

C.10 Weißer Wurm

Isolde und Harald Popp, MIDGARD-Abenteuer, Pegasus 1998

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 1998 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Die lange Winterpause in Alasdell war vorbei, Grainne war aus Waeland heimgekehrt, endlich konnten die Freunde wieder etwas gemeinsam unternehmen! HaoDai, Anga-del-Horon, Ronald MacBeorn, Grainne und Pippin ritten zu einem Einkaufsbummel nach Turonsburgh. Auf dem Rückweg machten sie einen Abstecher nach Worming, dem Schauplatz ihrer meisterhaften Aufdeckung der Verschwörung einiger Clansführer gegen den albischen König [s. C.8 *Kehrseite der Medaille*]. Sie übernachteten im Waldhof, einer netten Herberge etwas außerhalb von Worming.

Hier lernten sie einen anderen Gast kennen, den jungen Schnösel Holdwyn, der nichts Besseres zu tun hatte, als sich über den "Kurzen", Zwerg Anga-del-Horon, lustig zu machen. Holdwyn war Archäologe und hatte in der Nähe des Waldhofs, an dessen Stelle einst ein Xan-Schrein gestanden haben sollte, einen alten Steinfußboden ausgegraben, in dessen Mitte eine Vertiefung war, in der der begeisterte Jung-Gelehrte ("Gelehrt? Pah! Geschert!" – Anga-del-Horon) einen großen "Drachenschädel" (allerdings mit aushängbaren Kiefergelenken) gefunden hatte. Ronald und Grainne interessierten sich sehr für dieses Fundstück.

HaoDai interessierte sich viel mehr für die beiden hübschen jungen Gastgeberinnen, Elaine und Gwenifar NiAran, die sehr nett und lustig waren und ihn und seine Freunde einluden, den Abend im Dorf zu verbringen, um mit dem neuen jungen Syre, Celdwyn MacCairil zu feiern, der die Nachfolge des Erbschleichers Lugan MacCairil auf Worming Hall angetreten hatte. Gefeierte wurde der legendäre Drachenstich von Brant MacCairil, der einst am Ufer des Grydwins eigenhändig einen schrecklichen Lindwurm erschlagen hatte.

Die Feier war nett. Die Freunde lernten viele Dorfbewohner kennen, die an diesem Abend recht versöhnlich gestimmt waren und "den fremden Schnüfflern von damals" verziehen, sich in die Angelegenheiten der nördlichen Clans eingemischt zu haben. Die hätten ja auch besser aufpassen können, jawohl! Das exotische Gefolge dieses Flintstones (eine Gnomin, ein Halbling, ein Zwerg, ein KanThai – und wenigstens ein Albai, wenn auch einer von diesen studierten Typen) sah vielleicht seltsam aus, hatte aber das Herz am rechten Fleck und feierte tüchtig mit. Jeder erhielt Applaus für seinen Vortrag eines selbst erdachten Limericks.

Das Fest war noch nicht zu Ende, da bat Gwenifar Ronald, sie auf dem Nachhauseweg durch den nächtlichen Wald zu begleiten, eine Bitte, die ihr der Magier freilich weder abschlagen konnte noch wollte. Unterwegs sahen sie einen eleganten geschlossenen schwarzen Wagen, den zwei Rappen zogen, der auf einem Fahrweg, der ihren Pfad kreuzte, durch den dunklen Wald raste. Schaudernd berichtete Gwenifar, dass das bestimmt Lady Silvynn war, eine vornehme Dame aus dem Süden, die sich gern im Sommer im "Tempelhaus" aufhielt.

"Das Tempelhaus? Das ist ein herrschaftliches Anwesen, das den Winter über leersteht. In alter Zeit soll dort mal ein heidnischer Tempel der Twyneddin gestanden haben. Die Besitzerin, Lady Silvynn NiEonwy, ist eine wohlhabende albische Dame, die hier lediglich den Sommer verbringt. Gut möglich, dass das ihre Kutsche war - wenn auch ein bisschen früh im Jahr. Die Lady hat ein Stadthaus irgendwo weit im Süden und sie schwärmt für schnelle, südländische Wagen. Viel zu zerbrechlich für unser raues Land. Was hat Gundar, unser Schmied, schon für sie Achsen repariert!"

Das Tempelhaus ist schon immer Eigentum der Eonwys gewesen und wird wohl aus Tradition immer als Sommersitz für die feinen Damen des Clans genutzt. Hier bei uns gibt es ja niemanden mehr, der zu den Eonwys gehört; dieser Clan soll schon zu Zeiten Brant MacCairils, des Drachentöters, recht schwach gewesen sein. Womöglich ist Lady Silvynn die Letzte ihres Clans, aber immerhin haben es ihre Vorfahren geschafft, vom damaligen Laird der Rathgars ein paar Ländereien geschenkt zu bekommen; der Laird soll angeblich mit einer Eonwy ein Verhältnis gehabt haben. Aber was kümmern mich die vornehmen Leute? Die kümmern sich ja auch nicht um mich!

In der Wirtsstube im Waldhof brannte Licht! Dort saß der alte Loric MacAran, der Großvater der Schwestern, der seit dem Verschwinden ihrer Eltern vor einem Jahr öfters nach dem Rechten sah. Loric wollte dem Trubel der Feier entkommen und die Nacht gemütlich bei ein paar Holzfällern im Wald verbringen, doch dort hatte er eine Neuigkeit erfahren, die ihn sofort in den nahegelegenen Waldhof getrieben hatte, um sie seinen Enkelinnen mitzuteilen: Macram Rabenbart hatte auf der Suche nach einem verlaufenen Schaf in der Höhle von Alven eine Hälfte der bronzenen Mantelfibel ihres verschwundenen Vaters gefunden!

Loric vereinbarte mit seiner Enkelin, dass er schon morgen mit ein paar Männern am Waldhof vorbeikommen würde, um mit Hilfe der Schwestern in der Höhle nach weiteren Spuren zu suchen.

Celdwyn brachte in der Morgendämmerung Elaine nach Hause, und beide schlossen sich freilich der Suchmannschaft an, um zur Höhle von Alven zu wandern. Unterwegs begegnete ihnen erneut Lady Silvynn.

Auf der Straße zum Tempelhaus kommt euch ein kleiner, leicht gebauter, offener Wagen fremdländischer Bauart mit rasanter Geschwindigkeit entgegen. Die Lenkerin, eine in leuchtende grün-blau-gelbe Clanfarben gekleidete Dame, ist bemüht, euch auszuweichen, fährt dabei aber so unglücklich mit dem linken Rad über einen mit Gras überwachsenen Steinlesehauten, dass der Wagen ins Schlingern gerät und umkippt. Die Fahrerin fällt sofort heraus, doch das Pferd kommt erst zum Stehen, als sich das Gefährt endgültig im Unterholz am Wegrand verfängt.

Die Dame ist unverletzt, lässt sich aber gern von dem sofort herbeispringenden Celdwyn aufhelfen. Sie wirkt so, als habe sie keine Sekunde Angst gehabt, und scheint allenfalls ein bisschen verärgert über dieses Missgeschick zu sein. Sie stellt sich als Lady Silvynn NiEonwy vor und freut sich offensichtlich, den neuen Syre up Worming Hall kennenzulernen: "Ich muss schon sagen, ihr seht viel leckerer aus als dieser Lugan! Ach ja, diese schnellen Kutschen aus den Küstenstaaten sind eine Schwäche, die mich noch einmal ruinieren wird - noch dazu, wo für die albischen Wege wohl Ochsenkarren angebracht wären. Nein, das ist nicht mein erster Unfall, zum Glück habe ich ja geradezu schlangenweiche Knochen und mir noch nie etwas gebrochen. Ach, Syre, könntet Ihr vielleicht mal vorsichtshalber fühlen, ob meine Rippen noch alle heil sind? Und hier? Und da?"

Während Celdwyn die Lady zurück in ihr Tempelhaus geleitete, marschierten die anderen zur Höhle (wobei Elaine vor sich schmollte). Anga-del-Horon war in seinem Element – endlich gab es mal Gänge, Stollen und Geheimkammern zu erforschen! Denn die gab es hier tatsächlich, aber die Zugänge waren die reinsten Wurmlöcher und so eng, dass man sie nur sehr mühevoll überwinden konnte – das galt zwar nicht für Grainne, Pippin und den nackten Anga, aber sehr wohl für Ronald und Holdwyn, der äußerst furchtsam den anderen hinterherkroch. HaoDai hatte keine Lust, hielt das ganze Unternehmen für völligen Blödsinn und wartete draußen, bei den beiden Mädchen und den Einheimischen, auf die Rückkehr der Freunde. Nachdem diese beinahe zu spät eine Wasserrutschenfalle bemerkt hätten und mit der Zeit das Gefühl bekamen, in einem riesigen Labyrinth enger runder Kriechtunnel unterwegs zu sein, krochen sie wieder zurück. Sie hatten nichts entdeckt.

Sie umrundeten den ganzen Cader Alven und suchten vergeblich bequemere Eingänge "in die Unterwelt". Im strömenden albischen Landregen kehrten sie heim.

Holdwyn tobte – jemand war da gewesen und hatte aus seinem Zimmer den "Drachenschädel" gestohlen! Am liebsten hätte er Anga verdächtigt, aber der Zwerg war ja mit ihm im Berg herumgekrochen, der konnte es ("leider" – Anga) nicht gewesen sein. Die einzige Spur, die zum Täter führen konnte, war ein wachsartiger gelb-grüner Flecken auf einem alten Xan-Bild neben der Eingangstür. Elaine hatte ihn fortwischen wollen und war daraufhin bewusstlos geworden. Sie hatte geträumt, die neben dem Eingang hängenden Pferdehalfter hätten sich plötzlich in zischende Schlangen verwandelt, und der Handlauf der Treppe gegenüber der Tür wäre zu einer riesigen Schlange geworden, die ihr entgegengeglitten wäre und sie zu Boden geworfen hätte.

Vorsichtig schabten sich die Freunde eine Probe dieser Substanz ab und brachten sie am nächsten Morgen zu Radbod, dem Abt des Vana-Klosters von Worming, den sie schon zuvor als "väterlichen Freund und Ratgeber" kennengelernt hatten. Radbod konnte mit dem "Gift" nicht direkt etwas anfangen, aber als die Freunde auf die Geschichten über den Weißen Wurm zu sprechen kamen, meinte er:

"Meiner Meinung nach ist Brant MacCairil ein ganz normaler Heerführer gewesen, der die letzten Twyneddin aus dieser Gegend vertrieben hat. Auf die Geschichte vom Weißen Wurm sind die Leute gekommen, als sie die Gruben und Höhlen mit der weißen Tonerde fanden und gleich annahmen, ein weißer Wurm müsse die Gänge und Löcher gegraben haben. Es besteht natürlich auch die Möglichkeit, dass der Glaube an einen Weißen Wurm etwas mit den verfluchten heidnischen Kulturen der vertriebenen Twyneddin zu tun hat. Das wäre nicht der einzige Rest hartnäckigen Unglaubens in den Birnenschädeln meiner Grenzländer! Mir ist zwar nicht bekannt, dass die Twyneddin heutzutage offen einen derartigen Götzen anbeten würden, aber in den wilden Zeiten damals ist es gut möglich gewesen. Der alte Heide Scrycon weiß vielleicht mehr über solche Dinge."

Scrycon? Na klar, das war doch der alte Barde, der bei seinem Freund Loric MacAran, dem Großvater der beiden Herbergstöchter, seine alten Tage verbrachte. Er erzählte:

"Ja, in alter Zeit hat es in Twynedd sehr wohl einen gefürchteten Kult gegeben, der sich um eine weiße Schlange gerankt und Menschenopfer verlangt hat. Sämtliche Priesterinnen sind blutrünstige Hexen gewesen. Allerdings ist dieser Kult - wie auch der Weiße Wurm, sollte es den jemals gegeben haben - bereits vor dem Vormarsch der Albai von den twyneddischen Hochdruiden vernichtet worden. Der alte Brant ist nämlich nichts anderes als ein brandschatzender Räuber und Aufschneider gewesen, wenn ihr mich fragt!"

Loric selbst war auch anwesend und zeigte den Freunden, die tatkräftig, wenn auch erfolglos, im Berg Alven herumgekrochen waren, auch sein Bein: die Biss-Wunde sah nicht schlimm aus, und hin und wieder ein Schluck Uisge hatte Loric jeden Schmerz vergessen lassen:

"In der Festnacht war ich noch am Tempelhaus, um dort nach dem Rechten zu sehen. Es wäre ja schließlich möglich gewesen, dass Räuber in Abwesenheit von Lady NiEonwy deren Haus ausräumen wollten. Leider hat mich im Garten eine Schlange gebissen, aber zum Glück hat mich die Lady höchstpersönlich bemerkt und meine Wunde sofort fachkundig versorgt. Sie hat mir ausdrücklich versichert, die Verletzung käme bestimmt wieder in Ordnung. Ich brauche also diese Quacksalber im Kloster nicht aufzusuchen! Also danke der Nachfrage, aber es geht mir schon wieder besser - meine Enkelinnen brauchen sich nicht zu beunruhigen. "

Die Freunde marschierten nun schnurstracks zum Tempelhaus. Zu ihrer Verärgerung hatte die Lady etwas dagegen, dass man sich einfach mal so mir nichts, dir nichts, mit ihr verabreden und am liebsten dabei ihr ganzes Haus durchsuchen wollte. Kurz angebunden, aber mit der notwendigen Höflichkeit, ließ sie ihre Besucher wissen, dass sie keinen Wunsch zu einer längeren Unterhaltung verspürte, ihnen auch keine weiteren Auskünfte über dieses Haus zu geben gedachte und ihnen im übrigen einen schönen Tag wünschte. Mist – da waren sie sauber abgeblitzt, selbst Angas strahlendstes Lächeln und heftigstes Bartstreichen halfen nichts.

Zurück im Waldhof, kam ihnen freudestrahlend Holdwyn entgegen – er war vormittags beim Syre gewesen, und Celdwyn hätte ihn und die anderen Gäste der Herberge beauftragt, mit allen notwendigen Vollmachten in Worming nach dem verschwundenen Drachenschädel zu suchen. Soso – die Freunde wollten das lieber selbst von Celdwyn hören und besuchten ihn deshalb auf Worming Hall.

Celdwyn stellte – peinlich für Holdwyn – klar, dass er einfach nur keine Einwände hätte, wenn sie zusammen mit Holdwyn nach dem Schädel suchen würden, von einem Auftrag könnte keine Rede sein. Der junge Syre wollte den Freunden bei der Spurensuche aber gern behilflich sein und erlaubte ihnen, ganz ungezwungen die "Bibliothek" (mehr eine alte Rumpelkammer) und das Turmzimmer zu erforschen – Celdwyn war selbst neugierig, was die Freunde dort entdecken würden.

In einem Stapel alter, ungerahmter Bilder, die in der Mehrzahl recht stümperhaft angefertigt wurden, findet sich ein weibliches Portrait, das Lady Silvynn wie aus dem Gesicht geschnitten ist. Auf der Rückseite steht in altertümlicher albischer Handschrift: "*Eonwy, Metze von Laird Warren MacRathgar*", darunter in einer anderen Schrift "*verdammte Schlange*".

In einer Ecke stoßen die Abenteurer auf eine verstaubte Kiste, deren Holz mit goldenen Sternen auf blauem Grund bemalt ist. Ihr Messingschloss ist nicht versperrt. Innen befinden sich acht 40 cm lange Schriftrollenbehälter aus silbrigem Metall, die rundherum mit zahlreichen silbernen, nicht sonderlich spitzen Dornen besetzt sind. Die zylindrischen Behälter haben auf Boden und Deckel je ein quadratisches Schlüsselloch. Dort sind auch Schriftzeichen in Zauberschrift eingraviert.

[Diese "Schriftrollenbehälter" waren in Wirklichkeit die Tonwalzen zu dem Musikapparat in der obersten Turmstube.]

Bei den ältesten Aufzeichnungen, die sich finden lassen, sind einige vom Alter vergilbte und von Mäusen angenagte Pergamente, die das Wappen der MacCairils tragen und in einem altertümlichen Albisch abgefasst sind. Mit einiger Mühe kann man neben Waffenlisten und endlosen Aufzeichnungen über die Erfolge und Misserfolge der Ponyzucht auch eine Seite erzählerischen Inhaltes ausmachen:

..... entschloszen wier uns zu dem Plahne, das Unthuer zu erschlagen unser Pfeyffer nahm seynen zuvoerderst im Thurme dann in die Schlucht des Gryddwyn das Thuer folgte windend und tenzelnd bewarfen wir es mit brennendem Holtze gab ihm den Todesstreich und nahm das Haupt dafuer gesorget, darob das Hoellenthuer ewiglych zahnlos bleybe

Von der obersten Turmstube aus kann man einen umlaufenden Wehrgang betreten. Die großen Fenster- und Türöffnungen der Turmstube sind nach allen Richtungen mit hölzernen Läden verschlossen. In der Mitte der Stube befindet sich ein merkwürdiges, verstaubtes Gerät. Es besitzt mehrere große Trichter, mehrere Blasebälge, sowie verschiedenste Pfeifen und Lederbeutel in kurioser Anordnung, als hätten mehrere Dudelsäcke Hochzeit gefeiert. Unter der Zimmerdecke ist waagrecht ein großer Messingpfeil angebracht, der über ein Zahnradgetriebe in eine beliebige Himmelsrichtung gestellt werden kann, wenn man ein paar Tropfen Öl spendiert.

Den klemmenden Kastendeckel, auf dem ein Messingschildchen mit der Aufschrift *Wurl. No. 01* angebracht ist, kann man durch den Einsatz handwerklichen Könnens (da ziehen, hier drücken und dabei mit dem Fuß gegen den Kasten hauen) abheben. Man findet Hämmerchen, Riemchen, Kurbelwellen aus Holz, Bein und Metall, kurz: eine komplizierte Feinmechanik, deren Sinn niemand jemals richtig begreifen kann. Dreht man die Kurbel, drehen sich auch zwei gegenüberliegende vierkantige Stifte. Sonst passiert nichts. Um das Gerät in Betrieb zu nehmen, bedarf es der "Schriftrollenbehälter" aus der Bibliothek, die man zwischen die beiden Stifte einklemmen kann.

Passt alles und sind genügend Helfer im Einsatz, setzt sich die Maschine knirschend in Bewegung und lässt erst mal jede Menge Staub aus den Pfeifen. Eine Mäusefamilie verlässt fluchtartig ihr Zuhause, dann beginnt die "Musik" zu spielen.

Die Vorrichtung, die mit einer Mischung aus Mechanik und Magie Musik hervorbringen kann, wurde von dem Gnomenthaumaturgen Wurlic für den albischen König Rodric MacCeata geschaffen. Er nannte sein Werk *Wurlics Banna*, d.h. "Wurlics Musikantengruppe", was in späteren Generationen zu *Wurlisbanna* wurde. Der Thaumaturg plante, mehrere dieser magischen Orgeln herzustellen, doch ist nicht sicher, ob es dazu kam. Wie und warum die erste Wurlisbanna in den Besitz Brant MacCairils gelangte, ist in Vergessenheit geraten.

Als die Abenteurer aus dem Turmzimmer endlich wieder zurück in die Eingangshalle gingen, hörten sie bereits auf der Treppe, dass sich der Syre mit einer weiblichen Besucherin unterhielt. Besser gesagt, er antwortete gleichbleibend kühl auf ihre immer erregter klingenden Bemerkungen. Es war Lady Silvynn, die Worning Hall einen Besuch abstattete!

Die Freunde hörten mit, wie die Lady von Celdwyn die Herausgabe eines alten Dolches verlangte, der sich zu Unrecht in seinem Familienbesitz befinden sollte. Zunächst versuchte sie es mit Schmeicheleien, doch als Celdwyn rundweg ablehnte, drohte sie, sich an seinen Lehnsherrn, Laird Ian MacRathgar, zu wenden, zu dem sie sehr gute Beziehungen hätte. Ja, sie hätte ein Dokument gefunden, in dem bereits der Lehnsherr Brants ihrer Familie den Dolch zugesprochen hätte!

Als Celdwyn auf der Vorlage dieses Dokuments bestand, wurden ihre Augen schmal. Sie schien fast schon die Geduld mit diesem arroganten Menschlein zu verlieren, der sich über ihre Wut auch noch zu freuen schien, als sie die Abenteurer auf der Treppe bemerkte. Ohne Abschiedswort rauschte sie hochoberhöhen Kopfes davon.

Als sie weg war, bemerkte Celdwyn kopfschüttelnd: *"Ich weiß gar nicht, ob solch ein uralter Dolch wirklich zu meinem Erbe gehört. Ich habe das der Lady aber nicht gesagt, da ich es einfach unverschämt finde, wenn jemand, und sei dieser jemand auch noch so hübsch, einfach hier hereinspaziert und die Herausgabe irgendwelcher Besitztümer meines Clans verlangt. Kein Stil, das! Wirklich nicht! Außerdem ist es wirklich amüsant gewesen, das Temperament der kühlen Dame anzuheizen."*

In den Aufzeichnungen der sogenannten Bibliothek fand man einen einzigen Hinweis in den Wirtschaftsbüchern des raffgierigen Lugan (unter der Rubrik *Sonstiges Vermögen & verschollene Wertgegenstände*):

*wertvoller Dolch von Brant Mac
Cairil, vermutlich Grabbeigabe*

Am Abend im Waldhof erzählten die Schwestern, dass die nette Lady sie besucht und sich sehr für das Vana-Kloster interessiert hätte. Gwenifar meinte trocken, die Lady hätte in der Vergangenheit das Kloster gemieden wie die Pest, sie hätte vielleicht den Göttern gegenüber ein schlechtes Gewissen.

Auch die Gefährten wollten noch mal mit dem Abt sprechen und besuchten ihn zusammen mit Holdwyn, der sich wie eine Klette an sie hängte, schon sehr früh am nächsten Morgen. Radbod wusste zwar nicht, wo das Grab Brants sein sollte, aber er konnte ihnen einen Absatz aus der 150 Jahre alten Stiftungsurkunde von Drygal MacCairil zeigen.

So will ich nicht alleyn ein Haus zur Ehre unserer Herrin Vana errichten, sondern dazu eyne Unterkunfft fuer gar fleyszig und fromme Mannsbuelder, die sollen geschickt im Handwerke und eyffriglich im Bethen seyn, damit meyne groszuegige Stiftung niemals dem Verfalle preysgegeben werden musz, wie der alte Schrein des Xan, Grabstatt meynes Vorfahren Brant. Als weiteres Zeichen meynes Groszuegigkeit gebe ich vürderhyn dem Kloster den Zahn meynes Vorfahren Brant anheim, der sich als vortrefflicher Schutz gegen jedwedes Plagegethier erwiesen hat, möge er der vorbildlichen Vorrathshaltung dienlich seyn.

Holdwyn war sofort klar, dass sich das Grab nur auf dem Grundstück des Waldhofs befinden konnte, denn dort war ja einst ein Xan-Schrein gewesen! Sofort brachen sie begeistert auf, um das Gelände um den Waldhof herum abzusuchen.

Kaum hatten sie den Abt verlassen, erhielt das Kloster erneut Besuch: Elaine, die von Lady Silvynn in einer Kutsche nach Worming gebracht worden war (und unter ihrem Bann stand), marschierte geradewegs in die Sakristei, in der der Schädel der Vanafred in einem goldverzierten Schmuckgefäß aufbewahrt wurde, und stahl diese Reliquie. Die Mönche kannten das gottesfürchtige Mädchen und schenkten ihr keine weitere Beachtung. Draußen kletterte Elaine in die Kutsche der Lady, und sie fuhren ab. Die Lady freute sich – den ersten Zahn des Schädels hatte sie wieder, er war in der Mundhöhle des Schädels versteckt gewesen! Die nutzlosen Knochen warf Elaine aus der Kutsche. Loric brachte das Mädchen später wieder in den Waldhof zurück, wo er sie auch abgeholt hatte. Elaine war an diesem Tag auffallend schweigsam und konnte sich das auf Nachfrage nicht erklären, sondern musste nur weinen.

Auf dem Gelände des Waldhofs befand sich ein alter unbenutzter Rübenkeller, in dessen erdverkrusteter Rückwand eine große Steinplatte das Wappen der MacCairils trug. Eifrig machte sich Anga an die Arbeit, die Platte aus der Wand zu stemmen, und wäre um ein Haar von ihr erschlagen worden. Dahinter lag wirklich die unberührte Grabkammer von Brant MacCairil. Sie fanden den Dolch, dessen Klinge aus einem weißen Zahn bestand, und erlebten eine Erscheinung.

Unter dem Leichentisch scheint eine riesige weiße Schlange hervorzukriechen. Aus dem aufgerissenen Maul ragen zwei Zähne, von denen grügelbes Gift tropft. Gleichzeitig löst sich vom Leichnam Brants eine durchscheinende Gestalt (Brant in seinen besten Tagen), strotzend vor Kraft und in schimmernder Rüstung. Sie tritt der Schlange entgegen und schlägt ihr mit einem einzigen, gewaltigen Streich den Kopf ab! Während der "Held" die beiden großen Fangzähne aus dem geifernden Maul löst (der erste Zahn bricht dabei ab), erscheint auf dem Boden unter dem Steintisch eine albische Schrift in feurigen Buchstaben: AUF IMMER VERSCHLOSSEN!

Es wurde höchste Zeit, dem Tempelhaus einen heimlichen Besuch abzustatten! In dieser Nacht schlichen sich also die Freunde – bis auf HaoDai, der Wache stand – durch den Garten an das Tempelhaus heran. Doch dieser Garten war das reinste Schlangennest, es wimmelte nur so von giftigen und beißlustigen Reptilien, die für die Jahreszeit ungewöhnlich rege waren. Innerhalb weniger Augenblicke waren alle vier Freunde gebissen worden und rannten panikartig zum Ausgang zurück, kletterten über die Grundstücksmauer und brachten sich in Sicherheit. HaoDai sauste los und holte vom Waldhof das Fuhrwerk, um die Verwundeten nach Worming zu bringen, in dem zum Glück ein waelischer Bader (im Ruhestand) wohnte,

der außer Amputieren auch Giftwunden behandeln und für ein paar Goldstücke seinen Mund halten konnte. Ehrensache! Bestimmt waren auch diesmal die Freunde einer geheimen Verschwörung auf der Spur, nicht wahr? Klar, dass er davon niemandem erzählen würde.

Sie übernachteten auf dem MacAran-Hof und besuchten am nächsten Tag den Abt, der ihnen versprochen hatte, auch die "verbotenen Schriften" des Klosters nach Hinweisen auf den Weißen Wurm zu durchstöbern. Er hatte wirklich etwas gefunden:

"Zu den verfluchtesten Kulturen des Chaos gehören die des Gwynmaór. Seine Anhänger nennen sich selbst Paísdansrin und kommen gewisslich aus den tiefsten Tiefen der Hölle, sind sie doch in der Lage, sowohl die Gestalt ihres Gottes, einer greulichen weißen Schlange, als auch menschliches Aussehen anzunehmen. Sie üben sich in der Schwarzen Kunst und zelebrieren die finstersten Rituale, in denen sie Menschen ihrem dämonischen Götzen opfern. Der erfahrene Streiter Xans wendet Airesfíren an, geht dann näher und näher..."

Radbod bricht die Beschreibung ab und meint: *"Ab hier versteigt sich der Autor in eine Orgie aus Blut und Gewalt. Dieser bedauerliche Charakterfehler ist einer der Gründe gewesen, das Buch wegzuschließen."*

Airesfíren konnte "Windhauch in den Tannen" oder auch "Lieder aus Eisen" bedeuten – und das wieder konnte mit der Wurlisbanna zusammenhängen! Also auf nach Worming Hall! Dort wartete schon Gwenifar auf sie – Elaine war spurlos verschwunden! Sie hatte gerade Celdwyn um seine Hilfe bitten wollen.

Sie weihten Celdwyn nun in alle Ergebnisse ein, und der Syre war der Ansicht, dass man unbedingt dieses Tempelhaus untersuchen müsste, ob es der "falschen Schlange" nun passen würde oder nicht. Sie überlegten gerade, wie man am besten vorgehen sollte, als Worming Hall von den Paísgwerin überfallen wurde. Die Paísgwerin ("Wurmvolk") waren die Diener der Lady, ehemalige Menschen, die vollständig unter ihrer Kontrolle standen und innerhalb kurzer Zeit Hals und Kopf in den einer Schlange verwandeln konnten.

Die Lady hatte alle Zutaten zur geplanten Beschwörung des Gwynmaórs, des Großen Weißen, gesammelt (Schädel, einen Zahn, und eine knackige Jungfrau namens Elaine) und war bereit, ihren geliebten Dämonenfürsten herbeizurufen. Voller Vorfreude auf die so lange herbeigesehnte neue Ära der Macht beging sie den Fehler, ihre Diener nach Worming Hall zu schicken, um dem widerspenstigen Syre, der weder ihren Reizen noch ihren Drohungen erlegen war, eine Lehre zu erteilen, die er mit seinem Leben bezahlen sollte.

Der Kampf mit den gefährlichen Paísgwerin wurde sehr spannend. Es gelang dem Wurmvolk sogar, einen Teil der Wurlisbanna zu beschädigen, die man hinterher zum Glück wieder ausbessern konnte. Schließlich siegten aber doch die Freunde.

Zeit für einen Kriegsrat! Gwenifar holte ihre Onkel aus dem Dorf (Faylstan und Malcolm), die von Loric begleitet wurden, der seine Kinder nicht allein lassen wollte. Der Abt Radbod war mit zwei Vana-Brüdern ebenfalls gekommen. Seit der frevelhaften Zerstörung des Vanafred-Schädels, der in einem Gebüsch am Wegesrand wiedergefunden worden war, war das auch eine Angelegenheit des Klosters – er kochte vor heiligem Zorn. Celdwyn erbat und erhielt seinen Segen, ebenso die anderen Teilnehmer der "Tempelhaus-Expedition". Ronald MacBeorn zeigte einem schwerhörigen Diener Celdwyns, wie die Wurlisbanna zu bedienen war, und wies ihn an, nun ununterbrochen den "rawindischen Liebeszauber" zu spielen.

Der Angriff begann. Im Tempelhaus regte sich niemand, als die Truppe ins Erdgeschoss eindrang. Zunächst jedenfalls – dann stießen die Gefährten auf verschiedene Paísgwerin, die aber offenkundig durch die deutlich von Worming Hall herüberwehenden Musikklänge geschwächt und damit recht leicht überwindbar waren. Mit einer Ausnahme: Gwenifars und

Elaines Mutter war auch eine Paßgwerin und hielt sich in diesem Tempelhaus auf – und sie hätte beinahe Gwenifar beim "Wiedersehenskuss" tödlich gebissen!

Anga-del-Horon entdeckte schließlich die Geheimtür zu den verborgenen Kellergewölben.

Die einen Meter breite Wendeltreppe führt euch Windung um Windung tiefer hinab. Plötzlich hört ihr von unten einen fremdartigen, melodischen Singsang in einer unbekanntem Sprache. Als ihr das Ende der Treppe erreicht, blickt ihr in einen runden Raum mit acht Metern Durchmesser und einer Kuppeldecke, die in fünf Metern Höhe beginnt.

Der ganze Raum ist in ein fiebriges, gelbliches Licht getaucht und strahlt eine unnatürliche Wärme aus. Der glattpolierte Boden ist zur Mitte hin sanft geneigt, wo ein randloser Schacht von zwei Metern Durchmesser gähnt. In einem anderthalb Meter breiten Ring um die Öffnung herum zieht sich ein Edelsteinmosaik wie ein gewundenes Band, das wohl eine Schlange darstellen soll. Neun verschiedene Farben wurden dafür verwendet. Das letzte Schwanzsegment ist ganz in Bernstein gearbeitet und glüht in einem eigenen Licht. Über dem Schacht schwebt in einem Meter Höhe der vermisste Drachenschädel. Zu eurer Linken lehnt an der Wand ein rundes, gut zwei Meter durchmessendes Eisengitter.

Und dann ist da Elaine: geknebelt und offensichtlich bewusstlos hängt sie mit ihren gefesselten Händen an einem Seil, das straff waagrecht in etwa fünf Meter Höhe quer durch den Raum gespannt ist. Sie hängt genau über einem Abschnitt des Mosaiks, der den Kopf einer weißen Schlange (oder eines Wurms) darstellt, deren Rachen einige merkwürdige, offensichtlich magische Zeichen umspannen. Gelbe Lichter zucken über ihren leblosen Körper.

Rechts hinter ihr steht eine seltsame, nackte Gestalt. Sie gleicht einer menschengroßen Schlange mit Beinen und Armen, hat bläuliche, geschuppte Haut und ist offensichtlich weiblichen Geschlechts. Bei näherem Hinsehen erkennt ihr sogar das Gesicht der Lady Silvynn! Sie intoniert unablässig den Singsang und hält einen etwa 20cm langen, spitzen Gegenstand - einen Zahn? - in der Hand. Hinter ihr, fast auf der gegenüberliegenden Seite des Schachtes, ist ein etwa 1,50m durchmessendes Oktagon mit schwarzer Kreide auf den Boden gemalt, an dessen Ecken grüne Kerzen unruhig brennen. Direkt an der Wand unter dem Seil steht ein hölzerner Trittschemel.

In diesem Moment lässt die Schlangenfrau plötzlich den "Zahn" los. Wie von Geisterhand schwebt er durch die Luft und fügt sich passgenau in den Kiefer des Drachenschädels ein. Das Licht im Raum flackert kurz auf, und dann leuchtet das zweite Schwanzsegment des Mosaiks ebenfalls. Unbeirrt fährt die Schlangenfrau mit ihrem Singsang fort, und ihr glaubt, von irgendwo ein ganz fernes Echo zu vernehmen.

Während die meisten Gefährten noch im engen Eingangsbereich herumstanden, sprang Pippin beherzt in den Ritualraum und eilte auf das Seil zu, an dem Elaine hing. Hinter ihm materialisierte eine riesige Kobra und verfolgte ihn. Die Freunde schlugen auf sie ein. Sie wurden zusätzlich "von hinten" angegriffen, denn der alte Loric hatte plötzlich Schaum vor dem Mund und prügelte mit seinem Kriegshammer auf seine beiden Söhne ein. Von allem unberührt, setzte Lady Silvynn ihre Zeremonie fort, von einem Kraftfeld umgeben, das mit jeder Sekunde und von Segment zu Segment, dass die geheimnisvolle Lady abschritt, immer stärker wurde. Ein verzweifelt Hauen und Stechen begann. Ronald MacBeorn durchtrennte schließlich das Seil, an dem Elaine hing, und sie stürzte auf den Boden, auf den Teil des Mosaiks, der das aufgerissene Maul der Schlange darstellte.

Und Anga gelang es sogar, die Lady zu erschlagen, bevor sie das Ritual wirklich beenden konnte. Plötzlich war sie spurlos verschwunden, plötzlich war das magische Licht aus, plötzlich standen alle schwer atmend (und teilweise schwer blutend) da und hatten keinen Gegner mehr! Elaine kam wieder zu sich – die Jungfrau war rechtzeitig gerettet worden, hurra!

Celdwyn gab ihr einen stärkenden Kuss und lud alle auf ein Fässchen Uisge nach Worming Hall ein, wo ein völlig entkräfteter Diener endlich Feierabend hatte. Na bitte, mit Hilfe Vanafreds und ein paar tapferer Gesellen hatte man eine üble Gefahr beseitigt, die Worming bedroht hatte. Es war zwar unklar, welche es genau gewesen war, aber letztlich zählte nur, dass es vorbei war.

Celdwyn war ein erfrischend tatkräftiger und aufgeschlossener Syre. Er lud die Freunde ein, ihn zusammen mit dem Syre up Alasdell, von dem er schon viel Gutes gehört hatte, einmal auf Worming Hall zu besuchen. Natürlich würde er über diese Sache auch seinem Laird berichten, das Wohlwollen der albischen Krone wäre ihnen (schon wieder) sicher!

Als Holdwyn Ronald MacBeorn anbot, mit ihm nach Cambryg zu kommen, um sich dort wegen eines Studienplatzes umzuschauen (Holdwyn könnte ihm dabei helfen), stimmte der Jungmagier diesem Vorschlag zu und zog mit Grainne nach Süden. Anga war erleichtert, Holdwyn endlich los zu sein.