

## C.11 Die steinerne Hand

Stephanie Lammers, MIDGARD-Abenteurer, Pegasus 1997 (im Band *Mord und Hexerei*)

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1997 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Frühling in Alba

Undank ist der Abenteurer Lohn. Da hatten die Gefährten in Worming dem unheilvollen Treiben der Schlangenslady ein Ende bereitet, und dann hieß es, "Flintstones Leute" hätten das vollbracht, ganz so, als ob sie das vielleicht unter Anleitung ihres Syre getan hätten. Pah. Und von wegen "Dank der Krone" – mal abgesehen davon, dass ihnen Celdwyn MacCairil tatsächlich dank seiner Beziehungen zu Crossings Wirtschaft das ein oder andere Geschäft erleichtert hatte, war nichts davon zu spüren. Das ganze Abenteurertum hing ihnen zum Hals raus. Sie hätten eben doch etwas Ordentliches lernen sollen!

Die meisten Freunde verbummelten den albischen Frühsommer, halfen Flintstone bei den alltäglichen Arbeiten in Alasdell oder nahmen Privatunterricht bei verschiedenen Lehrern. HaoDai erhielt den Tipp, seine KanThai-Fertigkeiten in Haelgarde bei den Wäschern zu verbessern und lernte dort bei Meister SoSan tatsächlich und zu seiner großen Freude neue Kniffe hinzu. In Estragel sollte es ebenfalls eine Wäscherei geben, Meister FeSai wäre ein noch besserer Lehrer als SoSan! Schon hatte HaoDai nicht mehr so viel Heimweh (und so sauber hatte er sich schon lange nicht mehr gefühlt!).

Anga-del-Horon traf ein paar Zwerge auf der Durchreise, die Neuigkeiten aus dem Corran-Gebirge mitbrachten. Nach langem Streit um die Thron-Nachfolge war Mendri der alleinige König geworden, obwohl es ihm nicht gelungen war, die verschollene Krone Hargrims zu finden, die angeblich in einem geheimen Hort irgendwo im Pengannion-Massiv war. Mendri war höchstpersönlich mit einer großen Expedition in diese Berge gezogen, aber er konnte ebensowenig die Krone finden wie ein Haufen "Royalisten", rechtsradikalen Abweichlern, die schon vor Mendri im angeblichen Hort gewesen waren und vielleicht sogar Mendris Truppen bewaffneten Widerstand geleistet hätten, wenn sie nicht überraschend von einer seltsamen Schar Verrückter demoralisiert und reihenweise erschlagen worden wären. So hätten die Royalisten Mendri den Treueschwur geleistet, und es konnte wieder Ordnung ins Zwergenreich einkehren.

Mendri suchte allerdings immer noch nach diesen Verrückten, einer Sekte, die sich um einen finsternen Zwerg scharte, der sich als heiliger Erdvater ausgab, zum Zeichen seiner Würde einen schmalen Stirnreif trug und mit mächtigen Dämonen im Bunde stand, die in Sekundenschnelle sogar tote Gefolgsleute wiederbeleben konnten – dafür gab es sogar Augenzeugen-Berichte, wenn auch reichlich verworrene. Jedenfalls nannte sich diese Sekte "Narr-Wahn" oder so, man sollte also aufpassen, dieser Bande aus dem Weg gehen und schnellstens Mendri benachrichtigen, wenn man sie sehen würde.

Anga hielt die Augen offen, aber er traf nie die Gesuchten. Vielleicht war ja doch nichts dran an dieser Geschichte?

Eines schönen Tages beschlossen Flintstone, Anga-del-Horon, Pippin, Ulwun und Tryggvar, ihren schlitzäugigen Freund HaoDai in Haelgarde zu besuchen. Gesagt, getan.

HaoDai hatte gerade seine Ausbildung beendet und schlug vor, die Küste entlang nach Süden, Richtung Estragel, zu reiten und ein wenig Strandurlaub zu machen, wenn das Wetter mitspielte. Man könnte dann nach Beornanburgh und Cambryg reiten und könnte so Ronald MacBeorn und Grainne wiedersehen. Gesagt, getan.

### Waevelooms Sorgen

Eines verregneten Nachmittags kamen die Freunde in das winzige Fischerdorf Waeveloom, das sich in eine Bucht an der albischen Ostküste schmiegte. Sie übernachteten im "Grünen Hering" und erfuhren vom Wirt folgende Geschichte:

*"Euch schickt der Himmel! Im Namen der Götter, ich bitte Euch, helft uns! Unser Sohn ist schwer krank Wir haben große Angst, dass es 'was Ernstes ist!"*

*Angefangen hat alles vor drei Tagen. Yorick - das ist mein Sohn - klagte über Bauchweh. Wir haben uns natürlich gedacht, er hat 'was Falsches gegessen, unreifes Obst oder so, oder zu viel auf einmal, was weiß ich. Kinder sind halt so, stopfen sich voll bis nix mehr 'rein geht und wundern sich, wenn ihnen dann der Bauch weh tut. Aber diesmal war's anders. Die Schmerzen wurden immer schlimmer, und er hatte die ganze Zeit so'n Durst. Also haben wir am nächsten Tag - das war vorgestern - Silwen geholt. Das ist die Frau vom Krämer - die versteht sich 'n bisschen auf Kräuter und so Zeugs, wisst lhr. Ja, und die hat uns erzählt, dass ihre Kleine, die Suiswen, dass die ebenfalls Bauchschmerzen hat. Und da ha'm wir natürlich angefangen, uns echte Sorgen zu machen."*

Der Wirt erwähnt außerdem, dass insgesamt fünf Kinder von der geheimnisvollen Krankheit befallen sind: neben Yorick und Suiswen noch Weyland, der Sohn vom Schmied, Connor, der Sohn eines Fischers, und Gildor, der junge Erbe des Festungsherrn MacTilion.

Eines der Kinder hatte im Fieberwahn irgend etwas von einer "schwarzen Hand" gemurmelt – aber was das mit der schweren Erkrankung zu tun haben sollte, blieb rätselhaft.

Natürlich wollten die Freunde den Kindern helfen. Die Dorfbewohner konnten keine hilfreichen Auskünfte geben, die Bewohner der nahegelegenen Festung Scaeldon dagegen schon. Schließlich war Gildor, der Sohn des Festungsherrn Gilward MacTilion, ebenfalls schwer erkrankt.

Am nächsten Vormittag suchten Flintstone und Pippin Gilward auf (oder sollte man besser sagen, "heim"), und schwatzten auf den verschlossenen Mann und seine Familie so lange ein, bis seine Töchter (14 und 13) schließlich gestanden, dass Gildor sich öfters mit einigen Dorfkindern zum Spielen traf und Mitglied im "Geheimbund der Füchse" war, dessen Versteck irgendwo im Garten in der für Kinder verbotenen Ruine des vor 44 Jahren bei einem Überfall der Waelinger zerstörten Vana-Klosters war.

Na bitte, da hatte man doch schon eine Spur gefunden. Nachmittags besuchten die Freunde also die Klosterruine.

Offenbar wurde das Kloster bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Das obere Stockwerk des kleinen Klostertürmchens muss damals wohl auf das nur einstöckige Haupthaus gestürzt sein, so dass nur wenige Mauern und der halbe Kamin noch stehen.

Auch das Backhäuschen im ehemaligen Klosterhof ist noch intakt. Ansonsten ist kaum noch zu erkennen, welchem Zweck die einzelnen Gebäude früher einmal gedient haben mögen. Überall liegen Trümmer und Steine herum, teilweise von Moosen, Farnen und Sträuchern überwuchert.

Der Klostergarten hat dem Zahn der Zeit weitaus besser standgehalten als das eigentliche Kloster. Obwohl überall Unkraut Fuß gefasst hat, kann man immer noch die ursprüngliche Einteilung der Beete und Rabatte erahnen. Ein großer Teil der damals angebauten Nutz- und Heilpflanzen scheint dem Unkraut und dem Appetit der Kaninchen zum Opfer gefallen zu sein, doch die Obstbäume, die im westlichen Teil des Gartens stehen, tragen noch Früchte, wenn auch im Augenblick nur junge sehr unreife Äpfel und Birnen.

Im Schatten der Obstbäume ist aus größeren Steinblöcken eine Art Tafelrunde errichtet. Fünf offenbar mühsam dorthin gerollte Steine dienen zum Sitzen, vier weitere Blöcke tragen ein verwittertes Holzbrett. Unter dem "Tisch" steht ein alter Weidenkorb mit kaputtem Henkel. Der Korb enthält allerlei angeschlagenes, offenbar ausrangiertes Geschirr: ein paar Teller, Becher, zwei grob geschnitzte Holzlöffel, in ein Stück Wachstuch eingeschlagene Kerzenstummel sowie eine kleine Schachtel mit Feuerstein und Zunder.

Nicht weit von dieser Sitzecke findet man eine kleine, aus Steinen errichtete Feuerstelle. In der Asche liegen noch ein paar verkohlte Knöchelchen.

Im Westen des Gartens, dort wo die Überreste der Klostermauer das Gelände abschließen, sind aus Steinen zwei kleine Säulen aufgeschichtet, die mit einem langen Brett verbunden sind. Auf dem Brett stehen ein paar äußerst verbeulte und rostige Küchengefäße.

Pippin und Flintstone untersuchten die Kellerräume des Klosters.

Wozu der Kellerraum einmal gedient haben mag, ist nicht mehr zu erkennen. Von einem größeren Schutthaufen und Fledermauskot abgesehen ist der Raum leer. Ein Durchgang führt weiter ins Dunkel.

Die Wände des Kellerraums bestehen aus grob behauenen, mit Mörtel gemauerten Steinen. Sie verjüngen sich nach oben hin, so dass sich eine gewölbte Decke ergibt. An ihrem höchsten Punkt beträgt die Deckenhöhe etwa 2 m. Der Fußboden besteht aus festgestampfter Erde.

Jenseits des Durchganges befindet sich ein großer Kellerraum mit 6 großen gewölbten Nischen, in denen früher einmal große Wein- oder Bierfässer ihren Platz gehabt haben müssen. Von den Fässern sind jedoch nur noch ein paar rostige Metallreifen und verrottete Holzstücke übriggeblieben. Der Steinfußboden des Getränkekellers ist von einer Schmutzschicht und Fledermauskot bedeckt. Dazwischen liegen die Scherben einiger Krüge, ein zerbrochener Holzhammer und ein verbeulter Zinnkrug.

Ein genaues Durchstöbern förderte schließlich im Backhaus unter ein paar wie zufällig daliegenden Trümmern einen kleinen Sack zu Tage.

Der Sack enthält zwei Schleudern, einen kleinen, mit runden Kieseln gefüllten Lederbeutel, einen kleinen Geldbeutel (enthält 6 SS, 24 KS der albischen Währung, 1 SS valianischer Prägung, 2 Glasperlen, eine Bernsteinperle, 2 Angelhaken aus Metall, eine Angelschnur, einen Ring aus Kupfer, eine grün angelaufene Mantelfibel aus Kupfer (waelisches Design) und 3 Pfeilspitzen aus Metall), ein altes Messer, ein Bismarattenfell, zwei Tonbecher, ein viele Male gestopftes Stück Leinen (die "Tischdecke") und eine lebensgroße schwarze Hand aus Stein.

Betrachtet man die Hand genauer, kann man erkennen, dass es sich um das Bruchstück einer Statue handeln muss. Der Daumen ist abgebrochen, und am Handgelenk ist ebenfalls eine Bruchstelle zu sehen. Die Hand ist geöffnet, so als reiche sie etwas. In der Mitte der Handfläche sitzt eine kleine schwarze Spinne, so lebensecht, dass man meinen könnte, sie sei lebendig. Tatsächlich jedoch ist die Spinne Teil der Hand. Das Bruchstück reicht aus, das handwerkliche Können des Erschaffers der Statue einzuschätzen: hier muss ein Meister am Werk gewesen sein. Man kann sogar erkennen, dass es sich um eine Frauenhand handelt. Bemerkenswert ist auch die Tatsache, dass die Oberfläche der Hand von einem matten Schwarz ist, während die Bruchstellen erkennen lassen, dass die Statue eigentlich aus dunkelgrauem Granit besteht.

Ulwun untersuchte alles ganz vorsichtig (und trug selbstverständlich dabei ihre Handschuhe). Hier war also wirklich eine "schwarze Hand"! Seltsam.

Sie machten noch eine Entdeckung – im Boden (unter Laub, Erde und Bewuchs fast vollständig verdeckt) war eine Steinplatte eingelassen, die eine waelische Runenschrift trug. Tryggvar konnte sie lesen:

**TOD ALLEN SEIDWIRKERINNEN!  
WIR BADETEN UNSERE ÄXTE IN IHREM  
BLUT, DOCH IHRE UNHEILBRINGENDEN  
DIENER LAUERN IMMER NOCH AUF  
OPFER.  
MÖGEN SIE AUF EWIG HIER GEFANGEN  
SEIN, BEI SVARGAR!  
SO SPRICHT SVARGAR SCHÄDELSPALTER**

Tryggvar kannte die Geschichte von Svargar Schädelspalter. Er war der Sage nach ein Aeglier-Kapitän, der ausgezogen war, eine von Zauberinnen bewohnte Festung an der albischen Küste zu zerstören. Die Sage beschrieb sehr ausführlich, wie die Männer auf der Heimfahrt nach und nach von einem bösartigen Fluch befallen wurden und wie die Männer lieber einander gegenseitig im Zweikampf erschlugen, als dass sie von Gift oder Krankheit dahingerafft ohne Ehre starben. Svargar war der letzte, der noch übrig war, nachdem er seinen besten Freund erschlagen hatte. Wie es hieß, rief er Asvargr an, dieser möge ihm einen ehrenvollen Feind schicken, auf dass er, Svargar, im heldenhaften Kampf den Tod finden könne. Asvargr sandte ihm eine Seeschlange. Svargar kämpfte wie ein Berserker und verwundete das Ungeheuer tödlich, doch im Sterben riss es den tapferen Waelinger mit in die Tiefe. Die Sage endete mit dem Erscheinen einer strahlenden Disir, die Svargar nach Tygggard, in die Halle der Götter berief.

Die Nacht brach herein, also eilten die Freunde zurück ins Wirtshaus. Den Kindern ging es von Tag zu Tag schlechter, hier musste wirklich rasch Hilfe herbei!

### **Klosterbesuche**

Eine unruhige Nacht folgte – die scheußliche schwarze Hand wurde unter einen Nachttopf gelegt und von einer misstrauischen Ulwun scharf bewacht (die Schamanin hatte schon Geschichten von allein durch die Nacht krabbelnden Mörderhänden gehört und war sehr nervös).

Am Morgen ritten die Freunde in die nahegelegene Erzabtei von Prioressen, dem ältesten und bedeutendsten Vraidos-Kloster in Alba, um geistlichen Beistand für die erkrankten Kinder zu erleben. Bruder Wisshard war bereit, sie nach Waeveloom zu begleiten. Außerdem war die Abtei einverstanden, die schwarze Hand, die eine eindeutig finstere Aura ausstrahlte, im Hochsicherheitstrakt des Klosters aufzubewahren.

Die zahlreichen Überlegungen der Freunde, was das alles mit der alten Ruine zu tun haben könnte, brachte Bruder Wisshard auf die Idee, die Klosterchronik zu konsultieren. Es gab sieben Einträge über Burg Scaeldon und das Dorf Waeveloom.

**464:** Die Festung Scaeldon, die den häufigen Waelinger-Überfällen an diesem Teil der Küste Einhalt gebieten soll, wird fertiggestellt. Der Erzabt vergibt das Lehen an Gilward MacTilion.

- |             |   |
|-------------|---|
| <b>472:</b> | Ein Teil der Arbeiter, die beim Bau von Scaeldon mitgewirkt haben, hat sich im Schutz der Festung niedergelassen. Ihre Siedlung wird Waevegard genannt, und in diesem Jahr werden zum ersten Mal Abgaben an die Erzabtei gezahlt. |
| <b>481:</b> | Erste Erwähnung des Dorfes Waeveloom.   |
| <b>489:</b> | Auf einer Klippe oberhalb von Waeveloom gründen der Vana dienende Frauen mit der Erlaubnis des Erzabtes eine Klostersgemeinschaft.  |
| <b>534:</b> | Das Vana-Kloster von Waeveloom wird der Heiligen Hester geweiht, die zwei Jahrhunderte zuvor mit Vanas Hilfe und ihrer eigenen Zauberkraft die Besatzung zweier waelischer Raubschiffe von den Toren Byrnes vertrieben hatte.     |
| <b>605:</b> | Im Kloster der Heiligen Hester tritt eine seltsame und unbekannte Krankheit auf, die der in der ganzen Gegend bekannte Arzt Alaric MacSeal <i>Wasserpest</i> tauft.   |
| <b>624:</b> | Das Vana-Kloster zu Waeveloom wird von Waelingern geplündert und zerstört. Der Räubertrupp wird auf dem Rückweg von Harvis MacTilion, dem damaligen Herrn von Scaeldun, gestellt und aufgerieben.                                 |

In Prioressen und den umliegenden Ländereien rechnete man in Jahren seit der Gründung der Erzabtei im Jahr 1730 nL valianischer Zeitrechnung.

In Prioressen wurden auch die Jahrbücher des Vana-Klosters von Waeveloom aufbewahrt. Sie enthielten allerdings nur höchst langweilige Listen von Namen, Daten und Sachgegenständen. Interessant war allein der Hinweis, dass die 489 (2219 nL) gegründete Institution über den Resten eines älteren Frauenklosters gebaut worden war, von dessen Schutzpatronen und Bewohnern aber nichts weiter bekannt war. Die Kloster-geschichte endete im Jahre 624 (2354 nL) mit der Bemerkung: *"Heute empfangen 27 Schwestern Ylathors Umarmung. Auch Äbtissin Winnirada ist tot, niedergestreckt von einem waelischen Mordbrenner. Unser Kloster ist nicht mehr."*

In der Klosterchronik fanden sich drei frühere Einträge, die das Gebiet um Waeveloom betrafen

- |             |   |
|-------------|---|
| <b>393:</b> | Arlaene NiTilion, eine Dame aus dem Clan Tilion, die eine lange Zeit in den Ländern des Südens verbracht und als Witwe eines Handelsherrn ein beträchtliches Vermögen geerbt hat, stiftet der Erzabtei mehrere wert- volle Kunstgegenstände aus edlen Metallen und turanischem Glas. Mit Erlaubnis des Erzabtes lässt sie einen Tagesmarsch nördlich von Prioressen ein Stift für edle Damen errichten, die in der Einsamkeit zwischen Wald und Meer ein Leben der Besinnung führen wollen. |
| <b>419:</b> | Das Stift der Arlaene NiTilion wird von der Besatzung eines Waelingerschiffes angegriffen. Die tapferen Bediensteten der edlen Damen können den Angriff zurückschlagen.   |
| <b>420:</b> | Die Waelinger kehrten zurück und zerstörten das Stift bis auf die Grundmauern. Es gibt keine Überlebenden.  |

Ausgerüstet mit diesen Informationen, und mit dem guten Gefühl, mit Bruder Wisshard nun einen heilkundigen Betreuer für die Kinder an deren Seite zu wissen, besuchten die Gefährten erneut die Ruine, nun aber, um die Steinplatte zu entfernen und in das unterirdische Verlies einzudringen, das dort bestimmt auf sie wartete.

### Im YenLen-Tempel

Korrekt! Sie hatten eine alte Kultstätte entdeckt, deren magische Sicherungen und Fallen noch ausgezeichnet funktionierten.

Gleich im ersten Raum materialisierten drei knackige nackte Männer mit goldener Haut, die sich aufreizend über ihre Muskeln spannte, und scharfen Hellebarden. Die "Golden Boys" hatten eigentlich gar keine Lust, die Eindringlinge fertig zu machen, und übten sich lieber im freien Posen und anderen Darbietungen ihrer männlichen Kraft. Doch während Ulwun noch diese überirdischen Schönheiten bewunderte, griff Pippin einfach nach seiner Waffe und stach zu. Nun folgte eben doch ein sehr schwerer Kampf, den die Freunde letztlich gewannen – und Ulwun war trotz der Metzerei bereit, ihre neue Fertigkeit, *Heilen von Wunden*, an ihren Gefährten auszuprobieren.

In einem Umkleidezimmer fanden sie eine Menge Schmuckstücke und knapp geschnittene schwarze Seidenroben mit aufgestickten Spinnennetzen. Dann gab es noch einen Raum mit dem Bodenmosaik einer großen langbeinigen Spinne, ein Gefängnis, und ein Labor. Dort fanden sie einen Topf mit der Vallinga-Aufschrift "*Arellanas Schwarzer Speichel*", der den Rest einer schwarzen klebrigen Paste enthielt, mit dem offenbar auch die "schwarze Hand" bestrichen worden war.

Der Showdown fand im Kultraum dieser "Spinnenanbeter" (einer alten albischen YenLen-Sekte) statt, dessen verschlossene Eingangstür Anga-del-Horon (statt den gefundenen Silberschlüssel zu benutzen) durch gewaltsames Lösen der Türangeln öffnete. Hier stand hinter einem Altarblock auf einem niedrigen Podest eine schwarze menschengroße Frauenstatue.

Die Statue sieht so lebensecht aus, als wollte sie sich jeden Augenblick bewegen. Der unverhüllte Körper der abgebildeten Frau ist makellos schön. In ihren Bauchnabel ist ein schimmernder Rubin eingelassen. Das Gesicht des Standbildes trägt einen eigenartigen Ausdruck - eine Mischung von ekstatischer Verzückung und unmenschlicher Verderbtheit.

Der Raum selbst war ganz in Schwarz gehalten. Der Fußboden bestand aus einem Schwarm schwarzer Käfer, Tausendfüßler, Spinnen und anderer Krabbeltiere, die sich leise raschelnd langsam bewegten. Anga hatte seinen zerstörerischen Tag, benetzte diesen "Teppich" mit Öl und fackelte ihn ab. Der bestialische Gestank und Qualm trieb ihn und seine Gefährten freilich ins Freie, aber er vernichtete das Schwarmmonster, dessen Aufgabe es eigentlich gewesen war, die Thaumagramme auf den darunterliegenden schwarzen Marmorfliesen zu verbergen.

Als die Luft wieder erträglich war, kehrten die Freunde in die Kultstätte zurück. Mutig betrat Anga als erster den (noch warmen) Marmorboden, hörte eine fremdartige sanfte weibliche Stimme ihm eine Frage in einer unverständlichen Sprache stellen und hatte das Gefühl einer drohenden Gefahr (auch wenn ihm (noch) nichts wirklich passierte). Wenn es also gefährlich war, den Boden zu betreten, ok, das ging auch anders. Mit vereinten Kräften legten die Freunde die ausgehebelte Tür auf die Marmorfliesen, und von dieser "Brücke" aus sprang Anga auf den Altarstein. Der Zwerg wollte unbedingt an den Bauchnabel der wunderschönen Statue herankommen.

Doch es gelang ihm nicht. Als er nämlich zurück auf seine "Brücke" sprang, um Flintstone die Hand zu reichen, damit die beiden gemeinsam die Statue plündern – äh, untersuchen – konnten, griff sie erst eine hundegroße schwarze Spinne an, und dann eine zweite. Sollte eigentlich kein Problem für die kampferprobten Freunde sein, doch weit gefehlt: die bissigen Wesen waren durch nichts zu verletzen. Zu allem Überfluss betraten die beiden Kämpfer beim wilden Herumhauen neue Bodenfliesen, und Flintstone brach, plötzlich mit einer klaffenden Gesichtswunde "geschmückt", bewusstlos zusammen. Anga packte den Syre und schleppte ihn ein Stück zur Türe, ohne sich um die wütend zubeißenden Spinnen und die

Bodenfliesen zu kümmern. So brach auch er zusammen und schlug mit dem Kopf dabei so unglücklich auf den Marmorfliesen auf, dass er sich seinen harten Zwergenschädel brach! Sein letztes Stündlein hatte geschlagen.

HaoDai hatte die ganze Szene vom Eingang her beobachtet (ihn erinnerte die ganze Umgebung an den unheimlichen YenLen-Kult seiner Heimat, und die Furcht hatte ihn bisher gelähmt), nun schritt er ein, packte die beiden bewusstlosen Freunde und zerrte sie aus der tödlichen Umgebung heraus. Dank Ulwuns geschickten Heilkünsten und eines kräftigen Tranks wurden beide gerettet.

Die Gefährten hatten genug von dieser mörderischen Kultstätte. Auf zwei Behelfstragen trugen sie ihre bedauernswerten Freunde zurück nach Waeveloom, wo sich Bruder Wisshard ihrer annahm.

### **Jagd nach dem Gegenmittel**

Ulwun eilte mit den Schriftstücken und Büchern der Kultstätte, die keiner der Freunde lesen konnte, in die Erzabtei Prioressen. Einige der Fundsachen lösten bei den Vraidos-Dienern heftiges Entsetzen aus und wurden sofort von ihnen beschlagnahmt, u.a. ein Buch, das minutiös schauerhafte Rituale zur Anrufung der Spinnengöttin YenLen beschrieb. Ein starkes Stück, welche üblen Sachen da unter der Klosterruine all die Jahre geschlummert hatten!

Die Vraidos-Brüder hatten mittlerweile eine weitere interessante Schrift in ihrem Archiv gefunden, eine Beschreibung der "Wasserpest" des Arztes Alaric MacSeal.

*...die Patientin wies keinerlei Verletzung auf. Weder fanden wir ungewöhnliche Insektenbisse noch Hautreizungen, wie wir sie von den Blättern der Eibe oder der gemeinen Nessel kennen. Unsere Befragungen ergaben, dass die Patientin keine anderen Nahrungsmittel und Getränke zu sich nahm, als die, die auch ihre Ordensschwester verspeisten. Der Genuss verdorbener Nahrung ist daher wohl auszuschließen.*

*Die beobachtete Patientin litt nach Angaben ihrer Ordensschwester bereits drei Tage vor Ausbrechen der Krankheit unter leichter Übelkeit und beschwerte sich über starken Durst. Als sich Erbrechen und Magenkrämpfe einstellten, wurde die Patientin in die klostereigene Krankenstation überwiesen, wo sie zunächst verschiedene pflanzliche Mittel zur Linderung ihrer Beschwerden erhielt. Außerdem beteten die Nonnen um Genesung für ihre Ordensschwester, und die beste Heilerin des Klosters rief den Segen Vanas auf die Patientin herab. Als nach weiteren drei Tagen deutlich wurde, dass keines der Mittel anschlug, wandte sich die Äbtissin endlich an mich.*

*Als ich mit meinem Assistenten eintraf, war die Patientin bereits im Delirium und dem Tode nahe. Der Körper war aufgequollen, von innen her geschwollen. Die Patientin fieberte und klagte - kaum bei Bewusstsein - über brennenden Durst und höllisches Feuer in den Eingeweiden. Trotz starken Fiebers war die Schweißentwicklung gering, und der Körper der Patientin musste ununterbrochen gekühlt werden. Wie man mir sagte, hatte die Patientin in den letzten Tagen kaum und nur unregelmäßig Wasser lassen können und dann nur unter Schmerzen. Der Urin wies dabei jedesmal Blut auf.*

*Aderlässe und das Ansetzen von Egelblut blieben ohne Erfolg, wie auch der Einsatz üblicher schweiß- und harntreibender Mittel. Es gelang mir zwar, den Verlauf der Krankheit zu verlangsamen, doch da all mein Wissen angesichts dieser geheimnisvollen Krankheit versagte und auch keines der mir zur Verfügung stehenden Bücher einen Anhaltspunkt geben konnte, war es mir nicht möglich, das Leben der Patientin zu retten.*

*Es ist bedauerlich, dass eine genaue Befragung der Kranken nicht erfolgen konnte. Ich bin sicher, der Schlüssel zu dieser eigenartigen Krankheit oder Vergiftung liegt in irgendeiner Handlung der Kranken, von der wir nichts ahnen und von der wir wohl nie etwas erfahren werden. So bleibt mir nur zu hoffen, dass diese Krankheit, die ich hiermit Wasserpest nennen möchte, hier das erste und letzte Mal einen Menschen um sein Leben gebracht hat...*

Ja, die beschriebenen Symptome passten perfekt zum Zustand der Kinder. Also hatte schon damals (vor ca. 60 Jahren) eine Bewohnerin der Klosters mit dem "schwarzen Gift" Kontakt gehabt, genauso, wie das nun den Kindern beim Spielen mit der mit diesem Gift bestrichenen Hand passiert war. [Die Hand war einst Teil eines Standbilds zu Ehren YenLens gewesen und komplett mit dem Gift bestrichen gewesen – die Waelinger hatten die Statue zerschlagen und Stück für Stück ins Meer geworfen, bis auf die Hand, die sie einfach übersehen hatten.]

Ulwun erhielt von Erzabt Cleremond persönlich den Rat, in der königlichen Akademie zu Cambryg nach einem Rezept für ein Gegengift zu suchen, zusammen mit einem Empfehlungsschreiben, das ihnen erleichtern sollte, dort Einlass zu bekommen.

Ein weiter Weg! Hin und zurück würden die Freunde bestimmt drei Tage brauchen, wenn sie schnell ritten – und wenn ihnen keine Räuber oder Mauteintreiber das Leben schwer machten. Auf dem Luftweg ginge es freilich schneller – gedacht, getan. Ulwun und Pippin nahmen die Sturmrossdecken, die ihre Gefährten bei einem vergangenen Abenteuer [s. *C.5 Sturm über Mokattam*] erworben hatten, und flogen mit ihren Pferden nach Cambryg. Sie sparten dadurch enorm Zeit, Ulwun verletzte sich aber bei der Landung so schwer, dass sie in Cambryg statt der Bibliothek einen Arzt aufsuchen musste. Der Halbling musste allein losziehen und lernte schnell, dass es trotz seines Schreibens gar nicht so leicht war, die gewünschten Auskünfte zu bekommen – die Bibliothek von Cambryg war riesig, und ihre Benutzung durch strenge Regeln reglementiert. Geduld war angesagt, keine leichte Forderung, wenn man unter hohem Zeitdruck stand.

In Waeveloom untersuchten Flintstone und HaoDai noch einmal gründlich die Klippen und die Klosterruine nach weiteren Spuren, aber vergeblich. Tryggvar blieb an Angas Krankenlager und merkte als erster, dass sich der Zustand des Zwergs verschlimmerte. Anga litt nun auch unter der "Wasserpest"! [Der Zwerg hatte die Frauenstatue flüchtig berührt und sich dabei mit dem schwarzen Kontaktgift kontaminiert.] Hoffentlich fand sich bald ein Gegenmittel!

Pippin hatte in Cambryg Hilfe bei seinen Freunden, Grainne und Ronald MacBeorn, gesucht – und in Form von Alchemilla gefunden! Die alte Weggefährtin war aus Waeland auf eigene Faust nach Süden gezogen und war ebenfalls zum Studieren hierhergekommen.

Dank ihrer Hilfe gelang es den beiden, in einem dünnen Büchlein auf die Geschichte einer gewissen Arellana aus Tura zu stoßen, die Giftmischerin, Schwarze Hexe und Hohepriesterin einer Seuchengöttin namens Janla gewesen sein sollte. Ein scharidischer Heilkundiger aus Nedschef, Jaffar el-Apharm hatte ein Gegengift gegen ihr berüchtigtstes Gift, den "Schwarzen Speichel" gefunden, den "Roten Samawi".

Mit diesem Hinweis fanden sie schnell ein Rezept. Die Zutaten waren – bis auf die Granatäpfel, die man aber laut Ulwun auch in der Erzabtei Prioressen bekommen konnte – schnell besorgt, und Alchemilla und Pippin flogen mit ihren Sturmrossen nach Waeveloom. Ulwun wollte keinen zweiten Sturz riskieren und ritt hinterher.

Das Gegenmittel wurde zubereitet, die Kinder und Anga wurden wieder gesund, und aus dem Dorfe lange schallt' es noch, Salamander – äh, unsere Helden, sie leben hoch!

Gilward MacTilion verfasste einen Bericht über die Rettung der Kinder und unterstrich den mutigen und klugen Einsatz der Gefährten – schon wieder hatten Flintstones Mannen der

albischen Krone einen wertvollen Dienst geleistet! Auch der Flottenwart Eorcan MacTilion bekam eine Abschrift dieser Empfehlung.

Das frohe Lachen der Eltern und ihrer Kinder war den glücklichen Freunden Lohn genug, und beschwingt ritten die "lonesome riders" nach Beornansburgh, der sinkenden Abendsonne entgegen, um auch dort wieder Gutes zu tun.