

C.22 Die Brut der Kröte

Gerd Hupperich, 3. Teil des MIDGARD-Abenteuers "Das Grüne Sigill", VF&SF 2011,
im Band „Der Grüne Jäger“

Copyright © 2002 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteuer (Copyright © 2011 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Das Buch Baedvins des Ehrwürdigen

Es ist Yoricsting, als Abt Almerik vom Kloster euch um ein Gespräch bittet. Am Festtag des Heiligen Yoric ist es Gepflogenheit der Mönche, die Leute in Haus und Straße zu besuchen, um mit ihnen zu plaudern, Sorgen anzuhören und Rat zu geben. Nicht jeder, der alt oder krank ist, kann den Weg zum Kloster nehmen, und es gibt auch Sturköpfe, die den frommen Brüdern das ganze Jahr über aus dem Weg gehen.

Heute aber bemühen die Mönche sich ohne Aufforderung zu jedermann, und so kommt auch ihr an die Reihe. Ihr bereitet euch schon darauf vor, eine erbauliche Rede des ehrwürdigen Vater Abt über euch ergehen zu lassen, als Almerik alle Förmlichkeiten beiseiteschiebt und mit seinem wahren Anliegen herausrückt.

Zwölf Monde lang haben die Schreibmönche im Kloster das gewaltigste und wichtigste Geschichtsbuch geschrieben, mit leuchtenden Farben bebildert und mit kostbarem Blattgold verziert - die Kirchengeschichte des Volkes der Albai aus der Feder des Mönchsgelehrten Baedvins des Ehrwürdigen. Als die Handschrift fertig war, wurden die Pergamentbögen in kostbare Seide eingeschlagen und einer Reiseschar von sechs Mönchen, alle ortskundig und umsichtig, anvertraut. Zudem begleiteten zwei berittene Krieger vom Sonnenorden den kleinen Zug, dessen Ziel das Kloster unserer Heiligen Vanafred im etwa fünf bis sechs Tagesreisen entfernten Walddorf Worming war.

Das geschah vor nunmehr siebzehn Tagen, aber weder die Ritter noch die Mönche sind nach Thame zurückgekommen. Ein reitender Bote, den Almerik nach Worming entsandt hatte, ist gestern wieder eingetroffen und hat berichtet, dass die Reisenden nie an ihrem Bestimmungsort angekommen sind. Der Abt bittet euch, nach den Vermissten und dem überaus wertvollen Buch zu suchen, denn ihr scheinbar spurloses Verschwinden gibt ihm Rätsel auf.

Natürlich wollten die Freunde dem Abt helfen. Am ersten Tag ritten sie über Anguston bis zur kleinen Waldburg Treohord der MacConuilhs.

Der Burgwart Torbran MacConuilh, der nur wenig Kultur an diesem wildnisnahen Flecken genießen kann, war über das Eintreffen der belesenen Brüder sehr erfreut gewesen und hatte mit ihnen bis spät in die Nacht Gespräche über die Geschichte der Nordmarken geführt. Torbran hatte als Knabe die Klosterschule in Thame besucht und diese Zeit in angenehmer Erinnerung behalten. Er hatte den Wunsch ausgedrückt, einen Blick auf das Buch Baedvins des Ehrwürdigen werfen zu dürfen, was ihm auch erfüllt worden war. Noch heute schwärmte er von den wunderbar ausgemalten Anfangsbuchstaben, Überschriften, Miniaturen und der verschwenderischen Verwendung von Blattgold für die Bildhintergründe.

Torbran erinnerte sich auch an den Zug der ungefähr 30 Umsiedler, der Thame vor 3 Monaten mit Sack und Pack verlassen hatte. Er hatte mit diesen Leuten, die er für weltfremde Schwärmer hielt, ein paar Worte gewechselt und ihnen angeboten, im Schatten von Treohord auf einige Zeit zu bleiben. Doch sie wollten davon nichts wissen und gaben an, ihr Ziel seien die Gwinel-Berge. Der Burgwart bemühte sich zwar, sie von dieser gefährlichen und schutzlosen Gegend abzubringen, aber sie zogen voll Vertrauens ihres Weges.

Am nächsten Tag kamen die Freunde durch Morvil, das in einer Talsenke am Rande einer Moorlandschaft, *Dürre Lache* genannt, lag, hinter der die Gwinel-Berge begannen. Die Einwohner gingen dem Vogelfang nach, den sie mit Leimruten betrieben, und stachen im Moor Torf, um damit ihre Hütten zu heizen und zu bauen. Es war ein verschwiegener Menschenschlag, der sich kaum für das, was auf der Straße vorbeikam, interessierte.

Im nächsten Weiler (Lachmor) waren die Mönche nicht angekommen – sie mussten sich also irgendwo in der Dürren Lache verlaufen haben. Tatsächlich stießen sie dort am folgenden Tag auf Spuren, die in nordwestliche Richtung führten. Ronald fand in einem Morastloch sogar einen Lederstiefel, und ein Schäfer meinte, dass dort im Norden das „Silberdorf“ Ringholt läge.

Die Leute von Ringholt

Abends kamen die Abenteurer in dem kleinen Bergmannsdorf Ringholt an. Hier endete auch ein Fahrweg, der in nordöstliche Richtung zur Hauptstraße Thame – Twineward führte. Das einzige Wirtshaus war der *Silberne Krug*.

In der Stube des Wirtshauses scheint das ganze Dorf zu sitzen und zwei Gauklern zuzusehen, die drollige Verrenkungen machen, auf den Händen gehen und sich gegenseitig durch die Luft schmeißen. Ein beleibter Wirt mit sauberer Schürze schenkt aus einem großen Krug roten Wein in funkelnde Gläser ein. Alle Leute sehen wohlhabend aus: Sie tragen gewebtes Linnen und Plaids aus schöner Wolle, Stiefel und Ärmelaufschläge sind mit wertvollem Rauhwirk besetzt, die offenen Brustkrägen sind schön ausgeziert und mit farbigen Stichen verziert. Auch könnt ihr silberne Brustketten, Ringe sowie Fibeln erkennen, und viele Männer tragen große Ohrringe aus Silber. Als die Gaukler ihre Vorstellung beenden, regnet es Silber- und sogar ein paar Goldstücke in ihre Taschen.

Nach der langen Wanderung über die einsamen Hügel der Dürren Lache freuten sich die Gefährten über die gemütlichen Zimmer und ließen sich auch das Essen schmecken. Die beiden Gaukler stammten aus Ywerddon und zogen mit ihren Kunststückchen von Dorf zu Dorf; sie waren auch vor einem Jahr schon hier gewesen. Der Wirt Orinfryd MacMerdach bestätigte wie alle anderen Gäste, dass es in Ringholt ganz normal und langweilig zuginge – und von den gesuchten Mönchen wüssten sie überhaupt gar nichts. Sie müssten also leider woanders weitersuchen! Hmm – den Freunden kam diese fast formelhafte vorgebrachte Beteuerung, dass in Ringholt alles in Ordnung wäre, schon sehr seltsam vor. Irgendetwas stimmte hier nicht, das sagte ihnen ihr hochentwickelter 6. Sinn für Abenteurer!

Ringholt untersteht keinem Fürsten, so dass die Bewohner sich ihre Gesetze selbst geben und auch durchsetzen können. Als Obrigkeit tritt der fünfköpfige, gewählte Bergrat auf, der sich aus je einem Vertreter der drei albischen Clans, der Twyneddin und der Bergnome zusammensetzt. Entscheidungen von grundsätzlicher Bedeutung trifft die Knappschaft, die Versammlung aller Bergleute, die mindestens fünfzehn Jahre alt sind und in Ringholt seit wenigstens einem Jahr festen Wohnsitz haben. Wer dazugehören darf, trägt zum Zeichen ein Paar großer silberner Ohrringe. Die Mitglieder des Bergrats müssen aus der Knappschaft kommen.

Die Freunde erfuhren an diesem Abend nicht nur diese einzigartige „politische Struktur“, sondern auch von den Neusiedlern, den "Getreuen des Anfangs", die erst seit etwa 3 Monaten im Osten des Dorfs ihre drei Holzhäuser errichtet hatten. Es wären Aussteiger, die einen Neuanfang wie die ersten Toquiner suchten; es wären freundliche bescheidene Neubürger, die in der Stille Ringholts einen Kurs in Selbsterfahrung machten.

Da die Gefährten selbst sehr vorsichtig waren, zu viel von ihrer eigenen Vergangenheit zu erzählen, konnten die Ringholter nicht ahnen, dass sie es hier mit den "Guten" zu tun hatten, und behielten ihre Sorgen für sich. Nur die Magd „Litty“ war gesprächiger und interessierte sich näher für das Anliegen der Fremden. Das „nette Mädchen“ war eine Samielsdienerin und alarmierte noch in der gleichen Nacht die „Getreuen“, dass die stadtbekanntesten Hexenjäger aus Thame nun hier im Dorf aufgetaucht waren, um auf der Spur dieser verdammten Mönche Ärger zu machen. Die Ankunft der aus Thame bekannten Schnüffler bestätigte Harcmars Paranoia - jetzt waren die Kerle also hinter ihnen her?! Innerhalb der Getreuen herrschte Alarmstufe ROT - die Abenteurer wurden ab sofort bei allen Tätigkeiten überwacht.

Anga hielt Wache – er traute dem Frieden des Silberdorfs nicht. Gegen Mitternacht sah er durchs Zimmerfenster sieben geheimnisvolle „Ritter“ durch den Ort marschieren:

Ein deutlich vernehmbares Klappern und Rasseln kommt immer näher, und dann siehst du sie - gerüstete Männer mit schimmernden Kettenhelmen, gepanzerten Fäustlingen sowie topfartigen Eisenhelmen, die schmale Augenschlitze haben. An Armen und Beinen tragen sie mit Nieten besetztes Wildleder, und an ihren Füßen stecken klirrende eisenbeschlagene Stiefel. Langschwerter und große dreieckige Schilde stellen ihre Bewaffnung dar. Die Kämpfer gehen großlos schweren Schrittes am Gasthaus vorbei.

Anga öffnete das Fenster und rief die „Ritter“ an. Sie blieben stehen und wünschten ihm mit heiseren Stimmen eine gute Nacht. Der Zwerg hatte den Eindruck, als hätten diese Ritter etwas von Automaten an sich – aber vielleicht war nur ihr strenger Drill daran schuld? Aber er verstand nun, warum die Silberer so locker ihre Blei- und Silberbarren mitten im Ort lagerten – das waren bestimmt spezielle Wachen, um etwaige Räuber abzuschrecken. Dann hatte ja alles seine Ordnung.

Was war nur los in Ringholt?

Die „Gemeinschaft der Silberer“ existierte schon seit 60 Jahren. Ein Silberzehnt ging an den König, ein Silberzehnt an die Hohlmenschen, damit diese das Dorf vor Räufern schützten. Derzeit bildeten die folgenden 5 Personen den Bergrat: der Zahlmeister Harcmar MacRathgar, der Silberschmied Thuringard MacTuron, der Wirt Orinfryd MacMerdach, der Chef der Zimmer- und Fuhrleute, Hywel ap Nai, und der Berggnom Hufa.

Vor etwa 4 Wochen war plötzlich ein roter "Drache" in der Silbermine aufgetaucht - natürlich waren alle Arbeiter schreiend auf und davon. Die Hohlmenschen hatten keine Lust, gegen einen Drachen zu kämpfen - da half also nichts. In ihrer Verzweiflung wandten sich die Ringholter an die Getreuen, die ihnen klarmachten, dass der Drache die Strafe für ihr gottloses Leben wäre. Sie sollten dem Geld abschwören und ein gottesfürchtiges Leben mit harter Arbeit und viel Gebeten unter ihrer Aufsicht führen - dann würden die Getreuen sehen, ob sie ihnen vielleicht helfen könnten. Etwa eine Woche lang wogte die Diskussion in der Knappschaft hin und her. Weitere Besuche der Mine zeigten, dass der Drache jeden vertrieb, der sich hineinwagte - einer der albischen Bergleute (und „zufällig“ der Wortführer der „Ungläubigen“) wurde tödlich gebissen. In dieser Woche starben drei weitere Dorfbewohner, die gegen die Unterwerfung waren, an "Herzinfarkt" (sie hatten sich angeblich zu sehr aufgeregt): Fenton MacRathgar (der bisherige Zahlmeister) sowie ein albischer und ein twyneddischer Bergmann. Die Getreuen höhnten, dass es jedem Gottlosen so ergehen würde!

Vor etwa 3 Wochen entschied sich die Knappschaft, den Rat der Getreuen anzunehmen und mit ihrer Hilfe die Mine aufzusuchen. Siehe da, die frommen Leute (insbesondere dieser Brandene MacConuilh) konnten dem Drachen gut zureden und ihn aus der Mine ins sonnige Freie locken. Die Arbeit konnte wieder aufgenommen werden - unter der Aufsicht der Getreuen, die einerseits bei der Mine blieben, um den Drachen zu besänftigen (wenn er vor Einbruch der Dämmerung in die Mine zurückkehren wollte), andererseits aber die Bergleute zu mehr Fleiß anspornten - als Sühne für ihre gottlose Vergangenheit. Die Getreuen besetzten nun die freien Ämter – z.B. Harcmar MacRathgar den Posten des Zahlmeisters. Seither schwanken die Ringholter zwischen Gewissensbissen und Zweifeln (dieser „Drache“ war doch kein Zufall, kam ausgerechnet kurz nach Ankunft der „Getreuen des Anfangs“ nach Ringholt, und tat ausgerechnet diesen "wahren Gläubigen" nichts!).

Als die Hohlmenschen das nächste Mal zum neuen Zahlmeister kamen, um ihren Silberanteil einzufordern, erkannte Harcmar sofort ihr Potenzial und erhöhte - nach Rücksprache mit Brandene - ihr Honorar um einen halben Silberzehnt, wenn sie dafür jede Nacht durch Ringholt patrouillieren und die Bewohner ins Bett schicken würden. Außerdem sollten sie im Süden des Dorfs für Angst und Schrecken sorgen. Das war ein dummer Fehler, denn Häscher aus Thame konnten auch den normalen Weg über die Hauptstraße nach Ringholt nehmen, und es brachte gar nichts, die Dürre Lache mit Geistern vollzustopfen, aber Harcmar hatte Verfolgungswahn und den Wunsch unbedacht (und nicht mit Brandene abgestimmt) hinzugefügt. Dadurch kam es zum ungeplanten Überfall der Hohlmenschen auf die Mönche, die sich im Unwetter verlaufen hatten.

Vor etwa 2 Wochen flohen vier Mönche vor den Hohlmenschen auf ihren zwei Pferden und kamen versehentlich statt nach Ringholt weiter in den Westen. Nach einem Nachtlager nordwestlich des Caern Sylinn suchten sie erst weiter nördlich nach Ringholt (falsch) und kamen dann vormittags ins Aschenholz und damit dem „Drachen“ in die Quere. Der Mönch Norual fiel ihm zu Opfer - die drei anderen flohen mit den Pferden auf dem Fahrweg zur Siedlung der Getreuen und wurden dort von ihnen gefangengenommen, nachdem sie etwas von einem Überfall

in der Dürren Lache - und von dem roten Drachen im Aschenholz - gemurmelt hatten. Die beiden Pferde wurden zur Silberhütte gebracht. Dem eiligst zusammengerufenen Bergrat wurde unter Todesdrohung (aber das war der nächste Fehler) eingeschärft, die Sache geheimzuhalten und die erwarteten Xan-Streiter, denen die Besinnung der Getreuen auf die Ursprünge des Glaubens ein Dorn im Auge wäre, ohne Widerworte zur Mine zu führen. Diese fanatischen Sonnenkrieger würden sonst nur Ärger machen (und man wüsste ja, wie schlimm der Anblick des verfallenen Tempels auf diese Puristen wirken könnte) - es wäre im Interesse Ringholts, so zu handeln! Woher die Getreuen von der bevorstehenden Ankunft wussten, blieb ihr Geheimnis.

Die anderen beiden Mönche und die beiden Ordenskrieger sicherten zu Fuß die Nachhut und verwischten ihre Spuren vor den nachrückenden Hohlmenschen. Sie erreichten am späten Nachmittag des folgenden Tages Ringholt. Druadbart, der neue Stallmeister, konnte ihre Frage nach dem Verbleib der anderen Mönche, die zusammen mit ihnen vor Hohlmenschen geflohen waren, beantworten; diese 4 Mönche wären bei der Mine gesehen worden und ruhten sich dort nun aus; sie wären in der vorherigen Nacht von Wölfen oder Unholden überfallen worden.

Während die zwei Mönche erschöpft waren und gern die Einladung der Getreuen annahmen, ihre Felder zu segnen und in ihrer bescheidenen Hütte einzukehren (und nie wieder daraus auftauchen), wollten die beiden Ordenskrieger sofort nach ihren Schützlingen sehen. Ein paar Ringholter (natürlich alles Getreue) führten die beiden zur Mine. Tatsächlich, dort standen die vermissten Pferde - und im Stall wartete der „Drache“ auf sie und lähmte die beiden. Brandene hatte ihn vorher in den Stall gelockt. Die beiden Ordenskrieger wurden ihre Ausrüstung los und in die Mine geschafft und mussten seither schufteln - töten konnte man die muskulösen Typen immer noch. Keiner der Bergarbeiter wagte es, sich länger mit den beiden zu unterhalten - doch diesen war längst klar, dass die Getreuen die Bergleute wie ihre Sklaven behandelten und diese um ihr Leben fürchten mussten, wenn sie etwas Schlechtes sagen würden.

Seit dem Verschwinden der Yorric-Mönche und der Gefangennahme der Ordenskrieger gab es für die Bürger Ringholts nur zwei Erklärungen: die Getreuen waren entweder fanatische Irrgläubige oder Verbrecher! Sollten etwa gar die Zweifler durch die Hand dieser Neubürger ums Leben gekommen sein? Seit einer knappen Trideade versuchte man wieder zum Alltag überzugehen, so gut es ging - aber es gelang ihnen nicht besonders! Geld regierte eben doch nicht die Welt. Die Ankunft der Gefährten war ein Hoffnungsschimmer - vielleicht könnten sie einfach "auf eigenes Risiko" mit den Getreuen und ihrem Drachen aufräumen?

Schnüffeleien am Tag...

Am folgenden Vormittag sahen sich die Freunde im Dorf um. Der Silberschmied machte einen vernünftigen Eindruck, wollte sich aber, auf die seltsame Stimmung in Ringholt angesprochen, nicht dazu äußern. Er verkaufte ihnen gern ein paar seiner Schmuckwaren.

In der verwehrtesten Kapelle der Dheis Albi fiel den Freunden sofort auf, dass die übliche Anordnung der Götterstatuen hier verändert war: statt des Schmiedegottes Thurion stand hier der Totengott Ylathor. Seltsam.

Im Friedhof gab es vier frische Gräber - angeblich wären vier Reisende kurz nach ihrer Ankunft in Ringholt erkrankt und sofort verstorben. Seltsam.

Ein alter Steinturm war angeblich der Wohnsitz der erainnischen Söldner, die den Ort bewachten. Außerdem befand sich hier der gemeinschaftliche Vorratskeller des Ortes. Die Söldner trugen alle Plattenrüstung und ließen sich nur nachts sehen. Seltsam. [Die Söldner waren in Wahrheit die Hohlmenschen. Für den Spielleiter seltsam war es, dass die Spieler kein Interesse hatten, den Steinturm zu filzen!]

Ihr nächster Besuch galt dem alten Pdraig in seiner Kate, dem „verrückten Priester“ des Dorfes. Er wollte von fremden Schnüfflern nichts wissen - schon zweimal nicht, als ihn der grobe Anga mit dummen Sprüchen reizen wollte. Diese gottlosen Gesellen sollten schauen, was sie in dem gottlosen Dorf ausrichteten. Ihm war es egal.

Pippin erkundete inzwischen allein die Neubausiedlung und wurde von den Leuten dort recht bestimmt wieder weggeschickt. Der Halbling nahm die Abkürzung durch das Wäldchen und beobachtete die beiden Gaukler, die den Hochseilakt vorbereiteten, den sie am Nachmittag zeigen wollten.

Nach weiteren Unterhaltungen besuchten Flintstone und Anga erneut den Silberschmied, um einen kleinen Silberhandel abzuschließen. Unter vier Augen riet der Silberschmied, der offensichtlich Angst hatte, mehr zu sagen, Flintstone, er sollte sich mit seinen Fragen doch an "den heiligen Mann" wenden, mehr könnte er ihm leider nicht sagen. Flintstone marschierte also zurück zu Padraig, der sich geschmeichelt fühlte, so bezeichnet zu werden. Vielleicht bestand ja doch noch Hoffnung für das Dorf?! Er warnte Flintstone vor dem Zahlmeister, der ein Neubürger wäre. Da ihm der Syre nun erklärte, dass ihn der Abt des Yoric-Klosters geschickt hätte und er übrigens der bekannte Flintstone wäre (Padraig hatte wirklich schon von der Ergreifung des Brian Boldryme in Beornanburgh gehört), teilte der alte Priester ihm seine Beobachtung mit. Zwei Mönche und zwei Ordenskrieger waren wirklich in Ringholt angekommen; die Mönche waren im Neubauggebiet verschwunden, während die beiden Kämpfer mit ihren Pferden nach Norden, vermutlich zur Silbermine, geführt worden waren. Diese „Getreuen“ wären komische Typen, die oft ins Aschenholz wanderten, wenn er auch nicht wüsste, warum. Mehr wollte er nicht sagen.

Der Seiltänzer

Am Nachmittag fand der Hochseilakt statt.

Duambar hat von der Gästekammer der Gaukler im höchsten Geschoss des Silbernen Kruges ein Seil über den Dorfweg und das Dach des gegenüberliegenden Gebäudes zum Wipfel einer Tanne gespannt. Alsdann stolziert er in rund 15m Höhe auf dem Seil hin und her, wobei er eine weiße Stange zum Halten der Balance benutzt. So gut wie das ganze Dorf, darunter auch viele "Getreue des Anfangs", läuft zusammen, um den waghalsigen Seiltänzer mit offenem Mund anzustarren, denn von so etwas haben die meisten bisher nur gehört.

Grainne bemerkte, wie Penivaen über die Brücke zurück ins Wirtshaus rannte. Er erschien oben im Fenster des Wirtshauses, reckte den Daumen hoch – und sein Partner Duambar beendete die Vorstellung. Seltsam.

Der Nachmittag verging mit fruchtlosen Ermittlungen. Diese Ringholter waren ein schweigsames Völkchen, fürwahr!

Am Abend verdienen die Gaukler ihre Kost wieder mit Kunststücken im Silbernen Krug und werden von der Magd Litty großzügig mit Wein versorgt. Penivaen fängt unter Einfluss des Rebensaftes lauthals zu singen an, bis er an dieses Schelmliedlein kommt:

*Drei Narren zogen aus,
Um zu suchen ein Hahnenei.
Der eine war lahm, der andere taub,
Der dritte war blind. Hei!
Was meinst du, wie gut die gewesen sind,
Um zu suchen ein Hahnenei?
Hei! Hei! Tandaradei!
Hei! Hei! Tandaradei!
Um zu suchen ein Hahnenei.*

Litty glaubte bei der Erwähnung des Hahneneis sofort, dass die Gaukler den Basilisken und dessen Gelege im Aschenholz entdeckt hätten, und hielt das Lied für eine Anspielung. Prompt ließ sie ihr Tablett fallen. Die Freunde waren verwirrt. War Litty nun eine Hexe, oder steckte

sie mit den beiden Gauklern unter einer Decke? Wer arbeitete hier für wen? Ulwun verzog sich in ihr Zimmer und qualmte sich eine *Vision* herbei.

...und Schnüffeleien in der Nacht

Anga, Grainne und Pippin schlichen zur Neubausiedlung und belauschten die Unterhaltung der Wachen in der mittleren Hütte, die gerade ausmachten, wer bei Sonnenaufgang den Trupp der Bergarbeiter beaufsichtigen sollte. Diesmal war der „Kollege Eorfist“ dran - der andere wollte endlich mal ausschlafen! Dieser Name sagte den Freunden etwas - so hatte doch einer der miesen Grenzgänger aus Thame geheißt.

Als die drei Späher zurückgingen, sahen sie, wie drei Leute das Wirtshaus frühzeitig verließen: der Zahlmeister, der Schmied, und der Zimmermann Hywwel. Sie gingen zum Schmied, vor dessen Tür bereits Hufa wartete. Die vier traten ein - und der Zahlmeister verließ kurze Zeit später wieder das Haus. Man hörte die Worte: "Na, dann eben nicht, aber sagt nicht, ich hätte euch nicht gewarnt!"

Der Zahlmeister hatte gerade empfohlen, gegen die verdächtigen Fremden, die bestimmt das Silber Ringholts klauen wollten, die Hohlmenschen auszuschicken, aber so voreilig wollte der Bergrat natürlich nicht handeln. Und Brandene hoffte noch immer, dass die Schnüffler sich zurückziehen würden, wenn sie einfach nichts finden würden.

Die drei Gefährten klopfen nun ihrerseits an die Tür des Schmieds und wurden eingelassen. Sie boten erneut ihre Hilfe an - und Hufa, der von der harten Stressarbeit, die die Getreuen forderten, schon heftige Rückenschmerzen hatte, drängt seine beiden Freunde, sich den Fremden anzuvertrauen. Er hatte diese Plackerei gründlich satt! Die drei ehrenwerten Mitglieder des Bergrats erzählten den Fremden also, was sich zugetragen hatte, und dass eben in der Mine ein „roter Drache“ hausen würde, der vom „Waldmeister Brandene“, einem der „Getreuen“, kontrolliert würde. Wenn sie damit Schluss machen könnten, wäre das Klasse. Die Hohlmenschen, der traditionelle Schutz des Orts, stünden auch unter der Kontrolle der Getreuen, insbesondere des Zahlmeisters. Von den anderen vier Mönchen wussten sie nichts.

Die Gefährten kehren in die Wirtschaft zurück. Pippin wartete auf die nächste Patrouille der Hohlmenschen und beschattete sie. Die „Ritter“ machten diesmal einen Rundgang um Ringholt.

Weit nach Mitternacht konnte Ulwun den Freunden ihre *Vision* erzählen: Ein Grüner Jäger ritt durch den Wald, wurde dabei immer kleiner und schlangenähnlicher und rot. Die rote Schlange mit einem Hahnenkopf legte drei Eier, die zerplatzten und einen silbrigen Strom von sich gaben.

Mehr oder weniger sensible Ermittlungen

Im Morgengrauen stahlen sich Anga, Grainne, HaoDai und Pippin in das Wäldchen und beobachteten von dort den Aufbruch der Bergleute - dieser Aufpasser namens Eorfist war tatsächlich der Grenzgänger aus Thame mit der gebrochenen Nase! Anga konnte sich kaum beherrschen vor Wut. Sie gingen den Bergleuten hinterher, nach Norden, zur Mine.

Die anderen Freunde wollten die Gaukler verhören, am besten gleich in ihrem Zimmer im Wirtshaus. Doch sie hatten sich geirrt – die beiden Gaukler waren auch schon auf und wollten gerade eine Wanderung in die Berge unternehmen. Flintstone rief sie zurück und zückte sofort sein Schwert, als sie nicht gleich Folge leisteten. Die Gaukler riefen deshalb sofort um Hilfe

und alarmierten den Wirt. Ulwun dämpfte ihr Schreien mit *Stille* - und Ronald schläfernte die beiden ein.

Während die Gefährten die Gaukler in ihr Zimmer schleppten, kam der Wirt herbei. Flintstone erklärte ihm, dass sie auf seiner Seite wären - sie wüssten vom „Drachen im Berg“ und der Bedrohung durch die „Getreuen“. Die Gaukler wüssten etwas und sollten mit der Sprache rausrücken - passieren würde ihnen nichts. Der Wirt blieb misstrauisch (was sollten die Gaukler auch schon wissen von ihren Sorgen?) und ging zu Hywwel, seinem Nachbarn.

Die Freunde weckten einen der Gaukler, der sich heftig wehrte und einfach nicht zugeben wollte, dass er etwas über Ringholts „Geheimnis“ wusste. Er war einfach nur bereit, alles zu gestehen, was die Gefährten von ihm hören wollten. Ulwun riss der Geduldsfaden und sie drohte ihm eine schlimme Krankheit an, wenn er nicht die Wahrheit sagen würde. „Hexerei? Zu Hilfe, ihr guten Ringholter!“ Die Schamanin kannte kein Erbarmen, zauberte ihm eine Krankheit an - und Ronald schläfernte ihn wieder ein. Seine Schreie lockten einige Dörfler herbei, die wissen wollten, was die Fremden im Gasthaus zu dieser frühen Stunde trieben.

Die Gefährten hatten Glück, da gerade der Wirt zurückkehrte, der die Gaffer mit den Worten "einer meiner Gäste ist erkrankt, hohes Fieber – die Fremden betreuen ihn ärztlich, das kann schon mal weh tun" beruhigte. Das war gut gelogen, denn das war ziemlich genau das, was dem Gaukler wirklich passiert war. Die neugierige Magd Litty wurde vom Wirt weggeschickt - er hielt jetzt wirklich zu den Abenteurern, da ihm Hywwel von der nächtliche Unterredung berichtet hatte.

Nach Ausbruch der Krankheit wurde der Gaukler geweckt, aber er gab weiterhin nichts zu - er wollte nicht mit Hexen und anderen Finsterlingen zusammenarbeiten. Immerhin gestand er in seiner Angst, was sein Kumpel gesehen hatte, nämlich fünf gefesselte und geknebelte Mönche in der westlichen Hütte der Getreuen! Hrothgar bannte die magische Krankheit - und die Freunde ließen die beiden Gaukler laufen, die nur noch eins im Sinn hatten: weit weg von dieser schrecklichen Hexe und ihren Schlägern! Sie sattelten ihre Gäule und ritten auf und davon. Flintstone beschloss, sicher zu gehen, dass sie keine anderen Ideen hatten, und folgte ihnen - und verschwand aus diesem Abenteuer. [Er kam erst zurück, als die Freunde gerade Ringholt das erste Mal Richtung Thame verlassen wollten.]

Unterdessen erkundeten die anderen vorsichtig den Eingang der Mine, ließen sich aber nicht blicken. Sie folgten einem Pfad, der sie zur Silberhütte brachte, und beobachteten dort zahlreiche Gnome bei der Arbeit.

Die Hütte besteht aus einem Fachwerk- und einem kleineren Steingebäude, das als Wohnung für die Gnome dient, natürlich für die kleineren Körpermaße berechnet. In einer Mühle werden die erhaltenden Brocken zu feinem Splitt zerkleinert: Die Gnome füllen das Gestein in Rückenkörbe, mit denen sie Leitern hinauf zu einem großen Holztrichter erklimmen. Sie schütten die Last hinein, und die Steine werden über ein handbetriebenes Schüttelwerk zwischen die Mahlblöcke befördert. Nach dieser Prozedur kommt der Erzsplitt in den Ofen und wird mehrmals geröstet und geschmolzen, bis silberhaltiges "Werkblei" zurückbleibt. Der größte Teil wird zu Barren mit der Ringholter Herkunftsmarke gegossen und in dieser Form gehandelt.

Aus dem kleineren Teil trennen die Gnome in einem Schmelzbad das Blei vom Silber, das sich auf der heißflüssigen Oberfläche nach und nach in festen Schichten abscheidet und abziehen lässt, bis sich nach tagelanger Mühe das "Blicksilber" zeigt, das nur noch wenig Blei enthält. Hufa und seine Leute sind dabei so geschickt, dass sie ein beinahe reines Silber erhalten.

Die Freunde kehrten wieder um und begegneten beinahe 4 Hohlmenschen, die der Zahlmeister am Morgen auf ihre Spur gesetzt hatte. Sie konnten sich noch rechtzeitig hinter

einem Gebüsch verstecken und mussten bald feststellen, dass diese Hohlheimer ihrer Spur offenbar mit traumhafter Sicherheit folgen konnten – zwar langsam, aber dafür umso unerbittlicher. HaoDai kam auf den Einfall, die „Ritter“ an den Rand einer Schlucht zu locken und sie dort hineinzustürzen. Als die vier Hohlmenschen also noch am Rand der 30m tiefen Klippe standen und die Spur der Freunde wieder aufnehmen wollten, rannten die vier Freunde von hinten mit einem quergehaltenen kleinen Baumstamm heran und stießen die Blechgestalten wirklich in den Abgrund! Toll! Sie selbst konnten gerade noch rechtzeitig bremsen. Toller! Sie freuten sich schon unbändig darüber, wie gut ihre Falle funktioniert hatte, da sahen sie, wie die Trümmer der hohlen Söldner anfangen, sich wieder zusammzusetzen. Na Klasse! Sie kletterten in die Schlucht hinab und verteilten die Einzelteile weiträumig. Die Hohlmenschen sollten lange Zeit brauchen, bis sie sich wieder zusammengepuzzelt hätten! Pippin entdeckte an einer Wasserlache tote Vögel - und in der Nähe einen roten Basiliskenschuppen. Sollte das etwa der „rote Drache“ sein?

Am Abend waren alle wieder zusammen im *Silbernen Krug* und hielten Kriegsrat.

Schluss mit lustig!

Die Freunde entschlossen sich zu einer nächtlichen Befreiungsaktion. Sie warteten die nächste Streife der Hohlmenschen ab, bevor sie zu den Hütten in der Neubausiedlung schlichen. Ronald spähte durch eine Ritze hinein. Die gefesselten Mönche waren in einem erbärmlichen halbverhungerten Zustand (die Samielsdiener wollten sie an die „Brut der Kröte“ verfüttern). Ulwun zauberte *Stille*, Anga stand Schmiere - und die anderen entfernten ein paar Bretter, um von hinten unbemerkt in die Hütte einzudringen.

Es gelang. Die Mönche wurden befreit und ins Freie und weiter durch das Wäldchen zur Kate Pdraigs geschleppt. Der alte Priester war aber nicht da. Während sich die heilkundigen Abenteurer innen um die Mönche kümmerten, hockten sich Anga und Pippin außen vor die Hütte. Plötzlich rief sie leise jemand an: siehe da, es war Pandraig, der mit grimmiger Miene neben dem tief schlummernden Zahlmeister stand. Der alte Mann behauptete, ihn mit seiner Krücke niedergestreckt zu haben, als jener in den Trutzturm laufen wollte. Nun ja, die Zeit des Handelns wäre wohl da, und da wollte er nicht abseits stehen! Jetzt hätte er also einen der Getreuen ausgeschaltet, der seiner bescheidenen Meinung nach gerade dabei gewesen wäre, die Hohlmenschen zu alarmieren. Aber damit wäre sein Elan nun am Ende; nun sollten sich bitte die Retter der Mönche um alle weiteren Schritte kümmern!

Der alte Priester hatte die Freunde gerettet, und sie bedankten sich sehr für seinen Einsatz. Sie schafften den erstaunlich fest schlafenden Zahlmeister gefesselt und geknebelt in die Kapelle und schlossen die Tür hinter ihm zu. Dann befragten sie die Mönche und erfuhren so die ganze Geschichte. Die Gefährten schlichen erneut zu den Hütten der Getreuen, um nach dem verschollenen Buch zu suchen. Ronald riskierte mit Hilfe seiner Zauberei einen Blick in jede der drei Hütten und wäre beinahe von den Wachen der Getreuen geschnappt worden. Das Buch war nirgends zu sehen.

Nach einer langen Diskussion im Wäldchen entschieden sich die Freunde dafür, sich jetzt nicht ins Bett zu legen und den nächsten Morgen abzuwarten, sondern sofort, mitten in der Nacht, zur Silbergrube aufzubrechen.

In der Morgendämmerung erreichten sie die Silbergrube. Dort war alles ruhig, aber das interessierte die Gefährten sowieso nicht, denn sie liefen gleich weiter zur Silberhütte, in der auch noch alle schliefen, und weiter ins Aschenholz. Der alte Priester hatte ihnen den Weg

beschrieben, und sie wollten dieses Walddickicht erkunden, das von den Getreuen seltsamerweise so oft aufgesucht wurde.

Hrothgar entdeckte einen Trampelpfad, der sie zur Brut der Kröte führte:

Ein Strom von braunen und grauen Kröten folgt dem Pfad, als wären die Tiere unterwegs zu einem Laichplatz. Dann gelangen die Abenteurer auf eine kleine natürliche Lichtung, auf der sich hunderte von Kröten tummeln und zu einem wimmelnden Haufen übereinanderschoben.

Sogar einige zusammengeknäulte Nattern winden sich zwischen den Unkenleibern. Der Anblick nimmt auf unwiderstehliche Weise gefangen und ist zugleich abstoßend. Ein Geruch wie von einem Misthaufen erfüllt die Lichtung.

Grainne zähmte voller Eifer sage und schreibe vier Kröten - nun ja, das war wohl keine erfolgversprechende Taktik. HaoDai träufelte Zauberöl über den ganzen Haufen und die Kröten wurden verbrannt. Unter dem stinkenden Haufen der verkohlten Kadaver fanden sich drei grünlich leuchtende Eier mit einer ledrigen Schale, die die Freunde kurzerhand zerschlugen – sehr zum Bedauern Ronalds, der gerne Basilisken aufgezogen hätte.

Es war immer noch recht früh am Morgen, als die Freunde sich wieder auf den Rückweg machten – in der Silberhütte schnarchten immer noch die Gnomen vor sich hin. Grainne schlich sich durch ihre Reihen und weckte Hufa, der sich freute, dass die Getreuen heute noch nicht da waren und er deshalb mächtig ausschlafen konnte. Er wollte sich keinesfalls den „Befreiern des Dorfes“ anschließen, da er kein Kampfgnom war.

Am Vormittag erreichten die Gefährten die verlassen wirkende Silbergrube, an der sechs Bullenbeißer frei herumliefen, die die Fremden sofort angriffen. Kein Arbeiter war zu sehen, der die Hunde zurückpfeifen konnte, und sie mussten sich mit Waffengewalt und Schlafzaubern der bissigen Köter erwehren. Ulwun schleuderte ihren Speer und streckte damit versehentlich Pippin nieder.

Die Freunde durchsuchten den Pferdestall und entdeckten nicht nur die beiden Pferde der vermissten Ordenskrieger, sondern auch ein verlassenes Strohlager im Heuschober. Hier hatte jemand einen Schlafplatz gehabt!

Das war natürlich Brandene MacConuill gewesen, der „Waldmeister“. Er hatte am Morgen das Ausbleiben der Minenarbeiter bemerkt, die nicht wie sonst unter Aufsicht einiger Getreuer zur Arbeit erschienen waren, und war sofort nach Ringholt geeilt – unterwegs begegnete ihm der Bote, den ihm die Samielsdiener geschickt hatten, um ihn von den neuesten alarmierenden Ereignissen in Ringholt zu verständigen. Zusammen kamen sie im Dorf an. Brandene wartete die weiteren Entwicklungen nicht ab und suchte sofort das Weite.

Während Ulwun an der Oberfläche Schmiere stand, kletterten die anderen Freunde in die Grube hinab, in der kein einziger Arbeiter zu sehen war. In einem der niedrigen Tunnel fanden sie die beiden Ordenskrieger, die mit ihren Füßen in einem Holzblock eingeschlossen waren. Sie hatten hier als Bergarbeiter schuften müssen und dankten den Dheis Albi und ihren Befreiern für die glückliche Rettung. In diesem Augenblick erschien der „rote Drache“ in der Höhle, ein großer Basilisk, der gegen die vereinten Kräfte der Abenteurer nichts ausrichten konnte. Mit Ronalds *Eisigem Nebel*, Hrothgars *Göttlichem Blitz*, und HaoDais und Pippins Hieben (Anga traf kein einziges Mal) wurde das Untier besiegt. Die Freunde sammelten ein paar unbeschädigte Schuppen ein, die sie später gegen gutes Gold eintauschten. Außerdem schlugen sie dem Basilisken den Kopf ab und nahmen diesen als Trophäe mit.

Die Befreiung Ringholts

Mit den beiden Ordenskriegern und ihren Pferden kehrten die Freunde, an der Silberhütte vorbei, zurück in die Neubausiedlung Ringholts. Hier beluden die Getreuen gerade drei Fuhrwerke mit ihren Siebensachen, beobachtet von den Dorfbewohnern, die von sechs Hohlmenschen in Schach gehalten wurden. Anga sah seinen Erzfeind Eorfist bei den Getreuen, stürzte sich vom Pferd und auf den Grenzgänger. Dem sprangen zwei seiner Freunde bei – und an Angas Seite kamen HaoDai und Hrothgar hinzu. Der Zwerg brauchte ihre Hilfe aber nicht. Er streckte mit einem Hieb Eorfist nieder und stürzte sich auf den alten Ethelbert MacRathgar, den greisen Anführer der Getreuen, der angesichts des Tumults gerade aus der Hütte gekommen war.

Der Alte hatte soeben die Hohlmenschen angewiesen, die Neuankömmlinge zu vertreiben – und die setzten sich sofort in Bewegung! Während sich seine Freunde klugerweise vor den „Rittern“ zurückzogen, steckte Anga plötzlich in einem Pulk von Getreuen, die keinesfalls zulassen wollten, dass ihr Anführer von diesem tollwütigen Zwerg belästigt würde. Einer von ihnen stach Anga mit einem vergifteten Dolch nieder. Pippin eilte seinem Freund zu Hilfe und wurde ebenfalls mit einem vergifteten Dolch gestochen. Na, ob das nicht im wahrsten Sinn des Wortes „tödlicher Leichtsinn“ der beiden Kleinen gewesen war? Der Hieb eines Hohlmenschen auf seinen Schädel streckte Anga nieder; bewusstlos brach er zusammen. Pippin musste sich der Übermacht ergeben. Das konnte nur böse enden, oder?

HaoDai war inzwischen losgeritten, um den alten Padraig zu Hilfe zu holen. Der nahm einen kräftigen Schluck Uisge und war dabei!

Ulwun war unterdessen längst zum Silberschmied geeilt, um diesen um Hilfe zu bitten. Und er konnte tatsächlich helfen! Mit seinem „Genick“, einem alten Menschenkopf aus Silber, in dem angeblich die „Geister des Silbers“ hausten, beschwor er „die Klopfer“, Elementarwesen, deren klopfende Geräusche die Hohlmenschen wissen ließen, dass der Vertrag mit den Ringholdern beendet und also neu zu verhandeln wäre. Dieses Geheimnis hatte der Schmied vor den Getreuen bewahren können.

Kaum hörten die Hohlmenschen das Klopfschlag, machten sie kehrt und marschierten zurück in den Trutzturm. Auf der Brücke über den kleinen Bach ritt ihnen HaoDai entgegen – hinter ihm saß Padraig jauchzend im Sattel. Es hieß: entweder die Reiter oder die Ritter – zusammen hatten sie keinen Platz! Die Hohlmenschen verloren die Nerven und sprangen rechts und links in den Bach hinunter.

Im Neubaugebiet war ein Patt entstanden - die Getreuen hatten Anga und Pippin als Geisel und forderten freies Geleit. Es wurde ihnen gewährt - und die Getreuen rannten in den Wald davon. Angesichts ihrer Flucht fassten die Bewohner Ringholts neuen Mut und eilten ihnen hinterher. Hrothgar konnte Anga und Pippin im letzten Moment mit Bannen von Gift das Leben retten.

Die Freunde fanden in einem Packbündel (auf einem blödsinnig mit Bleibarren bepäckten Karren) das gesuchte Buch. Die Retter Ringholts kehrten im Triumphzug zurück in den Silbernen Krug. Immer wieder mussten sie erzählen, wie sie den Basilisk bezwungen und die Ordenskrieger und die Mönche befreit hatten.

Aufräumarbeiten

Am nächsten Tag war alles klar: 20 von 30 Getreuen waren gefangen und in einer der Hütten eingesperrt worden. Die Silberer bedankten sich bei ihren Befreiern mit einer saftigen Belohnung [4000 GS]. Anga und Pdraig versöhnten sich - und der alte Priester beanspruchte ab sofort einen Sitz im Bergrat, als Vertreter der Anbetung der Dheis Albi.

Eine kleine Abordnung der Freunde eilte nach Thame und holte die Krieger des Sonnenordens nach Ringholt. Die gefangenen „Getreuen“ wurden abtransportiert und in Thame hingerichtet. Die Stadt stiftete eine kleine Belohnung - und die Gefährten nutzten die Zeit bis zum Winter in Thame für ihre Fortbildung.