

C.17 Druidenmond

Gerd Hupperich, 2. 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

Im Auftrag der Herrin

Das Frühjahr kam, und auf Burg Conuilmir traf eine Nachricht aus Beornanburgh ein. Ulwun hatte genug vom Studieren und dem mühevollen Nebenerwerb als Wahrsagerin und bat ihre alten Freunde, sie doch mitzunehmen auf ihre nächste Queste, noch dazu, wo sie Alchemilla getroffen hatte, die ebenfalls ganz versessen darauf war, sich wieder in ein Abenteuer zu stürzen.

Queste? Das konnte sie haben, schließlich sollten die Freunde im Auftrag der Herrin einen Kelch nach Norden, ins Kloster Vanasfarne, bringen. War zwar ein sehr einfacher Auftrag, aber er versprach einen netten Ritt durch das frische Grün der albischen Wälder, also beschlossen die Freunde (Flintstone, Anga, Grainne, HaoDai, Heather, Pippin und Ronald), einen Umweg über Beornansburgh zu machen und Ulwun mitzunehmen.

So geschah es also, dass an einem Frühlingsmorgen die Freunde durch die Wälder zwischen Beornanburgh und Crossing ritten, als sie – wenige Meilen vor der Burg Deorstane – ein grobes Holzschild am Wegrand entdeckten, das offensichtlich frisch bemalt war und Wandersleute einlud, Rast zu machen in "*Vanaspring, dem Hort des Glaubens und der Nächstenliebe*". [Für Analphabeten waren zusätzlich die international genormten Logos für Essen und Trinken an Raststätten zu sehen.]

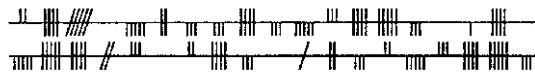
Vanaspring? Vanasfarne? Vanakelch? Flintstone, der den Transport des Kelchs zu seiner Sache erklärt hatte, meinte ein Zeichen Vanas zu erkennen, die ihm eine Rast in ihrem heiligen Hain anriet, und so machten die Freunde also "den kurzen Abstecher", der zu einer mondelangen Schinderei werden sollte.

Der Weg führte sie zu einer alten Jagdhütte auf einer Lichtung an einer Quelle, die fünf Ordensschwwestern der Vana seit ein paar Wochen bewohnten. Die Nonnen hatten zwar schon begonnen, die Hütte etwas herzurichten, aber Dach und Kamin waren kaputt, und es gab noch eine Menge zu tun, bis man von einer echten Herberge sprechen konnte. Den Freunden schwante schon Übles, und richtig, tatsächlich bat die älteste Nonne, Gealfred, prompt ihre fähig wirkenden ersten Besucher um tatkräftige Mithilfe. Flintstone hatte das dringende Gefühl, dass ausgerechnet er diese Bitte nicht abschlagen dürfte – er hatte vor nicht allzu langer Zeit einen anderen Pakt mit höheren Mächten geschlossen, den er nun am besten wieder rückgängig machen wollte, und da wäre etwas göttliche Hilfe sehr hilfreich. Er stimmte also eifrig zu und versprach den Nonnen, er und seine Leute wüssten nichts Lieberes, als im Dienste Vanas jedwede Hilfe zu leisten!

So, da hatten sie die Bescherung. Eben noch wollten sie gemütlich durch die Wälder reiten und den Kelch abgeben, nun durften sie Handwerker und Bauern spielen für diese Betschwestern. Denn es galt nicht nur, die Hütte wieder herzurichten, sondern auch den Acker zu bestellen, der von Steinen nur so übersät war. Das waren Arbeiten für Wochen, wenn nicht für Monate!

HaoDai sprach aus, was – bis auf Flintstone – alle dachten: was genug ist, ist genug. Er war bereit, eine Woche mitzuarbeiten, aber als danach kein Ende abzusehen war und Vana selbst in einem Traum Flintstone und Gealfred erschienen war und ihnen gezeigt hatte, wie sie gemeinsam die Einweihung eines neuen Andachtspavillons feierten, riss ihm der Geduldsfaden. Er wäre lieber heute als morgen aufgebrochen, aber er fand keine Mehrheit, und mit Flintstone war ja nicht zu reden, der tat im Auftrag der Herrin alles!

Es gab immerhin ein paar Ereignisse, die ganz interessant waren, z.B. die Entdeckung eines alten Druidengrabs bei Rodungsarbeiten für den geplanten Acker. Das (weibliche) Skelett wurde umgebettet, die Grabbeigaben (u.a. eine Handaxt mit einem Kopf aus Feuerstein sowie ein kleiner vierkantiger Stab, in dessen Längskante eingeritzte Striche waren) behielten die Freunde.



Ein neues Element

Nett war auch das hübsche nackte Mädchen mit roten Haaren und grünen Augen und einer alabasterweißen Haut, das eines Morgens an der Lichtung auftauchte. Die Nonnen kümmerten sich liebevoll um das arme verstoßene Kind, das anfangs kein Wort sprechen konnte, aber rasend schnell dazu lernte und sich Iernin nannte. Iernin half überall mit und kannte sich offenbar ausgezeichnet mit Kräutern aus. Sie hörte besonders gern Geschichten über Vana, und die Nonnen betrachteten das Mädchen als ein Zeichen ihrer Göttin – egal, was sonst noch zu ihrem Gedächtnisverlust geführt haben mochte. Den vorbeikommenden Bauern zeigten sie gern das arme Findelkind, das ganz verwirrt aus dem Wald nach Vanaspring gekommen war. Die Bauern vermuteten, dass das Mädchen, das wohl noch nie in seinem Leben irgendwas gearbeitet hatte, vermutlich irgendwelche reiche Eltern gehabt hatte, die ihre Tochter (liebreizend, aber mit Dachschaden) versteckt hätten und die ihnen nun wohl davongelaufen wäre. Das arme Ding – bei den Nonnen war sie ja nun in guten Händen!

Ulwun wollte mehr über Iernins Geheimnis erfahren und erhielt eine *Vision* von neun tanzenden rothaarigen weißhäutigen Mädchen, mit der sie zunächst nichts anfangen konnte. Diese Iernin war schon seltsam – sie ging oft nachts zu dem kleinen Quellteich, um darin herumzuschwimmen, und als Ulwun eines Nachts ebenfalls ein Bad nahm, freute sich Iernin ganz unschuldig darüber und umarmte und streichelte sie.

Komisch.

Eines Nachts beobachteten Anga und Ulwun, dass sich das Mädchen mit einem Schwarzen Hirsch traf, den sie liebte und irgendwelche Sachen ins Ohr flüsterte. Als sie wieder in die Hütte zurückgekehrt war, gab Iernin freimütig zu, mit einem lieben Freund gespielt zu haben.

Komisch.

Grainne hörte sich um und erfuhr ein paar Geschichten über den Schwarzen Hirsch.

Jeder kennt den Schwarzen Hirsch, der im Wald lebt, und schon viele Jäger haben ihm erfolglos nachgestellt. Die Hörigen glauben, dass er von Ylathor, dem Totengott, gesandt ist, und aus diesem Grund nicht erlegt werden kann. Der Hirsch soll die Jäger an die Vergänglichkeit erinnern. Ihm zu begegnen, ist ein sicheres Zeichen für den eigenen nahen Tod. Die freien Clansmaen hängen lieber der Ansicht an, der Hirsch sei von Vana geschickt.

Um des Vergnügens der munteren Jagd willen ist es erlaubt, ihn zu verfolgen, aber ihn zu töten, ist ein schlimmer Frevel gegen die Göttin des Lebens. Wer den Schwarzen Hirsch sieht, dem ist das Jagdglück hold, glauben sie. Und sie erzählen gern die Geschichte von Herne, dem verfluchten Jäger.

„Herne war ein gottloser Mann, dem nichts in der Welt über das Waidwerk ging. Dem Wild bei Tag und bei Nacht aufzulauern und nicht eher von der Beute abzulassen, bis sie zitternd in die Falle geriet, war Hernes ganze Lust. Als er am Festtag Vanastid im Einhornmond in den Wald ritt, sprang ihm die herrlichste Beute über den Weg: der Schwarze Hirsch! Herne war wie von Dämonen besessen und hetzte das edle Geschöpf ohne Ruh und Rast. Der Hirsch floh schließlich in das Tal der Neun Mädchen und schien Schutz in dem Steinkreis dort zu suchen. Bedächtig legte Herne einen Pfeil auf die Sehne, um das Wild in der Falle zu töten. Aber als er das Geschoss losschnellen ließ, verwandelte es sich im Fluge in eine harmlose Ährengarbe und fiel zu Boden. Dem zweiten Pfeil erging es nicht anders, aber es gesellte sich ein bedrohliches Grollen aus der Erde hinzu. Herne verstand die Warnungen nicht und verschoss einen dritten Pfeil, der sich diesmal in eine kreiselnde Sichel verwandelte, auf den Frevler zurückflog und ihm blitzartig die Kehle durchschlug. Seitdem geht das Gespenst des Jägers bei den Steinen um, und das Tal, das seitdem "Hernes Tal" (Hernesdale) heißt, ist verflucht.“

Natürlich besuchten die Freunde *Hernesdale*, in dem sich ein alter Steinkreis befand, den die Einheimischen *Nyne Maedenes* ("9 Mädchen") nannten. Dort fehlte einer der neun Steine, dafür lag eine traurige Stimmung über dem Talboden, die Grainne fast körperlich spürte!

Ihr Weg hatte die Abenteurer auch am *Carn Druin* ("Druidenberg") vorbei geführt, der ein grasiger Hügel war, auf dessen Spitze ein gelochter Stein stand. Alchemilla schloss sofort messerscharf aus der Nord-Süd-Ausrichtung des langgestreckten Hügels, dass dieser Stein eine Art Sonnenwende-Indikator war.

Anlässlich der Vanastid-Festtage besuchten die Nonnen zusammen mit Iernin (und den Abenteurern) eine Bauernhochzeit in einem Hof neben Burg Deorstane. Der Xan-Priester Voltiger vermählte das Paar. Als er den Stab mit der Sonnenscheibe zeremoniell über den Brautleuten erhob, stieß Iernin einen fürchterlichen Schrei aus und schlug die Hände vor die Augen. Die Bauern und alle Umstehenden wichen zunächst erschreckt zurück, waren dann aber schnell empört über die Hexe, die Xans Segnen nicht vertrug! Sie wollten sie ergreifen, aber Iernin bat mit unheimlicher, gar nicht mehr kindlicher Stimme die Winde und die Hügel, ihr beizustehen und sich gegen ihre Angreifer zu erheben! Als nichts passierte, blickte sie verwirrt um sich und brach zusammen.

Der blonde Gerent (ein junger Ritter aus dem Clan der MacBeorns, der mit Cuinade verlobt war, der einzigen Tochter des Thaens von Deorstane) zog sein Schwert ("keiner rührt dieses arme Mädchen an") und bat die Abenteurer und die Nonnen, Iernin in Sicherheit zu bringen. Ulwun und Heather kümmerten sich darum. Als das Mädchen wieder zu sich kam, wusste sie selbst nicht, was los gewesen war, und schämte sich ein wenig für ihren Ausbruch.

Die Hochzeit wurde fortgesetzt, und die Freunde nutzten die Gelegenheit, sich mit dem Thaen, Edyrn MacCeata, zu unterhalten, der den Schwarzen Hirsch als Glücksboten betrachtete. Außerdem vereinbarten sie einen Termin mit Voltiger, der sich mit alten Geschichten am besten auskannte.

Irrungen und Wirrungen

Am folgenden Tag waren alle Nonnen unterwegs, um die Tiere der benachbarten Höfe zu segnen. Gegen Mittag kam der junge Ritter Gerent vorbei, um Iernin zu einem Waldspaziergang einzuladen. Grainne gefiel das gar nicht, schließlich war Gerent verlobt, da flirtete man nicht so offenkundig mit dem Mädchen, "nur um sie flachzulegen" [die Gnomin kannte sehr wohl sehr derbe Worte]. Sie passte jedenfalls auf, dass die beiden nicht ungestört

durch den Forst wanderten. [Sie verabredeten sich deshalb bei einer flüchtigen Abschiedsumarmung zu einem heimlichen Stelldichein in der kommenden Nacht.]

Tags darauf besuchten Heather und Grainne den Priester Voltiger, der ihnen etwas von dem Druiden Gwalchuath erzählte.

„Zu Zeiten des untergegangenen Volks der Dünatha, in der albischen Frühgeschichte, gingen einige ihrer Druiden eine enge Verbindung mit hier lebenden Baumgeistern (sogenannten Dryaden) ein. Anfangs verehrten die Druiden die Geister als verkörperlichte Kraft des Lebens und näherten sich ihnen nur mit Scheu; später bemühten sie sich, die Dryaden ihre Weltanschauung zu lehren und sie an ihren Riten teilnehmen zu lassen. Die Dryaden pflegten damals häufigen Umgang mit den Dünatha und wurden ehrfurchtsvoll das "Leuchtende Volk" genannt, denn von ihnen ging eine Aura von Unberührtheit aus. Bisweilen aber vergaßen einzelne Druiden ihre frühere Hochachtung und verlangten blinden Gehorsam von den Baumgeistern, da sie sich selbst als Weisheitsbringer ansahen, die den in Blindheit gefangenen Dryaden die wahre Beschaffenheit der lebendigen Welt erklärt hatten. Solche Druiden verlangten nach Macht und lebten nicht mehr im Einklang mit dem Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos - ihr eigennütziges Streben zog sie vielmehr zum verschlingenden Chaos hin. Diese „dunkle Druiden“ genannten Abtrünnigen vom alten Weg erhielten manchmal großen Zulauf, besonders als Valian die Dünatha unterdrückte und nach dem Krieg der Magier, als die toquinischen Eroberer ihre neuen Götter mitbrachten.

Noch lange bis ins dritte Jahrhundert nach der Landung der Toquiner beim heutigen Elrodstor konnten sich manche der dunklen Druiden an ihren angestammten Sitzen halten, auch wenn sie schon erheblich an Gefolgschaft eingebüßt hatten. Dann aber brach die Jagdzeit über Alba herein, und die Kirgh verfolgte die letzten Reste des alten Glaubens mit Ausrottung.

So drang auch einer der frühen albischen Heiligen tief in den Wald von Escavalon ein. In einer Vollmondnacht sah dieser fanatische Priester neun Angehörige des "Leuchtenden Volks" auf einem Talgrund tanzen. Beim Anblick ihrer schlanken Leiber verhängte der heilige Mann einen Bann über sie, der sie innehalten ließ, und als die Sonne aufging, wurden die Dryaden in neun große Steine verwandelt, die einen Kreis bildeten. Noch heute steht der Steinkreis mitten im Wald und wird von den Einheimischen "Die Neun Mädchen" (Nyne Maedenes) genannt. Der ortsansässige dunkle Druide Gwalchuath ("Furchtbarer Falke") wollte den Priester töten und damit den Bann brechen, aber auch er vermochte nichts gegen dessen Glaubenskraft!"

Am Abend wurden die Nonnen von einem Krähenschwarm attackiert. Anga hatte den richtigen Verdacht: irgendwer musste die Vögel verzaubert haben. Er suchte den Waldrand ab und scheuchte den Schwarzen Hirsch auf, der schnell im Unterholz verschwand. Komisch – am Nachmittag hätte bereits um ein Haar ein Rudel Wildschweine den frisch bestellten Acker verwüstet, wenn sie nicht irgendetwas gezwungen hätte, wie gelähmt am Rand zu verharren (bis Flintstone sich ihnen näherte und sie davonsprengten).

Der Schwarze Hirsch war sauer, dass Iernin sich plötzlich zur Welt der Menschen, insbesondere zu Gerent, mehr hingezogen fühlte, als zu ihm. Er ließ seine Wut an den Vana-Schwestern aus, die seiner Meinung nach den Verstand seiner ehemaligen Geliebten verwirrt hatten mit ihrem religiösen Gebrabbel.

Die nächste Besucherin war tags darauf Cunaide, die freundliche und gebildete Tochter des Thaens. Über Iernin sprach sie nur in der dritten Person ("ach, das arme Ding"). Sie war nur gekommen, um mit den Nonnen und ihren unermüdlichen Helfern ein wenig zu plaudern, und dabei durchblicken zu lassen, dass Gerent ihr Verlobter war und sie nicht gewillt war, seine Eskapaden zu dulden. Sie hatte die volle Unterstützung ihrer Zuhörer und kehrte zufrieden auf ihre Burg heim.

Zwei Tage später brachte Gerent zwei erlegte Hasen vorbei und tauschte ganz offen mit Iernin zärtliche Liebkosungen aus – die zwei verstanden sich offensichtlich "mehr als nur gut". Die Nonnen waren empört, hielten aber ihren Mund. Flintstone übernahm diesen Job und sprach ein klares Wort über die Pflichten eines ehrenvollen Lebens, unter vier Augen von albischem

Edelmann zu albischem Jungsporn. Gerent hielt nichts von diesen Vorschriften, man sollte ruhig seinen Spaß haben, er wüsste schon, wie weit er gehen dürfte! Flintstone drohte, mal von Syre zu Thaen zu sprechen, der würde sich für so einen liederlichen Schwiegersohn schön bedanken. Diese Drohung verdarb dem blonden Ritter die Stimmung, und er trat schlecht gelaunt ab. Ein Teil der Vana-Schwestern hielt Iernin nun auch für eine Hexe, wie es viele Bauern seit ihrem Ausbruch bei der Hochzeit ja sowieso behaupteten. Einig waren sie sich auf jeden Fall, dass Iernin aufhören musste, dem naiven Gerent schöne Augen zu machen. Gealfred wusste nicht ein noch aus – sollte sie die liebe Iernin wieder fortschicken? Sie suchte Rat im einsamen Gebet im stillen Wald.

Zwei Tage später besuchte Gerent erneut Vanaspring. Iernin sprang ihm entzückt entgegen und schenkte ihm einen langen innigen Kuss. Der blonde Ritter stieß sie – nach ein paar nicht völlig unangenehmen Schrecksekunden – von sich, so einfach ginge das alles nicht, ein albischer Mann hätte eben seine Verpflichtungen, das müsste sie schon verstehen! – Nein, das verstand sie nicht, liebte er sie nun oder nicht? – Ach, Iernin verstünde eben nichts, er wäre verlobt, hätte sein Wort gegeben, auf das sich der Thaen verlassen würde. – So, klar, er liebte eine andere, na gut, dann sollte er sie doch in Ruhe lassen! Obwohl Gerent nun auch wieder nicht recht war, dass Iernin das so locker aufnahm, zog er – mit dem Segen der Nonnen – von dannen. Na bitte, ging doch.

Wieder zwei Tage später wurde Gealfred, die tagsüber im Wald beten wollte, vor dem gemeinsamen Abendessen vermisst. Alle machten sich in der Dämmerung auf die Suche nach ihr, auch Iernin, die aber bald das Interesse verlor und wieder nach Vanaspring zurückkehrte. Die Freunde marschierten bis zum Steinkreis (dort gelang Ulwun keine *Vision*) und bestiegen auch den Druidenberg. Sie blieben über Nacht, um dort den Sonnenaufgang zu erleben, aber ein bedeckter Himmel vereitelte jede Erkenntnis.

Als sie am Vormittag wieder Vanaspring erreichten, erfuhren sie die Neuigkeiten: Die Nonnen hatten nach Abbruch ihrer erfolglosen Suche nach Gealfred bei ihrer Heimkehr das eng umschlungene Liebespaar Iernin und Gerent überrascht, und die beiden waren Hals über Kopf in den dunklen Wald geflüchtet! Sie fanden für beide nur harte Worte, über die sogar Grainne staunte.

Als ein weiterer Tag der Suche (bei starkem Regen) ohne Ergebnis blieb, suchten tags darauf die Nonnen den Thaen auf Burg Deorstane auf und erzählten ihm vom Verschwinden Gealfreds und Iernins. Edyrn war nicht auf den Kopf gefallen und kombinierte, dass der blonde Gerent den roten Locken der Waldhexe hinterher gerannt war. Er bekam einen fürchterlichen Wutanfall und beschimpfte die Nonnen, dieser Kreatur überhaupt ein Quartier gegeben zu haben, wäre doch wirklich der totale Schwachsinn gewesen! Man hätte ihr gleich den Kopf abschlagen und ihren Körper aufspießen, vierteilen und verbrennen sollen! Er hätte nicht schlecht Lust, das ganze Vanaspring auszuräuchern, bei allen Göttern! Und von Flintstone hätte er auch etwas mehr Überblick erwartet, er hätte wenigstens dafür sorgen können, dass die Hexe fortgejagt würde, wenn er schon ein zu weiches Herz hätte, ihr den verdienten kalten Stahl zu schmecken zu geben! Nun würde halt er dieses feine Liebespaar aufspüren, und ihnen den gerechten Lohn geben!

Geheimnisse der Druiden

Am Ljosdag des Nixenmonds wollten die Abenteurer die Vollmondnacht auf dem Druidenberg verbringen. Als sie am Abend dort ankamen, stellten sie fest, dass jemand eine

kleine verborgene Steinkammer im felsigen Untergrund geöffnet hatte, die jetzt selbstverständlich leer war. Die Nacht blieb ereignislos – das hatten sie schon vermutet.

Der Schwarze Hirsch hatte es eilig – die Jagdgesellschaft des Thaens, die jeden Tag durch den Wald sprengte, zerrte an seinen Nerven. Er hatte seinen eigentlichen Plan in aller Eile umgesetzt und Iernin und Gerent in ihrem "Liebesnest" im Wald aufgestöbert. Er machte Iernin (mit *Zwiesprache*) klar, dass Gealfred in seiner Gewalt war und sterben würde, wenn sie ihm nicht seinen "Wunsch" erfüllte. Iernin wollte ihre Dankesschuld an diesen netten Menschen abtragen und stimmte zu.

Gemeinsam mit Gerent, der nicht verstand, warum seine Geliebte mit diesem zahmen Hirsch (statt mit ihm) "spielen" wollte, ging sie auf den Gipfel des Druidenbergs und sprach das Schlüsselwort ("Uiseog", *Lerche* auf Hochcoraniaid) aus, dass die geheime Steinkammer öffnete, in der die Druiden von alters her ein mächtiges Amulett aus Urgestein (das "Mondstein-Amulett") aufbewahrten. Der Hirsch hatte die Steinkammer all die Jahrhunderte nicht öffnen können, aber mit Hilfe seiner ehemaligen Geliebten, der Dryade Iernin, die ein zufälliger Blitzeinschlag in ihren "Stein" in Hernesdale in die Menschenwelt befördert hatte, konnte er nun endlich seinem Dasein als Hirsch ein Ende bereiten.

Kaum hatte Iernin dem Hirsch das Amulett ins Geweih gehängt, wand dieser seinen Kopf so, dass sich das Licht des fast vollen Vollmondes darin fing, und im nächsten Augenblick hatte der Druiden Gwalchuath seine alte Menschengestalt wieder und Gerent war stattdessen zum Schwarzen Hirsch geworden, der erschrocken in den Wald davon rannte. Hohnlachend verschwand der Druiden zwischen den Bäumen (um den zweiten Teil seines Plans zu bedenken), während Iernin allein und verzweifelt zurückblieb, ehe auch sie in den Wald lief. Der folgende Regen verwischte alle Spuren – von der offenen Steinkammer abgesehen.

Als die frustrierten Freunde am nächsten Morgen heimwärts gingen, fand Pippin die halbtote Gealfred, die nahe des Druidenbergs im dichten Heidelbeergestrüpp lag). Ein großer schwarzer Hirsch hatte sie beim Beten überrascht, angesprungen, umgeschubst – und dann wusste sie nichts mehr. Die Freunde versorgten ihre verkrustete Platzwunde am Schädel und päppelten sie mit Heiltränken soweit auf, dass man sie auf einer Behelfstrage zurück nach Vanaspring tragen konnte.

Dort kümmerten sich die Nonnen liebevoll um ihre schon totgeglaubte Chefin. Die Vana-Schwestern waren jetzt alle sauer auf Iernin, die ja offenbar auch mit diesem Schwarzen Hirsch irgendwie im Bunde stand. Sie war eben tatsächlich eine Hexe! Die arme Cuniade – ihr ganzes Leben war ruiniert. Hoffentlich erwischte der Thaen wenigstens das miese Liebespärenchen!

Eine quälende Zeit der Ungewissheit begann, denn die Tage rannen dahin (und es gab zahllose handwerkliche Aufgaben für die Freunde), ohne dass die Geschichte vorwärts ging. Die Abenteurer beschlich das Gefühl, etwas Wichtiges übersehen zu haben und nun, von Blindheit geschlagen, wertvolle Zeit zu verlieren, während irgendein unbekannter Gegenspieler im Wald zum Schlag ausholen würde. Auch Edyrns Jagd nach dem Schwarzen Hirsch blieb erfolglos.

Ulwun versuchte, mit einer Vision Klarheit über die Zusammenhänge zu bekommen, und hatte die folgende Erscheinung:

Ulwun erblickt eine uralte weißhaarige Frau mit wasserblauen Augen. Sie trägt ein strahlendweißes Gewand; an ihrem Gürtel hängen Sichel und Handaxt, um ihren Hals liegt der Bronzering aus dem Grab. Die Erscheinung strahlt tiefes Wissen und großen Ernst aus. Sie steht auf dem Gipfel des Carn Druin und zeigt auf den dort aufragenden Sonnwendstein. Am Fuß des Steins kriechen zwei sich paarende Schlangen und gebären ein großes silbernes Ei. Am Himmel über dem Berg kämpfen ein roter Adler und ein schwarzer Falke miteinander.

Schließlich entschlossen sich Flintstone, Alchemilla, Grainne, Heather und Pippin, nach Cambryg zu reiten, um dort den merkwürdigen Steinstab untersuchen zu lassen, den sie im

Grab der Druidin gefunden hatten, vielleicht enthielt er ja eine verschlüsselte Botschaft? Sie klammerten sich mittlerweile an jeden Strohalm. Tatsächlich konnten ihnen die Gelehrten dort weiterhelfen, es war eine Ogam-Schrift, Geheimzeichen, die die westnordischen Druiden in grauer Vorzeit zu kultischen Zwecken verwendeten. Entschlüsselt lautete die Botschaft ihres Ogam-Steins: *"Der Sonnenstein besiegt den Mondstein."*

Anga, HaoDai, Ronald und Ulwun suchten – tägliche Routine – die Wälder in der näheren und weiteren Umgebung Vanasprings ab. Sie stießen auf einer Lichtung auf den Schwarzen Hirsch, der sie nicht bemerkt hatte! HaoDai zückte seine Armbrust, um ihn mit einem sorgfältig gezielten Schuss niederzustrecken. Gerade, als er den Abzug betätigte, sprang Iernin, die sich im Unterholz unbemerkt näher geschlichen hatte, mit einem Aufschrei hinzu, aber der KanThai hatte den Hirsch trotzdem getroffen und rannte dem verwundeten Wild – zusammen mit Anga – hinterher (vergeblich), während sich Ulwun und Ronald um Iernin kümmerten.

Sie erzählte, dass Gernet nun der Schwarze Hirsch und der "böse Druiden" wieder als Mensch unterwegs wäre. Sie könnte sehr gut für sich selbst sorgen, danke sehr, aber sie hatte Angst, der Thaen würde den Hirsch erlegen, und tat alles in ihrer Macht, um seine Jagdtruppe in die Irre zu führen und den Hirsch zu schützen. Die Freunde ließen sie laufen – wenn man sich mit ihr treffen wollte, dann hinterließ man am besten ein Zeichen am Steinkreis.

Der Schlangenmond hatte begonnen, und die Freunde waren wieder vereint. Aus dem Grab der Druidin (am Rand des Ackers) waberte jede Nacht grünlicher Bodennebel, der die Gestalt der uralten Frau annahm, die Ulwun bereits in ihrer Vision gesehen hatte. Sie schien etwas von den Bewohnern Vanasprings zu wollen. Die Nonnen fürchteten sich vor dem Geist, die Abenteurer dagegen folgten der Erscheinung, die ihnen jede Nacht ein wenig mehr zeigen konnte (oder wollte). Offenkundig erwartete sie von ihnen, dass sie die Handaxt über ihrem Kopf schwenken sollten, die sie in ihrem Grab gefunden hatten, und zwar westlich des Steins auf dem Druidenberg. Komisch – und noch komischer war es, dass bei einer etwas weiter westlich stehenden Eiche die unteren Äste frisch abgeschnitten waren.

Nun ja, die Freunde vermuteten richtig, dass Ulwuns Vision auf ein Ereignis am Ljosdag des Schlangenmonds hinwies, also an dem Tag, an dem man in Alba Xanstad feierte, den Sieg des Lichts über die Dunkelheit, die Sommersonnenwende. Bis dahin waren noch einige Tage Zeit, und da sie nichts Besseres zu tun hatten, beschlossen sie, diese Eiche zu fällen, um damit vielleicht die Pläne des Druiden zu durchkreuzen.

Dem Druiden war klar, dass ihn die Helfer der Betschwern bei seinem Tun stören wollten, aber er hatte keine Lust, den entscheidenden Tag der Sommersonnenwende zu verpassen, nur weil ihm ein paar weitgehend Ahnungslose in die Quere kommen könnten. Er konzentrierte seine wieder erwachten Zauberkräfte darauf, in der Nähe der gefällten Eiche zahlreiche Pflanzenunholde zu platzieren, die ihm Störenfriede solange vom Hals halten sollten, bis er den Mondstein mit den Strahlen der Morgensonne, gefiltert durch das Loch im Stein auf dem Druidenberg, auf sein wahres Machtpotential aufgeladen hatte. Würde sein Plan gelingen, wäre er vor ihren Nachstellungen sicher – und würde sein Plan scheitern, nun, so würde er lieber sterben, als weitere Jahrhunderte als Hirsch durch den Wald zu streifen.

In der entscheidenden Nacht legten sich die Freunde am Druidenberg auf die Lauer. Als an diesem klaren Morgen die Sonne aufging, stellte sich Ulwun "in den Strahlengang" und schwenkte die Axt (mit dem Kopf aus Feuerstein (!)) in den Sonnenstrahlen hin und her. Auf dem Stumpf der Eiche erschien plötzlich der Druiden Gwalchuath, umringt von sechs belebten Pflanzenunholden, die mit ihren Zweigen und Ranken erheblichen Schaden anrichten konnten, wie die Freunde schnell feststellen mussten: HaoDai brach nach dem ersten Treffer

leblos [1 LP] zusammen, dieses ganze Waldabenteuer war wirklich nichts für ihn gewesen. Pippin zielte mit seiner Schleuder nach dem Druiden, der offenbar nichts weiter tat, als sein Mondstein-Amulett in das Licht der Sonnenstrahlen zu halten. (Einen Moment lang überlegte Ronald, einfach das Loch des Steins auf dem Berggipfel zu verstopfen, aber er ließ es dann, weil damit vermutlich nicht die richtigen magischen Energieflüsse erzeugt werden konnten.) Alchemilla hatte eine ähnliche Idee und zauberte *Eisigen Nebel* vor den Druiden, der sich aber nur etwas höher strecken musste, um weiterhin das Licht der Sonne einzufangen. Ronald war schockiert, dass seine *Feuerkugel* dem Druiden fast nichts ausmachte! Alchemilla zog das Flammenschwert, das ihr Kjull persönlich geschenkt hatte, und sie verbrannte sich ihre Hand, aber siehe da, das Feuer war eine sehr wirksame Waffe gegen die Pflanzenunholde.

Der Kampf war spannend bis zuletzt. Der Mondstein des Druiden begann in einem dunklen Licht zu glühen, aber er begann gleichzeitig zu rauchen und Risse zu bekommen – dank Ulwuns ungestörtem Axt-Schwenken, dessen Wirkung der Druide nicht richtig einschätzen konnte. Plötzlich zerfiel der Stein zu Staub – und Pippin tötete mit einer glücklich geschleuderten Bleikugel den Druiden, der jetzt doch fliehen wollte.

Na gut, der Druide war tot. HaoDai hoffte sehr, dass man jetzt bitte endlich wieder die Reise fortsetzen konnte. Konnte man – aber vorher besuchten sie noch einmal den Steinkreis. Dort standen wieder neun Steine – den neuen Stein hatte Gerent liebevoll umarmt, der seine menschliche Gestalt wiedererlangt hatte. Der blonde Ritter "hatte sich seine Hörner abgestoßen" und kehrte nach Deorstone zurück, um Asche auf sein Haupt zu streuen. Mit Rücksicht auf seine erleichterte Tochter verzieh auch der Thaen seinem künftigen Schwiegersohn diese "dumme Geschichte", und, mal ehrlich, welcher Mann konnte schon dem Zauber einer schönen Frau widerstehen, vor allem, wenn sie zauberkundig war, nicht wahr, hahaha!? Edyrns "alter Freund Flintstone" hatte das einzig Richtige getan und mit seinen tapferen Gefolgsleuten dem "heidnischen Schurken" das Handwerk gelegt, der mit seiner Gespielin Iernin sonst bestimmt noch mehr Unheil in den Wäldern Deorstones angerichtet hätte. Sehr gut, das!

Die Dienerinnen Vanas sahen die Geschichte aus einem anderen Blickwinkel und waren gerührt von der unglücklichen Liebe eines Waldgeists, der ja auch ein Teil der von Vana behüteten Natur war. Sie brachten künftig an jedem Ljosdag des Schlangenmonds Blumen zu den "9 Mädchen".

Nach einem Abschlussgottesdienst im fertig gestellten Andachtspavillon verließen die Freunde (endlich, endlich) Vanaspring und ritten weiter nach Alasdell. Flintstone wollte sich nun unbedingt um seine eigenen Geschäfte kümmern, Vanas Kelch musste ein wenig warten.