

C.23 Gefährliche Träume

Jürgen Franke, Midgard-Abenteurer, Spielwelt 29 (1987), VF&SF

Copyright © 2004 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1987 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Neues vom Waldmeister

Die Hexenjäger von Thame trainierten eifrig ihre Fähigkeiten, bis der Winter vor der Tür stand und es Zeit wurde, dem Drängen Flintstones nachzugeben und nach Corrinis aufzubrechen. Während sich Anga, HaoDai, Heather, Pippin, Ronald und Ulwun auf den direkten Weg (über Wulfstead und dann den Tuarisc hinab zur Mündung) machten, begleiteten die anderen Flintstone nach Alasdell, um dem Syre bei einem Grenzstreit mit den Nachbarn zu helfen.

Kurz vor ihrem Aufbruch informierte Linnet NiTuron, die Nachtvögtin Thames, die Abenteurer, dass der gesuchte ehemalige königlich-albische Waldläufer Brandene MacConuilh - oder jemand, der ihm täuschend ähnlich gesehen hatte - am gestrigen Nachmittag in Thame beobachtet worden war. Leider hätte sie davon erst jetzt erfahren - für eine sinnvolle Verfolgung wäre es damit zu spät. Ob sie irgend etwas bemerkt hätten? Nein? Nun gut, dann wären sie wenigstens hiermit gewarnt, dass der Schurke sich wieder in der Gegend herumtreiben würde.

Unruhige Nächte in Corrinis

Am 1. Troll kamen die Freunde in Corrinis an und quartierten sich in der *Flinken Klinge* ein. Der Wirt verlangte vernünftige Preise, aber die Gefährten hatten in Thame fast alle Ersparnisse in ihre Ausbildung investiert und mussten dringend eine einfache Arbeit suchen, um sich ihr Winterquartier leisten zu können. Diese Aussicht beunruhigte HaoDai anscheinend so sehr, dass er ein paar Tage nach ihrer Ankunft anfang, sehr unruhig zu schlafen. Ein immer wiederkehrender Traum schien ihn zu verfolgen:

Du sitzt allein auf einer nächtlichen Waldlichtung. Über Dir jagen dunkle Wolken über den Himmel und geben nur gelegentlich den Blick auf die volle Scheibe des Mondes frei. Weit entfernt ertönt ein markerschütterndes Heulen. Es nähert sich langsam. Erschreckt greifst Du nach Deiner Waffe. Das Heulen kommt immer näher. Ein kalter Schauer läuft Dir über den Rücken, und Dein Herz schlägt Dir bis zum Hals. Du wendest Dich zur Flucht.

Du rennst durch den Wald. Hinter Dir hörst Du etwas Großes durch das Unterholz brechen. Du stolperst über Wurzeln; die Äste der Bäume scheinen nach Deiner Kleidung zu greifen. Wie durch ein Wunder entgehst Du einem Sturz. Du rennst, was Deine Füße hergeben. Das Hecheln und Schnaufen Deines Verfolgers wird immer lauter und lauter.

Es ist sinnlos. Du schaffst es nicht. Dein Verfolger ist unermüdlich. Der Mondschein fällt durch ein Loch in der Wolkendecke, und Du erkennst eine alte Eiche. Ein guter Platz, der Sache ein Ende zu bereiten. Du eilst zu dem Baum und lehnt Dich erschöpft an den Stamm. Du sammelst Deine letzten Kräfte und erwartest den Verfolger. Ein Paar rötliche Augen werden sichtbar. Sie nähern sich Dir langsam durch die Dunkelheit.

Dein Gegner greift nicht an. Worauf wartet er nur? Langsam schleicht er in einigem Abstand um Dich herum. Die roten Augen leuchten. Vereinzelte Mondstrahlen enthüllen eine große, hundeähnliche Gestalt. Du hörst ein tiefes, grollendes Knurren. Wann greift er endlich an? Das Warten zerrt an Deinen Nerven. Du möchtest am liebsten weiterrennen, aber das wäre Dein Ende. Du spürst geradezu, wie kräftige Kiefer Deinen Nacken mit einem Biss brechen.

Was war nur los mit dem KiDoka? Man konnte ihn weder wachhalten noch während seines Traums aufwecken! Schon in der dritten Nacht kam es zum Finale:

Ein kalter Wind erhebt sich und lässt Dich erschauern. Die Nacht nimmt kein Ende. Unermüdlich umkreist der Hund den Baum, der Dich stützt. Der Wind reißt die Wolkendecke auf. Ein kalter, gnadenloser Mond enthüllt Deinen Gegner. Es ist ein Hund, ein riesiger, haarloser Hund mit bleicher Haut und blutroten Ohren. Seine weißen Fänge glänzen im Mondlicht. Und er kommt auf Dich zu. Langsam, aber

unerbittlich. Das Knurren wird lauter und wilder. Er duckt sich zum Sprung, und ... der Hund greift an!

HaoDai verlor diesen Zweikampf und wurde wahnsinnig – er hielt sich nun selbst für einen Hund! Seine Freunde waren sprach- und beinahe ratlos. Heather eilte in den Tempel der Dheis Albi; dort schickte man sie nach einem inbrünstigen Gebet für den armen Sünder weiter in den Nathir-Tempel. Eine Heilerin stattete HaoDai einen Krankenbesuch ab und stellte eine schwere Form von Wahnsinn fest, die man mit Hilfe ihrer dweomerischen Heilkräfte im Dienst der Allumfassenden Schlange vielleicht beseitigen konnte – aber das würde einen schönen Batzen Gold kosten!

Als die Freunde andeuteten, sie würden auch für den Orden arbeiten, erkundigte sich die Heilerin zögernd, was die Abenteurer denn leisten könnten. Als sie erfuhr, dass sie es mit Mitgliedern der landesweit bekannten Gruppe „*Flintstone and his Fabulous Friends*“ zu tun hatte, änderte sich ihr Verhalten. HaoDai wurde sofort in den Nathir-Tempel gebracht und bekam dort ein schönes Quartier. Die oberste Heilerin, Searinniu, untersuchte den Patienten höchstpersönlich und konnte ihn tatsächlich vom Wahnsinn befreien. Auf den angebotenen Dienst der Freunde wollte sie später zurückkommen.

Aus der Traum!

HaoDai wurde also wieder gesund. Ulwun beriet sich mit Searinniu, von welchen Hunden der KanThai geträumt haben könnte. Der brillante Hinweis der Schamanin, es könnten die Hunde des Totenreichs von Clanngadarn sein, brachte Searinniu auf die richtige Spur. Na klar, das könnten die *Hunde von Annwn* sein!

Annwn ist in der tuathischen Mythologie die Welt der Toten, über die Moch, der Lebensjäger, herrscht. Er hält sich ein Rudel riesiger, doggenähnlicher Hunde, mit denen er Jagd auf Menschen macht, deren Lebenszeit abgelaufen ist. Die Hunde von Annwn haben eine Schulterhöhe von etwa 1,50m und sind völlig haarlos. Ihre Haut ist bis auf die roten Ohren

und Lefzen völlig weiß. Ihre Augen glühen in einem orangeroten Feuer. Die Hunde verlassen normalerweise ihre Heimat Annwn nicht und tauchen nur in den Träumen vom Tode Gezeichneter auf, um deren Seelen vor den Bogen ihres Herrn zu treiben. Die Sagen der Tuatha berichten allerdings auch von seltenen Fällen, in denen die Hunde in körperlicher Gestalt die Welt der Menschen heimgesucht haben.

Nach diesem starken Anfang versanken die Freunde in dumpfes Brüten. Was sollten sie mit dieser Erkenntnis anfangen? Es dauerte sehr sehr sehr lange, bis Ronald endlich einfiel, dass er ja Mitglied in der Gilde des Blauen Vogels war und er die dortige Bücherei besuchen könnte. Nachdem er seine ausstehenden Jahresgebühren bezahlt hatte, konnte er sich dort tatsächlich umschauen und wurde fündig. Im Buch *Llefarr ap bwais ap podlaid* („Buch vom Tod und vom Schlafen“) stand, wie man mit dem Zauber *Ruf der Meute* die Hunde Annwns als Traumgestalten auf ein Opfer hetzen konnte. Man brauchte dazu drei Haare des Opfers, die man um eine Erlenholzflöte wickeln und mit der man immer bei Sonnenuntergang eine Melodie spielen musste, und zwar an einem Ort, der höchstens 500m vom Opfer entfernt lag.

Pippin beauftragte ein paar Bettler, ihn zu benachrichtigen, wenn sie einen Tuatha beim abendlichen Flötenspielen entdecken würden.

Während sich die anderen an den Stadttoren nach verdächtigen Tuatha erkundigen wollten, nahmen Anga und Ronald die Verfolgung des Täters auf - sie vermuteten, dass er aus Thame stammte (und Brandene MacConuilh hieß) und nach dem erfolgten Anschlag dorthin zurück wollte. Beim Übersetzen über den Tuarisc ans albische Ufer erkundigten sich die beiden nach tuathischen Ankömmlingen. Der Fährmann hatte ein Supergedächtnis und gab Hinweise auf die folgenden vier Personen:

- großer hagerer Mann undefinierbarer Herkunft, äußerst wortkarg, in langer brauner Kutte <schweigsam>

- älterer braungebrannter Mann mit fettigem blonden Haar und Bart mit pelzbesetzter Robe <hatte das *Alt-Corrinis* als Ziel angegeben>
- hagerer wettergegerbter Mann mit rotblondem Kinnbart und Halbglatze, in weitem Umhang <hatte sich für die Überfahrt bedankt>
- großer stämmiger Tuatha mit feuerrotem Haar und Bart in wadenlangem grauen Mantel <hatte nach Thorgeirs Handelsgesellschaft gefragt>

Interessant! Die beiden Abenteurer baten den Fährmann, zurück nach Corrinis zu fahren. Na gut. Ein wenig später fragte Ronald, ob einer der Vier vielleicht kürzlich Corrinis wieder verlassen hätte. Natürlich – das war erst gestern, die Nummer 3! Sehr interessant! Die beiden Abenteurer baten den Fährmann, doch ans albische Ufer zu fahren. Die Fähre wechselte also erneut die Fahrtrichtung, und die Wartenden an beiden Ufern wurden allmählich nervös.

Auf ihren Pferden holten die beiden Freunde den Tatverdächtigen schnell ein. Er vesperte gerade in einer Dorfkneipe (auf dem Weg nach Tidford). Ronald und Anga setzten sich zu ihm hin und forderten ihn auf, ohne Aufsehen mit nach Corrinis zu kommen. Der Fremde widersetzte sich vehement und bat den Wirt um Hilfe – und der war vor allem um sein Mobiliar besorgt und bat seinerseits die Fremden, ihren Streit draußen auszutragen. Der Tatverdächtige beteuerte, er hätte keinen Streit mit diesen Wegelagerern und wollte nur seine Ruhe, aber die albischen Zecher ließen ihn nicht zu Wort kommen: der tuathische Spion sollte sein Maul halten und die Kneipe verlassen, um sich mit dem Herrn Zwerg und dem albischen Edelmann zu verständigen. Dem Fremden blieb nichts anderes übrig.

Kaum auf der Straße angelangt, kam es zum Kampf. Ronald versammelte einen Schmerzen-Zauber und stärkt den Fremden

dadurch erheblich, der offenkundig einen Zauberspruch murmelte. Anga nahm ihn ins Handgemenge, um ihn zu stören. Nach kurzem Ringen konnte sich der erstaunlich kräftige Mann aber losreißen und einen Schlaf-Zauber auf beide Gegner wirken, der beide zusammenbrechen ließ. Er zückte seinen Dolch und hätte sicher die Freunde abgestochen, aber angesichts der herbeiströmenden Kneipengäste verzichtete er darauf, machte sich unsichtbar und verschwand aus diesem Abenteuer. Die Geretteten gaben eine Lokalrunde aus - nieder mit diesen tuathischen Spionen!

Die anderen Abenteurer hatten in Corrinis dank einer Nachricht ihrer beiden Gefährten von den vier verdächtigen tuathischen Besuchern erfahren. Nach ermüdenden Nachforschungen bei den Stadtwachen fanden sie heraus, dass der rotbärtige Verdächtige in der *Bärenkralle* abgestiegen war. Die Wirtsleute bestätigten ihnen, dass hier ein rotbärtiger „Gelehrter“ gewohnt hatte, der praktisch immer auf seinem Zimmer studiert und abends ein wenig auf der Flöte gespielt hätte. Er war also wirklich der Täter gewesen!