

## C.13 Die Kinder des Träumers

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer, Pegasus 1998

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

### Winter in Alasdell

Flintstone und seine Gefährten verbrachten den Winter 2398/2399 auf angenehmste Weise in Alasdell. Es gab fette Rindertalg-Pasteten, fangfrische Karpfen und in altem Tran gebackene Kartoffelvariationen, traditionelle albische Leckereien also, die einem die Freudentränen in die Augen treiben konnten. Von diesen leiblichen Genüssen abgesehen, erfreuten sich die berühmten Hexerjäger, die den schrecklichen Finstermagier Brian Boldryme vernichtet und der albischen Krone damit erneut einen unschätzbaren Dienst erwiesen hatten, zahlreicher Besucher, fahrender Sänger und Handelstreibender, die sich gern einen Tag und eine Nacht auf der Burg aufhielten, um ihr Loblied auf die Helden anzustimmen und eine behagliche Nacht im Trockenen zu verbringen. Eine dieser Gäste war die junge albische Wanderheilerin Heather, deren Hilfe gerade recht kam, da einige der Abenteurer mit fiebrigen Erkältungen zu kämpfen hatten. Man lernte sich so näher kennen, fand sich sympathisch, und als Heather meinte, sie würde sich gern den Gefährten anschließen, war sie herzlich willkommen.

Flintstone wirkte in diesem Winter überhaupt sehr entspannt und großzügig. Das königliche Recht auf Wein und Schwein kam ihm sehr gelegen, um endlich aus der Dorfschänke das lange schon geplante Wirtshaus (mit eigener Schlachtung) zu machen, und er erwarb – gegen Gewinnbeteiligung - die Lizenzanteile der Freunde, um so einen ordentlichen Betrieb aufzubauen. Er stürzte sich in diese Planungen mit so viel Eifer, dass sich seine Freunde schon besorgt fragten, ob das nun das Ende der gemeinsamen Abenteuerfahrten sein würde. Schließlich gab es in Alba noch eine Menge lohnender Aufgaben für königstreue Helden, zum Beispiel die Jagd

nach herumstreunenden Räuberbanden, der Schutz der Nordgrenze vor Orks und den Barbaren aus Clanngadarn, die Ergreifung von gotteslästernden Druiden – oder die Verfolgung der finsternen "Erdvater-Bande", einer Horde von blutgierigen Dämonenanbetern unter Anführung eines wahnwitzigen Dunkelzwerger, der ein Eisenband um seine Stirn geschmiedet hatte und im Namen eines sogenannten "Erdvaters" die heiligen Stätten der Zwerge im Pengannion-Massiv verwüstete und ihre Bewohner massakrierte. Die albische Krone hielt sich aus dieser Angelegenheit heraus und vermutete, dass hinter diesen Gerüchten eine der unter Zwergen üblichen Sippenfehden steckte, aus der man besser die Nase heraushielt.

Auch Flintstone wollte mit all dem nichts zu tun haben. Wollte er also auf Abenteuer verzichten? Keinesfalls – als das Frühjahr kam, und Tryggvar, den das Heimweh nach Waeland nun endgültig gepackt hatte, beschloss, seinen Freunden Lebewohl zu sagen und zurück in den Norden zu fahren, da ergriff er die Gelegenheit zu einem längeren Ausritt sofort beim Schopf und begleitete ihn, zusammen mit Anga del Horon, HaoDai, Heather und Pippin, in die nordalbische Hafenstadt Deorstead.

### Begegnungen in Deorstead

Als sich die Freunde in Deorstead gerade nach einem passenden Quartier umschaufen wollten, geschah es:

Es ist ein trüber Tag in Deorstead, als ihr euch durch eine Menschenmenge drängelt. Diese schwerfälligen Städter bewegen sich einfach fürchterlich langsam und stehen einem immer im Weg! Und erst der Geruch nach stinkendem Fisch, der sich in der ganzen Stadt eingenistet zu haben scheint! Dieser Tag ist wahrlich nervtötend. Zu allem Überfluß steht noch so ein Kerl mitten in der Gasse. Wie der aussieht!

Schmutz und Kot hängen an seinen Kleidern, seine Haare sind schmierig verklebt. Er starrt angstvoll in eine Seitengasse und stürzt mit einem verzweifelten Schrei zu Boden. Ein großer, finster aussehender Mann mit einem brutalen Gesicht tritt aus der Seitengasse heraus. Er ist in raues Leder gekleidet, seine nackten muskulösen Arme sind narbenübersät. In jeder Hand schwingt er ein Schwert und will sich auf den wehrlosen Mann, der am Boden liegt, stürzen!

Natürlich standen die Gefährten dem hilflosen Mann bei – und mit Tryggvars und Flintstones Hilfe erschlug Anga den wütend um sich schlagenden Räuber mit seinem Stielhammer. Doch kaum war der Strolch tot, löste sich seine Leiche einfach in Luft auf! Die Zuschauer des Kampfes reagierten teilweise enttäuscht – ach so, das war gar kein echter Straßenkampf auf Leben und Tod, sondern eine dieser Darbietungen von reisenden Gauklern, die bei ihren Schaukämpfen statt mit echten Tricks mit Zauberei arbeiteten. Das war ja öde, sollte man eigentlich verbieten, so etwas! Jedenfalls brauchten die Schauspieler nicht erwarten, dass man dafür etwas spenden würde, nein, wirklich nicht.

Das Opfer löste sich allerdings nicht in Luft auf, sondern stammelte seinen Dank und stellte sich als Rangard vor, der in Deorstead bei seinem Onkel Darwain, dem Vorbeter der hiesigen Vraidogemeinde, zu Besuch war, und dem in letzter Zeit das Schicksal übel mitgespielt hatte. Nicht nur, dass er bei einem Ausritt mit seinem Onkel vom Pferd gestürzt war und dabei sein Gedächtnis verloren hatte, nein, nun war heute auch noch sein lieber Onkel gestorben, der bei der heutigen Morgenmesse anlässlich der bevorstehenden Priesterweihe plötzlich bewusstlos zusammengebrochen war, und er hätte es nicht ertragen und war aus Aelfrodstor (dem Haus der Vraidogemeinde) hinausgerannt, nur, um von diesem grimmigen Räuber überfallen zu werden. Kein Wunder, dass Rangard sehr verwirrt wirkte. In seinen Händen hielt er einen Schlüsselbund (mit drei großen silbernen Schlüsseln, die drei verschiedene Zahlen in ihren arabischen Verzierungen trugen, nämlich 8, 10 und 12), den ihm sein

Onkel heute Nachmittag auf dem Sterbebett überreicht hatte.

Klar, die Gefährten begleiteten den brabbelnden Rangard zum Aelfrodstor ("Aelfrods Turm"), einem großen uralten Turm, an den später ein wohnliches Fachwerkhaus angebaut wurde. Dort lernten sie die Vraidogemeinde kennen.

Große Unruhe empfängt den Rückkehrer. Bleich berichtet Rangard den Anwesenden, wie sein Onkel friedlich verschied und ihm den Schlüsselbund anvertraute. Diese Nachricht erregt die Vraidogemeinde ungemein, denn die Übergabe der Schlüssel bedeutet offensichtlich, dass Darwain Rangard zu seinem Nachfolger bestimmte! Dabei ist der Neffe gar kein Mitglied der Gemeinde, ja nicht einmal ein Anhänger des Vraidos. Kein Wunder, dass der Vorwurf laut wird, Rangard hätte sich die Schlüssel angeeignet. Die Gemeinde fordert die Schlüssel von ihm zurück, aber Rangard gibt sie nicht heraus. Er sagt, er möchte Darwains Vertrauen nicht brechen und erst recht nicht einen Diebstahl eingestehen, den er gar nicht begangen hat. Alle reden erregt und wild durcheinander.

Seanrod MacCunn, der Stadtschreiber Deorsteads, und Lonnis Tyrfel, ein bedeutender Würzkrämer der Stadt, wandten sich an die Abenteurer und erklärten ihnen, dass die Schlüssel unbedingt erforderlich wären, um im Turm die Mysterienkammern über der Kapelle aufzuschließen, die für die anstehende Priesterweihe gebraucht würden. Die Weihezeremonie war durch den überraschenden Tod des Vorbeters unterbrochen, aber man müsste sie freilich fortsetzen, schließlich wären extra für diese Weihe aus der Erzabtei in Prioressen zwei Priester angereist, Brendan MacBeorn und Malgraine NiBeorn, und man sollte auch an die Anspannung der Novizen (Ethelwen NiCunn, Lodowic Tyrfel, Rychmond MacBogard) denken, die ihre Weihe unbedingt erhalten sollten.

Die arrogante Art Seanrods stieß die Freunde zwar ab, aber sie sahen auch, dass sein Ansinnen nicht unvernünftig war. Nun, dann sollte Rangard eben die Schlüssel herausgeben!

Rangard drängt sich verzweifelt in eine Ecke und umfasst die Schlüssel fester. Plötzlich begibt sich eine Frau, die bisher geschwiegen hat, an die Seite des Beschuldigten und spricht mit autoritärer Stimme: "Liebe Gemeinde! Ich bitte euch, hört mir zu. Darwain mag sich etwas dabei gedacht haben, als er seinem Neffen die Schlüssel gab. Wäre es nicht sinnvoller, Rangard Zeit zu lassen, damit er über seine Lage nachdenken kann? Vielleicht wollte Darwain ja, dass Rangard den Glauben an unseren Herrn Vraidos annimmt! Deshalb, so sage ich, soll er die Schlüssel so lange behalten und in Aelfrodstor bleiben, bis er weiß, wofür er sich entscheiden will." Die wenigen Worte dieser beeindruckenden Frau enthalten so viel Gelassenheit und Bestimmtheit, dass die Gemeinde ihren Vorschlag vorbehaltlos akzeptiert und auch Rangard vorsichtig nickt.

Diese vernünftige Frau war Malgraine NiBeorn, und sie forderte die Abenteurer auf, in Aelfrodstor als Gäste zu bleiben, um sich auch weiterhin um Rangard zu kümmern, der ihnen ja offensichtlich Vertrauen schenken würde. Sie gab auch gleich der Haushälterin Myrianna Bescheid, damit für ihr leibliches Wohl gesorgt werden könnte. Naja, warum nicht? Die Gefährten schlugen also ihr Lager in der Eingangshalle auf, die das ganze Jahr über auch anderen Vraidos-Pilgern als Quartier zur Verfügung stand.

### Erste Erkenntnisse im Aelfrodstor

Bis zur Totenandacht am Abend hatten die Freunde Gelegenheit, sich überall im Aelfrodstor umzusehen, und das nutzten sie freilich gründlich aus. Ihre Nachforschungen ergaben:

Im Anbau an den Turm wohnten außer Darwain, dessen Arbeitszimmer seit seinem Tod noch unberührt war, seine hünenhafte schwachsinnige Haushälterin Myrianna sowie seit zwei Wochen Rangard. In jüngster Zeit waren weitere Gäste hinzugekommen, nämlich Malgraine und Brendan, die Abgesandten aus Prioressen, sowie Bruder Ilbert aus dem nahegelegenen Kloster Loghwoud, der schon seit einem Jahr unter Angstvorstellungen litt und neuerdings in der Obhut des Mysterienkults des Vraidos (und unter Aufsicht des Arztes Gallagean) Ruhe für seine bedrängte Seele suchte. Damit

waren sämtliche Gästezimmer des Hauses belegt.

In der Kapelle, die das gesamte Erdgeschoss des Turms einnahm, war vor etwa 12 Wochen der Fußboden erneuert und dabei ein uraltes Grab freigelegt worden, in dessen steinernem Sargdeckel die verwitterte Inschrift "HIER RUHT AELF..." zu erkennen war. Die Vraidosgemeinde schloss daraus, das hier das lange gesuchte Grab des legendären Aelfrod MacBeorns sein müsste, eines hochrangigen Eingeweihten aus dem Inneren Kreis der Vraidos-Schüler, der das kluge *Thes Booke aef Dheis Glomaryes* (Buch der ruhmächtigen Götter) und das *Thes Keybooke aef Mysterys* (Buch der Schlüssel) geschrieben hatte – nach Vraidos selbst war er gewiss die zweitwichtigste Persönlichkeit im Kult des Träumers.

Diese sagenhafte Entdeckung konnte dazu führen, den Jahrhunderte dauernden Streit über das wahre Grab Aelfrods zu beenden.

### Der Gräberstreit

So seltsam es sich anhört, aber man weiß nicht, wo sich das Grab des berühmten Vraidos-Eingeweihten Aelfrod MacBeorn befindet! Als Aelfrod hochbetagt verstarb, hielt er sich in Beornburgh auf, damals noch eine unbedeutende Festung der MacBeorns. Um den Leichnam des Gelehrten entbrannte ein unschöner Zank, denn die Vraidos-Anhänger vom Beorn-Clan wollten ebenso wie die Vraidos-Anhänger in Deorstead "ihren" Aelfrod behalten. Zuerst wurde er in der Gruft von Beornburgh beigesetzt, aber bald verbreitete sich das Gerücht, er wäre insgeheim nach Deorstead überführt worden. Wo Aelfrod nun ruhte, das konnte man sich aussuchen, denn sowohl dort wie hier gab es nun ein Grab, und keine Partei getraute sich nachzusehen, wer unter ihrem Steindeckel lag. Der Zahn der Zeit machte es später erst recht unmöglich, den Streit beweiskräftig beizulegen. Die Entdeckung des geheimen Grabes scheint jetzt endlich die "Deorstead-Partei" zu bestätigen.

Besonders bemerkenswert war, dass der tote Aelfrod nicht verwest war. Darwain hatte die beiden Arbeiter, die das Grab entdeckt hatten, gebeten, es zu öffnen, und konnte sich mit eigenen Augen von der Unversehrtheit des Leichnams überzeugen. Er ließ es dann sofort wieder schließen, um den Zustand des

Toten nicht zu gefährden, und gab eine neue Steinplatte in Auftrag, die nach einigen Verzögerungen wegen falscher Maßangaben schließlich vor etwa 3 Wochen eingesetzt wurde und die Inschrift trug: *"Aelfrod MacBeorn – 1783 nL ging er zu Vraidos."*

Der 1. Stock des Turms war für die Mysterienkammern reserviert – man konnte hier von den Wendeltreppen, die in jedem Eckturm vorhanden waren, bis in einen kleinen Vorraum gelangen, von dem drei Türen wegführten, die allesamt versperrt waren. Pippin strengte sich vergeblich an, mit seinem Werkzeug eines der Schlösser zu knacken. Im 2. Stock war die Bibliothek der Vraidosgemeinde untergebracht – hier wurden sie von Seanrod beim Blättern in den alten Büchern erwischt und unter wüsten Beschimpfungen vertrieben. Kostbare Bücher waren nun einmal nichts für die ungewaschenen Finger jedes dahergelaufenen Schnüfflers oder selbsternannten Beschützers verwirrter Bengel! Noch eine Etage höher lag das zinnenbewehrte Dach, das in der Mitte aus vier kupfergedeckten Pyramiden bestand, um die man außen herumgehen konnte. Sonst gab es hier nichts Bemerkenswertes.

Rangard selbst war überhaupt keine Hilfe. Er war vor zwei Wochen zu Besuch gekommen, als zufällig nur sein Onkel Darwain allein in Aelfrodstor tätig war. Am nächsten Tag waren beide ausgeritten, als sein Unfall passierte, und er so schwer auf den Kopf stürzte, dass er seither eben gar nichts mehr über sich wusste, nicht einmal, wo er eigentlich hergekommen war. Solange ihm niemand verriet, wo die Schwester Darwains, also seine Mutter, wohnte, wusste er nicht, wohin er sich wenden sollte.

### **Ein Abend bei der Vraidos-Gemeinde**

Für die Totenandacht war der Ylathorpriester Ywain aus dem Kloster Loghwoud gerufen worden. Nach den üblichen Riten (Leichenwaschung, Totengesang, Andacht) wurde Darwain in der Gruft von Aelfrodstor

bestattet, in der sich bereits eine Reihe von Sarkophagen befanden.

Nach dem folgenden Abendessen zogen sich verschiedene Vraidos-Diener auf ihre Zimmer zurück, und die Freunde beschlossen, sich als Lauschposten zu betätigen. Dabei stießen sie mit dem Arzt Gallagean zusammen, der gerade aus Ilberts Zimmer kam. Auf Rangard angesprochen, konnte er nur zugeben, dass er ratlos war, was man gegen den Gedächtnisverlust unternehmen konnte – Rangard hatte von dem Sturz keinerlei sichtbaren Wunden davongetragen, deshalb war er mit seiner Kunst hier am Ende.

Als der Arzt weg war, horchten die Freunde an Ilberts Kammer, da der Mönch Besuch von seinem Klosterbruder Ywain erhalten hatte, und sie hörten Ilbert reden:

*"So steht es in der Toquian Geanerys niedergeschrieben, dem Buch von der Entstehung unseres Volkes. Also sind wir Menschen auch Kinder Aear-Xans, denn sein Blut fließt in uns, und die Götter, die wir verehren, sind unsere Brüder und Schwestern. Welch ein Wirrsal! Wären wir nicht verpflichtet, denen, die das Blut unseres Vaters vergossen haben, heilige Rache zu schwören? Vatemord ist das abscheulichste Verbrechen - viel abscheulicher als Brudermord - und wer das Blut seines Clans vergießt, muss sich dem Clan verantworten. Aber doch verdanken wir dieser Bluttat die Welt, wie wir sie kennen. Das ist das Schicksal, und das Schicksal ist mächtiger als die Götter, sogar mächtiger als Aear-Xan, der Schöpfer, der sich ihm unterstellte. Bei diesem Gedanken schaudere ich. Ich fürchte mich davor, was noch passieren wird, wenn das zweite Siegel bricht. Was für eine schreckliche Tat wird dann das Schicksal verlangen?"*

Na, da sollte einer schlau draus werden! Da war also noch ein Verwirrter! Das war hoffentlich nicht ansteckend.

Als endlich Nachtruhe in Aelfrodstor eingekehrt war, machten sich die Freunde an die Arbeit. Ihr erster Besuch galt erneut der Bibliothek, in der sich nach kurzer Suche die Geheimtür fanden, die genau ins Zentrum des darunterliegenden Stockwerks führte, in eine Kammer, in der an den Wänden Mumien von je einer Harpye, Gorgo,

Chimära und Mantichora standen [Fabelwesen, die Aelfrod auf seinen Weltreisen getroffen und einbalsamiert hatte]. Und am Boden befand sich eine steinerne Tür, in der kreisförmig sieben Schlüssellocher angeordnet waren, die die Zahlen 0, 2, 4, 6, 8, 10 und 12 trugen. Klar – hier könnten Rangards Schlüssel passen. Aber die hatten sie nicht dabei. Aber wenn sie schon mal da waren, könnten sie wenigstens mit den Mumien herumspielen, dachte sich Anga und fing an, die Mantichora (Löwe mit Menschengesicht und Skorpionsschwanz) auszuwickeln. Dass er plötzlich starke Schmerzen verspürte, war für den harten Zwerg kein Grund, mit seinem Tun aufzuhören. Als aber plötzlich eine echte Mantichora in der Kammer materialisierte und zum Angriff überging, war Anga froh, dass ihm Tryggvar und HaoDai zu Hilfe kamen. Gemeinsam erschlugen sie das Vieh. Gemeinsam zogen sich alle wieder zurück – es war wohl einfach noch zu früh, hier weiterzumachen.

Was nun? Es war ruhig in der Kapelle, und es reizte die Gefährten, unter der frischen Grabplatte nachzusehen, wer oder was in Aelfrods Sarg lag. Bis auf HaoDai und Heather, die dieses Vorgehen strikt ablehnten, weil es Spuren hinterlassen würde, die die Sache unweigerlich mit ihnen in Verbindung bringen würde, waren alle dabei und gingen behutsam ans Werk.

HaoDai und Heather wollten deswegen natürlich nicht untätig bleiben und nahmen sich inzwischen das Arbeitszimmer Darwains vor. Sie entdeckten dort neben einigen religiösen und historischen Schriften, die der Vorbeter kurz vor seinem Tod gelesen hatte, auch einen verbogenen Schürhaken, genau so ein Werkzeug, wie es ihre Freunde in der Kapelle brauchen könnten, um die eingelassenen Steinplatten möglichst einfach aus dem Boden zu hebeln! Nun hielt die beiden auch nichts mehr zurück, und mit vereinten Kräften war das Grab schnell geöffnet.

Es war leer.

Schauernd sahen sich die Freunde an. Ging hier ein Untoter um? Trieb jemand Schabernack? Flintstone schlich sich in Rangards Kammer und war beruhigt, dass der junge Mann friedlich schlummerte. In der Kammer nebenan sollte Ilbert schlafen, doch da Flintstone leises Stöhnen hörte, spitzte er vorsichtig hinein. Der Mönch lag schweißgebadet in seinem Bett und warf sich unruhig, aber mit geschlossenen Augen, hin und her. Er hatte wohl irgendeinen Albtraum – vielleicht lag es auch an dem süßlichen Tabakgeruch, der die Luft erfüllte? Als Flintstone näher trat, sah er eine "Haschpfeife" unter dem Bett des Bruders liegen – aha, daher die schlechten Träume!? Der Syre dachte an seine harte Kindheit und gab Ilbert eine ordentliche Backpfeife, um ihn in ein anderes ruhigeres Traumland zu schicken, aber Ilbert kam nur kurz zu sich, stammelte offensichtlich stark verängstigt unverständliche Brocken vor sich hin und schlummerte wieder ein. Flintstone ließ es gut sein und kehrte zu den Freunden zurück, die sich mittlerweile – nach Beseitigung ihrer Spuren in der Kapelle, so gut es eben ging – ihre Schlafplätze in der Halle für die Nachtruhe zurechtmachten.

Doch das war noch nicht möglich. Kaum hatten sie sich nämlich hingelegt, als Ilbert im Dunkeln die Treppe herabkam und wie ein Schlafwandler zur Kapelle weiterging. Pippin und HaoDai folgten ihm geräuschlos, während Flintstone und Heather in Ilberts Zimmer eilten, um es schnell (und ergebnislos) zu durchsuchen.

Pippin und HaoDai versteckten sich in der Kapelle hinter einer Säule und sahen zu, wie Ilbert inbrünstig betete. Plötzlich tat sich die Wand in seiner Nähe auf – und Rangard trat heraus! Er näherte sich dem Mönch und flüsterte ihm etwas ins Ohr. Ilbert erhob sich wie vom Donner gerührt und rannte die Turmtreppe zur Bibliothek hoch. Pippin und HaoDai eilten hinterher, doch Ilbert war schneller. Er stürzte die Treppen hinauf bis zum Dach, kletterte dort vor den Augen der beiden Freunde über die Brüstung und stürzte sich hinunter.

Entsetzt eilten die beiden wieder zurück zu ihren Gefährten. Später wusste keiner mehr, wer als erstes die Idee hatte (und warum), aber sie fanden sie in diesem Moment sehr einleuchtend: Ilbert könnte im leeren Grab Aelfrods seine Ruhe finden! [Vielleicht steckte dahinter die Taktik, verwirrende Verwirrungen zur Verwirrung Verwirrter zu entwickeln?] Gesagt, getan. HaoDai und Anga gingen also raus in den Regen, um Ilberts Leiche zu holen. Flintstone rannte in Darwains Arbeitszimmer, um den Schürhaken erneut auszuleihen. Das klappte gar nicht so einfach, da mittlerweile Brendan wach geworden war und sich nun neugierig bei Flintstone erkundete, wo denn seine Freunde abgeblieben wären, da ja ihre Lager in der Eingangshalle leer waren? Der Syre zeigte, was in ihm steckte, und reagierte schlagfertig. Ja, er selbst würde sich auch wundern, seine Begleiter wären ja schon eine merkwürdige Truppe, vielleicht wäre es ihnen in den Sinn gekommen, nachts durch den strömenden Regen zu laufen? Er bat Brendan um seine Hilfe, und gemeinsam leuchteten die beiden den Eingangsbereich vor der Tür ab.

HaoDai und Anga waren gewarnt und kamen mit ihrer nassen Leiche erst näher, als sich Brendan und Flintstone wieder zurückgezogen hatten. Deren lautes Rufen hatte nun auch Malgraine geweckt, die um ein bisschen Nachtruhe bat. Brendan ging folgsam ins Bett, der Weg war frei – und die Freunde betteten Ilbert in Aelfrods Sarg. Und wischten die Spuren auf. Und hatten anschließend eine viel zu kurze restliche Nacht.

### **Ein Tag voller Mysterien**

Wie geplant, begann Brendan am frühen Morgen mit der Weihe der Novizen – in der Kapelle. Er stieß dabei auf die eben doch nur schlecht verwischten Spuren am Grab Aelfrods und tobte. In der letzten Nacht hatte sich jemand daran zu schaffen gemacht! Seanrod verdächtigte sofort die fremden Schnüffler, die wohl vor gar nichts Respekt hatten. So wie er dachten die meisten

Anwesenden, und den Abenteurern fiel nun gar nichts Lustiges ein, mit dem sie die peinliche Szene überbrücken könnten. HaoDai murmelte leise vor sich hin, dass es einfach unfair wäre, einfach humorlos von den Göttern, dass man ihren Frevel so schnell aufdecken würde.

Brendan ordnete an, dass man in der Mittagszeit das Grab noch einmal untersuchen würde, jetzt würde aber die Priesterweihe vorgehen. Und so geschah es, den Novizen wurde nun das Sakrament der Bitternis zuteil. Die ganze Gemeinde war aufgefordert, ihnen alle nur erdenklichen Schmähungen an den Kopf zu werfen. Später erhielten die Kandidaten auch noch drei harte Stockschläge, um sie an das harte Leben Vraidos zu erinnern, der vor dem legendären Kirghthing, bei dem er sich in einer brillianter Rede zu allen Göttern der Dheis Albi bekannte, von Gefolgsleuten der MacConuilhs und MacRathgars zusammengeschlagen wurde, ohne Widerstand zu leisten.

Heather und Flintstone beschlossen, in Aelfrodstor zu bleiben, während ihre Freunde den Vorschlag Malgraines zu einem Ausritt begeistert aufgriffen – Rangard war auch dabei (ursprünglich galt Malgraines Einladung ja nur ihm, aber sie freute sich auch ungezwungen über die Begleitung seiner neuen Kameraden).

Heather und Flintstone blieb also nicht erspart, bei der Öffnung von Aelfrods Grab dabei zu sein. Zum allgemeinen Entsetzen lag Ilbert im Sarg, mit gebrochenem Genick. Nein, die beiden neuen Besucher der Vraidos-Gemeinde konnten das auch nicht erklären. Niemand würde glauben, dass sie den ihnen völlig unbekanntem Mönch erschlagen hätten, nicht wahr? Um ihn dann im Sarg Aelfrods zu verstecken, also das war fürwahr ein abstruser Gedanke!

Brendan schlug vor, Ilberts Leiche erstmal ins Kloster Loghwoud zu bringen, damit er dort eine ordentliche Ruhestätte finden würde, und dann zu versuchen, mit Vraidos

Hilfe, vielleicht gerade während dieser Priesterweihe, dieses Mysterium zu verstehen. Vielleicht war das Teil einer Prüfung, die Vraidos seinen Jüngern auferlegen wollte? Jedenfalls sollte man das Einschalten von Stadtwachen und sonstiger weltlicher Obrigkeiten unterlassen. Denn die zweite Frage lautete ja: Wo war die Leiche Aelfrods, von der Darwain berichtet hatte?

Die Unruhe in Aelfrodstor steigerte sich am Nachmittag noch, als Malgraine und die anderen Reiter von ihrem kleinen Ausritt einfach nicht mehr zurückkehrten. Brendan schickte ein paar Suchtrupps los.

Heather und Flintstone beteiligten sich allerdings nicht daran. Die beiden hatten zwei Dinge in Erfahrung gebracht, nämlich den Namen eines der Handwerker, die zusammen mit Darwain die Leiche Aelfrods gesehen hatten (Conor Ryan), und eine alte Prophezeiung, die zum Basiswissen jedes Vraidos-Anhänger gehörte:

Etwa 150 Jahre nach der Landung der Toquiner bei Elrodstor kehrte der weise Aelfrod MacBeorn, ein Gläubiger des Vraidos, von einer langen Reise nach Alba zurück und erbaute in Deorstead einen festen Turm, wo er in vier Jahren *Thes Keybooke aef Mysterys* schrieb. Er fertigte auch sieben Schlüssel an, die Geheimnisse der Mysterien unseres Herrn Vraidos aufzuschließen, aber Aelfrod sprach zu seinen Schülern: *"Nicht für euch habe ich diese Schlüssel gemacht! Ihr als Nachfolger unseres Herrn Vraidos sollt versuchen, aus eigener Kraft die Mysterien zu erkennen und zu ergründen. Doch einer mag kommen, der nicht nach unserer Weise erkennen und ergründen kann und der dieser Schlüssel bedarf."* Die vier ersten Schlüssel nahm Aelfrod und schenkte sie dem Tempel von Deorstead, bis derjenige, den er prophezeit hatte, sie erbitten möge. Die drei letzten Schlüssel gab er seinem besten Schüler, der nach ihm die Vraidosgemeinde in Deorstead leiten sollte.

Heather und Flintstone verfolgten also am Nachmittag diese beiden Spuren. Die eine war kalt – Conor Ryan war zusammen mit seinem Arbeitskollegen auf See unterwegs, um einmal etwas anderes kennen zu lernen. Dafür war die andere um so heißer – der Tempelvorsteher Wystan bestätigte, dass er im Besitz eines der vier Schlüssel wäre, und

die anderen hätten zum einen der Stadtrichter, Donlan MacTilion, zum anderen das Kloster Loghwoud. Wystan war aber nicht bereit, sich von seinem Schlüssel zu trennen. Auch der Richter war kurz angebunden und meinte nur, dass er auf den Schlüssel nicht verzichten könnte, basta.

Bei ihrer Rückkehr nach Aelfrodstor waren auch ihre Freunde (und Malgraine und Rangard) wieder sicher nach Hause gebracht worden – man hatte die ganze Reisegruppe bewusstlos auf einer Waldlichtung gefunden, und Gallagean war überzeugt, dass hier jemand einen Giftanschlag verübt hatte, vermutlich war das Gift im Trinkwasser, das sich jeder Reiter aus den von Myrianna bereitgestellten Krügen in seine Flaschen eingefüllt hatte. Die Haushälterin beteuerte unter Tränen, dass sie es nicht gewesen war, und alle glaubten ihr. Im Prinzip hätte jeder die Gelegenheit gehabt, das Wasser zu vergiften. Sehr mystisch.

Das war aber noch gar nichts gegen die Geschichte, die die Freunde erzählten, als sie nach und nach wieder zu sich kamen (dank Heathers Hilfe schneller als erwartet). Sie hatten alle einen gemeinsamen Traum gehabt – oder war das gar die Wahrheit gewesen? Jedenfalls hatten sie sich auf dem klassischen Weg in die albische Totenwelt befunden, und sie wären alle nackt gewesen, und so mussten sie sich zwei Gefahren stellen, zuerst durch eine öde Heidelandschaft wandern, in der Büsche wuchsen, die mit langen schwarzen Dornen bewehrt waren, danach durch einen Feuersee waten, der sie zu verzehren suchte. Und alles, was sie schützen konnte, war ihre im bisherigen Leben gesammelte Ehre und Mildtätigkeit. Malgraine war dabei freilich ausgezeichnet geschützt gewesen, für die Freunde war es so lala, aber für den diebischen Pippin gab es überhaupt keinen Schutz, und der Halbbling kämpfte in diesem Traum sehr lebensecht ums nackte Überleben. [Er war noch Tage später beleidigt, dass ihn die doofen albischen Götter für einen ehrlosen Typen hielten, und beschloss, künftig den halbischen Göttern

mit Speis' und Trank mehr Verehrung zu zollen.]

Wie auch immer, die Traumwanderer waren schließlich am Totentor angekommen und hatten dort Darwain getroffen, der auf der anderen Seite stand und sie erwartete, um eine kleine Rede zu halten:

*"Ein dunkler Tag dämmert für Alba herauf, und die Finger eines Toten wollen an das zweite Siegel rühren. Der Wurm des Chaos wird sein Gefängnis in Lokwodunon verlassen. Ihr habt das Mittel, um das Schicksal aufzuhalten, denn die Schlüssel von Aelfredstor erschließen euch die Mysterien des Vraidos. Das vierte Mysterium zeigt euch den Weg zum geheimen Ort des Buches der Bücher. Sucht die vier Schlüssel, die verschenkt wurden!"*

Rangard schien nach diesen Erlebnissen noch verwirrter als vorher. Alle Freunde waren nur noch müde und freuten sich auf eine ungestörte Nacht, und so verlief die erste Weihenacht der Novizen in den Mysterienkammern ohne Beteiligung der Gäste – die nicht mal bemerkten, dass Rangard offensichtlich seine Schlüssel verloren hatte, sonst wäre das ja nicht möglich gewesen.

### Schlüsselerlebnisse

Bevor Brendan am nächsten Morgen die zweite Weihezeremonie beginnen konnte, richtete Malgraine das Wort an die versammelte Gemeinde, berichtete über die Erscheinung Darwains vom vergangenen Tag und forderte ihre Zuhörer auf, sich als wahre Vraidos-Gläubige zu erweisen und das gegenwärtige Geschehen als das zu begreifen, was es vermutlich darstellte, nämlich ein neues Mysterium. Niemand sollte den Gästen Schwierigkeiten machen, sie wären wohl im Auftrag des Herrn unterwegs. Ihre energischen Worte zeigten Wirkung, und Brendan gab zähneknirschend den Abenteurern die drei Schlüssel zurück. Malgraine forderte die Freunde auf, an diesem Abend bei den Mysterienspielen mitzumachen, das könnte in jedem Fall nur hilfreich für ihren weiteren Lebensweg sein.

Bei der Weihe selbst wollte diesmal keiner der Gefährten zusehen – es ging um das Sakrament der Barmherzigkeit, die erfolgreiche Anwendung von Heilkünsten auf Bedürftige, die sich deshalb schon erwartungsvoll vor den Toren Aelfredstors eingefunden hatten. Nein, heute war Schlüsseljagd angesagt.

Ihr Weg führte sie zunächst ins Kloster Loghwood und zu Abt Eanhred. Im Klostergarten kamen sie an dem tausendjährigen Rosenbusch vorbei, der eine große Sehenswürdigkeit für die Besucher Deorsteads darstellte und auf den die Mönche ganz besonders stolz waren. Der diensthabende Mönch ließ es sich nicht nehmen, sie auf diesen Busch hinzuweisen:

*"Unser weithin berühmter Rosenbusch ist älter als das Kloster und wurde im Wald wachsend gefunden. Der Busch war schon den heidnischen Druiden der Vergangenheit heilig. Leider sind die Rosen seit etwa einem Jahr von Gewürm befallen." Und tatsächlich: Aus der Nähe seht ihr, wie sich ekelhafte kleine Würmer auf den Blättern ringeln und dem schönen Gewächs immer mehr seiner Kraft rauben. Bisher konnte man der Plage nicht Herr werden.*

Abt Eanhred besaß zwei Schlüssel und war sofort bereit, sie den Freunden auszuhändigen. Eanhred gab ihnen auch den Tipp, Wystan einmal zu fragen, warum er seinen Schlüssel nicht benutzen würde – seiner Meinung hätte der Tempelvorsteher seinen Glauben verloren und würde nun seelische Qualen erleiden.

Über die folgenden Szenen decken wir nun gnädig den Mantel des Schweigens – die Freunde suchten jedenfalls Wystan und Donlan auf und redeten so lange geduldig auf die beiden ein, trugen ihnen sämtliche denkbaren und undenkbaeren Beweggründe vor, warum es jetzt eben die richtige Stunde war, sich von diesen Schlüsseln zu trennen, bis beide schließlich zustimmten. Besonders Flintstone tat sich als geschwätzige Laberbacke hervor. [Sommer in Unterneuhäusen. Gut gelaunte Freunde. Und ein vom Tuchenbacher Gartenfest übrig gebliebenes kühles Fass "Schwarze Anna"]



auf der Terrasse. Kann da überhaupt irgend etwas schief gehen?]

Am Abend durften die Freunde also bei der Durchwanderung der Mysterienkammern mitmachen. Jeder Raum hatte ein anderes Thema zur Meditation, und man konnte, je nachdem, in welchem der acht Räume man seinen Startpunkt gewählt hatte, durchaus unterschiedliche Erkenntnisse über Vraidos und seine Lehren sammeln. Rangard machte auch mit, in Begleitung Malgraines – und Tryggvar und Pippin waren auch in der gleichen Gruppe. In der "Kammer der Augen" passierte es dann – plötzlich tauchte der schwerbewaffnete Räuber mitten in der Kammer auf und stürzte sich auf Malgraine. Tryggvar stellt sich ihm mutig in den Weg, aber ohne Waffe war der Waelinger chancenlos und brach kurze Zeit später leblos zusammen.

Pippin hatte den ungleichen Kampf genau beobachtet und war sich nun sicher, dass dieser Räuber nichts weiter als eine starke Illusionsgestalt war – folglich sprang er mutig direkt durch den Räuber hindurch und zeigte allen Anwesenden, dass dieser Räuber nur eine Einbildung war. Richtig – sein Bild verblasste, und Pippin hatte vermutlich allen das Leben gerettet! Nach dieser Aufregung wurde der Besuch der Mysterienkammern freilich abgebrochen und auf den nächsten Abend verschoben. Tryggvar wurde in Ilberts Zimmer gebracht; seine Wunden wurden ausgezeichnet versorgt.

Den folgenden Tag ruhten sich die Gefährten einfach aus und besuchten am Abend erneut die Mysterienkammern, diesmal ohne Zwischenfall, aber auch ohne besonderen Erkenntnisse.

### **Noch ein Tag voller Mysterien...**

Mit den sieben Schlüsseln ausgerüstet, begaben sich die Freunde am folgenden Nachmittag in die geheime Kammer, und dank der zahlreichen Hinweise, die sie in verschiedenen Büchern gefunden hatten, lösten sie das Schlüsselrätsel auf Anhieb.

Kaum hatten sie die richtigen Schlüssel (für das 4. Mysterium) platziert, als sie sich alle sehr rasch sehr stark verkleinerten, bis sie schließlich nur noch etwa 1 cm groß waren. Nun passten sie alle durch eine blauschimmernde Ritze im Boden, unter der eine winzige Wendeltreppe nach unten in einen achteckigen Raum führte, in dem auf einem Podest ein kleiner Steinwürfel lag, in dessen Flächen verschiedene Bilder geritzt waren.

Sie steckten den Würfel ein und wollten wieder umkehren, doch eine monströse Spinne stellte sich ihnen in den Weg. Endlich hatten Flintstone, HaoDai und Pippin einen Gegner! Die Spinne war bald erledigt. Zurück in der Kammer und zur vollen Größe angewachsen, fanden die Freunde im geheimen Steinfach einen Brief von Aelfrod MacBeorn:

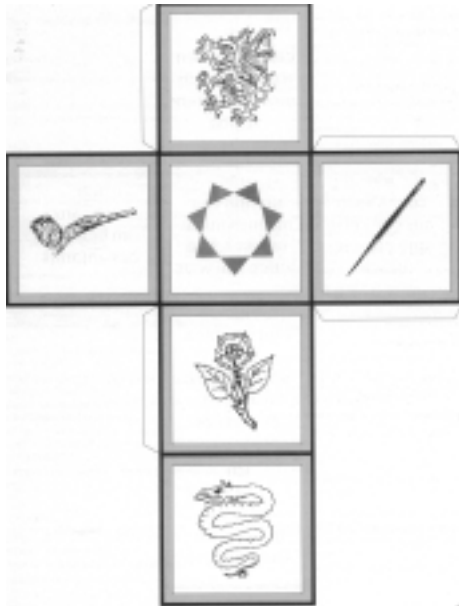
Im Jahre 1777 nach der Landung Gilgalars gewährte mir der Herr Vraidos mehrere Visionen von zukünftigen, wichtigen Ereignissen, die sich in Deorstead zutragen werden. Gemäß dem, was ich ersah, schuf ich sieben Schlüssel und einen Stein mit sechs Zeichen darauf. Ich schuf diese geheime Kammer und verbarg darin den Stein und die anderen Mysterien unserer Glaubensgemeinschaft. Über diese setzte ich meine geliebten Tiere, die ich von meinen Reisen aus Chryseia mitgebracht hatte, als Wächter ein. Es ist mir unbekannt geblieben, warum der Herr Vraidos mich all dies zu tun hieß. Vielleicht werden seine Lehren in der Zukunft vergessen sein, und so mussten die Mysterien von mir eingeschlossen werden für den, der ihrer bedarf - aus einem Grund, den Vraidos mir nicht enthüllte.

Die vier ersten Schlüssel werden ihre besonderen Kräfte verloren haben, wenn der Prophezeite alle vier Mysterien aufgeschlossen hat. Falls er einzelne Mysterien ausgelassen hat - warum auch immer -, werden die entsprechenden Schlüssel ihrer magischen Eigenschaft nicht verlustig gehen: Er möge sie behalten oder wieder den Besitzern zurückgeben, von denen er sie erhielt, denn sie haben ihren Zweck erfüllt.

Eine Bitte richte ich noch an den Prophezeiten. Nun, da meine Tiere so treu gedient haben, sollen sie von meiner magischen Verpflichtung erlöst werden. Ein dreimaliger Hauch in ihre Gesichter lässt ihre Mumienkörper zerfallen und ihre Geister ruhen.

- Aelfrod MacBeorn -

Jetzt verdarben die Freunde den guten Eindruck, den sie bei der zielstrebigem Lösung des Schlüsselrätsels gemacht hatten, denn nun probierten sie systematisch alle denkbaren Kombinationen aus und ruinierten nebenbei die Magie der Schlüssel. Frustriert hauchten sie zum Schluss die restlichen drei Mumien an, die daraufhin verschwanden, und kehrten ins Kloster zurück, um sich nun dem Bilderwürfel zu widmen, der wohl das gesuchte hilfreiche 4. Mysterium darstellen sollte.



Die Freunde versicherten sich Malgraines Hilfe, und gemeinsam knobelten sie nun an der Bedeutung der sechs Bilder herum. Die Priesterin fühlte sich in ihrem Tun bestärkt – noch keiner der bisherigen Bewohner Aelfrostors hatte die verborgene Kammer betreten oder gar mit allen sieben Schlüsseln das Geheimnis gelüftet. Das waren wirklich Mysterienspiele, bei Vraidos!

Die *Rose* war klar, das war ein Hinweis auf den tausendjährigen Rosenbusch im Kloster Loghwood, und der *Wurm* deutete daraufhin, dass es der seit einem Jahr befallene Rosenbusch sein musste. Die *Pfeife* erinnerte Flintstone an das Pfeifchen, das er unter Ilberts Bett gefunden hatte. Die Vision Aelfrods, die er zu diesem Würfel verarbeitet

hatte, musste also etwas mit dem verstorbenen Bruder Ilbert zu tun haben. Der *Siebenstern* deutete auf das geheime Buch von Aer-Xan hin, in dem der große Weltenplan enthalten war, und das mit sieben Siegeln verschlossen war. Und Malgraine konnte beim *Drachen* helfen, denn das konnte der Wurm des Chaos sein, vor dem schon Darwain am Totentor gewarnt hatte. In früheren Zeiten sahen die Druiden das Chaos verkörpert in einem gewaltigen Geschöpf, dem Urdrachen Kanoloki, der einst vom Druiden Gwydion an einen Ort namens Lokwodunon gebannt wurde.

#### Aus dem *Oidhreachtá Drui Mog Ruidh*

In ferner Zeit erwachte der Urdrache Kanoloki - der Drachenberr, der Sternendrache, die Himmelschlange, der Wurm des Chaos - und entzündete den Weltgeist. Aber Gwydion, der mächtige Druiden, überlistete ihn und lockte ihn in eine zauberische Falle. Mit ewigem Schlaf bannte er ihn in Lokwodunon. Doch um das Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos zu wahren, muss auch der schlafende Urdrache manchmal für kurze Zeit erwachen. In solchen Zeiten ergreift er Besitz von verwirrten, kranken, schlechten oder schwachen Menschen, damit er durch sie Böses anrichten kann, denn die Macht des Chaos ist nicht groß genug, um selbst in Erscheinung zu treten. Man soll aber auf keinen Fall unterschätzen, was der Drache durch seine freiwilligen oder unfreiwilligen Helfer bewerkstelligen kann - auch durch sie kann er die Grundfesten der Welt angreifen. Glücklicherweise erwachsen dem Chaos immer auch Gegenkräfte auf der Seite der Ordnung.

Nun gut, Loghwood und Lokwodunon waren ähnlich klingende Namen, sollten also die Würmer im Rosenbusch ein Vorbote auf das Wiedererwachen des mystischen Urdrachen sein? Die Freunde blickten skeptisch drein, auch wenn Malgraine mit glänzenden Augen eifrig nickte. Und was sollte die Nadel bedeuten? Da mussten alle passen.

#### ...gefolgt von einer Nacht voller Mysterien...

Fest stand, die Spur führte ins Kloster Loghwood. Die Freunde besuchten noch an diesem Abend Abt Eanhred und erfuhren, dass Ilbert hier seit etwa einem Jahr Bibliothekar war, nachdem Bruder Tybalt,

der frühere Bibliothekar, nach jahrelangem Siechtum verstorben war. Der Abt war zwar etwas verwundert, als die Gefährten ihn baten, die Gräber der beiden Brüder inspizieren zu dürfen, aber er gab seine Erlaubnis.

Beide Gräber waren leer.

Wie Ilberts Leiche aus dem Holzsarg verschwinden konnte, war allen ein Rätsel. Was Tybalts Platz in der Gruft anging, da konnte Ywain, der Ylathor-Priester des Klosters (und heimlicher Anhänger des Vraidos-Kults), weiterhelfen. Er nahm die Freunde beiseite, als sie das Kloster schon wieder verlassen wollten, und erzählte ihnen, dass Tybalt der zweite Vorbeter der Vraidosgemeinde gewesen war, und man hätte nach seinem Tod seinem Wunsch entsprochen, ihn in der Gruft in Aelfrodstor zu bestatten. Das wäre freilich in aller Heimlichkeit geschehen, schließlich sah die Kirgh Albai es gar nicht gern, wenn sich ihre Diener mit dem Vraidos-Kult beschäftigten.

Ilbert hatte sich sehr intensiv mit dem Ableben Tybalts beschäftigt, und er war furchtbar nervös, seit er – wie auch immer – herausgefunden hatte, dass dessen Platz in der Gruft leer war. Darwain und Seanrod MacCunn hatten schließlich beschlossen, Bruder Ilbert den wahren Ruheort Tybalts zu verraten, um ihm seine Seelenruhe wieder zu geben, und sie hätten ihm in einer Nacht sogar den Ort in der Gruft Aelfrodstors gezeigt. Ilbert wäre dabei in Ohnmacht gefallen – und an seiner Krankheit hätte sich leider nichts geändert.

Das war ja interessant! Die Gefährten eilten nun schnurstracks durch das nächtliche Deorstead zum Haus Seanrods und lärmten und klopfen so lange vor seinem Fenster herum, bis Seanrod einwilligte, mitzukommen und den Schnüfflern die Gruft aufzusperren. Kaum waren die Freunde die Treppe in das düstere Gweölbe hinabgestiegen, als sie von einem gierig schnappenden Sarkophagen angegriffen wurden! So ein Wesen hatten sie ja noch nie

gesehen! War das vielleicht ein weiteres der von Aelfrod gesammelten Fabelwesen? HaoDai hauchte es dreimal an – und der Sarkophag zerfiel zu Staub!

Seanrod, der das Biest ab und zu füttern musste, verging das hämische Grinsen – diese Schnüffler waren ja wirklich von Vraidos erleuchtet worden, so mysteriös ihre Taten auch sein mochten! Dreimal anpusten, und schon war das Monster fort – wer hätte das gedacht! Sehr viel respektvoller führte sie der Schreiber nun zu den gewünschten Gräbern und half, sie zu öffnen. Bei Darwain war alles unverändert. Bei Tybalt lag eine verwesene Leiche, in deren Schädel durch eines der Ohren eine lange dünne Nadel steckte! Heather entfernte sie – nun war auch das letzte Bild des Würfels klar. Jemand (Ilbert?) hatte Tybalt mit einer langen Nadel getötet.

Der Bilderwürfel fing nun plötzlich zu leuchten an. Messerscharf kombinierten die Freunde, dass sie am besten erneut in die geheime Kammer gingen, dorthin, wo sie diesen Würfel gefunden hatten. Seanrods schwache Proteste, in seiner Bibliothek auf die kostbaren Bücher acht zu geben, halfen ihm nichts. Also eilten sie dorthin – gefolgt von Rangard, der nicht schlafen konnte und sich ihnen anschloss. Komisch, im Fackellicht schien es fast so, als ob sein bisher rabenschwarzes Haar graue Strähnen bekommen hätte.

### **...und zum Schluss: (fast) das Ende der Welt!**

Aber für solche Details war jetzt keine Zeit. Der Würfel teleportierte die Freunde zusammen mit Rangard in die Kapelle, während draußen plötzlich ein gewaltiges Gewitter losbrach. Der Würfel wuchs und wuchs, und schließlich klappte er auseinander zu einem "Himmel-und-Hölle-Spiel".

	ich erhielt meinen namen als ich meinen namen verlor	
ich erhob mich aus der erde und öffnete gebirn	ich umfing des mannes mitte und brachte getier zur welt	ich war ganz im heizen des anfangs
	ich war vaterlos, aber ich erkannte den geist des vaters	
	ich war ein greis vor meiner zeit zu deorstead	

Weia, noch mehr Rätsel! Was sollten denn diese Inschriften wieder bedeuten? Während sich die Freunde noch den Kopf zerbrachen, wie es weiter gehen sollte, stürzte plötzlich der untote Ilbert (er war ein Wiedergänger!) hinter einer Säule hervor und wollte wohl mit bloßen Händen die Gefährten zerreißen – nun ja, das war ein törichtes Unterfangen, schließlich hatten sich diese für alle Fälle mit ihren Waffen ausgerüstet, und Flintstone, HaoDai und Pippin machten ihm schnell den Garaus.

Ohne ihren Rätselexperten Ronald hatten die Freunde keine Chance, die verzwickten Botschaften richtig zu interpretieren. Aber auch mit ihm wäre es sehr knapp geworden, Aelfrod hatte einfach zu verquer gedacht. Nach einem inbrünstigen Opfer an die Schwarze Anna, Schutzheilige der ratlosen Biertrinker, erhellte ein Blitzstrahl der Erkenntnis die Sinne der Abenteurer, und sie wussten nun, in welcher Reihenfolge sie auf den Kästchen herumspringen mussten.

Kaum sind die richtigen Felder in der korrekten Reihenfolge gehüpft worden, regt sich wiederum große Magie. Die Felder des Himmel-und-Hölle-Spiels wachsen zu einer Treppe aus Licht in die Höhe. Jede Stufe erstrahlt in einer anderen Farbe: Grau, Weiß, Grün, Orangerot, Blutrot, Goldgelb. Über der

obersten Stufe entsteht ein Riss in der Wirklichkeit, eine Öffnung mitten in der Luft, die die Perspektive bis ins Unendliche verzerrt. Der Riss offenbart euch eine riesige Scheibe aus konzentrierter Schwärze, deren Rand in unzähligen Farben schillert. In ihrer Mitte strahlt ein funkelnder Stern. Auf allen Seiten scheint die Scheibe von einer nachtblauen Unendlichkeit umgeben zu sein.

Jenseits von Zeit und Raum bieten sich euch wahrlich atemberaubende Ausblicke dar. Wagt ihr einen Blick über den Rand der Scheibe hinaus, erschaut ihr, was vor euch wohl noch niemandem zu sehen vergönnt war: Riesige Landmassen, Inseln und Meere dehnen sich unter der Scheibe aus. Verschneite Landschaften, himmelhohe Gebirge, weite Wälder, Wüsten, Ozeane, Flüsse und Seen - alles auf einen Blick. Es ist die ganze Welt, auf die ihr herabschaut wie von einem Turm höher als der Mond. Wenn ihr genau die Ränder *Midgards* absucht, die zu verschwimmen scheinen, erkennt ihr einen unfassbar großen Wulst, der manchmal erzittert und pulsiert - die *Midgard-schlange*!

Der Stern in der Scheibenmitte erweist sich beim Näherkommen als Aear-Xans mysteriöses Buch, das die äußere Form eines Heptagramms hat. Es schwebt 1,5m über dem Boden und erstrahlt in einem pulsierenden Licht.

Nun wurde es also wirklich abgedreht. Hatten sie der Schwarzen Anna zu sehr geopfert? Sie mussten nun nicht nur gegen die Seele Ilberts kämpfen, die vorher den verwirrten Rangard übernommen hatte, und die nun versuchte, das zweite Siegel am Buch der Schöpfung zu brechen, nein, die *Midgard-Schlange* selbst [angeblich Gr 30] griff sie an, klar, dass die Freunde völlig chancenlos waren. Gut, dass ihnen die Götter zu Hilfe kamen?

Neben euch treten aus der Luft vier menschliche Gestalten, die euch von Bildern und Statuen in den albischen Tempeln wohlvertraut sind. Die junge Frau in dem Ährenkleid ist Vana, die Göttin der Natur. Sie reicht euch eine blutbefleckte Sichel und sagt: "*Nehmt Eeva. Mit dem Blute Aear-Xans, das noch immer zum Zeichen des Mordes an unserem Vater daran haftet, könnt ihr den Drachen schrecken.*" Auch der grimme Irindar, der ungeschlachte Thurion und der hoheitsvolle Xan bieten euch ihre blutigen Waffen an: Aglor, den Speer, Gor, den Hammer, und Jagantha, das Schwert.

Nein, die Freunde lehnten es ab, diesen Mysteriensch... weiter mitzumachen. Gegen

die Midgard-Schlange? Das war nun wirklich jenseits ihrer Vorstellung! Wie konnten sie aus diesem schlechten Traum nur wieder erwachen? Flintstone platzte schließlich der Kragen, und er erschlug Rangard/Ilbert, damit endlich Ruhe einkehren würde. Und siehe da – die Welt um sie herum wirbelte, und um den Körper Rangards, den Ilberts Seele nun wieder verlassen hatte, strahlte eine Aureole. Und er sprach mit einem unverwirrten Ausdruck in seinem Gesicht:

*"Habt Dank für eure Hilfe, Freunde! Mein Name ist nicht Rangard. Ich heiße Aelfred von Deorstead und lebte lange vor eurer Geburt. Eines Tages kam ein Fremder zu mir und forderte mein Wissen heraus, indem er mich fragte, zu welchem Zweck Aear-Xan die Welt geschaffen hatte. Die Antwort vermochte ich ihm nicht zu geben, er aber enthüllte mir alles. Das Wissen brachte mich um meine Ruhe, zerschlug alles, woran ich glaubte, und noch vor Ablauf eines Jahres setzte ich meinem Leben durch Gift ein Ende. Dann erwachte ich: Ein furchtbarer Schmerz schnitt mir durchs Herz, wie Feuer strömte mir Luft in die Brust, und mein ganzer Körper erschauerte in unsäglichen Krämpfen. Jemand flößte mir Wasser ein und beruhigte mich mit sanften Worten. Als ich später klar sehen konnte, erblickte ich Darwain. Ich wusste nicht, wer und wo ich war. Darwain nannte mich Rangard und erklärte mir, ich wäre sein Neffe. "*

Mit diesen Worten verschwand er. Jetzt endete der Albtraum wirklich. Die Freunde standen wieder in der Kapelle. Die Leiche Ilberts lag noch immer hier, und im offenen Grab Aelfrods befand sich nun wieder Rangard/Aelfred. Irgendwie hatten die Abenteurer gerade die Welt gerettet, aber so sicher waren sie sich da nicht, und irgendwie war ihnen das auch egal. Hauptsache, sie hatten die Mysterien hinter sich!

Die Vraidosgemeinde war freilich begeistert von diesen rätselhaften Begebenheiten. Selbstverständlich sollten Flintstone und seine Freunde jedes winzige Detail ihrer Erkundungen berichten, was diese auch taten (bis auf das Mysterium von Ilberts Leiche im Sarge Aelfrods – oder war es nun Aelfred, oder was?). Sie auch gern auf das Angebot ein, verschiedene Fertigkeiten kostenlos von vraidosfürchtigen Lehrern beigebracht zu bekommen. Keiner von ihnen wollte sich

aber zum Vraidos-Kult bekehren lassen – naja, das konnte ja auch später noch geschehen.

Malgraine wurde zur neuen Vorbeterin in Deorstead ernannt – ein Schreiben von Erzabt Cleremond aus Prioressen traf eine Woche nach diesen Ereignissen ein:

Cleremond, durch Vraidos Willen berufener Abt von Prioressen, an Seine Gemeinde in Deorstead. Die Weisheit Unseres Herrn sei mit Euch und Friede von Vraidos, Unserem Herrn.

Unser Gruß und Unser Segen an die Gemeinde in Deorstead, die Unserer Gemeinschaft drei neue Schüler geschenkt hat. In diesen Tagen weilen Unsere Gedanken bei Euch, und es hat dem Herrn Vraidos gefallen, Seinem Diener Ratschlüsse einzugeben, die unerforschlich und unerklärlich sind. So vernehmet die Ratschlüsse Unseres Herrn:

Malgraine NiBeom, Unsere liebe und gute Schülerin, soll Unserem treuen Darwain das schwere Amt des Vorbeters in Deorstead abnehmen. Auch wenn sie nicht in der dortigen Gemeinde aufgewachsen ist, verdient ihre große Güte und ihre Mitmenschlichkeit Beachtung. Wir zweifeln nicht daran, dass sie in Deorstead viele gute Werke tun kann, und Wir wünschen, dass Darwain seinen Lebensabend in Ruhe und Frieden genießt. Malgraine NiBeom möge sich sogleich in ihr neues Amt einfügen, und Darwain möge an ihrer Stelle nach Prioressen kommen, um Unseren Dank zu empfangen.

Rowane von Byrne, die ehrwürdige Gelehrte, soll ihrer Pflichten in Deorstead entbunden werden und ihrer Berufung an die Königliche Akademie zu Cambryg Folge leisten. Möge sie verdienten Lohn für ihre Bescheidenheit empfangen und ihrem Lehrstuhl zur Zier werden. Die Berufungsurkunde harret ihrer an ihrer neuen Wirkungsstätte.

Achtet die von Unserem Herrn gesandten Träume, seid aufmerksam, und steht fest im Glauben!

Natürlich wusste Cleremond noch nichts von den neuesten Entwicklungen in Deorstead – nun ja, Brendan und der frischgebackene Vraidos-Priester Rychmond würden ihm die Nachrichten persönlich überbringen.

Und in der folgenden Nacht verschwanden alle Würmer aus dem Rosenbusch.