

A.45 Der Glanz der Mondscheibe

Yon Attan, www.midgard-online.de, Verlag für F&SF-Spiele, 2011

Copyright © 2015 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2011 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Verflucht nochmal!

In Crossing verabschiedeten sich die Freunde von Mogu - aber Lorríc ließ sich ihre Adresse geben, „für alle Fälle“. Er selbst begleitete die Königsfreunde zum sommerlichen Ritterturnier des Jahres 2405 nL nach Beornanburgh. Für jene gab es hier ein Wiedersehen mit Swan NiDarneck, die sie seit der Bergung der Schicksals-Kristalle völlig aus den Augen verloren hatten. Swan hatte von den ruhmreichen Taten der Königsfreunde gehört und wollte sich ihnen nun wieder anschließen, um einen Kontrast zu dem ruhigen Klosterdasein zu erleben, das sie bisher geführt hatte.

Bei diesem Turnier verfluchte eine Anhängerin Samiels in aller Öffentlichkeit die sechs Königsfreunde.

Die Hexe hatte als Zimmermädchen im Gästequartier des Königs gearbeitet und dadurch problemlos Zugriff auf persönliche Körpersubstanzen der Abenteurer gehabt. So kam es, dass bei ihrem Auftritt für alle Zuschauer für einen kurzen Moment die Zeit stillstand, während sie in ihren Klauen grüne Leinen hielt, die zu den Herzen der sechs Königsfreunde (Aleunam, Borthor-Bartl, Flusswind, Greiff Inn, Sirena, Zargos) liefen, während sie triumphierend und entrückt ihren Spruch auf sagte, wonach sie sich in grünen Rauch auflöste, der dabei kurzzeitig die Gestalt des Jägers annahm.

*Oh meine sechs Herzchen,
oh meine sechs Schmerzchen,
Hündchen gleich am festen Seil,
Geschehen ist's um euer Heil!*

*Ob Königsfreund, ob Thronherr gar,
gehört ihr bloß zur Dienerschar,
und wenn die Meute bellt und zwickt,
dann wird sie in den Arsch gefickt.*

*Verspüret drum, ihr garst'gen Herzchen,
so lang die Strafe dieser Schmerzchen,
wie es dem Grünen Herrn und Meister gefällt,
ganz gleich, wie laut ihr auch winselt und bellt.*

*Mit meinem Tod besiegelt,
bleibt euch das Glück verriegelt,
und weder hier noch im Traum,
weder als Vogel noch als Baum,
weder mit weißer Feder noch mit schwarzer Rinde,
weder mit eurem Blut noch mit anderer Tinte,
könnt ihr diesen Pakt allein zerreißen,
und sicherlich auch nicht zerbeißen.*

*Kann's Welpen wie euch gelingen,
des Jägers Beifall zu erringen?
Zum Staub müsstet ihr fiepend kriechen,
wolltet ihr nicht auf ewig siechen!
Doch ohne brüderliches Helfen,
werdet ihr nur verzweifelt belfen,
darob der Larne-Zirkel lacht,
denn seine Rache ist vollbracht!*

*Oh meine sechs Herzchen,
oh meine sechs Schmerzchen,
Hündchen gleich am festen Seil,
Geschehen ist's um euer Heil!*

Samiel, hilf!

Die Königsfreunde brachen bewusstlos zusammen, kamen aber bald wieder zu sich. Sie fühlten sich schlapp und hatten ständig Schmerzen – in diesem Zustand konnten sie nichts wie gewohnt erledigen, und deshalb musste dieser Zustand dringen wieder beseitigt werden. Nur wie?

Während die Königsfreunde bewusstlos gewesen waren, hatte Beren die Zuschauer mit einer spontanen Rede beschwichtigt, in der er klargestellt hatte, dass die finsternen Mächte niemals Alba nachhaltig schaden könnten, solange alle aufrechten Kräfte des Landes zusammenhalten und ihnen entschlossen entgegentreten würden. Seine treuen Freunde hätten offenbar den Unmut eines lästigen Feinds Albas auf sich gezogen, als sie vor nicht allzulanger Zeit einen Hexenzirkel im Süden des Landes zerstört hätten. Nicht vollständig, wie sie alle jetzt wüssten. Aber offenbar weitgehend genug, um diesen Anschlag provoziert zu haben. Er, Beren, würde fest darauf vertrauen, dass seine Freunde diesen Feind in seine Schranken weisen würden – und für die allgemeine Bevölkerung des Landes bestünde bei der gegenwärtigen Beurteilung der Lage keinerlei Gefährdung.

Natürlich berieten sich auch die Berater des Königs, was man gegen diesen Fluch unternehmen und wie man ihn zu verstehen hätte. Da die Freunde nicht selbst darauf kamen, empfahlen ihnen schließlich die Vertreter der Kirgh, die Bruderschaft des Träumers um Rat zu ersuchen. Sie sollten zum Kloster Prioressen reiten und Erzabt Cleremond bitten, Vraidos, den träumenden Gott, um Hilfe zu erflehen.

Prioressen

Alle Gefährten (mit Ausnahme Swans, die in Beornanburgh noch einige andere Geschäfte zu erledigen hatte) ritten nach Prioressen. Cleremond ließ sich entschuldigen; er war an einem Sommerfieber erkrankt, das bereits seine Teilnahme an den Feierlichkeiten zur Vraidostid (8. Tag des Feenmonds) gefährdete, wollte aber gleich nach seiner Genesung höchstpersönlich eine zeremonielle Vraidos-Träumerei durchführen und bat deshalb darum, dass zumindest einer der Königsfreunde im Kloster und damit in seiner Nähe bleiben würde.

Die Freunde standen also vor der Wahl, entweder einige Tage (oder länger) das karge Mahl der Pilgerherberge „genießen“ oder an den langweiligen Vraidos-Exerzitien als Zuschauer teilzunehmen zu dürfen, oder aber das eine Tagesreise nördlich von Prioressen liegende Dorf Seafal zu besuchen, um sich dort in dem Gasthaus von Lorricks Eltern (eine Liebesheirat eines

gewissen Sheldon MacMerdal mit einer gewissen Alanna MacMurdil) mit einfachen, aber schmackhaften und abwechslungsreichen Mahlzeiten versorgen zu lassen und sich an der Kulisse des Meeres zu erfreuen.

Diese Wahl fiel ihnen nicht schwer. Borthor-Bartl war Vraidos-Anhänger und deshalb der richtige Kandidat für den Abt! Der Halbling musste sich mit trauriger Miene in sein hartes Schicksal fügen – und Aleunam beschloss, ihm Gesellschaft zu leisten. Ingeheim wollte sie darauf achtgeben, dass der Barde keinen Unsinn im Kloster anstellen würde.

Überraschend träumte Cleremond schon in der folgenden Nacht völlig spontan einen hilfreichen Traum, der anzudeuten schien, dass der Grüne Jäger von seinen Hündlein nur zwei kleine unbedeutende Dienste erwarten würde – sie sollten ihm einen weißen Vogel bringen und einen schwarzen Baum (oder zumindest eine Feder und ein Stück Rinde). Der Abt informierte seine Gäste darüber und schlug vor, dass sie ihn nach Vraidostid erneut besuchen sollten; in der Zwischenzeit müssten sie sich nicht in den Mauern seines Klosters langweilen.

Erleichtert ritten Aleunam und Borthor-Bartl nun ebenfalls nach Seafal und kamen dort einen Tag nach ihren Freunden im Gasthaus von Lorricks Eltern an. Hier trafen sie Loric, der sich schon die ganze Zeit heimlich geärgert hatte, dass er seinen Eltern versprochen hatte, ihnen bei diesen blöden Dachdecker-Arbeiten zur Hand zu gehen, statt sich den Königsfreunden anzuschließen, die seit dem Vormittag in den Adlerklippen nach einem taubeneigroßen Bernstein herumsuchten, der aus einer Mondscheibe herausgefallen war. Bestimmt hatten sie dort etwas Interessantes entdeckt!

Natürlich hinderte die drei nichts daran, trotz später Stunde den Weg zu den Klippen (im Süden des Dorfs) einzuschlagen. Schließlich besaßen Aleunam und Borthor-Bartl diese Ohringe der Zwiesprache!

Kurz vor Mitternacht des 8. Tags des Feenmonds erhielten die anderen Freunde also einen „Anruf“, als sie gerade die Tür von Rigions Behausung geöffnet hatten, die auf den Weg zu den Schmugglerhöhlen führte.

Seafal

Die anderen Freunde hatten am Abend des 6. Tags im Feenmond das kleine Fischerdorf auf den Klippen der ostalbischen Küste erreicht. Sie waren bei Sheldon und Alanna herzlich willkommen, die das kleine Inn *Zum Fröhlichen Fisch* betrieben und ihren berühmten Gästen ein köstliches Abendessen servierten.

Zu später Stunde lernten die Königsfreunde den Druiden Gwyddon ap An kennen, der die berühmten Helden um Unterstützung bei einer eigentlich geringfügigen Angelegenheit bat.

Wie ihr euch sicher denken könnt, habe ich den weiten Weg aus meiner Heimat nicht ohne Grund gemacht. Ihr müsst wissen, dass meinem Zirkel einst ein Ritualgegenstand gestohlen wurde, die Mondscheibe. Ursprünglich schufen die Druiden der Cryffni die Scheibe, die nach ihrem Untergang von einem Druidenzirkel zum anderen wanderte, bis sie schließlich zu meinem Zirkel kam. Vor etwa vier Generationen wurde sie uns gestohlen. Die Diebe flohen in diese Gegend, doch dann verlor sich ihre Spur. Bisher war nur bekannt, dass es sich um zwei Personen handelte, die über beträchtliche magische Fähigkeiten oder Hilfsmittel verfügten. Was sie mit der Scheibe wollten, wissen wir nicht. Durch Zufall hörte ich nun vor kurzem,

dass hier in diesem Dorf eine Scheibe aufgetaucht sei, auf die die Beschreibung der Mondscheibe passt. Also brach ich auf, um das zu überprüfen. Und tatsächlich: Ich habe die Scheibe gefunden. Nun ja, zumindest einen Teil der Scheibe. Diese unseligen Diebe haben leider einen in die Scheibe eingelassenen Bernstein entfernt. Der eine hat dann wohl die Scheibe, der andere den Bernstein mitgenommen.

Durch Zufall entdeckte ein Junge aus dem Dorf in den Klippen über dem Meer die Scheibe und nahm sie mit nach Hause. Für eine kleine Entschädigung konnte ich sie von ihm erwerben. Der taubeneigroße Bernstein fehlt allerdings.

Sagt, hättet ihr Interesse, mir bei der Suche nach dem Bernstein zu helfen? Ich muss für einige wenige Tage anderen Pflichten nachgehen, aber vielleicht könntet ihr für mich die Suche so lange übernehmen?

Gwyddon bot den Freunden an, Lorricks Eltern mit 1000 GS zu unterstützen, weil er sie als Königsfreunde nicht mit dem wenigen Gold beschämen wollte, das ihm zur Verfügung stand. Die edlen Helden zeigten sich einverstanden, und der Druide zeigte ihnen daraufhin die Scheibe.

Aus seinem Reisesack holt Gwyddon einen in Stoff gewickelten Gegenstand. Als er ihn auf dem Tisch auspackt, kommt eine mit Grünspan bedeckte Metallscheibe zum Vorschein. Die Scheibe wurde offensichtlich aus Kupfer gefertigt. An einigen Stellen kann man außerdem Einlassungen aus Goldblech identifizieren: Neben einer Mondsichel finden sich mehrere runde Einlassungen, die Sterne darstellen sollen. In der Mitte der Scheibe ist ein Loch: hier saß wohl der taubeneigroße Bernstein.

Danach verabschiedete sich Gwyddon und ging in die Nacht hinaus.

Am nächsten Morgen machten sich die Freunde auf die Suche nach dem Bernstein – allerdings ohne Loric, der seinen Eltern bei einigen dringenden Reparatur-Arbeiten helfen musste.

Sie befragten zunächst Mildron, den Jungen, der die Mondscheibe gefunden hatte. Mildron hatte vor einer Trideade bei den Adlerklippen Schutz vor einem mächtigen Unwetter gesucht und sich unter einem Überhang untergestellt. Dort hatte er im Steinschutt die Mondscheibe entdeckt, die ihm der Druide vor ein paar Tagen abgekauft hatte.

Mildron war gern bereit, die Fremden zu den Adlerklippen zu führen, warnte sie aber gleich, dass man die Fundstelle jetzt nur noch schwer, wenn überhaupt, erreichen könnte, da dort vor ein paar Tagen ein Felssturz stattgefunden und den Grat beseitigt hatte, über den man relativ leicht dorthin gekommen war.

Bei den Adlerklippen

Natürlich gelang es den Gefährten nahezu mühelos, sich zu dem Felsvorsprung abzuseilen, auf dem Mildron die Scheibe gefunden hatte. Ein Adler, der seinen Horst auf eine benachbarte Felsnadel gebaut hatte, wurde von Sirena vorsichtshalber gezähmt.

Am hinteren Ende des Felsvorsprung hatte die überhängende Klippe eine kleine höhlenartige Nische ausgebildet. Tatsächlich befand sich hier eine Steintür, die mit einem Thaumagramm

gesichert war. Vor ihr lagen Menschenknochen zwischen den Felstrümmern; eine Hand umklammerte noch im Tod einen hölzernen Stab, dessen eines Ende mit einem feinen Metallnetz überzogen war.

Das interessierte die Gefährten aber zunächst nicht, denn nachdem sie den Bernstein nirgends gefunden hatten, wollten sie jetzt die Steintür öffnen. Zargos wollte diese Aufgabe übernehmen – und stand plötzlich in der Dunkelheit, konnte sich aber bewegen, weil der Lähmzauber bei ihm versagt hatte. So konnte er rechtzeitig aus dem Bereich heraustreten, der anschließend erst von *Eisigem Nebel* gekühlt und danach von einem *Flammenteppich* aufgeheizt wurde.

Nach längerer Diskussion beschlossen die vier Freunde, einen neuen Versuch zu wagen, um die Ausdauer der Falle auf die Probe zu stellen. Angeseilt betrat Zargos erneut den fraglichen Bereich vor der Tür – und das Thaumagramm brannte sofort aus.

Kurz danach stand die Tür offen. Dahinter führte ein Gang in den Felsen. Hier hatte der Hexer Rigion seine Behausung gehabt.

Ehe die Freunde sich dort umschaun konnten, kamen aus dem Gang drei rotfellige Teufel auf sie zu, die allerdings nur einzeln durch die Tür gekommen wären – und dort stand Zargos und verweigerte ihnen die Passage. Ein langer Kampf war die Folge.

Die Freunde waren die Sieger – und reif für eine längere Ruhepause. Greiff Inn hielt Wache.

Erst zu später Stunde setzten die Gefährten ihre Suche nach dem Bernstein fort. In Rignons Heim fanden sie ihn aber nicht. Dafür fanden sie in den drei vergammelten Felsenkammern ein silbernes Kurzschwert, ein silbernes Amulett und einen silbernen Armreif – und einige Schriften, aus denen hervorging, dass der zweite Hexer Burlos geheißt und einen Turm am Strand bewohnt hatte. Beim Teilen der Beute hatten Burloc offenbar den Bernstein bekommen gehabt.

Um Burloc wollten sich die Gefährten später kümmern. Eine Tür von Rignons Behausung mündete auf einen abwärts führenden Felstunnel – und diesem Gang wollten sie zunächst folgen, auch wenn es bereits fast schon Mitternacht war.

In diesem Moment erhielten sie den Anruf, und bald darauf waren Aleunam, Borthor-Bartl und Lorríc bei ihnen.

Ihre Verstärkung kam sehr gelegen, denn wenig später waren sie in dem Felstunnel von drei weiteren Teufeln umzingelt und mussten die Gegner mit vereinten Kräften bezwingen, was ihnen „dank“ des Fluchs gar nicht so leicht fiel.

Anschließend durchstreiften sie die längst aufgegebenen und von Fledermäusen erfüllten Schmugglerhöhlen, erlösten den Geist eines alten Schmugglers und vermieden den Kampf mit einer weißen Riesenkrabbe.

Rechtzeitig zum Frühstück waren alle wieder zurück im *Fröhlichen Fisch* und berichteten von ihren Erlebnissen. Lorríc's Eltern holten den Dorfpriester und Dwyllan-Spezialisten Vorodric hinzu, der bestätigen konnte, dass die Erlösung des Geistes durch das Versenken eines Silberrings im Meer ordnungsgemäß gewesen war.

Vorodric konnte außerdem berichten, dass im Norden von Seafal vor über 100 Jahren am „Strand des Teufels“ ein alter Turm gestanden hatte, den damals ein böser Zauberer bewohnt hatte. Nachdem es jahrelang still und dunkel geblieben war, hatten sich 2297 nL die Dörfler hingewagt und begonnen, den Turm zum Einsturz zu bringen, als plötzlich ein riesiger Unhold aus dem Meer aufgetaucht war und zwei Dörfler getötet hatte; die anderen waren panisch geflohen. Danach hatten alle einen großen Bogen um diese Gegend gemacht, bis 2351 nL einige Mutige erneut dorthingegangen und schwer verletzt zurückgekommen waren. Offenbar bewachte dort ein Wassergeist, ein echter Fuath, den Strand. Da sich niemand von der Kirgh für dieses Problem interessiert hatte, hatten die Dörfler schließlich einen Steinwall errichtet, um weitere Unglücksfälle zu verhindern.

Sehr interessant! Von einem Fuath hatten die Freunde zwar noch nie etwas gehört, aber gleich am nächsten Tag wollten sie über die Steinmauer klettern und sich das Ungeheuer anschauen. Es hatte erst im letzten Mond wieder zugeschlagen und einen Fischer getötet und dessen Kollegen schwer am Bein verletzt, als die beiden unachtsam gewesen waren und von der Strömung in den Bereich des verbotenen Strands getrieben worden waren.

Am Strand des Teufels

Kaum hatten die Gefährten am nächsten Vormittag den verbotenen Teil des Strands betreten und sich dort ein wenig umgeschaut, erhob sich aus dem Meer ein 3m großes Ungetüm und watete an Strand. Es war ein mit Muscheln überkrustetes und mit grünem Tang behängtes Oger-Skelett! Die Gefährten vernichteten den Untoten mit Feuerkugeln (Sirena, Zargos) und Feuerperlen (Borthor-Bartl) und mit kräftigen Bihänder-Schlägen (Flusswind) und starken (Aleunam) und schwachen (Greiff Inn, Lorric) Hieben.



Jetzt konnten sie ungestört die Turmruine untersuchen. Hier befand sich natürlich eine Falltür, die hinab zu den vergammelten Räumen von Burlocs Behausung führte. Die einzige Schwierigkeit war hier ein Gang, der sich auf einer Länge von etwa 5m abgesenkt und mit

Wasser gefüllt hatte, während sich gleichzeitig die Decke darüber ebenfalls so weit abgesenkt hatte, dass man diese Stelle nur kriechend überwinden konnte.

Flusswind übernahm diese Aufgabe und bemerkte die Beine des toten Ogerwächters, der am Ende des dahinterliegenden Ganges auf ein Opfer wartete, das hier hindurchkriechen würde, um es mit seinem Morgenstern zu zerschmettern. Daraus wurde aber nichts, denn Sirena und Zargos feuerkugelten den Wächter endgültig ins Jenseits.

Nachdem sie diese Stelle überwunden hatten, fanden die Gefährten erneut ein silbernes Kurzschwert, ein silbernes Amulett und einen silbernen Armreif – und den gesuchten Bernstein!

Seafal

Die Dorfbewohner freuten sich sehr über die guten Nachrichten vom „Strand der Teufel“. Sirena kümmerte sich um eine fachgerechte Wundversorgung des verletzten Fischers.

Die Freunde warteten ein paar Tage ab, bis der Druide tatsächlich wieder in Seafal erschien. Sie überreichten ihm den Bernstein, und er bedankte sich und gab Lorrics Eltern die Zusage, sie mit dem versprochenen Gold zu unterstützen. Danach verschwand er wieder, nicht ohne die Königsfreunde einzuladen, sich gelegentlich mal nach Clangadarn zu wagen.

Nun ja, das konnte warten. Zunächst wollten die Freunde versuchen, diesen bescheuerten Fluch wieder loszuwerden.

