

C.18 Unheilnebel

Gerd Hupperich, 3. Teil des MIDGARD-Abenteuers *Der Weg nach Vanasfarne*, Pegasus 2002

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2002 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Haelgarde im Herbst

Im Hirschmond des Jahres 2400 n.L. ritt Flintstone nach Haelgarde, dem wichtigsten Handelshafen an der Ostküste Albas, um endlich den Vana-Kelch im Kloster Vanasfarne abzugeben. Seine Begleiter waren Anga del Horon, Grainne, HaoDai, Hrothgar, Pippin, Ronald McBeorn und Ulwun.

Das Kloster lag am Südufer der Bucht von Haelgarde. Es hatte sich nie mehr richtig von der Plünderung durch Vidhingfahrer vor nunmehr 250 Jahren erholt; das bedeutendere Kloster lag nun innerhalb der Mauern Haelgardes. Genau dorthin schickten die Mönche Vanasfarnes ihre Besucher; der wertvolle Kelch der heiligen Vana wäre dort bei Abt Frewyn bestimmt besser aufgehoben.

Also kehrten die Freunde um. Abt Frewyn war aber an diesem Tag nicht mehr zu sprechen. Die Mönche empfahlen das nahegelegene *Stab und Zepter* als behagliches Gasthaus, und die Gefährten quartierten sich dort ein, gerade rechtzeitig zum Abendessen, das sie allerdings erst "in der zweiten Schicht" bekommen würden, da der kleine Gastraum fast bis auf den letzten Platz besetzt war.

Die hohe, von einem wohligen Kaminfeuer gewärmte Schankstube ist zu dieser Abendstunde schon ziemlich gefüllt. Der Boden und die Decke bestehen aus dunklen Holzbohlen; die Fenster aus grünlichen Butzenscheiben sind bei dem feuchten Nebel geschlossen. Appetitlicher Bratenduft strömt durch eine Tür, durch die es zweifellos zur Küche geht - offenbar dauert es nicht mehr lange, bis aufgetragen wird. Links neben der Eingangstür liegt eine Holzterrasse, die nach oben führt. Rechts erstreckt sich ein Tresen, an dem vier Waelinger stehen und Bierkrüge stemmen. Hin und wieder wechseln sie ein paar Worte mit dem kleinen Wirt, der hinter dem Tresen steht. Die Einrichtung der Stube besteht aus vier massiven Holztischen sowie Stühlen und

Hockern, von denen die meisten besetzt sind. Am Kamin steht ein leerer Ledersessel.

Der größte Tisch wird von drei vierschritigen Männern in Reisekleidung sowie einem älteren Geistlichen, der eine einfache Mönchskutte trägt, besetzt, zwischen denen eine leise geführte Unterhaltung stattfindet. An einem kleineren Tisch in der Nähe sitzt ein trotz der Wärme in einen dunklen Reiseumhang und eine Kapuze gehüllter Schreiber, der Pergament, Tintenfass und gespitzte Feder vor sich ausgebreitet hat. Ihm gegenüber räkelt sich ein junger Mann mit einem spitzenbesetzten Wams, das geckenhaft wirkt, und diktiert einen Brief. An einem runden Tisch scherzen vier bereits angetrunkene Männer in einfachen Plaids recht lautstark miteinander. Eine untersetzte und ziemlich mürrische Magd verteilt irdene Schüsseln auf den Tischen.

Die Abenteurer fanden noch Platz am Tresen und freuten sich über den Begrüßungstrunk, einen kostenlosen Krug rotbraunen Ales. Sie prosteten den vier freundlichen jungen Waelingern zu, die schon merklich angetrunken waren; sie waren Helfer eines waelischen Händlers, der auf dem Herbstmarkt neben Fellen und Lederwaren allerlei Treibgut und „Fundsachen“ feilbot.

Der Frieden war freilich nur von kurzer Dauer. Gerade, als eine Magd mit einer dampfenden Schüssel Fleischbrühe aus der Küche kam, flogen die Fäuste - die Waelinger hatten begonnen, sich darüber zu streiten, wer wohl wessen Krug geleert hatte. Natürlich ergoss sich der heiße Inhalt über die vier Betrunkenen, die am runden Tisch gesessen waren - und die Wirtshausrauferei hatte begonnen. Die Freunde versuchten, sich aus dem Streit herauszuhalten; manche flüchteten sogar durch die Küche und den Hinterausgang ins Freie.

Eine Magd hatte die Stadtwachen alarmiert. Wenig später war Hauptmann Snorri Hrolfson mit seinen Leuten zur Stelle und trennte die Kämpfer voneinander. Als Waelinger kannte er die Trinksitten seiner

Landsleute und ordnete an, dass sie als Unruhestifter zur Wiedergutmachung eine Lokalrunde mit dem teuersten Uisge für alle Anwesenden (einschließlich seiner Leute) bezahlen mussten. Der Umtrunk fand auf der Straße statt, damit innen die beiden Mägde und die Wirtsleute die Gaststube säubern konnten.

Schreckensschreie einer Magd alarmierten die vor der Tür versammelten Gäste und Stadtwachen. Der alte Mönch saß regungslos an seinem Platz - er war in der Gaststube gestorben! Heather und Ulwun bemerkten einen merkwürdigen schwarzen Punkt am Hals des Toten, behielten aber ihre Beobachtung für sich. Snorri fackelte nicht lange, sondern ließ die Leiche des alten Mönchs, den die Dheis Albi gerade zu sich gerufen hatten, ins Kloster schaffen. HaoDai sah, dass aus einem Ärmel der Mönchskutte ein gefalteter Brief auf den Boden gefallen war, und stellte ihn sicher. Vor dem Bettgehen lasen die Freunde:

Lieber alter Cuthbert,

vielleicht erinnerst Du Dich, dass unsere kleine Morgwyn bald sechzehn Jahre alt wird. Bei Nan, das naerrische Fohlen hat mir einen Haufen Aerger gemacht, aber auch sehr viel Freude. Wenn das Kind seine einsame Nacht durchgestanden hat, wird es uebers Meer nach Fenworm geschickt, um einen ruhigen und wohlhabenden Waalinger zum Mann zu nehmen. Du weißt, es war immer mein Wunsch, dass eins der Enkelkinder in Gabelharts Sippe einheiratet und das andere in den geistlichen Stand eintritt. Die schreckliche alte Frau auf der Klippe setzt wieder einmal ihren Kopf durch, nicht wahr? Aber muss ich das nicht, wo hier in Gearasburgh sonst nur Dampfschmadel um mich sind? Es ist alles geregelt. Der liebe, dumme Brianred ist schon nach Fenworm gesegelt, um die Heirat zu vereinbaren. Bei der Mitgift kann Harvald, so heisst er uebrigens, einfach nicht nein sagen.

Guter alter Cuthbert, es wuerde eine alte Frau gluecklich machen, wenn Du auch hier sein koenntest. Es waere auch fuer Gwinny und Morgwyn, denen es sowieso das Herz brechen wird, leichter.

Salinor

Noch eine Aufgabe

Am nächsten Morgen durften die Freunde (Anga, Flintstone, Grainne und HaoDai - der Rest ging lieber auf den Jahrmarkt) endlich

das Kloster betreten; sie mussten aber im inneren Kreuzgang noch ein wenig warten, bis der Abt endlich zu sprechen war. Dabei beobachteten sie eine junge Nonne und einen reisefertigen Krieger, die in ein Gespräch vertieft waren. Die Nonne legte dem Mann mit großem Nachdruck ein Fläschchen in die Hand, bevor er sich zum Gehen wandte und den Kreuzgang verließ. Flintstone hatte plötzlich das Gefühl, das hier etwas Unheimliches vorging, war sich dann aber nicht sicher, ob es nur der frische Windhauch in diesen zugigen Klostermauern war, der ihm Schauer verursacht hatte.

Abt Frewyn ließ sich ausführlich die Geschichte des Vana-Kelchs erzählen und dankte dann Flintstone und seinen Begleitern aufs Wärmste. Als symbolische Belohnung überreichte er ihnen einige Heiltränke und eine Flasche stärkenden Medizinalweins.

Als das Gespräch auf den plötzlichen Tod des alten Mönchs Cuthbert kam, meinte Frewyn nur, dass Ylathor ihn eben abberufen hatte - jeden Gedanken an ein Verbrechen wies er entschieden ins Reich der Fantasie; natürlich würden Streiter wider das Böse, wie Flintstone und seine Mannen, in jedem Schatten eine dunkle Bedrohung wittern, aber zum Glück war das wahre Leben nicht so düster, wie man manchmal meinen mochte. Der Abt verbot den Freunden, ihre Hirngespinnste in den Mauern seines Klosters zu erörtern - das würde nur sinnlose Unruhe erzeugen.

Da Frewyn merkte, dass es seine Besucher eigentlich gut meinten und sie einfach helfen wollten, den angeblichen "Mord" an Bruder Cuthbert aufzuklären, bat er sie schließlich um einen Gefallen. Ursprünglich hätte Cuthbert die Aufgabe gehabt, die junge Nonne Gwenifar morgen nach Gearasburgh zu begleiten - als ihr Großonkel wäre er freilich die natürliche Wahl gewesen. Nachdem sich Flintstone und seine Gefährten ja offensichtlich sehr für die Familie interessierten, lag nichts näher, als sie zu bitten, diesen kleinen Auftrag zu übernehmen.

Flintstone hatte das untrügliche Gefühl, dass diese eigentlich lächerliche Aufgabe das Wohlgefallen der Göttin Vana finden würde - sein „Weg nach Vanasfarne“ war offenbar noch nicht ganz zu Ende! Also sagte er seine Hilfe zu. Am nächsten Morgen würden sie Gwenifar abholen und sicher zu ihrem zwei oder drei Tagesmärsche entfernten Familiensitz an der rauen Ostküste Albas bringen. Ihre jüngere Schwester würde demnächst heiraten und Gearasburgh verlassen, und die Nonne wollte sie vorher noch einmal sehen und ihr alles Gute für die Zukunft wünschen.

Die Freunde nutzten den Tag, um in Haelgarde etwas über Gearasburgh zu erfahren.

Gearasburgh ist eine kleine Burg auf einer steilen Meeresklippe - etwa drei Tagesmärsche nördlich von Haelgarde - und Sitz eines inzwischen unbedeutenden Zweigs des Clan Rathgar. Von der Blüte vergangener Zeiten zeugen nur noch die verlassenen Häuser der Hafenstadt Gearasport, einer Gründung der McRathgars von Gearasburgh. Schnell wuchs der Reichtum der Stadt - so schnell, dass er die Vidhingfahrer anlockte und sie Gearasport belagerten. Die Seeräuber eroberten die nicht ausreichend befestigte Stadt, brandschatzten sie und ermordeten alle Einwohner. Dieser Schicksalsschlag besiegelte den Niedergang der ortsansässigen McRathgars.

Eadgar McRathgar, der letzte Herr von Gearasburgh, fiel im Kampf gegen die Nordmannen und hinterließ nur einen Sohn und eine Tochter, beide noch kleine Kinder, und seine Ehefrau Salinor. In der Nacht, in der die Belagerer das Stadttor aufbrachen, verschwand auch "das Glück von Gearasburgh", der wertvollste Besitz der Familie. Es handelte sich um irgendein wertvolles Artefakt (Kelch oder Schwert oder Edelstein), das König Yorric McRathgar der Familie anlässlich eines Besuchs auf Gearasburgh schenkte.

Die Plünderung von Gearasport fand 2358 nL, also ungefähr vor fünfzig Jahren, statt. Yorric McRathgar, der vorerst letzte König aus dem Schwarzen Haus, regierte 2193 - 2195 nL.

In Haelgarde hörten die Abenteurer auch einen kurzen Spottvers, mit dem sich die Städter über den Niedergang der Gearasburgh-Sippe und ihre Untüchtigkeit lustig machten:

„Das Glück von Gearasburgh schwand über Nacht, ein Tüchtger hätt' es wohl zurückgebracht.“

Es gibt über Gearasport zahllose Gerüchte, von denen die Abenteurer überall ein ganzes Bündel hören können, wenn sie nur den Namen dieses Orts fallen lassen. Danach ist Gearasport:

-- eine verfallende Hafenstadt, die teilweise vom Meer überspült wird. Den Toten von Gearasport ist der Frieden verwehrt, denn die See entweicht durch Überschwemmungen immer wieder den Friedhof. Oft fallen Skelette von der Klippe ins Meer!

-- eine Hafenstadt, die vollständig im Meer versunken ist. Nur bei Ebbe kann man die Dächer vermodernder Häuser und wogendes Seegras, das auf den Straßen wächst, sehen. Manchmal läutet die Glocke im versunkenen Tempel und ruft die Geister der Ertrunkenen zum Gebet. Schätze sollen in den Häusern unter Wasser zu finden sein, und viele tauchten zu ihnen hinab, um nie wieder zu erscheinen!

-- eine aufgegebene Stadt, die auf geheimnisvollen alten Ruinen aus der Zeit der valianischen Herrschaft steht. Verderbliche Flüche der Vergangenheit waren dort stets wirksam und haben bis heute nichts von ihrer entsetzlichen Kraft verloren. Mehr Schiffe als an jeder anderen Stelle der Küste sind hier untergegangen. Nach dem Einsturz eines Hauses fand man einen riesigen Steinsarg, der die Form eines Menschen hatte und der eine seltsam gekleidete Tote enthielt, die, als sie berührt wurde, zu Staub zerfiel!

-- eine Küstenstadt, die von Vidhingfahrem erobert und dann bis zum Erdboden niedergebrannt wurde. Alle Einwohner wurden zerstückelt und ihre Glieder über die ganze Stadt verteilt. Seltsame Lichter flackern nachts zwischen den Häusern. Manchmal ertönen die Geräusche der Schlacht durch die leere Luft und man hört die Schreie Sterbender, ohne dass die Augen etwas sehen können!

Die Burg auf der Klippe

Am nächsten Morgen holten die Freunde (ohne Heather, die in Haelgarde einen netten Lehrer gefunden hatte, und mit Hrothgar, der von Alasdell nachgekommen war) Gwenifar von der Pforte des Klosters ab - und natürlich war sie die junge Nonne, die Flintstone bereits im Kreuzgang des Klosters beobachtet hatte.

Die anstrengende Wanderung nach Gearasburgh verlief ohne Zwischenfälle. Gelegentlich kam an der stark zerklüfteten Steilküste Nebel auf, aber die Freunde verhielten sich vorsichtig und vermieden jeden Unfall. Gwenifar war eine sehr tugendsame Nonne, die von sich aus so gut wie kein Wort sprach und sich höflich für jeden kleinen Dienst bedankte. Die Gefährten hielten sie bald für eine langweilige Person und beeilten sich, den reizlosen Auftrag möglichst schnell hinter sich zu bringen.

Am Abend des dritten Reisetages durchquerten sie das kleine Fischerdorf Borasfal und erreichten bald darauf die Burg der McRathgars auf dem höchsten Punkt einer steilen Klippe. Gwenifar bat die Abenteurer, es ihr zu überlassen, Salinor (ihrer Großmutter) den Tod ihres Bruders Cuthbert mitzuteilen.

Am Fuß der Klippe näherte sich der Gruppe ein junges Mädchen in einem zerrissenen Flickerock, das ihnen wie ein Wildfang entgegenstürmte und Gwenifar jubelnd um den Hals fiel. Eine kleine Herde von fünf wolligen Schafen rannte hinterher und lief blökend um die Abenteurer herum. "Ach, Gwinny, wie schön, dich wiederzusehen" und "Du hast mir ja so gefehlt, Gwinny!" waren die ersten Sätze, die das Mädchen mehrmals hervorsprudelte - kein Zweifel, dass dies Gwenifars Schwester Morgwyn sein musste. Es ließ sich kaum ein größerer Gegensatz zwischen den beiden denken: Die Ältere ruhig und beherrscht, blass und auch ein bisschen farblos, die Jüngere kindlich und übermütig, mit ihrem ausgesprochen hübschen Gesicht eine richtige kleine Dorfschönheit. Die Begrüßung der Schwestern war herzlich; auch Gwenifar schien plötzlich aufzublühen, streichelte die Schafe und erkundigte sich lebhaft nach dem Wohlergehen der Burgbewohner. Als Morgwyn sagte, dass Onkel Brianred noch nicht zurückgekommen war, machte Gwenifar ein erstauntes Gesicht und rief aus: "Wie eigenartig! Ich dachte, er wäre schon längst wieder bei euch und ich würde den alten Halunken heute wiedersehen."

Morgwyn verbarg in ihrem Herzen ein Geheimnis. Sie hatte vor einigen Monaten ihre Schwester Gwenifar im Kloster Haelgarde besucht; ihre Großmutter hatte sie in die Stadt geschickt, damit sie ihre Heiratsgarderobe ein wenig aufbessern würde. In der Krankenstation lernte sie den verletzten albischen Krieger Penrig McRathgar kennen - es war bei beiden Liebe auf den ersten Blick. In Anbetracht der ungünstigen Umstände (sie war einem anderen versprochen, und er musste wieder in den Krieg gegen die Banditen aus dem Norden) entschlossen sich die beiden zur sofortigen und heimlichen Heirat. Cuthbert war der Priester, der das für die Eheschließung notwendige Ritual durchführte, und Gwenifar war die einzige Trauzeugin. Morgwyn wollte ihrer Großmutter diese schockierende Nachricht erst dann schonend beibringen, wenn sie nach ihrem Geburtstag die "einsame Nacht" hinter sich gebracht hatte und als "mündige Burgbewohnerin" ihre Liebe und gültige Heirat mit Penrig aufdecken konnte.

Gearasburgh war eine trostlose Behausung. Die Armut (und die herbstliche Kälte) kroch aus allen Mauerritzen. Sehr kühl war auch der Empfang, den die 76-jährige Salinor den Begleitern ihrer Enkelin bereitete; sie war offensichtlich nicht begeistert, dieser großen Gruppe ihre Gastfreundschaft - und ein Quartier im leer stehenden Erdgeschoss der Burg - anbieten zu müssen. Ihr 81-jähriger Diener Jerwais zeigte den Abenteurern ihre eiskalten und ungemütlichen "Gemächer" und führte sie später zum gemeinsamen kargen Abendessen in einen nur spärlich eingerichteten und kaum beheizten Saal.

Die selbst für albische Gaumen faden Speisen wurden in eisigem Schweigen eingenommen, das nur von Morgwyns unbekümmerter Plauderei unterbrochen wurde, die sich neugierig nach den Erlebnissen ihrer Gäste erkundigte. Ohne sich um die kalten Blicke ihrer Großmutter zu kümmern, lud das Mädchen "diese weitgereisten kühnen Abenteurer" zu ihrem Geburtstagsfest am übernächsten Abend ein - solange dürften sie gern in Gearasburgh bleiben! Salinor war alles andere als begeistert, widersprach ihrer Enkelin aber nicht.

Vor dem Schlafengehen informierte Gwenifar Salinor und Morgwyn vom Tod Cuthberts; ihre Großmutter nahm es eisern zu

Kenntnis, während ihre Schwester schluchzend in ihre Kammer flüchtete.

Nach dem Abendessen untersuchten die Abenteurer das unbewohnte Erdgeschoss der Burg (ohne besondere Funde). Es gelang ihnen, die fest gerosteten Riegel einer eisenbeschlagenen Tür zu öffnen, die einen Seiteneingang in die Burg versperrte. Jetzt konnten sie ungesehen kommen und gehen, Klasse! Anga, Pippin und Ronald wollten das gleich mal ausprobieren, während die anderen brav ihr Nachtlager aufsuchten.

Die drei hatte der verwiterte Wegweiser neugierig gemacht, der auf den abzweigenden Pfad zum "Geisterhafen" Gearasport deutete, mit einem ausgestopften Raben als Zeichen des Todes.

Sie kamen bis ans Westtor der mauergesäumten Stadt, die an einer etwa 200m breiten Bucht lag. Während Ronald und Pippin einfach über die Mauer kletterten, wollte sich Anga durch den schmalen Spalt zwängen, der sich zwischen den völlig fest gerosteten Torflügeln auftat. Seine Kameraden versuchten, von innen das Tor weiter aufzudrücken - und da es keine Angeln mehr gab, stürzte es plötzlich völlig überraschend auf Anga und begrub den Zwerg unter sich. Der weiche Sandboden war seine Rettung, aber - für diese Nacht - reichte es ihm gründlich, und schwer lädiert trat er mit seinen Freunden den Heimweg an.

Die Stadt der Geheimnisse

Am folgenden Vormittag verhielten sich die Abenteurer wie (ungebetene) Touristen und besichtigten sämtliche Räume der Burg, in die sie ihre Nase stecken konnten. Besonders dreist verhielt sich Flintstone, der die Gastfreundschaft der McRathgars auf eine harte Probe stellte. Als er schließlich von oben herab den Diener Jerwais anwies, die verriegelte Tür zu öffnen, die hinüber zum Turm auf der Felsnadel führte, die man "Dwyllans Finger" nannte, platzte Salinor der Kragen, und sie verbat sich mit deutlichen

Worten jedes weitere Herumschnüffeln in ihrem Heim.

Na gut - man konnte ja zur Abwechslung einen kleinen Spaziergang unternehmen! Drei Freunde hatten andere Pläne:

- Grainne unterhielt sich mit Morgwyn beim Schafehüten. Das Mädchen blickte unbekümmert in die Zukunft und hatte - zum Erstaunen der Gnomin - überhaupt kein Interesse für ihren zukünftigen Gemahl; sie schien nicht einmal zu wissen, womit dieser sein Geld verdiente!
- Ulwun kaufte in Borasfal ein Lämmchen und ein Kätzchen, damit die Freunde am nächsten Tag ein schönes Geburtstagsgeschenk für Morgwyn hatten. Das Kätzchen bekam sie von der Dorfältesten, Mearta NiRathgar, die eine Schwäche für harte Getränke hatte und dank einiger Becher Götterfunks, die ihr die Schamanin großzügig spendierte, immer gesprächiger wurde. Mearta war davon überzeugt, dass Gwinny das Zeichen des Todes trug, wenn auch unklar blieb, was das bedeuten sollte. Mearta war außerdem sicher, dass die alte Salinor eine durchtriebene Lügnerin war. Vor etwa 50 Jahren, bei der Belagerung von Gearasport, verließ sie ihr Mann, Eadgar McRathgar, nach einem heftigen Streit und fand bei den folgenden Kämpfen den Tod. Seine letzten Worte waren: *"Einer aus meiner Familie soll das Glück von Gearasburgh nur wiederfinden, wenn er sich in Vanas Hand begibt und Dwyllans Finger folgt. Mut soll er haben, der Wahrheit ins Auge zu schauen, und seine Ehre soll ihn vollbringen lassen, wozu ich die Kraft nicht hatte."* Jerwais hatte es ihr brühwarm so weitererzählt, und sie hatte diese Version nicht vergessen, auch wenn das falsche Weib dann später die Mär von der einsamen Nacht aufgebracht hatte: *"Jeder Sproß aus meiner Familie soll Mut und Ehre unter Beweis stellen, damit er das Glück von Gearasburgh wiederfinden kann. Wenn er sein*

sechzehntes Lebensjahr abschließt, soll er sich, wenn Vanas Hand am Himmel steht, auf Dwyllans Finger begeben und die Nacht allein durchmachen."

- Pippin wollte das karge Essen mit etwas frischem Wild aufbessern und ging mit knurrendem Magen in das kleine Wäldchen zwischen Gearasburgh und Gearasport, um ein paar Fallen aufzustellen. Dort stieß er überraschend auf das Lager von drei schwer bewaffneten Männern, die ihn festnahmen, weil sie ihn - nicht ganz zu Unrecht - für einen Spitzbuben hielten, der ihre Ausrüstung plündern wollte. Pippin ließ sich nicht anmerken, dass er die Drei sofort wieder erkannt hatte - genau diese drei Männer waren im *Stab und Zepter* zusammen mit Cuthbert am gleichen Tisch gesessen! Der Halbling beteuerte, dass er nur auf der Durchreise war; man hätte ihn auf Gearasburgh für ein paar Tage als Küchenhelfer engagiert war - danach würde er wieder in die gemütlichen Städte im Süden Albas ziehen. Die drei Männer, die sich hier angeblich im Auftrag eines albischen Gelehrten aufhielten, um die Seehunde in der Bucht von Gearasport zu beobachten, hielten Pippin nach seinem Wortschwall für einen ungefährlichen Glücksritter und ließen ihn laufen.

Am Nachmittag zog dichter Nebel auf - genau das richtige Wetter für einen Besuch des Geisterhafens!

Die Hinweise Meartas führten die Freunde schnell in den teilweise zerstörten Tempel. Ein paar Zombie-Seehunde hatten hier Unterschlupf gefunden und griffen die Eindringlinge in "ihr" Revier an - Anga und Flintstone erledigten sie ohne Probleme.

Der einst prächtige Tempelbau ist eine gewölbte Halle aus Stein mit zwei großen Rosettenfenstern in der Südmauer, deren buntes Glas zerbrochen ist. Das doppelflügelige Tor steht weit nach innen auf. An der Decke hängt ein 2m langes Schiffsmodell, das an die Grundlage des Wohlstands von Gearasport erinnern sollte. Darunter liegt der hölzerne, umgeworfene

Altar, dessen Goldverkleidung abgerissen wurde. Auch die Kultgeräte wurden alle gestohlen. Übrig sind nur noch die steinernen, lebensgroßen Statuen der albischen Götter: In der Mitte steht Xan, zu seiner Rechten Vana, zur Linken Dwyllan. Links und rechts davon befinden sich Thurion und Irindar. In einer Nische im Nordteil, die mit einem dauerhaften *Bannen von Licht* belegt ist, steht Ylathors düsteres Steinbild.

Als Ulwun die Hände Vanas berührte und dabei ihren Ringfinger drückte, senkte sich ratternd Dwyllans linke Hand; sein ausgestreckter Zeigefinger deutete auf eine ganz bestimmte Bodenplatte. Darunter kam ein nahezu wasserdichter Hohlraum zum Vorschein, in dem ein Bündel aus vermodertem Wollstoff lag, in das ein feingeschliffener Kristallkelch eingewickelt war. Die Freunde hatten das Glück von Gearasburgh gefunden! Im Inneren des Kelchs steckte ein Pergamentröllchen, das mit Eadgar McRathgars Siegel versehen war. Sie nahmen es mit, ließen es aber zunächst verschlossen.

Sollten sie ausnahmsweise den größten Schatz des Geisterhafens auf Anhieb geborgen haben? [Ja, tatsächlich.] Natürlich inspizierten die Freunde nun auch die anderen Ruinen Gearasports. Im gut erhaltenen Wirtshaus "Zu den drei Masten" entdeckten sie ein - verlassenes - Lager von mindestens fünf Personen. Gearasport war also nicht so menschenleer, wie man meinen konnte! Geister gab es aber auch - beispielsweise einen unsichtbaren Poltergeist in einer Schmiede, der dem überraschten Anga eine Schaufel voll ins Gesicht schlug. Flintstone prophezeite dem Zwerg ein drittes Unglück in dieser Stadt - und er sollte Recht behalten.

In einem unscheinbaren Wohnhaus entdeckten die Freunde uralte Kellergewölbe und einen alten Steinsarkophag, der den Zugang zu einer tiefer führenden uralten Steintreppe versperrte. Sie führte hinab in einen geheimnisvollen Raum.

Hinter der letzten Stufe liegt ein rundgemauerter Bogen, durch den man ein etwa 2m hohes Gewölbe

aus groben Bruchsteinen betritt, das im Westen und Osten je eine halbrunde Nische besitzt. Der Boden ist mit Kalksteinplatten ausgelegt. Die Wände des Gewölbes sind mit Kritzeleien geradezu übersät, die schwer entzifferbar sind. Links und rechts des Eingangs befinden sich steinerne Fackelhalter in der Südwand, in denen noch heruntergebrannte Stiele stecken. An der Nordwand steht, mehr nach Osten hin, ein gemauerter Herd mit zwei Feuerstellen. Er ist mit Steinen und Erde bedeckt, da die Kaminschächte zusammengestürzt sind. Neben dem Herd liegen die Reste eines zerfallenen Holztisches am Boden, zwischen denen Glas- und glasierte Tonscherben blinken. Ungefähr in der Mitte des Bodens befindet sich ein runder Schacht, der endlos zu sein scheint. In der Südwestecke steht eine Mädchenstatue aus weißem Alabaster. Auf den Boden der Ostnische ist ein Hexagramm aufgemalt, das gelbgrün in der Dunkelheit strahlt. Die Westnische wird durch einen fast verrotteten Brokatstoff verhängt.

Der Schacht war der Zugang zu einer natürlichen Meereshöhle; Pippin ließ sich abseilen und entdeckte in der Seitenwand eine Nische, die neben einer Zombie-Riesenkröte einen Sack mit 1000 alten valianischen Goldmünzen enthielt.

Mehr wagten die Freunde nicht anzustellen und kehrten wieder um - alle, bis auf Ronald McBeorn. Den Magier plagte wie immer die Neugier - und er war von der Schönheit der Alabasterstatue begeistert. Vielleicht würde das hübsche Mädchen durch einen Kuss lebendig? Leider nein. Vielleicht konnte er das Eisentäfelchen oder das Seehundfell mit *Macht über Unbelebtes* aus dem Hexagramm holen? Das konnte er - aber das Fell zerfiel zu Staub; als Ronald das Eisentäfelchen bergen wollte, packte ihn plötzlich der Wahnsinn, und er rannte mit gezücktem Langschwert seinen Freunden hinterher, um sie alle zu vernichten. Pippin schleuderte dem Magier eine Bleikugel an den Kopf und brachte ihn zum Glück wieder zur Besinnung.

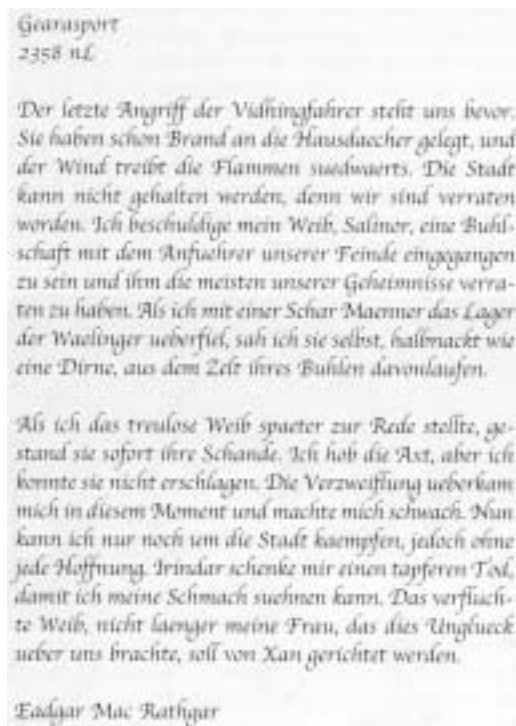
Das alles war sehr rätselhaft. Voller Fragen kehrten die Freunde nach Gearasburgh zurück und öffneten dort das Pergament, das sie im Kelch gefunden hatten.

Damit hatten sie ein Dokument in der Hand, das Salinor bestimmt nicht gefallen würde.

Die Freunde sahen keinen Sinn darin, die alte Frau mit ihren "Sünden der Vergangenheit" zu konfrontieren, und behielten die ganze Sache für sich.

Morgwyns Geburtstag

Grainne, Pippin und Ulwun blieben am nächsten Tag auf Gearasburgh und halfen bei den Vorbereitungen für das Geburtstagsfest zu Ehren Morgwyns, das am Abend stattfinden sollte. Am späten Vormittag traf Brianred, der Sohn Salinors, ein; angeblich war er direkt aus Waeland zurückgekehrt, wo er den künftigen Mann Morgwyns besucht und die Details der Hochzeit besprochen hatte. Die Gefährten sahen auf den ersten Blick, dass das eine Lüge war - sie hatten nämlich Brianred zusammen mit 3 Kumpanen als fröhliche Zecher im *Stab und Zepter* gesehen! Sie sprachen ihn aber nicht darauf an.



Die übrigen Freunde waren erneut nach Gearasport gewandert. Ronald holte mit *Macht über das Selbst* tief Luft und tauchte zweimal, zum einen in der tiefen Stelle vor dem Westturm, und zum anderen im Keller des Ostturms. Im Westturm waren die Freunde nämlich Zeugen einer geisterhaften

Erscheinung geworden, die ihnen geschildert hatte, wie vor dem Sturm der waelischen Belagerer auf Gearasport der Hafenmeister sich und seine Familie getötet hatte, nachdem er eine schwere Truhe von den Zinnen aus ins Meer gestürzt hatte. Und richtig - Ronald fand das massive Möbelstück und konnte es mit Hilfe seiner Gefährten bergen. Die Truhe enthielt 4000 alte Goldmünzen unterschiedlicher Prägung.

Im Ostturm war der Keller bei der gerade herrschenden Flut mit Wasser voll gelaufen, aber Ronald - wie immer neugierig, und als echter albischer Magier sparsam mit seinen magischen Kräften - wollte einfach spaßeshalber hinab in die dunklen Räume. Verblüfft stieß er auf sechs schwere Bündel, die am Fuß der Treppe im Wasser lagen. Als er gerade mit seinen Freunden die in wasserdichte Ölhäute verpackten Säcke ins Freie schleppen wollte, griffen vier bewaffnete Männer an, die sich im Schutz der Häuser näher geschlichen hatten und nun mit gezückten Messern und Säbeln auf sie zurannten. Anga hatte Wache gehalten, aber nichts bemerkt. Er war ihr erstes Opfer und brach nach einem kritischen Beintreffer zusammen.

Dann waren seine Freunde kampfbereit und überwältigten schnell die Angreifer. Zwei brachen unter den Hieben Flintstones und Ronalds tot zusammen; die beiden anderen ergaben sich. Sie gaben schnell zu, als Kaffeeschmuggler mit Brainred McRathgar zusammen zu arbeiten; sie hatten in der vergangenen Nacht den Kaffee von einem Handelssegler hier an die Küste gebracht und wollten sich in ein paar Tagen mit Brianred treffen, um die mit hohen Zöllen belegte Ware auf Schleichwegen nach Haelgarde (und in die Stadt hinein) zu schaffen.

Die Freunde - bis auf Anga - hatten fast Mitleid mit den armen Burschen, die hart schufteten mussten für das bisschen Geld, das der Schmuggel letztlich abwarf. Sie sperrten sie gefesselt in einem alten Haus ein und versteckten die Kaffeesäcke an einer anderen Stelle. Auf ihrem Rückweg nach

Gearasburgh traten ihnen die drei "Seehund-Beobachter" in den Weg. Sie spielten nun mit offenen Karten und erklärten den Freunden, dass sie im Auftrag der städtischen Behörden von Haelgarde unterwegs waren, um den Kaffeeschmugglern endlich das Handwerk zu legen. Die Söldner hatten eine entsprechende Vollmacht bei sich. Ihr Anführer, Ethelgar McBeorn, gab zu, dass er und seine Leute wenig Lust verspürten, das verfluchte und von Geistern bewohnte Gearasport zu betreten, und schlug vor, dass sich beide Gruppen die ausgesetzte Belohnung von 500 GS für die Zerschlagung des Kaffeeschmuggelrings teilen sollten. Die Abenteurer hatten ja keine Furcht, den unheimlichen Hafen zu besuchen, und er und seine Leute hatten die richtigen Papiere, um damit Geld zu verdienen.

So schnell waren die Freunde bei diesem Geschäft nicht dabei - für sie fiel Schmuggel unter "Wirtschaftskriminalität" und war jedenfalls kein Delikt, dessen Bestrafung sie sich unbedingt wünschten; im Gegenteil, Schmuggel war oft die einzig mögliche Geldquelle für die armen Küstenbewohner Albas, um sich eine kleine Rücklage für schwere Zeiten zu schaffen. Sie versprachen deshalb den Söldnern, sich die ganze Sache zu überlegen und eine Entscheidung erst am nächsten Tag zu treffen. Ihr Hintergedanke war, dass sie zunächst erleben wollten, wie Morgwyns einsame Nacht verlaufen würde.

Die Feier fand in der Großen Halle statt. In der Nähe des Kamins war eine Tafel aufgebaut, an der Morgwyn, Gwenifar, Salinor und Brianred Platz nahmen. In der Mitte stand ein provisorischer Tisch, ein aufgebocktes Holzbrett, an dem die Abenteurer und einige geladene Dorfbewohner aus Borasfal saßen. Jerwais, der alte Diener, trug die Speisen auf, die dank der Geldspenden der Gefährten reichhaltiger und schmackhafter als erwartet ausfielen, und schenkte nach. Die Dörfler hatten ein paar Flaschen eines bitteren Wurzelbiers mitgebracht. Gwenifar packte die Geschenke aus, die sie in Haelgarde gekauft hatte: ein schönes Band für

Morgwyn, Kaffee und Garn für Salinor und einen Korianderkuchen für die ganze Familie. Brianred schenkte dem Geburtstagskind eine selbstgeschnittene Flöte.

Als fast alles aufgezehrt war, hob Salinor die Tafel auf. Vorher richtete sie noch das Wort an die Gäste und verkündete, dass der "reiche" Harvald, ein waelischer Händler und Nachfahre des berühmten Bjargi Gabelbart, in die Ehe mit ihrem Enkelkind Morgwyn eingewilligt hätte. Brianred wäre mit dieser guten Nachricht heute zurückgekehrt. Noch bevor der Winter käme, sollte Morgwyn zu ihrem Zukünftigen fahren!

Glückwünsche brandeten auf, und man trank gemeinsam auf das Wohl der Braut. Morgwyn schien sich nicht recht darüber freuen zu können und machte ein verzweifertes Gesicht. Die Dörfler schoben das auf den Abschiedsschmerz und das, wie man gehört hatte, beträchtlich höhere Alter von Harvald. Aber, bei Dwyllan, eine gute Partie machte sie trotzdem und ging einem Leben im Wohlstand entgegen.

Das Geburtstagsfest war beendet, und Morgwyn verließ die Halle, um sich in den Turm zurückzuziehen, der auf der Felsnadel, die Dwyllans Finger genannt wurde, stand. Dort musste sie die ganze Nacht allein verbringen und durfte ihn nicht eher wieder verlassen, bevor die Morgensonne den Himmel rötete. Es war Morgwyns "einsame Nacht", und gute Wünsche begleiteten sie, während ihr Jerwais mit einer Flasche Wurzelbier folgte, an der sie sich in der Nacht laben konnte. Auf Gearasburgh legte sich tiefe Stille, und aus der See stieg dicker Nebel auf, der das alte Gemäuer einhüllte.

Tatsächlich dauerte es noch geraume Zeit, bis Jerwais die letzten Aufräumarbeiten beendet hatte und in seine Kammer geschlurft war. Als die Luft endlich rein war, schlichen Pippin und Ulwun auf die Brücke zu Dwyllans Finger und betrachteten von dort den Turm, in dessen Erdgeschoss eine Tranlampe brannte. Nichts Verdächtiges zu erkennen! Anga hatte sich beim Schafstall

postiert und spähte durch den Nebel abwechselnd nach Gearasport und zur Felsnadel. Nichts Verdächtiges zu erkennen! Flintstone und Grainne standen Schmiere, um die anderen zu warnen, wenn Burgbewohner wach würden. Aber alles blieb ruhig. Ein oder zwei Stunden später entschlossen sich Pippin und Ulwun, ihren eiskalten Posten aufzugeben und in den Turm zu schleichen. Morgwyn schlief fest, in eine Wolldecke eingewickelt. Ein halber Becher Wurzelbier stand neben ihrem Lager. Die beiden Abenteurer kletterten die Treppe ein Stück hoch und behielten von dort das Mädchen im Auge, bis die Tranlampe erlosch. Nichts Verdächtiges zu erkennen!

Eine schreckliche Familie

Die Nacht verging. Im Morgengrauen holte Flintstone Pippin und Ulwun zurück in die Burg und weckte Jerwais: Zeit für ein Frühstück! Brianred, Gwenifar und Salinor versammelten sich bald darauf in der Halle, und Jerwais wollte die junge Herrin wecken und ihr eine kräftige Haferschleimsuppe bringen. Doch oh weh! Morgwyn war tot - Ylathor hatte das junge Mädchen im Schlaf zu sich gerufen! Es gabe keinerlei Spuren von Gewalteinwirkung.

Großes Wehklagen!

Salinor schickte Jerwais los, um den Leichenbeschauer und Totengräber zu holen. Die misstrauische Grainne begleitete ihn.

Flintstone kam auf die unvorsichtige Idee, Morgwyns Kammer zu durchsuchen (das hätte er besser nachts gemacht) - und wurde dabei von Salinor erwischt. Ihr reichte es jetzt! Gwenifar versuchte ihre Großmutter zwar zu beruhigen, aber die Alte hatte keine Lust mehr, diese frechen Schnüffler eine Sekunde länger in ihrer Burg zu beherbergen. Fort mit ihnen! Nun fingen sie auch noch an, zu behaupten, ihre arme Enkelin wäre ermordet worden! Absurder Einfall, also wirklich! Sie sollten nur sehen, dass sie endlich von hier verschwänden, es wäre auch ohne sie schwer genug.

Während des Zusammenpackens ihrer Habseligkeiten fiel den Freunden ein, dass Morgwyn bei ihrem Abendessen besonders den selbst gemachten Senf gelobt hatte, den Gwenifar und Jerwais ihr zu Ehren extra zubereitet hatten. Leider war davon nichts mehr in der Küche zu finden. Anga fand aber im Küchenabfall Salatblätter, die mit ein wenig Senf beschmiert waren, und verfütterte sie an ein Schaf, das prompt einschief und vor ihren Augen verendete! Jetzt platzte dem Zwerg der Kragen, und er stellte wütend Salinor zur Rede: das war doch eindeutig, dass jemand Morgwyn mit vergiftetem Senf umgebracht hatte! Er konnte es kaum fassen, dass auch dieser Beweis keinen Eindruck auf die Herrin Gearasburghs machte. Salinor war außer sich vor Wut, dass die Fremden eines ihrer Schafe vergiftet hatten, nur, um ihre wirren Mord-Theorien zu unterstreichen. Unterstützt von Gwenifar, die es ebenfalls unrecht fand, die Nerven ihrer armen Großmutter so zu strapazieren, bat Salinor erneut energisch, dass ihre Besucher endlich ihren Grund und Boden verließen.

Jetzt hatten die Freunde wirklich genug von dieser schrecklichen Familie. McRathgars, pah! Die waren doch allesamt nicht sauber. Sie marschierten also erneut nach Gearasport und lieferten einen der gefangenen Schmuggler an die Söldner aus; den anderen nahmen sie zusammen mit einem Sack Kaffee nach Haelgarde mit und lieferten ihn persönlich beim zuständigen Stadtbeamten ab. Ethelgar hatte nicht gelogen; er kam ein paar Tage später mit zwei weiteren Gefangenen nach Haelgarde; Brianred hatte sich bei seiner Festnahme gewehrt und war dummerweise verstorben. Die Freunde teilten sich mit den Söldnern die vereinbarte Belohnung.

Zum Glück hatte auch Flintstone das "sichere Gefühl", dass der Weg nach Vanasfarne und die Aufträge der Göttin zu Ende waren. Auf nach Alasdell, in die wohlverdiente Winterpause! Ronald ruhte nicht eher, bis Flintstone zusammen mit ihm in einem Karren nach Gearasport fuhr und die wunderhübsche Alabasterstatue barg. Diese

Schönheit sollte den Burghof Alasdells schmücken, bis sich ein Käufer finden würde!

Im Winter drangen ein paar Neuigkeiten aus Haelgarde nach Alasdell. Es hatte einen kleinen Skandal gegeben. Eine junge Nonne des dortigen Klosters hatte gestanden, heimlich eine Liebesheirat mit Penrig McRathgar geschlossen zu haben, dem vielversprechenden Krieger, der leider bei einer Schlacht in den Nordmarken gegen die Twyneddin gefallen war, nachdem er heldenhaft gekämpft hatte. Dem Tode nahe, hatte er einen Heiltrunk zu sich genommen, den er immer nahe seines Herzens bei sich getragen hatte - doch der war leider ohne Wirkung geblieben und der wackere Kämpfer war verstorben. Die Nonne, eine gewisse Gwenifar McRathgar, war außer sich vor Schmerz und hatte sich selbst bezichtigt. Sie hatte einen Brief des Toten, der sein Siegel trug, und der ihre Heirat klar bewies!

Natürlich wurde Gwenifar nach dieser Eröffnung aus dem Kloster gejagt. Wie man hörte, hatte sie sich nach Erchanmir, dem Hof von Penrigs Familie, begeben, um dort dessen Vater, zu trösten; Penrig war schließlich sein einziger Sohn gewesen. Eine gute Tat - dank der tatkräftigen jungen Frau würde der umfangreiche Besitz der McRathgars nicht dem Verfall preisgegeben. Die allgemeine Meinung war, dass die Gerechtigkeit damit ihren Lauf genommen hatte - die Freunde waren da anderer Meinung, behielten sie aber für sich.