige weiter. "Wie mögen diese Vorfälle zusammenhängen?" Eine Antwort auf seine Frage erwartet er nicht, die wird man vor Ort suchen müssen.

Im gehen haben die Reisegefährten das kleine Dorf Orbatal erreicht. Der Gasthof hat ein einzelnes Doppelzimmer, das glücklicherweise auch nicht belegt ist.

Fragend schaut der Aranier den Cavalliere an.

Der hat keine Einwände, sich ein Zimmer mit Melachath zu teilen, und nimmt das Angebot des Gasthofs an. Für die Unterbringung seines Rappen lässt er umgehend sorgen, bevor er sich um das leibliche Wohl seines Begleiters und seiner selbst kümmert.

Der Aranier drapiert seine Ausrüstung neben seinem Stuhl, lässt den Waffengurt aber um. Beim Bestellen der Speisen bittet er um eine etwas schärfere Würze. Dann nickt er Randirion dankbar zu, schiebt ihm den Stuhl zurecht und setzt sich selbst danach hin.

"Das ist wahrlich nicht nötig", wehrt der Cavalliere höflich und mit einem Lächeln den Versuch des Araniers ab, ihm wie einer Dame den Stuhl unterzuschieben. Er gibt bei der Bedienung ebenfalls seine Bestellung auf und mustert, während sie auf ihr Essen warten, seinen neuen Reisebegleiter nachdenklich. "Den ersten Teil des Weges bis zum Holzhafen Arran am Tommel haben wir nun hinter uns", stellt er fest. "Nun liegen noch gut sechs Reisetage vor uns, bis wir möglicherweise mittels einer Passage auf einem der Lastkähne nach Winhall weiterreisen könnten. Wie gut seid Ihr zu Fuß, Monsieur Melachath?"

"Ich glaube, ich bin ganz gut zu Fuß, vor allem wenn Ihr Pferd meine Sachen trägt." Ein leichtes Lächeln legt sich in seine Züge. "Und wenn wir uns beeilen wollen, können wir abwechselnd spurten und reiten."

Der Cavalliere ist überrascht von dem Ansinnen des Araniers, und erstaunt über dessen Unverfrorenheit; kennt man sich doch erst seit wenigen Stunden, und erwartet bereits, den gesamten Besitz eines Mannes anvertraut zu bekommen? Ein Leichtes wäre es, dem Rappen die Sporen zu geben und auf Nimmerwiedersehen zu verschwinden ... zumal der junge Adlige noch nicht einmal weiß, unter welchen Umständen sich Melachath von seinem, Randirions Freund, Ingalf getrennt hat! Ein schmales Lächeln legt sich um seinen Mund, als er antwortet: "Bien, so seid Ihr also ein guter Läufer, was ich von mir nicht behaupten möchte und diese Option uns daher nicht zum Vorteil gereicht. Doch selbstverständlich könnt Ihr Euer Gepäck meinem Pferd anvertrauen, so sollten wir gemeinsam recht zügig vorankommen", bietet er höflich an.

Beim Essen bringt Randirion das Gespräch wieder auf ihre gemeinsamen Gefährten, Ingalf und Edric. "Sagt, Monsieur, Ihr spracht davon, unseren Freund Wedmannsson dringend finden und ihm helfen zu müssen. Bei was, wenn ich fragen darf? Und was veranlasste Euch, ihn zu verlassen, wo er doch anscheinend Eurer Hilfe bedarf?" Ein gewisser misstrauischer Unterton schwingt in seinen Fragen mit.

"Warum ich sie verließ? Warum ich ihn suche?" Ein melancholischer Gesichtsausdruck macht sich breit. "Weil ich ein paar persönliche Dinge zu regeln hatte." Der Aranier schweigt ein paar Minuten, dann setzt er fort: "Ich hatte eine Prophezeiung einer weisen, alten Frau, in Ihr sah ich den Nordmann in Not, ich sah eine riesige Schlacht und dämonische Gestalten, und Ingalf stand allein gegen viele ..."

"Das klingt nicht gut!" Randirion schaut Melachath beunruhigt an. "Gar nicht gut! Welche Plagen brechen nur über unseren Kontinent herein? Ihr konntet nicht ausmachen, wo sich das Geschehen abspielen wird?" Erst verschwindet Celissa, dann taucht ein Werwesen auf und nun scheint auch noch ein geschätzter Freund in Gefahr ... das mittlerweile aufgetischte Essen will dem Cavalliere nicht mehr so recht schmecken.

Auch Melachath stochert lustlos in seinem Essen herum.

"Mehr weiß ich leider nicht, ich weiß ja nicht mal, ob die Prophezeiung stimmt."

"Das bleibt wohl nur zu hoffen", erwidert der Cavalliere und setzt sinnierend seine Mahlzeit fort.

Nachdem er seinen Becher Tafelwein geleert hat, erhebt er sich. "Ich begeben mich nun zur Ruhe. Morgen früh, zeitig nach dem Frühstück, brechen wir auf." Er nickt dem Aranier zu, wartet einen Moment, ob dieser ihm folgt und begibt sich in das Zimmer, wo er sich schlafen legt.

<>

Die nächsten drei Tage verbringen Randirion und Melachath auf dem Weg nach Abilacht, wo ihr Weg auf die große Handelsstraße Elenvina - Gratenfels stößt. Sie durchqueren dabei ein Gebiet saftiger Wiesen und Weiden. Kurz vor Abilacht überholen die beiden den bunt bemalten langsam zuckelnden zweirädrigen Wagen eines fahrenden Händlers.

"Hoho, ruft", der Händler. "Ihr wackeren Reisenden, seid ihr auch unterwegs nach Winhall?"

Randirion, der gerade neben Melachath geht, Sire am Zügel führend, antwortet höflich: "Phex zum Gruße, guter Mann. In der Tat sollte uns unser Weg in diese Richtung führen. Eurer Frage entnehme ich, dass Ihr ebenfalls dorthin wollt?"

"Natürlich! Bester Ort, um meine Silberwaffen loszuwerden!" prahlt der Händler.

Hier horcht der Aranier auf. "Phex zum Grube, Effendi. Silberwaffen sind ein wenig ungewöhnlich."

"Tja, alle sagen, dass Silber gegen Werwölfe hilft. Wusstest Du das nicht?" erkundigt sich der Händler. "Und was man so über Winhall hört, da sollte sich doch das eine oder andere Geschäft machen lassen."

"So, Ihr führt also Silberwaffen in Eurem Sortiment", stellt der Cavalliere interessiert fest. "Was habt Ihr denn zu bieten? Habt Ihr par hasard auch Munition im Angebot?"

"Ein paar Armbrustbolzen mit Silberspitzen habe ich", fängt der Händler an. "Und ansonsten versilberte Dolche, Degen und Schwerter. Man muss ja auf alles vorbereitet sein."

"Einen Säbel oder Khunchomer nicht vielleicht?"

"Säbel natürlich auch, einen Moment." Der Händler beginnt zu kramen und bringt einen Säbel mit silbrig glänzender Schneide zum Vorschein. "Hier, beste Elenviner Ware, in Havena versilbert. Für 50 Dukaten gehört er Dir."

"Ihr macht mit Schrecken Geschäfte, Effendi?"

Verwirrt schaut der Händler Melachath an.

"In so einer Situation *muss* der Schutz der einfachen Bevölkerung Vorrang haben und Ihr *müsst* diese Waffen - wenn schon nicht umsonst - zum reinen Anschaffungspreis abgeben."

Der Händler schaut Randirion an. "Was ist das denn für ein Vogel?" will er mit Daumenzeig auf Melachath wissen.

"Etwas mehr Respekt, wenn man bitten darf!" rügt der Cavalliere die abfällige Bemerkung des Mannes streng. "Sahib Melachath weist Euch nur darauf hin, Eure Kalkulationen angesichts der Bedrohung von Volk und Reich im Rahmen von Anstand und Mäßigung zu halten." Er runzelt die Stirn und betrachtet den Wagen samt seines Besitzers eingehend. "Ihr scheint keine Gefahr für Euch und Eure wertvollen Waren zu fürchten, scheint mir, seid Ihr doch ohne Begleitung unterwegs. Möglicherweise könnten wir ins Geschäft kommen." Freundlich lächelt er den Händler an.

"Tja, gerne!" Der Händler reibt die Hände. "Womit kann ich Euch dienen? Vielleicht ist auch eine Salbe zur Behandlung von Werwolfbissen gefällig?" Die Vorhaltungen Randirions scheint der Händler zu überhören.

"Darüber ließe sich reden." Der junge Adlige deutet verhalten Interesse an. "Wie setzt sich die Salbe denn zusammen?"

Der Händler setzt sich breit auf seinen Bock. "Das, mein Herr, kann ich natürlich nicht verraten."

"Wer hätte es gedacht", antwortet Randirion lakonisch und verzieht einen Mundwinkel. "Ein akademisches

Zertifikat zur Wirksamkeit dürftet Ihr wohl auch nicht vorweisen können. Aber ich mache Euch einen Vorschlag, da wir ja den gleichen Weg zu nehmen haben. Wir begleiten Euch zwecks Abschreckung zwielichtigen Gesindels, mein Gefährte findet einen Platz auf Eurem Wagen und Ihr überlast uns zusätzlich einen Tiegel dieser vielversprechenden Salbe. Was sagt Ihr zu diesem Angebot?"

"Schlechtes Angebot!" Der Händler spuckt zur Seite aus. "Ihr könnt gern mit mir reisen, wenn ihr euch dann sicherer fühlt, aber ihr müsst dann viel Zeit haben."

"Nun wir sind zwei in vielen gemeinsamen Kämpfen erfahrene Söldner. Mit uns an Eurer Seite wäret Ihr sicher, Effendi. Sie können ja nie wissen, welches Gesindel solch hochwertige Waren zum Nullkaufpreis erwerben möchte. Als Lohn würde uns jeweils eine Waffe reichen."

"Auch dieses Angebot muss ich ablehnen", erwidert der Händler ungerührt.

Randirion muss nun doch amüsiert lächeln. "Merci bien! Doch wenn das so ist, ziehen wir es vor, unserer eigenen Wege zu gehen", befindet er. "Euch noch eine gerechte Gewogenheit der Zwölfe für Eure Geschäfte, und weiterhin eine sichere Fahrt!" Er nickt dem Händler knapp zu, sieht Melachath kurz an und beschleunigt seine Schritte an dem Wagen des Händlers vorbei.

Im Vorbeigehen schaut der Aranier den Händler von unten an. "So wisset, wer nicht gibt, dem wird nicht gegeben."

Dann folgt er Randirion.

"Die Götter seien mit euch", ruft der Händler den Gefährten noch nach, dann gibt auch er seinem Zugpferd die Zügel. Langsam bleibt er hinter den beiden zurück.

<>>

In Abilacht stoßen Melachath und Randirion auf die große Handelsstraße Elenvina - Gratenfels. Hier geht es nach Norden Richtung Honingen. Die Helden erfahren, dass sie das Dorf innerhalb von zwei Tagen erreichen sollten.

Eine halbe Tagesreise nördlich von Abilacht kommt den beiden Reisenden ein Zug Bewaffneter entgegen. Sie führen einen Planwagen mit sich und machen einen niedergeschlagenen, abgekämpften Eindruck.

Der Cavalliere entbietet dem Anführer des Trupps seinen Gruß. "Die Zwölfe zu Grube", spricht er und verlangt zu wissen: "Woher und wohin, wenn man fragen darf?"

Der Anführer knurrt grimmig: "Dürft ihr, wenn ihr Richtung Norden unterwegs seid. Haltet euch fern von den nostrischen Wäldern nördlich von Winhall.

Die Wölfe dort sind besessen. Wollen hoffen, dass es in Havena fähige Heilkundige gibt."

"Hm, man dankt für den Rat", erwidert Randirion. "Und mit den Heilkundigen in Havena kann ich Euch beruhigen, es gibt durchaus kundige Medici dort. Doch sagt, handelt es sich bei den Besessenen etwa um ein Wolfsrudel natürlicher Art?" will er noch wissen.

"Von Dämonen besessen sind die Wölfe, ganz gewiss", bricht es aus dem Anführer heraus. "So war ich hier stehe. Kein normaler Wolf stürzt sich auf eine Rotte Bewaffnete. Da ist Firun vor."

"Seit wann können Wölfe Waffen erkennen?" fragt der Aranier beiläufig.

"Weiß ich doch nicht", knurrt Hauptmann. "Haltet euch vom Norden fern, wenn euch euer Leben lieb ist!"

"Haltet Euch von mir fern, wenn Euch Eure 12 Göttliche Seele wert ist," sagt der Aranier wehrend er seine Rechte an den Kriegshammer legt. "Menschen die fliehen, sind weder Rondras noch Rahjas Garten Wert!"

"Dann rennt in euer Unglück!" Der Hauptmann gibt seinen Leuten ein Zeichen zum Weiterziehen.

"Und Ihr verliert Eure Seele." Ohne sich weiter umzudrehen zieht der Aranier weiter.

Randirion hat es unterlassen, sich in den Disput einzumischen. Das Gehörte macht ihn nachdenklich. Er verabschiedet sich von dem Trupp und wünscht ihnen noch Peraines Beistand für die Verletzten, bevor er an Melachaths Seite seinen Weg fortsetzt. "Das ist allerdings merkwürdig", sinniert er beim Gehen. "Besessene Wölfe ... ich denke nicht, dass es sich dabei um eine Horde Werwölfe handelt. Vielmehr könnte man doch vermuten, dass jemand diese Tiere bewusst manipuliert und für seine Zwecke einsetzt ..."

"Ihr meint, da steckt mehr dahinter?"

"Ich bin geneigt, dies anzunehmen", antwortet der Cavalliere. "Zuerst verschwindet ein Borongeweihter, dann heißt es, ein Werwolf treibe sein Unwesen, nun kommen noch besessene Wölfe in den nostrischen Wäldern hinzu ... doch solange wir nicht vor Ort sind und uns höchstens ein Bild des Geschehens machen können, ist alles reine Spekulation."

"Liegen Nostria und Winhall nahe bei einander? Und dann mal festen Schrittes voran, Cavalliere!"

"Wenn es Euch nichts ausmacht, sitze ich auf, dann dürften wir zügiger vorankommen", schlägt der junge Adlige vor und steigt auf seinen Rappen. "Und zu Eurer Frage", fügt er an, "meines Wissens liegt Winhall an der Grenze zu Nostria."

<>

Bis die beiden Honingen erreichen, passiert nichts mehr besonderes. Von dort führt ein schmaler Weg

nach Norden. Innerhalb eines Tages, so sagt der Wirt ihrer Unterkunft, sollten sie den in dichtem Wald liegenden Holzhafen Arran erreichen. Dort dürfte es nicht schwerfallen, eine Passage tommelabwärts auf einem Lastkahn nach Winhall zu bekommen.

"Klingt gar nicht schlecht, Sahib, oder?" wendet sich der Aranier an den Horasier.

"In der Tat, darauf hatte ich spekuliert", stimmt Randirion zu und lässt sich sein Essen schmecken.

Während sie beim Abendessen sitzen, betritt ein Mann in der schwarzen Robe eines Dieners Golgaris das Gasthaus. Er sieht sich in Ruhe um, dann setzt er sich zu den beiden an den Tisch. "Herrn Boron zum Gruße, Cavalliere", sagt er mit unbewegter Miene.

Randirion braucht eine Weile, um ihn in der anderen Kleidung und mit jetzt kahlgeschorenem Kopf zu erkennen, aber die für einen Boroni ungewöhnliche Bewaffnung mit Kurzbogen und Pfeilen gibt ihm dann den nötigen Hinweis: der Neuankömmling ist Borondino, von dem er sich vor einigen Monaten in Havena verabschiedet hatte.

Melachath erhebt sich, nickt dem Fremden zu und erwidert: "Rahja und Rondra zum Gruße." Dann setzt er sich wieder.

Firutin erwidert das Kopfnicken. Eigentlich wäre es üblich, einen Geweihten im Namen seiner Gottheit zu begrüßen, aber der Mann ist ja sonst höflich und kommt offensichtlich aus dem Ausland, also weiß er das wahrscheinlich nur nicht.

"Monsieur Borondino!" entfährt es dem jungen Adligen, als er den alten Gefährten erblickt. Er lehnt sich in seinem Stuhl zurück und mustert Firutin überrascht. "Boron zum Gruße! Wie habt Ihr Euch verändert, ich hätte Euch fast nicht wiedererkannt! Ich wählte Euch in Punin! Was führt Euch in diese Gegend?"

Der Aranier zieht seine rechte Augenbraue hoch. "Ihr kennt Euch? Aventurien bleibt ein Dorf mit Kutscherverbindung."

"Der Dienst an meinem Herrn", erwidert Firutin, erklärt aber gleich: "In Winhall ist ein Bruder verschwunden. Ich werde ihn suchen."

"Der Erhabene Baranos", bestätigt Randirion nickend. "Ich habe in Havena davon gehört, auch, dass nicht lange nach der Entführung ein vermeintlicher Werwolf in der Gegend von Winhall sein Unwesen treiben soll, weswegen mein Reisegefährte, Melachath ibn Shemirhija Sahib, und ich auf dem Weg dorthin sind. Und heute habe ich erfahren, dass angeblich auch von Dämonen besessene Wölfe in den nostrischen Wäldern nördlich Winhalls selbst auf Bewaffnete losgehen sollen. Sehr seltsame Begebenheiten, die sich dort abspielen." Sinnierend betrachtet der Cavalliere den ehemaligen Jäger. "Wollt Ihr Euch uns anschließen, Mon-

sieur Borondino? Wir wollten morgen früh nach Arran, um von dort aus mit einem Lastkahn tommelabwärts nach Winhall weiterzureisen."

"Gerüchte habe ich auch gehört ..." Firutin runzelt die Stirn. "Aber nicht über Dämonen."

Er blickt zu Melachath. "Ihr gehört also zusammen? Sieht so aus, als habe uns der Schweigsame diese Aufgabe gemeinsam zgedacht."

"Ich weiß leider nicht, was der Schweigsame für uns gedacht hat, ich weiß nur, dass Rondra von mir erwartet, die Schwachen zu schützen, Sahib. Und da ich nicht das erste mal auf einen Werwolf stoße, dachte ich mir, ich folge Ihrem Ruf. Den Sahib Randirion traf ich dabei zufällig, und da wir die gleiche Queste haben ... aber es ist schön einen Diener des Raben bei sich zu haben."

Firutin nickt zufrieden. Zwei solche Begleiter kommen "wie gerufen", und er ist sich sicher, dass die Zwölfe hier das Nötige in die Wege geleitet haben. Gut auch, dass Randirion diese Ketzerin losgeworden ist ...

"Ihr habt Erfahrung mit diesen Kreaturen?" fragt er. "Könntet Ihr - in aller gebotenen Kürze - davon berichten?"

"Ich stieß auf einen von Ihnen, der als Wächter für den Verbrecher Olachtai diente, und ich tötete ihn mit einem Dolch eines Geweihten der Wissenden Göttin."

"Ah, geweihte Waffen wirken?" vergewissert sich Firutin. "Ich hörte, nur Silber ... aber ja, die Macht der Zwölfe hilft gegen alles Widernatürliche ..."

"So wollen wir es hoffen, Sahib."

Randirion lässt seinen Blick von Melachath zu Firutin schweifen. "Alors", sagt er zufrieden. "Dann ist es beschlossen, wir nehmen uns gemeinsam der Aufgabe an, diesem Unwesen den Garaus zu machen." Er nickt dem Geweihten zu. "Es ist mir eine Ehre, Euch wieder an meiner Seite als Mitstreiter zu sehen. Lasst uns früh aufbrechen, damit wir eine Mitfahrgelegenheit auf dem Fluss bekommen. So werden wir schneller und bequemer Winhall erreichen, und noch vor den Gesandten des Mittelreichs dort ankommen."

Firutin nickt nur zur Antwort.

"So soll es sein."

ZU DRITT NACH WINHALL

Firutin, Randirion und Melachath reisen also zu dritt weiter nach Winhall. Der schmale Pfad nach Norden durch den immer dichter werdenden Wald ist wenig begangen, aber gut passierbar. Bis Mittag begegnen die drei niemandem, deswegen fällt gegen Mittag das Geräusch von rechts des Weges um so mehr auf. Da summt jemand eine Melodie.

Firutin bleibt kurz stehen und schaut nach rechts, ob er jemanden sehen oder noch mehr hören kann. 'Vielleicht ein Jäger?' fragt er sich.

Der Aranier zieht seinen Kriegshammer.

Das Geräusch kommt näher. Jemand scheint sich da summend durch Gebüsch zu bewegen.

Wachsam wendet der Cavalliere seine Aufmerksamkeit dem Näherkommenden zu, bereit, sein Rapier zu ziehen, sollte es von Nöten sein.

Ein bärtiger älterer Mann, gekleidet in einen groben Kittel aus braunem Leinen und Lederhose, betritt den Pfad zwischen zwei Büschen. Seine langen schon angegrauten Haare sind hinter dem Kopf zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden. Er scheint unbewaffnet zu sein, trägt in seiner linken Hand einen Sack, der lose gefüllt ist.

"Ein wen haben wir denn da?" begrüßt er die drei. Er scheint etwas amüsiert.

Randirion entspannt sich etwas und mustert den Fremden interessiert.

"Die Zwölfe zum Gruße, guter Mann", antwortet er höflich. "Wir sind Reisende auf dem Weg nach Arran. Und mit wem haben wir das Vergnügen?" schließt er eine Frage an.

"Anguillar, bin ich und kenne mich mit Kräutern aus", stellt sich der Mann vor. "Und ihr?"

"Angenehm." Der junge Adlige neigt den Kopf. "Ich bin Cavalliere Don Randirion ya Calmatin in Begleitung Ihrer Gnaden Borondino und Melachath ibn Shemirhija Sahib." Er weist auf die beiden Genannten und fragt den Kräuterkundigen freundlich: "Ihr kennt Euch sicherlich hier in der Gegend aus, so dass ich annehme, Ihr wisst, wie weit es noch bis Arran ist?"

Schon zum zweiten Mal fällt dem Aranier der Versprecher des Cavallieres auf und er grinst amüsiert.

Firutin nickt Anguillar kurz zu, als sein Name genannt wird.

"Bis heute Abend werdet ihr es ohne Probleme schaffen, selbst wenn ihr mit mir zusammen Mittag esst. Ich habe da gestern einen schönen Eintopf gekocht", lädt der Alte die drei ein.

Firutin schaut seine Begleiter an und nickt erneut, diesmal zustimmend.

Melachath steckt seine Waffe weg, lässt den Fremden aber nicht aus den Augen.

Da seine Begleiter keine anderslautenden Ansichten äußern, nimmt Randirion die Einladung für die Gruppe an. "Ein gutes Essen zur Mittagszeit kommt wohl gelegen", spricht er für die Anwesenden. "Unseren Dank für die Einladung, wir nehmen sie gerne an."

Anguillar führt die drei noch ein Stück den Weg hinunter und dann nach links zwischen die Bäume. Nicht weit weg vom Pfad steht auf einer Lichtung ein Blockhaus.

"Mein Heim", stellt Anguillar es vor. Er weist nach rechts. "Da vorn ist eine Quelle, dort könnt ihr euch erfrischen. Wartet einen Augenblick, ich hole das Essen."

Firutin legt sein Gepäck ab und nutzt die Quelle, um sich den Reisedaub von Gesicht und Händen zu waschen. Dann holt er seinen Reiseproviant hervor, um ebenfalls etwas zum Essen beizutragen.

"Vielen Dank." Randirion sieht dem Kräutersammler nach, führt dann seinen Rappen zum Ablauf der Quelle, um ihn hier saufen zu lassen. Anschließend erfrischt auch er sich mit dem kühlen Quellwasser.

Melachath folgt dem Fremden.

Am Eingang zu seiner Blockhütte stoppt Anguillar und dreht sich um.

"Bitte lasse mir die Privatheit meines Heimes, Melachath. Ich werde das Essen herausbringen."

Der Aranier bleibt stehen und nickt nur stumm.

Der Eintopf erweist sich als äußerst wohlschmeckend, gut gewürzt. "Na, was treibt euch denn nach Arran, wenn ich fragen darf?" beginnt der Gastgeber zu plaudern.

Firutin reicht zum Eintopf Brot aus seinem Proviant und nickt beifällig. Die Plaudereien überlässt er aber seinen Gefährten. Der Herr Boron hält schließlich nichts von Geschwätz.

"Ich suche."

"Und was, wenn ich fragen darf", erkundigt sich der Alte. "Ihr müsst wissen, ich kenne mich hier ein wenig aus."

"Danke, Effendi. Aber ich suche keinen Ort."

"Du bist auf dem Weg nach Arran auf Deiner Suche. Und Du kommst bei mir vorbei. Vielleicht kann ich ja helfen", erwidert der Alte freundlich.

Randirion sitzt bequem und genießt offensichtlich den köstlich schmeckenden Eintopf. 'Wie lange', fragt er sich, 'wird es wohl noch dauern, bis Monsieur Me-

lachath zur Sache kommt?' Er schmunzelt amüsiert und beobachtet dabei den Kräutersammler genau.

Bei seiner Antwort scheint Melachath durch den fremden Alten hindurchzuschauen, sein Blick scheint die 3. Sphäre zu verlassen ...

"Nein, kannst Du nicht." flüstert er.

Verwundert sieht Firutin den Aranier an. Er hat keine Ahnung, wovon Melachath da redet.

Der Krieger schaut auf, schüttelt kurz den Kopf und setzt ein Lächeln auf.

"Habt Dank für das Essen, Effendi. Sagt, habt Ihr von den Vorfällen bei Winhall gehört?"

"Ja, habe ich." Der Alte lehnt sich zurück. "Da gibt es für den Neugierigen eine ganze Menge zu suchen."

"Wenn Neugier mein Motiv wäre, wäre ich der Falsche." Immer noch lächelt der Aranier, doch erreicht es nicht seine Augen.

Anguillar seufzt. "Von Arran kommt man bequem per Floß nach Winhall. Ihr seid auf dem richtigen Weg."

"Das empfahl man uns in Havena", bemerkt nun Randirion. "Übrigens, ein hervorragender Eintopf, wirklich köstlich und geschmackvoll gewürzt, mein Kompliment." Er neigt lächelnd den Kopf, schaut den Kräutersammler jedoch gleich wieder ernst an. "Nicht Neugier treibt uns nach Winhall, sondern die Notwendigkeit, gegen die Vorkommnisse dort vorzugehen. Noch wird ein Borongeweihter vermisst und angeblich soll auch ein Werwesen sein Unwesen dort treiben. Was habt Ihr darüber vernehmen können?" fragt er Anguillar interessiert.

"Genau, das was Du erzählst, weiß ich, leider auch nicht viel mehr. Wollt ihr Werwölfe jagen? Sie sollen sich in den nostrischen Wäldern herumtreiben." Anguillar scheint nicht besonders erschreckt ob der Vorstellung.

"Seit wann?" fragt Firutin.

"Ich hab' vor zwei Wochen davon gehört. Aber sie sollen aufgetaucht sein, als Baranos verschwunden ist. Yandaha weiß sicher mehr, die wohnt in den nostrischen Wäldern."

"Wer?" fragt der Boroni in gleichbleibend wortkarger Art weiter.

"Yandaha." Der Alte kann auch wortkarg.

"Und das ist wer oder was, Effendi?"

"Yandaha ist eine Freundin", erklärt Anguillar. "Sie kennt sich auch mit Kräutern aus."

Firutin nickt. "Wie finden wir sie?"

"Ich habe Sie noch nie besucht. Ihr müsst euch wohl durchfragen. Vielleicht weiß auch schon jemand in Winhall Bescheid."

Dazu nickt Firutin nur wieder.

"Worüber soll man in Winhall Bescheid wissen?" fragt nur Randirion nach. Diese Frau in den nostrischen Wäldern zu finden, dürfte nicht so einfach sein.

"Na, wo Yandaha genau wohnt", erwidert der Alte verwundert.

"Und wohin wendet man sich in Winhall am besten, um das herauszufinden?" hakt der Cavalliere nach.

Der Alte verzicht das Gesicht. "Ich mag Städte nicht besonders. Zu viele Leute auf engem Raum. Aber fragt euch mal zur Herberge Grenzwacht durch. Da treffen sich viele Reisende."

Melachath hält den Kopf gesenkt und scheint in einer eigenen Welt zu sein.

Randirion nimmt den Hinweis mit einem gefälligen Nicken an. "Merci, das dürfte ein nützlicher Rat sein, Monsieur Anguillar", bedankt er sich. "Doch eines hätte ich gern noch gewusst", er schaut den Alten prüfend an. "Ihr sprach von diesen Werwölfen im Plural. Sind es tatsächlich mehrere, die gemeinsam Jagd auf ihre Opfer machen?"

"Habe ich das?" Anguillar stutzt. "Weiß gar nicht, wie ich darauf komme." Er macht eine entschuldigende, offenbar ernst gemeinte Armbewegung.

Firutin sieht ihn scharf an. Anguillar hat doch vorher mehrfach von Werwölfen geredet, und jetzt will er nicht mehr wissen, wieso? Ob er wohl lügt? Aber der Boroni kann keinen Grund dafür sehen.

"Wenn einer andere beißt ...", bemerkt er daher. Werwölfe sollen sich so ja vermehren können.

"Das wird es sein!" stimmt Anguillar zu. "Ich habe leider im Moment nicht die passenden Kräuter für eine Lykanthropievorbeugung, aber vielleicht kann ich euch mit einem Tee helfen, der den nächtlichen Schlaf erholsamer macht."

Firutin nickt. Durchaus borongefällig, solch ein Tee. "Was für eine Vorbeugung?" fragt er nach.

"Wie ihr wisst wird besteht eine gewisse Gefahr, an Lykanthropie zu erkranken, wenn man von einem Werwolf gebissen wird", beginnt der Kräuterkundige zu erläutern. "Ich sehe Ganze ist ein Wettstreit zwischen der inneren Kraft des Gebissenen und der äußeren Kraft des Mondes. Man kann nun einen Trank zubereiten, der die innere Stärke erhöht. Das meine ich mit *Vorbeugung*. Leider fehlen mir im Moment die Zutaten."

Randirion runzelt die Stirn. "Besteht die Möglichkeit, dass Eure Freundin Yandaha über diesen Trank verfügt?" fragt er. "Sie soll Eurer Aussage nach ja ebenso der Kräuternanwendungen kundig sein wie Ihr."

"Das ist sehr gut möglich", erwidert Anguillar bedächtig. "Ihr müsst sie einfach fragen."

"Das werden wir, sobald wir sie gefunden haben", versichert ihm der junge Adlige ernst und lächelt den Al-

ten dann freundlich an. "Vorab wäre uns wohl mit Eurem Erholungstrank geholfen, den Ihr uns freundlicherweise angeboten habt."

"Kein Trank, sondern eine Kräutermischung". Anguillar geht in seine Hütte und kommt mit einer verstöpselten Glasampulle wieder, in der sich ein feines graues Pulver befindet.

"Zerstoßene Kräuter", erklärt Anguillar. "Das müsst ihr in heißes Wasser geben und kurz ziehen lassen, dann vollständig trinken. Es sind fünf Portionen."

"Unseren aufrichtigen Dank, Monsieur Anguillar", erwidert Randirion höflich und nimmt die Glasampulle an sich. "Natürlich hoffen wir darauf diese Mischung nicht zu benötigen." Ein ernstes Nicken folgt seiner Rede.

"Weise!" bestätigt Anguillar Randirion.

"Was ist denn Lyka..., äh, das für eine Krankheit?" will Firutin wissen. Offensichtlich weiß Randirion Bescheid, aber er selbst kennt das Wort nicht. Er ist schließlich kein Medicus.

"Wenn ein Werwolf Euch beißt, kann es sein, dass Ihr auch zu einem werdet, das ist es."

Anguillar nickt bestätigend. "Gut zu wissen."

Firutin runzelt die Stirn. Und das Kraut soll das verhindern können? In der Tat gut zu wissen. Aber ... irgendwas passt da nicht. "Das ist doch keine Krankheit", wendet er ein.

"Doch, eine magische oder dämonische. So sicher bin ich mir da nicht, aber eins von beiden bestimmt", erwidert Anguillar fest.

"Hmm", macht Firutin. So kann man das vielleicht auch sehen. Für ihn ist eine Krankheit nicht magisch oder dämonisch - das ist doch dann eher ein Zauber oder ein Fluch oder so etwas - aber er ist da auch kein Experte. Und eigentlich macht es auch keinen Unterschied.

Bitter verzieht der Aranier den Mund.

"Es gehört auf jeden Fall ausgerottet."

Firutin hat gerade keinen Bedarf, das Gespräch fortzusetzen.

"So ist es!" stimmt Anguillar zu.

"Der Herr Boron wird dafür sorgen", meint Firutin.

Als das Mittagmahl zu Ende ist, erheben sich die Helden und verabschieden sich von dem Alten Mann. "Kommt wieder vorbei!" ruft er hinterher.

Firutin nickt ihm zu. Er wird Anguillar vielleicht nicht wiedersehen, aber sein Herr ganz sicher.

"Wir werden es einzurichten wissen", erwidert Randirion lächelnd auf die optimistische Einstellung des Kräutersammlers und schreitet, Sire am Zügel, weit aus, um möglichst bald Arran zu erreichen, ...

... was den drei Reisenden bis zum Abend auch leicht gelingt.

In Arran schafft es Randirion noch am selben Abend, für den nächsten Tag eine Passage auf einem Lastkahn zu bekommen, der drei Tage später tommelabwärts in Winhall eintrifft.

ÎΠ WÎΠHALL

Kurz vor Ankunft in Winhall tauchen Linkerhand die Stadtmauern auf. Sechs Schritt sind sie hoch, eine wahrhaft wehrhafte Befestigung. Ein Tor ist direkt am Tommelufer zu sehen, wo gelangweilte Wachen gerade einen Bauernkarren durch winken.

Das Floß fährt an der Stadt entlang etwas weiter, unterquert eine mächtige Brücke, die den einzigen sichtbaren Übergang nach Nostria darstellt. Eine kleine Feste bewacht die Brücke. Hinter der Brücke landet das Floß an, und die Reisenden werden verabschiedet.

"Ich gehe zum Tempel", kündigt Firutin den anderen an. "Kommt ihr mit?"

"Bien sûr, dort wollten wir uns ebenfalls umhören", erwidert Randirion, der seinen Rappen vorsichtig von Bord führt.

Der entspannt sich merklich, als er endlich wieder festen Boden unter den Füßen hat.

Der Aranier nickt bestätigend.

Daraufhin geht Firutin los, zunächst einmal weg vom Fluss. Er nimmt an, dass der Boronanger nicht zu nahe am Wasser am Rand der Stadt liegt, und der Tempel daneben. Falls sich die Stadt als zu groß herausstellt, um den Tempel einfach selbst zu finden, muss er aber doch jemanden fragen.

Von der Stadtmauer bis zur Tommelbrücke waren es ungefähr eine halbe Meile. Gut Hundert Schritt hinter der Brücke hatte das Floß angelegt. An der Hafenmeisterei führt eine Straße in die Stadt, die sich nach dreißig Schritt gabelt. Links oder rechts ist die Frage.

Melachath wendet sich nach links.

Große Häuser, möglicherweise Kontore säumen die Straße. Nach sechzig Schritt kommt eine Kreuzung, links geht es in eine kleine, düstere Gasse, die Straße geradeaus ist von größeren Mehrfamilienhäusern gesäumt, die nach rechts genauso. An einer Ecke der Kreuzung befindet sich das Gasthaus "Löwen".

"Diese Lokalität sollte man sich merken", bemerkt Randirion mit einem Blick auf das Gasthaus. "Wir müssen uns noch um eine Unterkunft kümmern." Den Rappen am Zügel geht er weiter Melachath nach.

Kurz nickt der Aranier dem Cavalliere zu, dann wendet er sich nach rechts.

In einem der Häuser links hat ein Juwelier sein Geschäft.

Nach 120 Schritt geht nach rechts eine Straße ab. An der Ecke steht ein kleiner Firuntempel.

Für einen kleinen Augenblick kniet sich der Krieger vor dem Schrein nieder, neigt den Kopf und schließt die Augen.

Leise flüstert er: "Herr der Jagd, in der nächsten Zeit brauchen wir Deine Hilfe bei der Jagd auf ein ungöttliches Wesen, dass vermutlich schon einen Diener Deines stillen Bruders getötet hat, gib uns die Kraft, ihm zu trotzen und Deine Kinder auf Dere zu schützen."

Firutin bleibt ebenfalls stehen, um ein stummes Gebet an den Jagdgott zu richten, welches einen recht ähnlichen Inhalt hat. Obwohl er sich inzwischen einem anderen Herrn verschrieben hat, fühlt er doch immer noch eine stärkere Verbundenheit zu Firun als zu den anderen unter Borons Geschwistern.

Auch Randirion hält andächtig inne, spricht in Gedanken ein Gebet und schickt seine Bitte um eine erfolgreiche Jagd an den Weißen Jäger. Sie werden Sein Wohlwollen gut gebrauchen können ... dann setzt er seinen Weg fort und folgt dem Aranier.

Dann folgt er dem Straßenverlauf.

Die Straße macht einen leichten Bogen nach links, dann kommt nach fünfzig Schritt eine Kreuzung. In allen Richtungen ist die gleiche dichte Bebauung zu sehen.

Die Helden orientieren sich kurz: Der Fluss müsste genau in ihrem Rücken sein.

Firutin geht geradeaus weiter, weg vom Fluss.

Nach fünfzig Schritt geht eine Straße nach links ab.

Melachath schaut rein, aber auch nach vorne.

Die Bebauung ist in beiden Richtungen gleich dicht. Es gibt keine besonders auffälligen Häuser.

Ein Mann, der Kleidung nach ein Handwerker, spricht die Gruppe an. "Sucht ihr etwas bestimmtes?"

"Effendi, wir suchen den örtlichen Borontempel, könnt Ihr uns behilflich sein?"

Der Mann scheint sich zu freuen, helfen zu können. "Ihr seid schon fast da, Ihr müsst nur hier in die Obergasse", er zeigt in die Abzweigung, "und der Straße folgen. Es sind keine 200 Schritt mehr."

"Seid bedankt, Meister, für Eure hilfreiche Auskunft", dankt der Cavalliere dem Mann freundlich. Er wendet sich der Abzweigung zu.

Die Obergasse macht einen leichten Rechtsbogen. Auf der linken Seite fällt das Haus eines Apothekarius auf.

Randirion merkt sich das Haus des Apothekarius ebenso wie das des Juweliers.

Etwas später geht eine Gasse links Richtung Tommel ab, und dann kommt endlich eingezwängt zwischen Wohnhäuser der Borontempel auf der rechten Seite. Das zerbrochene Rad über dem Eingang ist ein unverkennbares Zeichen.

"Hier wären wir also", meint Randirion bei der Betrachtung des Tempels. Er kraust die Stirn und mustert seinen Rappen. "Monsieur Borondino?" ruft er Firutin nach. "Ich denke, Ihr müsst ohne mich einen Besuch des Tempels vornehmen, solange ich mein Pferd nicht untergebracht habe."

Der Geweihte hält inne und blickt zurück. Ach ja, das Pferd ... er sieht sich um, ob man es hier irgendwo anbinden kann.

Ganz rechts an der Seite des Gebäudes gibt es einen in die Hauswand eingelassenen Eisenstange.

Randirion folgt dem Blick Firutins und runzelt die Stirn. "Ihr meint doch nicht etwa, ich solle den Hengst samt Gepäck unbeaufsichtigt hier abstellen?" fragt er skeptisch.

Firutin zuckt mit den Schultern und nickt. Die Gegend sieht ihm nicht danach aus, als ob hier skrupellose Diebe alles klauen, was nicht niet- und nagelfest ist. Und Wertsachen kann Randirion ja herausnehmen, falls er welche hat. Naja, so wie er aussieht, hat er sicher welche, setzt der Geweihte in Gedanken hinzu.

Der Cavalliere schüttelt energisch den Kopf. "Non, ich lasse Sire hier nicht unbewacht stehen." Er schaut sich suchend nach einem geeigneten Pferdejugen um, der sich seinen Tagessold aufzubessern gedenkt.

Wie in jeder Stadt Aventuriens gibt es auch hier Straßenjungen, die die kleine Gruppe interessiert beobachten.

Der Cavalliere mustert die Jungs einen Moment, dann winkt er einen von ihnen, der einen ordentlichen Eindruck macht, zu sich her.

Der kommt hergehüpft. "Ja?" fragt er fröhlich. "Kann ich helfen?"

Lächelnd über das fröhliche Wesen des Jungen nickt Randirion ihm zu. "Ich denke ja", meint er ernst. "Kennst du dich mit Pferden aus und willst dir ein paar Silbertaler verdienen?"

"Silber!" Der Junge ist vor Überraschung sprachlos.

"So ist es", erwidert der Cavalliere nickend. "Für eine verantwortungsvolle, ordentlich ausgeführte Aufgabe erhält man seinen berechtigten Lohn." Prüfend mustert er den Jungen. "Du wachst darüber und achtest darauf, dass sich niemand meinem Rappen und seinem Gepäck nähert oder etwas entwendet, und erhältst dafür zwei Silbertaler. D'accord?"

Der Junge ist einen Moment wie erstarrt. Dann besinnt er sich: "Für 2 Silbertaler stehe ich Euch für eine Woche, äh, drei Tage, von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang zur Verfügung, Herr!"

"Wenn du das anbietest, werde ich dazu nicht nein sagen." Randirion lächelt ihm zu. "So sei es also, du bist hiermit zu meinen Diensten angestellt, für drei Tage.

Nenne mir deinen Namen und schwöre bei den Zwölfen, dass du mir treu dienen wirst, so bekommst du den ersten Silbertaler, wenn ich aus dem Tempel wieder zurück bin, und den zweiten, wenn ich nach den drei Tagen mit deiner Arbeit zufrieden bin."

"Alrik ist mein Name Herr, und ich schwöre bei den Zwölfen und besonders bei Phex, dass ich Dir treu dienen werde!" Der Junge wirkt fast ein wenig ergriffen, von seinem Schwur.

Ernst nimmt der Cavalliere seinen Schwur entgegen und nickt. "Bien, bei den Göttern, Alrik, nehme ich dich beim Wort." Er führt Sire zu der Eisenstange, bindet ihn fest und klopf ihm beruhigend den Hals, bevor er sich noch einmal dem Jungen zuwendet. "Deine Aufgabe ist dir bewusst. Erfülle sie gut." Seine Augenbraue zuckt kurz hoch, dann folgt er Firutin in den Tempel.

Firutin wartet, bis Randirion mit seinem Handel fertig ist. Geduld ist eine Tugend, die Boron wohlgefällig ist.

Dann klopf er am Tempeltor an. Auf das Firutins Klopfen hin schwingt die Tür ohne Geräusch auf und gibt den Blick auf einen riesigen achteckigen Saal frei, in dem eine zwei Schritt breite Treppe nach unten führt. Ein kahlgeschorener Tempeldiener fragt die Helden durch stumme Blicke nach ihrem Begehrt.

Sich diskret zurückhaltend grüßt der junge Adlige den Borongeweihten respektvoll mit einer stummen Verbeugung. Seinem Begleiter, Monsieur Borondino, einen kurzen Blick zuwerfend, überlässt er diesem die gezielte Ansprache im Tempel seines Herrn.

Auch der Aranier verbeugt sich.

Firutin tritt auf ihn zu und verneigt sich. "Boron zum Grube", sagt er kurz. Dann übergibt er ihm das Schreiben, das ihm in Punin mitgegeben wurde und das seine Mission erklärt.

Der Tempeldiener wirft nur einen Blick auf das Siegel, dreht sich dann um und geht zu einer Treppe. Firutin hat das unausgesprochene Signal verstanden zu folgen.

Und so tut er das auch.

Auch der Aranier.

Der Tempeldiener geht an der Treppe vorbei in einen Gang und bleibt vor einer schmucklosen Tür am Gangende stehen, klopf an, und öffnet sie dann nach kurzem Warten. In einer schmucklosen Zelle steht ein Borongeweihter Mitte 30. Der Tempeldiener übergibt ihm das Schreiben, verneigt sich und geht. Ohne weitere Präliminarien erbricht der Geweihte das Siegel und beginnt zu lesen.

Als der Geweihte fertig mit dem Lesen ist, stellt er sich vor: "Nercis." Danach schaut er kurz zu Randirion und Melachath und danach mit einem fragenden Gesichtsausdruck zu Firutin.

Firutin bittet seine Begleiter mit einem Blick, und falls nötig auch mit einer auffordernden Geste, sich selbst vorzustellen.

"Melachath ibn Shemirhija, Hüter der Rosen der Nacht aus dem fernen Land in dem die Aranien wachsen." Der Aranier verneigt sich erneut.

Anständig verneigt auch Randirion sich respektvoll. "Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin, zu Euren Diensten", spricht er knapp.

"Kommt mit!" Der Hochgeweihte des Tempels, zumindest ist er als solcher für Firutin erkennbar, führt das Trio zur gegenüberliegenden Zelle. Hier ist offensichtlich etwas passiert.

"18. Praios", erklärt Nercis. Bett und Laken sind zerwühlt, die Bezüge zerrissen, Stuhl und Schreibtisch umgeworfen, das Fenster ist zerschlagen (seltsamerweise liegen kaum Holz- oder Glassplitter im Raum), und vor dem Fenster sind auch einige inzwischen eingetrocknete Blutstropfen zu finden.

Firutin legt seine Sachen am Eingang ab und sieht sich gründlich im Zimmer um. Besonderes Augenmerk legt er auf zerrissene Kleidung und auf Spuren wie Haare, Krallen, Erde, Nadeln, ...

Er schaut auch nach, ob vielleicht Glassplitter auf der anderen Seite des Fensters, also außen, liegen.

Zerrissene Kleidung ist nicht zu sehen, auch nicht Haare, Krallen, Erde, oder Nadeln. Auf der anderen Seite des Fensters liegen mehr Glassplitter als drinnen.

Firutin schüttelt den Kopf und wendet sich an den Hochgeweihten. "Zeugen?" fragt er. "Spuren?"

"Keine. Das ist alles." Der Hochgeweihte wirkt sehr ruhig. Zu ruhig. Firutin hat das Gefühl, dass der Hochgeweihte etwas verheimlicht. Randirion ist sich sicher, dass der Borongeweihte etwas verheimlicht.

In der Zwischenzeit untersucht der Krieger das Bett und unter dem Bett nach Spuren.

Er findet nichts neues.

Randirion hat erstaunt die Augenbrauen hochgezogen, als der Geweihte das Datum erwähnt. "Ihr habt also nichts verändert, seit Seine Hochwürden Baranos entführt wurde?" fragt er nach, während er Firutins Untersuchung verfolgt, ohne ihm in die Quere kommen zu wollen.

"Nein", erwidert der Borongeweihte kurz.

"Wie viele haben sich das hier schon angesehen?" Auch Randirion versucht nun, sich kurz zu fassen.

Fast scheint der Geweihte zu seufzen. "Zu viele."

Der Cavalliere schnaubt kurz. "Dann dürften eventuelle Spuren möglicherweise nicht mehr vorhanden sein", vermutet er.

"Keiner durfte etwas anfassen", erläutert Nercis.

Firutin schaut sich noch die Fensterläden an. Wie sind sie befestigt? Sind sie auch zerstört, und wenn ja, wie?

Der Riegel ist zerbrochen. Jeder der zwei Flügel des mittelgroßen Sprossenfensters besteht aus vier Scheiben. Es könnte sein, dass der Riegel von innen aufgebrochen wurde, aber Firutin ist sich nicht ganz sicher.

Der Aranier schaut am zerstörten Fenster nach weiteren Spuren, Abdrücke an der Wand, Stofffetzen, Fellfetzen, wie liegen die Scherben?

Er findet auch nicht mehr heraus als Firutin.

Mit skeptisch zusammen gezogenen Augenbrauen schaut der Cavalliere zu seinen Gefährten hinüber. Haben Firutin und Melachath es auch bemerkt?

Das ist noch längst nicht alles, was sie wissen müssen ... doch wie entlockt man einem einsilbigen Borongeweihten mehr an Informationen?

Monsieur Borondino sollte es wissen ... Randirion beobachtet ihn einen Moment und stellt fest, dass der seinen Mitbruder konzentriert betrachtet.

Schweigend sieht er seinen Bruder an und wartet. Bei vielen Leuten führt das schon zum Erfolg, weil sie die Stille füllen müssen, bei einem anderen Geweihten aber eher nicht. Dennoch wird Nercis so erfahren, dass Firutin etwas gemerkt hat und mehr wissen will.

An und für sich ist das Hüten von Geheimnissen, anstatt sie auszuplaudern, ja sehr zu befürworten. Wenn es hier aber zur Aufklärung der Sache beitragen würde, sollte Nercis schon etwas sagen.

Aber Firutin glaubt auch, dass ein Hochgeweihter durchaus selbst beurteilen kann, wann man schweigen und wann man reden sollte.

Nercis atmet fest aus und ein. "Der Apotheker Aluris. Ein ehrenwerter Mann. Baranos war dort. Häufig."

"Aha." Weiter äußert sich Randirion nicht zu dieser Aussage, er denkt sich seinen Teil aufgrund der Zustände hier. So langsam wachsen Zweifel in ihm, an eine Entführung zu glauben.

Firutin nickt und dringt nicht weiter in den Hochgeweihten. Lieber sollte man diesen Apotheker aufsuchen.

Er ist hier vorerst fertig und sieht fragend seine Gefährten an, ob sie noch weitere Untersuchungen anstellen oder weitere Fragen stellen wollen.

Randirion sieht keinen Sinn darin, jemandem, der lieber dem Schweigen frönt, noch weitere Fragen stellen zu wollen. So schüttelt er auf den fragend Blick seines Gefährten leicht den Kopf. Warum Worte verschwenden, die auf keinen fruchtbaren Boden fallen?

Als die drei nach einer kurzen Verabschiedung auf der Straße stehen, wird deutlich, dass die Dämmerung begonnen hat. Es ist Zeit sich eine Unterkunft zu suchen. Alrik und Randirions Streitross sind noch da.

"Exzellent!" Zufrieden geht Randirion auf Alrik zu und drückt ihm den Silbertaler in die Hand. "Und nun sei so gut, Alrik, und führe uns zu einem Gasthaus, wo man eine passable Unterkunft und ein gutes Essen erwarten kann. Du wirst selbstverständlich dort ebenfalls Kost und Logis finden." Er dreht sich zu seinen beiden Gefährten um. "Ihr seid doch damit einverstanden?" fügt er pro forma hinzu.

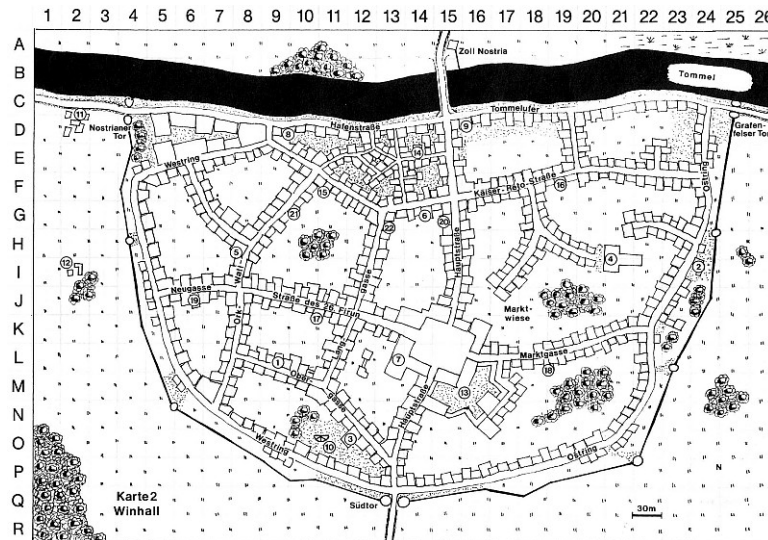
Firutin nickt, obwohl er findet, dass Randirion den Jungen zu sehr verwöhnt.

"Natürlich, Effendi."

"Die Beilunker Reiter gehen gern in die Grenzwatch zu Frau Arkenfels. Dorthin?" schlägt Alrik vor.

"Wenn es sich derart empfiehlt, dann führe uns dorthin, junger Mann", erwidert Randirion, der Sire losmacht und Alrik auffordernd ansieht.

Alrik führt die drei am Südtor vorbei und dann entlang des Ostringes, der parallel zur Stadtmauer verläuft zu einem kleinen Gasthaus.



Als klar ist, dass es ein freies Zimmer für die Reisenden gibt, verabschiedet sich Alrik artig: "Ich werde morgen kurz nach Sonnenaufgang wieder da sein."

"Ich bedauere zwar, dass du uns nicht noch Gesellschaft leisten und etwas über Stadt und Leute erzählen möchtest", antwortet der Cavalliere, der seinen Rappen zu seiner Zufriedenheit im Stall untergebracht sieht, dem Jungen freundlich. "Doch so haben wir es vereinbart ... so finde dich morgen früh pünktlich hier wieder ein. Ich wünsche eine gute Nacht und angenehmen Schlaf in des Herrn Borons Schutz."

Firutin nickt bekräftigend.

Nachdem der Junge gegangen ist, wendet sich Firutin an seine Begleiter. "Keine Wolfspuren", informiert er sie. "Das Fenster wurde vielleicht von innen zerbrochen."

Randirion spitzt den Mund. "Zumindest keine Spuren, die auf Gewalteinwirkung durch einen Werwolf auf den Geweihten schließen lassen ...", sinniert er. "Und wenn Seine Hochwürden Baranos ..." Er schüttelt den Kopf. "Reine Spekulation. Wir sollten morgen früh sofort den Apothekarius Aluris aufsuchen, um uns nach den Gründen für die häufigen Besuche Seiner Hochwürden zu erkundigen", schlägt er vor.

Firutin nickt, obwohl er es eigentlich nicht für ungewöhnlich gehalten hätte, dass ein Bruder einen Apothekarius besucht. Viele Mittel, die beim Schlaf und bei der Meditation helfen, werden dort hergestellt.

Auf dem Weg zum Gasthaus hat er etwas an den Fingern abgezählt und auch das will er seinen Gefährten noch mitteilen. "18. Praios war ein volles Madamal."

"Das würde meine Theorie bekräftigen ..." sinniert der junge Adlige.

<<>

Frau Arkenfels, ein mütterlicher Typ, führt ihn ihrem Hause ein strenges aber herzliches Regiment. Der Gasträum ist zum Abendessen gut gefüllt, das Essen ausgezeichnet.

Es sieht für die drei so aus als müssten sie sich irgendwo dazu setzen und an dem einzigen Tisch, an dem noch drei Plätze frei sind, sitzen eine junge Frau in der Gewandung der Rondrakirche, und ein großer recht kriegerisch aussehender blonder Mann. Sie scheinen stark in eine Diskussion vertieft zu sein und haben die Neuankömmlinge nicht bemerkt.

Der Aranier tritt an den Tisch, räuspert sich kurz und macht eine leichte Verbeugung ehe er spricht: "Rondra zum Gruße, erhabene Effendis des Nordens. Melachath ibn Shemirhija von Nasir Alkid. Dürfen meine Begleiter, der Cavalliere Randirion und Firutin, seines Zeichens Geweihter des eisigen Gottes, und ich uns zu Euch gesellen?"

Die Geweihte schaut erstaunt über die Unterbrechung ihrer Diskussion auf und antwortet: "Rondra zum Gruß! Da hier noch freie Plätze sind, die wir nicht benötigen dürft Ihr Euch selbstverständlich niederlassen.

Da Ihr Euch so artig vorgestellt habt: Mein Reisebegleiter ist Herr Oberst Connor Sturmfels, von den Streitkräften derer zu Schwarzenberg.

Und ich bin Marchessa Cassjarella d'Isliquor, Ritterin der Göttin, aber *Euer Gnaden* ist respektierlich genug - wir sind ja unter uns!"

Als sein Name fällt, deutet Connor eine Verbeugung im Sitzen an und macht auch keine Anstalten aufzustehen, als die drei Neuankömmlinge sich ihren Platz suchen.

Wer die Geweihte bei diesen Worten genauer beobachtet, kann erkennen, dass ihr dabei der Schalk in den Augen blitzt.

"Rondra zum Gruß", antwortet Firutin knapp, aber korrekt. Dass die Geweihte ihn im Namen ihrer statt seiner Gottheit begrüßt, stört ihn nicht weiter. Viele fühlen sich nun mal - völlig zu unrecht - unwohl dabei, den Namen des Totengottes in den Mund zu nehmen, und offensichtlich sind selbst die mutigen Rondrianer nicht davor gefeit.

Auch ist er ganz zufrieden mit den Tischgenossen, sind es doch sicher fromme und höfliche Leute.

Und wer statt dessen den blonden Krieger betrachtet, kann wesentlich deutlicher erkennen, dass er nur sehr mühsam ein breites Grinsen unterdrückt.

Aufmerksam nimmt er dann die drei Gestalten in Augenschein, seine strahlend blauen Augen mustern jeden eindringlich, aber kurz.

"Wo waren wir gerade stehen geblieben?" fragt Cassjarella Connor und versucht den verlorenen Gesprächsfaden wieder aufzunehmen.

"Du hattest freundlicherweise angemerkt, dass dieser Ulbrecht heute morgen überhaupt keine Ahnung hat, wie man mit einem zweihändigen Schwert umgeht und damit fast seinen Übungspartner in zwei Teile gehackt hätte. Und ..." - Connor macht eine kurze Kunstpause - "... nebenbei erwähnt *man* hätte besser darauf achten sollen, ob er sich nicht eher um Morgensternschwinger geeignet hätte, als den Anfängerkursus der Zweihandführung zu gefährden." Ein liebenswürdiges Lächeln umspielt seine Lippen, während er Cassjarella mit dem Weinbecher zu prostet und einen kleinen Schluck nimmt.

Bei dem *Du* blitzen die schwarzen Augen der Geweihten zornig auf, eigentlich ist es ihr immer noch nicht genehm von Connor geduzt zu werden, aber sie muss an dem Abend als er ihr das Du angeboten hat einfach zu betrunken gewesen sein, um die Krieger widersprechen zu haben.

Wie immer ignoriert Connor, wenn die Geweihte ihre Förmlichkeit "auspackt" oder auf läppische Floskeln Wert legt.

Seine Blicke wandern aus den Augenwinkeln unwillkürlich immer wieder zu den neuen Tischgenossen.

"Eben!" Cassjarella nimmt ein Schluck. "Aber was soll es, wenn der Bürgermeister jetzt jeden zu seinem Büttel machen will, aus Angst die Werwölfe kommen in die Stadt. Ich denke, wir sollten statt weiter den Untalentierten Unterricht zu geben lieber selber auf die Suche gehen und dem Ganzen ein Ende bereiten!"

Der Aranier setzt sich gerade, als diese Worte ihn aufhorchen lassen und er kurz zögert.

"Hmm." brummt der Krieger. "Wohl war, wohl war. Mir wäre es auch lieber, etwas zu unternehmen, als die Kinder beim Stockschiessen zu bemuttern ..." Er seufzt und nimmt einen weiteren Schluck aus dem Becher, den er anschließend nachdenklich in den Händen dreht und in die tiefrote Flüssigkeit starrt.

"Dann lass uns Morgen einfach die Spuren aufnehmen und den Bürgermeister mit seinen Bütteln einen guten Mann sein lassen. Prost!" Cassjarella hält dem Krieger den Becher hin. "Dann ist das beschlossen, bei der Leuin!"

"So sei es!" erwidert der Krieger und trinkt seinen Becher in einem Zug leer, ehe seine Hand zu einem an den Tisch gelehnten zweihändigen Schwert - Wissensde erkennen den klassisch maraskanisch geformten Griff nebst Parierscheibe eines hervorragend gearbeiteten Tuzakmessers - gleitet und dieses fast zärtlich streichelt.

Randirion mustert die beiden Gäste an dem Tisch freundlich, zieht seinen Hut und deutet eine Verbeugung, um sogleich die Vorstellung durch seinen Begleiter zu vervollständigen. "Euer Gnaden, Herr Oberst, verzeiht die Störung. Gestatten, Cavalliere Don Randirion ya Calmatin, es ist mir ein Vergnügen, Eure Bekanntschaft zu machen." Ein Lächeln umspielt seine Mundwinkel, als er sich einen Stuhl und Platz nimmt und anschließend die Bedienung herbeiwinkt.

"Endlich mal ein Kavalier!" meint Cassjarella zu Connor und nickt ihm freundlich zu, dabei fällt ihr eine der dicken schwarzen Locken in die Stirn, die sie dann weg pustet.

"Ja, offenbar ein gebildeter und kultivierter Mann." stimmt der Krieger ihr zu und erwidert das offene Lächeln seines Gegenüber. "Was führt Euch und die Euren in die Mauern dieser Ansiedlung?" fragt er, wobei Cassjarella bemerkt, wie Tonfall sowie Art und Weise des Umgangs von Connor ansatzlos weg von ihrer Kameradschaftlichkeit, hin zu kollegialer Höflichkeit unter Kämpfern wechselt. Dieses "Talent" war ihr bislang noch nicht aufgefallen, hat sich der Krieger doch stets als rauer Frontkämpfer gegeben ...

"Die Nachrichten, die von Werwölfen berichten, haben uns hierher geführt", antwortet Randirion freund-

lich. "Wie mir scheint, gedenkt auch Ihr, Euch der Hatz anzunehmen", stellt er nach dem Gehörten fest.

"Ihr seid nicht die ersten, die davon gehört haben, aber vielleicht sind wir die ersten, die auch zurück kommen ...", meint Cassjarella lakonisch.

"Hmm." brummt der Krieger. "Wir sind beide schon eine Weile in der Stadt. Am Anfang hielt ich das alles für einen mächtigen Mummenschanz. Schließlich habe ich schon das ein oder andere *sehr Merkwürdige erlebt und überlebt*. Habe gedacht, dass sich die Jüngelchen da nur falsche Vorstellungen von Kampf und Glorie gemacht haben und deshalb verschwunden *bleiben wollten*. Weil sie mächtig eine auf die 'Glocke' bekommen haben." fügt er mit einem schiefen Grinsen hinzu. "Aber so nach und nach sind alle mächtig nervös geworden. Die Obrigkeit hat die Ausbildung und Ausrüstung der Büttel verstärkt. Und das *ist* merkwürdig." Connor nimmt einen weiteren Schluck aus dem Becher, den der Wirt inzwischen erneut gefüllt hat. "Aber auch das zeigt keine Wirkung. Und jetzt haben wir" - sein Blick wandert zu Cassjarella und nimmt einen sehr leicht verträumten Ausdruck an - "vor, ein altes Versprechen zwischen und zu erfüllen. Wir werden uns die Sache mal ansehen."

Interessiert hört sich der Cavalliere die Geschichte des Kriegers an.

"Habt Ihr Euch ebenfalls schon die Räumlichkeiten im Tempel angesehen, aus denen der Hochgeweihte verschwunden ist?" will er wissen.

Firutin lächelt ironisch. Noch mehr, die sich das Zimmer ansehen werden. Er glaubt nicht, dass sie noch etwas finden werden. Aber vielleicht ist es ja auch günstiger, wenn zumindest die Diener der Götter miteinander arbeiten. Und er kann Nercis weiteren Besuch ersparen.

"Zum Tempel des Herrn Boron müsst Ihr dafür nicht mehr", bemerkt er daher.

Der Blick des Kriegers wandert zu Cassjarella. Eine unausgesprochene Frage steht in seinen Augen. Als aber die Geweihte ebenfalls nur andeutungsweise die Schultern zuckt, antwortet er Randirion: "Nun, nein. Wir waren bislang, äh, anderweitig beschäftigt und haben den Ort selbst nicht besichtigt. Euren Worten entnehme ich, dass Ihr Euch den Tempel angesehen habt. Was habt Ihr dort herausgefunden?" Connor klingt interessiert.

"Wie es aussieht, wurde nicht in des Hochgeweihten Räumlichkeiten eingebrochen", antwortet der junge Adlige ein einem Blick auf Firutin. "Es sieht eher nach einem hastigen Ausbruch aus."

"Und keine Wolfsspuren", ergänzt Firutin. Es waren zwar sowieso nicht die Räumlichkeiten des Hochgeweihten, aber er hält es nicht für nötig, dieses Detail zu korrigieren.

"Ahhh." macht Connor. Im Moment ergibt das für ihn noch keinen Sinn. Es sei denn ... 'Aber nein, das ist doch zu weit hergeholt, oder doch nicht?' Seinem Gesichtsausdruck zufolge denkt er angestrengt über etwas nach und scheint seine Umgebung für den Moment vergessen zu haben.

"Das heißt, Euer Gnaden, Ihr seid auch wegen des Werwolfs hier?" fragt Cassjarella direkt. "Nun ja, ich dachte auch eher an die beiden Gutshöfe von denen zwei Knechte verschwunden sind, Ihr wisst davon?"

Firutin schüttelt den Kopf und sieht sie fragend an.

"Bei Eurer Redseligkeit könnten man Euch für einen Diener des Totengottes und nicht des Wintergottes halten." stellt Cassjarella fest.

Firutins Blick verfinstert sich. Von solchen Scherzen hält er nichts. Und anhand seiner Robe und Haartracht (wenn man die Glatze so bezeichnen will) ist er schließlich eindeutig als Boroni zu erkennen.

"Na prima! Noch so einer ..." stöhnt Connor gespielt beleidigt, aber sehr leise.

Cassjarella hat zwar nicht verstanden, was der Krieger gesagt hat, aber sie kennt ihn schon genau genug, um seine den Zwölfen missfallende Grundeinstellung zu erahnen. Daher erntet Connor - mal wieder - einen strafenden Blick von der Geweihten.

Diesen Blick bemerkend erwidert dieser unschuldig: "Was denn? Geht doch - wie immer - nicht gegen Dich ...!"

Um eine weitere nicht endende Diskussion zu vermeiden, wendet sich die Geweihte Firutin zu.

"Schaut mich nicht so an als will ich Euch fressen", meint die Geweihte als sie den Blick Firutins bemerkt. "Euer Gefährte hat Euch schließlich so vorgestellt, obwohl ja Euer Äußeres in meinen Augen dagegen sprach.

Aber meint Ihr nicht auch, da wir schließlich das gleiche Ziel haben, wäre es da nicht den Göttern gefällig, wenn wir Morgen Herrn Boron, die Leuin und den Zehn bitten unsere Queste mit ihrem Segen zu begleiten?"

Firutin atmet einmal durch und nickt. Dann wartet er erst einmal, ob Cassjarella nun von den Knechten erzählt oder jemand anders das Gespräch fortsetzt.

Als sein Blick zu dem blonden Krieger wandert, sieht er diesen sich zurücklehnen. Offenbar ist er nicht derjenige, der berichten wird.

"Es ist nicht nur der Borongeweihte verschwunden - das war in einer Vollmondnacht!" erklärt nun Cassjarella. "Sondern genau einen Vollmond später ein Knecht aus einem Gutshof vor der Stadt und am 6. Efferd ein weiterer Bauer aus der Gegend. Und dann hier und da noch einer, aber ob man das alles mit dem

Werwolf überein bringen kann, wissen die Götter ... und die Inquisition!"

Das Gesicht des Araniers verzieht sich, nur zu genau weiß er, was die Geschichtsbücher über Praioten und Rondrianer schrieben.

Im Laufe des Abends lernt sich die Gruppe besser kennen. Die Persönlichkeiten der fünf sind sehr unterschiedlich, aber wenn es um Werwölfe geht, dann sollte man wehrhaft sein und auf die Götter vertrauen können. Und das ist bei dieser Gruppe bestimmt der Fall.

Da die Rondrageweihte und Oberst Sturmfels schon etwas länger in Winhall sind, können sie noch mit ein paar zusätzlichen Informationen aufwarten, die sie in den letzten Tagen aufgeschnappt haben.

Viel ist es auch nicht, was die beiden gehört haben, hauptsächlich irgendwelche Gerüchte von den zu Bütteln gepressten Bürgern und Bauern.

Aber diese gibt Cassjarella wieder.

"Also wir haben die folgenden Gerüchte gehört:

'Diese verfluchte Druidin steckt dahinter' - was aber eine Druidin, zumal wir hier gar keine gesehen haben, damit zu tun haben mag, ist uns nicht klar."

'Druidin? Vielleicht die, die uns der Einsiedler genannt hat', erinnert sich Firutin.

"Ach Quatsch, das ist das Werk eines nostrischen Kriegsmagiers, um das Gebiet für Andergast uninteressant zu machen.' - wie Ihr wisst wärt der Krieg zwischen den beiden Königreichen schon Jahrhunderte, einige sagen Jahrtausende.

'Irgendwer hat Firun gelästert, und der schickt uns jetzt seine Wölfe, wir sollten Opfer darbringen.'"

Beide Gerüchte tut Firutin als offensichtlich unsinnig ab.

"Und das Beste: *'Sogar Garbatz der Troll hat seine Fellhose gestrichen voll.'*"

'Ein Troll?' wundert sich Firutin, geht aber nicht weiter darauf ein.

"Da kocht allerdings eine überaus phantastische Gerüchteküche", meint Randirion mit leichtem Kopfschütteln dazu. "Es gibt hier in der Gegend also einen Troll namens Garbatz, hmm ... und wer ist diese Druidin und wo lebt sie?" fragt er nach, denn er muss an Yandaha denken, die angebliche Freundin des

Kräuterkundigen Anguillar, die in den nostrischen Wäldern leben und sich mit Kräutern gegen die Lykanthropie auskennen soll. Sie wollten er und seine Begleiter noch aufsuchen. Und da man ja gerade in der Grenzwacht ist ... könnte hier auch jemand von ihrem Aufenthaltsort berichten können.

Die Antwort Cassjarellas ist ein Schulterzucken. 'Woher sollen wir das denn wissen?' denkt die Geweihte. 'Wir haben doch selber erst gerade überlegt Erkundigungen einzuholen ...'

Als sie aber noch einmal genauer nachdenkt, fällt ihr ein, dass alle, die auf Werwolfhutz gehen, sich nach Nostria begeben, in die Wälder nördlich des Tömmel.

Nachdem Cassjarella einen weiteren Schluck aus ihrem Becher genommen hat, antwortet sie doch dem Cavalliere. "Wer oder wo Troll oder Druidin sind, kann ich Euch nicht sagen, Monsieur, aber bislang haben alle auf der Suche nach dem Werwolf die Grenze nach Nostria übertreten und sind gen Norden aufgebrochen."

"Davon habe ich auch schon gehört", erwidert Randirion, der die Artikel aus der Havena-Fanfare noch gut in Erinnerung hat.

"Scheinbar weiß die ganze Welt mehr als wir hier vor Ort ..." Cassjarellas Aussage ist nicht direkt an Randirion adressiert, sondern einfach in den Raum gestellt.

"Wir waren ja auch anderweitig beschäftigt." erinnert Connor die Geweihte.

"Ja, bei Rondra, das waren wir, aber war das die richtige Beschäftigung?" fragt sie zurück.

"Selbst im Nachhinein ist diese Frage nicht mit Sicherheit zu beantworten." erwidert der Krieger unbestimmt. "Jetzt sollten wir aber nach vorn schauen." Dann wendet sich Connor wieder an Randirion: "Habt Ihr Euch schon für eine Bleibe entschieden? Nächtigt Ihr hier?"

"Ja", antwortet der Cavalliere. "Das Gasthaus wurde uns empfohlen und es macht einen ordentlichen Eindruck. Und Ihr?"

"Es gibt hier im Ort nicht viel Besseres", antwortet die Geweihte.

Amüsiert zieht Randirion eine Augenbraue hoch. "Das beantwortet meine Frage, Euer Gnaden", bemerkt er schmunzelnd.

ERKUNDIGUNGEN IN WIPHALL

Nach einer ruhigen Nacht und einem herzhaften Frühstück macht sich die frisch gefundene Gruppe geführt von Alrik, der pünktlich zur Stelle war, auf zum Apotheker Aluris.

Connor erscheint in einem aus Hose, Jacke und Weste bestehenden, nachtblauen Aufzug. Ein kurze Schwert steckt im Gürtel, das Tuzakmesser trägt er locker in der Hand. Eine Rüstung in der Stadt zu tragen findet er übertrieben.

Auch Cassjarella erscheint ohne das übliche Kettenhemd und auch Rondrakamm und Barbarenschwert sind im Gasthaus geblieben.

Auf dem Weg zur Apotheke fragt die Geweihte ihre neuen Begleiter: "Seid ihr eigentlich beritten?"

Firutin, der seinen Bogen auch im Gasthaus gelassen hat, schüttelt nur den Kopf.

"Nein, leider nicht, Effendi, wir müssen den qualvollen Weg auf unseren gebeutelten Sohlen vollführen."

'So schlimm war's nun auch wieder nicht', denkt sich Firutin, der nie ein Pferd besessen hat.

Randirion, wie üblich gekleidet, doch ohne Balestrina, antwortet ihr. "Ich habe mein Pferd im Stall unserer Wirtschaft stehen, Euer Gnaden, doch meine Begleiter sind nicht beritten." Er schaut sie fragend an. "Warum interessiert es Euch, wenn ich fragen darf?"

Interessiert hört der Krieger zu. Sollten sie ebenfalls in den Norden aufbrechen, wäre es schon nützlich, keine Fußgänger dabei zu haben. Obwohl Connor am liebsten zu Fuß kämpft, hat der Betrieb seines Gestüts und die Bequemlichkeit des Reitens als Reiseform ihn zumindest diesbezüglich eines besseren belehrt.

"Nun", antwortet die Geweihte. "Wir wollen uns doch auf die Hatz nach einem Werwolf - so vermuten wir doch alle - begeben. Und da sollten wir doch beweglich und schnell sein."

Dann wendet sie sich an Connor: "Was meinst Du, ob der Bürgermeister noch zwei Pferde zur Verfügung stellt?"

"Wenn wir ihn ganz 'lieb' bitten, dann sicher." Verschmitzt zwinkert er der Geweihten zu. "Ansonsten können wir sicher in der Akademie leihweise zwei Reittiere für unsere Begleiter erbitten." fügt er dann hinzu.

"Irgend etwas fällt uns schon ein." Da ist der Krieger zuversichtlich.

"Bestimmt ..." antwortet Cassjarella, dann wendet sie sich wieder an die anderen: "Was führt Euch zu der Apotheke?"

"Nun, wir erfuhren im Tempel, dass Seine Hochwürden Baranos den Apothekarius Aluris häufig aufsuch-

te", erwidert der Cavalliere. "Die Frage stellt sich nun, warum, weswegen man dort nach den Gründen forschen sollte."

"Ja, das ist ein guter Grund", nickt die Geweihte. "Komisch, das davon bislang keiner berichtet hat ..."

"Es hat auch etwas gedauert, bis wir diese Information erhielten", räumt Randirion ein. "Die Diener des Schweigsamen folgen gewissenhaft ihren Lehren."

Firutin schweigt dazu.

"Ich frage mir nur, wer das was von wem will ..." sinniert der Krieger laut, ohne jemand direkt anzusprechen.

Die Apotheke des Aluris ist ein zweistöckiger alter Fachwerkbau mit spitzem Giebel. In der Mitte des ersten Stocks ist ein Erker mit drei Fenstern. Über der eichenen Eingangstür hängt ein Bronzeschild mit der Aufschrift *A. Mengreyths Kräuter und Tincturen*.

Als die fünf ins Gespräch vertieft vor der Apotheke angekommen sind, tritt Cassjarella an die Tür und öffnet diese.

Ein Klingeln ist zu hören. Es tut sich ein kurzer schmaler Gang auf, eher ein Windfang, von dem nach links eine Tür abgeht.

Durch diese Tür geht die Geweihte weiter.

Connor folgt ihr, während er sich neugierig umsieht.

Dahinter ist der Verkaufsraum der Apotheke, der mit einer Länge von sechs Schritt die volle Breite des Hauses umfasst. Er ist vier Schritt tief und wird durch eine Theke in der Mitte geteilt. Hinter der Theke befinden sich im drei Türen. Zwei Fenster zur Straße erhellen den Raum. Auf der Theke stehen eine Waage mit Gewichtsstücken sowie Gläser reit eingelegten Kräutern. In den Regalen sind abgepackte Kräutermischungen, Tiegel mit Salben und Fläschchen mit Tinkturen aufgereiht. An der Mitte der Südwand hängen eine Apothekerlizenz sowie eine Preisliste für die gebräuchlichsten Kräuter. Unter die Decke ist ein Perrainebild gemalt.

Die Luft ist schwer von Kräutergeruch.

Als die Helden den Verkaufsraum betreten, kommt ein gebeugter, früh ergrauter Mann in mittleren Jahren aus der Tür ganz links. Seine schwere Lederschürze ist fleckig von Chemikalien.

Er nickt den Geweihten ehrerbietig und den Kriegern freundlich zu. "Die Götter mögen unseren Tag segnen! Was kann ich für die Ehrenwerten tun?"

Firutin erwidert das Nicken.

"Rondra zum Gruß, werter Herr!" grüßt die Geweihte. Den weiteren Verlauf des Gespräches überlässt sie ih-

ren neuen Begleitern, denn schließlich wollten die drei in die Apotheke.

Connor erwidert den Gruß mit einem höflichen, aber neutraleren "Die Zwölfe mit Dir.", hält sich aber ansonsten zurück.

"Peraine zum Grube", erwidert Randirion mit einer höflichen Verbeugung als letzter eintretend und sieht sich gleich interessiert um.

Nachdem die anderen sich nicht äußern, meldet sich Firutin widerwillig zu Wort und kommt gleich zur Sache. "Wir kommen wegen Bruder Baranos."

"Oh!" erschrickt sich der Apotheker.

Er besinnt sich kurz. "Gestattet, dass ich den Laden abschlieÙe!"

Interessiert horcht der Krieger auf. 'Was soll das denn? Erwartet er etwa eine unbetene Einmischung?' Misstrauisch sieht Connor aus dem Fenster auf die Straße, bis der kleine Mann zurück kehrt.

Er geht zur Eingangstür. Man hört wie ein Schlüssel umgedreht wird, dann kommt er zurück.

"Weiß Hochwürden Nercis, was Baranos hier bei mir gemacht hat?" beginnt er das Gespräch.

Aufmerksam folgt Connor dem sich nun entfaltenden Gespräch. Er hält sich weiter zurück, schließlich ist er nicht bei diesem Nercis dabei gewesen.

Firutin will nicht enthüllen, dass er selber nichts weiß, sondern den Apotheker zum Reden bringen. Daher antwortet er nur mit einem zufriedenen Lächeln, was bei einem Borongeweihten fast ein wenig gespenstisch wirkt.

"Egal", winkt Aluris ab. "Ich habe bis zum 18. Praios mit Baranos nach einem Mittel geforscht, das es ermöglichen soll, mit Toten zu reden." Er schaut die Helden abwartend an.

Diese Eröffnung schockt Firutin erst einmal. Mit Toten reden? Ausgerechnet ein Geweihter? Unglaublich!

Bei der Erwähnung des Forschungsziels des Apothekarius zieht Connor missbilligend eine Augenbraue hoch, hat er doch schon einmal das - wenig schöne - Ergebnis eines solchen 'Kontakts' miterlebt. Seinen üblichen Kommentar, dass er schon viel zu oft mit Toten gesprochen hat, die nur selbst ihren Zustand noch nicht erkannt hatten, lässt er vorerst bleiben. Statt dessen überlegt er noch einmal, was alles am 18. Praios geschehen ist.

Ach ja. Das war der Tag, an dem Baranos verschwunden ist.

"Nun, das ist bekannt", weicht die Geweihte in eine kleine Unwahrheit aus, andererseits es ist bekannt, nur halt ihnen nicht. "Wir wollen es schon etwas genauer wissen. Und zwar von Euch! Und ich denke nicht, das Ihr uns etwas verschweigen wollt, bei Ronda!"

Aluris erleichtert, aber er fährt tapfer fort. "Wir waren schon recht weit in unserer Arbeit fortgeschritten, da ist Baranos erkrankt. Und jetzt kommt es: Er ist an einem Vollmond verschwunden ist und wir haben vor Beginn der Krankheit mit Wolfsblut experimentiert. Dies alles deutet nun darauf hin, dass Baranos sich mit Lykanthropie infiziert hat und er der berühmte Werwolf ist."

"Ja, das ist wahrscheinlich", bestätigt Cassjarella. "Aber das ist nicht alles, was Ihr zu berichten wisst, oder?"

"Doch, eigentlich schon", entgegnet Aluris. "Bitte bedenkt, dass Baranos ohne eigenes Verschulden in diese schreckliche Lage geraten sei, und ich bitte Euch, den Geweihten zu retten, ohne dabei großes Aufsehen zu erregen, da Baranos und ich selbst sonst womöglich von der aufgebrachtten Bevölkerung gelyncht würden." Zum Schluss wird die Stimme des Apothekers flehend.

"Oh, ja." bestätigt Connor rasch. "Wir werden ihn *erlösen!*"

"Der Tod ist die Lösung", stimmt Firutin zu. 'Ohne eigenes Verschulden' scheint ihm ganz und gar nicht der Fall zu sein. Im Gegenteil ist Baranos' Verwandlung wohl eine Strafe der Götter für sein frevelhaftes Verhalten.

Er fährt fort: "Ich habe einen silbernen Mengbilar in Arbeit, einen hohlen, leicht zerbrechlichen Dolch, den ich mit einem gegen Lykanthropie wirkenden Gegenmittel füllen will. Bitte kommt morgen noch einmal in meine Apotheke, wo ich Euch den Mengbilar übergeben werde."

Der Aranier sieht in seinem Kopf die Bilder seines Kampfes gegen den Werwolf ...

Bei der Erwähnung dieser der Ronda nicht gerade gefälligen Waffe zieht die Geweihte die Augenbrauen hoch.

"Warum wollte Baranos" - er lässt den *Bruder* jetzt weg und muss vor den nächsten Worten auch noch eine kurze Pause einlegen - "mit Toten reden?"

'Eine sehr interessante Frage', denkt sich der junge Adlige mit hochgezogenen Augenbrauen. Das Gehörte findet er reichlich anrühlich. Wie kommen diese Herrschaften nur auf die Idee, mit etwas so ungeheuerlichem wie der Lykanthropie herum zu experimentieren?

"Warum?" Grenzenlose Verwunderung macht sich in Aluris gesamtem Körperausdruck auf die bemerkbar. "Die Erkenntnisse, die man gewinnen könnte!"

Genauso kann man bei Firutin Zorn und Entsetzen erkennen. "Frevel!" stößt er hervor. Solch eine Begründung hätte er bei einem Schwarzmagier erwartet, aber nicht bei einem Apotheker. Und schon gar nicht bei einem Geweihten!

Aluris macht dazu nur eine unbestimmte Geste.

Er nimmt sich vor, sobald als möglich diesen Mann bei den zuständigen Behörden anzuzeigen. Auch fragt er sich, was Nercis davon wusste, und, wenn er mehr wusste, warum er nicht selbst bereits etwas unternommen hat. Ja, vielleicht sollte er zuerst noch einmal den Hochgeweihten besuchen.

Connor hüstelt, als sein neuer Begleiter so intensiv reagiert. Ja, schön ist so eine Einstellung sicher nicht.

"Verzeiht meinen übereifrigen Begleitern, Effendi. Wir werden jedes Mittel einsetzen ihn zu retten."

"Das habe ich doch gesagt." wundert Connor sich leise und schüttelt den Kopf, während er den Blick der Geweihten sucht.

"Bei allem Respekt, Meister Aluris, aber auf diesen Erkenntnisgewinn kann man wohl zweifellos verzichten!" Randirion schüttelt unverständlich den Kopf und mustert den Apotheker scharf. "Könnt Ihr uns in etwa sagen, wohin sich Seine Hochwürden Baranos zurück gezogen haben könnte? Und sagt jetzt nicht, in die nördlichen Wälder, etwas genauer wäre hilfreicher!"

"In die n...", will Aluris schon anfangen. "Genauer weiß ich leider nicht, aber wenn er über den Fluss ist, wird er sich jetzt wahrscheinlich in den Wäldern nördlich von Alderstein aufhalten. Dort gab es die Katastrophe bei der letzten Wolfshatz."

Fragend schaut der Cavalliere den Mann an. "Eine noch größere Katastrophe als ein Werwolf? Welcher Art?" will er wissen.

Gespannt und etwas nervös mit den Fingern auf dem Tresen trommelnd, wartet Cassjarella auf die nächsten Sätze, die etwas mehr Licht ins Dunkel bringen können.

Obwohl Connor äußerlich ruhig, fast schon zu ruhig, wirkt, kocht es in ihm. 'Dieser Wicht ...!' - Dann platzt es aus ihm heraus: "Rede, Mann! Oder ich vergesse *seine* guten Manieren!" und zeigt auf den Cavalliere. Seine linke Hand ruht auf dem Griff des Kurzschwertes in seinem Gürtel.

Aluris bleibt ruhig. "Habt ihr der nichts von der Werwolfshatz gehört, die mit den vielen Verletzten?" fragt er.

Nachdenklich streicht Randirion über sein frisch rauiertes Kinn. "Uns begegnete auf dem Weg hierher eine bewaffnete Gruppe unter der Führung eines Hauptmanns mit Verletzten. Man sprach von Dämonen besessenen Wölfen, die die Soldaten anfielen. Gibt es bereits mehrere dieser unheiligen Wesen?"

"Ich kenne auch nur die Geschichten", sagt Aluris entschuldigend.

"Sie sind für Außenstehende ... wie soll ich es ausdrücken, nicht sonderlich aufschlussreich über das wahre Ausmaß der Geschehnisse hier", erwidert Ran-

dirion streng. "Ich hatte mir von Euch, als Verursacher des Desasters, mehr erwartet als nur *Geschichten*, deren Aufklärung in Eurem Interesse liegen sollten."

"Ja, bitte!" winselt der Apothekarius. "Es ist so viel anderes gegangen als geplant."

Bei diesen Worten mustert Connor den Cavalliere misstrauisch von der Seite - er kann sich nicht erinnern, dass ihre neuen Begleiter diese Begebenheit am vergangenen Abend erwähnt haben. Mit halb zu Schlitzen geschlossenen Augen wandert sein Blick erneut abschätzend zwischen Randirion, Firutin und dem Aranier hin und her. 'Auf welche Begleitung haben wir uns hier eingelassen?' überlegt er.

"Bei Rondra!" schnaubt nun die Geweihte los. "Meister Aluris, wenn Ihr nicht langsam *alles*, was Ihr zu diesem Thema wisst erzählt, dann gefährdet Ihr anscheinend einige Menschenleben - eingeschlossen Eurem eigenen!"

"Aber ich weiß doch auch nicht mehr!" jammert der Apotheker.

"Na, wenn das so ist." bemerkt Connor. Dann fragt er in die Runde: "Wie wahrscheinlich ist es, dass er sich auch angesteckt hat? Wir müssen doch sicher gehen, dass ..." Er vollendet den Satz nicht und schaut dem Apothekarius mit hartem Blick in die Augen.

"A... aber", stammelt der nur.

"Lass ihn, wenn er nicht mehr weiß, dann weiß er nicht mehr", beschwichtigt ihn die Geweihte. "Aber wenn er etwas nicht sagt, dann wird ihn der Zorn der Götter treffen ..." - '... oder der von Graf Dexter.'

"Mögen Euch die Zwölfe weiterhin gewogen sein!" verabschiedet sich Cassjarella und wendet sich zum Ausgang.

"Und Euch ebenfalls!" verabschiedet der Apotheker die Gefährten.

Sich der Weisheit der Geweihten beugend schnaubt der Krieger nur ungehalten, wendet sich ohne Gruß ab und folgt ihr auf die Straße.

Randirion bleibt mit Blick auf den Apotheker stehen, während die Geweihte und ihr Begleiter den Raum verlassen. Er runzelt die Stirn. Würde nicht seine gute Erziehung ihm Respekt vor den Dienern der Zwölfe abverlangen ... würde er dieses ungehobelte Benehmen deutlichst zu kritisieren wissen.

Sein Gespräch mit dem Apothekarius sieht er noch nicht als abgeschlossen, er hat noch Fragen, die er zu klären wünscht. Und so nimmt er den Faden wieder auf. "Ihr solltet am besten wissen, wie man der Lykanthropie begegnen kann, nicht wahr, Meister Aluris?" setzt er dessen Kompetenz, sich selber zu heilen voraus. "Unsere Einstellung zu Eurem Experiment haben wir Euch deutlich gemacht, nun gilt es, weiter Schaden abzuwenden und Menschenleben zu retten."

Ihr werdet uns dabei unterstützen. Daher beantwortet mir folgendes: Euch sind sicherlich die hiesigen Kräutersammler bekannt. Meister Anguillar haben wir bereits kennengelernt, er verwies uns an eine Kollegin, Yandaha mit Namen. Ist sie Euch als Person sowie ihr Aufenthaltsort in den nördlichen Wäldern bekannt?"

"Ja, von Yandaha habe ich gehört", bestätigt Aluris "Sie soll nördlich von Alderstein wohnen. Sehr zurückgezogen. Es ist bestimmt eine gute Idee, nach ihr zu schauen."

"Also dort, wo Ihr auch Baranos vermutet", stellt der Cavalliere fest. "Sind sich die beiden bekannt?"

Aluris denkt einen Moment nach. "Keine Ahnung", bekennt er dann.

"Verstehe", antwortet Randirion. "Möglicherweise hatten sie ja nun die Gelegenheit, sich kennenzulernen." Er lächelt schwach, wechselt das Thema. "Ihr werdet also morgen den silbernen Mengbilar präpariert haben. Wir werden uns bemühen, den Geweihten zu retten und nicht zu töten. Sollte uns das nicht auf Anhieb gelingen und er einen von uns verletzen, hättet Ihr dann noch weiteres Gegenmittel für uns, welches wir zu unserem Schutz mitführen können?" ist die nächste Frage, die ihn beschäftigt.

Firutin runzelt die Stirn. Seiner Meinung nach ist der Plan mit dem Mengbilar unnötig und zu riskant. Den Werwolf zu töten, bedeutet ihn zu erlösen. Warum den Frevler noch heilen? Boron wird über ihn richten.

"Leider nicht, mein Herr. Das Gegenmittel ist nur sehr schwer herzustellen", entschuldigt sich Aluris.

Wenig erfreut über diese Antwort zieht der Cavalliere eine Augenbraue hoch. "Wie? Ihr wollt mir erklären, dass es Euch nicht möglich ist, etwas mehr dieser Arznei herzustellen? Das solltet Ihr Euch in Eurer Lage genauestens überlegen, bis morgen habt Ihr Zeit. Und was hat eigentlich die Schwierigkeit der Herstellung mit der Menge zu tun?" will er ungehalten wissen.

Aluris beginnt einen ausführlichen alchimistischen Vortrag, gespickt mit Worten wie *Volumenverhältnis*, *Eindampftrate*, *Madaphasen* und *Transformationsgeschwindigkeit*. Randirion versteht kein Wort. Aluris beendet seinen Vortrag mit den Worten: "Ihr seht also mein Herr, die nächste Portion des Gegenmittels kann erst in einem Monat fertig sein."

Dem Cavalliere schwirrt in Folge des Vortrags, dem er ernsthaft zu folgen versucht, der Kopf. Doch eines meint er verstanden zu haben. "Das bedeutet also, Ihr habt nicht gleich nach dem Verschwinden Baranos' begonnen, entsprechendes Gegenmittel herzustellen?" ist seine Schlussfolgerung, die er mit missbilligender Miene äußert.

"Doch", entgegnet Aluris. "Das Gegenmittel im Mengbilar."

"Aha", kommentiert der junge Adlige diese Aussage knapp. "Bedauerlich. Alors, wie dem auch sei ... wann können wir die Waffe morgen entgegen nehmen?" will er noch wissen, denn es wurde bisher noch kein Zeitpunkt einer erneuten Zusammenkunft vereinbart.

"Zur achten Stunde wird die Waffe fertig sein!" verspricht der Apotheker.

Firutin, der das Gespräch aufmerksam aber schweigend verfolgt hat, nickt.

"Wir werden uns zur angegebenen Stunde einfinden", erklärt Randirion und neigt zum Abschied kurz den Kopf. "Gehabt Euch wohl." Mit diesen Worten verlässt er die Apotheke.

"Salamaleikum, Effendi."

Gefolgt von Firutin und Melachath.

<>>

Dort holt er tief Luft und runzelt die Stirn. "Tun wir das Richtige?" fragt er nur kurz, ohne den Blick von der Straße und den vorüber eilenden Passanten zu nehmen.

"Im besonderen oder im allgemeinen?" fragt Cassjarella zurück. Ihr kommen auch Zweifel, dass es sich nicht nur um einen *einfachen* Werwolf handeln könnte, sondern das da mehr hinter steckt.

"Wo ist denn da im Moment der Unterschied für uns?" stellt Connor die rein rhetorische Gegenfrage. "Nein, nein. Wir können uns dem nicht verschließen, aber *dieser* Ausgangspunkt ist einfach nicht gut." Er wirkt auf die Geweihte bedrückt wie lange nicht mehr.

"Gut, dann sollten wir etwas frische Luft schnappen." antwortet Cassjarella. "Meine Herren, es gibt außerdem Apotheker zwei verschwundene Bauer, die in Zusammenhang mit dem Werwolf gebracht werden. Wie wäre es den Höfen einen kleinen Besuch abzustatten?"

"Hmm, gut. Ich bin dabei!" Der Krieger ist froh, dass es etwas zu tun gibt und ihm keine Zeit bleibt, weiter zu grübeln. "Lasst uns die Pferde holen und los reiten." schlägt er vor. "Außerdem sollten wir uns rüsten."

"Unsere Gefährten sind nicht alle beritten", wendet Cassjarella ein. "Also entweder gehen wir zu Fuß oder sprechen erst mit dem Bürgermeister, vielleicht bekommen wir von ihm ja die fehlenden Pferde", schlägt sie daher vor.

<>>

"Und?" wird Randirion draußen von Connor erwartet, der sich kurz angebunden nach dessen letzten Erkenntnissen erkundigt.

'Und?' Randirions Mundwinkel zucken verdächtig, während er den Krieger sinnierend mustert. Er hatte seine guten Gründe, den Militärdienst zu quittieren ... "Findet Euch morgen Vormittag im Gasthaus ein",

empfiehlt er dem Fragenden. "Wir sollten zeitig nach Norden aufbrechen und die Wälder nördlich von Alderstein durchsuchen. Meister Aluris hat bedauerlicherweise kein Gegenmittel übrig, das wir verwenden könnten, daher trifft es sich gut, bei Alderstein eine Kräutersammlerin namens Yandaha aufzusuchen, die uns möglicherweise behilflich sein kann. Und nun ...", er wirft seinen beiden unberittenen Begleitern einen Blick zu, "... sollten wir uns um die fehlenden Pferde sowie entsprechende Ausrüstung kümmern, n'est-ce pas?"

"Wir sollten, Effendi."

Die strahlend blauen Augen des Kriegers verengen sich merklich, während er den Cavalliere scharf mustert. Doch bevor er antwortet, holt er bewusst beruhigend tief Luft und erwidert schließlich: "Gut. *Ihr* wollt also morgen aufbrechen. Was meinst Du, Cassi?" wendet er sich an die Geweihte. "Sollten *wir* uns dann nicht schon einmal in Ruhe umsehen?"

Er zwinkert Cassjarella, von den anderen ungesehen, rasch zu.

Connor war schneller als die Geweihte, der die Aufforderung des Cavalliere auch eine Spur zu weit ging und den erwarteten Respekt fehlen ließ.

Sie nickt nur: "Ja, das sollten wir. Wenn wir etwas in Erfahrung bringen, dann lassen wir es Euch wissen.

Rondra zum Grube!"

Sie wendet sich brüsk um und geht zurück zum Gasthaus.

Mit einem zufriedenen Kopfnicken begrüßt der junge Adlige den überstürzten Abgang der beiden. "Bien, damit bleiben uns vorerst wohl weitere Peinlichkeiten erspart", bemerkt er mit einem ironischen Zucken seiner Mundwinkel und wendet sich Melachath und Firutin zu. "Messieurs, kümmern wir uns nun um Eure Pferde ..."

Verdutzt schaut der Aranier den beiden nach. In seiner Heimat ist es kein Widerspruch, sich im Kampf zu messen **UND** Umgangsformen zu pflegen.

<>>

Ohne Mühe hält der hoch gewachsene Krieger mit ihr Schritt. Das Tuzakmesser locker in der rechten Hand tragend meint er nach einem kurzen Seitenblick leise zu ihr: "Na, das sind mir aber welche ..."

"Ich konnte mich mit diesen nach Etikette und Titeln heischenden Landjunkern aus meiner Nachbarschaft auch nie anfreunden. Mich wundert, dass dieser Cavalliere nicht schon in der Apotheke mit seinen Visitenkarten gewedelt hat", Cassjarella ist noch immer über Randirions Äußerung erregt. "Wo wollen wir hin? Erst zum Bürgermeister oder gleich zu den Höfen?"

"Meine Meinung!" bekräftigt Connor. "Zu den Höfen." antwortet er sodann auf die Frage. "Die feine Herrschaft ist doch sicher selbst in der Lage, für angemessene Reittiere zu sorgen. Falls nicht, werden sie sich schon wieder an *uns* wenden." Er seufzt. "Hoffentlich müssen wir für die drei nicht Amme spielen ..."

Also kehren Cassjarella und Connor zurück zum Gasthof. Dort wird die Geweihte ihr Hab und Gut zusammensuchen, sich rüsten, das Pferd satteln und nachdem sie dem Wirt mitgeteilt hat, dass er ihre Zimmer nicht vermieten soll, vor dem Gasthaus auf Connor warten.

Der Krieger wirft sich seinen Ringelpanzer über, bindet sich das Tuzakmesser auf den Rücken und hängt sich ein Schwert an die Seite. Den Rest der Sachen packt er in die Satteltaschen und bindet sie im Stall hinten auf seinem Pferd fest. "Das Packpferd, die Lanze und den Rest der Waffen lassen wir hier?" fragt er Cassjarella, bevor sie aufbrechen.

"Wenn wir heute noch wieder zurück kommen wollen, dann ja", antwortet Cassjarella. "Bei den Höfen werden wir es wohl nicht brauchen."

<>>

Randirion wartet einen Moment, bis sich Melachath wieder ihnen zuwendet. "Ich würde vorschlagen, wir gehen zurück zur *Grenzwacht* und erkundigen uns bei Frau Arkenfels nach einem hiesigen Pferdehändler und der Lage des Rathaus", schlägt er vor. "Wir sollten uns beim Bürgermeister vorstellen, Gilbrand Herxen ist sein Name, wenn ich mich nicht irre. Ich gehe davon aus, dass wir von ihm noch weitere Details zu den Vorfällen erhalten werden, die über die Informationen der Havena Fanfare hinaus gehen."

Alrik, der geduldig vor der Apotheke gewartet hat, meldet sich zu Wort. "Bei Pferden braucht es zur Zeit einen gut gefüllten Geldbeutel, Herr."

"Das sind keine guten Nachrichten", muss Randirion mit einem kurzen Blick auf seine unberittenen Gefährten feststellen.

Frau Arkenfels winkt ab, als Randirion ihn wegen des Bürgermeisters anspricht. "Da werdet ihr kein Glück haben. Der Bürgermeister wartet auf den Großinquisitor Dexter Nemrod, der heute Abend eintreffen soll.

Freischaffende Werwolfjäger werden gar nicht erst ins Rathaus gelassen."

Ein Inquisitor kommt? Firutins Stimmung hellt sich auf. Ideal! Damit können Geweihte gleich dreier Kirchen sich gemeinsam der Sache annehmen. Und damit weiß er auch, an wen er sich bezüglich des Frevels des Apothekers wenden muss, falls Nercis keinen guten Grund für seine Untätigkeit liefert.

Überrascht schaut der Cavalliere sie an. "Oh, erstaunlich!" lässt er vernehmen. "Den bisherigen Informatio-

nen nach sollte man davon ausgehen können, dem Bürgermeister käme jedwede hilfreiche Unterstützung gegen diese Bedrohung gelegen."

"Das hat sich geändert, als Oberst Nemrod sein Kommen hat ankündigen lassen", entschuldigt Frau Arkenfels die Situation.

Er schüttelt den Kopf und fährt fort: "An wen hier in der Stadt wendet man sich denn nun am besten, um zu erfahren, welchen Beweis man vorzubringen hat, dass man das Problem der Werkcreaturen gelöst hat?"

Die Wirtin lacht. "Das weiß wohl keiner. Am besten findet man wohl den verschwundenen Hochgeweihten Baranos."

"Das klingt simpler, als es zu sein scheint", erwidert Randirion ernst.

"Es sind doch sicher schon einige Versuche unternommen worden, Seine Hochwürden aufzufinden, n'est-ce pas?"

"So ist es", erwidert die Wirtin säuerlich lächelnd. "Aber die Wölfe scheinen etwas dagegen zu haben. Wenn Ihr nach Nostria geht, solltet Ihr in Alderstein nach Dirod Salker, dem Fallensteller, fragen. Der kennt sich in den Wäldern aus."

"Meinen Dank für die Empfehlung, werte Frau Arkenfels. Einen Ortskundigen aufzusuchen, dürfte sehr hilfreich sein auf unbekanntem Terrain", bedankt sich der Cavalliere höflich. "Alles dreht sich also um dieses Alderstein ...", sinniert er und schließt sogleich eine weitere Frage an. "Habt Ihr zufällig etwas über eine Kräutersammlerin mit Namen Yandaha vernommen? Sie soll auch dort in der Gegend leben."

Die Wirtin kratzt sich am Kopf. "Den Namen habe ich schon einmal gehört, aber kennen tue ich sie nicht. Am besten fragt ihr Dirod."

"Das scheint mir dann wohl angebracht zu sein", antwortet der junge Adlige. "Vorausgesetzt natürlich, wir treffen ihn dort an." Er lächelt die Wirtin charmant an.

"Tja, das Leben ist nicht einfach", erwidert die nur.

Darauf hat Randirion nichts hinzuzufügen, es ist eine Lebensweisheit, die jedem Kind geläufig ist. Er nickt nur freundlich.

Als Randirions Blick durch das Fenster fällt, sieht er wie sich vor dem Haus der Krieger und die Rondrageweihte für den Ausritt fertig machen.

Cassjarella ist jetzt im Gegensatz zu dem Spaziergang zum Apotheker voll gerüstet. Sie trägt unter dem weißen Wappenrock mit den roten Löwinen einen langen Ringelpanzer. Auf dem Rücken ist der Rondrakamm festgeschnallt und an der Seite ein weiteres großes Schwert.

Im Moment prüft sie Sattelgurte und Zaumzeug und verstaut noch einige Sachen in den Satteltaschen.

Connor hingegen trägt seinen Ringelpanzer "blank". Auf seinem Reitpferd ist zudem eine größere Rolle hinter dem Sattel befestigt, die offenbar dunkelblaue Holzleisten enthält.

Der Helm einer Gestechrüstung hängt an seinem Sattelknauf.

Beiläufig registriert der Cavalliere die Vorgänge vor dem Haus, richtet seine Aufmerksamkeit jedoch umgehend wieder auf seine Gesprächspartner, die er wissen lässt: "Unsere neuen Bekanntschaften machen sich gerade zum Aufbruch bereit. Sie waren so freundlich anzubieten, sich um Reittiere für Euch zu bemühen. Das würde unser Vorankommen möglicherweise beschleunigen." Die weitere Entscheidung überlässt er seinen beiden Gefährten, zwischen denen sein Blick hin und her wechselt.

"Vielleicht sollten wir Ihr Angebot doch annehmen, Cavalliere."

"Quais, wie die Dinge stehen ..." Randirion zögert nicht mit seiner Antwort und nickt. Die Zeit drängt, da Dexter im Anmarsch ist.

"Folgt mir." Der Aranier wendet sich zur Tür.

"Oh, naturellement! Ich komme gleich nach, Monsieur", erwidert der Cavalliere amüsiert über die forsche Art Melachaths, und macht keine Anstalten, sich sofort zu erheben. Er sieht es als günstiger für ihre Sache an, zuerst die Reaktionen der beiden Herrschaften abzuwarten, die er durch das Fenster beobachtet, und kann dem Aranier nur wünschen, dass sie diesen nicht ebenso arrogant abkanzeln wie ihn.

<>>

Als die Geweihte fertig ist, sitzt sie auf: "Der eine Knecht der verschwunden ist kam von einem Hof vor dem westlichen Stadttor (11), lass es uns dort versuchen."

"Hm." brummt Connor als Antwort. Vor dem Aufsteigen wirft er noch einen Blick zum Fenster des Schankraums, in dem Randirion, Melachath und Firutin gerade mit der Wirtin sprechen. "Offenbar haben Sie keine Pferde vom Bürgermeister bekommen." mutmaßt er, während er seine Shibannah über den Hals streicht und den Tralloper Riesen zu beruhigen sucht.

Der Aranier tritt aus dem Gasthaus und wendet sich den beiden 'Fremden' zu. "Verzeiht dem Cavalliere, Ehrenwerte aus den kalten Landen. Seine höfische Art wurde ihm anerzogen."

Über die Anrede des Araniers muss Cassjarella schmunzeln, ihre Heimat im leiblichen Feld ist keineswegs ein kalter Landstrich und deutlich weiter im Süden des Kontinents als Aranien.

"Das weiß ich", antwortet sie. "Aber warum sollten wir ihm etwas verzeihen? Er ist sich doch" - 'wie üblich

bei diesen Hofschranzen¹ - "keines Fehlers bewusst. Also kann man ihm auch nichts verzeihen."

"Nun, Geweihte der Leuin, der auch ich huldige, ich glaube nicht, dass er Euch brüskieren wollte, Holde des Schwertes, er dachte bloß, dass sein Weg der effizientere wäre."

Als der Aranier diese Worte fallen lässt, muss Connor sich ernsthaft zusammenreißen, um nicht ein breites Grinsen aufzusetzen. 'Mal sehen, ob sie ihm gleich den Kopf abreißt, oder erst abwartet, ob noch etwas dazu kommt.' Der Krieger kann sich noch gut an die ersten Begegnungen mit Cassjarella erinnern, bei deren Gelegenheit ihm eine derartige Anrede mehr als nur Missbilligung haben zuteilwerden lassen.

"Wie mir aber scheint, war er das wohl nicht", resümiert Cassjarella und wartet darauf, dass der Aranier nun endlich sagt, was er den möchte.

"Edle, die Ihr wie ich den Zwölfen Treue geschworen habt, wir möchten auf Euer großzügiges Angebot uns bei der Suche und Ausleihe, respektive eines Kaufes der benötigten Reittiere behilflich zu sein, eingehen, wenn dieses nun nicht zu dreist in Euren wohlgefälligen Ohren ist."

"Ich habe so ein Angebot gemacht?" fragt Cassjarella erstaunt. "Nun, es kann sein, dass ich erwähnte, dass der Bürgermeister sicherlich Pferde bereit halten würde. Das wäre doch einen Versuch wert, oder?"

"Der hatte vor zu unterstützen, jetzt wartet er nur noch auf einen gewissen Nemrod, Effendi."

Bei der Erwähnung des Namens stößt Connor unwillkürlich zischen Luft aus. 'Dexter Nemrod!' geht ihm durch den Kopf. 'Und der Bürgermeister wartet auf seine Ankunft?!' Das heißt nichts Gutes.

"Ah, das ist geschickt, wenn Graf Dexter kommt, hofft er die ausgesetzte Prämie für sich behalten zu können", nickt Cassjarella versonnen, "Nun, da werden wir ihm aber einen Strich durch die Rechnung machen."

Ich habe eine Idee. Wir wollten gerade zu dem Bauernhof vor dem Nostrianer Tor aufbrechen von dem ein Knecht verschwunden ist. Das ist nicht sehr weit, wenn Ihr Euch dorthin begeben, besorgen wir" - sie deutet auf Connor - "in der Zwischenzeit die Pferde und treffen uns dann dort."

Ihr ist nämlich wieder ihr Auftraggeber eingefallen. Und der Schwertkönig hat außerhalb der Stadt sein Gestüt und da sollten doch zwei Pferde ausgeliehen werden können.

"Also, Connor, reiten wir ein wenig!"

Sie nickt dem Aranier höflich zu, steigt auf ihren Rappen und lenkt ihn die Straße hinunter in Richtung auf das Gratenfelder Tor.

"Was soll man gegen so viel weibliche Weitsichtigkeit schon sagen?!" stellt Connor dem Aranier eine eigentlich rhetorisch gemeinte Frage, ehe auch er sein Pferd wendet. "Bestellt Euren Kumpanen, dass wir in Bälde das genannte Ziel erreichen werden. So gehabt Euch wohl!" grüßt er zum Abschied und folgt der Geweihten. Im Gegensatz zu ihr muss er sich sehr weit über den Hals seines riesigen Pferdes beugen, um sich nicht den Kopf am Querbalken des Tores zu stoßen.

Als sein Tier in Schritt mit dem Rappen der Geweihten fällt, fragt er sie: "Meinst Du nicht, wir sollten in der Akademie fragen, bevor wir irgendwo hin reiten? Und *wohin* genau reiten wir eigentlich?"

"Habe ich auch erst gedacht, aber die Gäule in der Akademie sind alle ein wenig zu durchgeritten. Außerdem wird Herxen dort selber zuerst Pferde für Graf Dexter requirieren wollen", antwortet sie. "Aber auf dem Gestüt des *Schwertkönigs* gibt es genügend Pferde. Und da wollen wir jetzt hin."

Der Krieger lächelt sie breit an. "So sei es!"

<<>>

Der Aranier kehrt ins Wirtshaus zurück und berichtet von seinem Gespräch.

Randirion runzelt die Stirn, als Melachath endet. "Ihr hättet Euch nicht für mich entschuldigen sollen, Sahib", beginnt er nach einem Moment des Schweigens zu sprechen. "Es gibt an meinem Verhalten nichts zu beanstanden, was unter den Gegebenheiten zu entschuldigen wäre." Ernst schaut er den Aranier an.

"Aber sei es drum, es geht um Eure Pferde und wie es aussieht, ist Ihre Gnaden so freundlich, sich für uns darum zu bemühen, wie auch immer es ihr möglich scheint, bei der hier herrschenden Situation." Zufrieden nickt er. "Sie wollen mit den Pferden also zu einem der Höfe, auf dem ein Knecht verschwunden ist, um sich dort mit uns zu treffen. Bien, wenn ich mich recht entsinne, müsste es der Hof des Freiherrn zu Naris sein, dessen Knecht, Cargun oder so ähnlich soll er heißen, verschwunden ist. Frau Arkenfels, könnte Ihr mir sagen, ob das der Hof ist, der vor dem Nostrianer Tor liegt und wo sich dieses Tor befindet?"

"Das Nostrianer Tor ist das westliche Tor am Tommelufer", gibt die Wirtin bereitwillig Auskunft. "Und der Hof des Freiherrn zu Naris zu Naris liegt direkt dahinter." (11)

"Also am anderen Ende der Stadt", stellt Randirion fest. "Dann haben wir ein gutes Stück Weges vor uns."

Nach ihrer Antwort winkt er Alrik zu sich. "Alrik, sei so gut und kümmere dich darum, dass meine Pferde gesattelt und gezäumt ist. Wir müssen umgehend aufbrechen."

"Wird gemacht!" Der Junge ist offensichtlich froh, etwas zu tun zu bekommen.

"Ein guter Junge", sinniert der Cavalliere, während er ihm nach sieht. "Aus ihm kann noch etwas werden ..."

"Ich muss auch noch einmal zum Tempel", gibt Firutin bekannt. Was man zuerst macht, ist ihm aber egal.

"Werdet Ihr längere Zeit für Euren Aufenthalt dort benötigen?" fragt Randirion nach.

Firutin schüttelt den Kopf. Egal wie, ein längeres Gespräch mit Nercis ist nicht vorstellbar.

"Dann können wir auch auf dem Weg zu dem Treffpunkt am Tempel vorbei gehen", schlägt der junge Adlige vor. "Entschuldigt mich nun, denn ich habe noch ein paar Dinge für den Aufbruch vorzubereiten." Er erhebt sich und geht auf sein Zimmer, um sich für den Ausflug auszustatten.

Firutin verschränkt die Arme vor der Brust und wartet. Er muss keine Vorbereitungen treffen.

Irritiert schüttelt Melachath den Kopf. Irgendwie kommt es ihm hier vor wie eine Geschichte aus 1000 und einer Oase.

Auf seinem Zimmer geht Randirion schnell noch die Notizen durch, die er sich nach dem Besuch der Havena Fanfare gemacht hat. Da gibt es noch einige Positionen, zu denen man Informationen einholen könnte, doch mit dem Freiherrn und der Frau des Knechtes zu beginnen, erscheint ihm recht vernünftig. Er legt die Notizen zurück in seine Schreibmappe und sieht sich um. Sein Küras anzulegen erscheint ihm nicht nötig, sie werden heute Abend hierher zurückkommen und sich nicht weit von den Stadtmauern entfernen. Die Balestrina wird er jedoch samt Munitiion mitnehmen, und so streift er die Reithandschuhe über, rückt den Ärmelrock über seinem Wams sowie den Hut auf seinem Kopf zurecht, bevor er sein Zimmer verlässt und abschließt.

Unten angekommen, nickt er seinen wartenden Begleitern entschuldigend zu und mit einem "Wir können dann aufbrechen", geht er hinaus zu seinem Rappen, den Alrik bereit hält. Die Balestrina in ihrem Futteral am Sattel verstaut und den Kugelbeutel befestigt, kontrolliert er noch Satteltgurt und Zaum, bevor er den unruhigen Sire am Zügel greift und Alrik entlässt, wenn dieser sich nicht anschließen mag.

"Dann gehen wir nun zuerst zum Tempel des Schweigsamen", resümiert er und setzt sich die Straße an der Stadtmauer entlang in Bewegung, seinen Hengst am Zügel führend.

Firutin schließt sich stumm an.

Ungeduldig hatte der Aranier gewartet, endlich geht es weiter.

Der amtierende Hochgeweihte Nercis ist bereit, die Helden zu empfangen.

<<>>

Der Cavalliere bleibt bei seinem Pferd und wartet auf die Rückkehr des Boroni, da dieser zu verstehen gegeben hat, dass er nicht viel Zeit im Tempel benötigt. Sollte er relevante Informationen erhalten, wird er diese seinen Begleitern bekannt geben, nimmt Randirion an.

Nach wenigen Minuten ist Firutin wieder zurück.

<<>>

"Baranos und der Apotheker", bringt Firutin zur Sprache, was ihm auf dem Herzen liegt. "Wisst Ihr, was sie machen wollten?"

"Nein", antwortet Nercis.

Firutin schluckt und überwindet sich, es noch einmal auszusprechen. "Mit ... Toten reden."

Nercis Gesicht wird aschfahl. "Finde ihn, bringe ihn her!" flüstert er dann.

Firutin nickt. "Und der Apotheker?"

"Dexter Nemrod." Der Name reicht.

Firutin stimmt erneut zu. Dies entspricht ganz seinen eigenen Vorstellungen. Er verneigt sich und nimmt so Abschied.

Im Tempelraum dankt er seinem Herrn noch in einem Gebet dafür, dass sie in so kurzer Zeit in Winhall bereits so viel erreicht haben.

Abwartend schaut Randirion den Boroni an. Wenn es etwas zu sagen gibt, wird er es wohl zu hören bekommen.

Firutin scheint zufriedener und ausgeglichener, als Randirion ihn seit dem Geständnis des Apothekers gesehen hat. Er nickt seinen Gefährten zu.

"Bien, dann können wir wohl weiter", stellt der Cavalliere fest, da Firutin ihnen nichts mitzuteilen hat, und setzt den Weg zum Hof des Freiherrn fort.

Der Besuch beim Freiherrn zu Naris ist frustrierend. Nein, nicht der Empfang. Die drei werden freundlich bewirtet, auch zum Mittagmahl eingeladen. Aber es gibt keine neuen Informationen, die über das hinausgehen, was in der Havena-Fanfare stand. Schauergerichten, das ist alles.

Randirion zeigt sich erfreut über die Gastfreundschaft und bedankt sich dafür mit gepflegter Konversation seinerseits. Natürlich bedauert er, nicht mehr über die Umstände der Verletzung und des Verschwindens des Knechtes in Erfahrung bringen zu können, die in der Havena-Fanfare nur sehr knapp beschrieben wurden.

Nach dem Mittagessen und nach einiger Wartezeit auf ihre beiden Bekannten beschließt er, seinem Rappen ein wenig Bewegung zu verschaffen, da dieser durch die lange Standzeit unruhig wird, und macht einen kurzen Ausritt in der Umgebung des Hofes.

Als er bei seiner Rückkehr feststellen muss, dass die Geweihte und der Oberst noch immer nicht erschienen sind, runzelt er nachdenklich die Stirn. "Sie werden doch ihre Pläne nicht geändert haben?" zweifelt er und fragt sich, wie lange man noch hier warten sollte.

"Habt Geduld", rät ihm Firutin. Er würde durchaus auch bis zum Abend hier warten; man muss ja nicht unbedingt heute noch nach Norden aufbrechen.

"Bien, daran soll es nicht mangeln", erwidert der junge Adlige und gibt sich gelassen, obwohl er sich besorgt fragt, warum die beiden so lange brauchen. Ist der Mangel an Reitpferden vielleicht doch größer als ihr Einfluss in dieser Stadt?

"Cavalliere, ich denke, wir sollten unseren freundlichen Gastgebern nicht länger zur Last fallen und zurückkehren."

Randirion, der sich im Schatten eines Baumes niedergelassen hat und den grasenden Sire beobachtet, antwortet: "Und ich denke, bei unseren neuen Bekannten könnte es auf Unverständnis stoßen, wenn wir uns nicht an die Absprachen halten. Ihr habt Seine Gnaden gehört", er schaut zu Firutin hinüber, "oder anders gesprochen, das Gras wächst nicht schneller, wenn man daran zieht, wie man sagt." Er lächelt den Araner freundlich an.

Sie haben den Fußmarsch hierher auf Anordnung ohne nennenswertes Ergebnis unternommen, den Rückweg auf dem Rücken eines Reittieres vorzunehmen, wäre doch eine gute Gelegenheit für seine Begleiter, sich mit den fremden Pferden vertraut zu machen.

<>>

Auch der Besuch auf dem Gut des Schwertkönigs war ähnlich frustrierend. Die Entfernung zum Gut ist mit etwas über einer Meile nicht so groß, aber als Connor und Cassi dort ankamen, konnten sie sich nicht einfach nur zwei Pferde ausleihen und zurück reiten, nein, sie mussten erst erzählen, was alles vorgefallen war, danach zum Mittag essen, anschließend führte der Verwalter die Pferde einzeln vor und hatte zu jedem eine lange Geschichte zu Vorteilen und Nachteilen, Abstammung und, und, und.

So ist es erst spät am Nachmittag als die beiden mit zwei sanften und gut eingerittenen Pferden vom Gestüt des Schwertkönigs aufbrechen.

"Ob die drei noch auf dem Hof sind?" fragt Cassjarella. "Eigentlich wollten wir schon vor Stunden zurück sein. Die werden warten und uns verfluchen ..."

"Die sollen sich nicht so anstellen." brummt Connor zur Antwort. "Und nein, ich denke, die sind nicht mehr auf dem Hof. Aber lass uns trotzdem dort vorbereiten. Wer weiß, ob die drei dort wirklich *alles* herausgefunden haben." Er zuckt mit den Schultern. "So

oder so kommt es auf diese Stunde mehr oder weniger nicht mehr an."

"Bei, Rondra, was bist Du denn heute so stinkstiefelig?" fragt Cassjarella. "Was haben die drei denn gegen Deine so übliche gute Laune getan? Und blöd sahen sie nicht aus! Ich glaube nicht, dass wir mehr erfahren."

Aber da sie Connor schon ein wenig kennt, rechnet die Geweihte nicht mit einer Antwort, sondern gibt ihrem Rappen die Sporen.

Sie wird in ihrer Menschenkenntnis natürlich nicht enttäuscht. Der Krieger hält sich mit einer Antwort zurück. 'Stinkstiefelig. So, so ...' denkt er nur. Aber dieses höfische Gehabe des Cavalliere, die absolut gegensätzliche Verschlossenheit des Geweihten und diese ihm übertrieben erscheinende blumenreiche Sprache des Tulamiden gehen ihm im Moment einfach auf die Nerven. 'Na, wir werden ja sehen, wie sie sich schlagen, wenn es zur ersten Auseinandersetzung kommt.' grübelt Connor vor sich hin, während sie den Weg entlang reiten.

In diesem Moment hören die drei Hufgeklapper und Cassjarella und Connor kommen mit zwei Pferden im Schlepp auf den Gutshof geritten.

Als die Geweihte die drei sieht, reitet sie auf sie zu und springt vor den drei behände von ihrem Rappen.

Der Krieger steigt etwas weniger enthusiastisch vom Pferd und lehnt sich entspannt gegen den Sattel. Dabei tätschelt er den Hals seines Tieres beruhigend.

"Es tut mir leid, wir sind spät. Die Pferde zu bekommen, war doch sehr viel langwieriger als ich vermutet habe. Aber ich denke, wir haben eine zufriedenstellende Auswahl getroffen."

Cassjarella führt die beiden Pferde zu den dreien.

Der Cavalliere erhebt sich und grüßt die Ankommenen mit einer höflichen, leichten Verbeugung. Prüfend betrachtet er die beiden Pferde für seine Begleiter und nickt anerkennend.

"Eine gute Wahl, die Tiere sehen kräftig und gut gepflegt aus", stellt er fest und fügt freundlich an: "Wir hatten Euch in der Tat etwas früher erwartet, doch wurde uns die Wartezeit durch die vorzügliche Gastlichkeit in diesem Anwesen versüßt. Unseren Dank für Eure Bemühungen, diese beiden Pferde für uns zu beschaffen, wir wissen es sehr zu schätzen." Der Rede folgt eine weitere, galant wirkende Verbeugung.

"Schon gut, schon gut." erwidert Connor. Ihm scheint das alles viel zu viel Gerede zu sein.

Die von der Geweihten mit einem freundlichen Lächeln erwidert wird. Bevor sie allerdings etwas erwidern kann, wird sie von Firutin und Melachath zu den Pferden befragt.

Firutin, der sich ebenfalls gesetzt hatte, steht auf und nickt den beiden zu. Die Pferde mustert er eher skeptisch; bisher hatte er nie Gelegenheit, in einem Sattel zu sitzen. Das ist etwas für Reiche und Adelige.

Der Aranier verbeugt sich leicht. "Danke, Effendis, ich denke, Ihr habt eine gute Wahl getroffen."

"Nun, die Pferde sind bereits eingeritten und laut Aussage des Verwalters zwei sanfte Wallache." antwortet Cassjarella und tätschelt die Pferde am Hals. "Wollt Ihr es nicht versuchen?"

"Habt Dank, Eure Großzügigkeit und Eurer Vertrauen ehrt Euch."

"Dankt nicht mir, dankt dem Schwertkönig, der Euch die Pferde zur Verfügung stellt."

"Wenn ich denn einmal die Ehre und das Vergnügen haben werde diesen weithin bekannten Kämpfen persönlich zu begegnen, werde ich mich natürlich bei Ihm bedanken, und vielleicht die Ehre eines Übungskampfes bekommen. Aber auch Euch sei gedankt, für die Mühe die Ihr auf Euch genommen habt."

'Übungskämpfe?! Kann er haben!' freut sich Connor insgeheim, als er den Aranier schon wieder so geschwollen reden hört.

"Ja, ja, nicht der Rede wert ..."

Nach diesen Worten schwingt sich der Aranier behände in den Sattel und treibt den Wallach an.

"Wie heißt er eigentlich?" fragt er über die Schulter.

"Der auf dem Ihr reitet heißt Atli, der andere Hugur", antwortet Cassjarella.

Der Aranier beugt sich vor und flüstert: "Atli, zeig mir, dass Du schneller bist als der Wind der Khom." Dabei drückt er seine Hacken in die Flanken des Pferdes.

Somit geht Firutin zu dem anderen Pferd, das Hugur genannt wird. Wenigstens kommt er gut mit Tieren zurecht ... er lässt sich ein wenig von Hugur beschnuppern und streicht ihm über Hals und Mähne. Schließlich klettert er auch in den Sattel und nimmt die Zügel in die Hand. Wie es dann weitergeht, weiß er aber offensichtlich nicht.

Für jemanden, der zum ersten Mal auf einem Pferd sitzt, macht Firutin sich gar nicht so schlecht.

"Jetzt müsst Ihr mit dem Pferd *reden!*" meint Connor, als er die Miene des Geweihten sieht. "Ach ja, nicht unbedingt mit *Worten.*" fügt er lachend hinzu. Offenbar kann der Krieger sich wunderbar über seinen eigenen Witz amüsieren.

Von Firutins Blick ausgehend findet der Geweihte hingegen solche Witze weder lustig noch angebracht. Aber dann ignoriert er Connor und widmet sich wieder seinem Pferd.

Als die Vorstellung abgeschlossen ist, fragt Connor: "Was habt Ihr in der Zwischenzeit in Erfahrung bringen können, meine Herren?"

Randirion, der mittlerweile seinen Rappen herbeigeführt hat, betrachtet den Oberst mit nachdenklicher Miene. "Alors, ich hätte mir mehr von dem Aufenthalt hier erhofft. Bedauerlicherweise haben wir nichts weiter erfahren, als das, was bereits bekannt ist. Der Knecht verschwand plötzlich, nachdem er eine Zeit vorher verwundet vom Holz holen kam und daraufhin konfuse Reden von sich gab." Er streicht sich sinnierend über sein Kinn. "Es gibt allerdings noch weitere vermisste und ermordete Personen hier bei Winhall, über die erst in den letzten Tagen in Havena berichtet wurde. Habt Ihr ebenfalls davon gehört?" schließt er seinerseits eine Frage an.

"Ja, einen zweiten Bauern, von einem Hof vor der Stadt", antwortet die Geweihte. "Nur weiß ich nicht genau wo der liegt. Habt Ihr das schon in Erfahrung gebracht?"

"Bisher noch nicht", erwidert Randirion bedauernd.

"Nun, dann sollte uns der Freiherr sicherlich helfen können", schlägt die Geweihte vor und wendet sich zum Haupthaus.

Es stellt auf Nachfrage sich heraus, dass bis auf das Verschwinden des Bauers Walbrecht alle anderen tragischen Ereignisse nördlich des Tommel passiert sind. Das Dörfchen Ohlnast liegt nordöstlich der Brücke, dagegen Alderstein nordwestlich.

Im Hof Walbrecht (12) gibt es leider keine verwertbaren Informationen, nur Klagen über das große Unglück.

Missmutig über das Ergebnis, schlägt Cassjarella auf dem Rückritt ihren Gefährten vor: "Da der Tag schon sehr weit fortgeschritten ist, würde ich sagen, dass wir jetzt in die Herberge reiten und Morgen bei Sonnenaufgang nach Norden aufbrechen. Was haltet Ihr davon?"

Der Krieger findet diesen Vorschlag sinnvoll. Da er aber - mal wieder - von Cassjarella nicht gefragt worden ist, diese vielmehr nur ihre neuen Begleiter angesprochen hat, hält er sich zurück. Sie gehen ohnehin zusammen vor, da wird sie mit seiner Zustimmung sehr wahrscheinlich ohnehin rechnen.

Fragend blickt die Geweihte Connor an, da er sich doch sonst immer sofort zu Wort meldet und sie nun seine Antwort vermisst. Schließlich hat sie die Frage in die gesamte Runde gestellt. Nun ja, er war auch schon nach der Apotheke so komisch ...

Dieser erwidert ihren Blick offen und winkt nur ab. Augenscheinlich will Connor sagen: 'Du machst das schon richtig.'

Er nimmt sich aber vor, heute Abend mit Cassjarella noch einmal über die neuen Wegbegleiter zu sprechen.

Auch Randirion zeigt sich nicht begeistert ob ihres Zugewinns an Erkenntnissen, daher kann er der Geweihten zu dem Vorschlag des eiligen Aufbruchs nur zustimmen. "Mit einer Einschränkung bin ich mit Euren Vorschlägen einverstanden", wendet der Cavaliere jedoch ein. "Unser Aufbruch morgen früh wird erst nach Sonnenaufgang stattfinden können, da wir vorher den präparierten Dolch beim Apothekarius abholen sollten."

Connor nickt. "So sei es." Ihm behagt zwar die Vorstellung ganz und gar nicht, dass sie sich mit diesem Werwolf "freundlich" auseinandersetzen und ihn zurückverwandeln sollen. Aber wer weiß, ob das überhaupt funktioniert. Er nimmt sich vor, heute Abend seinen Waffen und deren Pflege noch einmal besondere Aufmerksamkeit zu schenken. Sie werden wohl in den nächsten Tagen recht beansprucht werden.

Leise seufzend kümmert der Krieger sich um seine beiden Tiere, ehe er sich zu den anderen in die Gaststube und zu einem Becher Wein gesellt.

Am Gasthaus angekommen, übergibt Randirion seinen Hengst dem wartenden Alrik, um anschließend in der Wirtsstube Platz zu nehmen und ein Essen zu bestellen. Dazu genehmigt er sich ein Glas Rotwein. Frau Arkenfels bittet er, ihn morgen früh bei Sonnenaufgang, spätestens gegen 7 Uhr zu wecken, damit ihr Ausflug nach Nostria ohne große Verzögerung stattfinden kann.

Firutin schließt sich den anderen an. Hugur überlässt er ebenfalls Alrik; er weiß selber gar nicht, wie man sich richtig um ein Pferd kümmert.

Oberst Sturmfels kümmert sich selbst um seine beiden Tiere. Nicht nur, dass dies der in der Armee gewohnte Gang der Dinge ist, hat er auch Freude daran, Zeit mit seinen Gefährten im Kampf - denn nichts anderes ist ein Streitross - zu verbringen. Auch die Beziehung will gepflegt sein ...

Cassjarella verabschiedet sich noch vor dem Abendessen von den Gefährten. Sie will in der Rondrakapelle der Kriegerschule die Nacht über mit Fasten und Beten die Leuin um ihren Beistand für diese Queste bitten. "Wenn es einer der Herren wünscht, können wir nach Sonnenaufgang gemeinsam ein Gebet sprechen", sind ihre letzten Worte bevor sie das Gasthaus verlässt.

Firutin nickt.

"Sehr gerne wäre ich dabei, edle Dienerin der Leuin."

Auch Randirion hat gegen eine Andacht nichts einzuwenden.

Connor macht nur eine unbestimmte Geste dazu. Dass dies nicht zustimmend wirken soll, kann die Geweihte sich nach ihren bisherigen Erfahrungen mit dem Krieger durchaus denken.

Beim Abendessen gibt es noch eine Neuigkeit: Der Inquisitor Dexter Nemrod ist mit Gefolge in der Stadt eingetroffen. Die Nachricht hat sich wie ein Lauffeuer durch Winhall verbreitet.

Das scheint Firutin zu spät, um ihn noch wegen des Apothekers aufzusuchen. So ein hoher Herr muss sich bestimmt auch erst einrichten und von der Reise erholen.

Er nimmt sich vor, morgen früh vorbei zu gehen, während die anderen das Mengbilar abholen. Wenn der Inquisitor dann noch nicht bereit ist, ihn zu empfangen, muss die Sache eben warten, bis man aus dem Norden zurück ist. Bei diesem Apotheker scheint es keine Gefahr zu geben, dass er flüchtet. Oder zur Not wird Nercis Nemrod informieren.

Da die Ankunft Nemrods bereits angekündigt war, ist der Cavaliere nicht wirklich überrascht über die vermeintliche Neuigkeit.

Nach getaner Arbeit gesellt Connor sich zu den anderen in die Gaststube. Auch er bestellt einen Becher Wein und starrt abwesend entweder hinein oder nimmt einen Schluck. Dann dreht er den Becher zwischen den Händen und sein Blick schweift zu dem im Kamin brennenden Feuer und starrt in die Flammen.

PACH POSTRIA

Es ist der Morgen des 9. Travia, kurz nach Sonnenaufgang, als die Helden aus der Grenzwacht aufbrechen. Frau Arkenfels wünscht eine erfolgreiche Jagd und Travias Segen.

<<>>

Als die ersten Sonnenstrahlen durch das Fenster der Kapelle scheinen, erhebt sich Cassjarella, die die Nacht mit ausgebreiteten Armen auf dem Bauch liegend und meditierend verbracht hat. Um der Göttin mit der entsprechende Ehrerbietung entgegen treten zu können, geht sie kurz in die Sakristei wäscht sich, säubert und richtet ihre Robe.

Dies ist der Zeitpunkt, in dem der Aranier eintritt.

Danach entzündet sie in der Kapelle die Glutschalen und legt einige Harze hinein. Dann nimmt sie vom Altar den geweihten Opferdolch schneidet sich in einen Finger und lässt ein paar Blutropfen in ein Opferbecken mit glimmenden Kohlen tropfen. Anschließend legt sie ein paar Kräuter nach und beginnt zum Standbild der Leuin gewandt mit dem Gebet das tägliche Reinigungsritual abzuschließen.

Melachath kniet sich stumm nieder und schließt die Augen.

"Sei begrüßt, meine ruhmreiche Herrin auf Alverans Zinnen!

Niemals müde der Wacht, findet Dich der neue Tag!

Dein wachsamer Blick in die Ferne erwärmt mir das Herz,

dein schimmernder Harnisch im Morgenrot hebt mein Gemüt.

Dankbar bin ich, in deinem Dienst zu stehen,

du anbetungswürdige Streiterin,

du wehrhafte Herrin,

du edle Gebieterin meines Herzens.

Deine Halle will ich dir bereiten mit duftendem Räucherwerk,

Gesang und Gebet sollen dich erfreuen,
von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang und wiederum durch die Nacht.

Sei begrüßt, meine ruhmreiche Herrin in dieser deiner Halle!"

Der Krieger ist von diesen Worten sehr beeindruckt, sind seine Sätze an die Göttin doch deutlich schlichter: "Herrin, gebe mir die Kraft im Kampf meine Begleiter zu schützen und das Unheilige von hier fern zu halten."

Danach öffnet sie die Eingangtür zur Kapelle und wartet mit dem Rücken zur Tür still und starr vor dem Altar stehend auf das Eintreffen der Gefährten.

Firutin hat bereits vor dem Eingang gewartet und verneigt sich stumm vor der Geweihten und dem Altar.

Sobald sie hört, dass diese eingetroffen sind und die Tür wieder geschlossen haben, dreht sie sich um und nickt ihnen zur Begrüßung stumm mit ernster Miene zu. Die Gefährten stellen fest, dass die Geweihte übermüdet aber auch gestärkt wirkt.

Jeder nach seiner Art, denkt sich Firutin (wobei er aber unbewusst 'jeder' nur auf 'rechtgläubige' bezieht). Eine durchwachte Nacht wäre nicht seine Art der Meditation.

Dann hebt sie die Arme dreht sich wieder zum Altar um und beginnt mit klarer und lauter Stimme zu beten:

*"Rondra,
wir erheben uns,
stark wie eine Eiche,
geschwind wie der Blitz,
gewaltig wie der Donner.*

*Herrin,
wir erheben uns,
die Angst zu besiegen,
das Zaudern zu enden,
dem Frevel zu trotzen.*

*Leuin,
wir erheben uns,
herrlich wie die Lilie,
unerbittlich wie der Sturm,
rein wie unser Glaube.*

*Göttin,
wir erheben uns,
in deinem Namen,
nach deinem Willen,
zu deiner - und der andere Elf -"*

... ergänzt sie auch mit Rücksicht auf Firutin ...

"Ehre allein.

*Rondra, Herrin, Leuin, Göttin,
wir erheben uns,
segne uns für dieser Queste,
wider alle natürlichen und unnatürlichen Feinde,
wider alles nicht den Göttern gefällige Getier.*

So sei es!"

Ein schönes und aufrüttelndes Gebet, findet Firutin. Er fühlt sich voller Tatendrang. Sie haben die Zwölfe auf ihrer Seite, was soll da schon schief gehen?

Dann dreht sie sich zu ihren Gefährten um und schaut Firutin fragend an, ob auch er noch ein Gebet an Herrn Boron richten möchte.

Firutin begegnet ihrem Blick und nimmt die Einladung mit einem Nicken an. Dann senkt er den Kopf

und schweigt erst einmal eine weitere Minute, bevor er langsam mit tiefer Stimme zu sprechen beginnt:

*"Boron,
Herr über Schweigen und Vergessen,
Wächter und Bewahrer der Toten.
In Deiner Hand ruhen wir.
Im Schutze Deiner Schwingen kämpfen wir.
Wir haben keine Furcht, denn Du stehst am Ende
aller Wege
und wir freuen uns auf Dein Geschenk.*

*Herr Boron,
wir ziehen aus, um einen Sünder von dem Fluch
zu erlösen,
den sein Frevel über ihn und dieses Land gebracht
hat.*

*Wir bitten Dich, segne uns und stehe uns bei auf
dieser Mission.*

Wir danken Dir, der Herrin Rondra"

- Firutin vergisst nicht, in wessen Tempel er sich befindet -

"und Euren Geschwistern.

Preis sei Boron!"

Während der Andacht und der Gebete der beiden Geweihten steht der Cavalliere in der Kapelle vor dem Altar, den Hut vor der Brust, die Hand am Rapier und den Kopf ehrerbietig gesenkt. Still spricht er seine Gebete speziell an Rondra, Boron, Hesinde und Nandus, vergisst auch nicht die anderen der Zwölfe in seine Andacht mit einzubeziehen.

Nach dem Gebet, beim dem Cassjarella still und vertieft neben dem Altar gestanden hat, drückt sie dem Borongeweihten dankbar die Hand. Sie weiß, dass sie nichts sagen braucht.

Firutin erwidert den Händedruck, dankbar, dass Cassjarella ihm die Gelegenheit für das Gebet gegeben hat.

Sie lächelt den Geweihten an, dann wendet sie sich an die anderen Gefährten: "Wenn noch jemand ein Wort an die Leuin und die anderen Elf richten mag, dann sollte er es jetzt tun. Wenn nicht, lasst uns aufbrechen!"

Connor erwartet die 4 vor der Tür. Fertig für den "Ausflug" ist er gekleidet und bewaffnet wie bereits am Tag zuvor.

"Kann es losgehen?" fragt er ruhig. Er strahlt völlige Selbstsicherheit aus und auch die Tatsache, dass er das Gebet "verpasst" hat, scheint ihm nichts weiter auszumachen.

Firutin nickt. Er wundert sich zwar, dass der Krieger nicht zur Andacht erschienen ist - gerade Rondra müsste ihm doch wichtig sein - aber er schweigt dazu. Es ist sowieso Cassjarellas Sache.

Da Cassjarella schon nicht mit seinem Erscheinen gerechnet hat, ignoriert sie auch seine Frage.

"Wie? Keine spitze Bemerkung heute morgen, meine Liebe?!" spielt Connor den Charmeur und bietet der Geweihten den Arm zu Einhaken an. Fast wie in alten Zeiten ...

Wie üblich zieht sie die Augenbraue hoch und hakt sich selbstverständlich nicht bei Connor ein.

Der lacht daraufhin nur: "Na bitte, geht doch!"

<>>

Dann teilt sich die Gruppe: Firutin macht sich auf zum Praiostempel, wo Inquisitor Nemrod mit seiner Entourage Quartier genommen hat, die anderen streben zum Apotheker Aluris, um den Dolch abzuholen.

An der Tommelbrücke will man sich treffen.

Firutins Anliegen ist schnell erledigt, denn er wird nicht zum Inquisitor vorgelassen, womit der junge Borongeweihte schon fast gerechnet hat.

'Selber schuld', denkt er sich daraufhin. Immerhin hätte er (oder jemand anderes aus seiner Gruppe) dem Inquisitor auch andere wichtige Informationen über den Werwolf geben können. Vielleicht hätte Nemrod sich sogar den beiden anderen Geweihten anschließen wollen ... aber wie er möchte.

Firutin holt sein Pferd, das Alrik ihm gesattelt hat, und begibt sich zum Treffpunkt.

Bei Aluris geht es auch schnell. Der Mengbilar ist fertig präpariert. Der Apotheker warnt vor der Zerbrechlichkeit des Dolches, wenn er aus der Scheide gezogen wird, dann wünscht auch er den Helden alles Gute bei der Jagd und den Segen der Götter.

Randirion nimmt den präparierte Dolch an sich, bedankt sich kurz angebunden für die guten Wünsche und steigt in den Sattel, um sich zum Treffpunkt an der Trommelbrücke aufzumachen.

Den Mengbilar betrachtet die Geweihte mit Unbehagen. Warum soll man mit so einer der Göttin höhnenden Meuchelwaffe eine Queste bestehen können. Im Stummen bittet sie Rondra jetzt schon für den Einsatz der Waffe um Nachsicht.

<>>

Nachdem jeder seinen Brückenzoll entrichtet hat, 5 Heller pro Person und 5 Heller pro Pferd, und jeder versichert hat, kein andergastischer Spion zu sein, ist des der Gruppe gestattet, nostrianischen Boden zu betreten.

Den Geldbetrag entrichtet der Cavalliere ohne Einwände, doch den Verdacht, ein andergastischer Spion sein zu können, weist er entschieden von sich.

Der Weg, der in einem deutlich schlechteren Zustand als auf Winhaller Seite ist, verläuft eine halbe Stunde Richtung Horden durch Niederungen. Als höhere Gebiet erreicht ist, stößt der Weg auf eine westöstlich verlaufende Straße. An der Abzweigung steht ein Schild,

das Richtung Winhall weist und auf dem "Winhall" steht.

Randirion schaut nachdenklich erst in die eine, dann in die andere Richtung, die sie beide einschlagen müssten. Nur in welcher Reihenfolge, ist die Frage ...

"Ich hatte fast vergessen wie schlecht doch hier die Zustände sind." brummt der Krieger, während er sein Reittier neben das von Cassjarella lenkt.

"Wieso schlecht?" fragt Cassjarella schmunzelnd. "Es gibt hier Wegweiser und der zeigt in die richtige Richtung. Nun können wir uns entscheiden ob links oder rechts."

"Wie? - Oh nein. Ich meinte dieses *Wegelagerer-Pack* am Zollposten." lacht Connor über das Missverständnis. "Was meinst Du, Winhall oder, na ja, *oder* eben?"

Diesmal ist es an Cassjarella verständnislos zu Blicken. Sie haben gerade das Mittelreich verlassen und daher ist es doch üblich durch den Zoll zu müssen. Viel ärgerlicher sind die kleinen Landgrafen, die im Reich an jeder Brücke und auf jeder Straße Zoll kassieren.

Die Frage Connors hat sie nicht verstanden.

"Was ist?" fragt der Krieger. "Früher waren die einfach *freundlicher*. Und die 'Versicherung', man sei kein *Andergaster* ... also bitte?!" Er schüttelt den Kopf.

"Vermutlich ist schon wieder mal Krieg ...", meint Cassjarella.

"Pah! Hier ist immer Krieg ..." entgegnet Connor geringschätzig, lässt es aber dabei bewenden.

Dann wendet sie sich auch an die anderen: "Wie wollen wir nun weiter reiten? Nach links oder nach rechts? Cavalliere, habt Ihr noch irgendetwas gehört, was uns weiterhelfen könnte?"

"Vermutlich nicht viel mehr als Ihr, Euer Gnaden", erwidert der junge Adlige höflich. "Nordöstlich in Ohlnast soll der Bauer Fargas auf abscheuliche Weise ermordet worden sein. Und im Nordwesten dürfte Alderstein liegen, wo sich wahrscheinlich Baranos aufhält. Dort wurde uns von Frau Arkenfels ein Fallsteller empfohlen, der sich in den Wäldern auskennen soll. Mein Vorschlag wäre daher, zuerst nach Ohlnast zu reiten, um nähere Details zu dem Verbrechen in Erfahrung zu bringen, und uns anschließend nach Alderstein zu wenden, wo wir nach Seiner Hochwürden suchen müssen."

"Dann reiten wir nach Ohlnast", stimmt ihm die Geweihte zu und wartet ab in welcher Richtung Ohlnast nun liegen soll.

"Also nach Osten, das Dorf soll, wie es uns der Freiherr erklärt hat, nordöstlich der Brücke liegen", erinnert sie der Cavalliere an ihren gemeinsamen Aufenthalt auf dessen Hof.

Die Gruppe macht sich also erst einmal nach Osten auf. Nach einer Stunde kommen die Reiter an einen Abzweigung nach Norden. Ein Schild weist hier nach "Ohlnast".

Zufrieden nimmt Firutin zur Kenntnis, dass sie sich auf dem richtigen Weg befinden. An der Diskussion hat er sich nicht beteiligt.

Schon den ganzen Ritt ist der Aranier in ein brütendes Schweigen verfallen.

"Ihr kommt gut mit dem Pferd zurecht?" fragt Cassjarella als sie nach Norden abbiegen. Schließlich wirkte der Geweihte nicht gerade wie ein begnadeter Reiter.

Firutin zuckt mit den Schultern. Zumindest läuft das Tier dorthin, wo es hin laufen soll. "Bis jetzt", antwortet er dann noch, als ihm der Gedanke kommt, dass man vielleicht auch mal schneller sein will.

Der Weg nach Ohlnast führt erst eine halbe Stunde durch Wiesen, dann eine Stunde durch lichten Wald. Nach einer weiteren halben Stunde sind Linkerhand in einiger Entfernung ein paar Häuser zu sehen. Dann kommt auch schon eine Abzweigung nach Westen, netterweise wieder mit einem Schild "Ohlnast".

Nachdem sie jetzt schon vier Stunden im Sattel sitzen, lenkt Cassjarella ihr Pferd nach Westen und hofft, dass es in Ohlnast für die Gruppe auch ein Mittagmahl gibt. Ihr macht das Reiten ja nicht soviel aus, aber sie kann sie vorstellen, dass Firutin - auch wenn er es nicht sagen würde - und Melachath ganz froh über einen etwas anderen Bewegungsablauf wären.

Melachath sieht überhaupt nicht aus, als würde das Reiten ihn stören, im Gegenteil, die Geweihte konnte unterwegs beobachten, dass er einige Reiterfahrung hat.

Bei Firutin mag das vielleicht tatsächlich der Fall sein, aber er scheint zumindest die richtige Position im Sattel gefunden zu haben; und es sieht auch nicht so aus, als hätte er Schmerzen.

OHLNAST

Als die Gruppe in die kleine Ansammlung von Gehöften einreitet, wird sie schon von neugierigen Dörflern erwartet. "Willkommen, Reisende!" ruft ein Schwarzbärtiger. "Travias Segen über Euch! Was führt Euch zu uns?"

Cassjarella erwidert den Gruß, lässt dann aber Randirion den Vortritt. Er ist doch in der Wortwahl ein wenig freundlicher und nicht so direkt wie die Geweihte.

Auch Connor nickt dem Einwohner lediglich freundlich zu und hebt die Hand zum Gruß.

"Travia und Rondra mit Euch."

Es scheinen sich wirklich alle darauf zu verlassen, dass Randirion das Gespräch führt.

Der Cavalliere hat den Gruß des Dorfbewohners anfangs mit einem freundlichen Nicken beantwortet und sich der Etikette gemäß höflich zurückgehalten. Nun, da weder die Geweihte noch der Oberst das Wort zu ergreifen und die Frage des Mannes zu beantworten gedenken, lässt er Sire ein paar Schritte vorgehen, um ihn vor den Dörflern und dem Schwarzbärtigen zu zügeln.

"Peraine zum Gruße und den Segen der Zwölfe über Euch und die Euren", erwidert er den Gruß des Sprechers freundlich. "Der Anlass unseres Besuches in Eurer gastlichen Ansiedlung liegt in den Vorkommnissen, die Euch in den letzten Madawechseln heimsuchten. Wir sind hier, um näheres darüber zu erfahren und dem Grauen Einhalt zu gebieten."

Die Reaktion der Dörfler ist erleichtert. "Endlich!" ist in dem Gemurmel zu vernehmen.

Er mustert den Mann und die Menge aufmerksam, bevor er weiter redet. "Uns ist zu Ohren gekommen, dass sich hier in dem Dorf ein äußerst abscheuliches Verbrechen an dem Bauern Firgas ereignet hat. Ist es möglich, mit jemandem zu sprechen, der uns dazu genaueres zu berichten weiß?" Auffordernd schweift sein Blick über die Dorfbewohner.

"Willkommen in Ohlnast, willkommen!" erwidert der Sprecher. "Steigt ab, erfrischt Euch. Wir werden uns um die Pferde kümmern. Es ist die Zeit des Mittagmahles. Setzt Euch nieder, esst, trinkt. Wir werden Euch alle Fragen beantworten! Hoffentlich ist dieser Schrecken bald zu Ende!"

Dieser Aufforderung kommt Cassjarella gerne nach. Sie steigt von ihrem Rappen und gibt die Zügel einem der heran geeilten Dorfbewohner.

"Euer Gnaden!" Der Bauer verbeugt sich tief, als der den Zügel entgegen nimmt.

"Danke! Rondra schütze Euch!" antwortet Cassjarella freundlich.

Auch der Oberst steigt ab. Bevor er die Zügel an einen der Umstehenden überreicht, spricht er leise zwei Worte mit seinem Streitross, das bereits unruhig mit den Hufen scharrt. Daraufhin lässt es sich von dem Fremden aber führen. Ganz wohl ist dem Mann sicher nicht, denn Shibannah schnaubt hin und wieder, bewegt ihren Kopf und schaut von oben auf ihn herab. Connor kichert leise und ruft dem Mann hinterher: "Keine Sorge, wenn es gutes Futter bekommt, frisst es Euch nicht!"

Er bekommt ein nervöses Lachen zur Antwort.

Der Aranier steigt ab, reicht einem Burschen die Zügel und drückt ihm einen Heller in die Hand.

"Junger Effendi, Ihr habt die Ehre dieses edle Ross abzusatteln, zu striegeln und bürsten, im Hafer, Heu und Wasser zu reichen. Ich gehe höchstselbst davon aus, dass Ihr dieses zur Zufriedenheit aller macht und

ich Euch weiterempfehlen darf. Melachath ibn She-mirhija, habe die Ehre."

"Ä...äh", ist das einzige, was der Bursche daraufhin herausbringt.

"Unseren Dank für Euer großzügiges Angebot", bedankt sich Randirion freundlich und steigt ab. "Ein gutes Mahl kommt uns sehr gelegen, sind wir doch schon einige Stunden unterwegs." Er löst seine Balestrina und die Munition vom Sattel und nimmt den Rucksack aus der Satteltasche, um den Munitionsbeutel darin zu verstauen, dann reicht er einem der wartenden Dörfler die Zügel des Rappen mit einem auffordernden Nicken, dass man das Pferd nun fortführen kann.

Erleichtert steigt Firutin ab und tätschelt dem Pferd dankend den Hals.

Das Pferd reagiert mit einem freundlichen Schnauben.

Der Geweihte reicht die Zügel einem der Dorfbewohner und schließt sich seinen Gefährten an.

Man kann ja viel Abfälliges über nostrianische Hinterwäldler sagen, aber gastfreundlich sind sie! Nach einem ausgiebigen traviagefälligen Mittagmahl, einfaches Essen, wenig Fleisch, aber wohlschmeckend, bei dem natürlich noch nicht über Probleme geredet wurde, setzt sich ein kleiner Kreis der Dörfler mit den Helden zusammen.

Vor dem Essen segnet Cassjarella die Speisen und dankt den Dorfbewohnern.

Der Krieger langt ordentlich zu. Schlechtes Essen kennt er zur Genüge, aber das hier schmeckt ihm. Fleisch wäre schön gewesen, muss aber nicht jeden Tag sein.

Randirion spricht dem Essen gemäß seines Appetits großzügig zu und bedankt sich bei ihren Gastgebern für deren Gastfreundlichkeit und Zuverlässigkeit. Dass hier keine Delikatessen zu erwarten sind, war ihm durchaus bewusst. Doch ist er lange genug auf Reisen gewesen, um die Qualität einer deftigen Bauernmahlzeit zu schätzen zu wissen.

Als erstes erzählt Imma Firgas, Witwe von Barlak Fargas unter heftigen Weinkrämpfen, wie ihr Mann am Abend des 20. Rondra noch in die Scheune ging, weil die Hühner so aufgereggt waren, und nachsehen wollte, ob nicht ein Marder im Hühnerstall ist. Dann hat sie Schreie gehört und Norad, ihr Sohn, ist mit einem Knüppel hinausgelaufen und hat Barlaks Leiche im Hof gefunden, mit durchgebissener Kehle, und überall Krallenspuren. Im weichen Boden beim Brunnen waren Spuren wie von einem riesigen Wolf.

Der Cavalliere runzelt bei dieser Darstellung die Stirn. Von wegen Ritualmord, wie in der Havena Fanfare spekuliert wurde ... es scheint das Werk eines Wolfes gewesen zu sein, den der Bauer beim Einbruch

in den Hühnerstall erwischt hat. Oder vielleicht sogar Baranos selber ...

'Hmm, das passt.' überlegt Connor.

"Wisst Ihr noch, wie in dieser Nacht das Madamal stand?" fragt sie nach.

Der Dorfälteste hat nach kurzem Nachdenken die präzise Information: "Es war fünf Tage nach dem vollen Madamal."

Nachdenklich streicht sich der Cavalliere über das Kinn. Wenn er doch nur genau wüsste, wie lange jemand die Gestalt eines Werwesens nach einem vollen Madamal annehmen muss ... es ist wohl schon möglich, dass dies das Werk des Werwolfs gewesen ist.

Fragend schaut er den Dorfältesten an. "Ist es gesichert, dass die Spuren nur eines Wolfes gefunden wurden?" will er wissen.

Der schüttelt den Kopf. "Wir sind keine Jäger, Herr. Aber diese Spuren waren besonders. So riesig."

"In welche Richtung führten die Spuren? Nach Norden?" fragt die Geweihte.

"In den Wald, nach Westen", ist die Antwort. "Nach Westen ist es am kürzesten in den Wald."

"Das klingt logisch, danke", antwortet Cassjarella. Nach all den Tagen noch im Wald nach Spuren zu suchen, erscheint ihr nicht sinnvoll.

"Das haben wir auch der Landwehr so erzählt", ergänzt der Sprecher.

"Aber die sitzt nur in ihrer Feste und säuft!" kommt ein Zwischenruf.

"Wir sollten uns das mal ansehen." murmelt Connor der Geweihten zu. Er lässt dabei offen, ob er die Spuren im Wald oder die trunksüchtigen Büttel mein. So wie Cassjarella ihn kennt, aber vermutlich beides.

"Ja, das sollten wir", antwortet die Geweihte, die sich nach dem Essen zurück gelehnt hatte.

Connor hört sich das Gespräch in Ruhe mit an, überlegt sich dabei die Implikationen der einzelnen Möglichkeiten und beobachtet die Dorfbewohner.

"Das ist bestimmt das Werk von Murgol aus Andergast!" ruft eine Bäuerin, die bislang geschwiegen hat.

Bei diesem Namen beginnt Randirions Narbe zu reißen und seine verengten Augen funkeln. 'Das ist ausgeschlossen ...!' denkt er sich, erwägt jedoch auch einen ähnlich veranlagten Namensvetter hier in der Gegend.

"Wer ist das?" fragt Oberst Sturmfels dazwischen. "Ein Schwarzmagiergezücht etwa?"

"Ä...äh", stammelt die Bäuerin. Sie hat offensichtlich nur geplappert.

Ein anderer ist sich ganz sicher: "Das ist Schwarze Magie, vom Boronacker von Dorn wurden letzstens wieder Leichen gestohlen!"

Firutin wendet ihm seinen Blick zu. "Erzähle mehr."

Der Bauer senkt den Kopf. "... habe ich gehört", murmelt er.

"Antworte. Was hast Du gehört." Die Aufforderung des Oberst ist etwas weicher, aber nicht weniger zwingend, als die Firutins. "Den Rest überlass' uns." fügt er hinzu, um dem einfachen Mann deutlich zu machen, dass sie durchaus in der Lage sind, Gerede und Tatsachen zu trennen. So oder so.

"Das ist alles, mehr weiß ich nicht", windet sich der Bauer.

Der Krieger fasst den Mann scharf ins Auge. "Aha." ist alles, was er dazu sagt.

"Meine Herren", wendet sich Cassjarella an ihre Gefährten. "Ich denke, wir haben genug gehört, es ist noch ein weiter Weg, wir sollten daher aufbrechen."

Überrascht wendet sich Firutin zu ihr. Sie sind doch gerade dabei, den Mann hier nach den Vorgängen auf dem Boronanger zu befragen, warum will die Rondrianerin jetzt fort? Er schüttelt den Kopf und dreht sich wieder zu dem Bauern.

"Hier sind schon einmal Leichen gestohlen worden?" fragt er.

"Solch einen Frevel gibt es hier nicht!" Der Dorfvorsteher ist sichtlich entrüstet. Gemurmel der Dorfbewohner unterstützt ihn.

Firutin nickt zufrieden. "Aber in Dorn?" kommt er zurück auf das Gerücht.

Der Dorfvorsteher wiegelt ab. "Alles Geschwätz!"

Der Boroni runzelt die Stirn. Wenn es wirklich Geschwätz ist, dann ist es besser, gar nicht mehr darüber zu reden. Vielleicht hat es aber auch einen wahren Kern. Vielleicht hat der Apotheker damit zu tun.

Er nickt und gibt sich den Anschein, dem Mann zu glauben. Besser, wenn das Thema aus den Köpfen der Leute verschwindet. Eher sollte man noch einmal in Dorn nachfragen, wo auch immer das ist.

Der Aranier nimmt - wortlos - sein Pferd entgegen.

Auch der Krieger steigt auf, das Tuzakmesser wieder auf den Rücken geschnallt und den Helm am Sattelknauf. Er tätschelt Shibannah und wirft dem Burschen, der das Pferd herangeführt hat, ein Silberstück zu. "Hier, für Deine Mühe!" meint er freundlich, denn er weiß, dass das riesige Streitross einem Mann gehörig Angst einjagen kann. Zu Recht.

Den Dorfvorsteher fragt sie noch: "Wo ist denn die Landwehr untergebracht? Und wo liegt ... - bitte Cavalliere helf mir, wie hieß doch gleich das andere Dorf?"

"Alderstein", hilft Randirion der Geweihten weiter, "das Dorf sollten von hier aus direkt westlich gelegen sein."

"Ist es, ist es", erwidert der Vorsteher. "Allerdings liegt dichter Wald dazwischen."

Dann macht sie sich bereit für den Weiterritt. Bevor sie aufsteigt greift sie noch in ihre Börse und drückt der Witwe Fargas noch 5 Dukaten in die Hand. "Die Leuin schütze Dich!"

"Danke, Euer Gnaden. Rondra führe Eurer Arm!" bedankt sich die Witwe tief bewegt.

Die Frage nach der Landwehr kann der Vorsteher sofort beantworten: "Vier Stunden nach Norden, dort ist eine Kreuzung. Ihr müsst Euch dann westlich halten. Nach eine Stunde erreicht Ihr die Feste." Er schaut nach der Sonne. "Dann wird es aber schon dunkel sein. "Ich würde heute nur bis Karnhügel gehen. Das liegt rechts des Weges, drei Stunden von hier. Oder Ihr besucht erst einmal die Weise Yandaha."

Randirion nimmt seinen Rappen in Empfang, reicht dessen Betreuer 5 Heller und sitzt auf. "Diese Yandaha, sie sollte in der Gegend von Alderstein zu finden sein, n'est-ce pas?" hakt er bei der Erwähnung des vertrauten Namens nach. "Gibt es einen direkten Weg von hier zu diesem Ort?"

"Nach Alderstein reitet man am besten zum Fluss, dann nach Westen und dann wieder nach Norden", hilft der Vorsteher. "Und die Winhaller kriegen immer Ohlnast und Alderstein durcheinander."

Randirion zieht eine Augenbraue hoch, dann nickt er. "Bien, Alderstein dürften wir heute somit nicht mehr bei Tageslicht erreichen. Dann also zum Karnhügel", nimmt er die Empfehlung des Dorfvorstehers auf und wartet darauf, dass die Geweihte sich zum Aufbruch in Bewegung setzt.

Das Streitross von Connor merkt, dass nun alle abmarschbereit sind und tänzelt leicht nervös ob der Verzögerung umher. Rasch beruhigt der Krieger aber sein Tier, damit nicht aus Versehen noch jemand verletzt wird ...

"Also los." kommandiert er, um den Abmarsch zu beschleunigen und lenkt sein Pferd in die angegebene Richtung.

Gedankenverloren wendet der Aranier sein Pferd und folgt.

Auch Cassjarella schließt sich den Vorreitern an. Allerdings ist sie sich noch nicht wirklich über die Richtung im klaren. Aber Connor und der Cavalliere werden es schon wissen.

Firutin hat sein Pferd ebenfalls wieder in Empfang genommen und lässt es den anderen hinterher laufen.

Hinter der Geweihten reiht sich Randirion ein und lässt Sire ihnen folgen.

Kurz nachdem die Gruppe wieder den Weg nach Norden erreicht hat, beginnt Wald, dichter als das erste Waldstück. Es ist ein schöner Nachmittag, einige Vö-

gel sind zu hören, ab und zu raschelt es im Gebüsch. Alles normal.

Nach einer Stunde zweigt ein Weg nach links, also nach Westen ab. Diesmal gibt es kein Hinweisschild.

Firutin wartet ab, wo die anderen hin wollen.

Da Connor vorne reitet, fragt ihn die Geweihte von hinten: "Nun, wohin willst Du?"

"Na, der Dorfvorsteher hat uns doch die Richtung zur Büttelburg gewiesen. Und da geht es noch ca. 3 Stunden nach Norden, ehe wir abbiegen sollen. Oder wollt ihr hier abzweigen und erkunden, was es mit dem Weg auf sich hat?" fragt der Krieger, während er sich um Sattel aufgesetzt und zu den anderen umgedreht hat.

"Ich denke, es macht keinen Sinn jeden Waldweg abzusuchen, oder wie seht ihr das meine Herren?" ist die Feststellung der Geweihten. "Dieses Karnhügel sollte rechts sein, und erst in zwei Stunden."

"So ist es", bestätigt Randirion von hinten. "Wir haben noch ein Stück zu reiten."

"Dann weiter!" Connor lässt sein Tier in leichten Trab verfallen und folgt dem Weg weiter nach Norden.

Cassjarella nickt, gibt ihrem Pferd die Sporen und reiht sich ein.

Firutin empfindet diese neue Fortbewegungsart seines Pferdes als ziemlich unangenehm, aber er hält es nicht zurück. Allerdings fragt er sich, warum Connor es jetzt eilig zu haben scheint.

Eine halbe Stunde vergeht. Der Weg steigt leicht an. Rechter Hand wird es richtig hügelig und der Wald lichter.

Fast hätte Connor es nicht bemerkt, aber nur fast. Da geht unvermittelt ein kleiner Trampelpfad links in den Wald. Es könnte auch ein Wildwechsel sein, aber das ist nicht, was ihm auffällt. Er riecht Rauch.

"Warum hältst Du schon wieder?" fragt Cassjarella nach vorne als der Oberst schnüffelnd sein Pferd zügelt.

Der Krieger hält Ruhe gebietend die Hand in die Höhe, lauscht dann und springt behände aus dem Sattel. Dort sieht er sich erst näher den "Weg" an und tritt dann an das Tier der Geweihten heran. Beinahe flüsternd fragt Connor: "Riechst Du das auch?"

Als die Geweihte sich auf ihren Geruchssinn konzentriert, bemerkt sie auch den Geruch eines offenen Feuers. "Ja, da brennt etwas ... und das kann nicht weit weg sein", antwortet sie ebenso leise. "Und es ist besser zu wissen, wenn man in seinem Rücken hat!"

Sie steigt ebenfalls ab und schaut, ob sie durch die Bäume etwas erkennen kann.

Der Wald scheint etwas weiter weg vom Hauptweg lichter zu werden.

Der Cavalliere steigt ab, auch er hat den Rauch bemerkt. Er bindet Sire am nächsten Baum fest, nimmt die Balestrina und Munition vom Sattel und macht, nachdem er die Reithandschuhe abgestreift hat, ruhig seine Waffe schussbereit.

Auch der Aranier steigt vom Pferd und bindet es an, dabei sagt er zu Randirion: "Aber Cavalliere, vermutet Ihr hinter jedem Baum einen feigen Muttersohn der und hinterrücks wie ein Schakal angreift?"

"Non, Sahib", antwortet der junge Adlige ernst. "Doch wir sind hier in dem Wald, in dem von blindwütigen Angriffen ganzer Wolfsrudel berichtet wird, Ihr erinnert Euch? Haltet daher Eure Waffen bereit und achtet gut auf unsere Pferde." Er nickt dem Aranier bezeichnend zu und folgt Connor und Cassjarella.

"Cavalliere!" raunt die Geweihte empört. "Ihr wollt doch nicht etwa mit diesem unrondrahaften Ding in den Kampf ziehen!" Ihre schwarzen Augen blitzen Randirion zornig an.

Betont gefasst neigt der Cavalliere vor der Geweihten den Kopf und lächelt sie süffisant an. "Wölfe pflegen nicht nach den Gesetzen Rondras ihre Gegner anzugreifen, Euer Gnaden", bemerkt er eher kühl in leisem Ton. "Und wenn Ihr der Meinung seid, dass das rondragefällige Erstgefecht der Kürassiere in der Kriegereiterei, namentlich der Arbalettieri, Euren Zorn erweckt, bien, darüber lässt es sich in einer ruhigeren Stunde in einen ausführlichen Disput bei einem guten Glas Rotwein besser diskutieren, n'est-ce pas?" Seine grünen Augen, ein Erbe seiner Mutter, blitzen angriffslustig auf, unter seinem Ärmelrock, der lose um die Schulter gebunden ist, schimmert sein Kürab hervor.

"Wölfe pflegen aber auch kein Feuer zu machen!" stößt die Geweihte hervor, denn Rest ignorierend. "Wenn Ihr jagen wollt, dann geht jagen, wenn Ihr aber kämpfen wollt, dann nutzt die Waffe, die einem Mann Eures Standes steht!"

"Schluss mit dem Geplänkel!" zischt Connor und verdreht die Augen.

"Jeder nach seiner Art." raunt er der Geweihten anschließend zu.

Die ihn aber völlig ignoriert. In diesen Dingen sollte sich der Oberst kein Urteil erlauben.

"Wölfe pflegen in der Regel Menschen auch nicht unvermittelt anzugreifen," entgegnet der Cavalliere gelassen und behält ein höfliches Lächeln bei. "Überlasst diese Entscheidung ruhig mir, welche Waffe ich wann einsetzen gedenke und zu welcher Zeit ich dazu bereit bin."

"Sicher, mein Herr, Ihr seit alt genug, um zu wissen, was Ihr zu tun lassen solltet", antwortet die Geweihte mit immer noch blitzenden schwarzen Augen. "Mö-

gen Euch die Leuin in Ihrer Güte Euer Verhalten verzeihen."

"So, wie sie Euch verzeihen möge, die rondragefälligen Kürassiere des Horaskaiserlichen Elitegardereiterregiments in ein unangemessenes Ansehen zu stellen," antwortet der Cavalliere nicht ohne Stolz mit einer Hand auf seinem Rapier und verneigt sich leicht.

"Ich denke, dass es im Moment nicht die Zeit darüber zu disputieren, aber wir können das Ganze Morgen bei Sonnenaufgang nachholen", antwortet die Geweihte. "Ich werde mit dem Schwert auf Euch warten."

"Es wäre ungehörig, Eure Einladung auszuschlagen, Euer Gnaden", antwortet Randirion mit einem höflichen Lächeln und mit leicht geneigtem Kopf. "Wenn Ihr dies wünscht, stehe ich Euch mit Vergnügen selbstverständlich auch dazu zur Verfügung." Er schließt seinen Worten eine weitere, leichte Verneigung an.

"Wenn ihr beide - auch Du -" spricht der Krieger auch Randirion sehr persönlich an und sieht im direkt in die Augen, "diesen Quatsch hier lasst, dann schlage ich euch beiden die Köpfe ein!" Connor lässt keinen Zweifel daran, dass er ohne weiteres dazu imstande ist, seine Drohung auch wahr zu machen. Ohne dass die beiden Kontrahenten deren Anwesenheit dort überhaupt bemerkt hätten, sehen sie jetzt, dass er die linke Hand wieder vom Schwertgriff nimmt, nachdem die ein paar Fingerbreit gezogene Klinge lautlos in die Scheide zurück geglitten ist.

Auch diese Worte werden von Cassjarella nicht beachtet.

Der Cavalliere zieht ob der direkten Anrede eine Augenbraue hoch und erwidert den Blick des Oberst fest, jedoch nicht unfreundlich. Nicht er war es, der das Geplänkel begonnen hat, und nie wäre es ihm in den Sinn gekommen, eine Geweihte der Ronda herauszufordern. Doch wenn es Ihr Wille ist, wieso sollte er sich der Herausforderung entziehen? Der Oberst erwartet doch etwa nicht von *ihm*, dass er sich unehrenhaft zurückzieht, wo es um die Ehre der Kürassiere der Kavallerie geht, denen er einst angehörte?

Connor zuckt mit den Schultern. Sei es, wie es sei. Er kümmert sich nicht weiter darum; es ist ihm egal, ob ihm die anderen folgen oder nicht, er erkundet den Weg zur Not auch allein und macht sich daher auf.

Sie wendet sich von Randirion ab, der anscheinend mehr Vertrauen in die Kunst der Mechanik als die Kunst des Kämpfens legt. Wenn er meint mit einer Waffe mit der ein ungebildeter Bauer einen Ritter vom Pferd holt kämpfen möchte, dann soll er es tun. Respekt wird er in den Augen der Geweihten damit nicht ernten.

Dem aufmerksamen Aranier entgeht die Mimik des Cavallieres nicht. "Geziert Euch, wir haben *erst* einen gemeinsamen Feind zu bekämpfen, **DANACH** könnt Ihr Euch in Ehre messen, und, so Rondra will, werde ich Euren *Kampf* vorher zu verhindern wissen!"

"Euer Ansinnen ehrt Euch, Melachath Sahib", erwidert Randirion, nun an den Aranier gewandt. "Doch ging diese Forderung nicht von mir aus, und so ist es auch nicht an mir, diese zurückzuziehen." Er blickt den Krieger standhaft an, es missfällt ihm sichtlich, von diesem als den Herausforderer hingestellt zu werden, ihm, der die Angelegenheit zu Beginn schon durch ein Gespräch und nicht durch Klingen zu erörtern angeboten hat. "Naturellement gilt bis zu diesem Zeitpunkt meine Aufmerksamkeit der unserer gemeinnützigen Aufgabe, seid Euch dessen gewiss."

"Geehrte Dienerin der Leuin, der auch ich mein Abendgebet widme, es gibt Kämpfe, die *können* nicht ehrenhaft geführt werden. Wenn wir das finden, was wir suchen, bin ich wohl der Einzige der *weiß*, wie diese Monster selbst kämpfen. Die Gefahr die uns, den Menschen hier und später auch denen in der Ferne droht ist zu groß, um rondrianisch zu sterben."

"Wenn die Göttin der Ansicht ist, dass der ehrenhafte Kampf nicht zu gewinnen ist, dann ist es trotzdem die Pflicht diesen Kampf mit seinem Leben zu beenden." antwortet Cassjarella scharf. "Es gibt keine Option!"

Firutin wartet ab, bis dieser seiner persönlichen Meinung nach eher unnötige Streit beendet ist. Egal ob Schwert oder Kugel, am Ende kommt man doch immer zu Boron.

Allerdings, wenn die Herrin Rondra verlangt, keine dieser kleinen Schusswaffen einzusetzen, dann sollte man sich als frommer Mann auch einfach daran halten.

"Auch das göttliche Wohl des Einzelnen steht hinter dem Wohl vieler."

"Das Martyrium der heiligen Thalionmel, der Löwin von Neetha, zeigt das durch den Mut und die Aufopferung des Einzelnen das Leben vieler gerettet wurde", widerspricht die Geweihte. "Ich könnte Euch noch weitere Beispiele nennen, aber wir sollten uns unserem *Problem* zuwenden."

Der Krieger nickt nur zur Bestätigung, winkt den anderen und geht dann leise zu Shibannah zurück. Achtsam tätschelt er ihr den Hals, streicht über die Nüstern und flüstert ihr kurz ins Ohr. Das Pferd schnaubt kurz und steht dann völlig still mitten auf dem Weg.

Connor kehrt an Cassjarellas Seite zurück. "Alles klar." meint er kurz.

"*Alles klar* soll heißen, dass Du Dir das ansehen möchtest?" fragt die Geweihte zurück. Da sie die Antwort kennt, geht sie zurück zu Rashaldor und bindet den

Rappen auf der gegenüberliegenden Wegseite an einen Baum.

Dann wartet sie, wie sich die anderen drei entscheiden.

Auch Firutin steigt ab und bindet sein Pferd fest. Seine Haltung zeigt, dass er bereit ist, mitzukommen.

Als Randirion soweit ist, bedeutet der Krieger Firutin und Melachath, zunächst bei den Pferden zu bleiben. Je mehr von ihnen hier durchs Unterholz stapfen, um so eher werden sie auch entdeckt.

Dann folgt Connor vorsichtig dem "Pfad" und achtet auf den Weg, die Umgebung, Geräusche und Gerüche.

Firutin runzelt die Stirn. Als ehemaliger Jäger weiß er, wie man sich lautlos durch den Wald bewegt, und hat die Erfahrung gemacht, dass Adelige mit Reitstiefeln, Rüstungen oder gar Kettenhemden, die sich sonst fast nur mit Pferden fortbewegen, eben das häufig nicht wissen. Er hat aber auch die Erfahrung gemacht, dass sie das häufig nicht wahrhaben wollen.

Selbstverständlich wird er nicht diskutieren, aber ein gewisser Hinweis kann auch nicht schaden. Er tritt weg von den Pferden in Richtung des Pfades.

Der Cavalliere beachtet die Geweihte nicht weiter und folgt Connor den Pfad entlang.

Der Aranier schüttelt nur verwundert den Kopf. Und bleibt bei den Pferden.

Es ist tatsächlich ein Pfad, der nach links in den Wald geht. Nach etwa 200 Schritt endet er in auf einer kleinen Lichtung. Am Ostrand der Lichtung steht eine kleine Blockhütte, aus deren gemauerten Kamin Rauch quillt. Vor der Hütte arbeitet eine ältere Frau in einem Kräutergarten.

Cassjarella hat sich auf dem Weg durch den Wald wieder beruhigt, geht auf die Lichtung und begrüßt die Frau mit: "Rondra, zum Gruße!"

Connor hält sich im Hintergrund und grüßt die Frau lediglich mit einem Handzeichen und einem Nicken, als sie den Blick von ihrer Arbeit in seine Richtung hebt. Im Übrigen behält er aufmerksam die Umgebung im Auge.

Die Frau richtet sich. "Ah, Besuch. Wie nett in diesen Zeiten!" Sie putzt sich die Hände. "Willkommen, mögt ihr Wasser?"

Ihre sichere, ruhige Art und die Anlage des Hauses samt Garten erinnert Randirion und Firutin an Anguillar.

Firutin nickt zur Begrüßung und zur Antwort. Ob das wohl Yandaha ist?

"Ihr seid sehr großzügig, gerne!" bedankt sich Cassjarella freundlich - die Duellforderung scheint in weiter Vergangenheit zu liegen. "Ihr sprecht von *diesen Zeiten*, was meint Ihr damit?"

Der wortlose Blick, den die Frau Cassjarella zuwirft, erinnert Connor an seine Großmutter. Der kam immer, wenn er eine besonders dämliche Frage gestellt hatte.

Nur dass Connor gar keine Frage gestellt hat. Dennoch beschleicht ihn das Gefühl, etwas falsch gemacht zu haben.

Der Cavalliere verbeugt sich höflich und erwidert ihre Begrüßung mit einem respektvollen "Peraine zum Gruße!" Er nimmt an, dass es sich bei der Kräuterfrau um die gesuchte Yandaha handeln könnte. Er sichert und senkt seine Balestrina, behält jedoch aufmerksam den umgebenden Wald im Auge.

"Keine Sorge, hier ist es tagsüber ruhig", sagt die Frau. "Ich bin Yandaha, und ihr?"

"Borondino", stellt sich Firutin vor. Die Einschränkung mit *tagsüber* hat er durchaus bemerkt.

"Cassjarella", stellt sich die Geweihte genauso knapp vor.

"Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin", stellt sich Randirion mit gezogenem Hut und einer Verbeugung vor. "Ich habe die Ehre, Madame Yandaha."

Nachdem auch Connor sich vorgestellt hat geht Yandaha in ihre Hütte und kommt nach kurzer Zeit mit einem mit allerlei Sachen gefüllten Weidenkorb wieder. Auf einen rohen Holztisch, der umgeben von Bänken im Schatten einer großen Buche steht, stellt sie Tonbecher und eine Schale mit Obst. Dann holt sie aus dem Brunnen einen Krug Wasser. Sie schenkt ein.

"Nehmt Platz, bitte! Seid ihr zu Fuß?" will sie wissen.

Firutin setzt sich und wartet, bis die üblichen Höflichkeitsformeln vorbei sind.

In diesem Moment stößt Connor zwei kurze melodische, aber laute Pfiffe aus. Wenige Augenblicke später ist leises Hufgetrappel zu hören und Shibannah tritt aus dem Wald heraus. Der Krieger empfängt das Pferd mit einem Lob und lässt es dort äsen. Er hofft, dass Melachath den Wink versteht und mit den Tieren der anderen folgt.

<<>>

Mit einem Male verschwindet das Pferd des Kriegers, verblüfft schaut er hinterher, kontrolliert, ob die anderen fest vertäut sind und folgt dann dem Pferd.

Da kommt ihm schon Randirion entgegen.

"Gut, dass Ihr kommt, Sahib", spricht ihn der Cavalliere an. "Doch sollten wir die Pferde nicht unbeaufsichtigt lassen. Kommt, wir holen sie." Während sie zu den Tieren gehen, erzählt Randirion dem Aranier, dass sie Yandaha gefunden haben.

Interessiert hört der Aranier zu.

<<>>

"Wie Ihr seht, sind wir durchaus beritten." antwortet Cassjarella. "Unser fünfter Gefährte wartet bei den Pferden."

"Warum holt ihr ihn und die übrigen Pferde nicht her?" will Yandaha wissen.

"Ich werde ihn holen, eine kleine Erfrischung wird auch ihm gut tun", bietet sich Randirion und geht Melachath entgegen, der sicher etwas Schwierigkeiten haben wird, vier Pferde auf dem Pfad gemeinsam hierher zu führen.

"Zwei Geweihte", meint Yandaha, noch während Randirion weg ist. "Das ist ja mal etwas. Und zwei Krieger. Vielversprechend."

"Drei Krieger", korrigiert Cassjarella als Randirion und Melachath mit den Pferden kommen.

"Umso besser", kommentiert Yandaha. "Es sind ja mittlerweile drei Werwölfe."

Bei diesen Worten wird Connor mehr als aufmerksam: "Erklärt das!" fordert er ihre Gastgeberin unwirsch auf, ehe er sich dessen bewusst wird. So fügt er rasch ein "Bitte!" hinzu.

"Das ist einfach", erwidert Yandaha. "Einen Werwolf zu überwinden ist nicht einfach. Je mehr Kämpfer man hat, desto besser."

'Ahhh!' Firutin zeigt deutlich sein Interesse. Endlich jemand, der gut informiert erscheint.

Yandaha schaut Firutin an. "Einer scheint ein Diener Borons gewesen zu sein, den Resten seiner Kleidung nach, die beiden anderen einfache Leute."

"Wo sind sie Euch begegnet? Und die spannendere Frage: wo sind sie jetzt?" fragt Cassjarella weiter.

"In den Wäldern im Mondenschein", Yandaha lächelt stillvergnügt. "So könnte auch ein Gedicht beginnen. - Nun ja der, der der einmal Geweihter war, ist auch ohne Mondenschein unterwegs. Man hört, dass sie weiter im Norden öfter zu sehen sind. Grudingstein leidet besonders."

Firutin nickt. Das passt.

Randirion hat mittlerweile sein und Firutins Pferd angebunden und sich dazu gesetzt. Seinen Durst löscht er mit einem Schluck Wasser und nimmt sich ein Stück Obst. Kauend hört er zu und fragt, nachdem er den Bissen geschluckt hat: "Wie kann es sein, dass sich dieser Geweihte nicht mehr zurückverwandelt?" fragt er nachdenklich. "Und warum werdet Ihr von ihnen nicht behelligt?"

"Zur ersten Frage", erwidert Yandaha bedächtig. "Ich glaube schon, dass er tagsüber keine Wolfsgestalt hat, aber die Krankheit ist bei ihm wohl sehr weit fortgeschritten. Zur zweiten Frage: Ich kann mich schützen. Sonst würde ich hier nicht allein leben."

"Könntet Ihr uns vielleicht auch etwas geben, dass uns schützen kann?" fragt Cassjarella interessiert.

"Könnte vielleicht sein", erwidert die Einsiedlerin gedehnt.

"Wenn Ihr das *könntet*, dann erklärt uns bitte die Umstände unter denen Ihr es tätet", antwortet Cassjarella ebenso gedehnt.

Yandaha lehnt sich zurück. "Erzählt doch erst einmal ein wenig von euch, wo ihr herkommt. Ich bekomme so selten Besuch von außerhalb."

"Sagt, können wir hier in der Nähe übernachten?" fragt die Geweihte. "Wenn wir ins Erzählen kommen, dann werden wir wohl nicht das für heute geplante Ziel erreichen."

Yandaha lächelt erfreut. "Natürlich könnt ihr hier bei mir nächtigen. Das wird ja nett."

"Gut, ich für meinen Teil würde dann hier nächtigen", antwortet Cassjarella lächelnd. "Wie steht es mit Ihnen, meine Herren?"

Firutin nickt. Er fragt sich allerdings, ob Yandaha tatsächlich genug Platz für alle hat. Zumindest ein paar der Gruppe sind doch wahrscheinlich mehr Komfort gewöhnt.

"Ich senke meinen Kopf dort, wo er gerne gesehen wird."

"Es wäre mir ein Vergnügen, Euch Gesellschaft zu leisten", erwidert der Cavalliere lächelnd an Yandaha gewandt.

"Warum nicht?" erwidert Connor. "Vielleicht haben wir so die Möglichkeit, die Werkcreaturen direkt hier zu 'treffen'."

"Da müsstet ihr schon tiefer in den Wald gehen. Mein Haus wird von diesen Kreaturen gemieden", entgegnet Yandaha. "Habt ihr ein Zelt?" fragt sie noch. "In meiner Hütte würde es ein wenig eng werden."

"Wozu ein Zelt?" fragt Cassjarella. "Es sieht nicht so aus als wenn es heute Nacht regnen würde." "Und Anfang Travia wird es nicht schon Frost geben, wozu dann ein Zelt", fragt sich Cassjarella.

"Seid euch nicht zu sicher mit dem Wetter!" meint dazu nur die Einsiedlerin.

"Danke für Eure Sorge." erwidert Connor. "Aber da wir lediglich ein wenig die Gegend erkunden wollten, hatten wir vorgehabt, heute Abend nicht in den Wäldern zu nächtigen, sondern in die Stadt zurück zu kehren." Bis auf eine Satteldecke hat der Krieger nichts zum Übernachten dabei; allerdings auch nicht zum ersten Mal ...

Verwundert schaut ihn Cassjarella an. Von einer Rückkehr nach Winhall am gleichen Tag war eigentlich nie die Rede. Ihr Ziel war es den oder die Werwölfe zur Strecke zu bringen.

Connor bemerkt den Blick der Geweihten und schüttelt nahezu unmerklich mit dem Kopf, als er ihr einen kurzen Seitenblick zuwirft. Er hat schon seinen Grund, ihrer Gegenüber nicht alles zu erzählen. Schließlich wirft ihr Einwand, sie könne sich allein in ihrer Hütte ohne weiteres sicher fühlen, einige noch unbeantwortete Fragen auf.

"Ihr wollt es jetzt noch vor Einbruch der Dunkelheit nach Winhall schaffen?" entgegnet Yandaha verwundert.

"Nein", antwortet Randirion wahrheitsgemäß, dem die Blickwechsel des Oberst mit der Geweihten nicht entgangen sind und über die er sich doch sehr wundert. "Ursprünglich hatten wir vor, die Nacht in Karnhügel zu verbringen, wie man uns in Ohlnast geraten hat, denn man wollte die Landwehr in der Festung im Norden aufsuchen, wegen der Zustände dort, und diese Feste zu erreichen dürfte uns heute bei Tageslicht nicht gelingen", erklärt er der Frau und lächelt sie freundlich an. "Auch waren wir auf der Suche nach Euch, Weise Yandaha," er neigt aus Respekt leicht den Kopf. "Meister Anguillar hat Euch uns anempfohlen, denn Ihr wisst, wie man sich gegen die Lykanthropie wappnen kann, so sagte er. Er selber hatte zur Prophylaxe ein Pulver einer Kräutermischung für uns, die den nächtlichen Schlaf erholsamer macht, sollte man durch den Biss eines Werwesens Gefahr laufen, selber an der Lykanthropie zu erkranken."

Bei der Erwähnung Anguillars lächelt Yandaha erfreut. "Der Zausel scheint wohlauf. Wie schön!. Aber die beste Prophylaxe gegen die Lykanthropie ist, sich nicht beißen zu lassen. Mal sehen, ob ich morgen früh noch etwas zum Mitgeben für euch habe."

"Das wäre sehr freundlich von Euch", antwortet der Cavalliere auf ihr Angebot. "Und ein Grund mehr, für Euch diesen Abend durch unsere Anwesenheit geselliger zu gestalten." Ein Lächeln umspielt seinen Mund. 'Gut', denkt sich Firutin, der auf ein Mittel nicht nur zur Vorbeugung, sondern auch zur Heilung hofft.

Er schaut Yandaha forschend an. "Es ist dem also tatsächlich so, Ihr wisst Euch vor den Werwölfen zu schützen. Nur wie? Wir müssen den Borongeweihten Baranos finden, von dem die Gefahr ursprünglich ausging, und versuchen, ihn zu retten." Der Cavalliere schluckt leicht, denn diese Aufgabe wird nicht leicht sein, allein schon den Mann tagsüber, wenn er nicht in Gestalt des Wolfes sein Unwesen treibt, aufzuspüren.

"Ihr müsst einer alten Frau schon ein paar Geheimnisse lassen", entgegnet Yandaha verschmitzt. "Meine Art des Schutzes ist nicht auf euch übertragbar, wenn ihr unterwegs seid. Und einen Werwolf *rettet* man am besten, indem man ihn tötet."

Randirion runzelt die Stirn. "So gibt es also kein Mittel, um diesen Zustand rückgängig zu machen?" fragt er nachdenklich und fügt an: "Was muss man folglich von einem angeblichen Gegenmittel eines Apothekarius halten?" Ihm kommt ein Verdacht ...

Yandaha zuckt die Achseln. "Ich bin nicht allwissend. Vielleicht hat der Apotheker ja einen der Sieben Kelche."

Irritiert schaut der junge Adlige die Frau an, er ist sich nicht sicher, ob er diese Antwort ernst nehmen soll oder nicht. Eine Entgegnung erhält Yandaha daraufhin nicht. Randirion verfällt in nachdenkliches Schweigen.

Firutin nickt bestätigend. "Boron wird sich seiner annehmen."

"Die Einstellung gefällt mir schon eher!" stimmt Connor der alten Frau zu. Er hält die Idee mit dem Mengbilar ohnehin nicht für durchführbar.

Aber man wird sehen.

"Ja, ich denke auch der Leuin wäre es lieber, wenn diese Wesen nicht mehr auf Dere wandeln", stimmt ihm Cassjarella nickend zu.

"Ich habe so ein Wesen schon gesehen ..., und erlöst, wandeln tut es bestimmt nicht."

"Wollt Ihr die Geschichte nicht zu unserer und unserer Gastgeberin Erbauung zum Besten geben?" fragt ihn Cassjarella.

"Das wollte ich auch gerade vorschlagen", schließt sich Yandaha an.

Der Aranier nickt stumm, dann fängt er an: "Es ist schon einige Monde her, das Wetter war kalt und feucht und unsere Moral trotzdem ungebrochen. Außer meiner Wenigkeit selbst war der furchtlose, unbesiegbare Ingalf der Schreckliche, Elgar, der, der mit dem Stab tanzt, einer der größten Magier aller Zeiten, Hesander, der Chronikenschreiber, der weiße des Drachenordens und die Schöne der Nacht, die fliegende Rovena dabei. Eine Truppe, die sich uneingeschränkt aufeinander verlassen konnte, Tulamidische Geschlossenheit, trotz der unterschiedlichen eigenen Geschichten." Kurz pausiert der Aranier um Luft zu holen, dann fährt er fort: "Uns war die Ehre zu teil geworden den furchtbaren und übermächtigen Magier Olachtai zu töten. Gar grausam sind die Geschichten gewesen, die wir über ihn hörten. Von mehr als drei Schritt großen Chimären war die Rede. Viele Gefahren haben wir auf dem Weg zu ihm bestanden, einige Kämpfe gefochten und alle gewonnen, bis wir kurz vor dem Ziel standen. Nur noch ein Raum trennte uns von dem Schurken, und der wurde von so einem Wesen bewacht. Mehr als zwei Schritt groß war es, Geifer tropfte aus seinem faulig stinkenden Maul, das von schiefen, langen, spitzen Zähnen besetzt war. Über 100 Stein mag es gewogen haben, doch tapfer lenkten

meine Freunde mit ihren nicht sehr effektiven Waffen das Monster ab, so dass ich mich in es werfen konnte und mit dem geweihten Dolch, den mir der Drachensritter lieh, solange zustach, bis es sein unheiliges Leben aushauchte."

Erschöpft hält der Krieger inne und schaut die Anderen an.

Da Randirion die Geschichte Melachaths schon kennt, hört er nur mit halbem Ohr zu, in Gedanken beschäftigt er sich mit dem Mengbilar und dessen Inhalt und dem ungeheuerlichen Experiment des Apothekarius zusammen mit dem Borongeweihten.

"Wohl gesprochen!" meint Connor zu der Geschichte. Da er ebenfalls in einer Region Deres aufgewachsen ist, in der Geschichten erzählen zum "täglichen Brot" gehört, glaubt er weniger als die Hälfte von dem Gehörten, anerkennt aber die Kunst des Erzählens.

"Eine fromme und tapfere Tat", lobt Firutin.

"Eine schöne Geschichte", meint Cassjarella anerkennend. "Also habt ihr ihn mit einer geweihten Waffe getötet, gut zu wissen ..." In Gedanken versunken streicht sie sanft über die geflammte Klinge des Rondrakamms, den sie über ihre Knie liegen hat.

Yandaha nickt bestätigend. "Ja, wirklich!"

"Bei uns ist es nicht nur einer", gibt der Boroni zu bedenken. "Könnt Ihr noch andere Waffen weihen?"

"Ja, wenn der Glaube an die Leuin und der Mut in dem Krieger wohnt, dann würde es mit gelingen eine weitere Waffe zu weihen", antwortet Cassjarella nach kurzer Überlegung.

Das dürfte bei den Kriegern in ihrer Gruppe keine Frage sein, denkt sich Firutin. Wobei ... er blickt kurz zu Connor. Er war nicht beim Gottesdienst ...

"Habt Ihr nicht auch eine Waffe, die Ihr zur Weihe erhalten habt? Einen Dolch? Ein Messer?"

Firutin schüttelt den Kopf. Die Diener Borons kämpfen nur sehr selten, viele führen gar keine Waffe. Er selbst hat zwar weiterhin Pfeile und Streitkolben dabei, aber sie sind nicht geweiht.

Der Abend verläuft fast unwirklich entspannt. Yandaha ist äußerst interessiert, Geschichten aus der Welt zu hören. Und sie vermag es geschickt, die Helden zum Erzählen zu bringen. Das ist nicht schlecht, denn so lernen sich die fünf zusammengewürfelten Gefährten besser kennen.

Der Aranier redet viel, aber er sagt nichts über sich aus.

Nur bei Firutin hat sie dabei keinen großen Erfolg. Viel mehr, als dass er früher Jäger war und dann dem Ruf Borons gefolgt ist, lässt er sich nicht entlocken.

Randirions Beitrag zur Unterhaltung Yandahas ist die Erzählung von dem Tor der Welten, durch das sie in einem Kloster in der Wüste Khom in eine fremdartige,

nicht von dieser Welt zu sein scheinende Gegend mit absonderlichen Bewohnern geführt wurden. Versonnen starrt er nach seiner Geschichte ins Feuer und hängt seinen Gedanken an seinen Freund Ingalf nach.

Cassjarella gibt die Geschichte ihre vorzeitigen Ernennung zur Ritterin der Göttin zum besten. Wie sie ins Bornland geschickt wurde, um ihren eigentlichen Aufgaben als reisende Priesterin nach zu kommen. Dann aber durch Anhänger des Namenlosen in einen Hinterhalt gelockt, gefangen und gefoltert wurde. Und wie schließlich die Göttin durch sie den obersten der Namenlosen besiegen konnte.

Über die danach in ihr aufgetauchten Zweifel und Ängste berichtet sie nicht.

Nachdem die Geweihte geendet hat, ist es schon recht spät geworden. Connor entscheidet sich daher, seine Geschichte eher kurz zu halten. So erzählt er, wie er zu der zweifelhaften Ehre gekommen ist, Oberst geworden zu sein und welche Rolle ein Lindwurm und ein Magier, der nun mit einer Haut wie ein Großer Schlinger durch das Leben zieht, dabei gespielt haben.

Randirion hört den Geschichten der beiden ohne Kommentar zu und macht sich so seine Gedanken dazu.

Und dann ist es auch Zeit, sich zur Ruhe zu begeben. "Wachen braucht ihr hier keine", meint Yandaha.

"Boron möge Euch gute Träume senden", wünscht Firutin. Er legt sich dicht an der Hütte zur Ruhe, wo das überhängende Dach den Tau abhalten wird. Nach einem stummen Gebet schläft er rasch ein.

Cassjarella erhebt sich mit einem leichten Gähnen und verabschiedet sich von ihren Gefährten mit einem freundlichen "Rondra möge über Euren Schlaf wachen!".

Dankend nickt Randirion ihr höflich zu und erhebt sich ebenfalls. "Eine angenehme Nachtruhe allerseits und möge Boron für einen erholsamen Schlaf sorgen."

Dann sucht sie sich einen der weit ausladenden Eichen am Rande der Lichtung aus. Dort bindet sie Rasaldor mit der langen Leine an, nachdem sie den Rappen abgesattelt und gestriegelt hat.

Sie selbst legt sich - nachdem sie die Tunika mit den roten Löwen und den Ringelpanzer ordentlich zusammengefaltet hat - mit ihrem Schlafsack nah der Wurzel des Baumes zur Ruhe.

Der Cavalliere führt Sire in eine andere Ecke der Lichtung, und richtet sich, nachdem er den Rappen versorgt hat, sein Nachtlager auf der Satteldecke ein. Eingerollt in seinem Ärmelrock versucht er, in den Schlaf zu finden, seine Waffen griffbereit neben sich.

Melachath bereitet sein Pferd für die Nacht vor, sucht sich eine weiche Stelle, legt seine Waffe bereit und deckt sich mit seinem Mantel zu.

WOLFLAND

Kurz vor Sonnenaufgang ist Cassjarella schon aufgewacht und hat am Rande der Lichtung nach einem kurzen Gebet an die Leuin ihre täglichen Schwertübungen durchgeführt.

Als die Sonne sich über den Rand des Horizonts erhebt, tritt sie zum Schlafplatz des Cavallieres: "Don Randirion ya Calmatin, wacht auf! Ich möchte mit Euch reden!"

Randirion schlägt die Augen auf und Cassjarella bemerkt, dass der junge Mann nicht mehr geschlafen haben kann, denn seine grün-irisierenden Augen blicken wach und aufmerksam zu ihr auf. Er hat in seinem stillen Gebet die Götter um Beistand gebeten, nachdem er vor kurzen erwachte.

"Ich stehe zur Eurer Verfügung, Euer Gnade", antwortet er und richtet sich auf, sich dessen bewusst, dass ein dunkler Schatten auf seinem unrasiertes Gesicht liegt und sich Strähnen aus seinem schwarzen Haarzopf gelöst haben.

"Wir hätten eigentlich eine *Verabredung*, allerdings hatte ich gedacht, dass wir zu diesem Zeitpunkt nicht an diesem Ort wären", beginnt die Geweihte zögerlich. "Und ich halte weder diesen Ort noch die uns zur Verfügung stehenden Waffen für geeignet ein Duell entsprechen den Regeln durchzuführen.

Daher würde ich den Vorschlag machen, dieses bis zu unserer Rückkehr nach Winhall als schwebendes Verfahren ruhen zu lassen. In der Kriegerschule haben wir einen geeigneten Ort, der auch von der Auswahl der Waffen ein ehrenhaftes Duell erlaubt."

Sie verneigt sich leicht und erwartet die Antwort des Cavaliere.

Langsam erhebt sich Randirion bei ihrer Ansprache und steht nun aufrecht ihr gegenüber, Auge in Auge, während er das Gehörte in Gedanken zu verarbeiten versucht. Mental hat er sich bereits auf dieses Duell gegen die Ritterin der Rondra eingestellt, seine voraussichtliche Niederlage ob der geringen Chance gegen diese geprüfte und geübte Kämpferin unverzagt einkalkuliert und nun soll es eine Verzögerung geben ... noch dazu mit einer Verlegung der Austragung in die Öffentlichkeit ... sie setzt offensichtlich alles daran, ihm nichts ersparen zu wollen, denkt er mit einem gedanklichen, grimmigen Lächeln und erinnert sich an ihre Geschichte und das, was man ihr zugefügt haben muss ...

Äußerlich lässt er sich nichts anmerken, atmet ruhig weiter und neigt den Kopf. "Wenn dies Euer Wunsch ist, Euer Gnaden, so werde ich dem nachkommen. Es ist der Sache sicherlich nicht dienlich, unsere Kräfte im Vorfeld der auf uns zukommenden Ereignisse un-

bedacht zu schwächen ..." 'obschon allein dieser Disput dazu beigetragen haben mag', fügt er noch in Gedanken mit gefasster Miene hinzu.

"Gut, dann sollten wir unser Kräfte für die Queste sparen und nun unsere Gefährten wecken", der Geweihten ist die Erleichterung anzusehen. Ein Kampf mit dem Schwert gegen ein Rapier hätte wohl kaum einem ehrenhaften Duell zugestanden und so gewinnt sie Zeit, denn der Kampf mit den Hieb Waffen liegt ihr nicht ... vielleicht hat die Göttin bis zur Rückkehr nach Winhall noch andere Pläne mit ihr.

Solange die Leuin nicht wieder mit ihrer Kraft und ihrem Körper die Feinde vernichtet.

Sie geht zu Connor und weckt ihn mit einem freundlichen: "Die Sonne steht schon hoch und Du hast wie üblich das Frühstück verschlafen!"

Aber bereits bei den letzten Worten merkt sie, dass das Nachtlager des Kriegers leer ist. Als sie sich suchend umsieht, bemerkt sie, wie Connor von einem morgendlichen Bad oder anderweitiger Körperpflege zurückkehrt. Er hat zwar kein gepfiffenes Liedchen auf den Lippen, sieht aber etwas entspannter und gelöster aus, als noch am letzten Abend. Sein noch feuchter Oberkörper glänzt in der Morgensonne. "Oh, guten Morgen!" ruft er Cassjarella zu.

Wegen ihrem verpatzen Weckversuchs nickt sie nur.

Der Cavaliere verweilt nicht, sondern weckt zuerst Melachath, dann Firutin, bevor er sich frisch macht und seinen Rappen für den Aufbruch sattelt und seine Sachen am Sattel und in den Satteltaschen verstaut.

Verschlafen richtet sich der Aranier auf, streckt sich und kümmert sich um Körperpflege und sein Pferd.

Als die Helden am nächsten Morgen kurz nach Sonnenaufgang aufbrechen, gibt ihnen Yandaha noch einen Ratschlag auf den Weg: "Passt auf die Wölfe auf! Nördlich der Karrentrasse sind sie richtig aggressiv. Und ich habe noch etwas für euch." Sie überreicht Firutin ein mit einem weißen Pulver gefüllten Beutel. "Wenn Du das in ein Feuer streust, blendet es das bleiche Madamal und macht gelbe Augen stumpf."

"Gelb waren auch seine Augen ..."

Randirion dankt der Frau mit einer höflichen Verbeugung und verabschiedet sich von ihr.

Firutin nimmt den Beutel entgegen. "Danke", sagt er kurz, aber aufrichtig. "Alles auf einmal?"

"Alles", bestätigt Yandaha.

Also nur eine Anwendung. Firutin verstaut das Pulver sorgfältig.

"Habt vielen Dank für die Hilfe und die Informationen", bedankt sich die Geweihte bei der Druidin.

Dann wendet sie sich an ihre Gefährten: "Euer Gnaden Borondino fragte gestern nach der Möglichkeit durch den Segen und die Gnade Rondras eine oder mehrere Waffen für den Kampf gegen das Gezücht zu weihen. Wenn ich nun vernehme, dass die Wölfe und damit auch die unheiligen Werwölfe in der Nähe sind, würde ich die Herrin des Donners und des Sturms um ihre Hilfe bitten."

Der Aranier geht zu der Geweihten, reicht Ihr seinen Kriegshammer und fragt: "Ist diese Waffe der Weihe der Leuin würdig?"

"Es ist eine Waffe mit der man sich im ehrbaren Zweikampf messen kann, die Göttin würde sie sicherlich als würdig empfinden", antwortet Cassjarella. "Ist es der Wunsche Eures mutigen Herzens, dass die Leuin ihren Segen auf diese Waffe legt?"

"Ich siegte schon einmal mit einer gesegneten Waffe, sie wird mir Mut und Sicherheit geben, wenn der Gegner gar übermächtig erscheint, und auch wenn seine Fratze mir nahe ist, weiß ich, dass ich gewinne. So ist es mein Wunsch."

Fragend schaut die Geweihte zu Randirion. Das Connor auf diesen "göttlichen Hokuspokus" verzichtet, ist ihr klar. Aber sie hat schon in Gareth festgestellt, dass die Göttin ihn nicht verlassen hat.

Der Krieger hat sich inzwischen wieder seine blaue Montur übergeworfen und kommt - mit dem Tuzakmesser locker in der Hand - zu den anderen herüber. Ohne Kommentar sieht er zu, wie der Aranier die Segnung seiner Waffe erbittet. 'Wenn er daran glaubt, hilft es ihm auch.' konstatiert Connor in Gedanken, weiß er doch, dass gegen magische Wesen und Geister die starke Hand und ein gutes Schwert allein nicht immer helfen. Er selbst verlässt sich darauf, dass das Metall, eingearbeitet in den hervorragenden Stahl seiner Klinge, ihm auch hier wieder beste Dienste

Randirion erwidert den Blick der Geweihten sinnierend. Sein Vertrauen in die Himmlische Kriegsherrin, deren Aspekte, neben dem Zweikampf, Ehre, Tapferkeit und Verantwortung sind, ist ungebrochen, trotz des Vorfalls mit einer ihrer Dienerinnen, und so zieht er sein Rapier, welches er verbeugend Cassjarella mit den Worten reicht: "Möge diese Klinge im Namen der Herrin Rondra alles Verwerfliche und Unrecht vom Antlitz Aventuriens tilgen." Ernst tritt er einen Schritt zurück.

So wendet sie sich an die beiden: "Melachath ibn She-mirhija von Nasir Alkid, bitte kniet nieder und gebt mir Eure Waffe! Don Randirion ya Calmatin, kniet auch Ihr nieder und gebt mir die Waffe!"

Nachdem sie die Waffen der beiden erhalten hat, richtet sie ihre Augen und die Waffen gen Alveran und beginnt zu beten: "'O kriegerischer Hammer, du heiliges

Zeichen des Donners! O du glorreiches Rapier, du gleißender Stahl!

Ihr dient im Kampf für die Herrin. Auf euch, den heiligen Zeichen Rondras ruht unsere Ehre, unsere Standhaftigkeit und unsere Stärke."

Cassjarella senkt ihren Blick zuerst auf Melachath, dann auf Randirion und fährt fort: "Mit diesem Hammer bezeichne ich deine Stirn ...", (dabei berührt sie mit dem quer gehaltenen Kopf des Hammers die Stirn Melachaths) "damit du deinen Hammer niemals unrechtens führst; deinen Mund ...", (sie führt den Kopf des Hammers an seinen Mund) "damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust ..." (die Geweihte führt den Kopf an die Brust des Bittstellers) "auf das in ihr der Mut nie erlösche."

Dann wendet sie sich Randirion zu und wiederholt die Worte: "Mit diesem Rapier bezeichne ich deine Stirn ...", (dabei berührt sie mit dem Korb des Rapiers Randirions Stirn) "damit du dein Rapier niemals unrechtens führst; deinen Mund ...", (sie führt den Korb an seinen Mund) "damit er die Ehre unserer Herrin Rondra preise; deine Brust ..." (Cassjarella führt den Korb an die Brust des Cavalliere) "auf das in ihr der Mut nie erlösche."

Dann richtet sie beide Waffen und ihren Blick wieder gen Alveran: "Verleihe, oh göttliche Herrin, diesem Hammer und diesem Rapier die Kraft, sowohl dem namenlosen, dem verfluchten als dem dämonischen Feinde Einhalt zu gebieten. Schenke seinen Trägern den Mut, alle Versuchungen durch die Kraft deines Schwertes, zu deiner Ehre allein, zu überwinden.

Segne, oh Herrin, diese Waffen, denn zu Deinem größeren Ruhm sollen sie fechten."

Mit einem "Rondra will es!" gibt sie die Waffen an die beiden Gefährten zurück.

Mit einem entrückten Lächeln auf den Lippen steht der Aranier auf, nimmt seine Waffe in Empfang und ruft: "Rondra will es!"

Kniend, mit gesenktem Blick hat Randirion die Weihe und seine Klinge empfangen. "Gepriesen sei Alverans Schwert und Schild", dankt er der Göttin, erhebt sich und steckt das Rapier zurück in die Scheide. Mit einer Verbeugung dankt er auch Cassjarella für den erteilten Segen und geht zu seinem Rappen, der ihn schnaubend erwartet.

Still und respektvoll hat Firutin die Zeremonie beobachtet. Er selbst rechnet nicht damit, dass er mit einer der Kreaturen in den Nahkampf gehen muss - sie haben ja so auch drei geweihte Waffen in fähigen Händen, und es sollen drei Werwölfe sein. Und sollte doch etwas schief gehen, so wird ihm Boron beistehen.

Connor steht während der Segnung leicht abseits und sieht der Geweihten zu. Ein Zeichen Rondras erwartet er nicht, hofft aber insgeheim, dass Cassjarella "er-

folgreich" ist, damit die beiden ihnen im Kampf auch effektiv beistehen können.

Cassjarella grüßt noch einmal freundlich in Richtung Yandaha, dann zieht sie den Gurt, mit dem der Rondrakamm über ihren Rücken befestigt ist, nach, prüft den Sitz von Schwert und Rüstung und geht zu ihrem Rappen. Dort wird auch noch einmal alles auf festen Sitz und nimmt ihr Pferd dann an den Zügel. Der engen Waldweg zurück zur Straße zu reiten erscheint ihr nicht erstrebenswert.

Auf dem altbekannten Pfad geht es Richtung Norden, und schon nach einer Stunde zweigt ein weiterer Pfad nach rechts ab. Dort steht freundlicherweise wieder ein Schild: "Karnhügel".

Connor, der wieder seinen Ringelpanzer trägt und das Tuzakmesser auf den Rücken geschnallt hat, meint leicht überrascht: "Na, das ist hier ja fast wie in zivilisierten Teilen des Mittelreiches!"

Randirion zügelt seinen Rappen und wartet die Entscheidung Cassjarellas und Connors ab, ob sie das Dorf aufsuchen oder weiterreiten werden.

"Nachdem was uns Yandaha berichtet hat, sollten wir weiter reiten, oder?" fragt Cassjarella.

Connor nickt und sieht dann die anderen Gefährten mit fragend hoch gezogenen Augenbrauen an.

Der Cavalliere tut seine Zustimmung ebenfalls mit einem Nicken kund.

Firutin nickt auch, ein leichtes Lächeln auf den Lippen angesichts der Schweigsamkeit seiner Gefährten.

'Den beiden bekommt der Boronpriester nicht', denkt Cassjarella und freut sich wie schön es doch auf Dere sein könnte, wenn alle Männer so schweigsam wären.

Der Aranier sitzt auf, schließt zur Gruppe auf und wartet.

Da alle die Richtung abgenickt haben, reitet Cassjarella auf dem Pfad weiter.

Ungefähr zwei Stunde später erreicht die Gruppe eine Kreuzung. Der ostwestlich verlaufenden Weg ist etwas breiter als der bisher benutzte Pfad, und es sind Karrenspuren zu sehen.

"Das ist wohl der Karrenweg ...", vermutet die Geweihte laut. "Nördlich die Wölfe und westlich die Landwehr. Also nach links?"

"Ja." erwidert Connor, während er an der Geweihten vorbei reitet und sich an die Spitze der Gruppe setzt.

Auch Randirion treibt sein Pferd an und hält sich an Connors eingeschlagene Richtung. Soweit er sich erinnern kann, war es doch das Vorhaben der beiden, der Festung einen Besuch abzustatten, bevor sie ihre Suche nach Baranos fortsetzen, also ist der Weg nach links die richtige Wahl.

Nach zwei weiteren Stunde kommt wieder ein Abzweig - nach Norden. Hier weist das Schild nach "Dorn". Gegenüber der Abzweigung steht ein durch Holzpalisaden umfriedetes zweistöckiges Steingebäude. An allen vier Ecken der Palisadenumzäunung steht ein hölzerne Plattform. Am offenen Eingangstor schaut eine einsame Wache mit Schild und Speer gelangweilt zu den Reitern.

"He, ho, Ihr da!" ruft Connor der Wache entgegen, während er auf das Tor zureitet und dabei sein Pferd in Schritt fallen lässt. "Wir möchten mit dem Kommandierenden sprechen, sofort!" weist er in befehlsgewohntem Ton an.

Es ist ein altbekanntes Problem bei Oberst Sturmfels, dass sich seine persönliche Ausstrahlung in Grenzen hält, was immer wieder zu Problemen mit Leuten führt, die seinen Rang nicht kennen. So überrascht ihn die gelangweilte Antwort der Wache nicht wirklich: "Und wer ist *wir*?"

"Im Namen der Leuin, öffnet das Tor und fragt nicht soviel!" befiehlt nun die Geweihte, die hinter Connor ritt.

Dem Soldaten fällt die Kinnlade herab. "A... aber das Tor ist doch ...", stammelt er.

Connor atmet tief durch, ehe er ein freundliches Lächeln aufsetzt und sich daran erinnert, dass sie es sind, die hier etwas wollen. "*Wir*" betont er das Wort besonders, "sind ungehalten über **DEINE** Faulheit!"

Die angespannte Haltung, mit der der Cavalliere nach dem Oberst und der Geweihten das Tor passiert, drückt seine Erwartung an diesen militärischen Posten und seine anscheinend undisziplinierte Truppe aus.

Connor und Cassjarella scheinen ihm hier genau die rechten Personen zur rechten Zeit zu sein, um hier zumindest eine gewisse Ordnung wieder herzustellen.

Ohne ein weiteres Wort reitet er auf das Tor zu und sodann hindurch auf den Hof.

Der Soldat stellt sich ihm nicht in den Weg, sondern läutet eine Glocke, Daraufhin strömen auf dem Vorplatz des Steinhauses ein knappes Dutzend Soldaten zusammen, die neugierig die Ankömmlinge beäugen.

"Die müssen den Krieg ja verlieren!" raunt Connor der Geweihten leise zu, als er das traurige Trüppchen vor sich sieht. Ohne abzusteigen ruft er dem am nächsten stehenden Soldaten zu: "He, er da, Büttel, komme er her." Innerlich muss der Krieger grinsen, hält aber die starre Maske eines befehlsgewohnten Kommandeurs aufrecht, während seine Worte über den "Kasernhof" schallen. "Euer Befehlshaber soll sich unverzüglich hier einfinden! Es gibt Dinge von Wichtigkeit zu besprechen. Geht und holt ihn. Sofort!" scheucht Connor den Wachsoldaten.

Firutin hält sich im Hintergrund und hört zu. Arme, das ist nichts für ihn. Er fragt sich allerdings, ob man mit Soldaten immer so umgehen muss, und ob Connor zu lange mit Soldaten zusammen war.

Ein feister Weibel tritt aus der Eingangstür des Hauses. Er ist damit beschäftigt, den Gürtel über seinem Wams zuzuziehen. "Was ist den hier für ein Chaos?" schnauzt er seine Untergebenen an, die daraufhin versuchen, so etwas ähnliches wie eine Formation zu bilden.

Der Weibel kneift die Augen zusammen, als er seinen Blick auf die fünf Ankömmlinge richtet.

"Aha, kein königlicher Offizier dabei. Tollt euch!" scheucht er die Soldaten vom Hof.

Dann kommt der linkische Versuch einer Verbeugung: "Hochwürden, meine Herren, Sergeant Brommel zu Diensten."

Cassjarella neigt würdevoll den Kopf als sie angesprochen wird. Da sie den Kasernenton nicht so gut trifft wie der Oberst bleibt sie aber still auf ihrem Pferd sitzen.

Der ergreift auch gleich das Wort: "Na endlich jemand, der sich in einer Garnison zu benehmen weiß!" Die Stimme von Oberst Sturmfels klingt allerdings nicht nach Freude. Auch er bleibt im Sattel und mustert den müden Haufen Soldaten, ehe er weiter spricht: "Wer hat hier das Kommando? Name und Rang, bitte!" Und nach einer fast unmerklichen Pause fügt er hinzu: "Melde, dass Ihre Gnaden Cassjarella d'Isliquor, Oberst Connor Sturmfels, " er nennt die Namen ihrer Gefährten, "hier sind und eine lebenswichtige Dringlichkeit zu besprechen haben!" Sein Ton duldet keinen Widerspruch.

Bei der Nennung seines Namens nickt der Cavaliere militärisch knapp und mustert den Weibel mit unbewegter Miene.

"Gut, gut", der Weibel winkt ab. "Wie ich schon sagte, Sergeant Brommel, zu Diensten. Ich habe hier das Kommando. Wenn Ihr absitzen würdet, könnten wir in bequemerer Umgebung, drinnen weiter reden."

Der Krieger runzelt die Stirn. Ein Weibel führt hier das Kommando?! Ohne sich weiter etwas anmerken zu lassen, springt Connor elegant aus dem Sattel, lässt den Zügel fahren und heißt sein Pferd, hier auf ihn zu warten, während er das Tuzakmesser von der Schulter zieht und locker in der Hand tragend Weibel Brommel bedeutet, voranzugehen. Um die anderen kümmert er sich nicht.

Stark verwundert schaut der Aranier dem Oberst nach.

Cassjarella steigt ebenfalls ab und drückt einem der Soldaten die Zügel in die Hand: "Sei so gut, reibe es trocken und gib ihm etwas zu fressen und zu saufen. Rondra schütze Dich!"

Der Soldat salutiert linkisch.

Dann folgt sie dem Oberst.

Jetzt steigt Melachath auch ab und drückt dem nächsten Soldaten wortlos die Zügel in die Hand.

Firutin macht es ihm nach.

Als Letzter steigt auch Randirion ab und überreicht einem der Soldaten die Zügel des Rappen mit der Bitte, diesem auf jeden Fall Wasser zu geben.

Was der Soldat zusagt.

Er geht nicht davon aus, dass sie sich länger hier aufhalten werden.

Sergeant Brommel führt die fünf in eine unordentliche Wachstube. Das auffälligste ist ein großer Bierhumpen mitten auf dem Schreibtisch.

Beim Eintreten runzelt der Krieger missbilligend die Stirn, während er den Krug genau ins Auge fasst und sich anschließend in dem "Saustall" umsieht. 'Also so etwas!?'

Er bitte die fünf, an einem Besprechungstisch Platz zu nehmen.

Randirion nimmt sich einen Stuhl und setzt sich in Erwartung dessen, was man ihnen zu den Zuständen hier erzählen wird.

Die Geweihte setzt sich ebenfalls.

Der Aranier stellt sich abwartend neben die Tür.

Mit verschränkten Armen steht Connor neben der Tür, bis alle seine Gefährten eingetreten sind und Platz genommen haben. Aufmerksam mustert er Sergeant Brommel und lässt ihm das höchst Maß an non-verbalem Ärger zukommen, den seine Untergebenen sonst fürchten wie nichts sonst in der Kaserne.

Erst als Letzter nimmt er Platz. "Also ...?" sistiert er dem Soldaten.

Der Sergeant lehnt sich auf seinem Stuhl behäbig zurück. "... wie kann ich den Erhabenheiten und den Herren zu Diensten sein?" ergänzt er Connors Satz.

"In dem Ihr dem Oberst und uns alles erzählt, was Ihr über die Wölfe hier in der Gegend wisst", fordert ihn die Geweihte mit einem freundlichen Lächeln auf. "Und in dem Ihr uns auch etwas zu trinken und zu essen anbietet."

"Ach so!" Das mit dem Essen und Trinken lässt sich der Weibel nicht zweimal sagen. Insbesondere wird Bier herangeschafft. Dann erzählt er die üblichen Schauergeschichten, die die Helden schon gehört haben, aber es wird ein wenig konkreter. Irgendwo westlich von Dorn treibt sich ein Rudel Wölfe alles anfällt, was sich bewegt. Die Gegend ist etwa die, wo die Ruinen des Herrenhauses von Baron Argün Bernrath zu Thurana stehen.

Von Dorn führt dahin aber keine Straße. Da muss man erst Richtung Grudingstein.

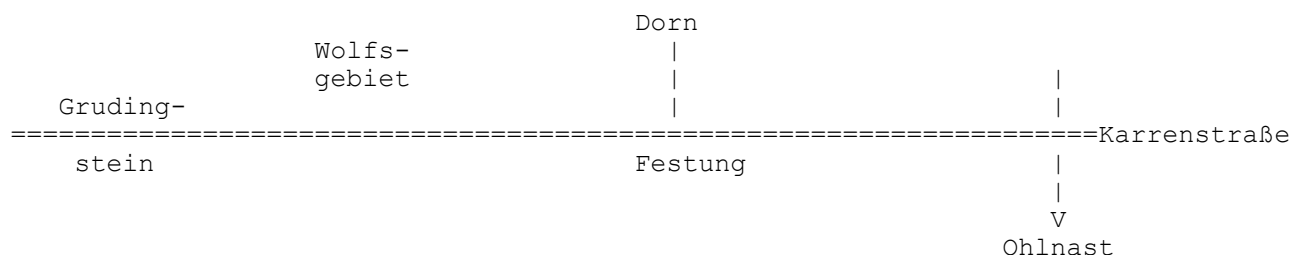
"Sehr gut, Sergeant!" lobt ihn die Geweihte. "Ihr habt doch sicherlich einen Plan der Gegend? Oder könnt Ihr uns die Wege und die Lage der Dörfer skizzieren?"

"Den Plan hab ich im Kopf! Wir können doch Andergaster Spionen keine Zeichnungen in die Hände fallen lassen!" dröhnt Sergeant Brommel.

Bei diesen Worten ist nur noch das Krachen des umgestürzten Stuhls, auf dem Connor eben noch gesessen hat, zu hören. "WAAAAS?!" donnert seine Stimme quer durch den Raum. "DU" - sein Zeigefinger zeigt mit wenig Respekt direkt auf die Brust des Soldaten - "bezieht MICH ein Spion zu sein?! Auf der Stelle klären wir das wie Männer vor dem Tor! Du und ich, Waffen nach Wahl, sofort!" Er wendet sich um und verlässt den Raum. Draußen angekommen wartet er darauf, dass Sergeant Brommel seiner Duell-Aufforderung nachkommt.

Connor hat so schnell reagiert, dass er die Klarstellung des Weibels gar nicht mehr mitbekommt. Der schaut Connor nur verblüfft hinterher, zuckt dann die Achseln und widmet sich wieder seinen sitzenden Gästen.

Cassjarella ist froh, dass der Sergeant nicht auf die Forderung eingeht. Zum einen wäre das Duell für Connor kaum standesgemäß, zum anderen wäre es ein Massaker an dem Sergeanten.



"Seht Ihr, ich wüsste doch gleich, dass Ihr ein vernünftiger Mann seit", wieder lächelt Cassjarella den Sergeant an. "Und in dem Gebiet gibt es ein altes Herrenhaus? Dann gibt es doch auch eine Straße oder einen Weg von der Karrenstraße dahin?"

Interessiert beäugt der Cavalliere die Zeichnung. Die Frage nach dem Herrenhaus lag auch ihm auf der Zunge. Was liegt näher, als dass sich dort Baranos versteckt halten könnte? Gespannt wartet er auf die Antwort des Weibels. Ein Weg, den man zu Pferde zurücklegen kann, dürfte günstiger sein als sich einen Weg durch unwegsames Dickicht zu suchen.

"Das Herrenhaus ist nicht mehr unser Patrouillengebiet", erwidert Brommel bedächtig. "Aber die Grudingsteiner oder die Dorner kennen sich da sicher aus."

"Brommel, Ihr straft Euch Lügen!" Die Stimme der Geweihten hat einen drohenden Unterton angenommen.

Und aus beiden Gründen müsste die Geweihte das Duell untersagen.

Der Cavalliere, der nach dem Aufbrausen des Weibels tadelnd eine Augenbraue hochgezogen hat, muss sich nun bemühen, nicht mit den Augen zu rollen, als Connor seine Forderung ausstößt und den Raum verlässt. Die Empfindlichkeit und Unbeherrschtheit seiner beiden Begleiter lässt ihn einmal mehr zu der Erkenntnis kommen, in ihrer Gegenwart tunlichst wenig Worte fallen zu lassen.

"Bei Rondra! Seid vorsichtig mit Euren Behauptungen, denkt daran wen Ihr vor Euch habt!" fährt ihn die Geweihte an. "Wir wollen hier helfen und Ihr glaubt doch nicht, dass sich zwei Geweihte der Zwölfe als Spione verdingen?"

Könnt Ihr uns helfen oder *wollt* Ihr es nicht?"

Der Weibel zuckt zusammen. "Tschuldigung, Hochwürden, wollte nur erklären, warum wir keine Zeichnung haben."

Er beginnt mit einem Stück Kohle auf der Tischplatte zu zeichnen. "Also es ist so: Das hier ist die Karrenstraße, hier sind wir. Da geht es nach Dorn, und da ist die Kreuzung. Im Süden geht es nach Ohlnast. Da ist Grudingstein. Und hier in der Gegend treiben sich die Wölfe rum."

men. "Erst sagt Ihr es gibt keine Straße von Dorn und nun wollt Ihr nichts wissen?"

Soll erst mein und dann Rondras Zorn über Euch kommen? Ihr wisst, dass die Leuin nicht für ihren Langmut bekannt ist!"

"Hochwürden, ich weiß, dass es von Dorn keine Straße gibt, aber ich kenne doch nicht alle Jägerpfade. Und vor Grudingstein geht noch eine alte Straße nach Norden in die Wildnis. Die wird aber nicht benutzt."

Der Weibel fängt richtig an zu schwitzen.

"Die führt in die Richtung des Herrenhauses? Ist sie leicht zu finden?" sind die nächsten Fragen der Geweihten.

"Die Abzweigung ist eigentlich nicht zu übersehen, kurz vor Grudingstein, direkt nach den Hügeln. Aber ob und wie die Straße zum Herrenhaus führt, weiß ich nicht. Wie gesagt, nicht unser Gebiet", erwidert der Weibel.

"Könnt Ihr uns einen Führer mitschicken, der uns bis zu der Kreuzung begleitet?"

Brommel windet sich. "Hochwürden, das darf ich leider nicht. Wenn das die Händler mitbekommen ..."

"Die werden durch Euren und unseren Einsatz bald von den Wölfen erlöst sein und Euch dafür ewig dankbar sein!" 'Und dafür auch zahlen müssen ...!'

Die Stimme des Weibels wird fest: "Es tut mir außerordentlich leid, Hochwürden, aber da kann ich nichts machen. Befehl ist Befehl!"

Randirion lehnt sich zurück und verschränkt die Arme vor der Brust, während er nachdenklich seinen nicht angerührten Bierkrug betrachtet. Bedauerlicherweise ist Alderstein zu weit entfernt von hier, als dass sie umgehend dem Hinweis der Wirtin nachgehen und nach dem dortigen Fallensteller als ortskundigen Führer fragen könnten.

"Wir werden es auch so finden", meint Firutin, der ansonsten nur zugehört und bei Connors anscheinend typischem Wutausbruch die Stirn gerunzelt hat.

"Ja, das werden wir", stimmt ihm Cassjarella zu. Der Weg ist recht klar, den Karrenweg entlang und dann nach Norden. "Habt Dank und Rondra schütze Euch!" verabschiedet sich die Geweihte von dem Weibel.

"Meint Euer aufbrausender Freund das ernst?" fragt der Weibel noch. "Und ich habe die Wahl der Waffen?" Er steht auf und geht zur Wand, wo eine zusammengerollte Peitsche an einem Haken hängt.

"Ich glaube nicht, dass er das ernst meint", antwortet Cassjarella. "Es wäre auch kein Duell nach dem Codex, da Ihr als Sergeant einem Oberst nicht satisfaktionsfähig seid. Tut mir leid, dass Ihr um Euer Vergnügen gebracht werdet."

"Wirklich?" Brommel schmolzt ein wenig. "Sonst fopp' ich immer nur Händler. Ein Krieger wär' 'mal 'ne nette Abwechslung."

Zuversichtlich nickt Randirion dazu und erhebt sich. "Seid bedankt für die Bewirtung", verabschiedet er sich höflich und tritt hinaus auf den Hof, wo er sich nach Sire umsieht.

Connor hat vor der Tür nur kurz sein Tier gestreichelt und beruhigt und wartet nun reglos auf das Eintreffen seines Gegners und/oder seiner Gefährten. Das Tuzakmesser hält er locker - aber zugbereit - in der rechten Hand.

Die Gruppe tritt zusammen mit Sergeant Brommel aus dem Haus, welcher direkt Connor anspricht: "Herr Oberst, Hochwürden meinte, ich wäre nicht satisfaktionsfähig, aber zu einem Wettkampf mit der Waffe meiner Wahl wäre ich trotzdem bereit. Ich würde diese Waffe hier wählen." Der hebt seine rechte Hand, in der er eine schöne geflochtene Peitsche trägt.

"So sei es. Ich wähle diese Waffe." ignoriert Connor den ersten Teil der Ansprache, zieht in einer fließenden Bewegung das Schwert und geht in Kampfposition. Cassjarella weiß bereits aus den mehrfachen Begegnungen im Rahmen des Garether Turniers, dass der Oberst schnell und überraschend angreift. Sollte der Weibel die Peitsche wirklich schwingen, wird er seinen Arm kaum weit genug für einen Schlag zurückführen können, ehe ihn ein Schwertstreich erreicht. Noch wartet er jedoch ab.

"Nö, Herr Oberst, so geht das nicht in Nostria. Der Geforderte hat die Wahl der Waffen, und beide nutzen die gleiche Waffe. Da Euch das offenbar unbekannt war, könnt Ihr gern von Eurer Forderung zurücktreten."

"**HALT!**" donnert die Geweihte, die plötzlich den Rondrakamm in der Hand hält zwischen den beiden Kontrahenten. "Bei der Leuin, es gibt *kein* Duell!"

Völlig ruhig, ohne auf den drohenden Unterton in der Stimme der Geweihten zu achten, entgegnet Connor: "Wie Er sich erinnern möge, sagte ich: 'Du und ich, Waffen nach Wahl' - Jeder wählt *seine eigene* Waffe."

Seine Position verändert der Oberst nicht, lässt aber die Schwertspitze sinken und entspannt sich sichtlich.

Auch zeigt sich keine Furcht auf seinem Gesicht ob Cassjarellas Eingriff. Er hat sie bereits einmal besiegt. Und was ihren Status als Geweihte angeht, nun ja, er steht ohnehin auf Kriegsfuß mit der Göttin - oder anders herum. Das wird sich zeigen.

Dann führt er weiter aus: "Offenbar hat sich zudem die Frage der Spionage geklärt - mit Deiner offiziellen Entschuldigung wäre die Angelegenheit für mich damit erledigt." Dass er ansonsten gewillt und in der Lage wäre, sich über jede "Duellregelung" in Nostria - und zur Not eine wütende Geweihte - hinwegzusetzen, ist den Umstehenden deutlich erkennbar.

"Tja, Herr Oberst, dann wird es wohl Zeit zu gehen." Der Weibel deutet auf die umstehenden Soldaten, von denen einige Armbrüste tragen.

Als die Geweihte die Soldaten mit den Armbrüsten sieht, platzt sie fast und mit einer eisigen Stimme, die das genaue Gegenteil ihrer inneren Aufruhr darstellt sagt sie: "Connor Sturmfels, Sergeant Brommel, das geht zu weit!"

Ich gebe Euch jetzt die letzte Möglichkeit Einhalt zu gewähren, sonst wird Euch der Zorn der Göttin treffen!

Es gibt unter diesen Umständen kein Duell und keinen Kampf. Und diese götterlästerlichen Armbrüste verschwinden, sofort!"

Die Sonne gleißt auf der gewellten Klinge des Rondrakamms und es macht den Eindruck als wenn er blitzen würde.

"Touché. Der Ausweg des Feiglings." erwidert Connor nach einem Blick auf die Soldaten und lächelt müde. "Wenn sie die Pflichterfüllung doch auch so ernst nehmen würden." meint er zu sich selbst, während er das Schwert wegsteckt und sein Pferd besteigt.

Zum Abschied winkt er dem Weibel noch zu: "Genieße den kurzen Rest Deines erbärmlichen Daseins. Sobald die Werwölfe hier durchgekommen sind, werde ich Dein Grab besuchen!" mit diesen Worten verlässt er den Hof.

Völlig konstatiert schüttelt der Aranier den Kopf.

"Die sind doch nicht einmal gespannt, Hochwürden", besänftigt sie Brommel. "Und das Problem hat sich doch geklärt. Die Götter seien mit Euch!"

Mit einer fließenden Bewegung dreht sich die Geweihte um und Brommel hat plötzlich wenige Finger vor seinem Kehlkopf die Spitze des Rondrakamms. "Es ist egal, ob gespannt oder nicht! Diese Waffen sind nicht der Leuin gefällig und sollten niemals in einem ehrenhaftem Kampf auf einen Menschen gerichtet werden!

Merkt Euch das, sonst wird Euch der Zorn der Göttin treffen!"

Sie lässt die Klinge mit der gleichen fließenden Bewegung, mit der sie sie gezogen hat wieder in hinter ihrem Rücken verschwinden. Dann steigt sie auf ihr Pferd. "Rondra schütze Euch!" ruft sie den Soldaten zu, bevor sie das Pferd dreht und durch das Tor reitet.

"Die Zwölfe mit Euch", verabschiedet sich Firutin von dem Weibel und seinen Soldaten, bevor er den anderen folgt. Er ist erleichtert, dass Blutvergießen doch noch vermieden werden konnte. Das hätte niemandem geholfen, und ein Begräbnis hätte auch einige Zeit in Anspruch genommen.

Der ganzen Vorstellung des Oberst und der Geweihten hat der junge Adlige an der Seite seines Rappens mit unbewegter Miene beigewohnt, und nun, da sie den Hof verlassen, schüttelt er fassungslos und schweigend seinen Kopf, kontrolliert dabei sorgfältig den korrekten Sitz des Sattelgurts und des Gepäcks, um sich anschließend in den Sattel zu schwingen, wo er kurz die Leichtgängigkeit seiner Balestrina im Futteral und die leichte Verfügbarkeit des Kugelbeutels überprüft. Er treibt Sire leicht an und legt beim Vorbereiten an dem Weibel die Hand zum Gruß an seinen breitrempigen Hut. "Haltet die Augen offen, Sergeant, Dexter Nemrod ist auf dem Weg hierher", lässt er Brommel mit einem warnenden Blick wissen. "Mögen die Götter mit Euch sein." Er schnalzt kurz und lässt Sire antraben, um den anderen zu folgen.

"Gute Jagd!" ruft Brommel noch, dann sind die Gefährten weg.

<<>

Es geht auf den späten Nachmittag zu. Der Karrenweg führt durch den nostrischen Wald. Nach zwei ereignislosen Stunden kreuzt der Weg einen Bach. Eine Brücke gibt es nicht, nur eine Furt.

Vorsichtig lenkt die Geweihte ihren Rappen in die Furt.

Connor folgt der Geweihten. Seit dem sie die Festung verlassen haben, ist er neben den anderen hergeritten, ohne sich an deren Gesprächen zu beteiligen.

Was überhaupt keine Schwierigkeit ist. Selbst Firutin hat keine Probleme. Sen Pferd folgt einfach den anderen.

Randirion bildet den Abschluss, wobei er aufmerksam den umliegenden Wald im Auge behält.

Es geht zuerst leicht bergauf, dann wird es hügelig. Von rechts kommt ein kleinerer Bach, dann geht es wieder leicht bergab. Zwei Stunden nach dem ersten Bach kommt rechts eine Abzweigung, aber diesmal gibt es kein Hinweisschild. Der abzweigende Weg ist offenbar schon länger nicht benutzt worden, so überwuchert, wie er ist.

"Ob das der Weg zu dem Herrenhaus ist?" fragt Cassjarella Randirion, bewusst Connor ignorierend.

"Um das herauszufinden, müsste man der Abzweigung folgen", antwortet der Cavalliere knapp, er hält sich nach den letzten Vorfällen in der Festung nach wie vor bewusst zurück. Weitere Worte zu verlieren hält er auch nicht für angebracht, weiß die Geweihte doch selber, dass er sich in dieser Gegend genau sowenig auskennt wie sie selber.

"Würdet Ihr diese Option denn präferieren?" fragt die Geweihte zurück.

Ein schmales Lächeln spielt um Randirions Mund, er ist sich nicht sicher, was die sonst so entscheidungsfreudige Geweihte mit diesem Frage- und Antwortspiel zu bezwecken wünscht. "Hat man eine andere Wahl?" ist daher seine lakonische Gegenfrage.

"Man hat immer ein andere Wahl!" antwortet Cassjarella ebenso lakonisch. Da ihr der Cavalliere aber nicht widerspricht, lenkt sie ihren Rappen von der Straße auf den Weg.

"Nicht in jedem Fall", bemerkt der Cavalliere etwas verzögert, weswegen die Geweihte dies nicht mehr vernimmt. Er wartet, bis seine Gefährten sich vor ihn setzen, denn er hat vor, den Abschluss zu bilden, um ihnen den Rücken zu decken. Der Gefahr durch die wildwütigen Wölfe ist er sich sehr bewusst, seine Balestrina ist griffbereit.

Der Aranier schaut sich den Stand der Sonne an und ruft dann hinterher: "In ca. 2 Läufen eines Stunden-glasses wird der Herr Praios nicht mehr über uns wachen, vielleicht sollten wir erst nach Grudingstein rei-

ten, wissen wir doch nicht, wie weit das Herrenhaus noch weg ist."

Überrascht schaut Randirion zur Praiosscheibe auf. War es nicht gerade noch früher Nachmittag? Wo ist die Zeit geblieben? Er runzelt die Stirn.

"Ihr könntet Recht haben, Sahib", meint er. "Viel Zeit bleibt uns wohl nicht."

Noch einmal wiederholt der Krieger den Ruf in Richtung der davon eilenden.

Cassjarella zügelt ihr Pferd und wartet ab, wie sich die Herren entscheiden. Wenn die Sonne noch zwei Stunden scheint, dann können sie noch eine Stunde reiten und den Weg verfolgen.

Firutin hält sich schweigsam aus der ganzen Diskussion heraus. Ihm ist es gleich, welchen Weg man nimmt, und er kann auch noch einmal im Freien übernachten.

Nachdem die anderen nun offenbar keine Entscheidung treffen können oder wollen, mischt Connor sich einsilbig ins Gespräch ein: "Nein, ich finde, wir sollten uns das Herrenhaus für morgen aufheben." Er lenkt sein unruhig stampfendes Ross so, dass er weiter auf dem Hauptweg bleibt.

Der Cavalliere neigt leicht den Kopf um zu bedeuten, dass er sich mit der Entscheidung einverstanden erklärt und hält Sire zurück, bis Cassjarella wieder zurück auf der Straße ist, da er weiterhin die Nachhut bilden wird. Seine Wachsamkeit lässt nicht nach, befinden sich doch nach wie vor in dem Wolfsgebiet.

Da die Entscheidung getroffen scheint, reitet sie zurück auf die Straße und dann nach Westen.

Der Aranier folgt.

Eine halbe Stunde später erreicht die Gruppe ein kleines Dorf, das nur aus einem Dutzend Häusern besteht. Im Gegensatz zu Ohlnast gibt es hier keine freundliche Begrüßung sondern nur misstrauische Blicke. Es besteht anscheinend auch aller Grund zu dieser Angst: Sicherlich 20 Stück Vieh liegen gerissen auf den Weiden um den Ort, die Hunde des Dorfes reagieren irre, und hier und da zeigen sich in der feuchten Erde Abdrücke großer Wolfsspuren.

Schockiert blickt Firutin auf die Kadaver. Dass die Dorfbewohner sie einfach so liegen lassen, ist ein ganz schlechtes Zeichen.

"Hier sind wir wohl richtig." kommentiert der Oberst den Anblick.

Stumm nickt die Geweihte, der Ort könnte nach einem Krieg kaum schlimmer aussehen.

Mit einem entsetzten Gesichtsausdruck springt der Krieger vom Pferd. "Edle Effendis!" ruft er der Menge zu. "Welche Untat ist hier geschehen?"

Wenn es denn hier eine Menge gäbe. Melachath sieht eher einzelne Menschen, die vorsichtig hinter Häusern hervorkommen.

"Terrible!" Auch Randirion zeigt sich entsetzt. Die Wölfe reißen das Vieh anscheinend ohne Grund, aus schierer Tötungswut. Beim Einreiten in den Ort sieht er sich nach einem Gasthaus um.

Das gibt es hier nicht.

Gastfreundschaft scheint hier keine Rolle mehr zu spielen. Mit Mühe gelingt es den Gefährten, den völlig verängstigten Dorfbewohnern zu entlocken, dass die Abzweigung tatsächlich zum verlassenen Herrenhaus führt, und dass sich der Weg nach etwa einer Stunde gabelt. Dort ist die Abzweigung nach Osten zu nehmen, wenn man wirklich so verrückt ist, ins Wolfsland gehen zu wollen.

Ohne von seinem Pferd abzusteigen, ruft Connor den sichtbaren Figuren zu: "Wo ist euer Dorfältester? Wir müssen ihn wegen dieser Barbarei sprechen und wollen euch helfen!" Abwartend sieht er sich um und hofft, dass hier einer genug "Mut" zusammenbringt, um ihnen zu antworten.

Es meldet sich niemand.

"Sind hier auch Menschen gestorben?" stellt Firutin den Bewohnern die Frage, die für ihn am wichtigsten ist.

Eine Frau traut sich, dem Borongeweihten zu beantworten. Der Fallensteller Parkos wurde vor zweieinhalb Wochen anderthalb Stunden nordöstlich am Wegrand aufgefunden, fast völlig zerfleischt von Wolfsbissen.

Vor zweieinhalb Wochen, da ist er sicherlich längst bestattet. Firutin meinte eher bei dem offensichtlich sehr kurz zurück liegenden Angriff, aber da scheinen nur Tiere die Opfer gewesen zu sein.

'Hier also ist es geschehen ...' erinnert sich Randirion an den Artikel in der Havena Fanfare vom 26. Efferd

Mehr ist aus den Dorfbewohnern nicht herauszuholen, mit Mühe gelingt es den Helden, die Erlaubnis zu bekommen, in einer Scheune am Rande des Dorfs übernachten zu dürfen.

Firutin bedeutet ihnen auch noch, dass sie gerne etwas Fleisch von einer der frisch 'geschlachteten' Kühe ersteinen würden.

Darauf gibt es nur ein Achselzucken.

Woraufhin der Boroni sich ein Tier aussucht und genug für die Gruppe herausschneidet.

Connor verzieht kurz das Gesicht. "Ob das eine gute Idee ist?" murmelt er und denkt an die Warnungen des Apothekers über die Ansteckungsmöglichkeiten bei Lykanthropie.

Damit wäre der Cavalliere schon zufrieden angesichts der Zustände in diesem Dorf und im Gelände umher.

Ein festes Dach über dem Kopf verhindert wohl möglich den Verlust eines ihrer Reittiere bei einem Wolfsrudelüberfall. "Ist es möglich, noch eine Mahlzeit und Getränke zu erhalten?" fragt er höflich an.

Ein halber Laib Brot ist alles, was die Dorfbewohner abgeben können.

Um nicht unhöflich zu erscheinen, bedankt sich Randirion für die Gabe und gibt dem großzügigen Spender 2 Heller für das Brot.

Bevor sich Cassjarella in dieser Wolfsgegend einer Scheune anvertraut, geht sie um das Gebäude herum, um den allgemeinen Zustand der Scheune zu begutachten sowie auf mögliche Durchlässe für Wölfe (Fenster, Türen, fehlende Bretter, Spalten am Boden) zu achten.

An zwei Stellen könnten sich wohl Wölfe durchzwängen.

"Heute sollten wir nicht auf eine Wache verzichten." meint Connor wortkarg, während er die Geweihte bei ihrem Rundgang und den Überprüfungen begleitet.

Melachath tut es ihnen gleich und kommt ihnen von der anderen Seite entgegen.

"Und? Etwas auffälliges gefunden? Sind die Pferde und wir da drinnen sicher?" fragt die Geweihte den Krieger.

Und fährt dann mit der selbst getroffenen Feststellung fort: "Ich habe aber zwei Löcher gesehen, an denen sich ein Wolf durcharbeiten kann. Daher ist der Schutz der Scheune nicht sehr gut. Wir müssen unbedingt Wachen stellen und von innen möglichst die Löcher dicht machen."

Der Aranier untersucht die Stellen und schaut sich um, ob er Bretter findet oder etwas, das er davor stellen kann.

Das lässt sich machen.

Randirion schneidet das halbe Brot in fünf gleichstarke Scheiben, die er seinen Gefährten zum Mahl reicht. Als Firutin ihm Fleisch von der Kuh anbietet, lehnt er freundlich, aber bestimmt, ab. "Diese Tiere sind durch besessene Wölfe gerissen worden", meint er. "Wer weiß, wie sich das auf uns auswirkt. Meinem Geschmack entspricht das jedenfalls nicht. Doch lasst es Euch schmecken, wenn es Euch bekömmlich erscheint."

Firutin stutzt und besieht sich das Fleisch. Er war einfach davon ausgegangen, dass das nur mit dem Blut des Werwolfs selbst zu tun hat, aber wer weiß ... vielleicht hat Randirion ja Recht. Als er sieht, dass die anderen auch nichts davon essen, lässt er es auch bleiben.

Er wundert sich aber etwas, dass sie ihn alle die Arbeit haben machen lassen. Auf die Gefahr hätten sie ihn doch problemlos auch früher hinweisen können, oder auch nur darauf, dass sie kein Fleisch von der Kuh wollen.

Cassjarella bedankt sich und nimmt auch nur das Brot und spricht den Segen über das Essen.

Nachdem er sein Brot gegessen und mit Wasser heruntergespült hat, richtet es sich sein Lager für die Nacht bei seinem bereits versorgten Rappen ein und bittet darum, zu seiner Schicht der Nachtwache geweckt zu werden.

Die nächste Nacht ist unruhig, denn von Norden und Osten ertönt immer wieder infernalisches Wolfsgeheul, aber es bleibt in der Scheune ruhig.

Cassjarella übernimmt die erste Wache. Sie hält bei ihrem Gang durch die Scheune ein besonderes Augenmerk auf die geflickten Stellen in den Wänden.

WOLFSTAG

Als am nächsten Morgen die Sonne über Grundingstein aufgeht und die Helden aus ihrer Scheune kommen, bietet sich ihnen eine weitere Steigerung des Grauens. In der Nacht wurden weitere Rinder von den Wölfen gerissen. Die Kadaver liegen auf den Weiden, die Körper sind von Krallen zerfetzt, die Innereien breiten sich über die Wiese aus.

Die Dorfbewohner sind in ihren Häusern verschanzt und lassen sich nicht blicken.

<>>

Sinnierend betrachtet der Krieger das Werk der Zerstörung. "Das gefällt mir nicht, ganz und gar nicht!" ist mehrfach von ihm zu hören, während er - gerüstet und bewaffnet - durch das Dorf wandert.

Im Dorf hat sich noch keiner der Bewohner raus getraut, so dass er nur mit sich selbst redet.

So klopft er - erst verhalten, dann kräftiger - an die Tür eines der größeren Häuser im Dorf und ruft: "Öffnet!"

"Nein! Auf Eurer Spur sind die Wölfe wieder ins Dorf gekommen! Verschwindet!" ist die unfreundliche Antwort, die der Oberst durch die Tür hört.

"Hmpf." grummelt der Krieger. "Abergläubisches Pack!" entfährt es ihm leise, während er sich abwendet und zur Scheune zurückkehrt. Die Gefährten können ihm seine schlechte Laune förmlich ansehen.

Die augenscheinlich schlechte Stimmung des Oberst veranlasst Randirion, diesen nicht auf die Ursache anzusprechen.

<>>

Firutin ist hoch erstaunt darüber, dass die Leute immer noch Kühe in der Nacht auf den Weiden gelassen haben, statt sie in den Stall zu treiben.

Der Anblick verschlägt dem Cavalliere die Sprache und den Appetit.

'Warum haben wir davon nichts mitbekommen?' fragt er sich voll Unmut. Er kann sich nicht erinnern, während seiner Wache auch nur einen Laut vernommen zu haben. Ohne Kommentar dreht er sich um, sucht den Brunnen, um sich Wasser für die Morgentoilette zu schöpfen und sattelt, nachdem er diese beendet hat, seinen Rappen. Seine Sachen sind schnell auf dem Pferd verstaut, die Balestrina steckt geladen und schussbereit im Futteral, als er Sire aus der Scheune führt. Sie wissen ja nun, wo sie hin müssen.

Der Aranier begleitet begleitet den Cavalliere und macht sich auch reisefertig.

"Wäre es nicht besser die Pferde hier zu lassen?" fragt die Geweihte als sich Randirion und Melachath fertig

machen. "In der Scheune sind sie einigermaßen sicher, aber in der Wildnis, wo die Wölfe umher streunen, müssten wir eine Wache zurück lassen, das würde aber unsere Kräfte schwächen."

"Ich kann mich Eurer Einschätzung nicht anschließen", erwidert der Cavalliere und zieht den Satteltgurt seines Rappen nach. "Wer garantiert uns, dass die Pferde nicht auf eine Koppel getrieben und dort ihrem Schicksal überlassen werden wie das Vieh, was dort augenscheinlich verwest? Nein, in unserer Begleitung sind sie sicherer." Dass man sie in der nostrischen Festung abstellen könnte, schließt er nach den dortigen Ereignissen aus. Man wird dort sicher nicht mehr gern gesehen sein.

Cassjarella zuckt mit der Schulter, wenn es sein soll, dann soll es sein. Also macht sie sich ebenfalls fertig zum Herrenhaus zu reiten.

Geduldig wartet Randirion darauf, dass seine Begleiter endlich fertig werden.

Als Connor von seinem "Ausflug" zurückkehrt, bemerkt er, dass die Gefährten bereits aufbruchsbereit sind. So sattelt er mit raschen, aber geübten Handgriffen sein Pferd, schwingt sich in den Sattel und bedeutet Cassjarella, voranzureiten.

Der Weg bis zu der Abzweigung nach Norden ist den Gefährten ja bereits bekannt und bis zu der Abzweigung verläuft der Ritt auch ohne Zwischenfälle.

Firutin reitet in der Gruppe mit und überlässt anderen die Führung.

Randirion ist während des Rittes deutlich angespannt und achtet konzentriert auf seine Umgebung.

Kaum sind die Gefährten vom Karrenweg nach Norden abgelenkt wird der Pfad der zu dem verlassenen Herrenhaus führen soll deutlich schlechter.

Der Wald durch den sich der Weg schlängelt besteht hauptsächlich aus eng nebeneinander stehenden hohen Nadelbäumen, die kaum einen Sonnenstrahl zum Boden durchlassen. Der Boden ist mit einer dichten Schicht Nadeln bedeckt, die jeden Huftritt dumpf und bedrohlich erscheinen lassen. Der Pfad ist im Halbdunkel unter den Bäumen kaum auszumachen und zieht sich so verwunden durch den Wald, dass die Gefährten kaum 10 Schritte weit schauen können. Durch das überhängende Geäst der Bäume ist es auch schwierig die Zeit und die Richtung zu bestimmen.

Das Reiten ist auf diesem Weg nur hintereinander möglich und immer wieder müssen die Gefährten sich unter den niedrigen Ästen hindurch ducken.

An der Abzweigung reitet die Geweihte als erste in den Pfad. Unterwegs verspürt sie auf dem engen

Waldpfad förmlich, wie sich ein Netz um die Gruppe zieht. Hinter jeder Biegung erwartet sie nervös einen Angriff.

Connor reitet nach wie vor hinter der Geweihten. Obwohl er während des gesamten Rittes aufmerksam die Umgebung beobachtet, findet er diesen Wald nicht wirklich bedrohlich. Die bereits bestandenen Gefahren in der Vergangenheit haben ihn weit mehr gefordert, als diese Jagd auf Wolf - oder Werwolf - und so verlässt er sich auf sein Können mit dem Schwert.

Der Aranier hält sich in der Mitte.

Firutin ist in der Reihe der vorletzte, hinter Melachath und vor Randirion. Er findet den Wald eigentlich nicht so unterschiedlich zu seinem heimischen Weiden; auch dort ist es düster und dicht. Aber trotzdem hat er hier ein ungutes Gefühl. Deshalb spannt er seinen Kurzbogen, hält ihn vor sich flach über dem Pferderücken und einen Pfeil griffbereit. Aufmerksam schaut er sich nach beiden Seiten im Wald um.

Er kann sich gut an das Gefühl erinnern, wie er früher vom Ansitz auf den Zwölfender gewartet hat, ein tapferer Gegner und der erste Schuss muss treffen - nur ist er diesmal eher der Hirsch.

Als letzter reitet Randirion hinter der Gruppe her, seine Sinne angespannt wie auch seine schussbereite Armbrust, die er nun geladen und gespannt in der Hand hält.

Die wiederholte Missachtung ihre Bitte auf diese Art von Waffen zu verzichten nimmt Cassjarella zähneknirschend hin, die Forderung zum Thema ist bereits ausgesprochen.

Seine Aufmerksamkeit richtet sich vor allem nach hinten und nach beiden Seiten des Waldes.

Er ist sich sicher, dass die Gruppe von vielen Augen beobachtet wird, aber er kann nichts erkennen. Dieses Gefühl lässt ihn immer wieder nervös nach hinten schauen.

Nach einiger Zeit wird der Pfad steiniger und zwischen den Bäumen liegen auch immer mehr große Steine und Felsbrocken. Das Gefühl des Beobachtet-werdens nimmt bei allen zu.

Connor lässt sein Pferd halten und gibt den anderen ein entsprechendes Zeichen. Aufmerksam sieht er sich um, setzt sich dann im Sattel auf und dreht den Kopf lauschend in alle Richtungen.

Durch die anderen aufmerksam geworden, zieht auch der Aranier seine geweihte Waffe.

Auf Connors Zeichen zügelt Randirion seinen Rappen und sichert das Gebiet hinter der Gruppe, die Balestrina im Anschlag.

Der die Bäume immer noch sehr dicht stehen, hat Cassjarella, die vor dem Oberst reitet, nicht mitbekommen, dass er angehalten ist.

Daher stößt er einen kurzen, aber sehr melodischen - fast schon vogelähnlichen - Pfiff aus, um die Aufmerksamkeit von Cassjarella zu erregen, ehe Connor sich wieder intensiv um die Umgebung kümmert.

Nervös schaut Cassjarella nach der Quelle des Pfiffes und ist erstaunt, dass ihre Gefährten nicht mehr hinter ihr sind. Vorsichtig wendet sie ihr Pferd und reitet zurück.

Bis auf das Schnauben der Pferde und das Atmen der Helden ist es still im Wald - totenstill.

Die fehlenden Geräusche des Waldes machen den Krieger misstrauisch.

Nicht nur den Krieger, die Pferde beginnen nervös zu tänzeln.

Melachath beugt sich über den Hals seines Pferdes und flüstert beruhigend auf es ein.

Das Pferd ist die fremde Stimme nicht gewohnt, aber es beruhigt sich merklich.

Firutin folgt dem Beispiel des Araniers. Er lässt aber auch nicht in seiner Wachsamkeit nach.

Aus einem plötzlichen Impuls heraus treibt Connor sein Pferd an und weiter in die ursprünglich eingeschlagene Richtung: "Los! Weiter!" ruft er dabei seinen Gefährten zu. Die ganze Situation gefällt ihm nicht. Und hier zwischen den Bäumen sind sie mit ihren Pferden nur im Nachteil ...

Cassjarella, die gerade ihr Pferde gewendet hat, kann dem heranreitenden Krieger gerade noch ausweichen.

Der Cavalliere hört den Zuruf des Oberst und sieht diesen sein Pferd antreiben. "Allez Messieurs! Wir sollten zusammenbleiben, darum setzt euch in Bewegung, wir sollten das Herrenhaus vor Anbruch der Dunkelheit erreichen!" ruft er Firutin und Melachath zu, die den Weg blockieren.

Firutin sieht an Melachath vorbei nach vorne. Dort muss erst noch Cassjarella wieder umdrehen.

Auf Grund der Enge unter den Bäumen steigt die Geweihte ab, führt ihren Rappen in die ursprüngliche Richtung und reiht sich wieder ein. Jetzt reitet der Oberst vorweg.

Der Aranier folgt.

Die nächste Zeit passiert nichts, obwohl die Spannung und der Druck auf die Gefährten deutlich ansteigt. Ansteigen tut auch der Weg, die Bäume weichen immer mehr zurück und der Weg ist voller Steine und Geröll. Voraus ist eine steile Hügelkette quer zum Weg auszumachen.

Oberst Sturmfels reitet weiter voran, lässt aber die Gangart seines Pferdes dem Gelände angepasst werden. Sobald die Bäume soweit zurück stehen, dass man problemlos Platz zu beiden Seiten hat, verfällt sein Tier in Schritt.

Bevor der Weg zu stark ansteigt und sich die Hügelkette hinauf zieht, hält er an, um mit seinen Gefährten zu beraten.

Cassjarella hält neben ihm.

Trotz des unbestimmten Gefühls der Bedrohung atmet Firutin etwas leichter, als der Wald lichter wird. So kann man die Gefahr wenigstens von weiter her kommen sehen. Aber es wäre ihm inzwischen lieber, sie tatsächlich zu sehen als nur diese Spannung zu fühlen.

Ohne in seiner Wachsamkeit wirklich nachzulassen, nimmt er einige tiefe Atemzüge wie zur Vorbereitung einer Meditation. Er ruft sich in Erinnerung, dass Boron stets bei ihm ist und es für ihn daher nichts gibt, was er fürchten müsste. Die Götter sind auf ihrer Seite; sie werden allen Gefahren stand halten. Mit diesen Gedanken fühlt er sich besser.

Abwartend zügelt auch Randirion seinen Rappen. Suchend sieht er sich nach dem Herrenhaus um. Sie sollten es doch langsam erreichen, denn irgendwo hier müsste es sein.

Diesseitig des Hügels scheint es nicht zu sein, denn außer den Bäumen ist nicht zu sehen. Vielleicht müssen die Gefährten auch erst ein wenig die Hügel hoch reiten, um über den Bäumen etwas erkennen zu können.

Das Gefühl der Gefahr, ohne das etwas passiert, vergeht in den Hügeln.

Sobald der Blick über die Bäume reicht, versucht Cassjarella eine Lichtung oder gar das Herrenhaus selbst zu erspähen.

Weder das eine noch das andere ist zu sehen.

Dann senkt sich der Weg wieder. Es geht aufs Neue in dichten Wald und das Gefühl der Gefahr verstärkt sich wieder. Voraus wird eine Weggabelung sichtbar. Zum einen geht es nach Nordwesten, zum anderen nach Osten.

Cassjarella erinnert sich. Das muss die Abzweigung sein, wo man den Weg nach Osten nehmen soll.

"Wohin?" fragt Connor kurz angebunden, als die Gefährten beisammen sind.

"Osten!"

Der Blick des Araniers scheint abwesend, als er murmelt: "Aus dem Osten kommen die Horden ..."

Sich der Führung der beiden untergeordnet, hat Randirion an der Richtungswahl nichts auszusetzen.

Melachath hat seinen Satz kaum ausgesprochen, da stürzen aus dem Gebüsch drei große Wölfe mit silbergrauem Fell heraus auf die Gruppe zu. Ihre Schulterhöhe beträgt fast ein Schritt, und sie haben das Maul weit aufgerissen. 10 Schritt sind sie noch entfernt.

Cassjarella springt mit einer fließenden Bewegung vom Pferd, denn ein Kampf vom Pferderücken erscheint ihr als wenig erfolgversprechend.

Als die Geweihte nicht zögert und nicht an Flucht denkt, ist auch Connor rasch aus dem Sattel, zieht das Tuzakmesser und erwartet den ersten Wolf. Auf sein Streitross kann er sich verlassen, Shibannah kann auf sich selbst - und zur Not auch auf seinen Rücken - aufpassen.

Am Boden angelangt, zieht sie ihr Barbarenschwert und stellt sich mit einem "Für Rondra!" den Wölfen.

Die Wölfe verteilen sich, einer springt die Geweihte an. Mit einem sauberen Schlag erwischt sie ihn im Sprung und kann gleichzeitig ausweichen. Mit zwei weiteren Schlägen macht Cassjarella dem Waldwolf den Garaus. Sie selber bekommt nur einen Kratzer ab. 'Einer ist erledigt, nun kommen die nächsten zwei!' denkt Cassjarella.

Sie schaut sich um, was die anderen machen.

Firutin zögert nicht, sondern zielt kurz und schießt auf den zweiten Wolf. Solange sein Pferd nicht davon läuft oder ihn abwirft und er freie Schussbahn hat, versendet er weitere Pfeile.

Der Jäger hat Glück, denn er ist kein Angriffsziel der Wölfe. Der Wolf, der auf Melachath zustürmt, ist in seinem Schussfeld, und gleich der erste Pfeil trifft.

Mit schnell aufgelegtem Peil wartet Firutin eine günstige Gelegenheit ab und lässt ihn dann fliegen, als der Wolf einmal kurz verharret. Als der Pfeil einschlägt, zerschmettert Melachath dem Wolf mit seinem insgesamt dritten Treffer den Schädel. Leider ist auch der Aranier durch einen Biss verletzt.

Der Aranier springt vom Pferd und zieht seinen Kriegshammer.

Einer der Wölfe kommt auf ihn zu. Da kommt ein Pfeil von hinten angeflogen und verwundet den Wolf leicht. Das muss Firutins Pfeil sein.

Melachaths erster Schlag geht fehl, er kann aber auch dem Wolf ausweichen. Sein zweiter Schlag trifft, aber auch der Wolf erwischt ihn.

Mit seinem zweiten Treffer verwundet Melachath den Wolf schon schwer, und sein dritter zerschmettert ihm den Schädel. Gleichzeitig schlägt noch ein Pfeil ein. Das war es.

Sowie er der Wölfe ansichtig wird, legt der Cavaliere seine schussbereite Balestrina an, zielt, sofern er freie Schussbahn hat, auf einen der drei heranstürmenden Wölfe und schießt.

Einer der Wölfe läuft definitiv direkt auf Randirions zu.

zzannng Die Sehne der Balestrina reißt und verpasst auch noch Randirion eine Schramme im Gesicht. Gleich wird der Wolf heran sein.

Obwohl der Rappe des Cavallieres ein geschultes, leichtes Streitross ist, so scheut es dennoch vor dem angreifenden Wolf zurück und versucht, auszubrechen. Randirion gelingt es zumindest, die Kontrolle über den Hengst zu behalten, auch wenn er es nicht schafft, Sire gegen das große Raubtier in den Kampf zu zwingen. So treten Ross und Reiter einen mehr oder weniger geordneten Rückzug an, bei dem Randirion versucht, die nutzlos gewordene Balestrina im Futteral zu verstauen.

Sich bewusst, dass der Kawaljere aus dem Kampf ausgeschieden scheint, orientiert sich der Oberst auf dessen Wolf, ohne den dritten aus den Augen zu verlieren, um ihn nicht in den Rücken zu bekommen. Sobald er sich in einer günstigen Position befindet, greift er ohne Schnickschnack oder kämpferische Finessen an. Dies sind gewöhnliche Tiere, sie werden vor dem erst gerade und dann geschwungen geschlagenen Stahl zurückschrecken oder niedergestreckt. Ganz einfach.

Ganz so einfach ist es nicht, zwar braucht Connor nur zwei machtvolle Treffer, das Tier zu töten, aber ganz so leicht lässt es sich nicht treffen, und im Verlauf des Kampfes wird Connor auch zweimal selbst gebissen.

Als er sich schwer atmend aufrichtet und sich umschaut, merkt er, dass die anderen schon "fertig" sind.

An einer Stelle sind die Zähne des Wolfes durch die Rüstung gedrungen und haben leichte Spuren hinterlassen.

"Können wir weiter?" fragt Cassjarella nachdem sie gesehen hat, dass ihre Gefährten keiner Hilfe mehr bedürfen. Sie wischt ihr Schwert mit Gras sauber und steigt dann wieder auf.

"Gleich", sagt Firutin. Er steigt ab und holt sich seine Pfeile wieder. Dabei versucht er, möglichst wenig mit Wolfsblut in Berührung zu kommen, und wäscht nachher die Pfeile und seine Hände ab.

Der Aranier reinigt seine Waffe an einem toten Wolf und macht sich daran das Fell abzuziehen.

"Moment noch." entgegnet er.

"Wenn Ihr jedem Wolf das Fell über die Ohren ziehen wollt, dann werden wir noch ein paar Tage unterwegs sein ...", bemerkt Cassjarella mit einem leicht verzweifelten Gesichtsausdruck.

"Nur dem Ersten." antwortet der Aranier ohne aufzuschauen.

'Vielleicht hätte ich das mit den Männern auch machen sollen ...' Cassjarella grinst innerlich.

Melachath hat offensichtlich keine Erfahrung mit dem Häuten eines Tieres. Nach fünf Minuten sind seine Hände und Arme blutverschmiert, und er hat einige Fellfetzen gelöst.

Firutin beobachtet den Aranier, sagt aber nichts.

Als der Cavalliere zurückkehrt und der Tätigkeit des Kriegers gewahr wird, kann er nur verständnislos den Kopf schütteln. "Seid vorsichtig mit den Körpersäften dieser Kreaturen", warnt er den Aranier. Seine Aufmerksamkeit ist weiter auf das Gelände gerichtet, denn diese drei Wölfe dürften nicht die einzigen hier in der Gegend sein.

Oberst Sturmfels steht kopfschüttelnd daneben. "Was soll das?" fragt er. "Wir wollen den Wolf nicht essen. Und für einen Pelzumfang ist es zu warm und das Fell zu klein." konstatiert er, wendet sich ab und reinigt ebenfalls seine Waffe. An Cassjarella gewandt meint Connor: "Guter Schlag."

"Danke!" Cassjarella wartet darauf, dass der Aranier endlich fertig wird.

Der Aranier reinigt seine Hände, gibt auf und schaut seine Gefährten abwartend an.

Darauf hat die Geweihte nur gewartet und reitet den Weg nach Osten.

Connor leitet sein Pferd hinter dem ihren her.

Randirion wartet ab, bis auch Melachath und Firutin sich in Bewegung setzen, und bildet wie zuvor den Abschluss der Gruppe.

Ein Stunde vergeht, in der der fast zugewachsene Weg immer schmaler zu werden scheint. Das bedrohliche Gefühl wird langsam fast unerträglich.

"Hier ist wohl nicht nur die Villa verlassen ..." murmelt Connor, während er sich fortwährend aufmerksam umsieht.

Sieben Wölfe, kleiner als die vorher, brechen aus dem Gebüsch.

"Bleibt zusammen!" ruft der Krieger den Gefährten zu. Während sein Tier stampfend und bedrohlich über den Wölfen aufragt. Das geschulte Streitross kann es selbst ohne weiteres mit ein oder zwei Wölfen aufnehmen, ohne ernstlich gefährdet zu sein.

Der Aranier zieht seine Waffe.

Dabei bleibt es auch. Kein Wolf wendet sich ihm und seinem Reittier zu.

Firutin, der sowieso die ganze Zeit angespannt ist, reagiert sofort und versucht erneut, einige der Tiere mit Pfeilen zu erledigen.

Der Oberst und die Geweihte stellen sich zusammen mit ihren Streitrössern den Wölfen so entgegen, dass Firutin kein klares Schussfeld hat. Nur ein Wolf umgeht die Phalanx und bekommt es mit Randirion zu tun, der aber auch keine wirkliche Mühe zu haben scheint.

Da seine Balestrina nicht mehr einsatzfähig ist, springt der Cavalliere diesmal aus dem Sattel und stellt sich den Wölfen mit Rapier und Linkhand entgegen.

Randirion braucht seine Zeit, aber er schafft es mit vier Treffern, den Wolf, der auf ihn zustürmt, zu töten, ohne selbst verletzt zu werden.

Als er aufsieht, stellt er fest, dass der Kampf zu Ende ist.

Cassjarella schwingt sich wie beim ersten Angriff vom Pferd und geht mit dem Schwert auf die Wölfe los.

Cassjarellas erster Hieb schleudert den Wolf zur Seite, ihr zweiter den nächsten Wolf genauso. Und ihr dritter den dritten. Die drei Wölfe leben noch, stehen aber nicht wieder auf.

Da die Geweihte erneut den Kampf zu Fuß sucht, springt auch Connor aus dem Sattel, pfeift dabei drei unterschiedliche Töne, um Shibannah zu signalisieren, dass sie sich nur um sich selbst kümmern soll, und zieht ebenfalls das Schwert. Diesmal ist er darauf bedacht, die Wölfe mit weiten Schwüngen seines Tuzakmessers bei gleichzeitigem Ausweichen anzugreifen.

Connors erster Hieb trifft einen der Wölfe so heftig, dass der weggeschleudert wird und liegen bleibt. Für den zweiten Wolf benötigt er tatsächlich zwei Hiebe. Währenddessen zertrampelt sein Streitross einen Wolf, bekommt dabei allerdings eine Biss ab.

"Rondra sei Dank!" seufzt die Geweihte und dreht sich zu den Gefährten um.

Schnell ist alles vorbei; Connor reinigt sein Schwert und steckt es weg.

Dann beruhigt er sein Pferd und untersucht die Wunde. Als er erleichtert feststellt, dass es schlimmer aussieht, als es tatsächlich ist, versorgt er rasch und fachkundig den Biss.

Umgehend reinigt Randirion seine Klinge am Pelz des erlegten Wolfs, steckt sie weg und beruhigt seinen Rappen, der diesmal nur einige Schritte vor dem angreifenden Wolf zurückgewichen ist. Der Cavalliere steigt wieder in den Sattel und bemerkt dabei lakonisch: "Sie nehmen an Größe ab, doch an Zahl zu. Hoffen wir das Herrenhaus bald zu erreichen." Er hält Sire zurück, um wieder den Abschluss der Gruppe zu bilden.

"Es sind bislang nur *Wölfe*", unkt die Geweihte und steigt - nachdem sie ebenfalls die Waffe gereinigt hat, wieder auf ihr Pferd und setzt den Weg fort.

Der Aranier steckt seine Waffe wieder weg.

Als sich keiner der Wölfe mehr rührt, einige davon aber anscheinend noch lebend, bleibt es an dem Geweihten, die Tiere von ihrem Leiden zu erlösen.

Wenn die anderen das tatsächlich nicht machen wollen, steigt er dann auch ab und tötet die verletzten Tiere. Dann sieht er den Kämpfern ins Gesicht. "Es gibt keinen Grund, sie zu quälen", stellt er missbilligend fest.

"Richtig." stellt Connor neutral klar. "Und?" fragt er, zieht die Augenbrauen hoch und wendet sich wieder seinem verletzten Pferd zu.

"Es sind nur Wölfe!" bemerkt Cassjarella. Das Borons Arme auch für Tiere offen sind, war der Geweihten irgendwie nicht präsent.

Das kann der Krieger nur nickend bestätigen. Gut erkannt.

"Auch das ist kein Grund", entgegnet Firutin und geht zurück zu seinem Pferd. Wenn man hier reitend noch immer schneller ist als zu Fuß, steigt er wieder auf, sonst nimmt er es am Zügel.

Firutin bleibt also am Boden.

Nach wieder etwa einer Stunde wird der Wald wieder lichter. Die fünf angreifenden Wölfe sind also aus etwas größerer Entfernung zu sehen. Es bereitet den Helden vereint keine Mühe, sie niederzumachen.

"Langsam werden sie aufdringlich!" fasst Cassjarella den Kampf zusammen.

Aber erstmal ist Ruhe.

Nach diesem dritten Angriff ist Connor doch etwas nachdenklich geworden.

"Was treibt diese kleinen Rudel dazu, uns - offensichtliche - Nichtbeute anzugreifen. Das ist nicht natürlich; ob sie alle infiziert sind?" Ihm läuft unwillkürlich eine Gänsehaut über den Rücken, denn wenn das so ist, dann bekommen sie das "kleine Problem" sicher kaum allein in den Griff.

"Vielleicht weil irgendwer will, dass sie angreifen", antwortet Cassjarella. "Mit der *richtigen* Erziehung greifen auch Hunde Menschen an ..."

"Alors, zumindest wissen wir nun, dass die Bevölkerung und die Wehrkräfte nicht übertrieben haben bei der Schilderung der hiesigen Vorfälle", bemerkt der Cavalliere dazu.

Eine halbe Stunde später erreichen die Helden einen von einer teilweise verfallenen Mauer umgebenen Gebäudekomplex, das Herrenhaus. Nichts deutet darauf hin, dass hier jemand lebt.

Firutin lässt sein Pferd erst einmal stehen und erkundet die direkte Umgebung des Hauses.

Die Anlage macht den Eindruck einer Fluchtburg, die jetzt allerdings verlassen ist. Durch die Mauerdurchbrüche sieht Firutin, dass der Garten verwildert und überwuchert ist, jedoch auch teilweise niedergetrampelt ist, so als ob hier doch ab und zu jemand aus- und eingeht.

Der Geweihte versucht herauszufinden, wie alt diese Spuren sind, ob sie von Menschen stammen und von wie vielen verschiedenen Wesen sie gemacht wurden.

Wölfe verschiedener Größe scheinen hier ein- und auszugehen, und es gibt auch die Spuren von mindestens zwei verschiedenen nackten Menschenfüßen.

Besonderes Augenmerk erregen die Türme bei ihm. Er prüft, ob sie noch stabil sind und ob sie wolfsicher wären.

Die hölzernen Tortürme wirken ziemlich verrottet und sind schon teilweise eingefallen. Das hölzerne Tor ist trotz seines rothen Zustandes noch geschlossen.

Firutin sieht sich dann auch den Wachturm hinten im Garten an.

Der Wachturm hinten ist auch ziemlich verrottet. So viel kann man von draußen sagen.

Während Firutin die beiden Tortürme überprüft, lenkt Randirion seinen Rappen weiter in die Anlage hinein und auf das Herrenhaus zu, das er prüfend mit gezogenem Rapier umrundet.

Durch die niedergebrochenen Stellen der Mauern sollte es ein leichtes sein, die Anlage zu betreten. Andere haben es schließlich auch schon gemacht.

Und so tut er dies auch.

Der Cavalliere nimmt den Durchbruch direkt links neben dem Eingang.

Jetzt wird die Anlage des Herrenhauses klar. Es ist U-förmig mit einem Obergeschoss. Auf dem Obergeschoss ist links und rechts noch jeweils ein zusätzliches Turmgeschoss aufgesetzt.

Im ersten Obergeschoss läuft ein Wehrgang um das Haus. Alle Fenster sind um die zweit Schritt hohe Spitzbögen, die Scheiben großteils zerschlagen. Die Läden hängen schief oder sind abgefallen. Die Dächer weisen große Löcher auf, und der Ostturm mit seinem Anbau sieht sehr baufällig aus. Breite Stufen führen zum Hauptportal in der Mitte.

"Anscheinend sind wir am Ziel. Mögen uns die Zwölfe nun auch den Erfolg geben!" meint die Geweihte als sie hinter dem Cavalliere in den Hof reitet.

Dazu müsste sie erst das Tor öffnen. Es scheint aber von innen ein Riegel vorzuliegen.

"Ja, und hoffentlich ein recht sicheres Lager für die Nacht. Denn ich glaube kaum, dass wir es heute noch zurück schaffen." meint Connor nachdenklich mit einem Blick zum Himmel.

"Wenn alle Wölfe und Werwölfe tot sind, dann können wir in Ruhe schlafen!" meint die Geweihte.

Der Aranier nickt ihr kurz zustimmend zu.

"Stimmt, nur wird uns das niemand direkt verraten, sobald es soweit ist." wendet Connor ein, der nicht davon ausgeht, dass ein göttliches Zeichen über dem 'letzten Wolf' erscheint und darauf hinweist, dass es tatsächlich die letzte Kreatur gewesen ist.

Connor fällt ein süßlicher Aasgeruch auf, der in der Luft liegt.

Er selbst nimmt die Mauer und den Waldrand in Augenschein.

Der Boroni kehrt zu seinen Gefährten zurück. "Die Werwölfe waren kürzlich hier", berichtet er und fügt gleich noch seinen nächsten Gedanken an: "Vielleicht ist das ihr Unterschlupf."

"So wurde uns doch auch gesagt", nickt Cassjarella. "Nun gut, dann sollten wir nicht zögern und für den Ruhm und die Ehre der Zwölfe die dämonischen Umtriebe beenden!"

"Wie praktisch!" fügt Connor hinzu. "Alle auf einen Streich ist vielleicht doch eine Option." überlegt er laut.

"Und wenn es zu viele sind?"

"Zu viele? Wir haben die Zwölfe auf unserer Seite!" ist die zuversichtliche Antwort der Geweihten.

"Die Zwölfe? Meinst Du nicht, dass das hier gerade zu unbedeutend für sie ist?"

Erstaunt ob der vertraulichen Ansprache verschlägt es Cassjarella glatt die Sprache.

Connor wirft einen verblüfften Seitenblick auf die Geweihte. Das hat er so noch nicht erlebt, so dass er schmunzeln muss.

Der Aranier zieht eine Augenbraue hoch und wendet sich ab.

"Und falls nicht, tja, dann ist heute ein ausgesprochen guter Tag zum ..." er bricht ab, da er sich der Gegenwart des Boroni wieder bewusst wird.

Dieser lächelt (ein irgendwie etwas beunruhigender Anblick) und nickt.

Kurz sinniert der Aranier, dann flüstert er: "Wenn wir denn dabei sterben würden ..."

Der Cavalliere runzelt dazu besorgt die Stirn. Seit dem Malheur mit seiner Balestrina ist seine Schlagkraft doch etwas reduziert, was ihm durch den Kampf mit dem einzelnen Wolf deutlich wurde. Sein Rapier scheint nicht die geeignete Waffe im Kampf gegen eine Horde blindwütiger Wölfe zu sein, von zwei Werwölfen ganz zu schweigen ...

"Was ist?" fragt Connor, wohl die Gedanken Randirions erratend. "Ist der Krötenspieß da vielleicht etwas zu schwach?" Er schmunzelt und zieht aus dem Gepäck hinter dem Sattel ein sorgsam in Leder eingeschlagenes Bastardschwert. "Hier. Aber das bekomme ich später zurück ...!" grinst er den Cavalliere an.

"Es ist jetzt weder Zeit noch die Gelegenheit für schlechte Scherze!" weist Cassjarella Connor zurecht. "Wir haben es hier mit Gegnern zu tun, die nicht zu verachten sind.

Kommt Ihr klar, Monsieur?" fragt sie den Cavalliere.

Der junge Adlige verzicht ob der hämischen Offerte des Oberst keine Miene und antwortet der Geweihten höflich: "Alles bestens, Euer Gnaden, man kommt zu-recht."

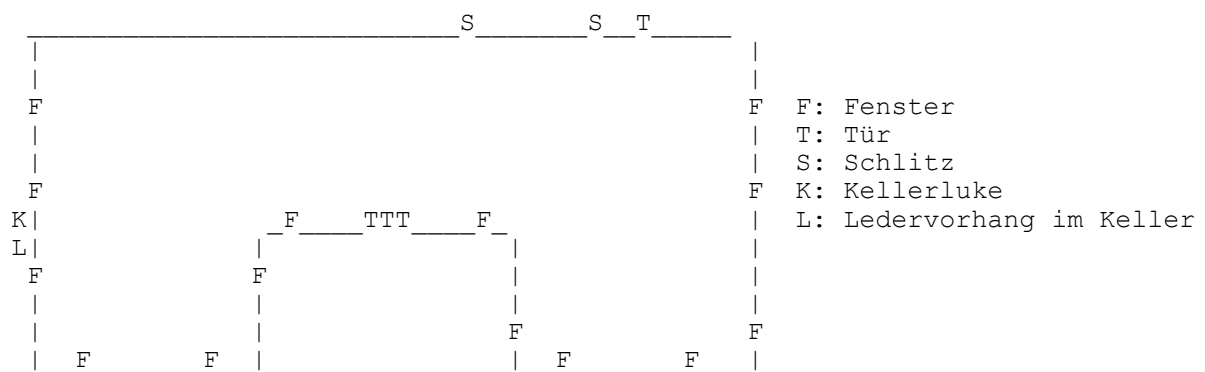
Cassjarella überprüft nach dieser Aussage noch einmal den Sitz des Rondrakamms in seiner Rückenscheide und den von Dolch und Barbarenschwert am Gürtel. Dann wendet sie sich segnend an ihre Gefährten: "Möge Rondra uns den Sieg bescheren!"

"Es ist kein Scherz gewesen, nicht mal ein schlechter." verteidigt sich Connor unbewusst gegenüber der Geweihten. Und gegenüber Randirion meint er: "Von Kämpfer zu Kämpfer, nehmt es, Ihr werdet es brauchen!" erneut hält Connor ihm das Heft des Schwertes entgegen und in seinen Augen kann Randirion ablesen, dass es dem Oberst mitnichten um eine Stichelei

über Waffenformen geht. Vielleicht kann er es nur nicht so gut ausdrücken ...

"Meinen Dank für Euer großzügiges Angebot, Oberst Sturmfels", lehnt der Cavalliere höflich ab und versucht ein freundliches Lächeln. "Doch verzeiht, dass ich dieses nicht annehmen kann, ist mir die Handhabung eines solchen Klinge nur mäßig geläufig. Es erscheint mir daher sinnvoller, mein Rapier vorzuziehen, in dessen Umgang ich geübter sein mag." Möglicherweise bietet sich ihm ja auch noch eine Gelegenheit, die zerstörte Sehne seiner Balestrina durch eine intakte zu ersetzen, aber den Gedanken behält er in Gegenwart der Rondrageweihten lieber für sich.

Firutin nutzt die Zeit, in der die anderen über ihre Bewaffnung reden, um das Haus zu umrunden und nach weiteren Türen zu schauen.



Firutin stellt fest, dass die Pflanzen vor der rückwärtigen Tür, vor den nördlichen beiden Fenstern der Westseite und vor einer Treppe im Westen am stärksten niedergetrampelt sind. Die Nordseite des Hauses ist bis auf zwei Fenster im ersten Stock weitgehend fensterlos.

Neben dem Niedergang ist noch eine angegammelte Luke im Boden. Sie sieht so aus, als ob man sie einfach anheben könnte, was aber anscheinend schon lange nicht mehr gemacht wurde. Am unteren Ende des Niederganges verdeckt ein schimmlicher Ledervorhang den dahinterliegenden Eingang.

Er kehrt zurück zu den anderen. "Auch wenn sie hier sind, an einer Flucht können wir sie nicht hindern", meint er. "Ins Haus kommen sie vor allem links und von hinten."

"Dann gehen wir nach links!" schlägt Cassjarella vor. "Was machen wir mit den Pferden? In den Stall? Mit in das Haus können wir sie ja wohl nicht nehmen!"

Die Dächer von Stall und Scheune sind zusammengebrochen.

<<>>

Der Aranier versucht das Haus durch den Haupteingang zu betreten.

Dass die anderen sich nach links wenden, ist ihm egal. Den rechten Flügel der zweiflügligen Tür könnte

man eventuell aufziehen. Melachath fällt auf, dass es hier keine Spuren gibt.

Melachath zieht die Tür auf, die Waffe in der Hand.

Wenn das so einfach ginge. Irgend etwas an der Tür widersetzt sich dem Öffnen.

"Effendis! Kommt mal her, es scheint, hier ist ein Widerstand."

Firutin deutet stumm zur Westseite. Es ist ihm nicht klar, warum der Aranier jetzt unbedingt den Haupteingang nehmen will.

<<>>

Da das Problem mit den Pferden immer noch nicht gelöst ist, wendet sich Cassjarella dem ehemaligen Stall zu. Vielleicht ist in der Ruine noch irgend etwas, wie eine Pferdebox erhalten.

Durch das eingestürzte Dach ist der Zugang ins Innere versperrt.

So schaut die Geweihte ob an der Außenwand ein paar Ringe sind, an denen man die Pferde festmachen kann. Falls dieses auch nicht der Fall ist, so wird sie ihren Rappen etwas weiter weg vom Hauptgebäude einfach stehen lassen. Er wird schon nicht weglaufen.

Ringe zum Festmachen gibt es tatsächlich.

Connor stellt seine Stute neben Cassjarellas Pferd, allerdings ohne es anzubinden. Mit einem einzigen Wort befiehlt er Shibannah, sich nicht ohne wichtigen

Grund von der Stelle zu rühren. Er weiß, dass das Streitross ihn warnen wird, sollten sich wieder Wölfe oder anderes Getier nähern.

Randirion führt seinen Rappen zu den beiden Pferden seiner Begleiter. Er schlingt die Zügel locker durch einen der Ringe, so dass Sire sich freimachen könnte, würde er angegriffen werden. Lobend klopft er den Hals des Hengstes und befiehlt ihm, hier auf ihn zu warten. Man wird sehen, ob sein Streitross seinen Befehlen Gehorsam leisten wird, allzu lange sind sie noch nicht zusammen.

"Und nun?" fragt er die Geweihte. "Machen wir eine Hausbesichtigung?"

Da er nicht angesprochen ist, macht der Cavalliere zu der Frage des Oberst nur ein entschlossenes Gesicht und zieht sein Rapier blank. Er versichert sich zudem der leichten Erreichbarkeit des Mengbilars.

"Ja, aber nicht durch den langweiligen Haupteingang!" antwortet sie entschlossen.

"Herr Melachath, wollen wir nicht zusammen bleiben?" ruft sie dem Aranier zu.

"Kommt rüber, Effendis, hier klemmt etwas, als ob es von innen die Tür blockiert."

"Warum wollt Ihr durch diese Tür?" fragt Cassjarella erstaunt, geht aber doch zu dem Haupteingang. "Wenn sie klemmt, dann ist hier auch kein Wolf durch gekommen. Die sind doch an der Seite rein. Wollen wir nicht lieber dort anfangen?"

"Doch, das sollten wir wollen." bekräftigt Connor und begibt sich zu dem Seiteneingang.

"Aber vielleicht ein Opfer? Oder ein toter Untoter? Helft bitte."

Als er so leichtfertig von Untoten redet, empfängt er einen ziemlich kalten Blick von Firutin.

Dennoch geht der Geweihte zur Tür hinüber und schaut, ob er etwas erkennen kann.

Connor, der bereits fast um die Ecke gebogen war, macht kehrt. "Was redet Ihr da? *Tote Untote?! Mein lieber Freund, DAS ist etwas, über das man nicht leichtfertig sprechen sollte. Schon gar nicht an einem solchen Ort. Ich habe sie gesehen und bekämpft. Aber tot waren sie nie. Nur Zerstörung oder Bannung hilft. Aber ob sie davon sterben, das kann niemand genau sagen.*" Mit einem Seitenblick auf Firutin fügt er noch hinzu. "Naja, vielleicht doch ..."

"Sie leben nicht, sie sterben nicht", erklärt der Boroni mit Abscheu in der Stimme.

"Auf jeden Fall sollten wir unsere Kräfte nicht aufsplitten", meint die Geweihte und schaut Connor hinterher.

Eigentlich sollte sich die Tür aufziehen lassen. Jedenfalls ist von hier draußen keine Blockierung zu erkennen.

"Nur verzogen", kommentiert Firutin, nachdem er einen genaueren Blick auf die Tür geworfen hat. Er wendet sich ab und geht zur Westseite des Hauses.

Der Krieger legt den Kopf leicht schief und folgt dem Geweihten zum Seiteneingang. Melachath lässt er kalt stehen.

"Hör Ihr, verzogen", versucht Cassjarella den Aranier zu überreden. "Kommt mit!"

Dann folgt sie auch ihren Kameraden zur Westseite.

Nun folgt Melachath den Anderen.

Dort gibt es ja zwei Zugänge zum Keller: Einmal die häufig benutzte Treppe mit dem Ledervorhang und dann die schon lange nicht mehr benutzte Holzluke.

Nachdem Connor die Treppe erreicht hat, zieht er sein Kurzsword und wartet, dass die anderen, die mit ihm gehen wollen, eintreffen.

Cassi folgt ihm erstmal, so ist sie sicher, sollte das Barbarensword reichen.

Firutin schließt sich an.

Sein Rapier blank gezogen, folgt Randirion ihnen.

Als seine Begleiter da sind, versichert sich Connor noch einmal ihrer Bereitschaft, ehe er langsam die Treppe hinab zu dem Vorhang steigt. Unten angekommen lausch er.

Er hört nichts, aber Randirion, der etwas weiter hinten steht, fällt etwas auf. Das Leder des Vorhanges ist in Kniehöhe blank.

Leise raunt er seinen Gefährten zu: "Vorsicht, dieser Weg scheint des öfteren von den Wölfen benutzt zu werden, nehme ich an."

"Gut, dann sind wir ja wohl auf dem richtigen Weg!" freut sich die Geweihte.

"Wie bitte?" fragt Connor leise, der aufgrund des Abstands und des Höhenunterschieds nicht alles mitbekommen hat, was Randirion berichtet.

"Wir sind richtig!" übermittelt die Geweihte.

Also schiebt Connor den Vorhang vorsichtig zur Seite.

Dahinter ist es dunkel, aber das Wolfsknurren, das sofort ertönt, ist trotzdem zu hören.

"Hier sind wir wohl richtig!" kommt es von Connor, der den Vorhang jetzt so hält, dass er seitlich steht und damit sowohl Cassjarella als auch er selbst auf alles, was durch die Öffnung kommt, einschlagen kann. Er wartet zunächst ab, ob der Wolf nur sein Revier verteidigen wird, oder auch zum Angriff nach draußen kommt.

So wartet die Geweihte mit dem Schwert in der Hand auf das weitere Geschehen. "Hat einer von Ihnen eine Fackel?" fragt sie ohne sich umzuwenden nach hinten. "Dann könnten wir das Loch ein wenig beleuchten."

"Bedauerlicherweise kann ich damit nicht dienen", erwidert als erster Randirion auf die Frage der Geweihten.

Auch Melachath schüttelt den Kopf.

Dann stutzt er und beginnt in seinem Rucksack zu kramen.

Der Aranier wuselt noch mal in seinem Rucksack und zieht freudestrahlend eine Fackel heraus.

Das Knurren verstärkt sich, aber es erscheint kein Wolf. Das sind bestimmt mehr als ein Wolf.

"Im Namen des Herrn Boron und der Herrin Rondra!" erhebt Firutin seine Stimme. "Die Zeit eurer Erlösung ist gekommen! So ihr menschlich seid, kommt heraus und erget euch! So ihr Bestien seid, kommt heraus und findet euren Tod!"

Das Knurren verändert sich überhaupt nicht.

"Ad primum sind dort unten Wölfe, ad secundum ist es dort im Keller finster wie in der Nacht und ad finitum hat keiner an Fackeln oder Kerzen gedacht", fasst Cassjarella zusammen. "Ich denke, daher wäre es ratsam den Wölfen nicht diesen strategischen Vorteil zu gönnen, sondern ein anderes Schlachtfeld nach unseren Vorstellungen auszuwählen.

Wo waren die anderen Spuren?"

"Nichts da, wir töten sie jetzt!" ist die Entgegnung des Araniers.

"Lasst uns Feuer machen", schlägt Firutin vor.

"Und das Pack feige ausräuchern?" fragt Cassjarella. "Nun, ich glaube nicht, dass das der Herrin Rondra und auch dem Herrn Boron wirklich gefiele, aber der Zweck heiligt manchmal die Mittel."

Firutin denkt sich, dass der Herr Boron nichts dagegen haben dürfte, die Wölfe mit Feuer aus dem Keller zu treiben. Eigentlich dachte er aber auch an etwas anderes. "Oder nur für Licht", sagt er und wendet sich ab, um Feuerholz zu suchen.

An der Seite der Scheune ist Feuerholz aufgeschichtet.

Daraufhin beginnt der Geweihte, ein Feuer zu richten und anzufachen. Er wählt als Feuerstelle einen Platz auf der Westseite des Hauses, einige Schritt vom Haus entfernt.

Randirion begleitet den Geweihten und hält aufmerksam Wacht.

Der Oberst schüttelt ob dieser Diskussion nur den Kopf und zieht die Stirn kurz in Falten, ehe der Vorhang wieder fällt.

Was Rondra mit einem Kampf gegen Wölfe - Tier oder Werkreatur - zu tun hat, verschließt sich ihm zwar, aber Cassjarella wird es wissen. So wartet er ab, wie ihr geistlicher Beistand letztlich vorgeht und kommt die Kellertreppe wieder hoch. Dabei hat er immer ein wachsames Auge auf den Vorhang - schließ-

lich könnten die Wölfe es sich ja überlegen und sie hier draußen besuchen ...

"Da an der Scheune genug Feuerholz war, sollten wir vielleicht Herrn Praios ein Festfeuer machen", schlägt Cassjarella vor.

"Und zwar drinnen, damit alle etwas davon haben." schlägt Connor ergänzend vor. "Hier draußen wäre es ja nur für uns und soweit ich mich erinnern kann, ist Eigennutz ein Rondrafrevel."

Beim ersten Teil der Aussage nickt Cassjarella noch zustimmend, um dann allerdings in der zweiten Satzhälfte die rechte Augenbraue zu heben.

"Stimmt das etwa nicht?" erkundigt sich Connor mit einem unschuldig wirkenden Lächeln.

"Nein, nein, hol Holz, das kannst Du ..." antwortet Cassjarella lakonisch.

"Ach was, ich bewache hier den Eingang." erwidert der Krieger, ohne sein Lächeln abzumildern. Er lässt sich heute sicher nicht von Cassjarella herumkommandieren. Heute nicht und auch sonst nicht. Fest vorgenommen!

Der Aranier drängelt sich mit gezückter Waffe vorbei in den Raum, aus dem das Knurren kam.

"Oh, Rondra hilft!" ruft Cassjarella als sie dem in ihren Augen wirren Krieger sieht. Ein Angriff gegen den Gegner sollte auf dem bestmöglichen Schlachtfeld ausgetragen werden und das ist der dunkle Keller bei Rondra nicht. Aber da ein Gefährte sich in Gefahr begeben, zögert sie nicht lange und stürmt hinterher.

Im Halbdunkel ist ein schmaler nur zwei Schritt breiter Raum zu sehen. Ein halbes Dutzend wölfischer Augenpaare blinken Melachath und Cassjarella entgegen. Beide wissen, dass aufeinander eingespielte Krieger hier möglicherweise nebeneinander kämpfen könnten, das sind sie aber nicht.

Will Melachath es wirklich allein mit den Wölfen aufnehmen.

Connor, der den beiden gefolgt ist, aber mit einer Hand noch immer den Vorhang beiseite hält, erkennt die beengten Umstände. Er ruft Melachath zu: "Los, wirf die Fackel hinter sie und dann raus da!"

Der Aranier verlässt sich auf die Erfahrung Connors und tut, wie ihm geheißen.

Und zwar ganz schnell.

Gedeckt wird der Rückzug von Cassjarella, die sich rückwärts aus dem Raum absetzt. Über mögliche Stolpersteine wird sie - so erwartet sie das - von ihren Gefährten gewarnt.

Die Wölfe halten sich zurück. Sie scheinen - genau wie die Helden - zu wissen, dass eine auf den Boden geworfene fackel erfahrungsgemäß schnell ausgeht, wenn sie nichts Entzündliches findet.

Das weiß auch der Krieger. Daher ruft er: "Los, bringt Holz, das werfen wir hinterher. Und wenn das nicht reicht, dann muss das von dem Boroni entfachte Feuer helfen ..."

Aber schon, als er das sagt, ist ihm die Vergeblichkeit seiner Idee bewusst. Eine Feuer anzuzünden ist schwierig. Firutin wird noch längst nicht fertig sein. Ja wenn eine Fackel in trockenes Stroh oder Heu fällt, dann kann man einen Brand entfachen.

Wenn das Feuer gut brennt, zündet Firutin zwei etwas dickere Hölzer an und bringt sie zum Haus.

Wie nicht anders zu erwarten ist, erlöschen diese. Es ist eben wirklich nicht möglich, einfach Holz als Fackelersatz zu verwenden. Aber es gibt ja noch Eingangsmöglichkeiten im Erdgeschoss. Und da scheint die Sonne in die Fenster.

So leicht gibt Firutin jedoch nicht auf. Wenn man kein Licht machen kann, dann kann man die Wölfe vielleicht doch austräuchern. Er entfacht also direkt vor dem Eingang ein neues Feuer und besorgt außerdem Gras oder Laub, um Rauch zu erzeugen.

Das gelingt natürlich.

Mit seinem Umhang "fächert" Firutin den Rauch in den Raum. Er hofft, dass die anderen ihm Deckung geben für den Fall, dass die Wölfe durch diesen Eingang hinaus getrieben werden und angreifen.

Connor sieht dem Treiben mit mäßigem Interesse zu. Er beobachtet vielmehr den Durchgang zum Keller und den davor hängenden Vorhang, um beim Ausbrechen der Wölfe gewappnet zu sein. Dazu steckt er sein Kurzschwert weg und zieht das Tuzakmesser. Hier draußen hat er dafür genügend Platz.

Cassjarella stellt sich außerhalb des Rauchs auf und beobachtet den Kellereingang. "Entweder sie kommen herauf oder sie kennen einen anderen Weg oder sie erstickten."

"Letzteres schließe ich aus, sollten es wirklich nur Wölfe sein. Ein anderer Weg ist möglich, aber un-

wahrscheinlich. Denn sonst hätten sie wohl eher die Flucht ergriffen. Auf mich machten sie eher den Eindruck in die Enge getriebener Ratten." erwidert der Krieger, ohne seine Aufmerksamkeit vom Aufgang abzuwenden.

"So, wie wir sie kennenlernen durften, sollte man letzteres ausschließen können," bemerkt Randirion angespannt. Mit gezogenem Rapier in der einen und dem Linkhand in der anderen neben Firutin stehend erwartet er einen Ausbruch der Bestien.

Firutins Plan funktioniert. Kurz nacheinander kommen sechs Wölfe aus dem Kellereingang geschossen. Sie greifen die fünf Helden an, aber sechs Wölfe sind für fünf Kämpfer kein wirklich gefährlicher Gegner.

Randirion, Firutin und Melachath bekommen je einen Biss ab, Connor und Cassjarella bleiben unverletzt, bevor die Tiere erschlagen sind.

Sorgfältig säubert Firutin seine Wunde - der Wolf hat ihn in den linken Unterschenkel gebissen - und verbindet sie. Er hofft, dass er sich jetzt nicht angesteckt hat.

Dann sieht er nach, ob die Gefährten noch Hilfe benötigen.

Einmal mehr bedauert der Cavalliere den Verlust seiner Balestrina, als er sich im Nahkampf mit den wilden Tieren Verletzungen zuzieht.

"Ha!" ruft Connor nach dem kurzen aber heftigen 'Gefecht' aus. "Auf die Dauer ist das eintönig."

"Nun es sind dann auf jeden Fall weniger Wölfe ...", resümiert die Geweihte während sie ihr Schwert reinigt, "... und wenn es der letzte Wolf war, dann sind wir mit unserem Auftrag durch. Vermutlich ist jetzt der Keller frei."

Sie nimmt einen brennenden Ast in die Linke und geht vorsichtig in den Keller.

Mit einem grimmigen Gesichtsausdruck ignoriert der Aranier seine Wunde und folgt.

IM KELLER DES HERRENHAUSES

Eine Rampe führt hinter dem Ledervorhang bis zum Fußboden, der mit feuchtem Stroh ausgelegt ist. Es riecht nach Wolf. Der Kellerraum ist nur zwei Schritt breit aber gut vier Schritt tief. Hinten links führt ein kurzer schmaler Gang zu einer offenstehenden Gittertür.

Bevor der Ast erlischt, versucht Cassjarella Melachaths Fackel wieder zu entzünden.

Was ihr auch gelingt. Im Licht der Fackel sieht sie, dass hinter der Gittertür wohl ein Quergang verläuft.

Cassjarella geht vorsichtig bis zur Tür vor und wirft einen Blick in den Gang. Dann wartet sie auf ihre Gefährten.

Nach rechts geht ein kurzer Gang von ca. drei Schritt Länge. Kurz vor seinem Ende ist in seiner rechten Wand eine von einem Vorhang verdeckte Öffnung.

Nach links geht ein mit vier Schritt etwas längerer Gang. An seinem Ende trifft er wieder auf einen Quergang. Eine Tür ist in der Wand des Querganges zu sehen.

Connor, der der Geweihten dicht auf folgt, fragt: "Wo hin?"

"Nach rechts!" sie deutet auf das kurze Gangende. Dann geht sie zu dem Vorhang und schaut vorsichtig dahinter.

Der Krieger nickt, hält sich weiter hinter ihr und sichert ihren Rücken zum anderen Gangende hin ab.

Der Cavalliere gibt Melachath und Firutin ein Zeichen, vorzugehen, da er vor hat, den Abschluss der Gruppe zu bilden.

Somit nimmt Firutin den Platz in der Mitte der Gruppe ein.

Melachath übernimmt die Führung.

Sie sieht in einen kleinen, 2 mal 2 Schritt messenden Raum. In seiner Mitte ist ein anderthalb Schritt durchmessender Ziehbrunnen mit einer etwa einen halben Schritt hohen Umfassungsmauer.

"Hier ist ein Brunnen", kommentiert sie ihre Sichtung. "Ein Brunnen im Keller."

Da die Decke des Raumes nichts Auffälliges, wie vielleicht eine Öffnung, bietet, schaut Cassjarella in den Brunnen. Dort sieht sie in ungefähr vier Schritt Tiefe den Wasserspiegel.

Da der Rücken der Gruppe nun von Randirion gedeckt wird, ist Connor der Geweihten in den kleinen Raum gefolgt und sieht sich nach einem weiteren Ausgang oder einer Tür um.

Die es aber nicht gibt.

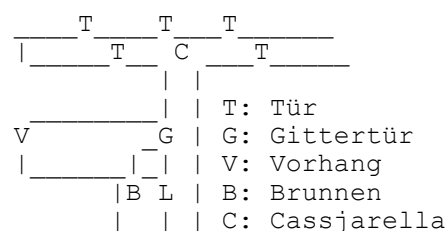
Bevor Connor sich zum Gehen wendet, fragt er die Geweihte: "Und, was Interessantes gefunden?"

"Ja, diesen herrlichen Brunnen voller Wehrfische", ist die sarkastische Antwort der Geweihten.

Dafür erntet sie diesen halb belustigten, halb kritischen Blick des Kriegers, den sie bereits während etlicher ihrer Übungskämpfe und der gemeinsam gehaltenen Lehrstunden geerntet hat. Außer einem "So so." gibt Connor aber keinen weiteren Kommentar ab.

"Also weiter!" Cassjarella folgt dem Krieger wieder auf den Gang, den sie dann in die andere Richtung weiter erkunden.

An der Ecke des Querganges wird deutlich, dass dieser lang ist. Cassjarella kann sich gut vorstellen, dass er die ganze Länge des Herrenhauses durchzieht. Ein paar Türen sind zu sehen.



Da der Gang nach links nicht soweit gehen kann, wendet sich die Geweihte dorthin und öffnet die erste Tür links.

Die Tür ist nur angelehnt.

Ein länglicher Raum ist dahinter. Ganz rechts führt eine Holzrutsche zu einem geschlossenen Holzdeckel. Der Boden des Raumes ist mit dunklem Staub bedeckt. In einer Ecke ist ein Stapel tiefbrauner Steine zu sehen, die jeder wohl ein Viertel der Größe eines Ziegelsteines haben. In einer Ecke ist Feuerholz gestapelt.

Und dann gibt es noch eine große Holztruhe.

Der Cavalliere bleibt im Gang stehen, den Blick nach rechts gerichtet, um mögliche Angreifer rechtzeitig zu sichten.

Da ist nichts zu sehen. Als die Geweihte mit ihrer Fackel durch die Tür geht, wird es dunkel, sehr dunkel im Gang.

Auch Firutin wartet im Gang, denn es bringt nichts, wenn sie in jedes Zimmer zu fünft hinein gehen.

"Ein wenig Licht wäre nicht schlecht", murmelt der Cavalliere, während er wachsam in die Dunkelheit starrt.

Wenn man nichts sieht, werden automatisch die anderen Sinne, Gehör und Nase, geschärft. Aber Randirion nimmt nichts auffälliges wahr.

"Der Kohlenkeller?" fragt Connor, der hinter Cassjarella in den Raum sieht, ohne ihn zu betreten.

"Du meinst die brennende Steine der Zwerge?" fragt Cassjarella zurück.

"Hm." antwortet Connor.

"Sieht so aus, und Holz und eine Truhe, aber keine Wölfe."

Da die Geweihte und die Gefährten den Auftrag haben, sich um die Wölfe zu kümmern und nicht auf Schatzsuche sind, ignoriert sie die Truhe und verlässt den Raum.

"Scheint so." erwidert der Krieger. Er hält es für unwahrscheinlich, dass sich ein oder mehrere Wölfe in der Truhe verstecken. Und auf *Beute* ist er nicht aus, also untersucht er die Truhe auch nicht.

Connor folgt ihr. Plötzlich bleibt er stutzend stehen. "Moment mal ..." meint er, geht zurück zu der Kiste und bittet die Geweihte, ihm zu leuchten.

Was sie auch bereitwillig macht.

Im Fackelschein untersucht Connor die Kiste kurz und versucht dann, den Deckel anzuheben.

Die Truhe sieht einfach aus, und genau so einfach lässt sie sich öffnen: Einfach den Deckel anheben. Darin findet Connor vier Tonkrüge mit jeweils einem Maß Rauminhalt und 16 Fackeln, 200 Kerzen und vier Öllampen, alles gut verpackt. In den Tonkrügen ist Lampenöl.

"Perfekt." ist sein kurzer Kommentar. Er packt zwei Lampen aus, füllt sie mit Öl und reicht eine davon weiter. Zur Sicherheit gibt er jedem der Gefährten noch zwei Fackeln und entzündet dann seine Lampe an Cassjarellas Fackel, damit diese sich - falls gewünscht - ebenfalls bedienen kann.

Jeder, der eine Lichtquelle in der Hand hat, kann natürlich nur noch eine Einhandwaffe benutzen.

Firutin entzündet eine seiner Fackeln. In einem Haus ist ein Bogen sowieso eher nutzlos, daher hat Firutin seinen umgehängt und statt dessen den Streitkolben zur Hand genommen.

Da der Keller ohnehin nicht viel Raum bietet, hat Connor bereits die ganze Zeit über nur sein Kurzsword in der Hand, das Tuzakmesser griffbereit in die Schärpe gesteckt.

Der Aranier sieht, das es genug Licht gibt und verzichtet darauf eine Fackel anzuzünden. Er steckt sich aber eine in den Gürtel.

In dem jetzt stärkeren Licht fallen jetzt auch die Fackelhalter in den Gangwänden auf, neben jeder Tür einer und auch an den Ecken der Abzweigung.

Randirion nimmt die zwei Fackeln und steckt sie in seinen Waffengurt. Ihm erscheint es sinnvoller, beide Hände frei zu haben.

Die Geweihte steckt sich ohne Kommentar 4 Fackeln in den Gürtel, dann verlässt sie den Raum endgültig.

"Noch keine Spur von dem Geweihten?" will Randirion von den beiden mit gesenkter Stimme wissen, als sie sich wieder im Gang zeigen.

"Nein, und auch sonst keine Spuren." raunt Connor dem Cavaliere leise im Vorbeigehen zu.

Der junge Adlige nickt. "Wahrscheinlich wird er sich in den oberen Stockwerken des Hauses aufhalten", vermutet er leise, ist jedoch auch davon überzeugt, dass man sich zuerst über die Gefahren im Untergeschoss aufzuklären hat.

"Ich habe eigentlich immer gehört, dass Wölfe in Höhlen - also unter der Erde - leben", wendet die Geweihte ein. "Und Werwölfe sind doch eine besondere Spezies des lichtscheuen Gesindes. Ich denke, dass er irgendwo hier unten ist."

Randirion zuckt leicht mit den Achseln, widerspricht der Geweihten jedoch nicht, da es ihm sinnlos erscheint.

Jetzt wendet sich Cassjarella der schräg gegenüberliegenden Tür zu, die im Gegensatz zu der zum Kohlenkeller geschlossen ist.

Sie meldet den Gefährten nur ein "Geschlossen!" und versucht die Tür zu öffnen.

Das geht problemlos. Dahinter ist ein 3 mal 4 Schritt großer Raum. Vor einem Kamin vor der östlichen Seite der Nordwand steht ein riesiger geschlossener Kessel auf einer gemauerten Feuerstelle. Vom Kessel führen Röhren mit Ventilen zur Decke. In der Nordwestecke liegt Holz aufgeschichtet.

Da sich auch hier nichts findet, dass einem Wolf oder Werwolf ähnlich sieht, tritt sie wieder auf den Gang.

"Keine Wölfe, nur ein Kamin und ein Kessel!"

Bevor sie sich der nächsten Tür zuwendet, wartet sie, ob nicht einer der Gefährten den Raum genauer inspizieren möchte.

"Und DAS kommt Dir nicht komisch vor?" fragt Connor mit hoch gezogenen Augenbrauen. "Mir schon." meint er dann und betritt den Raum. Dort wirft er in jede Ecke und natürlich in den Kessel einen Blick.

Darin kann man offensichtlich Wasser erhitzen. Es sieht nach zwergischer Kunstfertigkeit aus.

"Wir sind nicht hier, weil etwas komisch ist oder nicht. Wir sind hier, weil wir Werwölfe töten wollen", ist die knappe Antwort der Geweihten.

"Ist ja gut, Euer Merkwürden." seufzt Connor und verlässt den Raum wieder, nachdem nichts Interessantes zu finden ist.

"Wenn wir hier wieder heraus sind und ich meine Forderung mit dem Cavaliere beglichen habe, wirst Du mir für diese Aussage zur Verfügung stehen!" zählt ihn die Geweihte an - irgendwann ist die Grenze zwischen Vertraulichkeit und Respektlosigkeit überschritten.

Der Krieger zwinkert ihr unverdrossen zu. "Jederzeit, meine Liebe, jederzeit." sichert er zu und folgt ihr weiter zur nächsten Tür. 'Dass sie aber auch alles so ernst nehmen muss. Wenn sie so weitermacht, ist sie bald als *Reisende Duellantin* bekannt. Bis ihr einer das Fell gerbt ...' denkt Connor, während er darauf wartet, dass die Geweihte die nächste Tür erreicht.

Hinter der nächsten Tür neben dem Heizungsraum, die nur angelehnt ist, befindet eine ehemalige Räucherkerkammer. Darauf deuten die verlassene Feuerstelle in der Raummitte und die Fleischerhaken an der Decke hin, die rauchgeschwärzten Decke und Wände und der Geruch nicht zu vergessen.

Nach einem kurzen Blick in den Raum, geht die Geweihte zur nächsten Tür weiter und versucht diese - sofern geschlossen - zu öffnen.

Die Tür steht zwei Spann weit offen.

Also stößt sie die Tür auf und leuchtet hinein.

Das vielstimmige Knurren macht es für alle deutlich: Hier hat ein Wolfsrudel, ein halbes Dutzend stark, seine Wohnhöhle.

Schnell zieht sie die Tür wieder zu und wartet auf dem Flur, ob die Wölfe sie aufgekommen - was für die Wölfe vermutlich die letzte Tat ihres Lebens wird.

Sie ist schnell genug, die Tür zu schließen, aber die Wölfe scheinen gelernt zu haben, eine Klinke herunterzudrücken.

"Können wir die Tür verkeilen?" fragt Connor rasch und sieht sich nach geeignetem Material um. "Oder wir werfen ihnen einen der Ölkrüge und anschließend eine Fackel hinein ..." kommt ihm eine weitere Idee.

"Letzteres wäre keine schlechte Idee", bemerkt der Cavalliere verhalten, er sichert den Gang, während mindestens zwei seiner Gefährten auf die Tür mit den sich dahinter befindenden Wölfen konzentriert sind.

Schließlich könnten sich hier auch noch zwei Werwölfe in Menschengestalt aufhalten ...

"Nur müsste jemand dann vielleicht Öl holen", schlägt Cassjarella vor, die die Klinge hoch drückt.

"Ja, schon gut." erwidert Connor. Er wendet sich um, eilt zu der Truhe zurück und bringt einen der Ölkrüge mit.

"Schön, ich öffne die Tür und die Herren sorgen für das Feuerwerk." Cassjarella nickt Connor zu, dann drückt sie gegen die Tür, wartet bis der Krug und die Fackel in den Raum geflogen sind und mach die Tür wieder zu.

Um den Platz optimal zu nutzen, hat Connor in die eine Hand die brennende Fackel, in die andere den Ölkrug genommen und schleudert beides im richtigen Moment in den Raum.

Er sieht, wie sich das Öl entzündet.

"Zu!" kommandiert er kurz und meint damit die Tür. Sobald Cassjarella diese wieder zugeschlagen hat, hilft er ihr dabei, sie zuzuhalten und fordert den Boroni auf: "Los, sucht etwas, um sie zu verkeilen!" Seine Stimme klingt befehlsgewohnt und drängend, aber nicht gehetzt.

Firutin hat dem Treiben stirnrunzelnd zugesehen. Nicht dass noch das ganze Haus Feuer fängt ...

Auf Connors Befehl hin antwortet er nur kurz "Geht nicht." Denn er versteht nicht, wie man die Tür von außen so verkeilen soll, dass sie nicht mehr nach innen aufgeht.

Von hinter der Tür ist Jaulen zu hören.

"Lasst sie raus und erschlagt sie", fordert Firutin die anderen auf. Die Tiere einfach zu verbrennen erscheint ihm nicht sehr firungefällig.

"Vielleicht laufen sie an uns auch vorbei ins Freie." gibt Connor zu bedenken und winkt alle auf eine Seite, so dass der Gang in Richtung des Ausgangs frei wird. Dann nickt er Cassjarella zu.

Obwohl sich die Geweihte nicht sicher ist, in welche Richtung die Wölfe wohl fliehen werden, zieht sie schon ihr Schwert bevor sie die Tür freigibt.

Der Oberst folgt ihrem Beispiel und hält sich bereit, einen "falsch abbiegenden" Wolf wieder in die richtige Richtung zu drängen, oder zu erschlagen.

Auch Randirion befolgt den Vorschlag des Oberst und zieht sich mit gezogenem Rapier und Linkhand auf die angewiesene Seite zurück.

Als Cassjarella die Tür aufmacht, kommen fünf Wölfe in Panik herausgeschossen. Sie rennen mit Höchstgeschwindigkeit in Richtung des Einganges, durch den die Helden gekommen sind.

"Dies sind dann wohl normale Wölfe gewesen." konstatiert Connor gelassen, während er sich der nächsten Tür zuwendet. Für ihn ist die Sache erledigt. Sollten die Wölfe später draußen auf sie warten, anstatt geflohen zu sein, werden sie schon sehen, was es heißt, sich mit fünf Bewaffneten auf freier Fläche einzulassen.

Cassjarella wirft noch einen Blick in den Raum, nicht dass sich dort noch irgendwer oder irgendwas versteckt halten.

Ein halbverbrannter Wolf liegt winselnd auf dem Boden. Kein schöner Anblick. An ein paar Stellen brennt noch Öl.

Mit einem gezielten Stich in den Hals erlöst die Geweihte den Wolf.

Als sie sich anschließend kurz umschaute, findet sie nur halb verbrannte leere Säcke in dem 3 mal 4 Schritt messendem Raum.

So folgt sie Connor, der sich ja bereits zur nächsten Tür gewandt hat, aber sie noch nicht geöffnet hat.

Die nächste Tür ist auf der anderen Gangseite. Etwas weiter den Gang entlang sind links und rechts Abzweigungen.

Die Tür gegenüber ist geschlossen.

Sobald die Geweihte wieder neben ihm steht, versucht er, diese Tür zu öffnen.

Was problemlos gelingt. Der Raum hinter der Tür ist vollkommen leer.

"Weiter!" fordert die Geweihte Connor auf.

Ohne offensichtlich darauf zu reagieren betritt der Krieger den Raum und versucht, dessen ursprünglichen Zweck zu erkennen. 'Nicht mal Schmutz auf dem Boden?' wundert er sich gedanklich.

Der Boden ist staubig, aber hier war bestimmt schon lange niemand mehr drin.

"Gut, weiter!" Connor überlässt der Geweihten wieder die Führung.

"Wo versteckt er sich?" murmelt Randirion kaum vernehmlich. Angespannt folgt er seinen Begleitern durch den düsteren Gang.

Da der Gang keine Türen mehr im beleuchteten Bereich aufweist, geht die Geweihte vorsichtig sichernd bis zu den beiden Abzweigungen vor und schaut hinein.

Nach links geht ein kurzer Gang, an dessen Ende rechts der Anfang eines Treppenaufganges zu sehen ist.

Nach rechts geht eine Treppe in die Tiefe.

Geradeaus sind in den Gangwänden weitere Türen zu sehen.

Cassjarella schaut, ob sie auf dem Boden irgendwelche Hinweise entdeckt, die auf Wölfe (oder Werwölfe) hindeuten, wie zum Beispiel Spuren, Haar- oder Fellbüschel.

Überall am Boden sind im Staub menschliche und tierische Spuren zu sehen.

Für die menschlichen Spuren interessiert sich die Geweihte besonders. Sie versucht die Richtung der Spuren ausfindig zu machen - ohne dabei die Spuren durch ihre eigenen zu zerstören.

Sollte es ihr nicht gelingen, wird sie ihre Gefährten um Hilfe bitten.

Die Spuren gehen in alle möglichen Richtungen.

"Meine Herren, was ist Eure Meinung zur weiteren Richtung?" fragt die Geweihte, nachdem ihr die Spuren nicht wirklich weiter helfen.

Firutin deutet nach oben. Er glaubt, dass sich die Werwölfe nicht hier im Keller aufhalten, sondern sich ein besseres Zimmer gesucht haben.

Die Zustimmung zu diesem stummen Vorschlag ist in Randirions Gesicht abzulesen.

"Meint Ihr?" fragt Cassjarella. "Könnt Ihr erkennen, welches die jüngsten Spuren sind?"

Der Boroni antwortet mit einem Kopfschütteln.

Connors Vorstoß zur nächsten Tür enthebt sie einer Antwort.

Connor, der direkt hinter Cassjarella in den Gang getreten ist, sieht sich ebenfalls um. "Hm. Das hilft uns nicht weiter." meint er, während er die Spuren mustert. Bevor eine Entscheidung für die eine oder andere Richtung getroffen wird, macht er ein paar schnelle Schritte nach links und schaut die Treppe hinauf.

Am oberen Ende ist rechts eine Tür.

Die Tür lässt der Krieger zunächst geschlossen und bedeutet dem Boroni, ihnen bei der Treppe in die Tiefe den Rücken frei zu halten, ehe er sich mit Cassjarella weiter zur nächsten Tür auf der selben Ebene begeben.

Die die Geweihte auch sogleich öffnet.

'Noch tiefer?' denkt sich Firutin verwundert, als er die Treppe sieht. Er leuchtet hinab, ohne herunterzugehen. Vielleicht sieht er ja, wie lang die Treppe ist.

Während Firutin die Treppe nach unten inspiziert, behält Randirion den Aufgang und die Tür dort wachsam im Auge.

Cassjarella befindet sich auf der rechten Seite des langen Ganges. In dem Raum dahinter befinden sich leere hölzerne Regale.

Da sich der Raum als leer - also wolfsfrei - erweist, geht die Geweihte zur nächsten Tür.

Der Krieger folgt ihr mit gezücktem Schwert und leuchtet mit seiner Laterne.

In Sichtweite der Gruppe, befinden sich auf der linken Gangseite drei Türen. Dann knickt der Gang nach rechts ab. In der Stirnseite des Knicks ist eine vierte Tür sichtbar.

Hinter der ersten Tür ist eine leere winzige Schlafkammer mit einem Bettgestell und einem Hocker.

"Moment." ruft der Aranier und untersucht den Raum.

Hier hat schon lange niemand mehr geschlafen.

Scheinbar ist hier unten alles - bis auf die Wolfshöhle - verlassen. Zwar deuten die Spuren darauf hin, dass augenscheinlich jemand ein- und ausgeht, aber das kann auch an dem verrammelten Haupteingang liegen ...

Also wendet sich Connor der Tür zu und wartet, bis die Geweihte in Position ist, dann öffnet er.

Cassjarella nickt ihm zu, dass er die Tür öffnen kann.

Abwartend und auf eine Auseinandersetzung vorbereitet, hält sich der Cavalliere bereit.

Die Kammer hier ist wieder eine verlassene Schlafkammer, allerdings etwas größer als die vorige. Durch

ein niedriges Fenster unter der Decke in der der Tür gegenüberliegenden Wand kommt etwas Tageslicht.

Zusätzlich zu Bettgestell und Hocker gibt es hier noch eine offenstehende Truhe. Sie ist leer.

Als sich hier nichts interessantes finden lässt, nickt der Krieger Cassjarella zu und sichert nun seinerseits ihren Vorstoß in den nächsten Raum.

Man merkt den beiden die mehr oder weniger strenge soldatische Ausbildung an, den das wechselnde Vorgehen funktioniert und so öffnet die Geweihte die nächste Tür.

Ein Raum wie vorher: Fenster, Bett, Truhe, Kiste. Aber diesmal ist der Raum nicht leer. Auf dem Bett liegt ein hagerer Mensch. Bekleidet ist er mit Fetzen einfacher Bauernkleidung. Zu seinen Füßen sitzt ein geifernder Wolf mit blutroten Augen.

Ohne sich seine gelinde Überraschung anmerken zu lassen, erfasst Connor den Wolf mit den Augen und richtet sofort sein Schwert auf das Tier aus. Seinen weiter hinten stehenden Gefährten lässt er den Fund rein informatorisch zukommen: "Wir hätte da etwas gefunden ..."

Firutin hört ihn, bleibt aber auf seinem Posten. Connor hat sich nicht dringend angehört.

Cassjarella lässt ihr im Kampf gegen den Werwolf unnützes Schwert fallen und zieht den geweihten Rondrakamm aus der Rückenscheide.

Noch während Connor das sagt, springt der Wolf mit den blutroten Augen auf Cassjarella zu.

Die gerade ihre Waffe weggeworfen hat und dem Wolf auszuweichen versucht, was ihr aber nicht gelingt.

Da Connor der Geweihten Deckung gegeben hat, kann der Wolf seinem schnellen Stich mit dem Kurzsword von der Seite nicht ausweichen. Tief dringt die Klinge in die Seite ein. Auch wenn das Fell des Wolfes recht dick ist, dürfte ihm die Wunde zusetzen.

Auf Connors informativen Ausruf hin ist Randirion rasch näher getreten und erlebt den Angriff des Wolfes mit. Sogleich springt er vor, um den Wolf mit seinem Rapier anzugreifen und von der Geweihten abzulenken.

Die Ablenkung gelingt, denn der Wolf schnappt nun nach Randirion, ohne ihn aber zu treffen. Sein folgender Rapierstoß geht ebenfalls fehl, aber Cassjarellas Schlag mit dem Rondrakamm zerschmettert dem Blutwolf das Rückgrad und tötet ihn.

Währenddessen hat sich der Mann auf der Bettstatt nicht gerührt.

Der Aranier schlängelt sich durch die Anderen bis kurz vor das Bett durch. "Wer, oder besser *was* seit Ihr, Sahib?"

Der Mann hat die Augen geschlossen und atmet ruhig. Er reagiert nicht auf Melachaths Anfrage.

Randirion säubert sein Rapier an dem Pelz des getöteten Blutwolves und wirft einen prüfenden Blick auf den Schlafenden. Er runzelt die Stirn.

"Es könnte sich hierbei um den verschwundenen Knecht handeln, in seiner ursprünglichen Gestalt", vermutet er.

"Schon möglich." räumt Connor ein, während auch er sein Schwert am Pelz des Wolfes säubert, es aber weiter bereit in der Hand hält.

"Wie ein Geweihter sieht er nicht aus", stimmt ihm die Geweihte zu. "Was machen wir mit ihm?"

"Was wäre im Sinne Eurer Herrin, Euer Gnaden?" antwortet Randirion mit einer Gegenfrage.

"Wir sperren ihn sicher ein und warten ab, ob er sich verwandelt."

Der Mann schlägt die Augen auf.

Bevor Cassjarella auf die Gegenfrage des Cavalliere und die Impertinenz des Araniers antworten kann, wendet sie sich dem anscheinend erwachten Mann zu: "Sage Er, was Er hier macht!"

Der Mann reißt die Augen ganz weit auf. "Äh, äh, ..." stammelt er.

"Und wer **DU** bist." ergänzt Connor rasch, der nichts davon hält, einen derart Zerlumpten auch noch mit schwierigen Fragen zu behelligen.

Die Frage versteht der Mann. "Ich bin Walbrecht", erwidert er.

"Der Knecht ...", bemerkt Cassjarella zu den Gefährten. "... der zum Werwolf wurde. Ich denke, wir sollten seine Seele Boron anempfehlen!"

"Der verschwundene Bauer", korrigiert sie Randirion nebenbei. "Der Knecht hieß Cargun, wenn ich mich nicht irre."

"Oh, Ihr habt Recht", antwortet Cassjarella. "Es ist aber für die Seele dieses Menschen egal."

"Wenn Du noch Deinen Frieden mit den Zwölfen machen willst, dann nutze die Gelegenheit!" fordert sie den am Boden liegenden Knecht mit auf seine Brust gezieltem Rondrakamm auf.

Dagegen hat der Cavalliere keine Einwände. Wenn dieser armen Seele geholfen werden kann, so sein Kenntnisstand, dann nur durch einen gnädigen und schnellen Tod. Diese Tat wiederum überlässt er liebend gerne der Rondrageweihten, wer weiß ...

"Und falls nicht, dann soll es so sein." fügt der Krieger in Gedanken hinzu. Wahrscheinlich tun sie dem armen Mann einen Gefallen, denn auch in seiner menschlichen Form scheint es ihm nicht sonderlich gut zu gehen. Innerlich wappnet Connor sich, die anderen, insbesondere Randirion und vielleicht auch Melachath, von einer unüberlegten Eingriffsaktion ab-

zuhalten. Der Boroni war die gesamte Zeit bereits für die Erlösung. Er wird sich nicht einmischen.

Aber es muss getan werden, was getan werden muss. So nickt er dem Mann nur zu und sagt: "Ja, unsere Gedanken und seine Gebete werden bei Dir sein." und deutet auf Firutin.

Firutin hält immer noch an der Treppe Wache und ist daher gar nicht im Raum.

Der Mann keucht erschreckt auf. "Nein!" schreit er. "Lasst mich leben! Ich habe doch nichts getan!" Seine Haut scheint dunkler zu werden.

"Uns persönlich nicht, das stimmt", erwidert Cassjarella. Sie behält den Mann im Auge, wartet aber erst auf den Segen des Borongeweihten.

"Du solltest an Dein Seelenheil denken!" ermahnt sie den Werwolf in Menschengestalt ein zweites Mal.

Als Connor in dem spärlichen Licht die Veränderung der Haut bemerkt, gemahnt er zur Eile: "Wir trödeln hier herum, es muss getan werden, also tu' es!"

Die Haut wird nicht dunkler, da sprießen Haare!

"Er hat Informationen." gibt der Aranier zu bedenken.

Die Fingernägel des Mannes fangen an, mit sichtbarer Geschwindigkeit zu wachsen.

Bevor hier noch mehr Zeit vergeudet wird, ergreift der Oberst die Initiative, holt aus und mit aller Kraft stößt er das Kurzschwert dem noch immer liegenden Mann in den Hals.

Während der Oberst handelt, wechselt Randirion das Rapier in die linke Hand und zieht den Silberdolch, bereit, diesen in das Herz der Werkcreatur zu stoßen.

Das erweist sich aber als nicht nötig. Der Mann verscheidet. Es ist unheimlich, wie sich die begonnene Verwandlung zurückbildet.

Mit professionellem Ton kommentiert Connor: "Nun, offenbar sind die Zeiten der Verwandlung nicht solche der Wehrhaftigkeit. So haben auch nicht geweihte oder magische Waffen ihre gewohnte Wirkung."

Währenddessen säubert er das Kurzschwert notdürftig ebenfalls an dem Wolfsfell und meint: "Können wir weiter?"

"Sieht ganz danach aus", antwortet der junge Adlige und steckt den Silberdolch wieder weg. Sein Rapier wandert abwehrbereit in die rechte Hand und er verlässt den Raum, um im Gang zu warten.

"Moment noch", meint Cassjarella. "Auch wenn der Mann krank war, ist er ein Mensch gewesen und somit wollen wir ihm den Herrn Boron übergeben."

Da Firutin nicht mit im Raum ist, kniet sie sich hin, spricht den Totensegen über den Werwolf in Menschengestalt und reinigt bevor sie den Raum verlässt ihr Schwert.

Nachdem die Geweihte geendet hat, verlässt auch der Krieger den Raum, um sich der nächsten Tür zuzuwenden.

Kopfschüttelnd folgt auch der Aranier und murmelt: "Er hätte bestimmt noch Informationen für uns gehabt."

Die vier übrigen Räume des Untergeschosses, der Eingang zum letzten liegt hinter der Gangbiegung, entpuppen sich als unbewohnte Schlafräume wie der des Werwolfes. Connor fällt auf, dass es draußen langsam dunkel wird.

"Freunde, die Verwandlung des Bauern hat es angekündigt und nun ist es wohl soweit: Die Nacht kommt." seine Feststellung lässt Connor scheinbar völlig leidenschaftslos. "Wir sollten uns hier eine ruhige Ecke suchen."

"Wir sollten die Werwölfe suchen und sie ebenfalls zu Herrn Boron schicken!" widerspricht die Geweihte. "Und da sich einer schon hier im Keller verkrochen hat, vermute ich, dass die *Wolfshöhle* unter uns ist."

Der Krieger zieht beide Augenbrauen hoch. "Da ist was 'dran." gibt er zu. Weshalb sollten halb wilde und ganz wilde Wölfe durch den Keller in das Haus gelangen, um dann eine Treppe nach oben und eine weitere Tür zu überwinden? Außerdem ist es im Keller auch tagsüber dunkel. Und sie scheinen die Dunkelheit zu mögen ...

Also gibt Connor nach und mit einer einladenden Geste meint er: "Nach Dir, *meine Dame!*" und wärmt damit einen alten Scherz auf, den Cassjarella noch nie leiden konnte.

Wie erwartet bekommt er den strafenden Blick mit den hochgezogenen Augenbrauen zurück.

Er schmunzelt. Wenigstens hat die Geweihte ihren Humor nicht verloren.

Sie begibt sich zur Treppe nach unten und schaut, ob auch dort Spuren oder Hinweise zu finden sind, die auf die Anwesenheit von Wölfen im zweiten Keller hindeuten.

Firutin sieht sie fragend an.

"Bitte, helft mir", fordert sie den Geweihten auf. "Sind hier Spuren, die auf Wölfe im tiefen Keller schließen lassen?"

Sie leuchtet mit ihrer Fackel so, dass der Borongeweihte gut sehen kann.

Firutin schaut sich den Boden genauer an.

Da Spuren in alle Richtungen führen, sind auch welche im Staub der Treppe nach unten zu sehen.

"Was war da hinten?" fragt er jetzt doch, nachdem Cassjarella seinen Blick nicht verstanden hatte.

"Wir haben den ersten Werwolf gefunden - Walbrecht, der verschwunden Bauer", erklärt Cassjarella. "Wir haben seine Seele Herrn Boron überantwortet."

"Gut", kommentiert Firutin knapp.

"Einen haben wir." erwidert Connor knapp. Dann sieht auch er sich die Spuren an. Zwar ist er nicht sonderlich gut, aber wenn man mit einem Elfen und einem Halbelfen eine kleine Ewigkeit durch die Lande zieht, bleibt einfach etwas hängen.

"Nun, Herr Oberst Sturmfels, was wartest Du noch?" fragt Cassjarella nachdem offensichtlich Spuren nach unten führen.

"Na, ich lasse der Dame den Vortritt." Das Lächeln scheint Connor nicht auszutreiben zu sein, während er erneut eine einladende Geste macht, der Geweihten dann nach unten zu folgen. "Ich bin **DIREKT** hinter Dir."

"Angst vorm bösen Wolf?" fragt die Geweihte. Den Rondrakamm auf dem Rücken fixiert, das Barbarenschwert in der Rechten und die Fackel in der Linken steigt sie die Treppe hinab.

"Mitnichten, meine Liebe!" stichelt Connor erneut.

"Nicht mit Nichten, Du muss mit uns vorlieb nehmen ..."

Der Krieger lächelt noch immer und erwidert kurz: "Mit Dir nur zu gern, meine Liebe!"

Die Antwort ist nur ein verächtliches Schnauben.

Aber plötzlich wird sein Gesicht wieder ernst, er umfasst das Kurzschwert mit links fest und geht an Cassjarella vorbei in die Tiefe. Mit der Lampe in der rechten Hand beleuchtet er seinen Weg nach unten.

Die Treppe macht ganz unten einen Bogen nach links. Die Helden kommen in der Südwestecke eines leeren drei mal vier Schritt großen Raumes an.

Randirion hat sich durch das Geplänkel zwischen seinen beiden Begleitern nicht von seiner Wachsamkeit ablenken lassen. Aufmerksam folgt er ihnen die Treppe hinab in den großen Raum. Die Werwölfe könnten sich hier überall versteckt halten ...

In der Nordwand befindet sich eine einfache Tür, am nördlichen Ende der Ostwand eine Doppeltür. Am nördlichen Ende der Westwand geht ein Gang ab, der schätzungsweise unter dem langen oberen Kellergang verläuft.

Neben den Türen und dem Ganganfang sind leere Fackelhalter an den Wänden.

"Feuer scheint hier nicht erwünscht", bemerkt er leise angesichts der leeren Fackelhalter. Er wartet ab, wie die Geweihte und der Oberst nun über ihr weiteres Vorgehen entscheiden.

Nachdem Connor einmal den gesamten Raum abgeleuchtet hat, bedeutet er Cassjarella, sich direkt an die

Ecke zum Gang zu stellen, während er den Raum durchquert und von einiger Entfernung zunächst in den Gang leuchten will. Alles, was dann dort heraus auf ihn zukommen könnte, muss an der hinter der Ecke wartenden Geweihten und ihrem Schwert vorbei, ohne ihn direkt zu erreichen oder überraschen zu können.

<<>>

Während sich der Oberst und die Geweihte den Gang vornehmen, geht der Cavalliere zu der einfachen Tür in der Nordwand. Da der Raum durch Cassjarellas Fackel erhellt ist, versucht er diese vorsichtig zu öffnen und einen Blick hineinzuzwerfen, das Rapier dabei abwehrbereit in der Hand.

Firutin bleibt bei Randirion. So sind sie auch hier zu zweit.

Der Aranier sichert den Weg, den sie gekommen sind.

Die Tür ist verschlossen.

Bevor Randirion dazu etwas sagt, hält er sein Ohr an die Tür, um zu hören, ob sich etwas dahinter aufhält.

Er hört nichts, da in diesem Moment Connor gegen eine Tür im Gang tritt.

Nur kurz lenkt ihn das ab, dann versucht er, als wieder etwas Ruhe einkehrt, erneut etwas hinter der verschlossenen Tür zu erlauschen.

Da ist nichts zu hören.

Er schaut sich die Tür etwas genauer an, sucht nach Hinweisen, ob die Tür mittels eines Schlüssels oder eines innen liegenden Riegels verschlossen worden ist.

Da es ein Schlüsselloch gibt, könnte es gut sein, dass sie mit einem Schlüssel verschlossen ist.

"Wie es scheint, kommt man hier nur mit Hilfe eines passenden Schlüssels weiter", lässt er das Ergebnis seiner Inspektion Firutin wissen. Er schaut sich nach Connor und Cassjarella um und meint zum Borongeweihten: "Widmen wir uns der Doppeltür und sehen nach, was diese an Überraschungen zu bieten hat."

Randirion ist an der Haltung Connors, der gerade die Nordtür des Ganges geöffnet hat, überhaupt nichts aufgefallen, aber Firutin hat etwas gespürt. Der Geweihte stoppt Randirion mit einer scharfen Handbewegung.

"Was ist?" fragt der Cavalliere gewarnt und schaut sich um.

Firutin deutet auf Connor.

<<>>

Der Gang endet schon nach sechs Schritt. In seiner Nord- und Südwand befindet sich noch jeweils eine Tür.

Cassjarella folgt stumm der Aufforderung Connors. Nach dem Wortspiel auf der Treppe ist sie wieder ganz

Kämpferin und geht mit der entsprechenden Routine zu Werke.

Der Krieger weiß die Professionalität der Geweihten sehr zu schätzen, kann er doch kaum beurteilen, wie sich ihre neuen Gefährten in dieser Situation verhalten würden. Zusammen sind sie einfach ein unschlagbar gutes Gespann.

Auf ein nickendes Zeichen hin, rückt Connor rasch und leise vor, um nacheinander erst die südliche, dann die nördliche Tür zu prüfen.

Die südliche Tür ist angelehnt, die nördliche geschlossen.

Mit einem kurzen Seitenblick versichert Connor sich, dass Cassjarella bereit steht, ehe er mit einem kräftigen Fußtritt die Tür öffnet und in den Raum leuchtet.

Es gibt einen ganz schönen Krach, als die Tür gegen die Wand knallt. Der Raum scheint auf den ersten Blick leer, aber um ihn ganz zu überblicken, muss man eintreten.

Was er tut.

Cassjarella nickt ihm zu - alles was von hinten kommt, muss an ihr vorbei und das weiß sie zu verhindern.

In der Ecke ganz rechts steht ein offenes Fass. Daraus ragen Pfeilenden hervor.

Nach einem weiteren schnellen Blick durch den Raum kehrt Connor in den Gang zurück und versucht, ob die gegenüber liegende Tür geöffnet werden kann, oder abgeschlossen ist.

Da er nichts gesagt hat, hat er nichts gefunden, denkt die Geweihte und schließt sich an.

Sie lässt sich öffnen.

Wieder versichert der Krieger sich zunächst der Bereitschaft von Cassjarella, ehe er - diesmal leise und langsam - diese Tür öffnet und in den Raum sieht.

Wieder nickt ihm die Geweihte zu.

'Aha, so sieht also ein Werwolf aus', geht Connor durch den Kopf.

Hinter der Tür ist einer Lagerraum, drei mal vier Schritt groß. Hier lagern Teppiche, Wandbehänge, Stoffe und ähnliches. Auf einem Ballen Vorhänge sieht Connor einen Werwolf in den Resten einer schwarzen Robe sitzen. Die Mischung von Wolf und Mensch ist erschreckend und faszinierend zugleich. Die menschliche Gestalt ist ganz klar, aber die Krallen, der behaarte Körper, Ohren und Schnauze mit dem Angst einflößenden Gebiss sind eindeutig wölfischer Natur.

'Das muss der Gesuchte sein!' geht dem Krieger blitzschnell durch den Kopf.

Der Körper des Werwolfes zuckt, als würden zwei Mächte in ihm miteinander ringen. Ein großer Blutwolf sitzt unruhig zu seinen Füßen.

Rasch, aber leise, zieht er die Tür wieder zu und winkt Randirion, der ja den Mengbilar mit dem Gegenmittel hat. Sollten sie es zum Einsatz bringen wollen, dann jetzt und hier! Cassjarella gibt er ein lautloses Zeichen, sich mit ihm in den Raum zurück zu ziehen. Hier kann niemand raus, ohne an ihnen vorbei zu müssen.

Die Geweihte folgt lautlos. Als sie wieder draußen sind, wechselt sie ihr Schwert gegen den Rondrakamm.

Mit einem fragend Blick kommt der junge Adlige auf den Oberst zu und wiederholt lautlos, mit Lippenbewegungen, seine Frage, die noch nicht beantwortet wurde.

"Der Geweihte bei seiner Verwandlung!" gibt Connor knapp und leise seinen Gefährten bekannt. Dann steckt er das Kurzschwert weg, stellt die Lampe ab und zieht sein Tuzakmesser.

Firutin strafft sich und richtet ein stummes Gebet an Boron. Dann geht er zu Connor herüber.

Melachath stellt sich mit der gezückten Waffe dazu.

Randirion nickt ihm entschlossen zu. Hier also steckt der Auslöser allen Übels ... und seine Hand fährt zu dem Mengbilar an seinem Waffengurt.

Dabei muss er an den Apothekarius und dessen seltsame Art denken, ihnen so unumwunden ihre schändliche Tat zu gestehen. Enthält der Dolch tatsächlich ein Gegenmittel, das es nach Aussagen Yandahas gar nicht geben soll, sondern ein starkes Gift, um den Geweihten von seinem Leiden zu erlösen ...?

Dann stutzt er. "Wieso Verwandlung? Hieß es nicht, sein Zustand sei beständig?" hakt der junge Adlige nach und fügt nach kurzem Nachdenken an: "Hat er Euch gesehen?"

Entschlossen schüttelt der Krieger den Kopf. "Nein, sonst wäre er doch direkt hinter mir her, oder?" Plötzlich kommt Connor eine Idee: "Was ist, wenn wir ihn während der Verwandlung das Gegenmittel verabreichen?"

Der Cavalliere mustert den Oberst nachdenklich. Hat er ihm nicht zugehört? "Was macht Euch so sicher, dass er sich in der Verwandlungsphase befindet?" will er zuerst wissen, bevor er auf die Frage nach dem angeblichen Gegenmittel eingeht.

"Er sah irgendwie immer noch menschlich aus. Nicht wölfisch." Connor zuckt mit den Schultern. "Wie dem auch sei, er, ..., es ist dort hinten."

Fünf Kämpfer auf engstem Raum, Randirion hat den Mengbilar. Von hinter der Tür ist nichts zu hören. Jetzt ist kluge Taktik gefragt.

"Also gut", schlägt die Geweihte vor. "Connor und ich gehen rein, Connor nimmt den Blutwolf und ich versuche den Werwolf in Schach zu halten und seine At-

tacken so auf mich zu ziehen, dass er sich mit dem Rücken zur Tür dreht, dann habt Ihr", sie nicht Randirion zu,"- Rondra möge mir das verzeihen - den Rücken für Euch.

Die anderen beiden Herren sichern rechts und links von der Tür, dass ungebetene Gäste weder rein noch raus kommen."

Sie schaut die anderen fragend an, ob sie mit dem Vorgehen einverstanden sind.

Ohne zu zögern nickt der Krieger Cassjarella zur Bestätigung zu. Er hätte es nur wenig anders, nämlich bei der Rollenverteilung von ihr und ihm selbst, vorge schlagen.

Der Aranier nickt.

Firutin nickt und stellt sich an die zugewiesene Position.

Randirion hört konzentriert dem Plan der Geweihten zu. Nachdenklich nickt er schließlich dazu und steckt sein Rapier in die Scheide, der Mengbilar wandert in seine Rechte. Mit einem entschlossenen "Möge Rondra unsere Klingen führen" sieht er die Geweihte und den Oberst an und steht zur Ausführung bereit.

Für einen Lidschlag fixiert Connor sowohl Randirion, als auch Cassjarella mit einem Blick, ehe er noch einmal kurz nickt und dann rasch zur Ausführung des Plans schreitet. Er eilt den Gang hinab, stößt die Tür auf und führt dabei bereits den ersten Streich gegen die ihm in Erinnerung gebliebene Position des Blutwolves, um dann noch in der Ausschwingbewegung Platz für die Geweihte zu machen.

Wer diesen Schwertstreich mit ansehen kann, kommt zu keinem anderen Schluss, als dass Oberst Sturmfels sehr genau weiß, wie man mit einer solchen Waffe umzugehen hat.

Eine perfekter Schlag wäre das, aber der Blutwolf ist nicht da, wo er vorher war. Er ist überhaupt nicht zu sehen und auch der Werwolf nicht.

"Achtung! Planänderung!" stößt Connor hervor, während er sich rasch um die eigene Achse dreht und den zweiten Ausgang - den es geben muss – sucht!

Die Geweihte, die ihm mit dem Rondrakamm in Vorhalte gefolgt ist, dreht sich ebenfalls um ihre Achse entgegengesetzt zu Connor - ein Tanz des Todes.

Einen zweiten Ausgang sieht Connor nicht, aber von direkt rechts neben der Tür hört er ein Knurren. Seine rasche Reaktion ermöglicht es ihm, dem folgenden Biss des Blutwolves auszuweichen.

Mit einem Satz zurück schafft er Platz für Cassjarella und hält das Schwert abwehrbereit. 'Wo ist nur dieser Werwolf?' schießt ihm durch den Kopf. Hatten sie den Gang wirklich lang genug unbeobachtet gelassen, dass dieser sich in den leeren Raum gegenüber flüchten konnte? So ruft er seine Vermutung laut nach drau-

ßen, damit Melachath oder Firutin den Rücken der Geweihten decken können.

Cassjarella hat sich nun auch zur Tür gedreht und sucht nach dem Versteck des Werwolves.

Der einzige Bereich, den Cassjarella nicht überblickt, ist der hinter der Tür.

Da die Tür nicht an der Wand anliegt, tritt sie mit aller Kraft dagegen. Gleichzeitig winkt sie Randirion herbei und deutet stumm auf die Tür.

Der Cavalliere hält sich bereit, den Mengbilar einzusetzen.

Die Tür knallt gegen die Wand. Jetzt wird in andert-halb Schritt Entfernung der Werwolf sichtbar. Er schaut Cassjarella mit überraschend berechnenden Augen an. Seine Zähne sind gebleckt, seine Krallen ausgefahren. Er ist zum Angriff bereit.

Als die Geweihte nun ebenfalls im Raum ist, führt Connor den vorgefassten Plan weiter aus, er deckt ihren Rücken gegen den Blutwolf. Er verlässt sich blind darauf, dass sie alles, was hinter der Tür passiert, im Griff hat, oder ihn warnt, sollte sein Eingreifen erforderlich sein.

So schwingt er sein Schwert erneut gegen den - nun sichtbaren – Blutwolf.

Und trifft ihn schwer. Trotz seiner Verletzung versucht der Wolf Connor anzufallen, beißt aber ins Leere. Connors zweiter Schlag macht dem Wolf den Garaus.

Ohne sich weiter um das sterbende Tier zu kümmern, wendet der Krieger sich schnell dem zweiten Kampf zu, denn der Werwolf ist mit Sicherheit noch nicht besiegt. Statt Cassjarella weiter den Rücken zu decken, wird Connor für weitere Ablenkung von zweiter Seite sorgen.

Das Bild, das er sieht, lässt ihn innehalten.

Cassjarella hat ihren Gegner gefunden, sie versucht die Aufmerksamkeit des Werwolves durch einige Finten auf sich zu ziehen. Dabei bewegt sie sich so, dass der Werwolf - wenn er ihr folgt - seinen Rücken zu Randirion wendet.

Dieser steht an der Tür bereit mit zum Stoß erhob-nem Mengbilar, vermeidet es jedoch, sich dem Werwolf zu erkennen zu geben, um ihren Plan nicht zu gefährden.

Der Werwolf scheint die Absicht Cassjarellas zu er-spüren, denn er wendet nicht seine gesamte Aufmerk-samkeit der Rondrageweihten zu.

Blitzschnell schnellt seine Tatze vor, Cassjarellas Ge-sicht aufzureißen, aber sie kann ausweichen und gleichzeitig zuschlagen. Sie verfehlt aber den sich schnell bewegenden Werwolf. Als der Rondrakamm vorbeizischt, stürzt sich der Werwolf auf Cassjarella. Mit Gebiss und Tatzen gleichzeitig greift er sie an. Cassjarella kommt ins Stolpern, kann diesen Stolperer

aber in eine überraschende Drehung verwandeln, so dass sie hinter den Werwolf kommt. Rondra ist mit ihr. "Danke, Herrin!" entfährt es der Geweihten.

Der Werwolf fährt herum und wird von Cassjarellas geweihtem Rondrakamm voll getroffen.

Fasziniert bestaunt Connor die Eleganz der Geweihten.

Das ist Randirions Chance. Er macht einen Schritt nach vorn und rammt dem Werwolf den Mengbilar in den Rücken und hält ihn fest.

Entschlossen, den Kampf gegen diese Kreatur zum Erfolg zu bringen, lässt der Cavalliere nicht locker. Was auch immer sich in dem Mengbilar befindet, es muss doch bald seine Wirkung zeigen ...

Cassjarella versucht den Werwolf weiter in Schach halten.

Abwartend hält der Krieger das Schwert bereit, im Fall der Unwirksamkeit des Gegenmittels dem Werwolf mit seinem Tuzakmesser einen gewaltigen Streich zu verpassen.

Der Werwolf erschlafft und sinkt zu Boden, aber Randirion schafft es, den Dolch in seinem Rücken zu halten. Und dann setzt langsam die Rückverwandlung des Werwesens ein.

Als dies geschieht, entspannt der Oberst sich ein wenig und fragt Cassjarella: "Alles in Ordnung?" Den leicht besorgten Unterton seiner Stimme kann er nur schlecht verbergen.

"Ja, die Herrin sei Dank!" antwortet Cassjarella. "Es war sehr einfach ... fast zu einfach!"

"Na ja," Connor zögert, "wir wissen nicht, wie viele es noch gibt ..."

Ein fernes Wolfsgeheul ist in den Tiefen des Kellers zu hören, während sich die Rückverwandlung in einen Menschen vollzieht.

"Wölfe mag es noch ein paar geben, aber nur noch einen Werwolf", antwortet Cassjarella. "Und wir sind immer noch alle fünf am Leben."

Vorsichtig dreht der junge Adlige den Unglückseligen, dessen menschliche Erscheinung immer deutlicher wird, soweit herum, dass er diesem ins Gesicht blicken kann. Auch kontrolliert er, ob der ehemalige Borongeweihete nach den schweren Verletzung noch am Leben ist.

Er ist am Leben, denn er atmet, aber er wirkt sehr schwach. Die Verletzung durch Cassjarellas Hieb vermag die Schwäche nicht erklären.

'Die Folge des Gegenmittels? Oder doch Gift?' geht es Randirion durch den Sinn, der diese Schwäche sogleich auf die Auswirkungen der Mengbilar Attacke zurückführt. "Monsieur? Euer Gnaden?" spricht er den Geweihten an, wartet auf eine Reaktion.

"Kommt bitte schnell herein!" ruft Cassjarella die beiden auf dem Flur zurück gebliebenen. "Er verwandelt sich zurück, vielleicht kann es noch reden - und wenn nicht sollte er den Segen eines Amtsbruders erhalten!"

Es klappt tatsächlich! Firutin hatte es nicht geglaubt ... er betritt nun ebenfalls den Raum und wartet ab, ob der ehemalige Geweihte irgendwann Bewusstsein zeigt. Viel ändern wird es seiner Meinung nach nicht; aber vielleicht kann der Mann ja noch bereuen und seinen Frieden mit Boron machen.

Die Rückverwandlung ist noch nicht abgeschlossen, und es gibt noch keine Reaktion des ehemaligen Borongeweiheten. Der sich ausbildende Körper ist stark ausgemergelt.

Der Aranier betritt den Raum, schaut sich kurz um und steckt dann seine Waffe weg. Er schließt die Augen, senkt den Kopf und spricht ein kurzes Dankesgebet an die Zwölfe.

Nach fünf Minuten ist die Rückverwandlung abgeschlossen und Baranos schlägt die Augen auf. Er atmet flach, schaut aber die Helden aufmerksam an. Dann schließt er die Augen wieder. Urplötzlich beginnt er zu sprechen: "Ich bin der Wolf von Winhall."

"Ja, das haben wir uns gedacht", bestätigt die Geweihte aufmunternd. 'Hoffentlich war das nicht alles ...'

"War ja auch kaum zu übersehen." murmelt Connor kaum vernehmlich. Kann es sein, dass dieses Gegenmittel nur für eine bestimmte Zeit Wirkung entfaltet und der Bedauernswerte sich schließlich doch endgültig in eine Werkreatur zurück verwandelt? Der Krieger kann diesem Gedanken nichts Positives abgewinnen, merkt sich aber diesen Aspekt und achtet auf entsprechende Anzeichen.

Der ehemalige Boronhochgeweihte macht den Eindruck eines sehr kranken Mannes. Es vergehen mehrere Minuten, bis er wieder leise etwas sagt, diesmal mit geschlossenen Augen.

"Ich habe sie alle umgebracht."

Firutin schweigt und wartet geduldig ab, was Baranos noch alles sagen will.

"Und nicht nur das, Ihr habt noch dazu Unschuldige mit dieser furchtbaren Krankheit infiziert und die Wölfe dazu getrieben, tollwütig Dörfer und Reisende zu überfallen und alles Habhafte zu reißen und zu töten", hält ihm der Cavalliere seine weiteren Verfehlungen vor. "Ihr habt einen schrecklichen Frevel begangen. Wie konntet Ihr Euch nur auf dieses Experiment mit Meister Aluris einlassen? Welche Beweggründe trieben Euch zu diesem Tun?"

Cassjarella glaubt nicht, dass der Borongeweihete den Ermahnungen des Cavalliere folgen kann.

Der Borongeweihte schweigt mehrere Minuten. Es ist nicht klar, ob es eine Folge seiner Schwäche oder die borongeweihtentypische Angewohnheit ist.

"Es geschah bei einem Experiment", sagt er dann.

Der Cavalliere erhebt sich kopfschüttelnd und tritt von dem am Boden liegenden Mann zurück. Anscheinend ist dieser nicht mehr in der Lage, auf gezielte Fragen zu antworten, also beschließt der junge Adlige, nun zu schweigen und abzuwarten, was der Geschwächte von sich aus noch zu berichten weiß.

"Das wissen wir bereits. Was Eure Gründe für das Experiment gewesen sind, ist Inhalt der weitschweifigen Frage unseres werten Begleiters. Antwortet rasch, Golaris Schwingen schlagen bereits für Euch!" drängt Connor den Geweihten.

Connors Drängen nützt überhaupt nichts. Es vergehen wieder Minuten, bis Baranos etwas sagt.

"Das Wolfsblut war verunreinigt, von einem Blutwolf."

Cassjarella schnaubt, weil es so lange dauert, aber sie wartet in der Hoffnung, dass Baranos noch etwas Wichtiges von sich gibt.

Ihre wortlose Äußerung weiß Connor zu deuten. Zwar würde auch er schon gern rascher erfahren, was der Geweihte weiß, aber er reißt sich zusammen. Schließlich gehört Geduld zu den Tugenden eines Kriegers!

Geduldig wartet der Cavalliere auf die Fortsetzung von Baranos' Beichte.

Es vergehen wieder an die fünf Minuten, bis der Priester wieder spricht.

"Ich wusste, ich würde mich verwandeln, und konnte doch nichts tun."

Firutin wartet weiter und hört zu. Es wird wohl keine Möglichkeit geben, die Beichte zu beschleunigen.

Die nächsten zwei Stunden sind zäh. Von minutenlangen Pausen unterbrochen gibt der immer schwächer werdende Boronpriester Satz für Satz von sich.

"An Vollmond vor drei Monaten ist es dann geschehen."

"Aluris konnte oder wollte mir nicht helfen."

"Er ist ein Schuft und doch ein Opfer wie ich."

"Einer der besten Alchimisten, die ich kenne."

"Er wurde wegen gefährlicher Forschungen aus der Gilde ausgeschlossen."

"Ich habe nach Elenvina geschrieben."

"Er hat ein Verwandlungselixier gebraut."

"Er hat es ausprobiert und sich verwandelt."

"Er ist tagsüber ein anderer als nachts."

"Nachts ist er ein skrupelloses Genie."

"Wir wollten eine Substanz, die den Geist eines Toten in seinen Körper zurück zwingt."

"Ich hätte sie Boron geweiht."

"Wir haben an Goblins und Orks geforscht."

Firutin hört zu und macht sich seine Gedanken. Der Apotheker ist offensichtlich noch schlimmer als gedacht. Aber vielleicht hat ihm Dexter Nemrod ja bereits das Handwerk gelegt. Baranos hingegen - es scheint, dass er sich nur in einem schweren Irrtum befand. Aber Firutin kann nicht verstehen, wie man als Geweihter so etwas denken kann ... etwas, was die Seele zurück zwingt, Boron zu weihen, ist einfach widersinnig, und schon die Forschung daran ist frevelhaft.

Über die Entwicklung, die sich hier nach und nach vor den Augen der Gefährten auftut, ist Connor nicht begeistert: "Orks und Goblins als Forschungsobjekte für etwas, das Tote wieder zum Leben erweckt?" Er schüttelt den Kopf. "Den müssen wir uns wohl mal zur Brust nehmen!" lautet sein Ergebnis dieser Enthüllungen.

"Ja, das stimmt", nickt die Geweihte und lauscht auf weitere Aussagen des Geweihten. 'Aber Baranos ist nicht nur Opfer!'

Über die Stunden wird Baranos immer schwächer.

"Er muss mir etwas verschwiegen haben ...", ist sein letzter Satz. Mit einem Stöhnen tritt die lange Reise durch Borons Reich an.

"Mögest du Gnade vor den Augen Borons finden", wünscht ihm Firutin und schließt ihm die Augen.

"Möge Boron sich seiner armen Seele erbarmen ..." Der junge Adlige wirkt etwas erschüttert ob der Offenbarungen und dem langsamen Sterben des ehemaligen Hochgeweihten. 'Was mag Baranos nach Elenvina geschickt haben? Und was hat ihm Aluris verschwiegen?' Diese Fragen beschäftigen den Cavalliere für den Moment. Seine Vermutung hat sich bestätigt. Die Substanz in dem Mengbilar sollte nicht nur als Gegenmittel gegen die Verwandlung in einen Werwolf, sondern auch der Tötung des Geweihten dienen.

Er schaut hoch. "Diesem Alchimisten muss das Handwerk gelegt werden, seine Taten sind gemeingefährlich!" ist seine Schlussfolgerung aus dem Geständnis des Baranos.

"Ohne Zweifel". Connor lächelt grimmig. "Lasst uns ihn hier provisorisch zur Ruhe betten und dann nach den anderen Vermissten suchen."

"Bitte, Bruder, sprecht ihr die notwendigen Gebete!" fordert Cassjarella Firutin auf. "Wenn ich Euch dabei unterstützen kann, verfügt über mich ..."

"Wir müssen ihn bestatten", erklärt Firutin. "Wie auch andere, die hier ihre Erlösung finden. Morgen früh wird dafür Gelegenheit sein."

"Aber lasst uns in über Nacht vorsichtshalber in einem von außen verschlossenem Raum aufbewahren, Sahib."

Firutin zuckt mit den Schultern. Ihm ist das gleich.

Natürlich. Denn nur von innen verschließbar würde kaum Sinn ergeben, es sei denn, dass einer von ihnen hier bliebe.

Da offenbar der Aranier alles im Griff hat, nickt Connor der Geweihten zu: "Lass uns jagen gehen!" fordert er sie auf und verlässt den Raum in Richtung der noch verschlossenen Türen.

Die erste, nördliche der beiden Türen des zentralen Kellerraumes erweist sich als verschlossen.

Die Geweihte folgt Connor. Wenn die Ebene geräumt ist, dann wird ihr Schlaf sicherlich ruhiger vonstatten gehen.

Der Aranier versucht den Raum fluchtdicht zu verschließen.

"Moment noch!" Bevor der Aranier den Raum verschließt, geht der junge Adlige noch einmal zu dem verstorbenen Boronhochgeweihten und zieht ihm den Mengbilar aus dem Körper. Er streift flüchtig das Blut von der Klinge und steckt den Dolch ein. Dann verlässt er den Raum, um sich den weiteren Durchsuchungen des Herrenhauses anzuschließen. Mindestens einen Werwolf vermutet er noch hier hinter den Mauern des Gebäudes.

Beim Abstreifen der Klinge bricht sie ab.

"Merde!" flucht der junge Adlige leise, verstaut dennoch beide Teile des Mengbilar.

Zum Verkeilen der Tür gibt es leider nichts, und Schlüssel sind auch keine vorhanden.

Resigniert zieht der Krieger die Schultern hoch. "Wir sollten hier vielleicht heut Nacht eine Wache postieren." ist sein Vorschlag.

"Sollte das Euer unbändiger Wunsch sein, weiß ich auch, wer dafür ausschließlich in Frage kommt!" schnaubt Connor. Schließlich sind Werwölfe keine Untoten, die immer wieder auferstehen. Oder doch? Er schiebt den Gedanken als widersinnig beiseite und widmet sich statt dessen der weiteren Untersuchung des Kellers.

"Eure Arroganz und Euer Gebaren, mit Verlaub, sind alveranshoch, Sahib."

"Wenn wir den letzten Werwolf finden und töten, dann brauchen wir keine Wachen", lenkt Cassjarella ein.

Der Oberst zuckt nur mit den Schultern. Ihm ist das gleich. Und auf die Meinung anderer über sich hat er noch nie viel gegeben.

"Los, komm!" fordert die Geweihte den Oberst auf und wendet sich der nächsten Tür zu.

Mit einem militärisch knappen Nicken bestätigt Connor und steht mit gezogenem Schwert bereit, um Cassjarellas Rücken zu decken oder - je nach Situation - an ihr vorbei anzugreifen.

Das ist die Doppeltür auf der Ostseite. Sie erweist sich als nicht verschlossen.

Dahinter ist ein großes Kellergewölbe mit vier Säulen in der Mitte. An der Nordwand stehen vier große, an der Südwand sieben kleinere Fässer.

"Wollen wir weiter oder willst Du erst Probe trinken?" ist die rhetorische Frage der Geweihte, die den Raum schon wieder fast verlassen hat.

Der Gesichtsausdruck von Connor zeigt ihr, dass dieser derzeit nicht auf ein Gelage mit ihr aus ist. Mit einer Kopfbewegung deutet er zurück zur Treppe, um wieder nach oben zu gehen. Diesmal sicher auch ein Stockwerk höher, bis auf Ebenerdigkeit.

IM ERDGESCHOSS DES HERRENHAUSES

Die Treppe nach oben kommt in der Eingangshalle des Herrenhauses unter einer in den ersten Stock führenden weiteren Treppe, der östlichen, heraus.

Die Halle misst 4 mal 7 Schritt. An der Nordwand ist sie so 7 Schritt hoch. Es gibt je ein zweiflügliges Portal im Osten, Süden und Westen. An der Nordwand ein über drei Stufen zu erreichendes Podest, auf dem die Helden ankommen, von den Treppen an der Ost- und Westwand abgehen. Über dem zweieinhalb Schritt hohen Eingangportal gibt es zwei kleine Fenster. An der Decke hängt ein schwerer Kerzenleuchter, an der Nordwand die angeschimmelte Trophäe eines kapitalen Karenbullen.

Da hier wieder ausreichend Platz zum Kämpfen ist, zieht Connor wieder sein Tuzakmesser.

Auf dem staubigen Parkettboden finden sich zahlreiche Tier- und Menschenspuren. An der Decke hängen riesige Spinnweben, in denen faustgroße Spinnen schaukeln.

Ein Rundumblick und die Frage an Cassjarella: "Ost oder West?"

Cassjarella hat wieder das Barbarenschwert und eine Fackel in den Händen. "Nach Westen, da waren doch außen auch Spuren, oder?"

Daran meint sich Randirion auch zu erinnern. Er wird den beiden mit Rapier und Linkhand in den Händen folgen.

Erneut nickt Connor. Dies deckt sich mit seiner Erinnerung.

Da die Herren nicht die Initiative ergreifen, geht Cassi als erste nach Westen.

Leicht angeekelt schaut sich der Aranier im Raum um.

Firutin bleibt weiter hinten.

Oberst Sturmfels folgt ihr mit gezogenem Schwert.

Hinter der Tür ist ein kleiner Flur, 2 mal 3 Schritt groß, mit einer weiteren doppelflügligen Türe in der Westwand. Zusätzlich gibt es noch eine schwere Tür in der Nordwand und ein Fenster mit intaktem Glas in der Südwand.

Die Tür im Norden ist verschlossen.

"Da sind dann wohl keine Wölfe!" stellt Cassjarella fest und widmet sich der Doppeltür.

"Vielleicht aber der Werwolf." wendet Connor ein. "Der war ja bis eben in seiner menschlichen Form unterwegs, falls wir aus den Erlebnissen im Keller Rückschluss auf das allgemeine Verhalten ziehen können. Trotzdem folgt er der Geweihten. Schließlich sind sie hier in einem Kampfgebiet und da diskutiert man

nicht mit der Führenden über den Weg, sondern deckt ihren Rücken ...

Die Tür klemmt, lässt sich aber aufdrücken.

Dahinter ist ein 6 mal sechs Schritt großer Raum mit sechs Säulen. Der Raum wird von einem großen Kamin an der Nordwand beherrscht. An den Wänden hängen Reste von Fahnen und Schilden, über dem Kaminsims ein schwerer Wappenschild mit bronzenen und silbernen Beschlägen, an den Säulen Fackelhalter.

In der Südwand gibt es im Westen eine zweiflüglige und im Osten noch eine einfache Tür. In der Westwand sind zwei zerbrochene Fenster.

Ansonsten ist der Raum leer.

Melachath sieht durch die zerbrochenen Fenster. Findet er Spuren?

Da es draußen ziemlich dunkel ist, denn der Mond steht im Osten, sieht er nichts.

Der Ruhe nicht trauend tritt Randirion in den Raum ein, angespannt sichert er die Umgebung.

Nachdem Connor sich einen Überblick verschafft hat, atmet er einmal durch und entspannt sich leicht. Ihn interessiert der Wappenschild über dem Kamin. "Wem mag dieses Anwesen gehört haben?" fragt er die Geweihte und versucht, das Zeichen zu erkennen und zuzuordnen.

'Als wenn das auf irgendeine Art etwas ändert', denkt die Geweihte.

Das Wappen, ein springender Hirsch auf grünem Feld, ist keinem der Anwesenden bekannt.

Schade. Also wendet der Krieger sich Cassjarella zu: "Erst die einfache, oder erst die Doppeltür?"

"War hier schon etwas einfach?" fragt Cassjarella ironisch.

Die Einzeltür ist verschlossen, also öffnet Cassjarella erst einmal die Doppeltür.

Der Raum dahinter misst vier Schritt im Quadrat. Die ehemalige Einrichtung dieses Raumes liegt umgeworfen und zerschlagen umher. Die Polsterung von vier Ledersesseln ist aufgeschlitzt, die Beine des ovalen Tisches sind abgebrochen, selbst die Kerzenhalter wurden aus der Wand gerissen.

In der Westwand befindet sich ein zerstörtes, in der Südwand ein intaktes, geschlossenes Fenster. Im Osten führt eine einfache Tür aus dem Raum, die sich als verschlossen erweist.

"Sieht aus, wie nach einem Duell mit mir." ist die lakonische Äußerung des Araniers.

"Duelliert Ihr Euch mit Möbeln?" Cassjarella habt skeptisch die Augenbraue.

Connor muss grinsen. "Ein Tipp: Konzentriert Euch auf den Gegner, nicht auf das Mobiliar. Das spart Kraft und kürzt einen Kampf erheblich ab!"

"SO sieht ein Raum aus, nachdem ich mich auf den Gegner konzentriert habe, Sahib."

"Dann hat er aber Glück gehabt ..."

Nur einer grandiosen Selbstbeherrschung angesichts ihrer ernstesten Situation kann Connor ein schenkelklopfendes Lachen verhindern und grinst statt dessen erneut.

"Kommt, lasst uns sehen, was hinter dieser Tür ist." deutet Connor auf die einfache, aber verschlossene Tür. Schnurstracks geht er darauf zu und mit einem gewaltigen Tritt versucht er sie gewaltsam zu öffnen.

"Ah, Du willst Dich mit Herrn Melachath duellieren?" fragt die Geweihte spöttisch.

Diesen Einwand übergeht Connor kommentarlos, ist er doch am Öffnen der Tür, nicht an deren Zerstörung zum Selbstzweck interessiert.

Connor hat schon gewaltigere Tritte vollbracht. Die Tür ächzt, scheint aber etwas stabiler als erwartet, obwohl es nur eine Zimmertür ist.

Jedenfalls geht sie nicht auf.

Aus der Erfahrung heraus weiß er, dass der zweite Tritt, unmittelbar darauf, nicht stärker sein wird. So sieht sich Connor im Raum um, ob ihm etwas beim Aufbrechen nützlich wäre, z.B. ein schwerer Stuhl, der als Ramme dienen kann ...

Die Möbelreste hier sind bestimmt zu nichts nütze, aber Melachaths Kriegshammer ist ein anderes Kaliber.

"Hm, so sagt Ihr also, dies könne auch *Euer* Werk sein?" kommt Connor auf die Bemerkung des Araniers zurück. "Das will ich doch mal sehen! Wie wäre es, wenn Ihr Eure Kunst an dieser Tür hier unter Beweis stelltet?" versucht er Melachath zu überreden, für ihn die Tür einzuschlagen.

Der Aranier nimmt den Kriegshammer in beide Hände und haut mit voller Wucht zu.

Der Hammer zerschmettert das Schloss, die Tür klafft auf.

Noch während er so redet, erinnert Connor sich an den schweren Schild über dem Kamin. "Bin gleich zurück, versucht Euch ruhig schon!" ruft er im Hinauslaufen dem Aranier noch zu, saust nach nebenan und versucht, den Schild herunterzunehmen.

Der Schild ist abnehmbar. Connor will sich schon mit dem Schild in der Hand umdrehen, da fällt im ein kleines Wandfach auf, das bislang vom Schild verborgen war.

'Oh, interessant!' Rasch wirft der Krieger einen Blick hinein.

Im Fach liegt eine Metallröhre mit Schraubverschluss. Da sie nicht weiter gefährlich aussieht, nimmt Connor sie heraus und steckt sie in seine Schärpe, um sie später genauer zu untersuchen. Dann eilt er mit dem Schild in der Hand wieder zurück zu der verschlossenen Tür.

Sollte die Tür noch nicht offen sein, ruft er im Laufen: "Platz da!" und nimmt den Anlauf gleich als Schwung, den Schild mit der spitzen Seite in Höhe des Schlosses gegen die Tür zu rammen.

Kopfschüttelnd sieht sich Cassjarella das Ganze an. Wenn es hier noch Wölfe gibt, dann werden sie sicherlich bei dem Krach nachsehen, daher versucht sie auf Geräusche - die nicht durch Connor verursacht werden - zu achten.

Im Moment ist da nichts weiter zu hören.

Hinter der Tür ist es stockfinster, die Luft riecht abgestanden. Im Licht ihrer Lampen können die Helden intaktes Mobiliar erkennen: ein Schreibtisch an der Westwand, ein Regal an der Ostwand und eine Truhe unter dem Südfenster. Im Regal stehen nur noch zwei Kerzenständer aus Zinn. Auf dem Schreibtisch liegen ein Briefbeschwerer aus Bronze in Bärenform, ein graviertes Tintenfass sowie eine Kassette. Auf dem Boden dieses Zimmers liegt sogar noch ein Läufer.

"Sehr schön, jetzt ist die Tür kaputt, aber Wölfe haben sich hier wohl nicht eingeschlossen, oder?" kommentiert die Geweihte das Ergebnis dieser in ihren Augen unnötigen Kraftmeierei.

Connor zuckt - fast entschuldigend - mit den Schultern. Damit das alles nicht vergebens gewesen ist, betritt er langsam den Raum und sieht sich genauer um. Insbesondere der Schreibtisch und die Kassette haben es ihm angetan.

In der Kassette befinden sich leere Pergamentbögen. Die beiden unteren Schubladen sind leer, die oberste ist offensichtlich verschlossen.

"Tja, abgeschlossen." stellt Connor fest. Da er jedenfalls keinen passenden Schlüssel hat, lässt er von der Schublade ab. Schließlich will er hier nicht plündern. Statt dessen betrachtet er den Schild genauer.

Kann ihm der in einem Kampf mit dem letzten Werwolf nicht noch gute Dienste leisten? Sicher, und so verlässt er den Raum wieder.

Der Schild ist für einen Kampf viel zu unhandlich.

"War kein Werwolf in der Schublade?" Cassjarella fragt sich was das alles soll ...

"Mir ist keiner aufgefallen." antwortet Connor, während er den Schild nachdenklich mustert. Hm. Zu schwer und unpraktisch lautet schließlich sein Urteil, so dass er ihn sich zunächst auf den Rücken hängt, um die Hände wieder frei zu haben. Den Lederrücken befestigt er mit einem Knoten, den er durch Zie-

hen an einem Ende leicht lösen und den Schild für einen Kampf daher rasch fallen lassen kann.

"Dieser Raum sieht allerdings nicht so aus, als ob hier vor uns schon jemand eingedrungen ist", stellt Randirion mit einem kurzen Blick in das Zimmer fest. "Was die Besitzer wohl veranlasst haben könnte, dieses Anwesen aufzugeben?" fragt er sich, während er weiter Augen und Ohren offen hält.

'Ist das nicht egal?' will Cassjarella schon fragen, hält sich aber zurück, da sie Randirion nicht (schon wieder) verärgern will.

"Die Werwölfe sicher nicht. Die kamen später." Auch der Oberst denkt darüber nach. "Und wenn die Werwölfe hier sind, weil einer von ihnen früher hier gelebt hat?" wirft er eine weitere Frage auf. "Wie kommt man sonst an einen so lange verlassenen Ort?"

"Wir haben einen Knecht, einen Bauern und einen Borongeweihten", fasst die Geweihte die Berufe der Werwölfe zusammen. "Keinen von denen würde ich in diesem Haus erwarten ..."

"Und einen Händler", ergänzt Randirion. "Soweit mir bekannt, stammten die verschwundenen Opfer alle aus der Gegend von Winhall. Für sie dürfte sich wohl die Abgeschlossenheit dieses Herrenhauses als Schlupfwinkel angeboten haben", redet der junge Adlige sinnierend weiter. "Bei der Vertrautheit, die die Blutwölfe den Werkreaturen gegenüber an den Tag legen, könnten diese sie hierher geführt haben. Doch bisher konnten wir nur den verschwundenen Bauer, neben Baranos, ausfindig machen, es fehlen noch die Spuren des Knechts und des Händlers ..." Der Cavaliere runzelt die Stirn und achtet wieder verstärkt auf verdächtige Geräusche. "Es gilt wohl noch zwei dieser gefährlichen Kreaturen habhaft zu werden."

Dabei fällt Randirion ein, dass die Berichte immer nur von drei Werwölfen sprechen.

Nachdenklich runzelt er die Stirn. Andererseits hat man anscheinend auch noch nichts über ein Auffinden des verschwundenen Händlers gehört und die Leute reden viel, wie sie feststellen konnten ...

"Auch sie werden zu Boron finden", meint Firutin zuversichtlich.

"Hm, ja, mit unserer Hilfe." ergänzt Connor und sieht noch einmal prüfend in die Runde.

Randirion nickt ihm zu. "C'est ça!" antwortet er zustimmend. "Wir werden sie finden!"

"Dann los!" fordert der Krieger seine Gefährten auf. "Das Haus ist noch groß." Mit diesen Worten geht er durch den großen Raum zurück in die Vorhalle.

Cassjarella folgt Connor und geht auf die gegenüberliegende Doppeltür zu und versucht sie zu öffnen.

Der Ostflügel des Erdgeschosses erweist sich als absolut unergiebig. Nach einem kleinen Flur, von dem aus es nach Norden in die Latrine geht, folgt ein weiterer Vorraum, dahinter die Küche mit einer angehängten Speisekammer. Die Küche hat einen kleinen, nördlichen Ausgang nach draußen.

Der Südbereich des Ostflügels wird von einem kleinen Saal eingenommen. Sechs Säulen mit Fackelhaltern tragen das Obergeschoss. Die südöstliche Säule ist zusammengebrochen, der Boden mit Schutt bedeckt, der Verputz der Decke großteils abgefallen. Ganz schlimm sieht es in einem Quadrat von 3 mal 3 Schritt in der Südostecke aus: Der Fußboden ist nach unten gesackt, teilweise ragen Balken hervor.

Da sich hier keine Wolf oder Werwolf aufhält, meint Cassjarella: "Dann müssen wir wohl nach oben. Aber Anbetracht der maroden Dielen sollten wir nicht nur auch die Wölfe achten."

Sie macht kehrt und steigt im Flur die besser aussehende Seite der Treppe hinauf.

Connor nickt entschlossen. Da der Schild zusätzliches Gewicht bedeutet, lässt er ihn am Fuß der Treppe stehen, um ihn später wieder aufzusammeln. In der möglicherweise durch "Fußangeln" beengten Lokalität des Obergeschosses wird ihm das Kurzschwert wohl nützlicher sein, also tauscht er wieder die Waffen.

Da beide Treppen gleich stabil aussehen, nimmt Cassjarella die nähere, also die östliche der beiden Treppen.

IM OBERGESCHOSS DES HERRENHAUSES

Die Gruppe kommt oben an der Mitte der Empore an. Die ist um die unteren kleinen Flure breiter als die Eingangshalle unten. Im Süden führt eine Doppeltür auf den Wehrgang hinaus, die Fenster rechts und links von ihr sind intakt. Durch je eine Doppeltür im Osten und Westen erreicht man wohl die Turmgemächer. An den Wänden zeigen sich viele helle Flecke, wo früher einmal Bilder und Schilde hingen. Die Kette des Kerzenleuchters verläuft über zwei Umlenkrollen zur Ostwand.

Unter der Decke und teilweise die Wände hinab hängen Spinnenweben. Eines der Netze hängt vor der östlichen Doppeltür.

Da Cassjarella auf Grund des Spinnennetzes schließt, dass sich in der letzten Zeit keiner durch die Tür bewegt hat, wendet sie sich der westlichen Tür zu.

Die lässt sich problemlos öffnen. Dahinter ist ein vier Schritt breiter und acht Schritt langer Raum. In der Mitte von Nord- und Südwand hängen Vorhänge. Am Ende des Raumes führt eine Treppe nach oben. Neben der Treppe befindet sich ein Fenster. Auf dem Boden liegen Teppiche, an den Wänden hängen Fackelhalter. An Mobiliar stehen in der Mitte des Raumes zwei wuchtige Ledersessel und ein Tisch.

Randirion folgt den beiden und hält wachsam Ausschau nach Hinweisen auf unerwünschte Besucher wie Blut- oder Werwölfe.

Connor folgt der Geweihten noch immer dicht auf. "Hier scheint niemand 'gewütet' zu haben." stellt er beim Anblick der intakten Möbel fest.

"Ja, keine *Duellspuren*", antwortet die Geweihte mit einem Augenzwinkern.

Nur ganz kurz tritt ein Glitzern in Connors Augen, als er Cassjarella mit einem Seitenblick bedenkt. Ohne auf ihre Anspielung weiter einzugehen, erwidert er: "Dann weiter."

Cassjarella geht zum nächsten Vorhang und schaut vorsichtig dahinter.

Connor bleibt bei ihr und sichert ihren Rücken, z.B. gegen alles, was hinter dem anderen Vorhang hervorstürmen könnte, ab. Er ist sich sicher, dass Cassjarella mit einem von vorn angreifenden Gegner für ein paar Lidschläge gut allein zurecht kommt.

Cassjarella schaut unschlüssig, welchen Vorhang sie als ersten öffnen soll.

"Nach Norden!" Gesagt, getan. Sie dreht sich nach rechts und schiebt den Vorhang schnell beiseite.

Ohne Bestätigung bleibt Connor im Rücken der Geweihten und sichert sie zu dem anderen Vorhang hin ab.

Dahinter ist ein kurzer breiter Gang, an dessen Ende ein massiger Kamin aufgebaut ist. Links und rechts geht noch je eine Tür ab.

Und wieder wendet sich die Geweihte nach rechts und öffnet die Tür.

Ein kleines Badezimmer im guten Zustand. Im Süden befindet sich ein Badebecken, im Nordwesten eine gemauerte Feuerstelle mit Kessel. Gegenüber der Tür hängt ein Regal, in dem Fläschchen mit Ölen und Essenzen stehen. Der Boden und die Wände sind gefliest.

"Eigenartig!" ist Randirions Kommentar, als er die Essenzen und Öle im Bad bei einem Blick im Vorbeigehen sieht. "Dieser Bereich macht so ganz und gar nicht den Eindruck von Verfall und Zerstörung, wie der Rest dieses Anwesens."

Cassjarella seufzt leise, wie lange ist es her, dass sie ein gutes Bad genossen hat. Aber sie lässt ihre Gedanken nur kurz fliegen und dreht sich zur Tür auf der gegenüberliegenden Seite um und öffnet diese.

Dahinter befindet sich ein völlig verwüstetes Arbeitszimmer. In der Ostwand ist ein zerschlagenes Fenster.

"Doch, doch, macht er!" widerspricht die Geweihte Randirion und deutet in den Raum. Da aber auch hier keine Wölfe auszumachen sind, geht sie aus dem Flur zurück in den Raum und schiebt den südlichen Vorhang beiseite.

Hinter dem Vorhang ist noch eine Doppeltür.

Cassjarella öffnet auch diese.

Der Raum hinter der Tür wird von einem großen Doppelbett beherrscht. Auf dem Bett kauert eine Gestalt mit dichter wölfischer Behaarung, Krallen und einem Wolfsgebiss. Bekleidet ist die Kreatur mit Fetzen einfacher Bauernkleidung. Zu seinen Füßen sitzt ein geifernder Wolf mit blutroten Augen.

"Nummer drei!" sagt Cassjarella während sie ihr Schwert fallen lässt und mit einer geschmeidigen Bewegung den Rondrakamm zieht.

Auf ihren Ausruf hin geht Randirion mit gezogenen Klingen in Position.

Der Werwolf springt Cassjarella an, der Blutwolf Randirion.

Ohne sich mit einem Waffenwechsel aufzuhalten, geht Connor in Position an Cassjarellas Seite.

Als der Blutwolf an ihm vorbei den Cavaliere anfällt, gibt Connor ihm einen gehörigen Schlag mit dem Kurzschwert mit.

Cassjarella gelingt es dem Werwolf auszuweichen, um dann mit dem Rondrakamm - und vermutlich auch

mit Hilfe der Göttin - einen perfekten Schlag gegen den Gegner zu führen.

Der wiederum setzt seinerseits zu einem Angriff an, den die Geweihte mit Leichtigkeit abwehren kann.

Der Aranier stürzt mit gezogener Waffe Richtung des Kampfärms.

Firutin hält sich im Hintergrund und leuchtet mit der Fackel. Er ist sicher, dass seine streitbaren Gefährten auch mit diesem Werwolf fertig werden.

Diese Unterbrechung des wölfischen Angriffs nutzt Randirion seinerseits zu einer Attacke auf das Tier. Er stößt mit seinem Rapier vor und die Klinge bohrt sich in den Körper des Wolfes, welcher nicht ausweichen kann.

Der versucht weiterhin, Randirion zu beißen.

Dabei bietet der Werwolf dem Krieger seine ungedeckte Flanke. So treibt er ihm das Kurzsword mit Kraft in die Seite. <ZACK!>

Noch während Connor sein Schwert wieder aus der Wunde zieht, beginnt sich die Verletzung zu schließen. Und selbst die Wunde, die Cassjarellas geweihte Klinge geschlagen hat, hört auf zu bluten.

Mit voller Wucht schlägt der Aranier ein.

'Oh, das ist nicht gut!' durchfährt den Krieger die Erkenntnis der Selbstheilungskräfte des Werwolfs. Daher verdoppelt er seine Anstrengungen, dem Werwesen den Garaus zu machen.

Auch Cassjarella geht wieder gegen den Werwolf vor. Dieses Mal trägt sie ihren Angriff deutlich vehementer vor.

Die gemeinsamen Anstrengungen der Geweihten und der zwei Krieger tragen langsam Früchte, obwohl sich die Altwunden langsam schließen, haben die drei für einen kurzen Moment das Gefühl, dass der Werwolf kurz vor seiner Vernichtung steht. Aber dann geschieht etwas Schreckliches: Der Werwolf springt an Cassjarellas Rondrakamm vorbei direkt an ihre Kehle und beißt zu.

"Heilige Thalionmel, steh mir bei und lasse mich nicht wanken!" fleht Cassjarella bei dem Angriff.

Connor starrt die Szene an, lässt aber geistesgegenwärtig sein Kurzsword fallen und zieht das Tuzakmesser. Er steht nun allein hinter dem Werwolf und hat daher genügend Platz für den Einsatz der Waffe.

Aber dann geschieht etwas, was Melachath und Connor für ein Wunder halten: Die Geweihte bleibt stehen!

Dank der Göttin fällt die Geweihte nicht, im Gegenteil sie setzt zum Gegenangriff an. Sie stößt ein Stoßgebet zu ihrer Göttin aus "Heilige Rondra! Führe meine Klinge, nähre meinen Mut und gib mir Kraft!" und attackiert damit den Werwolf.

Ein Hochgefühl überkommt den Krieger, als er Cassjarella im Angesicht fast sicherer Vernichtung ihr selbst treu bleiben sieht. Mit einem markerschütternden Schrei greift er den Rücken des Werwolfs mit einem vernichtenden Streich an.

Connors und Cassjarellas Schlag treffen gleichzeitig. Und sie treffen vernichtend. Der Werwolf bricht tödlich getroffen zusammen.

Vor den Augen der Helden verwandelt sich auch diese Kreaturen in einen sterbenden Menschen zurück. Der letzte der drei Werwölfe ist zur Strecke gebracht, aber die Rondrageweihte Cassjarella d'Isliquor wurde währenddessen von einem Werwolf gebissen. Ob es ein Glück oder Unglück für sie war, dass der Werwolf bei seinem furchtbaren Angriff ihre Halsschlagadern verfehlte, wird sich noch herausstellen.

"Kümmert Euch um sie!" ruft der Aranier mit einem Nicken zu der Geweihten. "Euer Ehren, habt Ihr eine heilige Waffe, einen Dolch?"

Firutin wirft ihm einen kurzen Blick zu. Hat Melachath etwa ihn gemeint? Er hat doch schon früher erklärt, dass er keine geweihte Waffe besitzt.

Den Angriff des Wolfes kann Randirion gerade noch abwehren und geht sofort in einen Gegenangriff, dem das Tier nicht ausweichen kann. Erneut schmeckt Randirions Klinge das Blut seines Angreifers.

Randirion merkt, dass er es ganz allein mit dem Blutwolf zu tun hat. Er ist völlig fokussiert auf das Tier.

Über die Tatsache, seinem Gegner allein gegenüberzustehen, bleibt dem Cavalliere kaum Zeit, nachzudenken, zu sehr fordert der große Blutwolf seine ganze Aufmerksamkeit. Das grimmige Aufjaulen des verwundeten Tieres läuft dem jungen Adligen kalt den Rücken herunter, der nächste Angriff mit den zuspinnenden Zähnen führt jedoch ins Leere. Randirion setzt erneut zur Attacke mit seinem Rapier an, doch verläuft diese eher ungeschickt, so dass der Wolf der Klinge ausweichen kann.

Das doch sichtbar geschwächte Tier versucht einen weiteren Angriff auf den jungen Mann, der auf das schlimmste gefasst bleibt, doch wieder schnappt das fürchterliche Gebiss nur ins Leere.

Ein leichter Schritt zur Seite und ein Angriff auf die Flanke des Wolfs kann dieser nicht begegnen und so schlitzt das Rapier des Cavallieres seinem Widersacher die Haut über den Rippen auf.

Mit blutunterlaufenen Augen versucht die Bestie weiter, dem Menschen vor ihm ans Leder zu gehen, doch findet er sein Ziel nicht.

Behände wehrt Randirion den Angriff ab. Es gelingt diesem jedoch nicht, dem Leben der blutrünstigen Kreatur ein schnelles Ende zu setzen.

So bleibt dem Blutwolf wohl noch ein weiterer Angriff erlaubt, in den er all seine noch verbliebene Lebensenergie setzt. Die Wucht der Attacke trifft den Cavaliere überraschend, und so graben sich die Zähne des Wolfs in seinen linke Arm.

Davon ermutigt, wehrt der Wolf den anschließenden, heftigen Angriff Randirions erfolgreich ab.

Doch lässt die Kraft des Wolfs zunehmend nach, sein nächster Angriff ist deutlich schwächer.

Was wiederum dem Cavaliere die Möglichkeit verschafft, seine nächste Attacke so zu führen, dass seine Klinge diesen zu Boden zwingt.

Der Wolf versucht noch ein letztes Mal, nach dem jungen Adligen zu schnappen.

Doch dessen finaler Klingestoß treibt die Waffe in die Brust des Wolfes und setzt dem Leben des pelzigen Ungeheuers ein Ende.

Randirion zieht sein Rapier aus dem Körper des toten Blutwolfs, und nun erst wird er des Geschehens um den Werwolf gewahr. Schnell steckt er seinen Linkhand weg und zieht den Silberdolch, den er ihm Waffengurt stecken hat.

Als er sich umdreht, sieht er einen toten halbnackten Mann auf dem Boden liegen. Die anderen umringen die schwerverletzte Cassjarella, die auf dem Boden sitzend sich ihre blutverschmierte Kehle hält.

"Jetzt können wir schlafen gehen", meint Cassjarella, die von den Anstrengungen des Tages und spezielle von dem Biss des Werwolfs deutlich geschwächt ist.

Das will Cassjarella sagen, aber es kommt nur ein Gurgeln heraus.

Sie versucht mit einem Lächeln den pochenden Schmerz in ihrem Kehlkopf zu überspielen, aber es gelingt ihr nicht.

"Los, komm, zeig her!" kommandiert Connor die Geweihte herum, noch während er das Tuzakmesser wegsteckt und das Kurzsword aufhebt. Er will sich schnellst möglich die Wunde ansehen und versorgen.

Zu einem Widerspruch oder gar einer Gegenwehr ist Cassjarella zu schwach.

Die Kehle der Geweihten sieht furchtbar aus. Alles ist blutverschmiert, der Kehlkopf liegt teilweise frei. Zum Glück scheinen die Halsschlagadern unverletzt, denn es spritzt kein Blut.

"Zur Seite", befiehlt Firutin dem Oberst knapp. Diese Verletzung benötigt sofortige Hilfe, und das mit dem Heiltrank wird etwas dauern. Außerdem, wer weiß, ob so ein Heiltrank gegen eine Infektion hilft? Die Götter dagegen helfen immer, da ist er sich sicher.

Connor lässt sich von dem Befehl des Boroni nicht beirren. Er versorgt die Wunde erst fertig, weiß er doch, dass ein Abbruch ebenso schädlich sein kann, wie eine

gar nicht durchgeführte Versorgung. Erst dann macht er Platz für Firutin.

Als Connor den Befehl ignoriert, hält sich Firutin nicht mit langen Erklärungen auf, sondern drängt ihn einfach zur Seite. Der Heilsegen kann nicht warten, bis ein Verband angelegt ist. Und mit der Hilfe der Götter und diesem Heiltrank dürfte ein Verband auch gar nicht mehr notwendig sein.

Er tritt zu Cassjarella und legt ihr vorsichtig die Hand auf die Wunde. "Betet mit mir", fordert er sie auf und spricht dann die auch ihr wohlbekannte Liturgie des Heilsegens:

"O mein Herr Boron und Ihr, Herrin Peraine, und Ihr anderen Herrscher Alverans, schenkt dieser Sterblichen von der Lebenskraft, für die die uranfängliche Sumu gestorben ist. Denn dieser Leib ist geschlagen mit Bitterkeit und Schmerzen und bedarf der Heilung in Eurem Namen."

Die Zwölfe sind mit ihnen, das spürt er, und das zeigt sich auch sofort an der Wunde.

Firutin spürt wie die Geweihte mitbetet, aber es sind keine Worte zu hören.

Randirion, der herangetreten ist, steckt den Silberdolch weg und schluckt schwer bei dem Ausmaß Cassjarellas' Verletzung, die sich ihm offenbart.

"Sie braucht einen Heiltrank, sofort!" stellt er bestürzt fest. "Ich habe einen im Rucksack, in der Satteltasche auf meinem Pferd. Ich gehe ihn holen, bin gleich zurück!" Er dreht sich um, um eilig Sire zu suchen.

Die Pferde sind noch da, wo sie waren.

Der Cavaliere nähert sich gemessenen Schrittes seinem Rappen, nimmt den Rucksack, in dem sich auch die Glasampulle mit dem grauen Kräutermischungspulver befindet, klopft Sire lobend den Hals und begibt sich zügig zurück zu seinen Gefährten.

Der schnaubt zufrieden.

"Ganz ruhig." versucht er immer wieder, Cassjarella vom Reden abzuhalten. Wo bleibt nur Randirion mit dem Heiltrank? Durch das viele Blut ist es sehr schwer, das Ausmaß der Verletzung zu erkennen. Aber Connors Erfahrung sei Dank kann er die Wunde notdürftig versorgen.

Mittlerweile kommt der junge Adlige schnellen Schrittes herbeigeeilt. Er sucht in seinem Rucksack nach dem Heiltrank und reicht ihn dem Krieger.

"Hier, flößt ihr den ein, Herr Oberst", sagt er ein wenig außer Atem. "Ich habe auch noch eine Kräutermischung, die uns ein Heilkundiger freundlicherweise ausgehändigt hat. Er soll der Erholung dienen, wenn man ihn trinkt." Er holt die verstöpselte Glasampulle hervor.

Dankend nickt Connor dem Cavaliere zu. Vorsichtig entkorkt er den Trank und flößt ihn Cassjarella lang-

sam ein. Ganz entgegen seiner Gewohnheit richtet er dabei ein stummes Gebet an Rondra und Peraine, auf das sie der Geweihten helfen und sie nicht an Lykanthropie erkranken lassen.

Erst versucht sich Cassjarella gegen den Heiltrank zu sträuben, aber schließlich gibt sie nach und spürt wie der magische Trank durch ihren Hals rinnt.

Die Wunde an ihrem Hals beginnt sich durch die im Heiltrank innewohnenden Magie fast vollständig zu schließen und die Lebensgeister kehren in den Körper der Geweihten zurück. Sie versucht sich aufzurichten und dem, in ihren Augen unnötigen, Getue um ihre Person Einhalt zu gebieten, aber nur ein klägliches Seufzen entfährt ihrem Hals.

"Ich weiß." raunt Connor ihr sehr leise, aber mit sanfter Stimme zu. "Ist schon gut." Dann hilft er ihr, sich aufzurichten und sich sitzend gegen die Wand zu lehnen.

Mit einem Blick bedeutet er Melachath und dem Boroni, sich um das "Drumherum" sowie den Raum zu kümmern.

Der Aranier schaut sich die Leiche genau an.

Vehement versucht sie Connors Hilfeleistungen abzuschütteln.

'Ich bin noch nicht tot, lass mich!' denkt sie so eindringlich, dass der Oberst eigentlich schon fast zurückspringen müsste. Dann deutet sie mit der Hand nach unten. Schließlich haben sie doch immer Keller den Raum für die Nacht vorbereitet. Sie versucht aufzustehen, was ihr auch mit Connors Hilfe gelingt und will dann langsam auf wackligen Beinen aus dem Raum gehen.

'Wenn die wüssten, was ich schon erlitten haben, ein kleiner Biss in den Hals, das bringt mich nicht in Rondras Hallen!'

Die Kombination aus Firutins Gebet, dem Verbinden der Wunde und dem magischen Heiltrank führt dazu, dass Cassjarella sich fast wieder im Vollbesitz ihrer Kräfte fühlt. Wäre da nicht der völlige Verlust ihrer Stimme. Flüstern ist alles, was geht.

"Lasst uns jetzt ruhen", schlägt Firutin vor.

Verwundert schaut ihn der Krieger an. "Jetzt ruhen? Wissen wir denn, dass hier keine Gefahren mehr warten?"

"Wir haben die drei", meint der Boroni und bezieht sich dabei auf die Werwölfe. "Einer von uns kann Wache halten."

"Ja, und zwar Du!" erwidert Connor zufrieden.

"Seit Ihr Euch sicher, das es inzwischen nicht mehr gibt?" wirft der Aranier ein.

"Welche Gefahren erwartet Ihr noch, Sahib?" fragt nun Randirion, der sich seine Verletzungen nun, da etwas Ruhe eingekehrt ist, kritisch betrachtet. "Die

Wölfe scheinen von den Werkcreaturen aufgehetzt worden zu sein. Aber bevor wir uns ein Nachtlager einrichten, könnten wir noch nach der Küche suchen. Ich würde es begrüßen, etwas heißes Wasser zur Reinigung und zur Zubereitung des Tees zu haben."

'Oh, Rondra, eine Küche mit heißem Wasser in diesem verlassenen Haus', Cassjarella muss fast lachen. 'Fast alles liegt in Trümmern, aber die Küche ist intakt ...'

"Ja, sicher." erwidert Connor. "Aber erst zeigt her!" fordert er den Cavaliere auf, nachdem Firutin ihn unsanft von Cassjarella getrennt hat. Fachmännisch untersucht und versorgt der Oberst die Wunde Randirions.

Der Cavaliere lässt den Krieger bereitwillig seine Verletzungen verarzten, nach dieser fachmännischen Versorgung fühlt er sich gleich etwas besser. "Seid bedankt, Oberst Connor", dankt er ihm in respektvollem Ton. "Man merkt, dass Ihr auch in diesem Metier über ausgezeichnete Erfahrungen verfügt. Jetzt noch eine gewisses Pensum an Schlaf und diese Blessuren sind so gut wie vergessen." Er lächelt müde und betrachtet den Oberst prüfend. "Und selbst? Haben die Auseinandersetzungen auch bei Euch Spuren hinterlassen?" fragt er nach.

"Nicht wirklich." bemerkt Connor mit einem Seitenblick zu Cassjarella. Seine Sorge um ihr Wohlergehen ist für Randirion offensichtlich, obwohl der Krieger es wohl kaum offen zugeben würde. Dann fasst er ihn fest ins Augen. "Nein, ich bin unversehrt." ergänzt der Oberst seine Antwort. Zwar hat sein Ringelpanzer etliche Blutflecken von der Größe eines Kürbis', aber es ist nicht das Blut von Oberst Sturmfels.

"Bien", antwortet Randirion beruhigt.

Dann sieht Connor in die Runde seiner Gefährten. "Lasst uns rasch noch dieses Stockwerk fertig durchsuchen. Da nach unserer Rechnung kein Werwolf mehr übrig ist, dürften sich hier keine größeren Herausforderungen mehr befinden. Dann können wir uns zur Ruhe betten." lautet sein Vorschlag.

"D'accord!" stimmt ihm der Cavaliere zu, hofft allerdings auch, dass es nicht zu einer weiteren heftigen Auseinandersetzung wie der letzten kommt.

Cassjarella nickt und steckt den Rondrakamm weg und nimmt ihr Schwert wieder auf, dass sie zu Beginn des Kampfes hat fallen lassen. Leicht benommen und mit schleppenden Schritt folgt sie Connor.

Auf diesem Stockwerk gibt es nur noch den Ostflügel, und vor dessen Eingang hängt ein großes Spinnennetz. Und es gibt den vorderen Wehrgang, den man von der Treppempore aus betreten kann. Im Flur des Westflügels, in dem sich die Helden gerade befinden, gibt es noch eine Treppe nach oben.

Das Spinnennetz offenbart, dass dort schon seit einiger Zeit niemand mehr gewesen sein dürfte.

Vom Wehrgang aus hat man sicher einen schönen Blick über die Front des Anwesens - aber was soll es da schon zu sehen geben?

Connors Blick streift die Treppe und fragend schaut er zu Melachath und Randirion.

Der Aranier zuckt nur die Schultern.

Randirion nickt ihm zu. "Eine kurze Sichtung, si possible", erbittet er sich, auch in Hinblick auf Cassjarellas Zustand.

Das Turmzimmer oben misst sechs mal sechs Schritt. Im Nordwesten ist ein kleiner Holzverschlag abgetrennt und durch eine Tür zu erreichen. Treppen führen nach unten, zu einer Plattform oberhalb des Schlafzimmers, in dem der letzte Werwolf gefunden wurde und auf eine Wehrgang zum Ostturm. Im Süden, Osten und Westen befinden sich schießschartenähnliche Fenster. Der Raum ist mit Schutt bedeckt.

Im Holzverschlag befinden sich Regale und Fässer an den Wänden. Die Regale und Fässer sind bis auf einige morsche Bögen leer.

Die Böden des Wehrganges und der Plattform machen einen morschen Eindruck.

"Der Zustand der Böden macht keinen guten Eindruck", muss Randirion feststellen und geht nicht weiter. Da sich hier oben anscheinend auch nichts bedrohlich befindet, verlässt der Cavalliere den Bereich wieder, um zurückzugehen.

"Was suchen die denn noch? Drei Werwölfe waren es, drei Werwölfe sind tot ...", denkt die Geweihte. Sei deutet auf die Treppe nach unten.

Irgendwie findet es Firutin doch passend, dass Cassjarella noch eine Zeit lang schweigen muss, nachdem sie mit des Herrn Borons Hilfe geheilt wurde.

Dem kommt Connor ohne weiters nach, nachdem die anderen sich der Treppe angenommen haben.

"Weitere Unwesen, Sahib." ist seine einsilbige Antwort auf Randirions bislang nicht beantwortete Frage.

"Um die werden wir uns erholt morgen bei Tagesanbruch noch kümmern", erwidert der Cavalliere. "Wenn wir Wachen aufstellen, sollten sie uns nicht gefährlich werden können."

"Also gut. Lasst uns in die Küche zurück kehren, die sah doch recht unversehrt aus." schlägt Connor vor.

Als er am Fuß der Treppe angekommen ist, nimmt er den Schild wieder auf und begibt sich dann direkt in den bislang einzigen Raum, der noch intakt zu sein scheint: die Küche.

ΠΟΧ ΚΕΙΝ ΕΠΔΕ DES SCHRECKENS

Langsam kommen die Helden zur Ruhe. Randirion gelingt es sogar, im Herd der Küche im Erdgeschoss ein Feuer zu entfachen und heißes Wasser zu bereiten. Die Helden können sich waschen, und Randirion kocht den Tee.

Ohne Worte macht der Krieger sich ans Werk, seine Ausrüstung: Ringelpanzer, Kurzsword und Tuzakmesser penibel zu säubern.

Cassjarella ist zu erschöpft um ihre blutige Kleidung oder die Rüstung zu reinigen, so wäscht sie sich nur das Blut vom Körper und nimmt dankend etwas von dem heißen Tee.

Randirion hat den Tee in fünf gleichen Portionen an die Gefährten verteilt, nach Anguillars Vorgaben. Er nimmt seine Ration vollständig zu sich und hält auch die anderen dazu an, es ihm gleich zu tun. Dann säubert er sich mit dem warmen Wasser und versucht auch, so gut es geht, seine Kleidung etwas zu reinigen. Prüfend schweift sein Blick anschließend durch den Raum, denn er überlegt, ob er nicht vorschlagen sollte, ihr Nachtlager hier einzurichten anstatt in den ungemütlichen Kellerräumen. Hier wären sie zumindest näher bei ihren Pferden. Auch nimmt er sich vor, seine Balestrina zu reparieren, bevor er sich zum Schlafen hinlegen wird.

Auch Connor trinkt seinen Tee, allerdings eher widerwillig, da er meint, seine heilende Wirkung nicht zu benötigen. Mehr als einmal hält er - wie zufällig - Cassjarella seinen Becher hin und gibt ihr mit einem Blick zu verstehen, dass es ihm nichts ausmache, würde sie auch noch diese Portion trinken.

Jeder Schluck Tee bringt Wärme in den Körper, komischerweise ist es Cassjarella an diesem lauen Travia-Abend kälter als im Firun.

Sehr schweigsam macht sich der Aranier sauber und trinkt in kleinen Schlucken den Tee. Er fragt sich, ob es ein Zeichen ist, dass er nun schon zum zweiten Mal Werwölfen begegnet ist.

Firutin nickt Randirion dankend zu, als er den Tee entgegen nimmt. Er trinkt ihn rasch und nutzt dann das heiße Wasser aus, um sich frisch zu rasieren.

Die Gruppe ist dabei, ihr Nachtlager zu bereiten, da entsteht in Firutin ein ungutes Gefühl. Er beschließt, aufzustehen und noch einmal nach draußen zu schauen. Zu sehen ist jedoch nichts, dichte Wolken hängen in diesem Moment vor dem Mond. Aber es sind im Hof Schritte zu hören.

Rasch winkt er den anderen und bedeutet ihnen, leise zu sein. Angestrengt lauscht er, wie viele Leute da wohl laufen und wohin sie sich wenden.

Der Aranier steht auf und zieht seine Waffe.

Randirion ist mit der Reparatur seiner Balestrina beschäftigt, er muss die gerissene Sehne gegen eine neue austauschen und ist gerade damit fertig, als Firutins Gestik seine Aufmerksamkeit erregt.

Die "Aufregung" des Boroni weckt Connors Aufmerksamkeit. Er ergreift sein Tuzakmesser und folgt ihm nach draußen.

Jetzt werden im Hof Fackeln entzündet, so dass die fünf sehen können, wer da kommt. Es ist eine imposante Gruppe: drei Mumien, zwei Zombies, zwei Skelette, ein Ork und vier Goblins in Begleitung eines mittelgroßen Mannes mit grauem Haar und Bart. Sie gehen auf den Haupteingang des Gebäudes zu.

"Folgt mir!" ist der Satz des Araniers, während er zum Ausgang stürmt.

Unwillkürlich weicht Firutin einen Schritt zurück, bevor er sich fasst. "Boron sei mit uns!" Untote! Er ergreift seinen Streitkolben.

Mit grimmiger Miene sieht der Cavalliere die Gestalten herankommen.

"Zut!" flucht er leise. 'Wer sind die und was wollen sie hier?' überlegt er fieberhaft, während er seine Balestrina schussbereit macht.

'Der Kampf geht weiter, die sind nicht zum frühstücken gekommen!' denkt Cassjarella.

Die Geweihte deutet nach draußen, denn in der Enge des Hauses haben die fünf es schwerer mit der Übermacht fertig zu werden und Connors Tuzakmesser und ihr Rondrakamm können am besten in weiten Bewegungen reichliche Ernte einbringen.

Sie wartet nur kurz auf die Bestätigung der anderen, dann steckt sie ihr Schwert in die Scheide und zieht mit einem tiefen Atemzug den Rondrakamm. Die schiere Anzahl der Gegner lässt sie die leichten Schmerzen der Wunde vergessen.

Melachath nickt ernst. Auch er macht sich zum Kampf bereit.

Mit der geladenen Balestrina im Anschlag folgt der Cavalliere dem Aranier.

Sie öffnet die Tür zum Haupteingang und stellt sich mit dem erhobenen Rondrakamm auf den Absatz vor der Tür. Das volle Licht des Mondes scheint auf der geweihten Klinge hoch und runter zu laufen und lässt den Stahl tödlich und kalt erstrahlen.

'Oh, Rondra, Herrin und Leuin, lass mich nicht verzaugen, sondern stehe mir bei auch diesen Kampf zu bestehen!' betet sie stumm.

Die Anspannung ist dem Krieger nicht anzusehen. Augenscheinlich *entspannt* er sich sogar, als die potentiellen Gegner in Sicht kommen. Er begibt sich in Po-

sition, ehe er die auf fast ganz Dere übliche "Begrüßung" für nicht freundliche Ankömmlinge ruft: "Halt! Wer da?"

Seine Haltung macht deutlich, dass er jederzeit bereit ist, bei der ersten falschen Bewegung von der Waffe Gebrauch zu machen.

Als der Grauhaarige die fünf kampfbereiten Helden sieht, verzerrt sich sein Gesicht vor Hass. Er stößt ein Wort in einer fremden Sprache aus, woraufhin sich die Untoten langsam in Bewegung setzen. Die Goblins und der Ork schwärmen aus, um den Helden in die Flanken zu kommen.

Randirion stellt sich in seitliche Position und richtet seine Balestrina auf den Grauhaarigen, der sich ihm als der Anführer dieser Horde offenbart und feige zurückzubleiben scheint. Er wird zuerst einen Schuss auf diesen abfeuern, bevor er zu den Klingenwaffen greift. 'Ihr Götter, steht uns bei! Oh Rondra, führe meine Klinge!' bittet er inbrünstig um den Beistand der Göttlichen.

Leider verfehlt Randirion den Grauhaarigen mit seinem Schuss, den der Mann trägt selbst keine Fackel und wird somit kaum sichtbar, als seine Schergen vorrücken. Randirion schafft es aber, seine Balestrina abzulegen und sein Rapier zu ziehen, bevor die Gegner heran sind.

Connor beobachtet, wie sich die anderen verhalten und wird dann die Formation so wählen, dass sie sich gegenseitig decken können und er insbesondere mit Cassjarella zusammen eine starke Frontformation bildet. Probehalter lässt er das Tuzakmesser einmal mit der linken Hand aus dem Handgelenk kreisen, fasst dann mit der zweiten Hand zu und hält sich mit angewinkelten Armen zu einem schrägen Überkopfschlag auf den ersten Gegner bereit.

Melachath schaut zu Firutin.

Um die Goblins und Orks sollen sich die anderen kümmern, Cassjarella wendet sich den Untoten und dem Grauhaarigen zu.

Genau das macht der Krieger, er wendet sich der linken Flanke zu um sie zu sichern.

Firutin tritt neben sie. Solange hier Untote herumlaufen, sind seine Gegner klar. Er wird versuchen, sich erst um die Skelette zu kümmern, gegen die der Streitkolben geeigneter ist als der Rondrakamm. Jetzt wünscht er sich, eine geweihte Waffe zu besitzen wie die Dienerin Rondras.

Aber der Herr Boron wird auch so mit ihm sein! Mit tiefer, entschlossener Stimme betet er, auch noch während des Kampfes: "Weichet, ihr unheiligen Wesen! Eure Existenz ist ein Sakrileg im Angesicht des Herrn. Euch werden wir jagen, um Euren Frevel wieder gut zu machen, damit nichts beschmutze das Auge Borons. Preiset den Raben!"

Der Grauhaarige bleibt zurück.

'Gut, wenn Du nicht sofort sterben willst, dann schicken wir erst Deine Schergen zu Boron', denkt Cassi.

Mit einem gestöhnten 'BEI RONDRA!' geht sie mit einem weiten Schwung des Rondrakamms auf die Untoten los.

Die Waffen der Helden schneiden bereits in kaltes Fleisch und jahrhundertealte Binden, dann weichen alle Scheusale plötzlich zurück und schauen angsterfüllt hinter die Verteidigungslinie der Helden.

Im Nachsetzen wirft Cassjarella einen Blick über die Schulter.

Der Blick lässt die Rondrageweihte innehalten, denn aus dem Herrenhaus tritt die leichenblasse Gestalt von Baranos, auf seiner Schulter sitzt ein kohlschwarzer Rabe, sein Körper wird von einem schwarz violetten Dunst umspielt.

Sie dreht sich zum Eingang um und sinkt stumm auf die Knie.

'Wenn ein Toter uns gegen die Untoten hilft, dann ist es ein Wunder des Schweigsamen', denkt sie ehrfürchtig.

Von Cassjarellas Bewegung nimmt Connor nur aus den Augenwinkeln Notiz. Gleich darauf konzentriert er sich für die Geweihte mit auf die anrückenden Gegner und sieht sich nicht um. Er teilt seine Aufmerksamkeit nicht, sondern fokussiert sich voll auf die anrückende Streitmacht.

Auch Firutin hat sich umgedreht und seine Augen werden groß, als er der Erscheinung gewahr wird. Ohne sich weiter um die zurückweichenden Untoten zu kümmern, fällt er auf die Knie und preist Boron stumm für seine Größe, seinen Segen und seinen Schutz.

Denn der Rabe und die Furcht der unheiligen Gestalten sind untrügliche Zeichen: dies ist keine weitere Abscheulichkeit, sondern ein Wunder seines Herrn.

Nachdem nun nach der Rondrageweihten auch der Borongeweihte mit dem Rücken zu ihren Angreifern auf die Knie fällt, wagt der Cavalliere, den Blick von den zurückweichenden Scheusalen abzuwenden und hinter sich zu blicken. Was er sieht, lässt ihn vor Ehrfurcht erschauern. Halb wendet er sich dem Hochgeweihten zu, halb behält er die Monstrositäten im Auge und harret der Dinge, die nun über sie hereinbrechen sollten.

Nach Meinung des Araniers wenden sich genug Leute nach hinten, so behält er mit verkniffenem Gesicht, die Waffe in der Hand, die Untoten im Auge.

Baranos hebt die Arme, und aus seinem Mund hallt eine machtvolle Beschwörung durch die Nacht: "FOLGET BORONS STAB – KEHRT ZURÜCK INS GRAB!"

Dann bricht er zusammen, doch die Wirkung seines Spruches ist verheerend: Wie von unsichtbarer Hand gezogen, versinken die Untoten im Boden. Die Goblins sind von Panik ergriffen, und der grauhaarige Mann stößt eine Verwünschung aus. Er herrscht die Goblins und den Ork in ihrer Sprache an, worauf diese sich wieder zögernd den Helden zuwenden.

Der Grauhaarige schluckt etwas aus einer Phiole und verwandelt sich innerhalb von Sekunden in einen Falken, der in der Dunkelheit das Weite sucht.

Als die Wilden wieder auf die Helden zukommen, greift Cassjarella, die dem Schauspiel gebannt zugehört hat, diese an.

Auch Melachath wartet kampfbereit.

Nach dem Verschwinden eines Großteils der Gegner sieht Connor sich einigen seiner "Lieblingsfeinde" gegenüber. Das Zögern kommt ihm gerade recht. Er stößt - wohl von Cassjarella angesteckt - einen Kampfschrei "Für Rondra, für die Ehre!" aus und stürmt mit erhobenem Schwert auf den ersten Ork oder Goblin zu, der ihm am nächsten ist. Der Schlag sitzt!

Beeindruckt von der Beschwörung des Hochgeweihten sieht Randirion die Untoten vergehen und er fasst sein Rapier fester, bereit, sich den noch verbliebenen Gegner entgegen zu stellen.

Innerlich verflucht er sein Versagen, den Grauhaarigen mit einem guten Schuss zur Strecke gebracht zu haben und kann der Verwandlung und dem Entkommen des Aufwieglers nur grimmig zusehen. Noch immer rätselt er darüber, was diese Gestalt hier zu suchen hatte ...

"Für Boron!" Firutin steht auf und schwingt seinen Streitkolben. Er ist sich aber sicher, dass die Rotpelze und der Ork rasch das Weite suchen werden, nachdem sie jetzt alleine sind und gerade ein Wunder der Zwölfe miterleben konnten.

So ist es auch. Der Ork und die Goblins kämpfen nur halbherzig. Nachdem Connor den ersten Goblin erschlagen hat, ergreifen die Überlebenden die Flucht.

"Ein Verwandlungselixier ... Goblins und Orks ... der Grauhaarige ..." So langsam dämmert es dem jungen Adligen, wen er hier vor sich hatte. "Aluris Mengreyth, der Apothekarius, er hat versucht, uns zu beseitigen!" ruft er unvermittelt aus. "Wir müssen umgehend nach Winhall zurück. Diesem zweifelhaften Genie muss das Handwerk gelegt werden!"

"Natürlich müssen wir zurück nach Winhall, wir haben doch auch alles hier getan, was getan werden muss", Cassjarella nickt zustimmend. Da an Schlaf nun nicht mehr zu denken ist, deutet die Geweihte auf den Stall.

"In der Nacht reiten?" fragt der Krieger, obwohl der die mutmaßliche Antwort kennt.

Cassjarella nickt und hebt die Schultern. 'Warum nicht? Was haben wir zu verlieren?' scheinen ihre Gesten zu sagen.

Auch der Aranier nickt zustimmend.

"Lasst uns Boron danken für Seine Hilfe. Betet mit mir!", fordert Firutin die anderen auf.

Er wartet kurz und beginnt dann mit einem Gebet, ohne sich darum zu kümmern, ob die anderen mitmachen.

Ohne sich offensichtlich an dem Gebet zu beteiligen, säubert Connor sein Schwert und schaut oberflächlich bei dem getöteten Goblin nach, ob irgend welche Hinweise zu finden sind. Diese Kreaturen schienen domestiziert worden zu sein.

"Herr, wir danken Dir für das Wunder, an dem Du uns teilhaben ließt. Wir danken Dir, dass Du Deine Hand über uns hältst und die unheiligen Kreaturen vom Angesicht Dere tilgst. Wir erkennen Deine Größe. Wir ehren Deinen Namen. Lobet den Heiligen Raben! Lobet den Stillen Herrn! Lobet den Wächter der Nacht! Lobet den Herrn der Seelen! Lobet den Unergründlichen! Lobet Boron!"

Cassjarella verharrt in stillem Gebet.

Auch wenn ihn die Erkenntnis drängt, den ursächlichen Missetäter dieser grauenhaften Geschehnisse um Winhall dingfest machen zu müssen, erhebt der Cavaliere keine Einwände gegen die Andacht. Schweigend steht er da, die Spitze des Rapiers gen Boden gesenkt, und schließt sich dem Gebet des Boroni an, fügt anschließend noch seinen stummen Dank an Rondra und Hesinde für ihren Beistand hinzu.

Als der Boroni endet, dankt Connor stumm Rondra für ihren Beistand. Anschließend schüttelt er den Kopf und sieht leicht versonnen zu Cassjarella hinüber, die aufgrund ihrer Verletzung sehr still geworden ist. 'Wozu verleitest Du mich nur ...?'

"Erst müssen wir die Toten bestatten", erinnert Firutin die anderen.

"Nein, wir schicken jemanden aus der Stadt hierher. Wir haben dafür keine Zeit." erwidert Connor.

Cassjarella schüttelt den Kopf, Firutin hat recht, sie haben die göttlich Pflicht erst den Toten die entsprechende Ehre zu erweisen. Vielleicht ist dann auch schon der Morgen am grauen und der Rückweg besser zu erkennen.

Der Krieger seufzt. Er findet es schwer, jetzt mit zwei Geweihten unterwegs zu sein, die einfache militärische Notwendigkeiten nicht zu verstehen scheinen. Spannend dürfte werden, wie die beiden die Gräber ohne das entsprechende Werkzeug errichten wollen.

Da an Schlaf sowieso nicht mehr zu denken ist, beginnt Firutin damit, die Toten aus dem Haus zu tragen. Es ist kein Boronanger hier und man hat weder

Spaten noch Schaufeln, deshalb plant er eine Feuerbestattung.

Die Geweihte geht ihm - sofern es ihre Kräfte zulassen - zu Hilfe.

Die Gefährten schaffen es überraschend problemlos, eine Scheiterhaufen zu errichten und zu entzünden.

Der Boroni spricht ein Gebet für die Toten, bevor das Holz in Brand gesteckt wird. Er besitzt nicht die Kraft, für jeden die offizielle Liturgie der Grablegung zu wirken, aber wenigstens die Zeremonie kann er durchführen.

Schweigend steht die Rondrageweihte neben ihm.

Firutin schüttelt nur den Kopf. Dafür muss immer Zeit sein. Wie kann Connor auch nur daran denken, die Toten nicht borongefällig zu behandeln, wo er gerade erst ein Wunder des Schweigsamen erlebt hat?

Unschlüssig enthält sich Randirion einer Meinungsäußerung. Sowohl Seine Gnaden Borondino als auch der Oberst sind mit ihren Ansichten im Recht. Er wird sich einem allgemeingültigen Beschluss nicht widersetzen. "Ich gehe meine Ausrüstung holen", lässt er seine Begleiter wissen und betritt das Anwesen, um seine Habe von dem gerade eingerichteten Nachtlager einzusammeln und anschließend seinen Rappen für den Aufbruch fertig zu machen.

Die Helden haben gerade ihre Pferde geholt, glücklicherweise haben die Wolken den Vollmond wieder freigegeben, da ist aus der Ferne das Wiehern von Pferden zu hören, kurz darauf erscheint Dexter Nemrod mit drei seiner Soldaten. Der dritte ist jedoch auf sein Pferd gebunden und offensichtlich tot.

'Der Großinquisitor, der hat uns gerade noch gefehlt', denkt Cassjarella. 'Aber egal, Freund Dexter, du bist zu spät!'

Sie verneigt sich respektvoll vor dem Baron und will dann aufsitzen.

Auch Connor erhebt begrüßt ihn wortlos, hebt aber nur die Hand zu einem militärischen Gruß. Dann verstaubt er rasch den Schild auf seinem Pferd und schwingt sich in den Sattel.

Der Krieger steckt seine Waffe weg, verbeugt sich respektvoll und sagt - nachdem er sich wieder aufgerichtet hat - "Melachath ibn Shemirhija, Sohn des erhabenen Sulaman, Krieger der Rose und der Leuin, Beschützer der Untadeligen."

Auch Firutin verbeugt sich. Das Reden überlässt er den anderen.

"Halt!" ruft Dexter Nemrod. "Was ist hier los?"

Da Cassjarella nicht antworten kann, ignoriert sie die Aufforderung. Auch von einem Inquisitor hätte die Geweihte etwas mehr Respekt vor den Vertretern der Kirche erwartet.

Connor bleibt im Sattel sitzen und lächelt den Großinquisitor freundlich an: "Oh, *jetzt* ist hier nichts mehr los." erwidert er auf die unwirsch gestellte Frage. "Dieses verfallene Anwesen ist jetzt befriedetes Gebiet. Gehabt Euch wohl!" verabschiedet er sich und lenkt sein Pferd neben das von Cassjarella, mit der er einen Blick tauscht, der sagen will: 'Lass uns aufbrechen.'

Der Cavalliere war gerade dabei, in den Sattel zu steigen, als die Fremden auftauchen. Da er den Anführer der Gruppe nicht kennt, beobachtet er das Verhalten seiner beiden Begleiter und beschließt, seine Vorhaben nicht zu unterbrechen. Er schwingt sich in den Sattel und zügelt Sire, der nervös den Kopf hochwirft.

Die Geweihte nickt nur und gibt ihrem Pferd die Zügel. Auf eine Auseinandersetzung wird der Inquisitor wohl sicherlich nicht eingehen wollen.

Höflich nickt sie ihm zu als sie an ihm vorbei reitet.

"Absitzen!" bellt Dexter Nemrod. "Erklärt Euch!" Er ist es offenbar gewohnt zu befehlen. Und er ist einer der mächtigsten Männer des Mittelreichs. Mit dem verdirbt man es sich nicht ohne tiefgehenden Grund.

Gut für Dexter, dass Cassjarella nicht reden kann. Eine Marchessa und Ritterin der Leuin ist es nicht gewohnt so angefahren zu werden. Trotz allem zügelt sie ihr Pferd und wartet mit empörter Mine und hochgezogenen Augenbrauen ab. Sie wird im nächsten Schreiben an das Schwert der Schwerter wohl auf dieses Treffen hinweisen.

"Guter Mann!" erwidert Connor. "Hier hat es in den letzten Stunden unerfreuliche Begebenheiten, einschließlich dem Ableben dreier Werkcreaturen gegeben. Dazu kommt noch das Unwesen eines umtriebigen Ork- und Goblinfreundes. Wir haben noch alle Hände und Schwerter voll zu tun. Giert es Euch nach Einzelheiten, wollt Ihr so freundlich sein, uns in Winhall aufzusuchen! Noch einmal: Gehabt Euch wohl." Die Stimme von Oberst Sturmfels ist zum Schluss hin sehr schneidend geworden. Auch er ist das Befehlen gewohnt und schließlich ist Dexter Nemrod vielleicht ranghöher, aber nicht sein Vorgesetzter ...

"Ein letztes Mal!" Auf einmal wir die Stimme Nemrods ganz leise. "Absitzen! Oder Ihr braucht Euch nie wieder im Mittelreich blicken zu lassen."

Der Cavalliere wirkt nun etwas beunruhigt, kann er doch eine solche Androhung nicht gebrauchen, solange er nicht weiß, wie die Dinge im Lieblichen Feld stehen. Er lässt Sire ein paar Schritte neben die Pferde von Cassjarella und Connor vortreten und verneigt sich im Sitzen leicht vor dem Kommandierenden. "Verzeiht meine vermessene Frage, Colonello, doch sollte man sich nicht zuvorderst vorstellen, bevor weitere Forderungen gestellt werden? Mein Name ist Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin, mit wem habe

ich das Vergnügen, bekannt zu sein?" fragt er höflich an.

"Dexter Nemrod, Lordinquisitor und Oberst der Kaiserliche Garde", ist die Vorstellung. Er macht eine unbestimmte Handbewegung zu seinen Begleitern. "Meine Leute, beziehungsweise was von ihnen übrig geblieben ist. Diese vermaledeiten Wölfe, aber auf einmal sind sie abgezogen."

"Angenehm", lässt Randirion knapp mit einer höflichen Verbeugung aus dem Sattel verlauten. "Wie es zum Rückzug der Wölfe kam, können wir Euch auf dem Rückweg nach Winhall berichten."

"Gut!" nickt Nemrod.

'Natürlich sind sie abgezogen ...'

Firutin, der noch gar nicht aufgefressen war, beobachtet den Streit schweigend.

Der Oberst ist drauf und dran zu fragen, wen Dexter mit dieser Drohung beeindrucken möchte. Betont langsam ordnet er die Zügel seines Streitrosses, streicht sanft über dessen Hals. Noch im Absteigen ergreift er mit der rechten Hand die Scheide seines Tuzakmessers und lockert mit links den Sitz der Klinge.

Als er dann neben seiner Shibannah steht, klopfte er ihr noch einmal gegen den Hals, ehe er einige Schritte Raum auf die Abordnung von Baron Nemrod zu gewinnt. Dann antwortet er gemessen: "Meister, Ihr seid Euch offenkundig nicht im Klaren, was es bedeutet, unsere Gemeinschaft daran zu hindern, die von den Göttern beschützte und gelenkte Vernichtung boronungefälliger Kreaturen zu beenden."

Ich halte Euch zugute, dass Ihr erst jetzt hier eingetroffen seid, um nicht das gesamte Ausmaß der Frevelei wider die Zwölfe zu erkennen. Ich halte Euch weiter zugute, dass wir nicht die Zeit haben, Euch entsprechend ins Bild zu setzen. Um des Friedens willen schlage ich vor, dass Ihr uns unverzüglich zurück nach Winhall begleitet. Unterwegs können wir uns besprechen. Aber, bei Rondra, WIR GEHEN JETZT SOFORT!"

Noch immer steht Connor ohne offensichtliche Feindseligkeit vor den Gefährten und den Pferden. Aber als erfahrener Mann des Kampfes, für den Connor den Baron - zu Recht oder zu Unrecht - hält, sollte dieser die Ernsthaftigkeit erkennen, mit der ihm der Krieger entgegentritt. Und mit den drei Figuren nimmt es Connor ohne weiteres, zur Not allein, auf ...

Cassjarella räuspert sich und bittet mit einem Wink Connor sie dem Grafen vorzustellen. Sie würde es selber tun, aber Connor ist ja seit dem Turnier von Gareth der einzige, der ihre Titel kennt und wenn schon ihr Geweihtengewand und der Rondrakamm, der hinter ihrem Rücken hervorsticht, den Inquisitor nicht beeindruckt, dann vielleicht eine ordentliche Vorstellung.

'Gut, wenn er uns dann nicht gehen lässt ... wer braucht schon das Mittelreich. Oder einen toten Inquisitor ...'

Kurz und bündig stellt der Krieger seine Gefährten, beginnend mit Cassjarella und ihren möglicherweise beeindruckenden Titeln. Sich selbst stellt er ebenfalls mit dem militärischen Titel 'Oberst' vor.

Dankend nickt ihm die Geweihte zu und wartet auf die Reaktion des Inquisitors.

Verwirrt schaut der Aranier von einem zum Anderen.

Dexter Nemrod räuspert sich. "Nun gut, Ihr seid vorläufig festgenommen und begleitet mich nach Winhall. Währenddessen erklärt Ihr Euch. Möglicherweise werde ich dann die Festname wieder aufheben können."

'Der ist ja spaßig!' denkt sich Connor bei dieser Ansage. 'Festgenommen?! Ha! Wie er das wohl durchsetzen wollte, wenn wir nicht wollen?' fragt der Krieger sich noch, ehe er wieder auf sein Pferd steigt.

'Der Herr Oberst beliebt zu scherzen', denkt sich der junge Adlige mit einem Kopfschütteln.

'LÄCHERLICH!' brüllt es im Inneren der Geweihten, aber nur ein halblautes Knurren und Blubbern dringt an die Ohren der Gefährten. In ihrer Wut spürt Cassjarella, wie das Blut in der Halswunde zu pochen beginnt.

Missbilligend sieht Connor die Geweihte an, als die Töne des offensichtlichen Versuchs, etwas dazu zu sagen, laut werden. "Aber meine Liebe, denkt an Eure Verletzung!" gemahnt Connor sie fast liebevoll zur Zurückhaltung. Im Angesicht des Barons hat er schlagartig die Vertrautheit, die immer wieder Anlass zu kleineren Disputen zwischen ihnen geführt hat, abgelegt.

Das zornige Blitzen in Cassjarellas Augen, dass Connor schon so oft gesehen hat, trifft ihn wieder. Aber die beunruhigenden Schmerzen der Wunde und die Sinnlosigkeit des Unterfangens halten die Geweihte vom Widerspruch ab.

Er wendet sich an seine Begleiter. "Ihr beide begrabt, Sergeant Fron! Dann durchsucht ihr das Haus nach Beweismitteln! Anschließend brennt ihr es nieder! Anschließend kommt ihr zurück nach Winhall."

"Jawohl, Herr Oberst!" ertönt die Antwort wie aus einem Munde. "Die Soldaten beginnen."

"Also los!" knurrt Nemrod und wendet sein Pferd.

'Eins muss man ihm lassen, er ist mutig ... oder extrem eingebilddet ... oder völlig verrückt!'

Ob Connor ihre Gedanken gelesen hat? Jedenfalls nickt er Cassjarella fast unmerklich zu. So oder so, da muss schon mehr als ein 'Oberst der Reichsarmee' mit zwei halb- und einem ganz toten Kameraden auftauchen, um so ein Vorhaben in die Tat umzusetzen.

Firutin deutet vielsagend auf Sergeant Fron. "Ich komme mit den beiden Soldaten nach", kündigt er an.

"Sprecht Euren Segen, und kommt mit!" raunzt Dexter Nemrod. "Der Rabe weiß, dass im Krieg nicht immer einer seiner Diener beim Begräbnis dabei sein kann."

Der Boroni schüttelt den Kopf. Sie sind nicht im Krieg, und dem Inquisitor wird sowieso nicht gerade *er* berichten. Seine Pflicht ist hier. Wenn Nemrod nicht will, dass er nachkommt, dann muss der Oberst eben warten.

Er fängt an, den beiden Soldaten zu helfen.

Dexter Nemrod legt kurz seine Hand ans Schwert, dann besinnt er sich und schüttelt den Kopf. "Beeilt Euch!" raunzt er.

Ausnahmsweise teilt Connor die Ansicht des Barons, sagt aber nichts dazu, sondern setzt sich bequem im Sattel zurecht.

Firutin hatte sowieso nicht vor, langsam zu arbeiten. Nachdem der Sergeant begraben und der Segen gesprochen ist, steigt der Geweihte dann ebenfalls aufs Pferd.

Randirion wartet, bis sich auch seine Gefährten in Bewegung setzen, um dann Sire anzutreiben.

Cassjarella wartet darauf, dass einer der Gefährten dem Oberst folgt. Sie will nicht direkt hinter Dexter reiten.

Oberst Sturmfels macht Randirion ein Zeichen, er möge bei Dexter Nemrod reiten und ihm berichten. Er selbst hält sich an Cassjarellas Seite. Den Schild aus dem Speisesaal hat er hinter sich an seinen Sattel gebunden, das noch ungeöffnete weitere Fundstück aus dem versteckten Kästchen verwahrt er in seiner Gürteltasche.

Ohne großes Vergnügen kommt der Cavalliere der 'Bitte' des Oberst nach und berichtet dem Lordinquisitor während ihres Ritts militärisch knapp von den Vorkommnissen und ihrem Vorgehen hier in dem Herrenhaus.

Der Oberst hört aufmerksam zu, stellt knappe, sachdienliche Zwischenfragen und entspannt sich langsam.

Als die Gruppe in Grudingstein ankommt, macht sich allerdings ein unangenehmer Nebeneffekt der Entspannung bemerkbar: Die gesamte Gruppe ist hundemüde, und es ist noch eine Tagesreise bis Winhall.

Neugierig wartet Cassjarella darauf, wie Dexter die Gruppe in Gewahrsam nehmen will und wie er über den Schlaf der fünf wachen will.

Müde schwingt sie sich vom Pferd.

Connor sieht sich nach einem guten Rastplatz um. Von umher streunenden Rudeln müssen sie sich wohl nicht mehr fürchten. Und da Baron Nemrod sie "ver-

haftet" hat, dürfte klar sein, wer die erste, zweite und dritte Wache hält ...

"He-da!" Dexter Nemrod donnert mit seinem Stab an die Tür des größten Bauernhauses. "Aufmachen!"

'So schafft man sich überall Freunde', Cassjarella schüttelt nur den Kopf. 'Ob sich der Baron eigentlich im Klaren ist, dass das Mittelreich und damit seine Befugnis einen Tagesritt von hier aufgehört hat. Jeder Büttel kann ihn wegen Stören des Landfriedens einbuchten. Schöner Gedanke ...'

Der Cavalliere bleibt vorerst auf seinem Rappen sitzen. Er wirkt müde, die Bisswunden brennen und nichts wäre ihm jetzt lieber, als ein entspannendes Bad, ein guter Wein und ein bequemes Bett ... doch hält ihn die Anwesenheit des Inquisitors wach. Der Ton und die Art dieses Mannes gefallen ihm ganz und gar nicht.

Connor verdreht bei dieser Aktion nur die Augen, während er Cassjarella forschend ansieht. Wie geht es ihr, ist ihre Wunde nicht wieder aufgegangen? Diese Fragen beschäftigen ihn, nicht der Versuch von Dexter, ihnen ein Nachtlager zu verschaffen.

Die Geweihte scheint sich gut über die Aktionen Dexters zu amüsieren. Anscheinend tut ihr diese Posse gut, denn in ihren Augen leuchten die kleinen Teufel des Hohnes und Spottes, die Connor nur zu oft von ihr zu spüren bekommen hat. Er ist sich sicher, dass - könnte sie sprechen - das, was sie sagen würde, dem Inquisitor einige anschwellende Zornesadern beschären würde.

Da treffen sich ihren Augen und Cassjarella deutet auf Dexter und verdreht die Augen.

Connor stimmt ihr mit einem wortlosen Nicken zu und weist ihr anschließend mit einer galanten Handbewegung eines der Betten zu.

Dexter Nemrods Befehlsfähigkeiten sind beeindruckend. Mit seinem herrischen Tonfall schafft er es tatsächlich, für alle einen Wasser zum Waschen, etwas zu Essen und zu Trinken, sowie Schlafplätze zu beschaffen. Selbst die Pferde werden versorgt.

Dank wird Dexter dafür von der Geweihten nicht gerade bekommen, vielleicht ein wenig Respekt. Nach dem kargen Mahl, das Dexter aus den Bauern gepresst hat, verabschiedet sich die Geweihte mit einem Nicken von Dexter und den Gefährten und zieht sich zurück. Der Schlaf wird ihr gut tun, da ist sie sich sicher. Und die Göttin wird ihr Stärke verleihen, dass die Wunde vergeht.

Firutin schweigt während des Essens. Danach nickt er den anderen zu und zieht sich zurück, um verlorenen Schlaf nachzuholen.

Nachdem sich der Cavalliere versichert hat, dass Sire gut versorgt ist, reinigt er sich vom Blut, das vergossen wurde und versucht, seine Erscheinung wieder eini-

germaßen respektabel aussehen zu lassen. Dem Essen und den Getränken spricht er nur mäßig zu, da von der Nacht nicht mehr viel übrig sein wird, um noch einigermaßen zur Ruhe zu kommen.

Recht schnell will er sich daher an seinen Schlafplatz zurückziehen. "Ihr entschuldigt meinen Aufbruch, doch ich lege mich besser hin", lässt er seine Begleiter höflich wissen. "Besteht die Notwendigkeit einer Wacheinteilung?"

Irritiert schaut der Baron. "Warum sollten wir eine Wache aufstellen."

Dexter Nemrod hat die Alkoven des Bauern und seiner Familie requiriert. Dort lässt sich warm schlafen.

"Gegen unvermittelt auftauchende Orks und Goblinbanden, Ihr erinnert Euch?" weist Randirion auf ein Detail in seinem Bericht hin und blickt in die Runde. Er erwartet anscheinend eine Antwort seiner Gefährten.

"Ich glaube nicht, dass sie sich noch mal her trauen, Sahib."

Randirion zuckt mit den Schultern. "Hoffen wir das Beste", erwidert er müde.

"Genau." stimmt Connor dem Cavalliere zu. "Aber ich denke, dass unser werter Gastgeber, Baron Nemrod, uns sicher vor allem Unbill bewahren wird. Schließlich sind wir 'verhaftet' und damit ist er für unsere Sicherheit *verantwortlich*." Der Krieger lässt ganz kurz ein boshafes Grinsen aufleuchten. "Außerdem könnten wir ja *verschwinden*, passte er nicht auf uns auf ..." fährt er fort. Nein. Wenn es eine Wache geben muss, dann nicht einen der Gefährten.

Der Baron schüttelt leicht resigniert den Kopf. Auch ihm ist die Erschöpfung anzumerken. "Wenn die Bauern hier nicht mit ein paar Orks oder Goblins fertig werden könnten, würden sie nicht hier siedeln. Und Ihr werden nicht *verschwinden*. Dessen bin ich mir sicher."

Dazu nickt Randirion leicht. "Alors, wenn Ihr meint ..." Er erhebt sich, verbeugt sich leicht und begibt sich zur Ruhe, wissend, dass wenn er sich hinlegt, er die Augen nicht wird offen halten können.

Tatsächlich schlafen alle, bis auf eine Ausnahme, wie ein Stein und werden erst vom ersten Hahnenschrei bei Sonnenaufgang geweckt. Die Ausnahme ist Cassjarella.

Die Geweihte hat in der Nacht fast gar nicht geschlafen und ist schon seit dem ersten Morgengrauen auf den Beinen.

Als sie die anderen mit einem Kopfnicken begrüßt, ist sich Connor ziemlich sicher, dass es der Geweihten schlechter geht als am Vortag. Sie sieht übermüdet aus, hat dunkle Ringe unter den Augen und die Bisswunde ist stark gerötet.

Der Zustand der Geweihten besorgt auch Randirion. So macht er sich zügig zum Aufbruch bereit, um möglichst bald Winhall zu erreichen, wo die medizinische Versorgung gewährleistet sein sollte, wie er hofft.

Mit versteinertem Gesicht nimmt Connor den Zustand der Geweihten zur Kenntnis. Er untersucht die Wunde vorsichtig, kann aber mit seinen beschränkten medizinischen Kenntnissen von keiner weiteren Hilfe für Cassjarella sein. In ihm keimt der Verdacht, dass auch sie sich durch den Biss mit Lykanthropie angesteckt haben könnte.

Daher treibt er die anderen zur Eile und zum Aufbruch an. Denn nur - wenn überhaupt - in Winhall wird sich eine Lösung finden lassen. Auf dem Weg zurück nimmt Connor daher keine Rücksicht auf die anderen Gefährten, die kommen schon zurecht. Auch Dexter ist ihm völlig egal, wer nicht mithalten kann, bleibt zurück. So treibt er Shibannah zum Äußersten an und zieht - wenn nötig - Cassjarellas Tier am Zügel mit sich.

So schwach, dass ihr Pferd geführt werden muss, ist die Geweihte nun auch nicht und sie wehrt sich daher vehement gegen die Versuche Connors. Aber nicht lange zu zaudern, sondern auf dem direkten Weg nach Winhall zu gelangen, ist auch in ihrem Interesse.

"Zu Yandaha?" fragt sie Firutin. Ihm ist Cassjarellas Zustand auch nicht entgangen und er glaubt, dass die Druidin ihr am ehesten helfen kann. Er fragt sich aber auch, warum der Heilsegen vom Vortag nicht geholfen hat. Die Wege der Götter sind unergründlich ...

'Warum?' fragen die Blicke der Geweihten. 'Was haben die denn alle, nur weil ich schlecht geschlafen habe, muss man doch nicht so einen Aufwand betreiben ...'

Firutin, der gut darin ist, solche Blicke zu interpretieren, deutet auf die Stelle an seinem Hals, an der bei Cassjarella die Wunde ist.

Der Krieger macht ein verwundertes Gesicht. Nur weil Cassjarella nicht antworten kann, ist das doch kein Grund, sie nicht anzusprechen. Auch wenn der Boroni nicht sehr redselig ist, gibt es seiner Ansicht nach keinen Grund, bei derart missverständnisträchtigen Themen die Zähne nicht auseinander zu bekommen.

'Aluris, Winhall' will die stumme Mundbewegung der Geweihten sagen.

"Ja genau. Der Apothekarius." stimmt Connor ihr zu. "Dahin reiten wir jetzt!"

Am frühen Nachmittag erreicht die kleine Gruppe Winhall. Hier ergibt sich jedoch eine überraschende Wendung. Am Tor wird Dexter Nemrod ein Brief überreicht. Der Baron überfliegt den Text und wendet sich daraufhin an die Helden. "Ich muss los. Eine Angelegenheit von höchster Staatsräson erwartet

mich in Baliho! Kümmert euch um den Apotheker und übergebt ihm dem Tempel des Lichts! Diskretion ist für alle von Vorteil."

"Wir kümmern uns darum", lässt der Cavalliere Dexter Nemrod wissen, bevor er wie auch Connor seinen Rappen in Richtung der Apotheke des Aluris lenkt.

Kopfschüttelnd schaut die Geweihte Dexter hinterher. 'Wenn er so weiter macht, dann wird der entweder richtig Karriere machen oder bei den Noioniten landen ...'

Baliho? Connor horcht auf, was Dexter wohl in der Stadt seiner Kriegerakademie zu tun haben könnte.

Aber das ist nur von sekundärem Interesse, jetzt gilt es zuerst, Cassjarella zu helfen und den Apothekarius zu finden. Vielleicht gelingt das ja auf einen Streich?! So lenkt der Krieger die Schritte seines Pferdes in Richtung der Apotheke.

Die Gruppe reitet die Hauptstraße entlang auf das Südtor zu, um kurz davor rechts in die Straße zum Apotheker abzubiegen.

An der Ecke Obergasse-Langgasse lehnt ein kleiner, drahtiger Mann mit langen schwarzen Haaren an einem Haus. Als er die Helden sieht, tritt er auf sie zu und redet sie in nördlichem Akzent an: "Mein Herr bittet euch, dies als Geschenk anzunehmen. Es wird die üblen Machenschaften von Aluris bezeugen." Mit diesen Worten holt er ein flaches Kästchen hervor und hält es dem vorwegreitenden Connor hin.

Der Krieger zügelt sein Pferd, bleibt im Sattel und blickt auf den Mann herab. "Und wer ist Dein Herr?" fragt er steif, ohne sich zu rühren oder das Kästchen anzunehmen. "Sprich schnell, wir haben es eilig."

"Der Freiherr zu Naris, mein Herr", erwidert der Mann.

'Woher soll er auf einmal dieses Wissen haben?' fragt sich Cassjarella.

'Wer?' schießt es Connor durch den Kopf, während er sich nach Cassjarella umsieht und ihr einen fragenden Blick zuwirft. Die Geweihte kennt doch sonst alles und jeden.

"Und was ist in diesem Kästchen?" fragt er dann weiter.

Der kleine Norbarde verbeugt sich. "Das weiß ich leider nicht, mein Herr." Er hält das Kästchen weiterhin hoch.

Cassjarellas Handbewegungen fordern Connor auf weiter zu reiten. 'Soll er seinen Kasten zu den Bütteln bringen!'

Ob der Krieger nun die Gedanken und die Geste der Geweihten falsch oder gar nicht verstanden hat, ist ihr nicht ersichtlich. Jedenfalls erwidert er dem Mann: "Wie dem auch sei. So Dein Herr es für nötig erachtet, sei es Dir gestattet, uns begleiten." Mit diesen Worten

setzt Connors Pferd sich wie auf einen stummen Befehl hin wieder in Bewegung.

Cassi schließt sich an.

Da der Oberst sich nicht für das Kästchen zu interessieren scheint, lenkt Randirion seinen Rappen zu dem Jungen hin und nimmt das Kästchen an sich. "Unseren Dank an deinen Herrn, und lass ihn wissen, dass sein Knecht erlöst ist", lässt er ernst ausrichten. "Mein Beileid seiner Frau und Kind."

Im Sattel sitzend wirft er einen Blick auf das angebliche Beweisstück.

Aus dem Sattel ist auf dem Deckel des Kästchens ein schönes Wappenmuster zu sehen, das zwei gekreuzte Klingen zeigt.

Sinnierend schaut der Cavalliere erst das Kästchen in seiner behandschuhten Hand und dann den Norbarde an. "Du kannst der Aufforderung des Colonello ruhig Folge leisten und uns begleiten", erinnert er den kleinen Mann, der sich dazu noch nicht geäußert hat.

Als Randirion hochschaut, hat sich der Norbarde schon verdrückt.

Sein gewecktes Misstrauen versucht er hinter einem neutralen Lächeln zu verbergen. Denn wer sollte dem Gutsherrn von Aluris erzählt haben und vorher sollte dieser vor allem wissen, dass sie sich auf dem Rückweg befinden? Das weiß nur der Apotheker allein, der ihnen entkommen ist und nun versucht, sie abzapfen ... er wird sich davor hüten, das Kästchen zu öffnen. Ein Beweisstück könnte es jedoch durchaus darstellen.

"Man erwartet uns", stellt Randirion lakonisch fest und schließt zu Connor auf.

"So scheint es." erwidert dieser und setzt den Weg zur Apotheke fort.

Die Apotheke erweist sich als geschlossen, Sogar die Fensterläden sind zu. Ein Schild an der Tür bestätigt:

"Vorübergehend geschlossen"

Allerdings steht über dem Schornstein eine dicke schwarze Rauchwolke.

Cassjarella stößt Connor an und deutet auf die Wolke. 'Er ist da!'

Mit grimmigem Gesicht nickt der Krieger ihr zu und winkt anschließend Melachath, mit seiner Hiebwaffe doch mal "freundlich anzuklopfen".

Die Geweihte bindet ihr Pferd an und folgt Melachath mit gezücktem Schwert.

Firutin folgt ihrem Beispiel.

Der Aranier steigt vom Pferd, zieht seine Waffe und 'klopft'. Er zielt dabei auf das Schloss.

Abwartend beobachtete der Cavalliere neben seinem festgebundenen Pferd die Bemühungen des Araniers.

Krach! - und Upps! Die Tür scheint von innen richtig gut verriegelt zu sein, nicht nur einfach abgeschlossen.

Connor zieht fließend das Schwert und begibt sich links herum um das Haus, um einen weiteren Eingang zu suchen, nachdem er die Geweihte aufgefordert hat, sie in entgegengesetzter Richtung zu bewegen.

Cassjarella deutet auf die nicht vorhandene Lücke und wartet.

Die Häuser stehen hier dicht an dicht, nur links neben dem Haus des Apothekers ist ein schmaler Durchgang nach hinten.

Soweit genug Platz ist, versucht der Krieger, möglichst leise nach hinten zu gelangen. Die Aufmerksamkeit dürfte ohnehin den an der Vordertür zu Werke gehenden Gefährten dienen ...

Hinter den Häusern der Stadt ist Gartengebiet, überwiegend Nutzgärten. Hinter dem Haus des Apothekers ist ein Bereich abgezaunt, ein allerfeinster Kräutergarten. Aluris hat sogar einen eigenen Brunnen.

Hier auf der Rückseite hat das Haus rechts ein normales Fenster. In der Mitte befindet sich eine schießschartenartige Öffnung, aus der es streng riecht, und ganz links ist eine Tür.

Im ersten Stock sind drei Fenster zu sehen.

Rasch kehrt Connor zurück und berichtet leise von seinen Entdeckungen. Dann sieht er nach, wie weit Melachath mit der Tür oder einem der Fensterläden gekommen ist.

Melachath hat von weiteren gewaltsamen Öffnungsversuchen Abstand genommen und erst einmal auf Connors Rückkehr gewartet.

"Dann los, versuchen wir es auf der Rückseite." Randirion macht sich auf den Weg, um sich die Örtlichkeit persönlich anzusehen.

Gut. "Wer bleibt hier vorn, um eine eventuelle Flucht zu vereiteln?" fragt Connor. Sein Blick bleibt an Firutin hängen, da der Boroni wohl wieder kaum die Zähne auseinander bekommen wird, nickt ihm der Krieger einfach zu, ehe er Randirion wieder auf die Rückseite des Gebäudes folgt.

Firutin erwidert das Nicken. Gut zu sehen, dass selbst Connor endlich erkennt, dass man nicht immer so viel reden muss.

Cassjarella schließt sich Connor und Randirion an. Sie glaubt nicht daran, dass irgendwer nach vorne aus dem Haus fliehen wird - wer die Tür so verrammelt ist entweder schon weg oder hat einen anderen Ausgang.

Der Aranier folgt.

Es sieht genau so aus, wie es Connor beschrieben hat.

Die Geweihte versucht die Hintertür zu öffnen.

Die Hintertür hat ein Fenster in Augenhöhe. Dahinter ist ein dämmeriger Flur. Und die Tür ist unverschlossen.

'Sehr leichtsinnig!' resümiert sie.

Der Krieger folgt.

Im Hausflur orientiert sich Cassjarella erst einmal: Der Flur führt geradeaus Richtung Vorderhaus. An der linken Wand ist die Treppe in den ersten Stock. Unter der Treppe befindet sich der Abgang in den Keller. Stirnwand des Hausflures ist eine Tür, nach rechts gehen drei Türen ab.

Fragend deutet sie auf die vielen Türen. Bevor sie in den Räumen verschwinden, sollte einer im Flur bleiben, damit der Apotheker nicht so einfach verschwindet.

Connor erwidert den Blick fest und nickt ihr zu, ehe er rasch aber leise zur ersten Tür neben der Stirnwand huscht. Dahinter vermutet er den Verkaufsraum, in dem sie die Bekanntschaft des Gesuchten gemacht hatten.

Ein dunkler Raum ist hinter der Tür.

Da Connor keine Lampe oder Fackel bei sich hat, deutet er mit der flachen Hand über den Augen an, dass er nichts sieht. Dann winkt er und hofft, dass jemand aus der Gruppe die "Erleuchtung" bringt.

Cassjarella zuckt nur mit den Schultern. Sie hat alle Fackeln in dem Werwolfhaus gelassen. Da sie Connor nicht weiterhelfen kann, bleibt sie unter der Treppe sichernd stehen.

Auch Randirion muss bedauernd den Kopf schütteln, eine Fackel oder ähnliches hat er nicht bei sich, zumal das Tragen einer solchen seine Parierfähigkeit mit dem Linkhand unmöglich machen würde.

Allerdings befindet sich in einer Wandhalterung im Flur eine nicht entzündete Öllampe.

Die sich der Aranier schnappt. Dann holt er Zunder, Stahl und Feuerstein heraus und entzündet die Lampe.

Der von Connor geöffnete Raum ist 2 mal 4 Schritt groß mit weiteren Türen in der gegenüberliegenden Wand und der Wand zur Straße hin. An der Decke ein Haken für eine Öllampe. An allen freien Wänden stehen fast leere Regale. Nur wenige kleine Segeltuchpakete, Fläschchen und Tiegel liegen darin verstreut. Es sieht so aus, als ob hier hastig ausgeräumt wurde.

Vor der rechten Wand befindet sich eine Falltür, über der ein Flaschenzug hängt.

Auch Randirion zieht schweigend sein Rapier, der kurze Blick in den ausgeräumten Raum zeigt ihm deutlich, dass sich der Apothekarius auf der Flucht zu befinden scheint. 'Wo mag er stecken?' fragt er sich und vermutet sogleich, dass man ihn in seinem Labor finden müsste. 'Die dicke schwarze Rauchwolke ... er

ist hier und verbrennt die Beweisstücke', folgert er und versucht, sich die Lage des Schornsteins zum Grundriss des Hauses vor Augen zu halten.

Randirion stellt fest, dass er darauf nicht genau genug geachtet hatte. Jedenfalls geht durch diesen Raum kein Schornstein.

'Da geht es offenbar in einen Vorratskeller!' geht es Connor durch den Kopf. 'Das untersuchen wir später.' Er deutet an, dass sie sich nun die nächste Tür Richtung Hintereingang vornehmen.

Cassjarella folgt vorsichtig, das Schwert gezogen, bereit den Oberst zu unterstützen.

Ein schmales langes Zimmer ohne weitere Türen, der von einer Öllampe über einem Tisch an der gegenüberliegenden Wand erleuchtet wird.

An der rechten und linken Wand stehen Regale voller Bücher, vor dem Tisch ein Lehnstuhl.

Es ist niemand im Zimmer.

Der Cavalliere lässt seinen Blick über die Buchrücken schweifen, um sich einen Überblick über die Art der Literatur zu verschaffen, die den Apothekarius interessiert.

Alchimie, Medizin und Kräuterkunde - nicht wirklich verwunderlich.

Cassjarella schaut sich die Bücher an.

In denen geht es um Alchimie, Medizin und Kräuterkunde.

Sie sucht ein leeres Blatt oder ein leeres Pergament.

Was sie auf dem Tisch findet.

Dann geht sie zum Tisch und sucht etwas zum Schreiben - sie hofft einen Bleistift zu finden.

Sie findet keinen Bleistift, aber dafür einen Kohlestift.

Freudestrahlend schreibt sie: "Er verbrennt alles! Kamin finden!"

Dann hält sie Connor den Zettel hin.

Der nickt. "Ja, das ist offensichtlich. Nur wo?" lautet die Frage. Ohne auf ein - ohnehin stumme - Antwort zu warten, verlässt der Krieger den Raum wieder und nimmt sich methodisch die nächste Tür vor.

Cassjarella stopft Blatt und Stift in eine Tasche und folgt ihm.

Im Bereich ganz hinten liegen Bad und Latrine. Es gibt überall Abflüsse und somit offensichtlich Kanalisation.

Etwas irritiert überlegt Cassjarella, wieso sie keinen Kamin gefunden haben.

Wenn sich hier im Erdgeschoss ein Kamin befindet, dann bestimmt nicht in den bislang betretenen Räumen. Aber es gibt ja noch drei ungeöffnete Türen.

"Es gibt hier noch drei Türen!" schreibt Cassi auf.

"In seinem Labor ...", antwortet Randirion auf die Frage des Oberst, während er diesem folgt, ist sich aber sicher, dass dieser auch schon darauf gekommen sein könnte. "Vorzugsweise dürfte dieses im Untergeschoss zu suchen sein", fügt er noch sinnierend hinzu.

"Durch die Falltür?" fragt Connor zurück.

"Bequemer wohl über den Abgang unter der Treppe", erwidert Randirion lakonisch.

"Dann los." erwidert der Krieger.

Cassjarella zuckt mit den Schultern, da keiner ihren Zettel bemerkt, und folgt den beiden.

IM KELLER DER APOTHEKE

Die Kellertreppe führt in die einen Raum von ungefähr 3 mal 4 Schritt Größe. Im Westen und Süden sind Türen. In dem Raum stehen einige Regale mit Kartoffeln und Gemüse. In der Nordwestecke des Raumes führt ein dickes Rohr vom Boden zur Decke.

Cassjarella geht zu dem auffälligen Rohr und berührt es.

Es ist kalt.

"Was ist das?" fragt der Krieger, der sieht, dass Cassjarella ohne weg zu zucken das Rohr berührt. Auch er hält die Hand daran. "Kalt." verkündet er.

Connor fällt ein, dass sich direkt hier drüber der Abtritt befindet.

Da es sich nicht um einen Rauchabzug handelt, der auf tiefere Keller zurück schließen lässt, wendet sich die Geweihte der Tür nach Süden zu und öffnet sie.

Ein großer, von Öllampen hell erleuchteter Raum, der schätzungsweise über die volle Breite des Hauses geht. Seine Decke wird von einer doppelten Säulenreihe getragen. In der Nordwand befindet sich weiter rechts noch eine weitere Tür, in der gegenüberliegenden Südwand zwei weitere Türen. Von Öllampen hell erleuchtet.

An der Ostwand befindet sich eine Esse, ein Kamin und mehrere Kohlebecken, an der Westwand und in der Mitte des Raums Arbeitstische mit Resten von alchemistischen Apparaten. Abdrücke auf den Tischen deuten darauf hin, dass hier bis vor kurzem mehr stand.

Randirion geht schnell zu dem Kamin, um sich davon zu überzeugen, ob die dicke schwarze Rauchwolke, die sie außerhalb des Hauses beobachtet haben, durch ein hier brennendes Feuer verursacht worden sein kann.

Cassjarella schaut in den Kamin, ob sich dort die Ursache für den dunklen Rauch befindet.

Im Kamin ist lauwarme Asche, aber der Schornstein neben dem Kamin ist handwarm.

Da Wärme bekanntlich nach oben zieht, schlussfolgert die Geweihte, dass es doch noch ein weiteres Kellergeschoss geben muss. Und das da der Apotheker sein wird, da ist sie sich sicher.

"Es geht noch tiefer!" schreibt sie auf und gibt den Zettel Connor zu lesen.

Der Aranier schaut in den Kamin, ob es einen Abzug nach unten gibt, zur Not schiebt er mit einer Stange oder Waffe die Asche zu Seite.

Unter der Asche ist eine ebene Steinplatte. Es sind Ritzen zu sehen, aber die Platten sitzen fest, und durch

Klopfen wird klar, dass hier drunter kein Hohlraum ist.

Da die Asche nur lauwarm ist, beginnt der Cavalliere nach einem weiteren Abstieg zu suchen. Er geht zu der Tür, die dem Kamin und Schornstein am nächsten liegt, um diese zu öffnen.

Das ist die Tür in der Nordwand, also in der gleichen Wand wie die Eingangstür.

Ein Raum halb so groß wie das Labor mit einer weiteren Tür in der Ostwand, also zum Kellereingangsraum. Er ist durch eine Öllampe erleuchtet. Es ist laut und stinkt nach tierischen Ausscheidungen, denn auf einem einen Spann hohen Sims stehen übereinander hölzerne Käfige mit verschiedenen Kleintieren (Ratten, Schlangen, Kaninchen, Krähen).

Randirion rümpft die Nase und schaut sich nach einer Abstiegs Luke um.

Es ist keine zu sehen.

Unverrichteter Dinge verlässt der junge Adlige den Raum und geht zu seinen Begleitern. "Eine Tierhaltung", informiert er sie kurz.

Cassjarella deutet auf die beiden Türen in der Süd wand und geht zu der linken und versucht diese zu öffnen. 'Es muss einen Weg nach unten geben!'

Dahinter ist ein Raum so groß wie der Kleintierraum. Er ist durch eine Öllampe erleuchtet. Im Süden steht ein Schreibtisch mit einem Stuhl, an den Wänden hängen zwei kleine Regale mit Büchern. Auf dem Schreibtisch liegen einige Pergamente mit unverständlichen Rezepturen. Die Bücher enthalten das Grundlagenwissen über Alchimie, lange Kräuterlisten etc.

Da sich Cassjarella nicht mit den Studien der Alchemie aufhalten möchte, sucht sich in dem Raum nach einem Weg nach unten. Besonders achtet sie auf breite Fugen im Boden oder Kratzspuren, die auf ein verschiebbares Möbelstück hindeuten.

Es gibt keine besonderen Fugen im Boden, und rund um das einzige größere Möbelstück, den Schreibtisch, gibt es keine auffälligen Kratzspuren. Cassjarella ist sich ziemlich sicher, dass es hier in diesem Raum keine Geheimtür nach unten gibt.

Kopfschüttelnd betritt sie wieder das Labor, dann betritt sie die letzte Tür.

In dem kleinen Raum hinter der Tür ist kein eigenes Licht. An allen Wänden stehen Regale, die jetzt alle leergeräumt sind.

Von der Größe des Grundrisses des Hauses her gesehen, dürfte es keinen weiteren Kellerraum geben.

Cassjarella schaut unter die Regale. Vielleicht erkennt sie ja einen Einstieg nach unten.

Wieder nichts! Und Melachath hat unter der Asche des Kamins im großen Laborraum auch nichts gefunden. Aber irgendwo muss es weitergehen!

'Oh, Herrin Rondra, wenn uns doch Dein Bruder Phex helfen könnte!' denkt die Geweihte, die sich keinen Rat weiß. 'Es muss nach unten gehen ...'

Der Aranier untersucht im Kaminraum die Möbel nach doppelten Böden/Wänden und versucht sie zu verschieben.

Hier im Hauptlabor gibt es bis auf die Labortische überhaupt keine Möbel, und unter die lässt sich problemlos schauen. Da gibt es keine doppelten Böden. Und verschieben lassen sich die schweren Tische nur mit äußerster Anstrengung.

Als Cassjarella den Raum ohne sichtbares Zeichen für eine Entdeckung wieder verlässt, geht Randirion noch einmal in den Raum mit den Käfigen und sucht die Wände und den Boden nach einer Geheimtür ab.

Vor allen Wände stehen Käfige. Will Randirion sich wirklich die Mühe machen, sie von der Wand abzurücken? Zu groß zum versetzen sind sie allerdings nicht.

Da auch jemand, der eine mögliche Geheimtür betreten hat, die Käfige nicht zurücksetzen kann, spart sich Randirion das Versetzen der Käfige. Er sucht nach Spuren auf dem Boden und unterhalb des Sims, auf dem die Käfige stehen, sowie an den Stellen an der Wand, an der keine Käfige aufgeschichtet sind.

Auf dem Boden sind keine SchleiFSspuren zu sehen. Und alle Wände oberhalb der Käfige weisen keine Besonderheiten auf.

Kopfschüttelnd wegen des Fehlens jeglicher Spur klopft der junge Adlige mit seinem Stiefelabsatz noch den Boden nach Hohlräumen ab.

Der Boden ist eindeutig massiv.

Randirion gibt nach dieser Erkenntnisse seine Suche hier auf und geht zurück in das Zimmer mit dem Kamin.

Hier ist Melachath gerade mit der Suche nach Geheimtüren fertig geworden, ohne etwas zu finden.

<>>

Sie geht noch einmal in das Treppenhaus und schaut sich dort um, dann geht sie hoch und holt den Boroni, vielleicht hat der noch eine Idee.

Connor, der die ganze Zeit gedankenversunken daneben gestanden hat, begleitet die Geweihte zurück und fragt im Gehen knapp: "Die Klappe?"

Die skeptische Kopfbewegung der Geweihten soll wohl ein 'eher nicht' bedeuten.

Der Krieger zuckt mit den Achseln. Er bemerkt, dass er in Cassjarellas Gegenwart unbewusst in eine weniger verbale Ausdrucksweise verfällt, seitdem diese

nicht mehr sprechen kann. Nun gut, sie verstehen sich offensichtlich auch so. Bei dem Gedanken muss Connor unwillkürlich lächeln, ist er sich der Gegenwart der Geweihten doch einmal mehr als bewusst.

Firutin hat draußen geduldig Wache gehalten. Er folgt Cassjarella.

<>>

"Was gefunden, Cavalliere?"

"Nein, bedauerlicherweise nichts", antwortet der junge Adlige unzufrieden. "Irgend etwas müssen wir übersehen haben."

"Sahib," setzt der Aranier fort, "ein weiser Mann aus meiner Heimat sagte mal, um das Mögliche zu finden, musst Du das Unmögliche ausschließen."

"Nun, dann sollte uns ja der Zugang zu den verborgenen Gemächern folglich offen stehen, denn das Unmögliche wurde mit unserer Suche hier ausgeschlossen", erwidert der junge Adlige zwangsläufig amüsiert der Logik des Araniers folgend. "Wo vermutet Ihr also unseren weiteren Weg, Aluris zu stellen?"

"Magie." Ist die knappe Antwort.

"Hätte Ihr Alchimie erwähnt, wäre ich geneigt, Euch zu zustimmen", erwidert Randirion ungeduldig. "Und über Magie verfügt keiner von uns, n'est-ce pas?"

"Wir nicht, er vielleicht auch nicht, aber er könnte jemanden beauftragt haben."

Randirion schüttelt den Kopf. "Dann hätte sein erster Angriff auf uns anders ausgesehen", meint er nur.

Er wartet angespannt auf die Rückkehr seiner anderen Begleiter.

Als alle wieder im großen Raum unten versammelt sind schaut sich Firutin erst einmal aufmerksam um. In der Decke fällt ihm eine geschlossene Falltür auf.

Firutin wartet weiterhin geduldig, dass ihn jemand aufklärt, was schon getan wurde und was noch zu tun ist.

Cassjarella schreibt auf ihren Zettel: "Es gibt einen tieferen Keller. Wir finden ihn nicht. Habe die Räume schon durchsucht."

Firutin liest den Zettel und denkt nach. Dann geht er zum Kamin und schaut in den Schacht, ob er nach oben den Himmel oder vielleicht Rauch erkennen kann.

Draußen quoll aus dem Schornstein schwarzer, dicker Rauch, aber dieser Kamin hier war bestimmt schon einige Stunden nicht mehr in Betrieb. Der Abzugschacht führt schräg in den neben dem Kamin verlaufenden Schornstein. Und der Schornstein ist warm.

Irgendwo in einer Etage unter den Helden wird etwas verbrannt.

"Wenn wir den Schornstein hier blockieren, räuchern wir ihn aus", schlägt Firutin vor. Was bei den Wölfen

geklappt hat, könnte auch mit dem Apotheker funktionieren.

Auch Connor denkt über diese Frage nach. "Was ist wenn der Zugang *draußen* liegt, zum Beispiel im Garten? Schließlich war die hintere Tür nicht verschlossen ..." wirft er einen neuen Gedanken in den Raum. "Ein Brunnenschacht oder ähnliches bietet genügend Platz. Hast Du im Garten etwas derartiges bemerkt?" fragt er den Boroni.

Verwundert schaut Cassjarella Connor an. Schließlich war er es, der um das Haus gegangen ist und den Hintereingang gefunden hat. Sollte er tatsächlich den Brunnen im Garten vergessen haben.

Bevor Firutin die Frage beantworten kann, fällt es Connor selbst ein. Da war ein Brunnen!

"Also, ist da nun ein Schacht im Brunnen mit einem Einstieg?" fragt er nach, als Firutin zögert.

Der Boroni hebt die Schultern. Er war nicht im Garten, sondern hat auf der Straße Wache gehalten. Was Connor eigentlich wissen sollte.

Der Cavalliere horcht auf. "Natürlich! Das wäre in der Tat ein schwer auffindbarer Zugang zu verborgenen Räumlichkeiten", sinniert er. "Und würde erklären, warum man hier nicht weiterkommt."

'Oder wir haben hier noch nicht vorurteilsfrei genug nachgeschaut', geht ihm noch durch den Kopf.

Und plötzlich glaubt er zu wissen, was er übersehen haben könnte. "Melachath Sahib, Euer Gnaden", seine Blicke fallen auf den Aranier und Firutin, "bitte folgt mir. Ich benötige Eure Hilfe im Tierhaltungsraum. Wir sollten die Käfig von den Wänden entfernen, denn möglicherweise befindet sich dort doch ein verborgener Zugang zu weiteren Räumen."

Seiner Bitte anschließend begibt er sich in das Zimmer neben dem Kamin und beginnt, zuerst die Käfige vorsichtig einen nach dem anderen von der Wand zum Kamin abzurücken.

Der Aranier folgt.

Firutin folgt ihm und dem Aranier.

Obwohl sie nicht aufgefordert wurde, folgt auch die Geweihte in den Nachbarraum.

Es sind immer zwei Käfige gleicher Größe, die übereinander stehen. Alle lassen sich abrücken, nur ein Paar nicht. In der Mitte der linken Wand scheinen die Käfige miteinander und mit dem Boden fest verbunden. Im oberen Käfig feinden sich Mäuse, im unteren gefährlich aussehende Vipern.

"Sieh an!" Randirion schaut sich die Wand neben den beiden Käfigen genauer an, sucht nach Spalten und tastet die freigeräumten Bereiche nach einem Öffnungsmechanismus ab.

Beide Käfige scheinen nicht nur fest mit dem Boden verbunden zu sein, sondern auch mit der Wand. Und

dann läuft da eine feine Ritze in Wand und Boden rund um die Käfige. Aber ein Öffnungsmechanismus ist in den freigeräumten Bereichen nicht zu finden.

"Hier ist ein versteckter Durchlass", informiert er seine Gefährten über seinen Fund. "Allein der Öffnungsmechanismus entzieht sich noch meiner Kenntnis." Mit gerunzelter Stirn betrachtet der Cavalliere die beiden Käfige genauer.

Außen an den Käfigen ist außer den Türen nichts Besonderes zu sehen. Der Boden beider Käfige ist mit Sand bedeckt, wohl um die Ausscheidungen der Bewohner aufzunehmen.

Er öffnet zuerst vorsichtig die Tür zum Mausekäfig, darauf achtend, dass die Tiere nicht entkommen können.

"Der Zugang wird geschützt sein, Sahib. Der Mechanismus wird sich bei den Schlangen befinden."

"Darauf wäre ich, dem Ausschlussverfahren entsprechend, auch gekommen", erwidert Randirion knapp, der die Auswirkungen seines Tuns abwartet.

Im Moment besteht da keine Gefahr, denn die Mäuse weichen in den hinteren teil des Käfigs zurück.

"Mit den Mäusen die Schlangen füttern!" schreibt die Geweihte auf den Zettel und hält ihn Randirion hin.

Randirion liest die geschriebenen Worte und schaut kurz die Geweihte sinnierend an. "Ah ja", gibt er sein Verständnis kund, zweifelt allerdings vorübergehend daran, dass sie es ernst gemeint haben könnte.

Doch dem Respekt ihrer Person gegenüber Genüge zu tun, fasst er eine der Mäuse am Schwanz, öffnet mit Bedacht den unteren Käfig mit den Vipern und entlässt die Maus in deren Willkür, um ihn anschließend gleich wieder zu schließen.

Connor bleibt ein wenig abseits stehen. Schließlich drängen sich dort schon genug "Interessierte". Und da er im Moment ohnehin keine bessere Idee hat, hält er sich einfach raus.

Die Maus läuft zwischen den Schlangen umher. Die Schlangen reagieren gar nicht.

'Sie scheinen satt oder betäubt zu sein', stellt der junge Adlige fest und greift vorsichtig in den Käfig, um die hintere Wand und den Boden abzutasten.

Die Vipern erweisen sich als friedlich und träge. Sie reagieren gar nicht auf Randirions Tasten. Nach ein wenig Suchen ertastet der Krieger einen Bolzen unter dem Sand.

Er legt ihn frei und versucht ihn durch Drücken oder Ziehen zu bewegen.

Cassjarella nickt dem Cavalliere aufmunternd zu. 'Sehr gut!'

In eine Richtung lässt sich der Bolzen bewegen. Das folgende "Klick" ist für alle zu vernehmen.

Ruhig und vorsichtig zieht Randirion seine Hand aus dem Käfig, schließt die Tür und drückt gegen die Käfigfront, um die Geheimtür zu öffnen.

Firutin nickt beifällig. Er sieht sich um, ob irgendwo eine Tür heraus gesprungen ist, sodass man sie jetzt weiter aufziehen kann.

Die beiden übereinander stehenden Käfige lassen sich jetzt tatsächlich in die Westwand schieben. Darunter zeigt sich eine Schulter breite quadratische Öffnung, die zu einem Schacht führt, der in etwa 2 m Tiefe auf einem Treppenabsatz endet. An der Westwand des Schachts sind eiserne Bügel angebracht, die Treppe führt nordwärts nach unten.

Ohne seine Begeisterung über seinen Fund in Worte auszudrücken, nickt der Cavalliere seinen Begleitern zu, steckt sein Rapier in die Scheide und beginnt mit dem Abstieg über die eisernen Bügel des Schachtes. Auf dem Treppenabsatz zieht er wieder blank und steigt aufmerksam und sehr vorsichtig Stufe für Stufe die Treppe hinunter, davon ausgehend, dass die anderen ihm folgen werden.

Connor folgt ihm als erster mit gezücktem Kurzsword. Hier unten lässt es sich damit weit besser hantieren, als mit einem großen Zweihänder ...

Es ist stockdunkel hier unten.

Cassjarella klettert hinter dem Oberst ins Dunkel. Unten angekommen lauscht sie, ob aus irgendeiner Richtung Geräusche zu vernehmen sind.

Die Treppe macht nach drei Schritt eine 180°-Wendung.

Vorsichtig tastet sich Cassjarella mit der Linken an der Wand entlang. Sie ist verwundert das die nächste Ebene so weit herunter geht.

Nach noch einmal drei Schritt ist die Treppe zu Ende. Cassjarella lauscht.

Die Geweihte hat das Gefühl das Dunkelheit um sie herum alle weiteren Geräusche unterdrückt.

Connor folgt der Treppe in die Tiefe. Alle seine Sinne sind bis zum Zerreißen gespannt. Da es dunkel ist, verlässt er sich jedoch kaum auf seine Augen, hat sie sogar fast geschlossen. Nur durch schmale Schlitz versucht er, Lichtschein - zum Beispiel unter einer Türritze hindurch - zu erspähen. Außerdem schützt ihn das vor einer eventuell überraschend aufgeblendeten Lichtquelle.

Von irgendwoher kommen leise, gedämpfte Geräusche, so als ob geräumt wird. Zu sehen ist irgendwo rechts ein kleiner schwacher Lichtpunkt.

Vorsichtig tastet sich auch der Cavalliere Stufe für Stufe hinab und den anderen voran. Am Ende der Treppe hält er inne und lauscht angestrengt in die Dunkelheit.

Da wird irgendwo geräumt. Noch bevor Randirion sich genauer orientieren kann, kommt Melachath mit einer brennenden Fackel die Treppe herunter.

Der Aranier braucht länger, um nach unten zu kommen, da er erst aus seinem Rucksack eine Fackel holt und sie mit Zunder und Stein anzündet.

Firutin wartet auf das Licht und macht dann hinter Melachath den Abschluss.

Die Helden befinden sich am Westende eines schmalen langen Raumes. In seiner Nordwand, also links, befindet sich eine schmucklose Holztür, in der Mitte der Südwand, also rechts, ist eine Kupfer beschlagene Doppeltür. Von dort kommen die Geräusche.

Connor deutet erst auf die Tür links und dann auf Randirion und Firutin.

Dann macht er eine entsprechende Geste auf die Doppeltür und Cassjarella und sich selbst. Melachath soll mit der Fackel beiden Gruppen von der Raummitte aus leuchten, so verstehen zumindest die Gefährten seine Andeutung, ehe er an einen Platz neben der Kupfer beschlagenen Tür huscht.

Der Cavalliere nickt dem Oberst verstehend zu und begibt sich zu der schmucklosen Holztür, wo er auf weitere Anweisungen wartet.

Firutin stellt sich zu ihm, wenngleich er den Plan nicht ganz versteht. Der Apotheker ist doch eindeutig hinter der anderen Tür, warum sollen zwei von ihnen zu dieser?

Der Aranier leuchtet.

Ganz klar: Dahinter ist jemand am Räumen.

Cassjarella lockert den Rondrakamm in der Rückenscheide, zieht aber ihr Schwert und stellt sich auf der anderen Seite in Bereitschaft. Sie betet noch stummes Gebet um Hilfe an die Leuin und dann nickt sie Connor zu.

Sie wird sichern, wenn er als erster in den Raum stürmt.

Da der Krieger ihre Aktion koordinieren will, gibt er Randirion und Firutin mit erhobener Hand ein Zeichen, sobald diese in Position sind und beugt von den ausgestreckten Fingern der rechten Hand nach und nach jeweils einen mehr.

Als die Hand zur Faust geballt ist, lässt er sie zweimal schnell nach oben und unten sausen, ehe er selbst die Tür vorsichtig zu öffnen versucht. Sollte sie verriegelt sein, könnte ein übereilter – aber erfolgloser - Versuch sie verraten und alles zunichte machen.

Die Tür lässt sich nicht öffnen.

Randirion versucht auf Zeichen das Oberst hin die Holztür zu öffnen, sein Rapier liegt abwehrbereit in seiner Hand.

Hinter der Tür ist ein dunkler Gang, eher ein Stollen. Es riecht feucht-muffig.

Connor lauscht angestrengt, ob sich aus den Geräuschen hinter der Tür entnehmen lässt, ob sein erfolgloser Versuch, die Tür zu öffnen, jemandem aufgefallen ist. Falls dem nicht so ist, sucht er nach einem Öffnungsmechanismus oder einem Schloss und schließlich versucht er abzuschätzen, mit welcher Kraftanstrengung ein gewaltsames Aufbrechen verbunden wäre.

Unter der Türklinke ist ein Schlüsselloch für einen richtig großen Schlüssel. Als Connor sich bückt, um hindurchzuschauen, muss er enttäuscht feststellen, dass von der Gegenseite ein Schlüssel steckt.

Die Tür ist in den Türsturz eingepasst, es lässt sich also nicht abschätzen, wie dick sie ist, oder ob es auf der Innenseite noch zusätzliche Riegel gibt.

Der Cavalliere dreht sich zu seinen Begleitern um, um zu sehen, wie die Dinge bei ihnen laufen.

Die Doppeltür ist immer noch geschlossen. Cassjarella und Connor denken nach, schauen einander an, sagen aber nichts.

Fragend zieht Randirion die Augenbrauen hoch, räuspert sich leise und deutet auf den offengelegten Gang.

Cassjarella schaut den Oberst ebenfalls fragend an und wartet.

Der zuckt mit den Schultern. Die Tür ist verschlossen.

Der Oberst hat gar nicht gemerkt, dass es um die andere Tür ging.

Da Randirion nicht losgestürmt ist, geht Connor einfach davon aus, dass von der zweiten Tür keine akute Gefahr droht und daher im Moment keine weitere Beachtung verdient.

Cassjarella räuspert sich vernehmlich. Wenn Connor schon die Führung übernimmt, dann soll es jetzt auch endlich eine Entscheidung treffen. Als wenn ihn jemals eine verschlossene Tür aufgehalten hätte.

Wenn sie jetzt wieder die Führung an sich reißen würde, dann wäre der Oberst in ihren Augen bloßgestellt.

Die Aufmerksamkeit suchende Geräuschbildung der Geweihten ist Connor natürlich nicht entgangen. Erneut sieht er sich in dem Raum um, ob nicht etwas Hilfreiches für die gewaltsame Öffnung der Tür zur Hand ist.

Beim genauen Betrachten der Doppeltür wird ihm klar, dass sie zu den Helden hin aufgehen muss, da auf dieser Seite die Fuge zwischen den beiden Türhälften verblendet ist. Das einzige Hilfsmittel für eine gewaltsame Öffnung, das Connor ins Auge fällt, ist Melachaths Kriegshammer.

Er zieht ihn und malträtiert damit das Schloss.

Es tut einen mächtigen Krach. Nach dem 1. Schlag gibt die Tür nicht vollständig nach, aber die Tür wird nicht mehr lange durchhalten. Jetzt heiß es für die anderen vier sich zu positionieren.

Cassjarella tritt etwas zurück, denn wenn die Türen nach innen aufgehen, dann will sie nicht im Weg sein. Dann wartet sie darauf, dass die Türflügel aufspringen, um durch den rechten Flügel in den Raum zu stürmen.

Ein Stück hinter der Geweihten bezieht Randirion Stellung, Rapier und Linkhand gezogen.

So wird der Apotheker darauf gefasst sein, dass jemand kommt. Und wenn er nicht flüchtet, wird er irgendetwas zaubern, denkt sich Firutin. Nun ja, da müssen sie eben auf die Götter vertrauen und möglichst schnell sein.

Er hält seinen Streitkolben in der Hand und bleibt hinter den erfahrenen Kämpfern.

Der Krieger verzieht bei dem Lärm ein wenig das Gesicht. Nun ja, ohne geht es schließlich nicht.

So nimmt er - nicht zuletzt wegen der Enge hier unten - mit dem Kurzschwert in der Hand gegenüber von Cassjarella Aufstellung neben der Tür. Er ist bereit, sich sofort zu ducken und auf jeden erkennbaren Feind zu stürmen.

Nach drei Schlägen mit Melachaths schwerem Kriegshammer gibt die Doppeltür nach. Als er die Flügel ganz aufdrückt, spritzt aus dem Türsturz eine Flüssigkeit auf ihn. Sie brennt! Säure! Auch sein Waffenrock wird angefressen.

Connor springt zurück, als die Säure spritzt, um nichts ab zu bekommen.

Hinter der Tür ist ein großer, hell erleuchteter quadratischer Raum (6 x 6 Schritt), dessen Decke von vier Säulen getragen wird. In der Südostecke ist ein Bereich (2 x 4 Schritt) durch eine Mauer abgetrennt sind. In der Mauer befindet sich eine Tür.

Ein paar Gerätschaften aus Glas, Keramik, Stahl und Messing sind auf einem Tisch an der Ostwand angeordnet. Die meisten stehen aber auf dem Boden herum. In der Mitte des Raums steht ein mit Säcken, Krügen, Phiolen, Pergamentrollen, Büchern vollgepackter Tisch. In der Südostecke ist noch ein Schrank mit offenstehenden Türen.

An der Westwand stehen ein großer Ofen mit zweiflügliger Tür, links und rechts zwei Kohlebecken. Die Ofentür steht offen, und das Feuer darin brennt kräftig.

Und dann sind da noch vier Personen, die alle zum Eingang schauen.

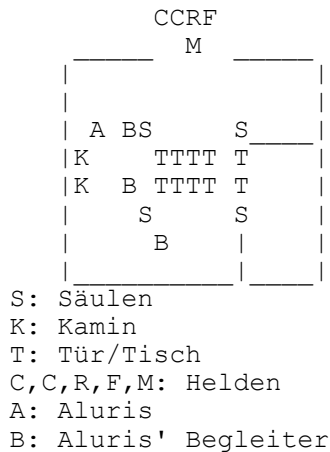
Ganz rechts, am dichtesten beim Kamin, das ist der Wahnsinnige vom Landhaus. Mit etwas Mühe kann man eine gewisse Ähnlichkeit mit dem Apotheker

Aluris erkennen. In seiner rechten Hand trägt er einen Dolch.

Neben ihm, fast von der Säule verdeckt, steht ein junger Mann in Krötenhaut mit einem Säbel in der Hand. Seine Haltung deutet an, das er mit dem Säbel umgehen kann.

Als der Weg frei ist, setzt Connor sich plötzlich in Bewegung: Rasch ist er durch die Tür hindurch und greift sofort den Säbelträger an.

Hinter dem Tisch warten noch zwei vierschrötige Typen, die mit Schwertern bewaffnet sind.



Cassjarella versucht sich an Aluris und dem Säbelträger vorbei einem der beiden hinteren zuzuwenden.

Aluris versucht zuzustechen.

Der Angriff wird von der Geweihten, die den hinteren Schwertträger fixiert hat ignoriert. Was kann ein Irrer mit einem Dolch schon anrichten.

Der wahnsinnige Apotheker ist überraschend behände mit seinem Dolch und sein Stoß durchdringt sogar Cassjarellas Rüstung, aber zusätzlich zum Schmerz der Verletzung ist da mehr, eine Schärfe, die nur eins bedeuten kann: Der Dolch ist vergiftet.

'Oh, Herrin was lässt Du Deiner treuen Diener ange-deihen?' fragt die Geweihte in Gedanken, als sie spürt, dass es kein normaler Stich war.

Das der alte Mann mit Gift kämpft, macht ihn in den Augen der Rondrageweihten noch unwürdiger. Sollen sich die anderen um ihn kümmern, Cassjarella strebt weiter auf den Schwertkämpfer zu.

Diesen attackiert sie mit voller Wucht und legt alles darauf aus den Kampf zu beenden bevor das Gift in ihrem Körper zu viel Schaden anrichtet.

Randirion folgt ihr sogleich und nimmt sich den doch merklich veränderten Apothekarius vor.

Er hat gesehen, wie Aluris seinen Dolch benutzt hat, aber was jetzt passiert, überrascht Randirion völlig. Bevor Randirion ihn erreichen kann, reißt der Wahnsinnige seinen Dolch hoch, zeigt auf ihn und ruft "Fulminictus Donnerkeil".

"Für Boron!" Firutin folgt Randirion zu Aluris. Wenn der Apotheker unschädlich gemacht ist, werden seine Schergen aufgeben, hofft er.

Erschreckt muss Firutin feststellen, wie sich Aluris als Magus entpuppt. Randirion fällt aber nicht, sondern beginnt einen wilden Ausfall. Da würde Firutin nur im Weg stehen. Und Connor hat sein Tuzakmesser gezogen. da hält man sich auch besser nicht in der Nähe auf. Allerdings ist Lauriel zu dem einen Schergen durchgebrochen. Auf den ersten Blick ergeben sich jetzt für Firutin zwei Möglichkeiten:

Kurz abwarten, ob einer der Gefährten in der Nähe Hilfe braucht oder andersherum um den Tisch, um den zweiten Schergen von hinten anzugreifen.

Melachath ist für den Moment noch damit beschäftigt, die Säure abzuschütteln.

Der Cavalliere stößt einen Schrei aus, seine linke Hand fährt mit dem Handrücken zur Stirn seines Kopfes. Ein grausamer Schmerz wütet in seinem Hirn, droht ihn zu übermannen und der Ohnmacht nahezubringen ... doch hält ihn seine eiserne Selbstbeherrschung und Disziplin auf den Beinen. Die Worte seines Sergeant fallen ihm ein, doch nun verlangt es die Situation, auf einen Armbrustbolzen zu verzichten und den Stil des Zauberers mit dem blanken Stahl einer Klinge ernsthaft zu ruinieren ...

Als Connor den Schrei vernimmt, hat er sogar kurz Gelegenheit, einen Blick zu Randirion zu werfen. Sein Gegner fordert ihn nicht wirklich und einen Treffer hat er auch schon gelandet.

Der Gegenangriff geht fehl.

'Da läuft etwas schief!' schießt ihm durch den Kopf. "Genug jetzt!" brüllt er, springt zurück um etwas Distanz zwischen sich und den Burschen zu bekommen, lässt gleichzeitig das Kurzschwert fallen und zieht das Tuzakmesser.

Der Bursche hat daraufhin die Möglichkeit, Connor ohne Abwehr- oder Ausweichmöglichkeit anzugreifen und trifft ihn. Aber der Schlag ist nicht stark genug und prallt an dem Ringelpanzer des Oberst wirkungslos ab.

Er greift Aluris mit einem Ausfall an, in den er sowohl Finten als auch gezielte Attacken einfließen lässt.

Der harten Attacke der Geweihten kann der Schwertkämpfer nicht ausweichen und muss einen schweren Treffer in sein rechtes Bein hinnehmen.

Dann geht der Kampf hin und her ohne das einer der Gegner einen Treffer anbringen kann. Erst als der zweite Schwertkämpfer eingreift, erhält Cassi einen leichten Kopftreffer.

Der Kampf findet auf einer recht großen freien Fläche jenseits des großen Arbeitstisches statt, so das die drei Kämpfer sich auf ihren Kampf konzentrieren können

und nicht auf Reagenzien und Fläschchen achten müssen.

Ganz unehrenhaft greift der Aranier den nächstbesten Gegner an.

Dann hat Connor seine favorisierte Waffe gezogen. Ein Glänzen tritt in seine Augen und ein fast wölfisches Grinsen tritt auf sein Gesicht. Der erste Streich sitzt unmittelbar, kann von dem Burschen auch nicht pariert werden und schneidet ihm eine klaffende Wunde quer über die Brust. Durch die Wunde behindert oder den Schmerz geblendet trifft der nächste Angriff des Burschen nicht.

Der Kampf zwischen Connor und dem Burschen wogt jetzt hin und her, keiner der beiden kann einen entscheidenden Schlag anbringen. Auch wenn der Oberst mit einem - zumindest für jeden Beobachter - überraschenden Rückhandzug das Schwert in Kopfhöhe sausen lässt, kann sein Gegner scheinbar mühelos die Waffe ablenken.

Dabei kommt der Bursche aber leicht in Rücklage, tritt zurück und stolpert über im Weg stehendes Tischbein. Glücklicherweise gelingt es beiden dabei, das Umwerfen von einem der gefährlich aussehenden Utensilien zu verhindern.

Die Kopfschmerzen machen den Cavalliere schier rasend. Seine erste Attacke mit dem Rapier ist für Aluris nicht parierbar, die Klinge des jungen Adligen schneidet tief in das rechte Bein des verkappten Magiers.

Beiden Kämpfern gelingt es, die herumstehenden Gerätschaften nicht zu tangieren.

Bei seinem nächsten Angriff schlägt Randirion eine Finte, die von Aluris nicht pariert werden kann, der der Cavalliere jedoch eine gezielte Attacke folgen lässt, welche Aluris zu seinem Glück mit einer gelungenen Parade begegnen kann.

Dieser verfehlt den Angriff stachelt den jungen Adligen nur zusätzlich an, mit einem schnellen Schritt nach vorn gelingt ihm eine glückliche Attacke, bei der er mit seinem Rapier vorstößt. Diesem Angriff kann Aluris nichts entgegensetzen und so durchbohrt die schmale Klinge schmerzhaft dessen linken Arm.

Durch Randirions ungestümen Vorstoß wird Aluris aus dem Gleichgewicht gebracht und der Cavalliere leicht mitgerissen. Ein Glaskolben zerbricht und Säurespritzer bedrohen die beiden Kämpfer. Randirion hat das Glück, keine Folgen davon zu tragen, doch der Alchimist wird von seinen eigenen Reagenzien getroffen.

Firutin kommt Cassjarella zur Hilfe, die sich sonst alleine zwei Gegnern gegenüber sehen würde.

Der Mann hat sich auch tatsächlich bereits der Geweihten zugewendet und ihr einen Streich versetzt. So kann er aber nicht Firutins Schlag mit dem Streitkol-

ben von der anderen Seite abwehren. Der Boroni trifft ihn hart.

Daraufhin lässt er von Cassjarella ab und schlägt nach Firutin. Noch hat er aber nicht die richtige Distanz gefunden und der Hieb geht knapp vorbei. Der Geweihte aber kontert sofort mit einem Rückhandschlag, der den linken Arm seines Gegners trifft. Er taumelt Richtung Tisch, fängt sich aber noch ab.

Da sich Firutin einen der Gegner angenommen hat, kümmert sich Cassjarella nur noch um den ersten Schwertkämpfer. Der Kampf tobt hin und her, die Schwerter schlagen aufeinander aber keiner der beiden kann einen Treffer landen. Die Geweihte über aber mächtigen Druck auf den Kämpfer aus, so dass dieser einen der Kolben umstößt und sich den linken Oberarm verbrennt.

Durch diese Ungeschicklichkeit abgelenkt, hat die Geweihte ein leichtes Spiel. Sie kann mit einem Gewaltschlag die unkonzentrierte Schwertführung des Gegners durchbrechen und bohrt ihm ihr gezacktes Barbarenschwert bis tief in die Brust. Der Gegner stößt ein leises Röcheln aus und sinkt tot zu Boden. Weil die Geweihte aber durch die Gewalt des Stoßes ihr Schwert nicht mehr so schnell aus dem Körper des Kämpfers ziehen kann, stößt sie nun ebenfalls gegen den heißen Kolben und verbrennt sich - zum Glück nur leicht - ihren Schwertarm.

Nachdem sie das Schwert nun aus dem Leichnam gezogen hat, schaut sie sich um, ob einer der Gefährten in seinem Kampf ihre Unterstützung benötigt.

Melachath hat abgewartet, als Connors Gegner zurück stolpert, ergibt sich die Chance für eine unparierbare Attacke, die sich der Aranier nicht nehmen lässt. Dann springt er zurück, um nicht unliebsame Bekanntschaft mit Connors Tuzakmesser zu machen.

Aluris hat eine schier übermächtige Selbstbeherrschung und fällt nicht, daher setzt der Cavalliere seine Attacke-Serie mit einer Finte fort, der er einen gezielten Angriff folgen lässt.

Dieser misslingt ihm jedoch gründlich, was dem Alchimisten die Möglichkeit eines Gegenangriffs erlaubt.

Aluris stößt mit seinem Dolch vor, der Angriff kann jedoch von Randirion mit seinem Linkhand pariert werden.

Da der Aranier aufgrund seines Angriffs so dicht steht, führt Connor den Schlag nicht aus. Als die Bahn wieder frei ist, täuscht er an, rechts an dem Aranier vorbei zu den anderen Gegnern vorzustößen, zieht aber im letzten Moment mit einem Doppelrückhandstreich dem Burschen das Tuzakmesser schräg von unten gegen die Hüfte aufwärts.

Dieser überraschenden guten Attacke hat der Gegner Connor nichts mehr entgegen zu setzen und bricht zusammen.

Ohne zu zögern umrundet Connor daraufhin den Tisch links von ihm und schaut, wie weit Firutin mittlerweile hier gekommen ist.

Nachdem Connors Gegner erschlagen auf dem Boden liegt und Connor sich in Bewegung um den Tisch herum gesetzt hat, bleibt hier vorn mehr Platz für Melachath, Randirion beizustehen. Sein gewaltiger Schlag geht leider fehl, aber er gibt Randirion ein wenig Luft zu handeln.

Nun hat der zweite Schwertkämpfer sich zurecht gestellt und greift Firutin ernsthafter an, der es aber schafft, den Schwerthieb mit dem Streitkolben abzufangen. Zu mehr als einem halbherzigen Gegenschlag reicht es für ihn aber dann nicht, und der geht so auch am Körper des Schergen vorbei. Auch die nächsten beiden Schläge der Kämpfer finden kein Ziel. Dann gelingt dem Schwertkämpfer wieder eine bessere Attacke, die Firutin diesmal nicht aufhalten kann. Blut quillt aus einer Wunde am linken Unterarm. Grimmig führt nun auch der Bori einen guten Streich, doch sein Gegner pariert ohne Schwierigkeiten. Der Kampf scheint ausgeglichen.

Aber jetzt hat Cassjarella ihren Gegner überwunden und Connor ist heran.

Ohne viel Schnickschnack holt der Krieger einfach mit dem Tuzakmesser aus und zielt mit einem mächtigen Schlag direkt auf den Schulteransatz des Schergen.

'Das war wieder ein Schlag, der Dich von der Leuin entfernt, Connor Sturmfels!' denkt Cassjarella ob des unehrenhaften Angriffs. Mit dem Ergebnis als solchem ist sie allerdings zufrieden.

Der Mann ist mit Firutin beschäftigt und kann dem Hieb nicht entgehen Und er kann die Wirkung des Hiebes auch nicht kompensieren. Die Augen des Schergen verdrehen sich, und er bricht bewusstlos zusammen.

Es wird etwas ruhiger im Keller, denn nur noch an einer Stelle wogt der Kampf.

Cassjarella bereitet sich vor für Randirion in den Kampf einzusteigen falls dieser signalisieren sollte, dass er mit dem Gegner nicht fertig wird. Ansonsten wartet sie den Zweikampf ab.

Nachdem sein Gegner zusammengebrochen ist und keine weitere Kampfhandlung mehr erforderlich scheint, steckt Connor rasch das Tuzakmesser weg und sammelt sein Kurzschwert auf.

Und die Chance des schlachten Angriffs nutzt der Cavalliere auch. Er stößt mit seinem Rapier vor, Aluris gelingt es nicht, den Angriff zu parieren. Die Klinge

bohrt sich ungehindert in den Waffenarm des Alchimisten und verletzt ihn schmerzhaft.

Als Folge des ungestümen Angriffs des Cavalliere reißt dieser einen heißen Kolben um und verletzt sich leicht an dem Gefäß, welches den Alchimisten ausweichen lässt.

Aluris, dem man nun doch die Auswirkungen seiner Verletzungen anmerkt, misslingt seine nächste Attacke gründlich, er stolpert und reißt einen weiteren Kolben mit einer brennbaren Flüssigkeit um.

Was viel schlimmer ist: Es gibt einen heftigen Knall, als eine gewaltige Stichflamme entsteht.

Aluris stößt einen Schrei aus und bricht zusammen.

Und auch Randirion kann der hochschießenden Flamme nicht entgehen, er wankt stöhnend zurück, die Arme schützend vor sein Gesicht geschlagen.

Und die Stichflamme verlischt nicht, sondern ein Brand entsteht. Jetzt hilft im Moment nur noch eines Flucht!

Der Cavalliere taumelt, findet erst wieder Halt, als sein Rückzug von einer Wand ihn seinem Rücken beendet wird.

Als der Cavalliere fast zusammenbricht, stürzt Connor herbei und greift dem Kampfgefährten unter die Arme, um ihn zu stützen. Der Apotheker ist keine Gefahr mehr, aber das Feuer! So schleift der Krieger unterstützt von Melachath ihn erst mit, dann trägt er ihn fast mehr, als dass er ihn stützt, um so schnell wie möglich diesen Ort zu verlassen.

Einen Bewusstlosen einfach so in den Flammen liegen zu lassen, und sei es selbst der größte Schurken, das entspricht nicht Cassi Ehrempfinden und so greift sie bei ihrer Flucht aus dem Raum nach Aluris' Kragen und zieht den Apotheker hinter sich her.

Als Cassjarella im Vorraum ankommt und den Apotheker ablegt, stellt sie fest, dass der Mann tot ist.

Firutin zieht rasch seinen Dolch. "Herr Bori, sei seiner Seele gnädig", murmelt er und tötet den von Connors Schlag schwer verwundeten Schergen mit einem Stich ins Herz.

Dann beeilt er sich, im Bogen um das Feuer herum zur Tür zu kommen.

Es zieht im Vorraum. Das Feuer holt sich offensichtlich von hier seine Luft.

Der Bori schließt die Tür hinter sich, so gut das noch geht. Jetzt sollte man rasch nach oben und die Falltür auch schließen.

Derweil zieht Cassi die Tür zu dem Gang auf der anderen Seite zu. Dann winkt sie Connor, dass sie beide den Apotheker mit nach oben tragen.

Sichtlich erschöpft lehnt sich Randirion an eine Wand des schmalen Raumes. Er lässt Linkhand und Rapier

in ihre Lederscheiden gleiten und betrachtet den Schaden, den die Flamme angerichtet hat. "Zut!" flucht er leise, die Brandwunden an Händen und Gesicht schmerzen, Wams und Ärmelrock tragen Schmauchspuren. 'Dieser alchemistische Hokuspokus hat mir meine Kleidung ruiniert!' denkt er stöhnend, setzt sich dann jedoch seinen Gefährten folgend in Bewegung. 'Nur noch die Treppe hinauf, und denn den Schacht hoch, es wird zu schaffen sein' denkt er grimmig und stöhnt erneut leise auf. Diese Schmerzen in seinem Schädel! Schier nicht auszuhalten ...

Ein paar Schritte, dann beginnt er zu taumeln. Alles dreht sich um ihn und er sackt auf die Knie. Schwärze zieht vor sein Blickfeld und dann ... der Körper des Cavallieres sinkt zu Boden.

Noch bevor er unten ankommt, packen Connors kräftige Hände wieder fester zu und als er die Bewusstlosigkeit Randirions feststellt, schultert er den Gefährten kurzerhand und schleppt ihn keuchend die Treppe hinauf und dann weiter bis in den Garten in vorläufige Sicherheit.

Dort angekommen legt er Randirion vorsichtig ab und eilt zurück zu den anderen, um gegebenenfalls erneut zu helfen.

Als Cassjarella merkt, wie schlecht es Randirion geht, lässt sie augenblicklich Aluris los. Ein Gefährte aus der Gefahr zu retten ist doch wichtiger als einen Verbrecher.

Sie eilt hinter Connor her die Treppe hoch. Sie spürt bei der Aufregung wieder, wie das Blut in der Halswunde pocht ...

Firutin prüft, ob Aluris noch lebt. Da das nicht der Fall ist, bedeutet er Melachath, mit anzupacken, um die Leiche nach oben zu bringen.

Schweigend hilft der Aranier mit.

So sind schließlich alle oben hinter dem Haus.

Die vier Helden, die noch stehen können, schauen einander und den bewusstlosen Randirion an. Wenigstens atmet der Liebfelder ruhig, aber die Brandwunden sehen nicht gut aus, und dann ist er ja auch noch von einem Fulminictus getroffen worden. Melachath sieht nicht viel besser aus. Die meisten sichtbaren Hautstellen sind von der Säurefalle angegriffen, teilweise nur gerötet, teilweise haben sich aber auch Pusteln gebildet.

Bei Cassjarella beginnt zusätzlich zu ihrer Halswunde die Dolchwunde zu zu ziehen und zu pochen.

Als das Gift sie zu übermannen droht, bemüht sich die Geweihte ihre Schwäche nach außen zu verbergen. Es gelingt ihr dank der eisernen Disziplin die den Geweihten der Rondra anezogen ist auch recht gut, nur jemand der sie länger kennt wie Connor dürfte einige Auffälligkeiten und Unterschiede zu ihrem normalen Verhalten bemerken.

Ihr Beine zittern stark und ihr Gang wirkt recht unsicher, mit jedem Quäntchen ihrer Lebensenergie, die ihr durch das Gift genommen wird, wird das Pochen und der Schmerz in ihrer Kehle stärker.

Am liebsten möchte sie den Kopf zurück legen und den Mond an heulen.

Bei Firutin hat die Wunde am Unterarm noch nicht aufgehört zu bluten. Jetzt, da er endlich etwas Zeit hat, schaut er sich nach etwas um, mit dem er sie notdürftig verbinden könnte.

Nein. Es reicht wirklich. Die Werwölfe sind nicht mehr und der Schuldige dahinter auch nicht. Die Götter waren mit den Helden!

Der Boroni hat auch keinen Bedarf mehr, das Gebäude weiter zu durchsuchen. Sobald sein Arm versorgt ist, deutet er stumm in Richtung Ausgang.

Cassi nickt zustimmend.

AUFRÄUMARBEITEN

Kurz nachdem die Helden das Haus über den Hinterausgang verlassen haben, erscheint die Stadtgarde. Die Garde (fünf Gardisten und ein Weibel) fordert die Helden freundlich, aber bestimmt auf, ihnen zur Wache zu folgen. Da das Feuer sich im Haus offensichtlich nicht ausgebreitet hat, gibt es von Seiten der Helden auch keinen Grund, der Aufforderung nicht nachzukommen. Die Waffen werden den Helden gelassen, und glücklicherweise erlangt Randirion auch wieder das Bewusstsein.

In der Wache werden die Helden dem Oberst der Stadtgarde gegenübergestellt, dem sie die Gründe für ihr Verhalten erklären müssen. Da alle Indizien gegen Aluris sprechen, werden die Helden noch am Nachmittag freigelassen.

Am nächsten Morgen belohnt sie Bürgermeister Gilbrand Herxen für ihre Taten: Für die Klärung der Werwolf-Morde erhalten sie die versprochenen 250 Dukaten, also 50 Dukaten pro Person. Außerdem erhalten sie einen gravierten Ehrensäbel der Garde und eine Urkunde, die ihnen zukünftig freies Geleit durch den Zoll in Winhall gewährt.

Firutin spendet einen kleinen Teil der Belohnung an Praios, einen etwas größeren Teil an Rondra und einen sehr großen Teil an Boron. Vom Rest kauft er sich noch etwas Kleidung zum Wechseln. Mit dem Säbel kann er nichts anfangen, daher überlässt er ihn ebenfalls der Rondrakirche.

Das Geld und den Säbel stiftet Cassi ebenfalls für den Ausbau und die Pflege der kleinen Rondrakapelle in der Kriegerschule. Meistens finden ihre Gefährten sie dort auch betend und meditierend, aber Rondra hat sich der stummen Geweihten verschlossen.

Auch die Heilkundigen vor Ort und selbst der Perainegeweichte waren nur in der Lage die Folgen des Giftanschlags zu mildern und so hört Cassjarella Golaris Schwingen nur in der Ferne rauschen. Aber richtig erholen tut sie sich nicht.

Die genaue Durchsuchung des Hauses des Apothekers übernimmt ein Trupp Bannstrahler und der Aufsicht der Geweihten des Praios, und in den Monaten danach wabert die Stadt von Gerüchten. So soll in einer verborgenen Kammer unter dem Haus ein mumifizierter Drache gefunden worden sein.

Firutin würde es nicht wundern. Diesem Apotheker war alles zuzutrauen.

Am Abend in der *Grenzwacht* wirkt Melachath sehr geistesabwesend. Er beteiligt sich an keinem Gespräch und sein Blick schweift unablässig in die Ferne.

Manchmal murmelt er etwas vor sich hin. Am nächsten Morgen ist der Aranier schon früh mit seinem ge-

samen Hab und Gut verschwunden. Nur eine rote Rose lässt er zurück.

<<>>

Bei Randirion ist nicht an Abreise zu denken. Er muss sich erst einmal erholen. Eine volle Woche verbringt er in der *Grenzwacht* unter der traviagefälligen Pflege von Mirona Arkenfels.

Nur mit größter Selbstbeherrschung hat der Cavalliere die Befragung durch den Oberst der Stadtgarde und die Ehrungen tags darauf über sich ergehen lassen können, danach hat er sein Bett nicht mehr verlassen. Die starken Schmerzen im Kopf und die nässenden Brandwunden, die er davon getragen hat, zwingen ihn, sich zu schonen und dankbar nimmt er die Pflege der Frau Arkenfels und seines Gefährten Firutin an, von dem er auch erfährt, dass Melachath ohne Abschied verschwunden ist. Cassjarella wünscht er alles Gute für ihre hoffentlich baldige Genesung und verabschiedet sich freundschaftlich von ihr und Connor. Eigentlich hatte er noch etwas von der Rondrageweihten erwartet, aber sie scheint über ihren Zustand ihre Forderung an ihn wohl vergessen zu haben.

So verbringt er die nächsten Tage mit viel Schlaf und kommt langsam wieder zu Kräften, die Verbrennungen heilen gut und es bleiben nur geringe Spuren zurück.

<<>>

Eines Abends kommt Thimorn Perensen, der Perainegeweichte, aufgelöst in die *Grenzwacht*: "Ritterin, ich glaube ich habe die Lösung: In den Büchern der Mildtätigen habe ich vom Honinger Tiegel gelesen. Wenn Ihr in Honingen zum Hüter der Saat geht, dann bittet ihn Euch aus dem Tiegel zu speisen. Die Kraft der Herrin des Lebens sollte Euch von Eurem Fluche befreien.

Und Honingen solltet Ihr auch in Eurem geschwächten Zustand ohne Probleme erreichen können. Vielleicht begleitet Euch auf einer der Herren?"

"Danke, Freund!" schreibt Cassjarella mit zittriger Hand auf ein Pergamentstück. Sie hat sich schon damit abgefunden, alle ihre Äußerungen aufzuschreiben. 'Ich werde mich gleich Morgen nach Honingen aufmachen.

Mögen uns die Störchin und die Leuin bestehen!"

Sie blickt fragend zu Connor. Im Gegensatz zu ihrer früheren Einstellung wäre sie froh, wenn er mit ihr reisen könnte. Auch wenn sie seinen götterlästerlichen Reden nicht widersprechen kann. Der nächste Vollmond ist nicht mehr weit weg und sie spürt mit jedem Tag an dem der Mond wieder zunimmt, dass ihr Hals

stärker und stärker pocht und der Gedanke den vollen Mond anzuheulen ihr als wichtigstes Ziel erscheint. Der zweite Traum, der sie immer wieder durchfährt, lässt sie beim Blick auf Connor schauernd zusammenzucken: Sie träumt in den letzten Nächten davon, dass sie durch einen vom Vollmond beschienenen Wald läuft. Sie kommt an eine Lichtung auf der ein Mann steht. Obwohl er mit dem Rücken zu ihr steht, ist er an der Farbe der Kleidung und am Tuzakmesser eindeutig als Connor zu identifizieren. Sie läuft lautlos mit großen Schritten auf ihn zu. Im letzten Moment muss es sie aber gehört haben, denn er dreht sich um. Aber damit ist seine Kehle in die Reichweite ihrer langen Fangzähne gekommen, sie beißt zu. Das warme Blut, das aus der Schlagader in ihren Hals pulsiert, schmeckt so gut!

Ob Connor ihren Blick richtig deutet oder nicht, kann die Geweihte nicht sagen. Aber die Ausführungen Thimorns lassen keinen Zweifel an dem Ziel der Reise. Natürlich wird er sie begleiten und sie mit seinem Leben beschützen oder - wenn es denn zum Äußerten kommt - auch die Gegend vor einem neuen Werwolf bewahren.

Aufmunternd nickt der Krieger und zwinkert Cassjarella mit einem Auge neckisch zu. Seine Kommunikation mit der Geweihten beschränkt sich seit ihrer Rückkehr ausnahmslos auf eine nonverbale Ebene.

So ist es zwischen den beiden beschlossene Sache. Am nächsten Morgen verabschieden sie sich von den beiden letzten Gefährten und setzen sich auf ihren Pferden auf dem Treidelpfad entlang der Tommel nach Honingen in Bewegung. Für die Strecke, die unter normalen Umständen in gut drei Tagen zurückzulegen ist, brauchen die beiden doppelt so lange.

Aber schließlich kommen sie in Honingen an.

Cassjarellas Stimmung wurde von Tag zu Tag düsterer, aber ihr immer schlechter werdender Gesundheitszustand ließ keine längeren Etappen zu. Der nächste Vollmond wird in zwei Tagen am Himmel stehen, aber jetzt - so hoffen beide - sind sie in Sicherheit. Am nächsten Morgen machen sie sich beide gründlich gewaschen und in vollem Ornat auf, um beim Hüter der Saat Agalmir Baryll, dem Vorsteher des Perainetempels in Honingen, vorzusprechen. Nachdem sie die Geschichte mehreren Akoluthen und Geweihten erzählt haben, werden sie dann endlich vorgelassen.

Connor schildert für die stumme Geweihte den Vorfall und Cassi zeigt die sich immer wieder öffnende Bisswunde am Hals. Nach kurzem Überlegen bestätigt er die Untersuchungen seiner Brüder in Winhall: Cassi hat Lykanthropie.

Und Agalmir ist sich sicher, dass mit Hilfe des Honinger Tiegels die Krankheit noch vollständig geheilt werden kann. Schließlich ist noch kein Monat seit

dem Biss vergangen und die Lykanthropie aktiv geworden.

Er klatscht in die Hände und einige jüngere Geweihte erscheinen.

"Bring die Ritterin in das Hospiz und bereite den Tiegel", weist der Hüter der Saat an. "Wir haben einen Notfall, der keinen Aufschub duldet!"

Dann wendet er sich an Connor: "Ihr könnt für die Ritterin im Moment nicht mehr tun als die Zwölfe um eine glückliche Heilung zu bitten. Wir werden jetzt mit der Behandlung beginnen, dabei werden wir Eure Hilfe aber nicht mehr benötigen. Daher wäre es das Beste, wenn Ihr wieder in Eure Unterkunft zurückkehrt."

Nach einem Blick zu Cassi fährt er fort: "Und es wäre schön, wenn Ihr die Ritterin davon überzeugen könntet, dass in den Hallen der Heilung keine Gefahren drohen und Sie Euch doch Ihre Waffen anvertrauen kann."

Cassjarella schaut zornig den Hüter der Saat an, lässt sich dann aber doch Connor die Waffen abnehmen.

"Das Kettenhemd werden wir ebenfalls in Eure Unterkunft schicken", fügt Agalmir hinzu.

'Keine Sorge.' sagt Connors Blick. 'Ich passe gut darauf auf.' Ehe der Krieger sich abwendet drückt er dem Priester erst dankend die Hand und der überraschten Cassjarella anschließend einen Kuss auf die Wange. 'Wir sehen uns gesund wieder!' drücken seine Augen aus und sprechen ihr Mut zu. Dann wendet er sich rasch ab und kehrt - wie empfohlen - in die Herberge zurück.

Als Connor gegangen ist, bittet er Cassjarella ihm zu folgen. Agalmir führt die Geweihte in eine kleine Zelle des neben dem Tempel errichteten Hospiz und bitte sie sich in der Zelle ihrer Kleidung zu entledigen und dann im bereitliegenden Leinenhemd im Tempel wieder im Tempel zu erscheinen.

Cassi tut wie aufgetragen und so steht sie dann einige Zeit später barfuß nur im Hemd im Tempel. Ihre schwarzen Locken bilden einen starken Kontrast zu ihrem bleichen Gesicht und dem hellen Hemd. Die Arme, die aus dem kurzärmeligen Hemd hervorschauen, sind mit Narben und Spuren vieler Wunden bedeckt. Ihre dunklen Augen funkeln in einer Mischung aus Furcht und Trotz. Agalmir führt die Geweihte vor den Altar um den schon ein gutes Dutzend grün gekleideter Geweihter versammelt ist. Auf dem Altar steht ein unscheinbarer kleiner Honigtopf.

Unter dem monotonen Gesang der Priester lässt Agalmir Cassjarella vor dem Altar niederknien, segnet die Kranke und nimmt etwas von dem Honig aus dem Topf. Damit reibt er die Wunde äußerlich vorsichtig ein. Dann bestreicht er eine Scheibe Brot, die auf dem Altar bereit liegt, mit dem Honig, segnet diese und

gibt sie Cassjarella zu essen. Alle anwesenden Perainegeweihte beenden ihren Gesang und konzentrieren sich auf die kniende Rondrageweihte. Agalmir legt ihr seine Hände auf den Kopf und in dieser meditativen Stimmung vergehen einige Minuten in Schweigen. Dann bittet der Hüter der Saat Cassjarella aufzustehen.

"Schwester, die Allheilende hat Deine Wunden gesehen und wird Dir helfen. Gehe jetzt zurück in Deine Zelle. Dort wird Dich der heilende Schlaf überkommen und Morgen bist Du gesund." Mit diesen Worten entlässt er Cassjarella. Die Geweihte kehrt in ihre Zelle zurück und wie angekündigt, fällt sie ein in einen tiefen, traumlosen Schlaf bis zum nächsten Tag.

Es ist spät am nächsten Tag als ein Bote des Peraintempels bei Connor in der Herberge erscheint. "Bitte, ehrwürdiger Herr, kommt sofort mit!" fordert er Connor auf.

Der Krieger hat die ganze Nacht nicht geschlafen. Und das sieht man ihm auch an. Er springt auf und treibt den Boten auf dem Rückweg zur Eile.

Der Bote führt Connor direkt zu Agalmir, der nervös hinter seinem Schreibtisch auf und ab geht. "Seid gegrüßt!" beginnt er sogleich als Connor den Raum betritt. "Es sind Komplikationen aufgetreten", beginnt er ohne Umschweife. "Keine Angst, die Ritterin lebt. Und auch die Lykanthropie ist geheilt, aber sie hat ihre Stimme nicht wiedergefunden.

Es ist ein Rätsel, der Tiegel hat bisher immer alle Krankheiten - und seien sie noch so schwer - geheilt. Wir haben sofort die Allheilende befragt, aber auch die Antworten der Göttin sind rätselhaft.

Anscheinend hat sich Rondra von der Ritterin abgewandt, einen anderen Grund außer dem Willen der Götter können wir nicht für diese fehlgeschlagene Handlung sehen. Wenn die Leuin der Störchin die Heilung untersagt hat, dann sind wir Menschen machtlos.

Nachdem wir die Diagnose der Ritterin mitgeteilt haben, sind wir gemeinsam überein gekommen, dass die Marchessa bis auf weiteres in unserem Kloster zu Gast sein wird.

Wenn Ihr noch ein paar Abschiedsworte mit ihr wechseln wollt, die Regeln des Klosters sind streng und Besuch ist nicht erlaubt."

Verstehend nickt Connor: "Danke." Mehr bringt er nicht hervor, seine Stimme klingt belegt. In der Cassjarella zugewiesenen Zelle fallen ihm auch nicht mehr Worte ein, die er der Geweihten sagen könnte.

Cassjarella sieht übernächtigt aus, aber die Wunde an ihrem Hals ist nur noch als zarte, helle Narbe zu sehen. Insgesamt zieht sie besser aus als am Vortag.

"Ich werde hier bleiben!" schreibt sie auf einen Zettel. "Sag nichts, mein Entschluss ist nicht zu ändern. Die Leuin wird mich eines Tage rufen - sie wird es sicher."

Die zitterige Schrift straft die Worte lügen. Der Glaube der Geweihte ist deutlich angeschlagen.

Nichts, so meint er, würde seine Gefühle zu ihr gut genug ausdrücken. So reicht er ihr die Hand und als sie sie ergreift, zieht er sie sanft, aber unnachgiebig an sich heran und umarmt sie.

Entgegen ihrer üblichen Art im Umgang mit Connor lässt sich Cassjarella das Umarmen gefallen.

Kurz wiegt er Cassjarella in den Armen, drückt ihren Kopf an seine Schulter, ehe er sich wieder von ihr löst und sie erneut küsst. Als er sie schließlich wieder auf Armeslänge von sich entfernt hält, kann die Geweihte eine einzelne Träne in seinem linken Auge erkennen. "Du weißt, wo Du mich findest." stellt er fest.

Dann wendet er sich zum Gehen.

Cassi schaut ihm hinterher, als er sich umgedreht hat, drückt sich auch die Geweihte eine Träne aus dem Augenwinkel. "Wir sehen uns wieder, Connor Sturmfels!"

<>>

Firutin erwartet Anweisungen des Hochgeweihten des Borontempels. Sollte dieser keine Aufgabe für ihn haben, plant er zwecks weiterer Anweisungen nach Punin zurück zu gehen.

Nach einer Woche, während der Firutin sich traviat und perainegefällig um Randirion gekümmert hat, ist noch keine Nachricht aus Punin gekommen.

So macht er sich wieder auf Richtung Punin. Er verabschiedet sich von Randirion und von den anderen Geweihten und nimmt einen ähnlichen Weg zurück wie auf dem Hinweg.

Der junge Adlige, der wieder auf dem Weg der Besserung ist, nimmt ein wenig betrübt Abschied von dem Boroni, der nun zum zweiten Mal sein Gefährte in einem Abenteuer gewesen ist. Vielleicht sieht man sich eines Tages ja wieder, wer weiß schon, welches Schicksal die Götter für sie vorgesehen haben.

Als Letzter in Winhall zurückgeblieben, beschäftigt sich Randirion die weiteren Tage seiner Genesung mit der Aufzeichnung der Erlebnisse und bittet Frau Arkenfels zudem, seine Kleidung bei einem Schneider ausbessern zu lassen, damit er wieder einen einigermaßen passablen Eindruck machen kann.

<>>

Dabei kommt Firutin natürlich auch in Honingen vorbei, und fragt im Tempel nach Cassjarella und ob die Heilung gelungen ist. Schweigend hört er von ihren Schwierigkeiten, macht sich aber seine eigenen Gedanken. Muss sich denn Rondra von ihr abgewendet haben? Kann es nicht auch sein, dass der Herr Bo-

ron ihr damit ein Zeichen geben will? Wenn die Diener Peraines ihr nicht helfen können, warum sollte Cassjarella hier bleiben?

Nachdem er so darüber nachgedacht hat, bittet er, die Geweihte besuchen zu dürfen. Er will ihr vorschlagen, mit ihm nach Punin zu kommen und dort im großen Tempel des Schweigsamen zu meditieren. Unter der Anleitung der Diener Bishdariels mag es sein, dass sich der Herr ihr deutlicher offenbart.

Die Geweihte freut sich ein bekanntes Gesicht zu erblicken und begrüßt Firutin höflich. Diesem fällt sofort die Veränderung der Geweihten auf: Statt wie früher immer in Rüstung und bewaffnet, hat die Geweihte nur einen schlichten Überwurf mit zwei kleinen aufgestickten roten Löwinnen an. Sie ist barfuß.

'Ich freue mich Euch zu sehen.' Ihre Handschrift wirkt fest und gradlinig. 'Geht es Euch gut?'

Firutin nickt und lächelt kurz. "Randirion auch", berichtet er von ihrem anderen Gefährten. Vorsichtig streckt er die Hand aus und berührt Cassjarellas Hals. "Und Ihr ..." Kurz sucht er nach Worten.

'Die Wunde ist geheilt ...'

"Schweigen ist von Boron", erklärt er dann. "Eures mag für Ihn sein." Der Geweihte sucht ihren Blick. "Kommt mit nach Punin", fordert er sie auf. "Dort werdet Ihr Ihm nahe sein."

Vehement schüttelt Cassjarella den Kopf. 'Nein, die Göttin will das ich hier auf ihren Ruf warte. Das meint auch der Hüter der Saat.'

<>>

Randirion fühlt sich zuerst noch nicht ganz reisefähig. Erst am 1. Boron, 6 Hal, macht er sich Richtung Ferdok auf, wo er beim Gestüt von Agrom Eslamsrieder nach dem Rechten schauen will. Und jetzt soll es schnell gehen, denn er will noch vor Wintereinbruch wieder in Havena sein. Celissa geht ihm einfach nicht aus dem Kopf.

Wie könnte sie auch? Nun, da ihn nichts mehr von den Gedanken an sie ablenken kann, schmerzt ihn der Verlust seiner Geliebten immer stärker, und auch die Angst um sie nimmt immer mehr zu.

Also Tommel aufwärts nach Honigen, von dort nach Gratenfels und dann über den Kosch. Dahinter ist es nicht weit bis Angbar und dann Ferdok am Großen Fluss.

Bei Eslamsrieder ist alles in bester Ordnung, Randirions Shadif-Stute ist bereits trächtig, und seiner treue Stute Sturmwolke scheint es richtig gut zu gehen.

Der Cavalliere ist höchst erfreut, seine Pferde in solch guter Verfassung zu sehen. Er dankt Eslamsrieder für die Sorge um die Tiere und präsentiert ihm seine neueste Errungenschaft, den Elenviner Vollbluthengst Sire, einen prächtigen Rappen, mit dem Randirion

sehr zufrieden ist und der ihn auch bis auf weiteres auf seinen Reisen begleiten soll, bis er wieder in seine Heimat, dem schönen Horasreich, zurückkehren kann, wohin er dann auch seine beiden anderen Pferde holen wird. So vereinbart er mit dem Züchter, dass seine beiden Stuten auf dem Gestüt bleiben und weiter der Zucht dienen sollen.

Jetzt heißt es aber Beeilung! Zurück über Kosch oder ein Flussschiff nach Havena, dann aber ohne Pferd? Und wenn über den Kosch, mit welchem Pferd, oder mit mehreren?

Ohne Pferd fühlt sich der Cavalliere nur wie ein halber Mann, und angesichts seiner bei Madame Isida zurückgelassenen Reisetaschen beschließt er, den Rückweg nach Havena mit Sire und dem Braunen anzutreten. Der Abschied von Eslamsrieder nach nur kurzem Aufenthalt auf dessen Anwesen fällt herzlich aus, und schon ist Randirion, mit Reiseproviant und ausreichend Pferdefutter für die Tiere versehen, wieder auf der Reise. Von Ferdok aus nimmt er den ihm bekannten Weg nach Angbar, über den Kosch nach Gratenfels, Honingen, Abilacht und dann geradewegs nach Havena.

Das hat er vor, aber die Götter wollen es anders. Ein Wintereinbruch macht den Pass über den Kosch früher als gewöhnlich unpassierbar, und so ist Randirion gezwungen, den Winter am Fuße der Koschberge zu verbringen. In Angbar nimmt er bis zum Ende des Winters Logis, ohne allerdings auf der faulen Haut zu liegen.

Angbar, die Eherne, Stadt des Handwerks und der Zünfte! Der Cavalliere hat sich kein biedereres Nest zum Überwintern vorstellen können als diese Stadt am Angbarer See, nicht weit vom Koschgebirge. Schon als er von Osten auf der Reichsstraße in die Stadt einreitet, schockieren ihn die vielen Bettler zwischen den Bäumen am Weg vor dem Tor, die stehend, kniend und liegend um milden Gaben bitten. Sie dauern ihn und so lässt er sich gemäß dem Duodecimo des Ehrenkodex nicht lumpen und wirft den Bedürftigen großzügig Heller und Kreuzer zu.

Sein Weg führt ihn ins Zentrum der Stadt, auf den Neumarkt, und dort nimmt er die erste Nacht Quartier im Haus Sirbensack, eine sehr empfehlenswerte, doch höchst kostspielige Adresse, wie er feststellen muss. Als er hört, dass sich eine baldige Weiterreise verbietet und er sich durch den frühen Wintereinbruch auf einen langen Aufenthalt einstellen muss, sucht er sich ein günstigeres Quartier, welches er in Heimeling findet, eine der "Gaststuben Aventuriens" am Derenrund im Zentrum des überwiegend von Zwergen bewohnten Stadtteils bietet ihm doch tatsächlich ein Ambiente fast wie im Lieblichen Feld, zumindest was die Speisen und Getränke angeht. Gerne berät er die das Haus führenden Wirtsleute auch über

die im Horasreich bevorzugten Geschmäcker bezüglich erlesener Weine und anderer Delikatessen, so dass diese die Illusion der Fremde in ihrem Haus noch verbessern können. Dort mietet er sich nun für die nächsten vier kalten und tristen Monate ein, denn im eher standesgemäßen Geritterhaus in Alt-Angbar, im Schatten der Zitadelle, gastiert nur der Koscher Adel, und für ihn als Fremden, zudem noch aus dem Horasreich, findet sich kein Platz.

Die ersten Tage und Wochen verreibt sich Randirion die Zeit mit der Erkundung seines unfreiwilligen Asyls, er durchstreift die engen und verwinkelten Gassen Alt-Angbars, das älteste, gut-bürgerliche Viertel der Stadt, gelegen auf drei Hügeln und umgeben von einer uralten Trutzmauer. Herbergen finden sich hier keine, bei Tage scheinen Fremde hier als Kunden gern gesehen, ansonsten legt man hier wohl Wert darauf, unter sich zu bleiben. Der Tempel der weisen Lehre, ein Hesindetempel aus Rohals Zeit, wird wohl in den bevorstehenden, dunklen Wintermonaten für ihn ein Ort der Gelehrsamkeit sein. Auch die hier gelegene Halle der Kämpfer wird ihn des öfteren sehen, in diesem schlichten Tempel der Rondra mit den beeindruckenden wuchtigen, unerschütterlich aufragenden Säulen bietet es sich an, seine Waffenkunde mit blanker Klinge zu trainieren, wenn es auch an geeigneten Gegnern mangelt, da die bevorzugte Waffe der Schwertbrüder und Novizen das Schwert ist. Der im Osten außerhalb der Stadtmauern gelegene Brodilsgrund, ein Imman-Spielfeld, gibt zu dieser Jahreszeit wenig Anreize für Besuche und Aufenthalte.

Nördlich anschließend an Alt-Angbar befindet sich Inglut, das Viertel der Handwerker, Essen und Schmiede, stets von Qualm und Rauch durchzogen und auch der Grund dafür, dass selbst in harten Wintern hier die Gassen und Plätze durch die nie abklingende Wärme meist schneefrei bleiben. Sehenswert hier ist der Platz des Feuers mit seinen acht basaltene Säulen, an deren Spitzen bei Tag und Nacht ein helles Feuer leuchtet, und die gewaltige, vierkantige Bundes säule steht, Wahrzeichen für den Bund auf Ewig zwischen den Menschen und Zwergen des Koschs. Den Tempel der Ewigen Flamme, das bedeutendste Ingerimmheiligtum Aventuriens, wird von Randirion aus Achtung vor dem Gott des Feuers, der Schmiedekunst und der Mechanik selbstverständlich während seines Aufenthalts in Angbar aufgesucht.

Das Zentrum der Stadt, der Neumarkt, hat er bereits bei seiner Ankunft kennengelernt, hier finden sich die wichtigsten Verwaltungsgebäude, einflussreiche Handelskontore und der Praiostempel, dem der junge Adlige ebenso wie dem hier gelegenen Phextempel des ehrbaren Handels einen Besuch abstattet. Im Handelskontor der Gebrüder Stippwitz kann er nicht umhin, ein exquisites Duftöl aus Khunchom zu erwerben,

ein Präsent für seine Herzdame, so er sie denn wieder sieht ...

Das von Neumarkt sich nach Westen und Südwesten erstreckende, ländliche Stadtteil Kruming als auch das südlich Neumarkts gelegene ärmliche Stadtteil Barschensee finden bei dem jungen Adligen wenig Gefallen, das Misstrauen seiner Bewohner ihm gegenüber ist wenig einladend für weitere Besuche.

Schnell wird dem Cavalliere das Wesen dieser von sattem Wohlstand und Geschäftigkeit geprägten Stadt deutlich, die auf den Durchreisenden zwar einen freundlichen, adretten und ordentlichen Eindruck macht, aber mit jenen, die länger als nur zur Warenschau oder ein paar Tage bleiben wollen, springen die Angbarer nicht immer so freundlich um, wie er feststellen muss.

Das Fürstenufer hingegen sucht er auch in den folgenden Wochen gelegentlich auf; auch wenn der Fürstengarten im Winter wenig Anreize zu Spaziergängen bietet, ist das Treiben auf dem zugefrorenen Ifirnsee eine willkommene Abwechslung, genauso wie die Besuche des Neuen Theaters, vorzugsweise die Darbietungen des vornehmlich lehrreichen Stoffs mit historischem Hintergrund der Blauen Mimen.

Das idyllische Stadtteil Heimeling, in dem er Quartier bezogen hat, vermittelt mit den Hügelhäusern und Gärten der ihnen namengebenden Hügelzwerge auch im tristen Winter eine behagliche, zufriedene Atmosphäre, auch wenn natürlich keine vergnüglichen Gartenfeste wie in den Nächten im Rahja- oder Praiosmond stattfinden können, von denen man ihm erzählt. Die Gastfreundschaft der Hügelzwerge ist dennoch sprichwörtlich.

Beeindruckt ist der Cavalliere von diesem Miteinander von Menschen und Zwergen, die das gesamte Stadtbild ausmachen, noch nie hat er so viele Angroschim an einem Ort versammelt gesehen. Dieses Miteinander prägt auch die Gestaltung der Ausstattungen der Gebäude, die für beiderlei Körpermaß eingerichtet sind.

Günstig gelegen ist für Randirion das Schützenfeld in diesem Stadtteil, auf dem sich die Bürgerliche Schützengilde zu regelmäßigen Schießübungen und Wettkämpfen mit der Armbrust trifft. Hier findet er sich ebenfalls regelmäßig ein, um mit seiner Balestrina zu trainieren, die natürlich von den gestandenen Armbrustschützen als Vogeljagdwaffe belächelt wird, ihre Mechanik und Randirions Schießkünste jedoch finden dann doch allgemeine Anerkennung.

Nördlich von Heimeling befindet sich das Stadtviertel Neue Bastey, ein überwiegendes Vergnügungsviertel, in dem sich der junge Adlige des öfteren bei Nachts aufhält, denn sind auch die Schänken Angbars ob der Angbarer Geselligkeit an allen Abenden gut gefüllt, so werden doch gegen Mitternacht in der Stadt die Zapf-

hähne zugekehrt und die Bürgersteige hochgeklappt. Im Torhaus, welches das Haus der rahjagefülligen Freuden beherbergt, entspannt er sich im warmen Wasser der hübschen Badestube und genießt die Gesellschaft der tulamidischen Tänzerin Sherija saba Basaban, die kaum ein Wort Garethi beherrscht und erfreut ist über die Unterhaltung durch den fließend Tulamida sprechenden horasischen Adligen. Zu ihnen gesellt sich auch gelegentlich der im Haus angestellte Halbelf Tarsinion Abendrot, dem nachgesagt wird, dass er seine Gunst suchende Kundschaft, Frauen wie Männer, im wahrsten Sinne des Wortes zu verzaubern versteht. In dieser Gesellschaft gelingt es dem einsamen jungen Mann, seine Sehnsucht und sein Verlangen nach seiner verschollenen Liebe wenigstens für einige Stunden zu vergessen. Wenn er hier seine grün-irisierenden Augen, das Erbe seiner halbelfischen Mutter, in seinem sorgfältig glattrasierten Gesicht schließt, den Kopf mit den langen schwarzen, im Nacken ordentlich zu einem Zopf gebunden Haaren zurücklegt, genießt er die Wonnen rahjagefülliger Massagen.

So vergehen die Tage, Wochen und Monate, die der Cavalliere, wie er es sich vorgenommen hat, nicht nur mit körperlichen Übungen im Umgang mit seinen Waffen verbringt. Beinahe täglich findet er sich im Tempel der weisen Lehre ein, dem er eine großzügige Spende für die weitere Erforschung von Historie und Kultur der Provinz Kosch, der Haupttätigkeit der hiesigen Hesindegeweihten, zukommen lässt. Er selber besucht die Lehrstunden in Geschichte und Aventurienkunde und die Bibliothek, denn interessierte Fremde werden gerne eingelassen, vor allem auch, wenn sie neue Erkenntnisse überbringen. Und Randirions Aufzeichnungen über seine Erkundungen in Ras Tabor finden aufmerksames Interesse. Er selber beschäftigt sich nach dem Erlebnis mit dem Magier und Apothekarius Aluris und der Lykanthropie mit Werken über Alchimie und Magiekunde, auch Folianten mit Themengebieten der Heilung von Krankheiten und Wunden finden seine Aufmerksamkeit. Einen geschätzten Gesprächspartner findet er in dem Mechanikus und Zwergenkundler Magister Ontho Goldmund, der mit ihm freigiebig sein Wissen in lehrreichen Diskussionen teilt. Hier in dieser gelehrigen Umgebung findet Randirion auch die Ruhe, weitere eigene Aufzeichnungen anzufertigen, die seine Erlebnisse und seinen Erkenntnisgewinn in seinem Winterdomizil am Koschgebirge umfassen. Und es bleibt ihm auch genügend Zeit, seiner schriftstellerischen Neigung mit der Anfertigung einer kurzen Erzählung und kleinen Gedichten nachzugehen.

Ungeduldig wartet Randirion auf das Frühjahr und macht sich mit dem ersten Handelszug, der es über die Koschberge wagt auf nach Havena.

Leider ist es schon Mitte Peraine, 6 Hal, als er endlich wieder in Havena und im Hause Engstrand eintrifft. Und Celissa ist nicht da!

Aber er hat Glück! Ein an ihn gerichtetes Schreiben klärt ihn auf: Celissa ist zusammen mit den anderen nach Grangor aufgebrochen. Nur Shantalia hat es sich in Havena als Gesellschafterin von Isida Engstrand gemütlich gemacht.

Für Randirion ist es keine Frage: Auf nach Grangor!

Allerdings erwähnt Isida Engstrand noch, dass es in Grangor nicht ratsam ist mit Pferd und Waffen zu erscheinen, da die Stadt auf dem Wasser gebaut ist. Wenn er die Sachen in Havena lassen würde, dann könnte sie ihm eine günstige Schiffspassage auf einem Handelsschiff besorgen.

Randirion runzelt die Stirn. Seine Waffen und Pferde zurücklassen? Das gefällt ihm gar nicht, noch weniger als die Tatsache, dass er unvorbereitet ins Horasreich zurückkehren muss, ohne zu wissen, wie dort die Dinge für ihn stehen ... somit könnte es empfehlenswert sein, sozusagen inkognito in Grangor aufzutau-chen, denn er muss Celissa wiedersehen, um zu klären, wie sie zu ihm steht. Und mit dem Schiff würde er keine Zeit verlieren. "Ist abzusehen, dass Signorina Celissa nach Havena zurückkehren muss?" will er wissen. "Hat auch sie ihre Ausrüstung, ihr Pferd und ihre Waffen hier zurückgelassen?" Wenn nicht, steht er vor einer schwierigen Entscheidung ...

"Die Signorina hatte kein Pferd", erinnert sich Isida. "Ansonsten hat sie ihre Sachen mitgenommen. Sie sagte so ungefähr, sie wüsste nicht, wann sie wieder nach Havena kommen würde. Vielleicht wollte sie von Grangor aus auch erst noch woanders hin. Sie hat so häufig von Vinsalt erzählt ..."

"Correctement, sie kam mit dem Schiff", fällt es nun auch Randirion wieder ein, der fieberhaft überlegt. Wenn Celissa nichts in Havena zurückgelassen hat, wird sie auch nicht hierher zurück wollen. Und somit kann auch er seine Ausrüstung und seine Pferde nicht hier lassen ...

Vinsalt! Die alte Heimat! Sein Puls erhöht sich bei dem Gedanken an die prächtige Kaiserstadt. Wie mochte es sein, mit Celissa seinen Vater aufzusuchen und sie ihm vorzustellen?

Seine Aufmerksamkeit richtet sich wieder auf die Patrizierin. "Wenn dem so ist, dass Signorina Celissa nicht gedenkt, in Kürze Havena einen erneuten Besuch abzustatten, werde ich mit meinem gesamten Gepäck nach Grangor abreisen." Er neigt entschuldigend den Kopf. "Verzeiht mir, Madame, dass ich Euch somit verlassen werde, doch es liegt mir sehr viel an der Signorina ... und sollte sich keine Schiffspassage mit der Möglichkeit eines Pferdetransports finden las-

sen, werde ich die Reise über Land vornehmen, auch wenn es etwas mehr Zeit kostet."

So entlässt Isida Engstrand Randirion mit den besten Wünschen.

Als sich Randirion im Hafen nach einer Passage nach Grangor samt Pferdetransport erkundigt, erntet er verwunderte Blicke. "Wer nach Grangor will, nimmt keine Pferde mit, denn in Grangor gibt es nur Kanäle und Fußwege."

Und so entscheidet sich der Cavalliere für die Reise über Land. So lernt man ja viel besser Land und Leute kennen. Entlang des Großen Flusse geht es über Kyn-doch Richtung Elenvina. Kurz von Elenvina geht da ein kleinerer Weg zur Küste ab, über den einzigen brauchbaren Pass der Windhagberge. Und dann immer südlich. Der Wind ist frisch hier an der Küste, aber das ist nichts, was wirklich stört.

Und so erreicht Randirion die Stadt Grangor Ende Ingerimm, 6 Hal. Hoffentlich findet er seine Celissa!

Der Cavalliere kehrt im Norden von Grangor in der Windhagburg ein, die Residenz des Herzogs von Grangorien, eines alten Bekannten seines Vaters. Dort bittet er, für seinen Besuch in der Stadt der Kanäle sein Gepäck abgeben und seine Pferde unterstellen zu dürfen, ebenso seine Waffen, die bekanntlich im Stadtgebiet Grangors zu tragen nicht erlaubt sind. Der Herzog, erfreut, den Sohn seines alten Freundes zu Gast zu haben, ist gerne zu dieser Gefälligkeit bereit, macht es doch auch keine großen Umstände. So lässt sich Randirion nur mit leichtem Gepäck und seinem Linkhand als einzige Waffe über die Fährstation am Herzog-Cusimo-Aquädukt nach Grangor übersetzen, wo er nach der Beschreibung des Herzogs das Haus Hortemanns aufsucht.

- finis -