

A.6 Insel des Widdergottes

Bernd Lindenberger und Jürgen Franke, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF 1985

Copyright © 2003 by Jürgen Wappenschmitt

Über den Llemaén-Paß

Dieser Magier! Da hatte sich doch die Gruppe auf den beschwerlichen Weg nach Indairne gemacht, um die Aufträge des Zwergenmagiers Abraxas entgegenzunehmen, demgegenüber die Freunde aufgrund eines früheren Abenteuers, aus dem sie beinahe als Echsenmenschen hervorgegangen wären, gewisse Verpflichtungen hatten. Dies alles, um von ihm den Bescheid zu erhalten, er hätte momentan keine Aufträge, und fürs Nichtstun würde er sie selbstverständlich nicht bezahlen. Auch wollte und könnte er in seiner engen Stadtwohnung auf keinem Fall eine verlaute Abenteurergruppe aufnehmen. Da blieb ihnen nichts anderes übrig, als unter vielen Verwünschungen abzudrehen und zu versuchen, das gähnend leere Säckel anderweitig aufzufüllen!

Als die Gruppe ihr Glück auf dem belebten Markt versuchte, hatte sie prompt Erfolg. Sie gabelten einen von diesen verrückten Tuathas, Gwynnor ra An'Mannan, auf, der unbedingt eine Wagenladung Whisky durch das Gebiet verfeindeter Stämme innerhalb von 10 Tagen bringen wollte, damit seine Stammesbrüder bereit wären, sich mit den Mannen des Nachbarclans zu prügeln!

Die Gruppe nahm sich der Termsache an, besorgte Pferde, Wagen, Ausrüstung und Verpflegung und heuerte Finn ay'ra Hara, den Wagenlenker, an, einen prima Kerl, der jedoch nur wegen der mangelnden Gesetzgebung in Erainn noch nicht wegen Alkohols am Zügel vorbestraft war, und zog los.

Wegen der großen Eile reisten sie auch in der Dämmerung, was sich als großer Fehler herausstellte, denn eines der Pferde brach sich das Bein und mußte getötet werden. Da man nicht daran gedacht hatte, Ersatzpferde

mitzunehmen, fuhren sie nun mit verminderter Geschwindigkeit und größerer Vorsicht. So erreichten sie am nächsten Tag, vor Einbruch der Dunkelheit, keine menschliche Siedlung mehr und mußten wie in der Nacht zuvor auch auf freiem Felde kempieren.

Dabei stellte sich der gewählte Lagerplatz mit den vermeintlich sicheren und undurchdringlichen Dornenhecken wiederum als Fehlschlag heraus, denn nachts wurden sie von einem Zwergenvolk, das in diese Hecken seine Laufgänge gearbeitet hatte, aus der Deckung heraus mit Steinschleudern angegriffen. Die überraschten, aus dem Schlaf hochschreckenden und nach ihren Waffen grapschenden Reisenden waren in der mondhellen Nacht natürlich ideale Zielscheiben, und einige erwischte es arg, bis mit Feuer und Schwert gegen die Angreifer vorgegangen wurde und die Gegner in die Flucht geschlagen werden konnten!

Wie froh waren sie dann alle, als sie nach einer weiteren Übernachtung im Freien in Caerhedd im Wirtshaus zum Schwarzen Eber eintrafen. Das Gasthaus machte einen hervorragenden Eindruck, der Auftraggeber kannte den Wirt als ehrlichen und zuverlässigen Mann.

Von hier aus sollte eigentlich der gefährliche Teil der Reise, nämlich durch den Llemaén-Paß, dessen Wegstrecke die Stammesgebiete mehrerer wilder und selbstverständlich untereinander verfeindeter Tuathastämme kreuzte, beginnen. Wie man wußte, wurden die jeweiligen "Hoheitsrechte" durch trutzige, mit bis an die Zähne bewaffneten Krieger besetzte Ringburgen unmißverständlich betont. Wertvoll war hier der Rat des Wirts, sich gegen Bezahlung einen "Passierschein" beim Penncar von Hedd, der sich mit eiserner Faust bei den meisten Tuathastämmen Respekt verschafft hatte, zu

besorgen. Mit diesem Schutzzeichen konnte man hoffen, einigermaßen unbehelligt ziehen zu können. Sicher war das jedoch nicht, und man brauchte bloß die Reaktion des eigenen Tuathaexemplars zu betrachten, um zu wissen, woran das lag. "Pippifatz", schimpfte er, "dieses Feiglingseblem soll sich dieser aufgeblasene Möchtegern auf seinen feisten Hintern kleben! Ein Häuptlingssohn wird mit diesen paar schlappen Kriegerern alleine fertig!" Die Freunde mußten ihre ganze Kunst aufwenden, ihn zum Schweigen und zum Einlenken zu bringen. Das Schutzzeichen wurde besorgt!

In der Nacht erlebten die Freunde jedoch eine böse Überraschung. Es stellte sich heraus, daß der genossene Eintopf vergiftet gewesen sein mußte, denn Sirena und Boromir waren leider grün im Gesicht und es ging ihnen alles andere als gut! Ein älterer Druide, der sich am Abend noch unter den Gästen befunden hatte, war verschwunden.

Außerdem wurde ein Dieb dingfest gemacht, der versuchte, sich über die Taschen von Sirena herzumachen. Gut, daß Lingana und Borthor-Bartl draußen beim Wagen geschlafen hatten, sonst hätte man hier vielleicht auch noch eine böse Überraschung erlebt!

Geschwächt und mit weiterer Verzögerung - die Vergifteten waren nicht sogleich reisefähig - brach man wieder auf.

Zur Abwechslung hatte die Gruppe auch einmal Glück; sie wurden von den einzelnen Posten der Ringburgen dank des Abzeichens durchgelassen und konnten einen Höhlenbären und einen Achsbruch bezwingen.

Lediglich die Begegnung mit 5 Zentauren wäre beinahe ins Auge gegangen. Diese waren nicht unbedingt böse, nahmen es jedoch besonders übel, daß sie nicht zu einem Faß Whisky eingeladen wurden, den sie mit untrüglicher Nase gerochen hatten. Als sie dann noch von Gwynnor, der sich lieber hätte rösten lassen, als ein Faß Whisky

zu opfern, auf übelste Weise beschimpft wurden und Zaubold, den wohl ein böser Dämon geritten haben mußte, ihnen einen ihrer Speerschäfte verfaulen ließ, kam es zum Kampf! Bei der Auseinandersetzung bekamen beide Parteien ordentlich ihr Fett ab, so daß es nach einer Weile allen reichte und die Zentauren die Flucht ergriffen.

Schließlich erreichte das Gespann den Talausgang, und die Berge gaben den Blick auf die einige hundert Meter tiefer liegende Ebene, in der Gwynnors Clan zu Hause war, frei.

Finni lenkte langsam den Wagen den sich in Serpentina windenden Weg hinunter. Doch plötzlich bäumten sich die Pferde auf und rasten wie wild und ohne Kontrolle bergab! Finni tat sein Bestes, doch war es ihm nicht möglich, die Pferde zum Anhalten zu bringen, gerade, daß er den Wagen vor dem Abstürzen bewahren konnte, denn die Pferde wurden von einem Bienenschwarm, der sie verfolgte, in Panik versetzt.

Der Wagen wäre auch mit Sicherheit nicht heil am Ziel angekommen, hätten Zargos und Borthor-Bartl, die dem Wagen auf ihren Pferden folgten, nicht nach hinten geschaut. Dort sahen sie am Wegrand, wo soeben noch eine schlanke Birke gestanden hatte, einen alten Mann, den sie als den Druiden aus dem Wirtshaus wiedererkannten!

Blitzartig kombinierten sie, daß dessen Magie die Ursache für die ungewöhnliche Bösartigkeit der Bienen sein mußte, und beschossen ihn mit Schleuder und Bogen. Der alte Mann brach am Kopf getroffen zusammen, worauf sich der Bienenschwarm sofort verflüchtigte. Als Finni die Pferde nun zügeln und den Wagen zum Stillstand bringen konnte, krabbelten Zaubold, Lingana, Sirena und Boromir etwas bleich heraus. Sie waren sich im klaren darüber, daß sie einen Absturz wohl nicht überlebt hätten.

Bei der Durchsuchung des tödlich getroffenen Mannes stellte sich heraus, daß es sich hier um den Druiden des feindlichen

Clans handelte, der die Ankunft des Whiskys verhindern wollte!

Da dieser Widersacher nun überwunden war, stellte der verbleibende Weg zum Heimatclan Gwynnors kein Problem mehr dar. Die Gruppe wurde mit großem Jubel empfangen, und man rüstete zur Schlacht, die am nächsten Morgen beginnen sollte. Dabei erfuhren die Freunde, daß die wertvollste Fracht nicht der Whisky, sondern ein geschickt getarntes Fass mit Zaubertrank gewesen war, der in der Schlacht unverwundbar machen sollte! Sie fühlten sich etwas "geleimt", als sie dieses vernahmen, waren jedoch versöhnt, als die versprochene Belohnung, 8 Bergdiamanten, ordnungsgemäß geleistet wurde.

Die Schlacht ging, wie zu erwarten war, siegreich für den Stamm Gwynnors aus, und am Abend fand ein großes Gelage statt, zu dem die Freunde selbstverständlich als Gäste geladen waren. Wie böse war da die Überraschung, als sie am nächsten Tag mit einem Brummschädel erwachten und sie sich von lauter finster blickenden Tuatha-Kriegern umringt sahen!

Der Zaubertrank war von einem unfähigen oder betrügerischen Magier hergestellt worden und verlor seine Wirkung am nächsten Tag, so daß das Clanoberhaupt am nächsten Morgen seinen plötzlich am ganzen Körper auftauchenden Wunden erlegen war. Viele der Krieger hatte das gleiche Schicksal ereilt. Natürlich machte man die Abenteurer für das ganze Unglück verantwortlich! Sie sollten nach dem Beschluß der Ältesten bis zur nächsten Häuptlingswahl gefangen gehalten werden, danach würde man über ihr Schicksal entscheiden!

Gwynnor, der soviel Grips im Kopf hatte, daß ihm klar war, daß seine Wegbegleiter keine Schuld an dem falschen Zaubertrank hatten, andererseits jedoch seine Chancen als Häuptlingsanwärter nicht durch offenes Eintreten für die Fremden gefährden wollte, verhalf ihnen heimlich zur Flucht! So konnten sie unbeschadet aus dem Lager

entkommen, mußten jedoch ihre Pferde zurücklassen.

Insel des Widdergottes

Nachdem die Abenteurer glimpflich aus dem Lager der An'Mannan-Krieger entkommen waren, konnten sie sehr bald Anschluß an eine Händlergruppe finden, die in Richtung Penfored zog. Dort war in einigen Tagen die Ankunft eines Schiffes zu erwarten, das den Auftrag hatte, die Händlerkarawane aufzunehmen und nach Almuin zu befördern.

In Penfored genossen sie während des Wartens auf das Schiff die bekannte, großzügige Gastfreundschaft der Tuathastämme. Als ihnen auffiel, daß in dem Dorf nur wenige Männer anwesend waren und auch der Häuptling mit Abwesenheit glänzte, erzählte ihnen auf ihre Fragen hin der Sohn des Häuptlings und dessen Stellvertreter anläßlich eines der üblichen abendlichen Festmahle folgende Geschichte:

„In Penfored lebte bis vor kurzen die alte Kräuterhexe Lokwyn mit ihrem buckligen und schwachsinnigen Diener Gawr als einziger Gesellschaft. Wir Dorfbewohner mieden die beiden, da wir das Gefühl hatten, Lokwyn gäbe sich zu sehr mit den Kräften der Finsternis ab. Nur selten suchte jemand Hilfe bei der Hexe.

Nun gebar aber Lokwyn trotz ihres fortgeschrittenen Alters einen Sohn, gezeugt von dem buckligen Gawr, und sie nannte ihn Docmal.

Docmal mit dem weißen Auge, wie er bald von allen genannt wurde, wuchs rasch heran, war von ebenmäßigem Wuchs und gefälligem Antlitz, doch verschlagen und falsch, voll böser Gedanken und Taten. Überall im Dorf wurde er mit haßerfüllten Blicken bedacht, doch wagte es kaum einer die Hand gegen ihn zu erheben, denn man fürchtete den Fluch der alten Lokwyn und den starken Arm Gawrs.

Als aber Docmal in das Alter kam, den Mädchen des Dorfes nachzusteigen, ließ sich der Ausbruch des Konflikts nicht länger vermeiden. Eines unheilvollen Tages belästigte Docmal ein junges Mädchen, an dem das Herz des Fisches Beddr hing, und dieser erschlug im Zweikampf Lokwyns Sohn.

Jammernd, Beddr und das ganze Dorf verfluchend, schleppten Lokwyn und Gawr die Leiche ihres Sohnes fort, um nicht mehr gesehen zu werden.

Zwei Fischer behaupteten jedoch, das Paar gesehen zu haben, wie es in einem alten Kahn zur kleinen, dem Festland vorgelagerten Insel gerudert war. Ihren Worten schenkten wir aber keinen Glauben. Wir zweifelten daran, daß selbst Lokwyn in all ihrer Verderbtheit sich an diesen Ort wagen würde, von dem in nur mit Flüsterstimme erzählten Geschichten berichtet wird, dort hätte vor einigen Generationen ein verderbter Kult seinem dunklen Gott Menschenopfer dargebracht.

Ein paar Nächte nach Lokwyns und Gawrs Verschwinden entluden sich grelle Blitze über der Insel, schwarze Wolken verbargen den Mond, und ein schwerer Sturm peitschte das Meer. Markerschütterndes Gekreische dunkler Kreaturen, deren unheilige Namen besser ungenannt bleiben, gellten über der Insel. Manch hartgesottener Tuatha dachte in dieser Nacht, die Mächte der Finsternis würden zu einem Sturm auf die Reiche der Menschen antreten.

Der folgende Morgen bescherte Penfored wieder einen klaren Himmel, und so atmeten wir auf - doch nur für kurze Zeit, denn bald trugen sich seltsame Ereignisse zu. Eben noch friedliche Männer befahl urplötzlich die Berserkerwut, und sie erschlugen ihre Freunde, Frauen und Kinder, bis sie selbst getötet werden konnten. Nachdem das Unheil unser Dorf mehrere Nächte hintereinander heimgesucht hatte, rüstete Häuptling Bran Rabenhaar sein Langschiff und sammelte seine Männer, um zur Felseninsel aufzubrechen, denn er hatte Lokwyns Drohungen nicht vergessen. Das geschah gerade einen Tag vor eurer Ankunft."

Als der Häuptling nicht wiederkehrte, wandte sich sein Sohn Carador an die Abenteurer, ob sie ihn nicht zu der Insel begleiten würden, um nachzusehen, was aus seinem Vater und seinen Männern geworden wäre. Unter Hinweis auf die nach alten Gerüchten im Übermaß zu findenden Schätzen und mit der Versicherung, er würde keinen Anspruch auf diese erheben, willigten unsere Freunde zögernd ein.

So ruderten sie am nächsten Morgen zu der Insel hinaus. Sie legten in einer kleinen Bucht an, in der ein kleiner Bach mündete, und von der aus sich ein Pfad die fast baumlose, kleine Insel hinaufwand. Sie folgten dem Pfad und dem Bach, bis sie an

eine Stelle kamen, wo sich der Bach teilte und so eine Insel auf der Insel entstanden war. Oberhalb der "Insel" stürzte sich der Bach von einer ca. 5m hohen Felsstufe als Wasserfall hinab. Auf dieser Insel befand sich eine Kultstätte aus kreisförmig angeordneten Monolithen und Säulen sowie ein schwarzer Steinaltar.

Als die Abenteurer den Bach überquerten und die Insel betraten, spürten Zargos und Boromir, daß von dem schwarzen Altar eine böse, gefährliche Aura ausging, was sie veranlaßte, den mittleren Kreis des Heiligtums zu meiden und vorsichtig außen herum zu gehen. Sie entdeckten eine Grabplatte, deren Geheimnis sie nicht weiter erforschen wollten, sowie eine Opfergrube, wo der etwas zu neugierige Fangar beinahe einem inmitten der Gebeine lauenden Riesentotenkäfer zum Opfer gefallen wäre, wenn ihn die anderen nicht rechtzeitig herausgezogen hätten!

Schließlich fanden sie jedoch einen unter dem Wasserfall verborgenen Eingang zu einer Höhle. Diese war an den Wänden mit 4 gegenüberliegenden Widderköpfen geschmückt, die auf der Stirn je einen Triangel trugen. In einem auf den Boden gemalten Triangel in der Mitte befand sich ebenfalls ein beinerer Schädel eines toten Widders.

Die Abenteurer machten sich ohne Umschweife an die Erkundung eines von einem Felsblock versperrten Seitenganges, nicht ohne jedoch vorher das dort befindliche grüne, bei Berührung giftige Moos abgesengt zu haben. Sie erreichten nach einer äußerst gewagten Überquerung eines unterirdischen Wasserfalles mit einem an einem nicht sehr vertrauensenerweckend aussehenden Holzhaken befestigten Seil eine große, mit Geröll und Schlamm bedeckte Höhle, die sie der Länge nach zu durchqueren versuchten.

Da sich das Vorwärtskommen auf diesem Gelände als sehr mühselig erwies, wurden sie bereits nach zwei Drittel des Weges von einem Donner aufgeschreckt! Der Boden

öffnete sich, und es traten die eineinhalb Meter großen, aufgesperrten Mäuler von 3 riesigen Würmern hervor, die es nur darauf abgesehen hatten, alles, was sich bewegte, aufzufressen!

Während des verzweifelten Kampfes, der nun anbrach, wurde Boromir von einem der Würmer verschluckt. Als es endlich gelang, den Wurm zu töten, konnten die Freunde Boromir im letzten Moment aus dem Bauch herauschneiden. Der arme Zwerg hatte jedoch durch die ätzende Magensäure des Wurms seine ganze Ausrüstung verloren und wurde nackt und schon etwas rosig zu Tage gefördert. Lediglich die Goldstücke konnten noch gerettet werden, was den Zwerg veranlaßte, den Tag noch nicht vor dem Abend zu verfluchen.

Doch schon vernahm man weiteres Donnerrollen...

Panikartig strebten die Abenteurer dem Höhlenausgang zu und erreichten eine kleine Grotte, an deren Strand sich ihren Augen ein grausiges Bild darbot. Dort lag das Boot des Häuptlings am Strand vertäut - daneben Leichen seiner Männer zwischen toten Riesenwürmern.

Die Lage sofort erfassend, rannten die Abenteurer, so schnell sie konnten, über den Strand zu einem Eingang einer weiteren Höhle, dessen Gitterstäbe offensichtlich bereits von den Leuten des Häuptlings aufgebogen worden waren. In dem Gang, den sie mit knapper Not vor den Würmern erreichten und wo sie wegen des Felsbodens in Sicherheit waren, entdeckten sie zu ihrem Entsetzen die Leichen von Bran Rabenhaar und weiteren 3 seiner Krieger, die sich, nach den Spuren des Kampfes zu urteilen, gegenseitig erschlagen hatten!

Bei der Durchsuchung der Räume und Gänge geschah das Unglück! Fangar drückte auf den Triangel eines Widderkopfes und wurde prompt von 4 Eisengittern, die an einer Gangkreuzung herunterfielen, von der Gruppe abgeschnitten. Auch Carador wurde

in einem anderen Gang von der Gruppe getrennt, und zu dem Schrecken aller ertönte auch noch eine Alarmglocke!

Fangar, stets neugierig und nie feige, erkundete nun den ihm verbleibenden Weg, fand tatsächlich eine Geheimitür und lief der Hexe Lokwyn und dem buckligen Gawr in die Arme. Trotz heftigster Gegenwehr, und obwohl ihm Carador über einen weiteren Gang zur Hilfe eilte, wurden die beiden überwältigt und sanken bewußtlos zu Boden.

Der Rest der Gruppe stand in der Zwischenzeit ratlos vor dem Gitter. Nach einigen gescheiterten Versuchen, das Gitter magisch verrostet zu lassen bzw. es aufzubiegen, entschlossen sie sich verzweifelt, „Zargos Dämon“ ein letztes Mal zu rufen. Dieser erschien und erhielt den Auftrag, das Gitter zu öffnen und die Hexe und deren Gefährten zu töten, was der Dämon auch prompt und ohne zu zögern erledigte. Mit einer herrischen Bewegung forderte er von Zargos den Ring zurück, der sich nun von seinem Finger lösen ließ. Nachdem Zargos dem Dämon den Ring zugeworfen hatte, verschwand dieser mit einem hämischen Grinsen und lautem Gelächter.

Da die meisten Abenteurer schwer verwundet bzw. aufs Äußerste erschöpft waren, beschlossen sie, in den Räumen der Hexe zu schlafen, zumal nun die Gefahr gebannt schien. Doch sie täuschten sich! Mit ihren bösen magischen Kräften und an diesem unseligen Ort hatte es die alte Hexe nämlich verstanden, ihren toten Sohn in einen Wandergeist zu verwandeln. Nacht für Nacht sollte sich Docmal an den Bewohnern Penforeds rächen, in ihren Geist eindringen und sie zu blindwütiger Raserei antreiben!

In der Nacht wurde Sirena von dem unheilvollen Wandergeist befallen und begann zu wüten. Bevor sie von der völlig überraschten Gruppe überwältigt und gefesselt werden konnte, hatte der Fluch ein weiteres Opfer gefunden: Carador! Er, der Sirena am nächsten lag und der ohnehin

schwer verwundet war, war von ihr erschlagen worden!

Am nächsten Morgen konnte sich Sirena an nichts mehr erinnern, und so fuhren die Abenteurer mit der Erforschung der Umgebung fort. Sie fanden in einem Raum die mit Eiskristallen überzogene Leiche eines jungen Mannes (Docmal), dem Kräuter in den Mund gelegt worden waren. Boromir entfernte die Kräuter und fand einen Schlüssel. Bald darauf stellten die Gefährten fest, daß die Leiche zu verwesen begann; der Wandergeist hatte sein Dasein beendet.

Mittels des Schlüssels gelang es ihnen, eine geheimnisvolle Tür mit einem aufgemalten Widderkopf zu öffnen. So gelangten sie in einem Raum mit einer Steinstatue in der Mitte, Triangeln an allen 4 Seiten und je einem Sarkophag in den hinteren beiden Ecken. Vermutlich war es der Hauptraum der ehemaligen Kultstätte!

Mit Hilfe eines Hinweises, den sie in einem der vorher untersuchten Räume gefunden hatten, sowie der Erfahrung der Gefährten mit derartigen Anlagen, und nicht zuletzt durch umständliches und riskantes Herumprobieren gelang es ihnen schließlich, den Schatz des Heiligtums zu heben. Er manifestierte sich auf magische Weise auf dem im Boden eingelassenen schwarzen Kreis. Es soll nicht verschwiegen werden, daß dazu geheimnisvolle Augen, die Blitze schleuderten, verschlossen, ein Stundenglas umgedreht, ein Rauchdämon von Gottlieb Bimisch, Träger des magischen Schwertes "Gurthrauk", besiegt und ein Widderkopfstab erbeutet werden mußte!

Auf dem Rückweg, der die Abenteurer verständlicherweise nicht durch die Donnerwürmerhöhle führte, wäre Sirena beinahe noch durch die Geschosse zweier Stachler getötet worden, wenn nicht Borthor-Bartl, der Barde, die beiden durch Magie in friedliche Stachelwesen verwandelt hätte. Er war es auch, der die Gruppe aus dem Labyrinth wieder hinaus in die Höhle hinter dem Wasserfall führte. Was machte es da

schon aus, daß Fangar die auf dem Weg liegende Fallgrube auch prompt "gefunden" hatte!

Schwer beladen mit Schätzen waren die Freunde froh, ihr Boot am Strand wiederzufinden und heil ins Dorf zurückzukommen. Dort war das Wehklagen groß, als die Freunde den Siegelring des Häuptlings zurückgaben und die traurige Geschichte von Carador, Bran Rabenhaar und seinen Männern erzählten. Doch nachdem einige der Dorfbewohner angstschlotternd selbst zur Insel gefahren waren und sich von den Verhältnissen selbst überzeugt hatten, schenkten sie der Gruppe Glauben und ließen sie unbehelligt mit dem ankommenden Schiff ziehen. Vorher panschte Borthor-Bartl jedoch noch aufgrund eines gefundenen Rezeptes, zusammen mit dem Druiden des Dorfes, in nächtelanger Kleinarbeit ein "Pulver der Panzerhaut" zusammen.

Und so kamen unsere Freunde, glücklich über den guten Ausgang ihres Abenteuers, in Almhuin, der nördlichsten Hafenstadt Erainns an. Vergnügungen aller Art warteten auf sie, und nur allzu gerne genossen sie die schwerverdiente Ruhepause.