

C.44 Blutmond

Dirk Richter, MIDGARD, Start ins Abenteuer, VF&SF-Spiele 2013 - 2016

Copyright © 2016 by Harald Popp

Rettet die Werwölfe!

Flintstone und seine drei Begleiter (HaoDai, Ronald, Ulwun) kehrten im Drachenmond 2406 nL von Haelgarde nach Alasdell zurück. Dort wartete schon ein Brief des Bruders Brion aus dem Kloster Craenhold auf den Syre. Darin bat er ihn und seine Getreuen um dringenden Beistand, und zwar noch vor dem kommenden Ljosdag; alles Weitere würde er ihm gern persönlich anvertrauen – im Wachturm des Klosters, das sich in der Nähe des nordalbischen Dorfes Faileston westlich von Turonsburgh befand. „Flintstones“ Taten in Swanaham, Saingorn und Wulfstead waren offenbar nicht ohne Echo geblieben!

Obwohl der Syre eigentlich keine Lust verspürte, zum Seelsorger betrübt Klosterinsassen zu werden, hatte er andererseits natürlich einen Ruf zu verteidigen, und auch wenn er schon ahnte, dass er und seine Freunde die Spesen mal wieder selbst bezahlen müssten, durfte er lieber nicht die Chance verpassen, einem frommen Mann zu helfen und sich dadurch vielleicht sogar Göttliche Gnade zu erwerben.

Also ritten die vier Freunde geschwind durch kühles und feuchtes Herbstwetter nach Westen und erreichten am Abend des 13. Drachen den Wachturm des Klosters.

Dort trafen sie Bruder Brion (58), der sich ohne Umschweife seinen Besuchern anvertraute. Er war ein Werwolf – und er hatte es geschafft, die letzten drei Jahrzehnte hindurch ohne Gefährdung der Bevölkerung zu existieren, weil er sich immer in den Vollmondnächten im Keller des Wachturms angekettet hatte. Doch in der morgigen Nacht würde der Blutmond am Himmel stehen, so wie alle 30 Jahre in Midgard, und in dieser Zeit würden alle Werwesen in einen wahnsinnigen Bluttausch verfallen, und selbst wenn seine Ketten halten würden, so würde er doch zumindest den Verstand verlieren – und er hoffte sehr, dass die Götter ihm dieses Schicksal ersparen würden und Flintstone und dessen Freunde seine Rettung wären. Im Übrigen wäre sein werwölfisches Dasein natürlich ein Geheimnis, das nur der Abt kennen würde – und Brion vertraute auf die Diskretion seiner Besucher.

Natürlich wollten die Gefährten von Brion mehr über sein Leben erfahren. Er erzählte ihnen, dass er sich als junger Mönch vor 30 Jahren sehr dafür eingesetzt hatte, dass sich eine zauberkundige (und verteufelt hübsche) Heilerin in der Nähe des Dorfes niederlassen durfte – und, nun ja, er hatte sich in Flemlind verliebt, und es kam, wie es kommen musste: ausgerechnet in der letzten Blutmondnacht hatten die beiden intensiven Sex miteinander gehabt, und dabei wäre er von der Heilerin fast zerfleischt worden, weil sie in Wahrheit nämlich eine Werwölfin gewesen war, die allerdings mit einem mächtigen Zaubermittel, einem *Wolfsbanntrank*, ihren vollmondnächtlichen Trieb normalerweise im Zaum gehalten hatte. Brion hatte in jener Nacht das Bewusstsein verloren und war anschließend von Flemlind (und einer Helferin namens Moiradris – aber über sie verlor Brion kein Wort) wieder gesundgepflegt worden.

In der folgenden Vollmondnacht hatte er dann den größten Schock seines Lebens erlitten, als er nämlich bemerken musste, dass er nun selbst ein Werwolf geworden war. Selbstverständlich hatte er die Strafe der Götter für seine Verfehlung akzeptieren müssen, und selbstverständlich hatte er sich von Flemlind getrennt und gelobt, den Klostergrund nie wieder zu verlassen und zeitlebens in jeder Vollmondnacht reuige Buße in schmerzenden Ketten zu

tun. Diese Irre, die in einer einzigen Nacht der Leidenschaft sein Leben zerstört hatte, wollte er natürlich nie mehr wiedersehen – daran hatte auch die Tatsache nichts geändert, dass sie damals 9 Monate später seinen Sohn (Dernhard) geboren hatte. Für jenen hatte er sich immerhin erfolgreich beim Abt eingesetzt, ihm eine Bleibe in der Nähe von Faileston zu gewähren und seine Dienste als Jäger in Anspruch zu nehmen. Obwohl der Abt vielleicht einen gewissen Verdacht hegte, wodurch Brion („irgendwo im Wald“) zum Werwolf geworden war, hatte er nichts gegen Flemlind unternommen, die tatsächlich eine äußerst fähige Heilerin und für Faileston ein echter Gewinn gewesen war.

Brion bat den Syre und seine Gefährten darum, ihm (und Dernhard) einen Wolfsbantrank zu besorgen – natürlich von Flemlind, der Tränkespezialistin. Echt? Und für einen solchen lächerlichen Auftrag waren sie aus Alasdell hierher gehetzt? Diesen blöden Trank hätte sich Bruder Brion doch schon längst von einem anderen Boten bringen lassen können! Flemlind hätte bestimmt gewusst, was er von ihr kurz vor dem Blutmond haben wollte. Bei allen Göttern – Flintstone und seine Freunde fühlten sich tatsächlich ein wenig an der Nase herumgeführt.

Aber na schön, jetzt waren sie schon mal hier, also würden sie Brion eben diesen Trank besorgen. Sie statteten dem Kloster selbst noch einen kurzen Besuch ab und stellten sich Abt Regnald vor; Bruder Brion hätte sie gerufen, weil er große Sorge wegen der morgigen Blutmond-Nacht hätte – könnte vielleicht das Kloster etwas Gutes für den armen Mann tun? Regnald meinte nur kühl, dass Brions Gottvertrauen offensichtlich noch nicht die erforderliche Stärke erreicht hätte, um auch schwere Stunden der Prüfung ohne äußere Hilfe zu überstehen, und bedankte sich ansonsten für die Mühe des Syre und seiner Gefährten, extra dafür nach Faileston gekommen zu sein. Flintstone war nach diesem Gespräch klar, dass das Kloster jedenfalls nicht für seine Spesen aufkommen würde.

Ein Abend in Faileston

Die Freunde quartierten sich also in Faileston im einzigen Wirtshaus ein, in der *Klosterschänke* am Dorfanger. Eigentlich interessierten sie sich überhaupt nicht für den Tratsch der Dörfler, sondern nur dafür, welches Bier ausgeschenkt wurde. Aber da der Weg zur Waldhütte Flemlinds nur 15 Minuten erfordern würde (tagsüber zumindest), suchten und fanden sie einen ortskundigen Führer (Alfric MacBeorn), der für ein paar Goldstücke bereit war, sie noch am späten Abend zum Wohnort der Dorfheilerin zu bringen.

Alfric wartete in einigem Abstand zur Hütte der Heilerin – er wusste schon, dass deren Besucher größten Wert auf Diskretion legten.

Die Besucher fielen bei Flemlind (56) gleich mit der Tür ins Haus und baten sie um einen Wolfsbantrank für Brion und Dernhard. Fast etwas spöttisch meinte die Heilerin, dass es mittlerweile fast zu spät wäre, um sich noch mit Tränken vor dem Blutmond zu wappnen, und natürlich wäre ihr Sohn geschützt, ebenso wie sie selbst. Aber das Mönchlein? Dieser feige Bursche, der sie allein mit dem Ungeborenen hatte sitzenlassen? Der sollte ruhig in der Blutnacht spüren, was es heißen würde, wenn seine dunklen Triebe die Oberhand gewannen!

Da ihre Besucher aber offenbar wirklich Brion helfen wollten, erklärte sie sich bereit, diesen Trank zu brauen, sofern man ihr einen frisch getöteten Nachtmarder mit unbeschädigter Hinterleibsdrüse besorgen würde. Diese Tiere hatten beispielsweise einen Bau südlich der Köhlerhütte – Alfric wüsste bestimmt den Weg dorthin. In der Morgendämmerung wäre übrigens die beste Zeit, einen Nachtmarder zu erlegen.

Na schön – dann konnte man ja jetzt ans Schlafen denken (und vorher vielleicht noch ein oder zwei Krüge des köstlichen Bieres vernichten). Die Gefährten kehrten zurück in die Klosterschänke und hätten wirklich gar nichts vom Dorf erfahren, wenn nicht redselige Zecher sich ihnen förmlich aufgedrängt hätten. So erfuhren sie dann doch:

- Ein Trunkenbold schwor, dass er heute Abend in der Dämmerung den Torfstecher Ingrim gesehen hatte, der in Richtung des Moores gehuscht wäre, und zwar bekleidet mit einem wolfsköpfigen Fellmantel! Am Ende wäre der noch zum alten Hünengrab gelaufen, und dabei wüsste doch jeder, dass man sich dort nachts lieber nicht aufhalten sollte, weil dann die toten Twyneddin umgehen und die lebenden Albai erschlagen würden!

Die Freunde nahmen dieses Gelalle zur Kenntnis und registrierten „altes Hünengrab“.

- Bei der letzten Blutmondnacht vor 30 Jahren hatte ein großer Wolf den jungen Mönch Brion angefallen, der damals der hübschen Kräuterfrau Flemlind beim Bau ihrer Hütte geholfen hatte – und wer, wenn nicht er, war wohl der Vater ihres Sohns Dernhard? Nun ja, die schöne Maid hatte ihm wohl den Kopf verdreht! Brion selbst war ja auch ein wirklich gutaussehender Bursche gewesen und hätte auch bei anderen Mädchen gute Chancen gehabt – nicht zuletzt bei Flemlinds junger Helferin, diesem Waisenmädchen namens Moiradris, die sich damals seinetwegen aus verschmähter Liebe am Nebelzacken umgebracht hatte.

Die Freunde nahmen zur Kenntnis, dass es in der Umgebung auch einen düsteren Ort namens „Nebelzacken“ gab.

Ein Vormittag in/bei Faileston

Alfric holte die Gefährten noch vor der Morgendämmerung in der Klosterschänke ab und führte sie zum Bau der Nachtmarder. Dor erlegten sie mühelos ein Tier und brachten es gegen 6:00 morgens zu Flemlind.

Die Kräuterfrau litt angesichts der bevorstehenden Nacht des blutigen Mondes bereits unter kurzen werwölfischen Wallungen, versprach ihren Besuchern aber, bis zum frühen Nachmittag den gewünschten Trank zubereitet zu haben.

Auf Moiradris angesprochen, erzählte Flemlind mit einem Seufzer, dass das Mädchen vor 30 Jahren ihre tüchtige Helferin und wissbegierige Schülerin gewesen war. Sie war damals 16 Jahre alt gewesen und aus dem Waisenhaus von Turonsburgh gekommen; Moiradris hatte ihr als Tagelöhnerin nicht nur beim Verkauf von Kräutern, Blumen und Stauden geholfen, sondern war auch eine willkommene und vielseitige Haushaltshilfe gewesen. Leider hatte sich das Mädchen eingebildet gehabt, Brions Zuneigung zu besitzen – und als ihre Hoffnung enttäuscht worden war, hatte sie sich in den Todespfuhl gestürzt, also in ein morastiges Wasserloch am Fuß des Nebelzackens, das schon bei früheren Selbstmorden in der Gegend ein beliebter Tatort gewesen war.

Der Nebelzacken lag etwa zwei Wegstunden nördlich des Dorfes, und Flemlind war damals zusammen mit dem gerade genesenen Brion dorthin geeilt, nachdem der Mönch den Abschiedsbrief des Mädchens gelesen hatte (... *so will ich mein Leben beenden, das ohne dich keinen Sinn mehr hat – der Pfuhl des Todes soll meine letzte Ruhestatt sein...*). Damals war die alte Burgruine noch nicht so stark von Nebel umgeben wie heute, und auch die „Brücke der Verzweiflung“, die sich über den Abgrund zwischen Nebelzacken und Berghang spannte,

war noch intakt gewesen – und dort hatten sie und Brion gerade noch beobachten können, wie sich das nackte und blutbeschmierte Mädchen in den Tod gestürzt hatte.

Aus dem Interesse ihrer Besucher für diese Geschichte und ihren gemurmelten Plänen, sich im Lauf des Tages dort einmal umsehen zu wollen, schloss die Kräuterfrau, dass Flintstone und seine Freunde wohl noch einige Zeit im Dorf und der Umgebung verbringen wollten. Nun ja, dann könnten sie vielleicht auch ihre Augen offenhalten, um eventuell ein Amulett ausfindig zu machen, das seit der letzten Myrknacht verschwunden wäre; es war aus Silber und hatte das Aussehen eines kinderfaustgroßen Wolfskopfes mit kleinen Rubinen in den Augenhöhlen. Dieses alte Familienerbstück hatte die Kräuterfrau nach ihrer Niederlassung im Dorf in einer Höhle im Stamm der größten der drei Linden am Dorfbanger versteckt gehabt und dort regelmäßig zu Monatsbeginn heimlich nachgeschaut, ob es noch vorhanden wäre. Das verschwundene Amulett trug den Namen *Wulfesmaegen* und würde den Träger vor Werwesen und Wölfen schützen, aber gleichzeitig Werwesen (in 15m Umkreis) dazu zwingen, ihre Wergestalt anzunehmen und sich dem Bluttausch hinzugeben. Kein Wunder, dass Flemlind dieses Artefakt nicht in ihrer Hütte haben wollte, nicht wahr?

Nachdem die Gefährten von Alfric erfahren hatten, dass das Dorf, das Hünengrab im Moor und der Nebelzacken die Punkte eines gleichseitigen Dreiecks bildeten, also jeweils zwei Wegstunden voneinander entfernt waren, entschieden sie sich, zusammen mit ihrem bewährten Fremdenführer zunächst das Hünengrab zu besuchen.

Auf ihrem Weg dorthin kamen sie durch das Dorf und trafen Helmsbeth, die Dorfsprecherin, die von einigen besorgten Dorfbewohnern umringt gewesen war und sich nun an den Syre und seine Begleiter wandte. Seit dem gestrigen Tag war die „Wolfswehr“ des Dorfes verschwunden, und ihre Eltern waren nun besorgt, dass die wilden Jungen es vielleicht wirklich riskieren wollten, auch in der schrecklichen Blutmondnacht ihre Wolfsspiele im dunklen Wald abzuhalten. Da Alfric gleich ausplapperte, dass die vier Herren (bei Ulwun war er sich nicht so sicher) einen Ausflug ins Moor geplant hatten, bat Helmsbeth darum, die drei verschwundenen Jugendlichen (den Köhlerburschen Mutwill, den Zeidlersohn Helbran und den Krämersohn Bran) nach Hause zu schicken, und ihren verantwortungslosen Anführer, den Torfstecher Ingrim, gleich ebenso, sofern sich die Gelegenheit ergeben sollte.

Das versprochen die Gefährten natürlich und vernahmen (jetzt doch interessiert), dass die vier Männer im Wald sogenannte „lebensnahe Aktions-Rollenspiele“ (kurz: LARP) veranstalteten, gelegentlich auch mit Jugendlichen aus den Nachbardörfern als geladene Gäste oder Zuschauer, wobei sich die eine Seite als Wölfe verkleidete und die andere Seite als Wolfsjäger versuchen musste, sie daran zu hindern, irgendein vereinbartes Ziel zu erreichen. Alle vier waren in der vergangenen Nacht nicht daheim gewesen – wilde Kerle eben, und der einzige Erwachsene (Ingrim) war keinen Deut besser als sie.

Gegen 8:30 erreichten die Freunde das Hünengrab im Moor, das auf einem Erdhügel stand. Die Gefährten umrundeten zunächst diesen Hügel und entdecken dabei im Südwesten frische Fußspuren (von vielleicht vier Menschen), die ins Moor führten. Sie konzentrierten sich aber zunächst auf die Erforschung des Hünengrabs (und vergaßen die Spuren später völlig).

HaoDai stürzte in eine der beiden Fallgruben, die sich vor dem Eingang ins Grab befanden, wurde dabei aber nur leicht verletzt. Den Gefährten gelang es schnell, die Steintür zu öffnen, und sie begannen in routinierter Weise das Grabesinnere zu erforschen. Die Leichenbetten des ersten großen Hohlraums waren zwar leer – dafür befanden sich an seinem Ende unter einer

Erdschicht viele Menschenknochen, verrottete Kleidungsstücke und unbrauchbare Rüstungs- oder Waffenteile.

Eine Steinplatte war aus dem Boden gestemmt worden; darunter führte ein Schacht 5m in die Tiefe – und eine Strickleiter erlaubte das mühelose Hinabsteigen. Auf diese Weise gelangten die Abenteurer in die Kammern des Tiefgrabs – und die Träger der Ghalea-Amulette bemerkten plötzlich, dass sich ihre Anhänger sanft erwärmten. Flintstone erinnerte sich mit einiger Verlegenheit an seine Rolle als Bote der Erdmutter und verteilte die segensreichen Amulette an seine Freunde, damit sie alle ihre Gnade spüren würden. Auch Alfric bekam einen solchen Anhänger und verbarg sich – als „Wache“ – hinter der Steintür in der oberen Grabeshöhle.

Im Tiefgrab erledigten die Gefährten zwei Wolfsskelette und einen hünenhaften Todeswächter, der mit einer schweren Eisenstange vergeblich versucht hatte, sie am weiteren Vordringen zu hindern. In der letzten halbkreisförmigen Kammer befanden sich fünf einfache Nachtlager mit Felldecken und Graspolstern – und in einem Geheimraum hinter der mittleren von elf Wandnischen entdeckten sie einige kleine Erdmutter-Statuen sowie eine mit duftender heilkräftiger Muttererde gefüllte Urne, über die sich insbesondere Flintstone sehr freute.

Trotz sorgfältiger stundenlanger Untersuchungen konnten die Gefährten keine weiteren Besonderheiten entdecken und baten schließlich Alfric, sie jetzt zum Nebelzacken zu bringen.

Ein Nachmittag/Abend in/bei Faileston

Gegen 13:30 standen die Gefährten an der kaputten „Brücke der Verzweiflung“ – und zwar in dichtestem Nebel. Ronald aktivierte sein *Zauberauge* und betrachtete sich die nebelgefüllten Felskammern und Ruinenreste der ehemaligen Zackenburg. Außer einem angeketteten Wolfsskelett und einem reglos dastehenden Todeswächter konnte der Magier nichts von Interesse entdecken – und die Gefährten beschlossen, auf eine genauere Durchsuchung der Räumlichkeiten zu verzichten.

Sie kehrten also zu Flemlind zurück, holten den Wolfsbanntrank ab und brachten ihn gegen 16:30 zu Bruder Brion, der schon im Kellergewölbe des Wachturms seine Ketten vorbereitete und sich außerordentlich über das ersehnte Rettungsmittel freute.

Gegen 17:15 waren die Gefährten zurück in der Klosterschänke. Nein, ihnen war unterwegs leider niemand von der Wolfswehr begegnet. Zu spät erinnerten sie sich jetzt wieder an die Fußspuren am Hünengrab – aber sie hatten keine Lust auf eine sinnlose Nachtwanderung, sondern freuten sich jetzt lieber auf ein gutes Abendessen, drei oder vier Krüge Bier und ein warmes Bett. Flintstone erklärte sich bereit, in der Schänke (bei zwei weiteren Reservekrügen) bis Mitternacht Wache zu halten; Ulwun wollte dann die restliche Nacht die Wache übernehmen.

So nahm das Schicksal seinen ungehinderten Lauf. Das Dorf und die nahegelegene Waldbauernsiedlung wurden eine Stunde nach Beginn des Blutmonds von blutrünstigen Werwölfen überfallen! Die Hilfeschreie der Dörfler alarmierten freilich den Syre und seine Gefährten – und als sie endlich zum nächsten Haus geeilt waren, aus dem panische Schreie des Entsetzens gedrungen waren, gelang es ihnen tatsächlich, zwei große Werwölfe zu stellen und dank Ulwuns und Ronalds Zauberkünsten in den *Schlaf* zu versetzen. HaoDai stach die beiden Bestien sofort tot, obwohl ihn Ronald dringend darum gebeten hatte, sie am Leben zu lassen, um sie nach ihrer Rückverwandlung über die Hintergründe befragen zu können.

Zornig stürmte der Magier nach der Tat des kanthanischen Ignoranten davon, zurück in die Klosterschänke. Er hatte keine Lust mehr, mit diesem Deppen zusammenzuarbeiten!

Nachdem es im Dorf und in der Waldbauernsiedlung keine weiteren akuten Angriffe zu geben schien, begannen die anderen drei Abenteurer mitzuhelfen, sich um die Verwundeten (und Toten) zu kümmern und die panischen Überlebenden zu beruhigen. Gegen Mitternacht läuteten die Glocken des Klosters Craenhold Sturm – und als die Gefährten (zusammen mit einigen mutigen Männern des Dorfes) dorthin geeilt waren, mussten sie erfahren, dass dort soeben ein weiterer Werwolf gewütet hatte, in Begleitung eines schwarzhaarigen weißhäutigen (nahezu unbekleideten) weiblichen „Dämons“ und einer hünenhaften wandelnden Leiche, die mit einer Eisenstange um sich geschlagen hatte. Die Angreifer waren mittlerweile in den dunklen Wald geflohen.

Nach der Blutmond-Nacht

Am 15. Drachen – nach einer chaotischen Nacht – stand das ganze Dorf und das Kloster unter Schock. Die berühmten albischen Helden hatten diesmal ihrem Ruf keine Ehre gemacht, sehr traurig, fürwahr. Flintstone, Ulwun und HaoDai hatten die ganze Nacht bei der Bergung und der Versorgung der Verletzten mitgeholfen und waren erst im Morgengrauen erschöpft in ihre Betten gesunken.

Alchemilla, Anga, Heather und Hrothgar waren an diesem Morgen gerade auf der Straße nach Faileston unterwegs. Und das war so gekommen. Nach Ende ihrer Sommergrippe (Anga war diese Erkrankung extrem peinlich – der Zwerg wollte am liebsten gar nicht über diesen Schwächeanfall reden) waren die vier Gefährten von Kroisos nach Haelgarde gereist und dann unverzüglich nach Alasdell geritten. Dort hatten sie vom Brief erfahren, der Flintstone zum Kloster Craenhold gerufen hatte – und sie wollten ihre Freunde natürlich unterstützen, egal, um welche Aktion es sich handeln würde.

Dieser Vierergruppe begegnete Ronald MacBeorn am Morgen. Der Magier war bereits bei Anbruch der Dämmerung in Faileston losgeritten, um sich zurück nach Alasdell zu begeben – und dann weiter nach Beornanburgh, um sich seinen Studien zu widmen. Ronald erzählte ihnen von der schrecklichen Blutmond-Nacht, soweit er sie miterlebt hatte – und er fügte hinzu, dass er die Winterpause bei der Gilde der Lichtsucher verbringen wollte, um seine Zeit zur Abwechslung einmal mit gebildeten Menschen zu verbringen und gewissen schlitzäugigen Ignoranten aus dem Weg zu gehen. Im nächsten Frühjahr würde er sich aber vermutlich wieder in Alasdell einfinden, um mit der bewährten Gruppe erneut die Welt zu retten.

Von Ronalds Geschichte alarmiert, galoppierten die Vier nach Faileston und kamen dort am späten Vormittag an. Am Dorfbanger waren die Leichen aufgebahrt (6 Tote – im Kloster waren ebenfalls 6 Brüder gestorben), und unter großen Zeltplanen war ein Feldlazarett errichtet, in dem sich die Heilkundigen des Dorfes und zwei Mönche des Klosters um die zwei Dutzend Verletzten kümmerten, die froh waren, die Blutmond-Nacht überlebt zu haben.

Die Neuankömmlinge unterhielten sich kurz mit Helmsbeth, die die Organisation des Lazarett leitete. Die Dorfsprecherin verbarg nicht ihre Enttäuschung darüber, dass der Syre und seine Gefährten es nicht geschafft hatten, dieses Unglück abzuwenden, und sie berichtete natürlich auch von den nächtlichen Ereignissen im Kloster (die Ronald verschlafen hatte). Helmsbeth hoffte sehr, dass „Flintstone und seine Freunde“ jetzt wenigstens dafür sorgen würden, dass dem Dorf keine neue Gefahr mehr drohen würde. Außerdem waren die vier

Aktivisten der Wolfswehr noch immer verschollen – vielleicht gab es doch noch Hoffnung für sie?

Die Vier ließen ihre drei Freunde zunächst schlafen und sahen sich im Dorf etwas um. Die Leichen der beiden Werwölfe waren mit einem alten Laken bedeckt – ihre Gestalten hatten sich nicht verändert.

Mittags wurden Flintstone, HaoDai und Ulwun dann doch geweckt – und nach kurzer Wiedersehensfreude stand der einfache Plan fest. Sie wollten den Spuren des Werwolfs Brion und der „Hexe“ und des Todeswächters folgen, die in der vergangenen Nacht das Kloster heimgesucht hatten. Der Syre vermutete völlig richtig, dass sich die Übeltäter zum Nebelzacken begeben hatten – und dort wollten sie die Unholde jetzt zur Strecke bringen.

Beim Nebelzacken (1)

Die Freunde folgten also den deutlich sichtbaren Spuren bis in die Nähe des Nebelzackens; dort verloren sie sich auf dem felsigen Grund. Sie beschlossen, in dem unnatürlich dichten Nebel den Weg einzuschlagen, der auf den Hügel führte, von dem aus die (zerstörte) Brücke der Verzweiflung hinüber zu den Ruinen der Zackenburg leiten würde.

Unterwegs wurden sie plötzlich von einem großen Schwarm von Nebelkrähen angegriffen – und kurz darauf auch von vier zotteligen kleineren Werwölfen (mit Menschengesichtern) und einem großen Werwolf, an dessen Läufen sich schmerzhaft enge Metallschellen befanden. Keine Frage – das mussten die ehemaligen Mitglieder der Wolfswehr sowie der ehemalige Bruder Brion sein!

Heather ging nach einem Kehlbiss zu Boden, wurde aber von Ulwun gerettet.



Die Gefährten töteten sämtliche Werwölfe und verbrannten sie auf einem Scheiterhaufen, während sie gleichzeitig den Wald nach brauchbaren langen Stämmen junger Bäume absuchten, die von den letzten Stürmen geknickt worden waren. Diese schleppten sie hinauf zur Brücke der Verzweiflung. Anga band sie dort zusammen – und gegen 20:00 hatten sie den 5m breiten Spalt in der Brücke „geflickt“.

Endlich konnten sie nun die Felskavernen der Zackenburg betreten, die tags zuvor Ronald bereits aus der Ferne magisch erforscht hatte!

Gleich in der zweiten Kaverne wurden die Freunde von einer untoten Wolfsbestie und vom eisenstangenschwingenden Todeswächter angegriffen. Beide wurden schnell niedergemacht.



Moiradris hatte den Todeswächter vom Pfuhl aus auf die Brücke hinaufschweben lassen. Er hatte in der ersten Kammer die angekettete alte Todesbestie mit einem wuchtigen Hieb seiner Eisenstange losgemacht, wie es ihm seine Herrin befohlen hatte.

Jetzt war der Weg hinauf in die beiden oberen Räume der Zackenburg frei. Im Turmgeschoss lagen ein paar Felldecken und daneben ein Rucksack mit Jagdutensilien, der auch einen gelben Trank enthielt, der „für Dernhard“ beschriftet war. Das war bestimmt der Wolfsbantrank gewesen, den Flemlind für ihren Sohn gebraut hatte. Aus irgendeinem Grund hatte ihn Dernhard nicht zu sich genommen.

Der Grund war natürlich Moiradris gewesen.

In der Kaverne unterhalb des Turmgeschosses befand sich an einer Wand ein Eisenring in 2m Höhe, von dem eine Kette herabhing. Dieses Detail war gestern Ronalds *Zauberauge* entgangen gewesen. Als die Gefährten an der Kette zogen, senkte sich ein Stück der Wand und gab den Zugang zu einer „Geheimkammer“ frei!

Dort standen drei Truhen, die neben finstermagischem Krimskrams allerlei alte Münzen (insgesamt 600 GS), Schmuckstücke und ehemals feinste (nun aber völlig vergammelte) Frauenkleider enthielten. In den Taschen der Kleider befanden sich auch drei beschriftete heilkräftige Tränke – und bei den Schmuckstücken lag eine gepolsterte kleine Schatulle, die eine zerbrechliche Glaskugel (10cm Durchmesser) enthielt, in der sich die goldleuchtende Gestalt einer schönen jungen nackten Frau mit langen schwarzen Haaren befand, die sich mit tänzerischen Bewegungen um die eigene Achse drehte und ihr Dasein zu genießen schien. Heather packte die Schatulle in ihren Rucksack.

Diese Kugel war das Pfand des Unlebens und verantwortlich für das Dasein der Hexe als Lamie.

Die Gefährten betrachteten die tieferliegende (ebenfalls nebelerfüllte) Fledermaushöhle der Zackenburg und beschlossen nach längerer Diskussion, ohne weitere Pause durch den nächtlichen Wald zum westlich gelegenen Sumpf zu marschieren, um dort im Hünengrab nach der schwarzhaarigen „Hexe“ zu suchen.

Auf der Suche nach Moiradris

Flintstone war überzeugt, mühelos den richtigen Weg zu finden, und nach einem vierstündigen Marsch sehr erleichtert, tatsächlich (am 16. Drachen gegen 3:00 morgens) das Hünengrab erreicht zu haben.

Die Räume des Hünengrabs waren unverändert geblieben. Natürlich suchten die Freunde dennoch alles noch einmal gründlich ab oder legten mehr oder weniger meditative Ruhepausen ein.

Als es draußen wieder hell war, folgten die Freunde einer der Fußspuren, die sie am Tag der Blutmond-Nacht ignoriert hatten. Sie führte durch die hügelige Sumpflandschaft und endete an einer moosigen Stelle, die offenbar jemand als Lagerplatz genutzt hatte; von dort verlor sich die Spur irgendwo südlich im Wald.

Die Gefährten kehrten ins Dorf zurück und konnten Helmsbeth immerhin hinsichtlich der Werwolves-Gefahr beruhigen – dank ihrer unvorsichtigen Aussage, „dass die Hexe immer noch frei herumlaufen würde“, wirkte diese Beruhigung aber nur äußerst kurze Zeit.

Um 15:30 waren die Gefährten im Kloster Craenhold und sprachen mit Abt Regnald über das Unglück. Zu ihrer Überraschung erfuhren sie von ihm, dass er sich selbstverständlich seit 30 Jahren intensiv mit dem aktuellen Stand der Werwolf-Forschung befasst hatte. Leider war die Sache kompliziert, denn obwohl verschiedene Quellen behaupteten, dass man einen Werwolf von seinem „Leiden“ kurieren könnte, wenn man gleichzeitig *Heilen von Krankheit* und *Bannen von Finsterwerk* auf ihn anwenden würde, funktionierte das keineswegs bei jedem Exemplar. So hatte diese Methode beispielsweise bei Bruder Brion versagt.

Außerdem war unklar, was mit den Opfern eines Werwolfes passieren würde; manche Gebissene entwickelten sich schon in der nächsten Vollmond-Nacht zu Werwölfen, andere später oder nie. Abt Regnald versprach, die gebissenen Dörfler in der nächsten Vollmondnacht in den Zellen seines Klosters zwecks Beobachtung unterzubringen. Sollte sich der ein oder andere Werwolf zu erkennen geben, würde man „geeignete Maßnahmen“ treffen. Der Abt ließ keinen Zweifel daran, dass er kein zweites Mal Nachsicht üben würde, falls seine Heilungsbemühungen scheitern sollten.

Irgendwo musste sich die Hexe noch verstecken! Die Gefährten durchsuchten u.a. die Hütten von Dernhard und Flemlind – ohne Erfolg. Einige Eltern der Wolfwehr-Burschen erkundigten sich bei den Freunden nach dem Schicksal ihrer Kinder – und Anga erzählte ihnen die traurige Wahrheit.

In niedergeschlagener Ratlosigkeit gingen die Freunde in der Klosterschänke zu Bett.

Am nächsten Morgen wanderten sie erneut zum Nebelzacken und erforschten dort die unteren Felshöhlen. Am Ufer des Todespfuhls stiegen zwei Moderspuk-Gestalten aus dem moorigen Wasser, griffen die Gefährten an und wurden schnell besiegt.



Heather kam auf die kühne Idee, durch die Felshöhle hinaus in den Todespfuhl zu schwimmen, trotz des dichten Nebels und der geringen Sichtweite in die Tiefe des moorigen Wassers. Vielleicht würde sie ja zufällig etwas finden? Natürlich ließ sie sich mit einem Seil von ihren Freunden am Ufer sichern.

Moiradris konnte dieser Einladung nicht widerstehen und griff die Schwimmerin an. Leider hatte sie keine Waffe bei sich, sonst hätte sie das Seil durchtrennt – und auf die Idee, Heather zu ertränken, kam sie auch erst, als es dafür schon zu spät war.

Heather merkte also nur, dass sie plötzlich von einer halbverwesten Sumpfleiche mit Krallenhieben attackiert wurde. Ihre Schreie alarmierten ihre Freunde am Ufer, und sie zogen die schwer verwundete Heilerin zurück an Land. Die Sumpfleiche stellte sofort ihre Angriffe ein und zog sich zurück in den Pfuhl.

Ein intensives Absuchen sämtlicher Nebelzacken-Räume folgte. In den Pfuhl selbst wollte freilich niemand hinabtauchen.

Am späten Nachmittag begaben sich die Gefährten erneut zum Hünengrab. Dort kamen sie (endlich!) auf die Idee, die Glaskugel zu zerschmettern (Flintstone führte den Hieb aus). Und siehe da! Die Gestalt der schönen jungen Frau wuchs zu einer gold-flirrenden lebensgroßen Licht-Gestalt heran – und wurde plötzlich von der körperlich anwesenden Gestalt einer scheußlichen weiblichen Sumpfleiche überlagert, die das silberne Amulett *Wulfesmaegen* um den Hals trug! Gegen die vereinten Kampfkräfte der Freunde hatte Moiradris natürlich keine Chance; sie wurde getötet und ihre Leiche verbrannt. Das Amulett wurde zerstört.



Moiradris war vor 30 Jahren eine freischaffende Hexe gewesen, die von Flemlinds Vater vor dessen Hinrichtung erfahren hatte, dass dieser seiner Tochter das Amulett Wulfesmaegen vermacht hatte. Dieses Artefakt wollte Moiradris unbedingt besitzen, denn mit seiner Hilfe konnte man Werwesen zwingen, ihre „wahre Gestalt“ anzunehmen und dem Besitzer des Amuletts bedingungslos zu gehorchen – ein ausgezeichnetes Werkzeug also, um eine Armee von Werwölfen aufzubauen!

Moiradris erschlich sich also das Vertrauen Flemlinds, konnte das Amulett aber zunächst nicht in deren Hütte finden. Dafür lernte sie Bruder Brion kennen – und seinetwegen wäre sie beinahe fromm geworden, so scharf, war die Hexe auf den verdammt gutaussehenden jungen Mann gewesen. Aber Brion hatte nur Augen für Flemlind – und war in der Blutmondnacht fast von ihr zerfleischt worden. Da Moiradris auch während der Genesung Brions keinen Erfolg mit ihren (unbeholfenen) Verführungsversuchen als Krankenschwester gehabt hatte, dafür aber mittlerweile das Versteck in der Dorflinde kennengelernt hatte, dessen Inhalt Flemlind regelmäßig „heimlich“ kontrollierte, hatte sie beschlossen, sich an den beiden Liebenden zu rächen und sie zu den ersten Dienern ihrer Armee zu machen.

Mit einem „Abschiedsbrief“ hatte sie die beiden zur Zackenburg gelockt, in der sie schon seit einiger Zeit ihr eigenes Hexendomizil aufgeschlagen hatte, gut bewacht von zwei Todeswächtern und einer Todesbestie, nur für den Fall, dass sich ein bescheuerter Dörfler dorthin wagen würde. Auf Geheiß ihres (gelegentlichen) Mentors Lyakon hatte Moiradris dort ein Artefakt geschaffen, das angeblich in der Lage gewesen wäre, ihr wahre Superkräfte zu verleihen, sofern sie nur eine ausreichende Menge frisches Eigenblut opfern würde – das aber in Wahrheit ein „Pfand des Unlebens“ war und unangenehme Nebenwirkungen besaß.

Moiradris aktivierte also das Pfand, zeigte sich dem verhassten Liebespaar auf der nebelumwaberten Brücke der Verzweiflung und stürzte sich in die Tiefe. Sie wollte natürlich wieder auf die Brücke hinaufschweben, in den Rücken ihrer beiden Besucher, und sie dann entweder mit ihren eigenen Superkräften oder mit Hilfe ihrer untoten Helfer in den Todespfuhl stürzen. Anschließend hätte sie sich das Amulett geholt und begonnen, am Aufbau ihrer Armee zu arbeiten.

Aber – sie konnte nicht schweben! Sie konnte überhaupt nicht zaubern! Moiradris stürzte hinab in den Todespfuhl und wurde dort von geisterhaften Modergestalten in den Schlick hinabgezogen. Sie verlor die Besinnung, starb aber nicht, sondern verwandelte sich in eine Untote.

Fast 30 Jahre vergingen. In der Nacht des letzten Vollmonds vor der Blutmondnacht hatte Moiradris das Bewusstsein wiedererlangt. Sie war zur Lamie geworden – und sie hatte vor, sich jetzt erst recht an allen zu rächen, die ihr das eingebrockt hatten! Als erstes besorgte sie sich das Amulett. Als zweites nahm sie (in Gestalt des schönen jungen Mädchens) Kontakt mit dem einfältigsten Mitglied der Wolfswehr auf, mit Bran, dem Sohn des Krämers. Sie war „natürlich“ eine Wald-Dryade namens Mori, sehnte sich unglaublich nach heißem Sex mit einem strammen albischen Jüngling, durfte ihn aber vor dem Blutmond nur küssen, gemäß eines uralten

Gesetzes. Würde ihr der nette junge Mann inzwischen ein paar Auskünfte über die Menschenwelt geben können, die ein einfaches Waldmädchen wie sie verstehen könnte? Bran erzählte ihr einfach alles.

Moiradris bat Bran zusammen mit seinen drei Freunden von der Wolfswehr zu einem nächtlichen Stelldichein am Hünengrab. Das Mädchen des Waldes spürte nämlich, dass auf wackere Helden eine tolle Aufgabe warten würde, um das Dorf rechtzeitig vor einer schlimmen Bedrohung zu bewahren. Aber nur keine Verunsicherung der Leute! Hinterher würden sie bestimmt mit Lob überschüttet werden – vorher müsste die Sache geheim bleiben. So wurden die vier Aktivisten zu den Gehilfen der Lamie.

Am Abend des 12. Drachen besuchte Moiradris den einsamen Jäger Dernhard und erzählte ihm, dass seine Mutter sie geschickt hätte, um ihm für die kommende Blutnacht zusätzlichen Schutz zu bieten. Dernhard glaubte dem hübschen Mädchen und folgte ihr zum Nebelzacken. Dort hatte die Lamie Sex mit dem Jäger und wirkte einen Bannzauber, der ihm seinen Willen raubte.

Am Abend des 13. Drachen teilte Moiradris ihrem Quintett im Hünengrab ihren groben Plan zur Verteidigung des Dorfs vor den Dunkelwölfen mit. Sie rechnete mit dem Auftauchen der Bestien während des Blutmonds. Deshalb sollte die Wolfswehr für den heimlichen Schutz des Orts sorgen, und zwar Bran und Ingrim für das Dorf, Mutwill und Helbran für die Waldbauernsiedlung, und Dernhard sollte bei ihr bleiben und ihr helfen, Flemlind zu beschützen.

Am frühen Morgen des 14. Drachen (vor Sonnenaufgang) brachte Moiradris der Wolfswehr einen Stärkungstrank zum Hünengrab, der nicht nur das Selbstvertrauen der Männer erhöhte, sondern sie auch – dank einer speziellen Blut-Komponente – auf ein Dasein als Werwesen (nur während der Blutmond-Nacht) vorbereitete. Die vier Männer litten darauf unter Kopfweh und Schwindel und eilten ins Freie, um sich irgendwo im Sumpf auszuruhen, bis der Anfall vorbei war.

Am Abend des 14. Drachen versammelte Moiradris ihre Streitkräfte und aktivierte Wulfesmaegen. Von ihr unbeabsichtigt, sorgte die besondere Macht des Amuletts in der Blutmondnacht dafür, dass sämtliche Werwesen dauerhaft ihre Gestalt wandelten – und dass die Lamie die Fähigkeit verlor, sich selbst in einen Nebel zu verwandeln (das merkte Moiradris aber erst später).

Am Morgen nach dem Überfall verbarg sich Moiradris im Todespfuhl, ihrem vertrauten Ruheort. Natürlich musste sie „irgendwie“ an ihr Pfand des Unlebens herankommen – aber ihren Todeswächter wollte sie nicht mit dieser heiklen Aufgabe betrauen. Und dann kamen ihr die Gefährten in die Quere.

Die Gefährten sahen sich am Abend noch einmal am Nebelzacken um und hatten dort den Eindruck, als ob sich der Nebel schon ein wenig gelichtet hätte. Sehr schön!

Sie kehrten nach Faileston zurück und informierten die Dörfler, dass die (bekannt) Gefahren der Umgebung beseitigt wären.

Am nächsten Morgen ritten sie zurück nach Alasdell. Die ersehnte Winterpause konnte endlich beginnen!