

A.42 Der Stab der Drei Jahreszeiten

Jürgen E. Franke, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF 2008

Copyright © 2006 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2008 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Winterpause in Turonsburgh

Die Abenteurer kehrten aus dem Pengannion-Massiv zurück nach Alba. An den Toren von Turonsburgh wurden die erstaunten Abenteurer sehr höflich um eine kurze Erfrischungspause im trockenen Warteraum des Wachturms gebeten. Wenig später geleitete sie ein Bote des Sonnenordens zur Burg; offenbar war er voller ehrfürchtiger Bewunderung für die „Gesegneten Xans“.

In Begleitung des verlegenen Mechtholds und der schweigsamen Katrin Schneekette begrüßte sie der Burgherr vor versammelter Mannschaft und bedankte sich für ihren selbstlosen Einsatz gegen die finsternen Mächte, im Namen der albischen Kirche und der albischen Krone. Gern wüsste er mehr über die Details, aber zunächst einmal wollte er seinen tief empfundenen Dank für die Beseitigung der Bösewichte aus Nulbston sowie die Bedrohung durch einen Schicksalskristall ausdrücken – sie alle hätten ein Wunder erlebt, nicht zuletzt auch ein Zeichen der aufrichtigen Reue Bruder Mechtholds, nämlich einen gemeinsamen Traum, den ihnen Xan selbst – leicht überbelichtet – geschickt hatte: Bilder von harten Kämpfen gegen riesige Ratten, geflügelte Blaumiese, untote Krieger, Todlose – und ein weltenverschlingendes todbringendes Tor zu fürchterlichen Pestdämonen, das die Gesegneten in ihrer Weisheit nicht geöffnet hatten. Lediglich im Abspann gab es zwei rätselhafte Szenen – zum einen bedankte sich im Off ein kanthanischer Sprecher für die Unterstützung durch die westlichen Kollegen, und zum anderen schien Xan „an der Kamera“ überrascht, dass die Helden nach vollbrachter Tat nicht zu Tode stürzten, sondern schlangengleicher weißer Nebel, der mit einem Schlangenkopf den Zuschauern zublinzelte, plötzlich die stürzenden bewusstlosen Helden umhüllte und ihren Sturz abbremste.

Wie auch immer, die Freunde waren natürlich die Ehrengäste des Ordens und mussten von ihren Erlebnissen berichten. Sirena umgab nun eine Dweomer-Aura, und Zargos eine göttliche Fruchtbarkeits-Aura! Beide wurden befragt, ob sich nicht einer ihrer Gefährten eignen würde, sich offen zu Xan zu bekennen? Sie schlugen Flusswind vor, und der aus seiner Heimat vertriebene Krieger konvertierte tatsächlich zum Xan-Glauben. Seine Hoffnung, dass dadurch seine Gebete um mehr Stärke erhört würde, erfüllte sich freilich nicht. So schnell bewirken die Götter keine Wunder, das wäre ja noch schöner!

Im Auftrag Nathirs

Im Frühjahr des Jahres 2404 nL begaben sich alle Freunde (Borthor-Bartl, Flusswind, GreiffInn, Kerloas, Versaria, Zargos) mit Sirena nach Corrinis. Die Heilerin hatte Nathir für ihre wundersame Rettung bei der Vernichtung des Schicksalskristalls eine Queste versprochen; vielleicht konnte ihr Searinnui, die Chefin der Nathirdienerinnen, einen Tipp geben?

Searinnui war tatsächlich nicht unwissend; sie nahm Sirena – und nach etwas Zögern auch Zargos – zur Seite. Sie gratulierte den beiden (und ihren Gefährten) für ihre Dienste, die sie für das Wohl Albas geleistet hatten. Respekt! Schön, dass Zargos nun *Fliegen* konnte. Die verstorbene Schwester hätte ihr Versprechen sowieso nicht mehr erfüllen können.

Searinniu hatte tatsächlich einen Wunsch. Sie hatte sich schon immer gewünscht, dass die Heilerinnen von Corrinis eine der – ok, schon etwas in Vergessenheit geratenen - albischen Reliquien ihr eigen nennen würden, um damit segensreiche Werke zu vollbringen. Wenn Sirena und Zargos sich also tatsächlich auf die Suche begeben würden, wäre das natürlich wunderbar! Es handelte sich um den *Stab der 3 Jahreszeiten* des heiligen Esbern. Gern würde sie den beiden und ihren Freunden mehr darüber erzählen. *„Zuvor aber noch ein wichtiger Hinweis: Diskretion! Ich kann den Eindruck nicht verscheuchen, als ob sich der ein oder andere eurer Gefährten als Superheld fühlen würde, den nichts mehr schrecken könnte. Dieser gefährlichen Selbstüberschätzung solltet ihr besser nicht anheimfallen, wenn ihr eure Mission im Namen Nathirs erfolgreich ausführen wollt! Diskretion!! Wenn selbst mein Rat nichts fruchtet, dann weiß ich auch nicht weiter.“*

Die Geschichte von Arkendale

In den ersten Jahrhunderten nach dem Ende des Kriegs der Magier waren die Wälder Albas ein gefährlicher Ort, in dem zahlreiche Ungeheuer ihr Unwesen trieben. Besonders betroffen waren die Randgebiete des Broceliande, dessen eigene uralte Magie durch die während des Krieges freigesetzten arkanen Energien verdorben worden war. Die neuen albischen Herren des Landes machten sich daran, das Land mit Schwert und göttlicher Hilfe von dem Unheil der Vergangenheit zu säubern. Einer der größten Streiter gegen die finsternen Kreaturen war der heilige Esbern, dessen zahlreiche Wunder noch heute Stoff von Legenden sind. Eine seiner Wirkungsstätten war der Larne-Forst, ca. 150 km westlich von Estragel gelegen, der Broceliande von den Melgar-Bergen trennt. Dort errichtete Esbern in einem tief eingeschnittenen Tal einen Tempel der Dheis Albi, und von dort aus führte er zwei Jahre lang zusammen mit einer Reihe standhafter Priester den Kampf gegen Oger, Hexen, Schreckenswürmer und andere Ungeheuer. Dabei schwang der Heilige den *Stab der Drei Jahreszeiten*, einen beinahe mannshohen Haselnusszweig, den er in im Larne-Forst gebrochen hatte und der durch den Segen der Götter stets gleichzeitig Blüten, Sommerlaub und Haselnüsse trägt. Nachdem die Gegend sicher genug für menschliche Siedler war, zog Esbern weiter, hinterließ dem Tempel aber den Stab als Reliquie.

Um den Tempel herum entstanden das Kloster von **Arkendale** und die Siedlung gleichen Namens, in der tüchtige Handwerker und Krämer für die Bedürfnisse der umliegenden Wald- und Bergbauernhöfe und der wachsenden Zahl von Pilgern sorgten.

Jahrhunderte später erwuchs in den Tiefen des Waldes, wo sich nur die mutigsten Waldläufer hinwagten, eine neue Gefahr. **Orric MacCorin**, der Hexenmeister vom Larne-Forst, schwor einen Zirkel von Hexern und Hexen auf den Dienst an Samiel, den Grünen Jäger, ein und sammelte insgeheim eine Horde finsterner Kreaturen um sich. Sein erstes Ziel war das Kloster von Arkendale und der *Stab der Drei Jahreszeiten*, dessen Macht er fürchtete. Einige Zeit vor dem Angriff sandten die albischen Götter jedoch dem damaligen **Abt Leandir** von Arkendale (etwa um 2100 nL) im Traum eine Warnung, aus der er die Aufforderung herauslas, die Reliquie eine Zeit lang der Öffentlichkeit zu entziehen und sie in Sicherheit zu bringen. Er verbarg den Stab im Schoß der Erde tief unter dem Kloster, ließ ihn magisch sichern und richtete dort gleichzeitig seinen Schlafraum ein, da in seinem Traum die Gefahr vor allem nachts drohte.

Der Abt hatte mit Dieben, Zauberei oder dämonischen Helfern gerechnet, nicht jedoch mit dem massiven Angriff, den die finsternen Horden des Hexenmeisters gegen die Siedlung Arkendale führten. Die wenigen Verteidiger der Siedlung und des Klosters wurden überrannt, und Leandir konnte gerade noch in die Tiefe flüchten, während die letzten Getreuen seinen Rückzug deckten. In seiner Not erzeugte er mit letzter Kraft ein magisches Erdbeben, das durch die Gnade der Götter verstärkt wurde und gewaltige Geröll- und Erdmassen von den das Tal umgebenden Hängen niedergehen ließ. Die alles vernichtende Lawine begrub Kloster und Dorf und die angreifende finstere Horde unter einer mehrere Meter hohen Schicht aus Felsen und Erde. Ob Abt Leandir und der Stab im letzten Moment von den Göttern gerettet wurden und was aus dem Hexenmeister Orric wurde, ist nicht überliefert. Sicher ist nur, dass die dunkle Macht im Larne-Forst auf lange Zeit eingedämmt war.

Searinniu fügte hinzu: *„Einige Jahrzehnte später gründeten Siedler aus dem Clan Nahar ein neues Dorf, das sie in Erinnerung an das verschüttete Kloster ebenfalls Arkendale nannten. Soviel ich weiß, lebten die Einwohner seither friedlich und zufrieden, und ihre Ruhe wurde nur gelegentlich von Glücksrittern und anderen zweifelhaften Gestalten gestört, die nach den begrabenen Schätzen des Klosters und des alten Dorfes suchten - lange Zeit vergeblich. Kein Wunder, bei Nathir!*

Aber jetzt kommt es. Vor etwa vierzig Jahren heuerte eine Gruppe von Abenteurern in den Höfen der Umgebung eine große Schar von Handlangern an, um systematisch den von Esbern gegründeten Tempel auszugraben. Nach meinen Informationen stießen sie dabei auf eine steinerne Falltür, unter der eine Treppe nach unten führte. Diese Abenteurer benachrichtigten den Syre von Arkendale von ihrem Fund und stiegen am nächsten Tag in die Tiefe. Sie wurden nie wieder gesehen.

In der Folge suchten eine Reihe unheimlicher Ereignisse die Siedlung heim. Menschen und Vieh verschwanden spurlos, des Nachts schlichen merkwürdige Geschöpfe um die Häuser des Dorfes, das Getreide verfaulte auf den Feldern, und zwei Frauen gebaren missgebildete Kinder, die zum Glück nicht lebensfähig waren. Alle Versuche, der Übeltäter und Ungeheuer habhaft zu werden, scheiterten. Mehrere Dorfbewohner flohen aus der Gegend, und es kehrte erst wieder Ruhe ein, als ein hochrangiger Priester der Kirgh die Fläche über dem verschütteten Kloster weihte und die Falltür versiegeln und mit mächtiger Magie sichern ließ.

Das Dorf hat sich von diesen Ereignissen nicht wieder erholt und hat immer noch einen schlechten Ruf, der Neusiedler abschreckt. Die Einwohner sind dafür bekannt, dass sie Fremden gegenüber schroff und unfreundlich auftreten und abgesehen von regelmäßig wiederkehrenden fahrenden Händlern am liebsten keine Besucher sehen möchten - eigentlich kein Wunder nach den Vorfällen vor vierzig Jahren!

Nun ja, und nun kennt ihr also meinen Wunsch. Geht nach Arkendale und habt dort Erfolg, wo die anderen Abenteurer bisher versagt haben! Bringt mir den Stab Esberns und seid gelobt im Namen Nathirs!“

Die Freunde machten sich auf den Weg nach dem einsam gelegenen Arkendale und erreichten das kleine Bergdorf am 12. Tag des Luchsmonds. Unterwegs verzichteten sie auf jede Möglichkeit, sich über die Hintergründe ihres Auftrag oder über Neuigkeiten ihrer Umgebung zu informieren. Ihr einziges Interesse galt der Frage, wie sich das Bier in der letzten Kneipe mit dem Bier in der jetzigen Kneipe vergleichen ließ, wieviele Schnäpse man heute wohl vertragen würde, ohne vollkommen den Verstand zu verlieren, und wer am lautesten über den schlechtesten Witz lachen würde. Warum sollten sie auch irgendwelche Recherchen anstellen? Sie hatten schließlich Dämonen und Ungeheuer aller Art vernichtet und die Welt mehrfach gerettet und strotzten vor magischen Utensilien und Waffen aller Art, die sie allesamt fast perfekt beherrschten. Wer auch immer sich Superhelden wie ihnen in den Weg stellen würde, der könnte auch gleich Selbstmord begehen!

Ein Abend in Arkendale

Die meisten Gefährten machten sich gleich auf den gewohnten Weg ins Wirtshaus; nur Versaria und Flusswind machten erst einen Abstecher in den kleinen Schrein der Dheis Albi. Die beiden lernten die alte Priesterin Ellamae kennen, die aus dieser Gegend stammte und vor zwanzig Jahren in ihre Heimat zurückgekehrt war, um hier ihren Lebensabend zu verbringen. Die hochbetagte Frau reagierte (ebenso wie Versaria) mit Befremden auf das unverschämte Benehmen ihres Besuchers, denn Flusswind herrschte sie einfach mit den Worten an: „*Na, was wird denn hier so geboten?*“ Sie gab ihm kühl zur Antwort, dass er nach der langen Reise erstmal einen großen Schluck Wasser trinken sollte, um sich zu stärken und wieder zu etwas Verstand zu kommen. Verlegen zog Versaria ihren Freund fort, der eins der vielen Bierchen vom Vorabend offenbar nicht gut vertragen hatte und sich ernsthaft überlegte, mit der Priesterin einen sinnlosen Streit vom Zaun zu brechen. Für Ellamae war die Sache damit klar:

die Neuen waren mal wieder Schatzsucher, die entweder unverrichteter Dinge abziehen oder vorher noch von den Dorfbewohnern verprügelt würden.

Das Dorf

Arkendale liegt in den nördlichen Ausläufern der Melgar-Berge am Ausgang eines engen Tals mit bewaldeten Hängen. Etwa 2 km oberhalb der Siedlung verschwindet der Murrelbach, ein wasserreicher Gebirgsbach, unter der Erde und tritt etwa 500m unterhalb des Dorfes aus einem Steilhang wieder zu Tage. Weitere 2 km weiter weitet sich das Tal zu einer sanften Hügellandschaft, die von den Bäumen des Larne-Forstes bedeckt ist. Der Bach verlief ursprünglich oberirdisch, wurde aber durch das von Abt Leandir beschworene Erdbeben in sein neues Bett unter der Erde gezwungen. Der Dorfbrunnen bezieht sein Wasser aus dem 15m tiefer verlaufenden unterirdischen Wasserlauf. Mehrere Häuser des Dorfes sind nur noch Ruinen mit eingestürzten Dächern; sie gehörten Familien, die vor vierzig Jahren aus Arkendale flohen und nie wieder zurückkehrten.

Zum Dorf gehören eine Reihe von Aussiedlerhöfen, die über das Tal oberhalb und unterhalb Arkendales bis zum Larneforst hin verstreut liegen, sowie eine Reihe von Köhler- und Waldarbeiterfamilien, deren Hütten in den Randgebieten des Waldes stehen. Auch der Friedhof liegt abseits etwa 500m westlich der Siedlung. Während des Sommers leben einige Angehörige der Bauernfamilien mit ihren Rindern auf Almen, die sich weiter oben in den Melgarbergen befinden. Dorthin treiben auch die Schäfer während der schönen Jahreszeit ihre Tiere.

Im Wirtshaus *Zum Doppelten Widder* wurden die neuen Gäste freundlich willkommen geheißen. Für Reisende gab es mehrere Gästezimmer im Obergeschoss und Stallungen für ihre Tiere, aber die Freunde nahmen lieber ein billiges Quartier über dem Stall. Das Wirtshaus gehörte Wilmor MacNahar, der es mit seiner Frau Edra, seinem Vetter Cedrik und seinen fünf Kindern führte. Er hatte zwei Töchter, Delinda und Romilda (16 und 19 Jahre alt), die im Wirtshaus arbeiteten, und drei Söhne. Der Älteste, Mylor (20 Jahre), der später einmal das Wirtshaus übernehmen sollte, arbeitete seit einem Jahr in der Kneipe eines Verwandten in Estragel, um neue Erfahrungen zu sammeln. Der mittlere Sohn Orlon (15 Jahre) träumte von einer Karriere als Schreiber oder gar Priester. Der jüngste Sohn, der 13jährige Kersey, kümmerte sich um die Pferde von Gästen und haderte mit seinem Schicksal, später als Knecht seines ältesten Bruders arbeiten zu müssen.

Aber wen interessierten schon solche Details? Viel interessanter war doch das Gelände der Grabungsstätte, unter dem vermutlich das von Esbern begründete Kloster begraben war, und das von den Dorfbewohnern mit einer 2m hohen Holzpalisade umzäunt worden war, in erster Linie, um Kinder und Vieh von diesem ihrer Ansicht nach verfluchten Ort fernzuhalten. Die Arkendaler sahen es gar nicht gern, wenn Fremde hier herumschnüffelten! GreiffInn und Kerloas schauten sich einmal jenseits des Zauns um. Sie erkannten deutliche Gruben, in denen zum Teil Wasser stand, und durch den damaligen Aushub entstandene kleine Hügel, die heute aber mit Unkraut und Buschwerk überwachsen waren.

Beim Abendessen im Doppelten Widder gesellten sich die freundlichen Krämerleute Eswen und Morley zu den Gefährten. Das Ehepaar hätte sich gern ausführlicher mit den Neuankömmlingen unterhalten, aber außer über Bier oder über irgendwelche unverständlichen Insider-Scherze konnten diese albernen Fremden offenkundig nicht reden. Die meisten jedenfalls!

Wenigstens der gut aussehende Krieger (Flusswind) war kein so hoffnungsloser Fall; er schien die Reize der hübschen Eswen sehr wohl wahrzunehmen und war offenbar einem kleinen Flirt nicht abgeneigt; die Krämerin kümmerte es offenkundig nicht, dass ihr Mann in der Nähe war, und was sollte ihm auch schon passieren?

Morley hatte mittlerweile herausgefunden, dass bei den Fremden gleich zwei Barden dabei waren, und da er selbst auch „ein wenig Übung mit dem Dudelsack“ hatte, beschlossen die

Drei, zur Aufmunterung der sonstigen Dörfler, die schweigend und irgendwie bedrückt in der Wirtsstube herumhockten, gemeinsam muntere Melodien zu spielen. Borthor-Bartl, dem das leckere Arkendaler Bier besonders mundete, kam auf den übermütigen Einfall, mit etwas Magie nachzuhelfen, um endlich Schwung in dieses verstockte Publikum zu bringen. Sein *Lied der Tanzlust* gelang ihm so außerordentlich gut [20], dass sich wirklich niemand diesem Tanz verweigern konnte, nicht einmal Versaria oder Morley.

Glücklich über diesen sensationellen Erfolg brach der Halbling kichernd sein Spiel ab und bekam sofort Ärger mit Osmond, dem Schlächter des Orts, der es überhaupt nicht witzig fand, wenn irgend so ein Zauberdepp seine Beine so verhexte, dass er gegen seinen Willen herumzappeln musste. Diese Angeber aus der Stadt machten sich lustig über die einfache Landbevölkerung und verdienten eine kräftige Abreibung – mal sehen, ob ihnen das Lachen nicht schnell vergehen würde, wenn sie erstmal seine Fäuste geschmeckt hätten! Kerloas ging dazwischen, um seinem Freund zu helfen, und schon begann eine Rauferei, die bestimmt eine heftige Schlägerei geworden wäre, hätte Versaria nun nicht auch zur Magie gegriffen und das *Lied der Fesselung* intoniert.

Das war weit weg von jeder behutsamen Ermittlung – die Mitglieder des Larnezirkels waren gewarnt. Unter den arroganten Schatzsuchern waren zwei Barden, die sich einbildeten, mit ihren Zauberliedern alle „nach ihrer Pfeife tanzen“ zu lassen. Ihre magischen Instrumente waren nicht unzerstörbar! Man würde sehen.

Kaum hatte Versaria ihr Lied beendet, ging die Streiterei wieder los – und jetzt stimmten Borthor-Bartl und Versaria schnell einen *frohlockenden Gesang* an, um für eine positive Stimmung zu sorgen. Den Zuhörern reichte es jetzt [und dem Spielleiter auch], sie zahlten ihre Zeche und gingen nach Hause oder in das Schlafquartier der Wirtschaft über dem Schafstall. Nach diesem beunruhigenden Abend schien es den Wirtsleuten das Beste, wenn diese überheblichen Gäste am nächsten Morgen weiterziehen würden!

Ein ruhiger Tag in Arkendale

Am frühen Morgen besuchte Eswen die Wirtsleute und entschuldigte sich für Morley, der es sehr bedauerte, dass er gestern einfach mit den beiden fremden Barden musiziert hatte, die offenkundig über Hexenkünste verfügten, mit denen sie Zwang über ihre Zuhörer ausübten. So etwas wäre ihrem Mann noch nie in den Sinn gekommen! Diese Städter würden immer unverschämter werden, und hier draußen auf dem Land müsste man sich diese Frechheiten auch noch gefallen lassen, nicht wahr? Nun ja, sie wäre sich sicher, dass es viele freuen würde, wenn diese Spinner möglichst bald wieder aus Arkendale verschwinden würden, und wenn er dazu einen Beitrag leisten könnte, dann wäre der bestimmt im ganzen Ort sehr willkommen!

Zum spürbaren Bedauern des Wirts hatten die Freunde nach dem Aufstehen, jetzt deutlich nüchterner als am Vortag, nicht vor, Arkendale wieder zu verlassen. Sie wollten sich heute einfach mal die Gegend hier anschauen. Und das taten sie auch.

Ihr erster Weg führte die Gefährten ins Festungshaus der Syress Lilid NiNahar von Arkendale, das auf einem niedrigen Hügel lag, der mit dem Aushub des Trockengrabens aufgetürmt worden war. Auf der Innenseite des Grabens verlief ein 2,50m hoher Palisadenzaun aus zugespitzten Baumstammstücken. Über den Graben führte eine einfache Holzbrücke, die bei Gefahr mit einigen gezielten Axthieben an den Stützen zum Einsturz gebracht werden konnte.

Die Freunde behaupteten, dass sie nach Arkendale gekommen waren, um sich hier nach einem neuen Wohnsitz umzuschauen; sie hätten ein wenig gespart und würden jetzt gern ein nettes Häuschen in landschaftlich reizvoller Lage errichten, um von ihrem Ersparten zu leben und ihren künstlerischen Hobbies nachzugehen. Die Syress erkundigte sich kühl nach den

Kenntnissen und Erfahrungen ihrer Gäste, denn schließlich müssten Neusiedler auch einen sinnvollen Beitrag für ihre neue Gemeinde leisten, nicht wahr? Falls Borthor-Bartl ein Koch wäre, nun ja, so einen könnten sie vielleicht wirklich brauchen.

Die Gefährten waren auf diese Frage völlig unvorbereitet und erzählten der Syress solange Unsinn, bis auch die dümmste Hexe merken musste, dass die „Neuen“ nichts anderes waren als Schnüffler, die nur einen Vorwand suchten, ihre Nasen überall hinzustecken. Die Syress beendete deshalb ihre Audienz rasch, auch weil sie spürte, dass das Vorhaben des Lairds der MacNahar, ausgerechnet für dieses einsame Bergdorf neue Siedler zu gewinnen, schon sehr merkwürdig war, wenn man nichts von den weitreichenden Verzweigungen des Larnezirkels wusste. Sie warnte ihre Besucher abschließend vor einem Herumschnüffeln in den Ruinen: *„Man lässt das Alte am besten in Ruhe! Für Arkendale ist es optimal, wenn man hier ungestört seinem Tagwerk nachgehen und schrittweise Erfolge bei Ackerbau, Forstwirtschaft und Viehzucht verbuchen kann!“*

Die Freunde verbrachten – in der Maske interessierter Neusiedler – den ganzen Tag im Ort und versuchten sich (meistens vergeblich) mit der weitgehend verstockten Bevölkerung zu unterhalten. Ihr Auftritt am Abend vorher hatte freilich auch nichts für ihre Beliebtheit getan, im Gegenteil. Und das waren die Ergebnisse ihrer Ermittlungen:

- Alle Gebäude waren jünger als 40 Jahre.
- Die meisten Bewohner waren hier erst seit wenigen Jahren oder Jahrzehnten.
- Borthor-Bartl und GreiffInn inspizierten die Ruinen gegenüber den Zimmerleuten Melva und Jorwen und kamen mit ihnen ins Gespräch. Die beiden wünschten sich den Ausbau Arkendales als Handelsposten für eine neue Straße über die Melgarberge nach Chryseia, aber leider zögerte der Laird mit diesem Vorhaben. Als Neusiedler kamen meistens nur Clansleute der MacNahars nach Arkendale.
- Flusswind hatte schon am ersten Abend vom Wirt die Adresse eines Waldarbeiters erfahren, der seit über 40 Jahren in der Gegend wohnte. Er besuchte ihn zusammen mit ein paar Gefährten; der Weg zu dem Hof des Waldarbeiters führte ihn am Friedhof vorbei, in dem ein frisches Grab zu erkennen war, und am Berghang entlang, über eine Lichtung, an der die Hütte eines Imkers stand. Beim alten Ledwin MacNahar bissen die Freunde aber auf Hartholz – er gab diesen arroganten Fremden doch keine Auskunft über die Vergangenheit seines Heimatorts! Sie sollten bloß wieder verschwinden, diese frechen Spaßvögel aus der Stadt!
- Flusswind besuchte allein den Krämerladen von Eswen und Morley, in dem man verschiedene Produkte der örtlichen Handwerker und Künstler kaufen konnte, u.a. auch Lederwaren von Osmond, dem Gerber. Beim Betreten des Ladens bemerkte Flusswind, dass dieser Osmond dem Krämerpaar offenkundig auch beim Verkaufen von irgendwelchen Amuletten oder Talismanen half, seltsam, nicht wahr? Eswen bat ihren „lieben Kunden“, sich ein wenig im Laden umzuschauen, und verabschiedete sich sowohl von Osmond als auch von ihrem Mann, den sie nach hinten in die Stube schickte, um nach dem Herd zu sehen. Unter vier Augen gestand sie Flusswind, dass sie – ohne Genehmigung der Syress, die von solchen Sachen nichts hielt – zusammen mit Osmond ein kleines Nebengeschäft betreiben würde, den Verkauf von Talismanen gegen Geister, die Osmond von einer günstigen Quelle in Estragel beziehen würde. Sie würde sich auf Flusswind verlassen, dieses Geheimnis für sich zu behalten, und sie hätte noch eine Bitte.

Ihr wäre schon klar, dass er und seine Freunde hierher gekommen wären, um (mal wieder) nach den „verborgenen Schätzen von Arkendale“ zu suchen, aber was immer sie auch unternähmen, er müsste ihr versprechen, ihren abenteuerlustigen Ehemann auf jeden Fall aus dieser Sache herauszuhalten. Flusswind versprach es und wurde mit innigen Küssen belohnt.

- Sirena und Kerloas besuchten die alte Vana-Priesterin Ellamae, die die dweomere Aura der Heilerin bemerkte und deshalb redseliger als sonst war. Sie vertraute Sirena an, dass Arkendale unter einer „dunklen Bedrohung“ stand, und erzählte von der nackten Leiche einer gefolterten und verstümmelten unbekanntem Frau, die man vor 5 Tagen im Morgengrauen auf der Lichtung in der Nähe der Hütte des Imkers gefunden hatte. Sie hatte die Leiche im Friedhof bestattet. Ellamae glaubte, dass in den Wäldern Diener der Finsternis umgingen, die sich aber noch nicht nach Arkendale selbst gewagt hatten; die Leiche war wohl das bedauernswerte Opfer ihrer scheußlichen Rituale geworden. Ellamae berichtete auch von merkwürdigen Todesfällen bei Vieh und Schafen im Tal des Murmelbachs, die es im letzten Herbst gegeben hatte; die Tiere waren jämmerlich verendet, wenn sie nicht notgeschlachtet wurden, und selbst dann verfaulte ihr Fleisch und war vollkommen ungenießbar. Trotz ihrer inständigen Gebete zu Vana fand sie keine Hilfe.
- Andere Freunde besuchten ebenfalls den Krämerladen, bekamen aber keinen Kuss von Eswen, denn jetzt war Morley im Laden. Als er Borthor-Bartl sah, nahm er „seinen lieben Kollegen“ zur Seite und bat ihn, künftig in Arkendale seine Bardenkunst nicht zu missbrauchen, um die Landbevölkerung nicht zu verängstigen. Der freundliche Morley gab unumwunden zu, dass er selbst in jüngeren Jahren ebenfalls Abenteurer gewesen war, immer unterwegs, um das Böse zu bekämpfen und ein paar Goldstücke für die eigene Zukunft zu sichern. Aus Liebe zu Eswen wäre damit aber nun, heiliges Ehrenwort, seit ihrer Ankunft in Arkendale Schluss, was freilich nicht heißen würde, dass er nicht furchtbar neugierig wäre, was andere so erleben würden, nicht wahr? Borthor-Bartl vertraute dem Kollegen und verriet ihm, dass er mit seinen Freunden auf einer Queste wäre, um das Böse aus Arkendale zu vertreiben. Offenbar wollte hier niemand über die vergangenen Ereignisse sprechen, und dieses Trauma wollten sie ein für alle Mal beseitigen!

Morley war alarmiert. Dieser dämliche Halbling verschwieg ihm zwar seinen Auftraggeber und das konkrete Ziel, aber offenkundig waren diese Fremden mehr als die üblichen neugierigen Schatzsucher. Sie mussten dringend Gegenmaßnahmen ergreifen!

- Zusammen untersuchten die Gefährten die Lichtung, an der die geheimnisvolle Frauenleiche gefunden worden war. Sie fanden keine neuen Spuren, aber als Sirena den alten Zeidler befragte, der in der Nähe seine Hütte hatte, leugnete dieser sofort so nachdrücklich, auch nur das Geringste gesehen, gehört oder gewusst zu haben, dass er besonders verdächtig wirkte. Interessant! Momentan gaben sich die Freunde mit dieser Beteuerung zufrieden.
- Zusammen spazierten die Freunde ins Tal des Murmelbachs, der unterhalb von Arkendale an einem steilen Hang ins Freie trat. Die Gefährten vermuteten hier einen geheimen Zugang in eine finstere Kultstätte und suchten einen halben Tag lang vergeblich nach dem verborgenen Eingang.

- Nach dem Abendessen im Wirtshaus, das diesmal ruhig und unauffällig verlief, warteten die Freunde ab, bis es Mitternacht war und alle Leute im Dorf schliefen. Dann schlichen sie zum Dorfbrunnen und ließen GreiffInn in den 15m tiefen Schacht hinunter. Er mündete in der Decke einer Felsenhöhle, die vollständig von einem schnell strömenden Bach durchflossen wurde. An einer Seite der Höhle war ein weiterer Ab- oder Zufluss zu erkennen, aber GreiffInn entschied richtig, dass es hier nur für Lebensmüde eine Chance gab, ihr Ziel zu erreichen. Die Freunde legten sich also in ihrem Quartier über dem Stall schlafen und verbrachten eine ungestörte Nacht.

Der Larnezirkel beriet sich in dieser Nacht. Vielleicht würden die Schnüffler, die offenkundig keine Ahnung hatten, wie man in die verborgene Kultstätte kam, doch einfach wieder abziehen? Wenn sie tatsächlich im Auftrag eines Unbekannten handelten, dann würde ihr unerklärliches Verschwinden vielleicht zu weiteren Nachforschungen führen, und mit der angenehmen Ruhe in Arkendale wäre es dann vorbei. Wenn der Larnezirkel etwas unternehmen sollte, dann müsste es wie ein Unfall aussehen. Zunächst sollten die Mitglieder deshalb die Schnüffler beobachten; außerdem wurden sämtliche Wachen verstärkt.

Ein unruhiger Tag in Arkendale

Die Freunde sahen sich am folgenden Vormittag am Oberlauf des Murrelbachs um. Vielleicht war ja dort der geheime Zugang in die unterirdischen Gewölbe, wo der Bach in die Tiefe stürzte? Nein, war er nicht.

Brymer und Kilburn besuchten am Morgen die Syress und befahlen ihr, den Fremden keinesfalls eine weitere Besprechung zu gewähren; Myrwaine fürchtete, dass sich die törichte Hexe sonst noch verplappern könnte und mehr über den Larnezirkel ausplaudern würde, als ihr recht sein konnte.

Als die Gefährten wieder in den Ort zurückkehrten, sahen sie den Bäcker Brymer und seinen Sohn Kilburn, die gerade vom Festungshaus Richtung Bäckerei liefen. Na, wenn schon! Sie gingen zurück ins Wirtshaus, um ihre nächsten Schritte zu besprechen – bis auf Flusswind. Da der Krieger sowieso die Idee hatte, sich bei der Syress als Söldner anstellen zu lassen, eilte er zum Festungshaus. Dort wiesen ihn die Wachen ab; die Syress wäre „unpässlich“ und heute für niemanden zu sprechen. Flusswind ging darauf zur Bäckerei, erstand ein lecker duftendes Brot und fragte Brymer, was er denn mit der Syress besprochen hätte. Achselzuckend meinte der Bäcker, dass er nicht wüsste, warum den Fremden das etwas angehe, aber es wäre auch so egal, weil er die Syress sowieso nicht getroffen hätte, weil es ihr offenbar nicht besonders gut ginge.

Dies war eine glatte Lüge, die bei einer Überprüfung leicht aufgefliegen wäre. Sie wurde aber nicht überprüft.

Was tun? Den Freunden wurde klar, dass sie sich bisher einfach zu wenig für die Bewohner des Orts interessiert hatten. Dank ihrer magischen Ohrringe der Zwiesprache hatten sie doch das beste Mittel, um sich in Arkendale zu verteilen und praktisch gleichzeitig zu ermitteln! Und los ging's!

- Kerloas entdeckte, dass der Dorfschmied als Gesellen einen Zwerg hatte, und wechselte ein paar freundliche Worte mit ihm.
- Versaria brachte den Töpfer Cowan MacNahar auf die Idee, Okarina-Tonflöten zu fertigen, die er beim Krämer an fremde Besucher verkaufen könnte.
- Borthor-Bartl unterhielt sich mit dem Jäger Garalt MacNahar, der für das Füttern und die Pflege des Jagdhunderudels der Syress zuständig war, über seinen Plan, eine Hundezucht von „Arkendalern“ zu beginnen. Garalt hielt das freilich für eine völlig absurde Idee,

merkte aber, dass der Halbling tatsächlich viel von Hunden verstand, und geriet mit ihm ins Fachsimpeln. Der Jäger vertraute Borthor-Bartl an, dass er sich wunderte, dass seine Herrin seit nunmehr anderthalb Trideaden und trotz idealen Wetters nicht auf die Jagd gegangen war, obwohl dies doch ihre allerliebste Freizeitbeschäftigung wäre. Und so viel könnte die Syress einfach nicht zu tun haben, um auf dieses Vergnügen zu verzichten! Der Barde horchte auf. Das klang nach einer heißen Spur! Wusste Garalt noch von anderen Begebenheiten im Zusammenhang mit der Syress? Tatsächlich! Bei seinen Nachbarn, den Zimmerleuten Melva und Jorwen, wohnte seit anderthalb Trideaden unfreiwillig Jorwens Schwester Emrys, die bis dahin eine zuverlässige Leibdienerin der Syress gewesen war. Die Herrin hatte sie völlig überraschend entlassen, weil sie sich an dem besten Uisge der Herrin vergriffen und allein einen halben Krug geleert hatte!

Borthor-Bartl verständigte seine Freunde, und gemeinsam besuchten sie die verwunderte Ex-Dienerin, die mit rotgeheulten Augen sofort ihr Vergehen zugab, aber auch beteuerte, dass sie sich einfach an gar nichts erinnern könnte, außer dass die Syress und der Söldnerführer Dhugal am frühen Morgen in ihre Kammer gekommen und sie dort betrunken neben dem leeren Krug gefunden hätten.

Die Gefährten tippten messerscharf auf „Opfer eines Vergessenszaubers“ und überredeten Emrys, sie in den Schrein der Dheis Albi zu begleiten. Dort gelang es ausgerechnet der Nathir-Heilerin Sirena (und nicht der Vana-Priesterin Ellamae oder dem Alpanu-Diener Zargos) im zweiten Anlauf, den hartnäckigen Vergessenszauber zu bannen. Emrys wurde zunächst bewusstlos, erinnerte sich aber dann an den abendlichen Besuch, den die Syress erhalten hatte. Seltsamerweise stand eine zweite Syress vor der Tür, die praktisch eine Zwillingschwester Lilids gewesen sein musste, in Begleitung von zwei in Kapuzenmäntel gehüllten Männern. Einer dieser Männer war Brymer Morlender, der Bäcker des Ortes gewesen! An den anderen konnte sich Emrys nicht mehr erinnern.

Eine der beiden Diener Ellamaes, der etwas einfältige Dolvin, hatte diese Aussagen belauscht und sich heimlich aus dem Schrein verdrückt, um den Larnezirkel zu warnen.

Ellamae war von diesen Ereignissen erschüttert. Die dunkle Bedrohung war ja mitten in Arkendale! Um Vanas Willen müssten alle Anwesenden strengstes Stillschweigen bewahren, um die Gegenseite nicht zu warnen und einen Gegenschlag zu provozieren! Alle Anwesenden, auch ihre beiden Diener! Wo war eigentlich Dolvin? Da Ellamae gerade noch rechtzeitig daran gedacht hatte, gelang es den Freunden, Dolvin kurz vor der Bäckerei festzunehmen und zurück in den Schrein der Dheis Albi zu bringen. Da sich der Diener ihren Anweisungen ohne Schwierigkeiten fügte, gelang das ohne Aufsehen.

Auch der Larnezirkel griff nicht ein, denn der Transport von Emrys in den Schrein der Dheis Albi hatte bereits genügt, um Brymer und Kilburn zu alarmieren. Sie waren unterwegs in die Kultstätte, um Myrwaine zu sprechen, während andere Mitglieder des Zirkel gewarnt wurden.

Im Schrein spielte nun Borthor-Bartl ein *Lied des Vergessens*, um die beiden Diener Ellamaes „auszuschalten“, aber merkwürdigerweise auch, um die einzige Zeugin, nämlich Emrys, zum Schweigen zu bringen. Die Gefährten misstrauten offenbar dem Mundwerk (und dem Grips) der Dienerin, die sich dank der Heilung Sirenas hervorragend an die verschütteten Dinge erinnerte und erst beim fünften Anlauf des Halbblings wieder in den unwissenden Zustand versetzt werden konnte. Während die Diener bei Ellamae untergebracht wurden, führten die Freunde die völlig verwirrte Emrys zurück zu ihren Verwandten, die gut auf sie achtgeben wollten.

Emrys stand auf der Todesliste des Larnezirkels nach dieser Aktion auf einem Spitzenplatz.

Die Gefährten verteilten sich in Arkendale. Irgendwo und irgendwann mussten sich ihre Gegenspieler doch zu erkennen geben! Zargos versteckte sich in einer Ruine und beobachtete die Bäckerei. Sirena besuchte den Gerber Osmond, da sie sich mit ihm wegen der Anprobe einer neuen Lederrüstung verabredet hatte. Sie bemerkte diesmal einen süßlichen Verwesungsgeruch an seinen Gewändern und konnte von Glück sagen, dass ausgerechnet Osmond noch nicht alarmiert gewesen war, sonst wäre diese Anprobe nicht so langweilig verlaufen.

Flusswind erinnerte sich an die Einladung der netten Krämerin und besuchte Eswen, die „ihren lieben Schatz“ sofort in ihre Privaträume einlud. Sie führte ihn hinab in den Keller und zeigte ihm ihr geheimes Liebesnest. Widerstands- und willenlos zog sich Flusswind aus und ließ sich ans Bett fesseln. Dumme Sache, wenn man einer echten Hexe zu nahe kam, nicht wahr?

Beim nächsten „Konferenzruf“ meldete sich Flusswind nicht. Wollte der Krieger nicht die nette Emrys besuchen? Die Gefährten machten sich schnell auf den Weg zum Krämerladen, viel schneller, als es Emrys recht war, die sich gerade Morleys langweilige Vorwürfe anhören musste, dass es viel zu gefährlich wäre, diesen Muskeldeppen lebend im Keller aufzubewahren. Sie sollten ihm die Kehle durchschneiden und dann in die Kultstätte flüchten! Myrwaine würde sich freuen, wenn wenigstens einer diese Schnüffler hin wäre, und den Rest würde man auch erledigen, wenn es gelänge, alle Kräfte zu aktivieren. Emrys wollte sich gerade über die sinnlose Panik ihres „Sensibelchens“ lustig machen, als die Freunde Flusswinds in den Krämerladen eindrangten.



Im folgenden harten Kampf musste Emrys einsehen, dass selbst Samiels Gunst vielleicht nicht reichen würde, um zu überleben, und sie wies ihren Lustsklaven an, der sich zusammen mit dem gefesselten Flusswind in ihrem Liebesnest befand, den Neuzugang zu vernichten. Zum Entsetzen des wehrlosen Kriegers schlug der völlig willenlose Sklave mit einer Keule auf ihn ein, während ihm die Tränen über das Gesicht liefen. Flusswind war plötzlich klar, dass er

hier und jetzt auf elendste Weise sterben musste. Bestimmt würden ihm auch die neu gelernten Gebete zu Xan nichts helfen!

Irrtum. Der Lustsklave hielt mit seinen Schlägen inne, als Flusswind das Bewusstsein verlor – und die Freunde töteten Emrys und Morley, fanden das Liebesnest, befreiten den völlig apathischen Sklaven und retteten Flusswinds Leben. Sie ließen die Leichen von Hexe und Hexer im Keller des Krämerladens liegen. Flusswinds Zustand wurde mit kräftigen Heiltränken wieder hergestellt.

Sobald die Nacht hereingebrochen war, brachten Flusswind, Sirena und Versaria den wimmernden Sklaven in die Obhut Ellamaes. Kerloas lungerte am menschenleeren Dorfplatz herum. Borthor-Bartl und GreiffInn hielten vom Krämerhaus aus die Bäckerei im Blick – Zargos war wieder in seinem Versteck in der Hausruine.

Die Freunde beobachteten eine halbe Stunde später den Gerber Osmond, der zunächst kurz ins Wirtshaus ging und dann in der Bäckerei verschwand.

Osmond war immer noch völlig ahnungslos.

Die Freunde beobachteten eine halbe Stunde später den Gerber Osmond, der zunächst kurz ins Wirtshaus ging und dann in der Bäckerei verschwand. Da er nicht mehr zurückkehrte, entschlossen sich die Gefährten, ihm zu folgen.

Erster Besuch der Kultstätte

Die Bäckerei war still und verlassen. Eine Falltür führte in einen zweigeschossigen Keller. Im oberen Teil, der trocken war, lagerten Mehl, Dörrobst, Zucker und haltbare fertige Backwaren. Im Boden befand sich eine weitere Falltür, die sich zu einer Steintreppe öffnete, über die man in den 12m unter der Erde liegenden Tiefkeller gelangte. Dieser Tiefkeller war feuchter und diente als Lager für Speiseöl, Honig, Wein, Schnäpse, Obstbrände und Holzkohle, die in Kisten, Fässern und Krügen aus Ton und Steingut aufbewahrt wurden. Ein Teil des Kellers diente als eine Art Rumpelkammer mit Werkzeug, alten Backformen, leeren Säcken usw. Von hier führte eine Geheimtür in die unterirdischen Gänge.

Voller Begeisterung, endlich den Zugang gefunden zu haben, eilten die Freunde durch die Erdgänge. Kerloas lief voran und stürzte in die getarnte Fallgrube, in der ein untoter Braunbär auf ihn wartete. Gemeinsam vernichteten sie die Bestie.



Jetzt seilte sich Kerloas an. Gute Idee, denn wenig später wartete die nächste getarnte Fallgrube. Nicht ganz so gut war, dass das Seil nicht hielt! Unten wartete wieder ein untoter Braunbär, der ebenfalls zerstört wurde.



Etwas später erreichten die Freunde das Nekromanten-Labor von Osmond, dem Gerber. Diese widerlichen Leichenbasteleien konnten nur eine Antwort haben, und Osmond wurde ebenfalls in eine Leiche verwandelt. Niemand glaubte ihm seine Beteuerungen, dass er zu dieser Arbeit gezwungen worden wäre, und das war gut so. Borthor-Bartl musste sich noch extra mit einer herumkrabbelnden Leichenhand abmühen, die sich um seinen haarigen Fuß geklammert hatte und scheinbar nie mehr loslassen wollte.

In einem benachbarten Lagerraum wollte Zargos eine ungestörte Pause zur Meditation einlegen. Seine Freunde hielten Wache.

Brymer kehrte mit zwei Wachen aus dem Heiligtum zurück und stattete auf dem Rückweg noch dem Gerber Osmond in seinem Nekromantenlabor einen Besuch ab. Die Entdeckung seiner Leiche alarmierte Brymer, und da er jetzt auch noch Kilburn begegnete, der ebenfalls gerade auf dem Rückweg zur Bäckerei gewesen war, stand der Plan fest. Irgendwo mussten diese Schnüffler sein, und es war höchste Zeit, ihr störendes Tun zu beenden!



Kerloas bemerkte rechtzeitig, dass sich Gegner näherten, und der Kampf begann. Dank Versarias Schlafliedchen und Sirenas neuem Donnerkeil-Stecken wurde die beiden Wachen und Kilburn recht schnell getötet, während sich Brymer, der ein fähiger Hexer war und den *Donnerkeil* ebenfalls beherrschte, zunächst ein längeres Duell mit Sirena lieferte, ehe er die Flucht ergriff. Die Gefährten, allen voran Flusswind, GreiffInn und Borthor-Bartl, rannten ihm hinterher; sie wollten verhindern, dass er Hilfe herbeirief.

Brymer rannte nicht lange davon, denn er traf im Erdgang Myrwaine, und es war klar, dass seine Herrin keine feige Flucht duldete. Brymer machte also kehrt und griff die Freunde an, während Myrwaine hinter ihm mit ihren Vampirkünsten Flusswind verhexte. Der Krieger wandte sich nun auch gegen seine Freunde!



Myrwaine hatte noch mehr böse Pläne. Sie warf eine Phiolen mit grünem Giftgas, aber dummerweise (für sie) nicht zu den Gefährten, sondern an Brymers Ort. Der Hexer brach tot zusammen, während die Freunde bis auf Flusswind, der ebenfalls niedersank, nur geringen Schaden nahmen. GreiffInn stürzte sich auf die Vampirhexe, der nur eines übrigblieb: Flucht als Nebel! Sehr beschämend! Aber wenigstens erfolgreich.

Nächtliches Intermezzo in Arkendale

Die Freunde hatten genug von dieser Kultstätte. Sie gingen zurück in den Tiefkeller der Bäckerei, erreichten ungehindert den Ausgang und den Schrein der Dheis Albi. Sie hatten nur noch eins im Sinn: Pause! Ellamae warnte sie, dass eine Nacht voller Schlaf den Feinden wertvolle Zeit schenken würde, um ihre Kräfte zu formieren, für eine Flucht ebenso wie für einen Gegenschlag! Sie hatte freilich recht, und deshalb hielten die Gefährten einen Kriegsrat ab.

Der Kriegsrat dauerte fast 90 min – und während der ganzen Zeit saßen alle Gefährten im Schrein der Dheis Albi. Was sich unterdessen in Arkendale abspielte, konnten sie deshalb nicht beobachten.

Myrwaine war inzwischen zu ihren treuesten Dienern, Eswen und Morley, geeilt. Das Krämerpaar war tot! Das war eine böse Überraschung. Jetzt wurde ihr die ganze Sache doch zu heiß. Aber wenn sie schon Arkendale verlassen musste, dann mit einem Paukenschlag! Sie alarmierte die beiden Töchter des Wirts und wies sie an,

den Töpfer Cowan zu verständigen, damit er in die Kultstätte kommen würde. Seiner Familie sollten sie erzählen, dass die beiden Krämer „geschäftlich“ mit Cowan im Wirtshaus reden wollten. Daraufhin flog Myrwaine zur Syress und flunkerte der dummen Hexe vor, dass Eswen und Morley zwar soeben die Anhänger des Larnezirkels im weiteren Umkreis mobilisieren würden, aber dass der wichtigste Beitrag von ihr, Aelfrud, erwartet würde, nämlich eine samielgefällige Opferung im unterirdischen Samielschrein.

Aelfrud hatte sowieso die Nase voll von diesem Mummenschanz; sie wollte endlich mit dieser dämlichen Syress-Nummer aufhören und wieder eine ganz normale Hexe sein. Sehr gern würde sie diese frömmelnde Faine, die Tochter des Töpfers Cowan, opfern, die ihr sowieso viel zu scharfsinnig und tüchtig war – wäre das eine gute Wahl? Myrwaine stimmte ihr beeindruckt zu; diese Aelfrud war ja eine üblere Person, als sie bisher gedacht hatte! So gesehen wäre es eigentlich schade, wenn sie bei der Samiel-Opferung geschnappt würde, aber irgendwer musste ihren eigenen Rückzug decken. Die Vampirhexe schärfte Aelfrud ein, nach erfolgtem Ritual das bekannte Versteck im Larneforst aufzusuchen und weitere Anweisungen abzuwarten.

Myrwaine flog zurück zum Haus des Töpfers und pochte an der Tür. Ein Bruder Faines öffnete – und wurde von ihr übernommen. Cowans Frau arbeitete noch in der Küche und wurde das Opfer eines *Schlafzaubers*. Jetzt sahen Faine und ihr anderer Bruder nach, die das Klopfen gehört hatten, ob ihr Vater wieder heimgekehrt war, und es wurde etwas eng für Myrwaine. Es gelang ihr aber, Faine zu berühren und damit in *Verzweiflung* zu stürzen, während ihr Bruder gerade vorsichtig versuchte, seine schlafende Mutter zu wecken. Ein weiterer *Schlafzauber* eliminierte auch ihn – und ein kräftiger Biss in den Hals des anderen Bruders sorgte für dessen Ohnmacht. Myrwaine widerstand der Versuchung, den leckeren Saft auszutrinken, und sorgte mit einem dritten *Schlafzauber* dafür, dass die hilflos schluchzende Faine ruhig blieb. Aelfrud brauchte sie jetzt nur noch abzuholen.

Myrwaine eilte nun in ihr unterirdisches Quartier und packte ihre wertvollsten Sachen zusammen. Ihren dämonischen Liebhaber wies sie an, den Zugang zu ihrem Quartier mit seiner Existenz zu verteidigen.

Aelfrud hatte unterdessen im Festungshaus Dhugal, den Anführer der kleine Wachmannschaft, über die neue Lage informiert. Er und seine drei treuen Diener des Larnezirkels sollten heute Nacht ein samielgefälliges Zeichen setzen – die Stunde wäre da! Dhugal selbst nahm die wenigen Wertsachen Aelfruds an sich und ritt davon in die Melgarberge. Eigentlich hätte er sich auf Umwegen ins geheime Versteck des Zirkels begeben sollen, aber er dachte nicht daran, sich mit diesen verlogenen Hexen zusammen in einer Waldhöhle zu verstecken. Lieber floh er nach Süden, verscherbelte Aelfruds Plunder und zog, um einige Goldstückchen reicher, in die Küstenstaaten, um dort sein Glück zu suchen.

Die drei Getreuen erschlugen im Festungshaus ihre ahnungslosen Kollegen und eilten dann zusammen mit Aelfrud zur Töpferei. Hier fesselten und knebelten sie Faine und schleppten sie zur Bäckerei und hinab in die Kultstätte. Im Schrein fingen sie an, alle für das Ritual vorzubereiten. Hier wartete schon Cowan, der zwar entsetzt war, dass ausgerechnet seine Tochter Faine das auserwählte Opfer sein musste, aber er konnte in Samiels Kultstätte der höhnisch kichernden Aelfrud keinen Widerstand leisten. Wie in einem bösen Traum musste er zusehen, wie sein Körper die Anweisungen der Hexe befolgte, ohne dass er ihre Kontrolle brechen konnte. Den beiden Töchtern des Wirts erging es ebenso.

Endlich verabschiedeten sich die Freunde von Ellamae, die zu Vana für gutes Gelingen betete, und eilten zum Festungshaus. Diese Syress war nicht echt! Vermutlich war die Frauenleiche auf der Lichtung die richtige Syress gewesen, und die jetzige Herrin war in Wahrheit eine Dienerin Samiels, vielleicht jene Vampirin, der sie in den Erdgängen der Kultstätte begegnet waren!

Das Festungshaus wirkte still und verlassen; niemand öffnete den Zugang. GreiffInn kletterte über die Palisaden und mit Hilfe seiner Spezialausrüstung bis auf die Zinnen des dreistöckigen Gebäudes. Seine Freunde folgten. Oben lag eine vor kurzem erschlagene Wache in einer Blutlache und gab den Gefährten ein neues Rätsel auf. Sie nahmen sich die Zeit, das gesamte Festungshaus abzusuchen, und entdeckten zwei weitere frisch getötete Wachen, aber die Syress und einige Koffer waren verschwunden. Ein weiterer Kriegsrat folgte – kostbare Zeit verrann.

Schließlich trennten sich die Freunde:

- Versaria und Zargos schockierten Ellamae mit ihren neuesten Erkenntnissen.
- Borthor-Bartl und Flusswind stöberten in den Unterlagen des Arkendaler Archivs nach Hinweisen auf die mehr als 40 Jahre alte Vergangenheit des Orts – vergeblich.
- GreiffInn, Kerloas und Sirena besuchten das Wirtshaus, dessen Tür der Wirt gerade verriegeln wollte, weil eine Stunde vor Mitternacht keine Gäste mehr da waren. Nein, er wusste nichts von ungewöhnlichen Umständen!

Der Wirt nahm an, dass seine beiden Töchter wie immer in ihrer Kammer schliefen. Er vermisste sie nicht.

Zweiter Besuch der Kultstätte

Endlich entschlossen sich die Freunde, durch die Bäckerei wieder nach unten in die Kultstätte zu gehen und sie weiter zu erforschen. Ihr Weg führte sie in eine kleine Höhle, an deren Grund der Murrebach floss, der sich hier tief in die Erde gegraben hatte. Eine 8m lange Brücke aus stabilen Holzplanken führte über diesen Graben; eine Seite der Brücke wurde durch ein 1m hohes Holzgeländer gesichert. An beiden Enden dieses Geländers waren die Endpfosten mit kleinen geschnitzten Dämonenfiguren geschmückt.

Das roch nach Falle! GreiffInn spazierte trotzdem einfach mal über die Brücke. Problemlos! Sirena folgte als Nächste, wurde mit einem Seil gesichert und löste beide Fallen aus: die Stützpfeiler mancher Holzplanken gaben unter ihrem Gewicht nach. Dank des Seils blieb sie unverletzt. Die restlichen Freunde folgten.

Kurz vor Mitternacht hatten die Gefährten Samiels Schrein erreicht. Auf der Kanzel überwachte Aelfrud das Ritual zur langsamen Abschachtung Faines zu Ehren Samiels. Die beiden Töchter des Wirts mussten helfen, das bereits immer wieder bewusstlose blutüberströmte Opfer durch Piesacken und Kitzeln für die nächste Folterung zu wecken, während vier männliche Gestalten (der Töpfer und die drei Söldner aus dem Festungshaus) finstere Samielanrufungen intonierten.

Samiels Schrein

Der hallenartige Raum war ursprünglich ein Tempel der albischen Götter, wurde aber vom Larnezirkel für seine Zwecke umgestaltet. Die Steinsäulen, die die 5m hohe Bogendecke tragen, erhielten mit Rauputz eine borkenartige Oberfläche und einen braunen Anstrich, so dass sie jetzt wie Baumstämme wirken. Die Decke wurde so bemalt, dass sie wie ein nächtlicher Himmel in einem Wald voller kahler Äste und Zweige wirkt, durch die ein blutroter Mond scheint. Der Steinfußboden ist mit dürren Zweigen und Stroh bestreut, so dass jeder Schritt ein Knistern und Knacken hervorruft. Die Wände sind mit schwarzen Samtvorhängen verhangen, aus denen in regelmäßigen Abständen eiserne Fackelhalter hervorragen.

In der Raumecke links vom Eingang steht ein niedriger Steinsockel mit einer kleinen Bronzeschale, in der ein offenes, von Holzkohle und Lampenöl gespeistes Feuer brennt. Darüber hängt mit dem Kopf nach unten eine etwa 50 cm große bemalte Tonfigur, die mit einer um die Füße geschlungene feingliedrige Kette an einem aus der Wand herausragenden Metallarm befestigt ist. Die Statuette soll den albischen Totengott Ylathor darstellen.

Das hintere Drittel des Raumes ist erhöht; man erreicht es über drei Steinstufen. Hier fehlen die Fackeln an den Wänden; bei Zeremonien sorgen zwei große Feuerschalen und menschliche Fackelträger für Beleuchtung. Von der Decke hängt eine Laterne mit fünf Öffnungen, die mit verschiedenfarbigem Glas verschlossen sind. Die Kette, an der sie befestigt ist, führt über Rollen zur nächststehenden Säule und dann zu einem Haken; mit dieser Vorrichtung kann sie abgesenkt werden, um Öl nachzufüllen. Das stets in der Lampe brennende Licht wirft fünf Lichtstrahlen auf einen länglichen Holzbotich, der mit Schlamm, verwesenden Fleisch und verrottenden Pflanzenteilen gefüllt ist. Aus dieser Masse ragen die unteren Hälften von fünf etwa 50 cm hohen bemalten Tonfiguren heraus, die kopfüber im Bottich stecken. Jeder Lichtstrahl ist genau auf eine dieser kleinen Statuen

gerichtet. Zieht man sie heraus, stellt man fest, dass es sich um Darstellungen der albischen Götter Irindar, Dwyllan, Xan, Vana und Thurion handelt.

Das ganze Arrangement ist eine Verspottung albischer Kultstätten, wo Statuen der Götter bei Sonnenschein in durch farbiges Glas fallenden Lichtkegeln stehen. Die Lichtfarben der Laterne (rot, blaugrün, goldgelb, grün, orangerot) stimmen mit den Farben der Götter überein, wirken aber irgendwie kränklich: auf Xan fällt fahlgelbes statt goldenes Licht, auf Vana giftgrünes statt grasgrünes usw. Auf diese Weise wird der Einfluss der albischen Götter geschwächt und der Zugriff Samiels auf seine Anhänger gestärkt.

Hinter dem Holzbottich befindet sich ein großer Altar aus Stein, der nachträglich mit Hand- und Fußfesseln versehen worden ist. Die Handfesseln befinden sich am oberen Ende, die Fußfesseln am unteren Ende an der Seite des Steins, so dass Gefangene äußerst unbequem mit den Händen über dem Kopf und mit gespreizten, nach unten zeigenden Beinen gefesselt werden. Auf dem Altarstein sind zahlreiche Blutflecken zu erkennen. Hinter dem Altar erhebt sich ein achteckiger Holzsockel, zu dem acht Holzstufen emporführen. Auf dem Sockel erscheint Samiel, wenn er sich - was selten vorkommt - seinen Anhängern zeigt. Auch Myrwaine nutzt gelegentlich die erhöhte Position, um zu den Anhängern des Larnezirkels zu sprechen.

In der linken hinteren Ecke des Schreins befindet sich im Boden eine unverschlossene Falltür, die eine steinerne Wendeltreppe zur Krypta unter dem Schrein verbirgt. Ihr gegenüber führt in der anderen Ecke ein achteckiger Schacht etwa 3m tief in den Boden. Er ist von schwachem gelbem Licht erfüllt, das aber kaum über den Rand hinaus strahlt. Unten ist ein schwarzer Marmorboden zu erkennen mit Verzierungen, die wie Einlegearbeiten aus rostigem Eisen aussehen. Im Schacht befindet sich ein besonderes, nach Samiels Anleitung errichtetes magisches Weltentor, das eine vom Grünen Jäger kontrollierte Welt in der Ebene der Finsternis mit *Midgard* verbindet.

Die Freunde zögerten keine Sekunde und griffen sofort an. Die überraschten Wächter wurden schnell überwältigt – einer von ihnen sowie der Töpfer, der mit ratloser Miene seinen Dolch gezogen hatte, starben an Ort und Stelle. Aelfrud wurde ebenfalls getötet. Faine wurde befreit und ärztlich sowie mit Heiltränken versorgt. Die beiden Töchter des Wirts und die beiden anderen Söldner wurden sorgfältig verschnürt.

Jetzt hatten die Gefährten Zeit, sich etwas näher mit der Kultstätte zu beschäftigen. Sie beseitigten die gotteslästernden Vorrichtungen und sahen sich sowohl das Weltentor als auch die schwere Falltür etwas näher an, als plötzlich aus den Schatten des Raums schwarze Käfer krochen, die schmerzhaft Bisse austeilen konnten. Da sie sich etwas schwach fühlten, zogen sich die Freunde zusammen mit ihren Gefangenen lieber aus dem Samielschrein zurück.

Gegen Mitternacht kletterte Myrwaine zusammen mit ihrem Blutsauger aus ihrem Versteck und schleppte ihre Wertsachen durch Arkendale zum Hof des alten Waldarbeiters Ledwin MacNahar und seiner Familie. Ohne Wissen seines Vaters war sein Sohn Randal längst der Vampirhexe verfallen. Auf seine Hilfe setzte Myrwaine; sie weckte Randal, und er half ihr, ihre Sachen in einem alten Felsenkeller unterhalb seiner Scheune zu verstecken. In diesem Felsenkeller hatten sich Randal und Myrwaine ab und zu amüsiert, und die Vampirhexe versprach dem Waldarbeiter eine ekstatische Fortsetzung ihres Vergnügens, wenn diese Schnüffler Arkendale verlassen hätten und wieder Ruhe im Bergdorf eingekehrt wäre. In ihrer Fledermausgestalt flog Myrwaine davon in die Nacht. Sie eilte in das samielgefällige Versteck im Larneforst, das sie immer schon als Rückzugspunkt für sich ausgestattet hatte.

Randals Frau bemerkte das heimliche Verschwinden ihres Manns aus dem gemeinsamen Bett und sah durch die Fensterläden, wie er aus dem Holzschuppen zurück zum Haus schlenderte. Sie fragte nichts und sagte nichts, aber sie hatte Angst.

Im Vorraum des Samielschreins hatten die Freunde eine schlecht verborgene Geheimtür entdeckt, die in andere Erdgänge führte. Dorthin transportierten sie ihre Gefangenen und legten sie ab. Zusammen mit der völlig schockierten Faine setzten sie die Erforschung dieser neu entdeckten Erdgänge fort.

Sie entdeckten einen Raum, in dem sich am Boden aus festgestampfter Erde drei Gräber befanden, die in albischer Art mit einer Steinreihe umfriedet waren, die die Form eines

Schiffsrumpfes nachzeichnete. Die Gräber waren in Form eines dreistrahligen Stern angeordnet. In der Mitte war in den Boden eine Steinplatte mit einer albischen Inschrift eingelassen, die - wie die Gräber - deutlich jüngeren Datums als die Ruinen des verschütteten Arkendales war:

*Zur Erinnerung an meine langjährigen Gefährten,
treu und arglos und leider entbehrlich.*

Garwin MacAran, der Krieger, so anziehend, doch viel zu edel und anständig.

Dorena, die Priesterin, vertrauensselig und immer hilfsbereit.

Klepteras, der Abenteurer, stets frohgemut und zu mancher - aber doch nicht jeder - Schandtat bereit.

Sie entdeckten einen schlecht verborgenen Geheimgang, der an einer verschlossenen Tür endete. Kein Problem für GreiffInn, der das Schloss mit links knackte. Hinter der Tür befand sich ein kleiner Raum, an dessen hinterem Ende auf einem Steinpodest ein Sarkophag stand. Links und rechts davor stand auf je einem Steinsockel eine altertümliche albische Rüstung aus bodenlangem Kettenhemd, Kettenhandschuhen und bis auf einen Sichtschlitz geschlossenem Metallhelm. Jede Rüstung trug einen Claemor, der in einer auf dem Rücken getragenen Scheide steckte und über der Schulter hervorragte.

Das war eine Standardsituation! Sirena blockierte mit einer *Dschungelwand* einen der beiden Todeswächter (denn nichts anderes waren diese „Rüstungen“), aber das aktivierte den anderen Todeswächter und sie konnte ihn nicht mehr rechtzeitig ebenfalls einsperren. Für Kerloas, Flusswind und Sirena begann ein harter Kampf. Schließlich gelang es den Freunden doch, auch den zweiten Todeswächter mit einer *Dschungelwand* einzuschließen, und sie konnten endlich den Sarkophag öffnen. In dem mit grünem Samt ausgepolsterten Sarg lag eine in den Verfall übergegangene Leiche eines alten Mannes. Die Freunde schlossen den Deckel wieder.

Gerate überlegten sie noch etwas ratlos, was sie nun als Nächstes tun sollten, als sich der Deckel wieder hob und die Leiche aus dem Sarg klettern wollte! Sirena, die mit wachsender Sorge beobachtet hatte, dass die Todeswächter begonnen hatten, sich mit ihren Schwertern durch die Dschungelwände zu schnitzen, reichte dieses ganze Chaos, und sie schmetterte ihren 2-Liter-Krug Zauberöl in den Sarg – und Zargos warf eine Fackel hinterher. Die gewaltige Verpuffung fügte allen Abenteurern schweren Schaden zu und sorgte für den endgültigen Tod der unruhigen Leiche. Orric MacCorin, der Hexenmeister vom Larne-Forst, war endgültig vernichtet! Dafür gelang es einem der Todeswächter jetzt ganz leicht, sich durch die letzten Reste der Dschungelwand hindurchzuzwängen, und er griff an!

Die Freunde flohen in den Raum mit den drei Gräbern, ohne von den Todeswächtern verfolgt zu werden. Sie waren mittlerweile so geschwächt, dass sie einfach eine Ruhepause brauchten, und also machten sie hier lange Rast, ohne dass ihnen etwas passierte. Dann ließen sie GreiffInn und Faine hier zurück und erforschten das Labyrinth der Erdgänge weiter. Geschickt wichen sie einigen offenkundigen Fallen aus, vernichteten eine Grona und entdeckten einen verschütteten Turm des alten Arkendales, durch den sie bis in das oberste Stockwerk klettern konnten. Die oberste Falltür, die ehemals ins Freie führte, konnten sie freilich nicht öffnen.

Die Gefährten kehrten also um und alarmierten in einem anderen Erdgang zwei weitere Todeswächter, die sie mit *Lähmung* ausschalteten. Das in Zargos Dolch gefangene Elementarwesen „Bar-Ethel“ wurde dabei endgültig befreit und schenkte seinem „Ex-Besitzer“ zum Abschied einen magischen Dolch.

Es wurde Zeit, nach den Gefangenen zu sehen! Die beiden Söldner waren mittlerweile verblutet. Die beiden Töchter des Wirts lebten und waren dankbar, dass sie vorübergehend von ihren Fesseln befreit wurden, um ihre Notdurft zu verrichten, ehe sie wieder verschnürt wurden. Die beiden Mädchen erzählten, dass sie seit etwa einem Jahr bei den Grünen dabei waren. Die Grünen – das war halt so eine Naturreligion, viel unverkrampfter als diese ganzen Vorschriften, die sich die albische Kirche ständig ausdenken würde, um den Gläubigen das Leben schwer zu machen. Die Grünen mussten sich deshalb auch in einem geheimen Versteck treffen, aber in Arkendale gehörten viele dazu, z.B. Eswen und Morley, oder Brymer und Kilburn, also lauter harmlose Neusiedler. Seit 6 Monden durften die Mädchen in den Myrknächten bei den Andachten am Schrein des Grünen Jägers teilnehmen, zusammen mit anderen Maskierten, und dabei interessante sexuelle Erfahrungen machen, aber nie und nimmer hätten sie gedacht, dass sich die Grünen so widerliche Sachen ausdenken würden, wie das heute Nacht geschehen war. Bestimmt war das ein Einfall dieser Myrwaine, der Oberpriesterin der Grünen, vor der sie schon immer Angst gehabt hätten. Sie war sehr menschen-scheu und lebte irgendwo zurückgezogen in der unterirdischen Kultstätte. Wie auch immer, die Mädchen beteuerten, dass sie nie nie nie mehr so einen Scheiß machen würden!

Die Gefährten meinten, dass für diese Themen später noch Zeit wäre, knebelten die Töchter und kehrten zurück in den Samielschrein. Die Mädchen hatten ihnen nämlich verraten, dass es dort grünschwarze Roben gab, die die Kultisten vor den Angriffen der schwarzen Käfer schützen würden, und die wollten sie jetzt ausprobieren.

Die Kutten halfen tatsächlich. Die Freunde öffneten im Schrein Samiels die Falltür in die Krypta. Von dort führte ein weiterer Erdgang weg, der vom dämonischen Liebhaber Myrwaines und einem anderen blutsaugenden Diener der Vampirhexe verteidigt wurde. Die beiden hatten sich mit ein paar Möbeln eine brauchbare Deckung aufgebaut; von dort feuerte der Dämon Armbrustbolzen auf die überraschten Gefährten, die nun ihrerseits hinter Kerloas großem Schild Deckung suchten und vorrückten.

Als sie näherkamen, wechselte der Dämon die Taktik, behauptete, in Wahrheit der gefangene Ritter Eorl MacCunn zu sein, der hier von einer scheußlichen Hexe gefangen gehalten würde und ihr zu Willen sein müsste, solange ihn diese silberne Halsfessel dazu zwingen würde. Wenn sie ihm diese Halsfessel abnehmen könnten, dann wäre er gerettet und unendlich dankbar! Eine wohlgezielte *Feuerlanze* von Zargos, der diesen Unsinn nicht länger ertrug, beendete diese Unterhaltung und bescherte Versaria ein neues Schmuckstück, denn sie nahm den silbernen Halsreif an sich, der als einziges Stück von diesem Ritter übrigblieb. Der Blutsauger wurde ebenfalls vernichtet.

Myrwaines geschmackvoll eingerichtetes Quartier war eindrucksvoll, aber leider war den Freunden auch klar, was der Anblick der leeren Truhen, Koffer und Vitrinen bedeutete. Dieser Vogel war ausgeflogen! Flusswind bemerkte sogar schwere Schleifspuren zum unteren Ende eines steil nach oben führenden engen Gangs.

Die Gefährten folgten dieser Spur. Der Schacht endete mitten in einem Gebüsch nördlich der Gebäude des (verstorbenen) Lederwerkers Osmond. Hier führten Schleifspuren in Richtung des abgesperrten Ruinenbezirks. Damit wollten sich die Freunde jetzt nicht beschäftigen, und sie kehrten wieder zurück in die Kultstätte.

Dort legten sie einen verschütteten Erdgang frei und erreichten einen anderen verschütteten Turm des alten Arkendale, von dessen Spitze sie – mit etwas Kraft – tatsächlich ins Freie kamen, mitten im abgesperrten Ruinenbezirk. Es war später Nachmittag und leichter

Nieselregen hatte eingesetzt. Flusswind suchte vergeblich nach weiteren Schleifspuren, bemerkte dafür aber die Prozession des halben Dorfs, die soeben den Schrein der Dheis Albi verließ, um beim Scheiterhaufen auf dem Dorfplatz das Verbrennen der beiden Leichen Eswens und Morleys mit Gesängen zu Ehren Ylathors zu begleiten.

Die toten Wachen aus dem Festungshaus waren noch im Schrein der Dheis Albi aufgebahrt.

Dritter Besuch der Kultstätte

Die Freunde kehrten wieder zurück in die Erdgänge und erreichten eine langgestreckte Höhle, in der sich Hunderte von Skeletten aus dem Erdboden gruben, mit eindeutig unfreundlichen Absichten. Die Freunde rannten zum schmalen Ausgang aus der Höhle, und Sirena stoppte mit mehreren hintereinanderliegenden *Feuerwänden* den Ansturm der Skelette. Schließlich verschloss sie das Gange gegen die Rauchentwicklung mit einer *Eiswand*. Sehr praktisch, diese Wandzauber!

Die Gefährten entdeckten den Zugang zu einer noch tieferen Ebene, in dem sich ein geweihter Hort der Heiligkeit befand. An diesem friedlichen Ort legten sie eine Stunde Ruhepause ein, für Meditationen, Trance-Übungen und Heilungen.

Hort der Heiligkeit

In der Raummitte befindet sich ein 1m hoher und 1m durchmessender runder Steinsockel, in dessen Seitenfläche die Symbole der albischen Götter eingemeißelt und mit Metallen ausgegossen worden sind: *Sonnenscheibe* (Gold), *Wellenlinie* (Silber), *Blutstropfen* (Kupfer), *Ährengarbe* (Gold), *Mondsichel* (Silber), *Flamme* (Kupfer). In der Mitte des Sockels steckt senkrecht ein Speer mit versilbertem Blatt, in dessen 2m langem Schaft aus Eichenholz segenspendende Symbole geschnitzt sind. Das Speerblatt leuchtet in einem silbrigen Licht, das den ganzen Raum schwach erhellt. In die polierte Oberfläche des Steinsockels sind in Altoqua Zitate aus dem *Tome y Tome* eingraviert und in Gold ausgegossen. Das ganze Arrangement besitzt eine starke göttliche Aura und magische Ausstrahlung. Es handelt sich um den Fokus eines *Horts der Heiligkeit*, eines mit mächtigen Wundertaten aufgeladenen Bereichs, der eine ähnliche Funktion wie der druidische *Hort der Natur* hat.

Durch einen Torbogen kamen die Freunde in einen Gang; am Ende befand sich eine massive 2m hohe Eichentür, in deren Oberfläche ein Haselnussbusch geschnitzt war. Vor der Tür stand ein Golem, den Abt Leandir persönlich als Wächter geschaffen hatte. Das Kunstwesen sah grob wie ein nur mit einem Kilt bekleideter, kahlköpfiger albischer Krieger mit zwei wasserhellen Augen aus. Auf der Brust des Golems war in Altoqua geschrieben: „*Willst Du passieren*“,“. Die Fortsetzung des Satzes stand auf dem Rücken: „*rufe den Schöpfer!*“

Sirena kam sofort auf die richtige Antwort: „Leandir“. Der Golem ließ alle problemlos vorbei. Den folgenden Raum hatte Abt Leandir als Ausweichquartier für sich eingerichtet, um bei drohender Gefahr ständig in der Nähe des Stabs sein zu können. Die Eingangstür zeigte auch auf dieser Seite einen geschnitzten Haselnussbusch. Ihr gegenüber lag eine massive Bronzetür, die in Brusthöhe mit einer vergoldeten Ähre in erhabenem Relief geschmückt war. Um die Ähre herum waren in einem Kreis goldene Schriftzeichen in der Tür eingelassen. Die Bronzetür war mit mehreren Riegeln in der Wand verankert, die von außen nicht zugänglich waren. Sie öffneten sich, wenn die Ähre um 180 Grad gedreht wurde.

An den weiß getünchten Wänden hingen auf Holz gemalte Bilder, die Szenen aus dem Leben Esberns und anderer Heiliger zeigten. Der Boden des Raums wurde größtenteils von einfachen Schilfmatten verdeckt, die durch die heraufziehende Feuchtigkeit modrig waren. An einer Wand standen ein Hocker und ein Tisch, auf dem Schreibutensilien wie eine uralte Gänsefeder, unbeschriebene Pergamentblätter, eingetrocknete Tinte und zur Beleuchtung ein

sechsbarmiger Kerzenleuchter mit halb heruntergebrannten Bienenwachskerzen standen. An einer anderen Wand befand sich eine niedrige Bettstatt, deren Strohmattmatze und Woldecken inzwischen auch vermodert waren. Zu Füßen des Betts stand eine unverschlossene Kleidertruhe, in der ein Paar Sandalen und eine einfache, aber dank des guten Stoffs immer noch gut erhaltene braune Mönchskutte lagen. Die als Verzierung am Kragen und an den Ärmelsäumen angebrachten sorgfältigen Stickereien aus gelbem Garn in Form von Ähren zeigten, dass der Träger Vana als seine persönliche Schutzpatronin angesehen hatte.

Die Freunde waren überzeugt, dass es Zeit für Sirena war, sich ihrer Queste würdig zu erweisen. Kaum hatte sie sich der Bronzetür genähert, als die Luft direkt vor der Tür in einem goldenen Licht zu schimmern begann. Etwas später wurde das Leuchten schlagartig heller und verging in einem grellen Lichtblitz, der alle Gefährten eine Zeitlang blendete.

Als sie wieder sehen konnten, war der Wächter des Raums erschienen, ein braunhaariger Verailôn, der im Dienste Vanas verhindern sollte, dass der Stab der Drei Jahreszeiten in die falschen Hände fiel.

Verailôn

Ein Verailôn ist ein Götterbote (BEST, S. 117), der in seltenen Fällen im Auftrag der Dheis Albi auf *Midgard* agiert. Der toquinische Name bedeutet „geehrter Geflügelter“; im albischen Volksmund nennt man diese Geschöpfe auch *Aengal*, d.h. Engel. Sie sehen wie großgewachsene, in eine goldene Robe gekleidete Menschen mit großen weißen Flügeln aus. Das lange Haar ändert - zumindest den albischen Sagen nach - seine Farbe und zeigt an, in wessen Auftrag der Verailôn unterwegs ist: Xan – blond / Irindar – dunkelrot / Vana – braun / Dwyllan – weiß / Thurion – feuerrot / Ylathor – schwarz. Ihre Flügel erlauben es den Verailônen, sich in der Luft fortzubewegen, aber auch auf der Stelle zu schweben. Sie können sich nach Belieben in normale Menschen und wieder zurück verwandeln, behalten dabei aber ihr blendendes Aussehen und ihre Haarfarbe.



Der Verailôn richtete sofort seinen Stoßspeer auf Sirena und warnte die Ungläubige, sich auch nur einen weiteren Schritt dem Heiligtum zu nähern. Igitt, Dweomer! Als die Heilerin vorsichtig protestierte, herrschte sie der Götterbote an: „*Die Götter sind die Schöpfer der Natur und nicht etwa nur ein Teil der Schöpfung, merkt euch das! Dweomere Gotteslästerer*“

haben hier nichts verloren!“ Verlegen fügte sich Sirena – sie rechnete zurecht damit, dass dieser Engel nicht zögern würde, ihr mit diesem Stoßspeer schwersten Schaden zuzufügen!

Na, wer sonst hatte denn eine schöne Aura zu bieten? Richtig, Zargos, und auf ihn richtete sich die ganze Aufmerksamkeit des Götterboten. Vana und Alpanu waren ja Fruchtbarkeitsgöttinnen, und Zargos hatte also beste Voraussetzungen, den Verailôn von seinen guten Absichten zu überzeugen. Aber der Elf hielt nun mal nichts von flammenden Reden oder großen Sprüchen und druckste auf die Frage des Götterboten, warum er denn den Stab aus seinem sicheren Versteck holen wollte, recht verlegen herum. Eigentlich war es ihm selbst nicht so klar – er half halt Sirena bei ihrer Queste, aber das durfte er ja wohl nicht sagen, noch dazu, weil sie den Stab ja den Nathir-Heilern in Corrinis bringen mussten. Lügen wollte er aber auch nicht. Sein Gestammel („wir wollen den Samielkult vernichten“) quittierte der Engel mit der höhnischen Bemerkung, dass der Stab für solche Kinkerlitzchen zu schade wäre. Zargos spürte, dass Größeres von ihm erwartet wurde, und endlich rang er sich eine kleine Rede ab, dass er und seine Freunde eben unterwegs waren, um die Welt zu retten, was sie übrigens schon mehrfach getan hatten, und da das Böse immer und überall lauert und die nächste Weltenrettung bereits vor der Tür stehen würde, wäre dieser Stab eine große Hilfe, ja, überhaupt das dringend benötigte Artefakt, um überhaupt eine Chance zu haben, das ganz große Verderben aufzuhalten. Bei diesen Worten nickte der Engel verständnisvoll, ganz so, als wüsste er (im Gegensatz zu Zargos), was er ihm mit diesen Worten sagen wollte. Na, wenn das so wäre, dann sollten sie sich den Stab holen. Sirena freilich nicht – auf sie würde der Engel höchstpersönlich aufpassen.

Der Engel trat zur Seite, und Flusswind berührte die Bronzetür. Schlagartig verwandelte er sich in einen Gänserich! Der Verailôn grinste. Manche Aufträge machten ihm wirklich Spaß. Natürlich hätte er den Bittstellern helfen können, aber ohne flehentliches Gebet zu Vana und ihren 14 Nothelfern sah er keine Notwendigkeit.

Nach langem Zaudern wagte es Zargos auch; ihm gelang es tatsächlich, die Tür zu entriegeln. Die Freunde hatten ihr Ziel erreicht. Dieser Raum war als Schrein für Vana, die Göttin der Fruchtbarkeit, eingerichtet. An den Seitenwänden hing je ein großer Wandteppich; einer stellte in mehreren Szenen den Jahreslauf der albischen Bauern dar, während der andere eine idyllische Waldszene zeigte. Zu beiden Seiten der Tür hingen zwei große bronzene Fackelhalter an der Wand. Der Tür gegenüber stand ein nur 50 cm hoher hölzerner Altartisch mit einem grünen Tischtuch, auf dem zwei bronzene Kerzenhalter mit armlangen Bienenwachskerzen und eine große Bronzevase standen. Sie enthielt zwar kein Wasser mehr, aber der beinahe mannshohe Haselnusszweig in ihr trug dennoch Blätter, Blüten und Früchte. Auf der dahinterliegenden Wand war mit Blattgold eine große Ähre aufgebracht.

Vor dem Altartisch lag ein menschliches Skelett auf dem Boden, das eine braune Kutte mit gelben Ährenstickereien an Kragen und Ärmelsäumen trug. Die Haarreste, die am Schädel zu erkennen waren, zeigten die Tonsur albischer Mönche.

Es handelte sich um die sterblichen Überreste Leandirs, der an diesem Ort seinen letzten Zauber wirkte, der die angreifenden finsternen Horden, aber auch Kloster und Dorf unter Erd- und Geröllmassen begrub. Der Abt starb dabei an Herzversagen durch die übergroße Anstrengung und die vorherige Aufregung beim vergeblichen Versuch, die Verteidigung von Arkendale zu organisieren.



Im Schrein der Vana verharnte aber auch noch der Geist Leandirs; er schwebte bei Eintreten der Abenteurer als geisterhafte Erscheinung, die wie ein albischer Mönch mit einer Sichel in der Hand aussah, über seinen eigenen Knochen. Leider hatten die Ereignisse im Umfeld seines Todes seinen Verstand getrübt, so dass er nur noch ein Ziel hatte: den Stab unter allen Umständen zu schützen. Daher griff er sofort Zargos an, der das Risiko einging, zunächst einen *Flammenkreis* zu zaubern. Es gelang ihm, und er wollte den Geist in den Raum zurückdrängen, doch der wich ihm aus und griff jetzt Kerloas an. Es kam zum Kampf – und der Geist wurde von Borthor-Bartl, Kerloas und Zargos vernichtet.

Zargos nahm mit ungespielter Ehrfurcht den Stab der Drei Jahreszeiten an sich. Der Gänserich pickte aufgeregt an seine Beine, denn er wollte jetzt zurückverwandelt werden, aber der Elf blieb cool. Zunächst mal packten sie die Gebeine des Heiligen in seinen Klamotten ein, um sie mitzunehmen. Den ganzen Kram Flusswinds schleppten sie ebenfalls mit. Der Götterbote sah, dass seine Aufgabe erfüllt war, und fragte, ob der gut aussehende Elf noch weitere Wünsche hätte, ehe er sich verabschieden würde. Zargos bat nun darum, seinem kriegerischen Gefährten die ursprüngliche Gestalt wiederzugeben, aber da er sich das nicht wirklich ernsthaft wünschte [Zargos war keinesfalls bereit, auch nur 1 GG dafür zu opfern], wurde nichts aus dieser Bitte. Der Engel trat ab.

Die Freunde kehrten zurück in den Hort der Heiligkeit, und Sirena bannte dort die Verwandlung Flusswinds, der bei der Rückwandlung unbeschadet blieb. In der Höhle über ihnen warteten immer noch Hunderte von Skeletten auf sie, keine schöne Aussicht. Flusswind wollte zunächst den Speer aus dem Fokus des Hortes der Heiligkeit entfernen, um sich damit zu bewaffnen, aber ohne Gewalt war das nicht möglich, und mehr riskierte der Krieger zum Glück nicht.

Zargos erinnerte sich an Abbildungen des Heiligen Esbern, der den Stab vor sich hin und her geschwenkt hatte, und probierte das auch an den Skeletten aus. Und siehe da – die Untoten wichen vor ihm und seinen Begleitern zurück! So kamen sie locker aus der Erdhöhle hinaus und zurück in die normalen Erdgänge. Von der Krypta ging es wieder hinauf in den Schrein Samiels. Hier lauerte ein Höherer Dämon auf die Abenteurer, der von der Fuchtelei mit dem Stab überhaupt nicht zu beeindrucken war. Im Kampf, den die Freunde gewannen, brannte Sirenas neuer Donnerstab aus. Nun ja, er hatte ihr bei diesem Abenteuer wirklich einen sehr guten Dienst geleistet!



Bestimmt war dieser Dämon aus dem Weltentor gekommen. Die Gefährten versuchten, mit *Bannen von Zauberwerk* dieses Tor zu versiegeln. Sie erreichten damit, dass sich vier Niedere Dämonen für sie interessierten. Auch diesen Kampf gewannen die Freunde, verloren aber die Lust, dieses blöde Weltentor zu zerstören. Dagegen hatten sie Lust, die bereits in Fäulnis übergehende Leiche Aelfruds auf dem Altarstein in Samiels Schrein zu verbrennen. Das war ein seltsamer Einfall, der ohne unmittelbare Folgen blieb.

Die Freunde holten die beiden Wirtstöchter sowie GreiffInn und Faine. Es war endlich soweit – sie konnten die Kultstätte verlassen. Sie kehrten also zurück zum Tiefkeller der Bäckerei. Unterwegs trat Borthor-Bartl auf eine Grüne Perle, die Myrwaine dort gemeinerweise platziert hatte, und löste *Todeshauch* aus, der vor allem Kerloas schwer zu schaffen machte. Nicht genug damit – der Halbling löste noch eine zweite Perle aus, die unter dem geheimen Zugang des Tiefkellers eingeklemmt gewesen war. Na sauber – dieser Weg war ja mit Fallen gespickt! Zu allem Überfluss war die Falltür in den darüberliegenden Keller mit einem *Zauberschloss* versiegelt, und wer wusste schon, was dahinter lauern würde! Also kehrten die Freunde zum bekannten Kletterschacht in der Nähe von Myrwaines Quartier zurück und erreichten endlich – es war bereits Nacht – die Oberfläche.

Aufräumarbeiten in Arkendale

Die Gefährten huschten hinüber in den Schrein der Dheis Albi. Ellamae freute sich sehr über die Bergung der Reliquien des „heiligen Leandirs“ und noch mehr über das freiwillige Geschenk Kerloas, die goldene Sichel des Abtes und am Allermeisten über die Rettung Faines! Die tolle Sichel würde in der neuen Pilgerstätte Arkendales einen Ehrenplatz bekommen. Ellamae sperrte die bereits vermissten Wirtstöchter in eine Kammer und versprach den Gören, dass sie ihr Leben künftig in einem geschlossenen Vana-Kloster verbringen würden, als Sühne für ihr gotteslästerliches Verhalten.

Ellamae erzählte den Freunden, was in Arkendale tagsüber passiert war. Am frühen Morgen hatten Bedienstete im Festungshaus die drei toten Wachen entdeckt und im Morgengrauen das Dorf alarmiert. Im Keller des Krämerhauses hatten die Dorfbewohner die bereits in Fäulnis übergehenden Leichen von Eswen und Morley entdeckt. Die Töpferfamilie vermisste Mann und Tochter – nun, Ellamae wusste jetzt, dass der Töpfer ebenfalls zu dem Hexenzirkel gehört hatte, traurig, traurig. Der Wirt Wilmar vermisste seine beiden Töchter – deren Schicksal war jetzt auch geklärt. Dann wurde Osmond der Gerber vermisst – ok, der war jetzt tot, ein

Finsterling weniger, bei Vana, eine gute Nachricht. Der Bäcker und sein Sohn waren auch verschwunden – ok, nochmal zwei Schurken weniger, wieder eine gute Nachricht. Und dann waren diese Fremden verschwunden, obwohl ihre Pferde noch im Stall des Wirtshauses standen. Ellamae konnte am Vormittag die Bevölkerung beruhigen; sie hatte die Dörfler aufgefordert, im Schrein der Dheis Albi zu den wahren Göttern zu flehen, dass alles ein gutes Ende nehmen würde. So voll wie heute war ihr Tempel noch nie gewesen! Nach der Andacht hatten sich ein paar Dörfler unter vier Augen mit der Priesterin unterhalten. Der Imker hatte gesehen, wer die Frauenleiche auf der Lichtung abgelegt hatte: Brymer und sein Sohn! Der alte Waldarbeiter Ledwin MacNahar hatte sich auch seine Gedanken gemacht und glaubte, dass die Fremden den miesen Neu-Arkendalern Feuer unterm Hinter gemacht hatten, und er bat Ellamae, diese Fremden, die ja schon öfters im Schrein gewesen wären, mal zu ihm zu schicken, wenn sie immer noch alte Geschichten hören wollten.

Sehr interessant - aber die Freunde wollten jetzt erstmal eine Nacht in Ellamaes Haus schlafen.

Am nächsten Morgen bekamen die Freunde, die mit Ellamae gerade ein einfaches Frühstück zu sich nahmen, Besuch aus Dundevenel, der Hafenstadt an der Westküste Albas, an der Bucht der Bäume nördlich der Melgar-Berge (etwa 400 km von Arkendale entfernt), in Gestalt des Ermittlers Wulfric MacBogard. Die Syress hatte vor etwa zwei Trideaden in einem Schreiben an den Laird Aelfrod MacNahar, der in Dundevenel residierte, nachdrücklich um die unauffällige Entsendung eines Ermittlers gebeten, der dem zunehmenden Klima des Schweigens und der Angst in Arkendale auf den Grund gehen könnte, wo doch eigentlich nach immerhin 4 Jahrzehnten allmählich die Vergangenheit ruhen könnte. Irgendetwas Finsteres würde auf den Seelen der Bewohner lasten, und die jüngste Geschichte der Vana-Dienerin, die ihr der Orden unter strengster Geheimhaltung zugespielt hatte, zeigte, nach den tierischen Todesfällen im vergangenen Herbst, dass sie sich das alles nicht einbildete!

Hier horchte Ellamae auf. Was war das für eine Geschichte? Ätzend, dass man ihr offenbar nicht mal innerhalb des Vana-Ordens vertraute – man hielt sie wohl schon für senil, oder was? Wulfric erzählte ihr sofort, was er erfahren hatte. Eine junge Nonne Vanas, die im vergangenen milden Winter mit einigen Mitschwestern die Fischer am Loch Fyr besucht hatte, war auf dem Heimweg bei einem Nachtlager von hinten bewusstlos geschlagen worden, als sie sich hinter einem Busch erleichtern wollte, und spurlos in den Wäldern verschwunden. Etwa zehn Tage später war sie eines Morgens in der Nähe des Lochs mit zeretzter Kleidung, halb verhungert und völlig verwirrt wieder aufgetaucht und hatte wilde Geschichten erzählt von tierköpfigen Dämonen, die sie mitten im Wald nackt auf einen Altarstein gekettet und geschändet hätten. Die Ärmste war ins Vana-Kloster nach Maris gebracht worden.

Wulfric war ein ehemaliger königlich-albischer Waldläufer, der wegen Trunkenheit im Dienst unehrenhaft entlassen worden war, der sich aber seitdem wacker trocken hielt. Er wollte sich bei der Vana-Expertin über die aktuelle Situation vor Ort informieren, ehe er der Syress seinen Antrittsbesuch abstattete. Seufzend machten sich Ellamae und die Gefährten an die Aufgabe, Wulfric auf den neuesten Stand der Dinge zu bringen. Ach so – er kam zu spät? Nun ja, dann würde er zumindest einen genauen Bericht verfassen, um nicht mit leeren Händen zum Laird zurückzukehren! Jetzt wollte er angesichts dieser Nachrichten erstmal einen Tag lang schlafen!

Ellamae informierte die Witwen und Waisen über die unvermeidlichen Todesfälle und der Wirt nahm seine Töchter in die Arme, war aber sofort mit dem Vorschlag, beide in ein Vana-

Kloster zu überweisen, einverstanden. Alles war besser, als seine Kinder auf dem Scheiterhaufen zu verbrennen!

Am Abend waren die Dörfler wie immer im Wirtshaus, wirkten aber viel entspannter als je zuvor. Ledwin MacNahar fasste sich ein Herz und berichtete von den Ereignissen vor 40 Jahren.

Bei den Fremden, die damals nach Arkendale kamen und bei ihren Ausgrabungen auf „das Böse“ stießen, handelte es sich um zwei Männer und zwei Frauen. Da auch eine Priesterin der Kirgh unter ihnen war, fassten die Dörfler Vertrauen zu ihnen. Dann begannen sie, das Gelände nordwestlich des Dorfes zu durchwühlen. Dazu heuerten sie Arbeitskräfte aus dem Dorf und den umliegenden Gehöften an, und die gute Bezahlung lockte auch ein paar Männer von weiter her nach Arkendale, die sich in Zelten am Rande der Ausgrabung einquartierten. Einige Wochen lang ging alles gut; es kam zwar zu zwei Todesfällen, aber damit musste man bei der Arbeit unter Tage rechnen. Die Hilfskräfte waren zur Verschwiegenheit verpflichtet, aber das gute Bier im *Doppelten Widder* löste ihre Zungen doch, und so wusste man im Dorf, dass sie Suchgänge unter der Erde gruben und dabei gelegentlich auf alte Gebäude des verschütteten Dorfes und Klosters stießen. Sie fanden auch einiges an wertvollen Waffen, Geschirr und Schmuck, und da ihnen ein geringer Anteil an allen Funden versprochen worden war, gruben sie mit um so größerer Energie weiter. Den großen Schatz, auf den die Fremden hofften, hatten sie noch nicht gefunden, als das Unheil hereinbrach.

Zuerst kehrten drei der Fremden und einige Helfer nach vollbrachtem Tageswerk nicht wieder zurück. Der zurückgebliebene Abenteurer machte sich mit einigen Ausgräbern, die ihre Schicht bereits hinter sich hatten, auf die Suche. Nachdem sie ebenfalls nicht wieder gesehen wurde, traute sich keiner der verbliebenen Dörfler mehr in die unterirdischen Gänge. Der damalige Syre sandte einen Boten zu seinem Laird mit der Bitte um Hilfe.

Das Leben im Dorf ging tagsüber seinen normalen Gang, aber nachts ging der Schrecken um. Der Friedhof des Dorfes wurde geschändet, Gräber ausgegraben und Leichenteile verstreut, Vieh verschwand von der Weide, merkwürdige Geschöpfe schlichen um die Häuser und zwei späte Gäste des *Doppelten Widders* wurden auf dem Heimweg umgebracht und fürchterlich zugerichtet. Nachdem niemand sich mehr nach Einbruch der Dunkelheit vor die Tür traute, verschwanden drei Familien aus ihren Häusern, ohne eine Spur zu hinterlassen und ohne dass Zeichen eines Kampfes zu sehen waren. Das Getreide verfaulte auf den Feldern, und zwei Frauen gebaren missgebildete Kinder. Nach wiederholten dringenden Hilfsersuchen kümmerten der Laird Nahar und die Kirgh sich um die Lage in Arkendale. Der Zugang in die Unterwelt wurde versiegelt.

Sirena ernüchterte Ledwin mit dem Hinweis, dass eine Vampirin namens Myrwaine vermutlich noch ihr Unwesen treiben würde. Er ging daraufhin ganz schnell nach Hause und wollte nicht weiter über diesen ganzen Kram reden. Einer der Arkendaler hatte vorgestern nachts gegen Mitternacht geglaubt, Schritte zweier Lastenträger gehört zu haben, die Richtung Friedhof gelaufen waren. Diesen einzigen neuen Hinweis wollten die Freunde am nächsten Morgen untersuchen.

Diesmal nahmen sie wieder ihr gewohntes bescheidenes Quartier über dem Schafstall. Hier materialisierte gegen Mitternacht der „fahrende Ritter“ Eorl MacCunn und knabbert liebevoll an Versarias Ohrläppchen. Borthor-Bartl hatte Wache gehalten und störte dieses Getuschel, denn Versaria hatte zunächst mal gar nichts gegen die dämonischen Verführungskünste gehabt. Zum Entsetzen der anderen hier übernachtenden Bauern und Hirten stellte sich der Dämon den Gegnern nach etwas Plauderei doch noch zum Kampf. Er wurde gelähmt und erneut getötet. Versaria hatte ihr silbernes Halsband in Verdacht – vermutlich würde der Dämon jetzt jede Nacht kommen, oder? Da ihre Freunde darauf bestanden, zerstörte sie das Teil.

Teuflische Begegnungen

Am nächsten Morgen schauten sich die Gefährten erneut nach den Spuren der schweren Kisten um, zunächst und ohne Erfolg beim Friedhof. Vielleicht würde Ledwin MacNahar

mehr wissen? Auf dem Weg zu dem bekannten Waldbauern fanden die Freunde im Gras am Wegesrand den Schlüsselbund Myrwaines, der bei einer Pause das Lederband gerissen war.

Mit frischem Mut befragten die Gefährten den alten Waldbauern, der deutlich unsicher war und verstört den Fremden empfahl, sie möchten sich doch an die „jungen Leute“ halten, wenn sie mehr über nächtliche Wanderer und so wissen wollten. Die Freunde befolgten seinen Rat, aber der - merklich nervöse – Sohn Randal und alle seine Helfer hatten weder irgendwelche Wanderer beobachtet noch eine Idee wegen eines passenden Geheimverstecks für Finsterlinge! Allerdings beobachtete Sirena, wie Randal dabei mehrfach kurz Richtung Holzschuppen blickte. Die Leute wurden zum Mittagessen gerufen – und für die Freunde war der Weg in den Holzschuppen frei.

Dort entdeckten sie im hinteren Teil eine Falltür und drangen in einen feuchten Kellerraum ein, der direkt in die Felsen geschlagen worden war. Hier lagerten die Truhen Myrwaines! Drei Wächterdämonen (mit silbernen Halsreifen) erschienen mit geladenen Armbrüsten und feuerten sie ab. Flusswind musste einen schweren Treffer einstecken und konnte nicht mitkämpfen. Kerloas, Versaria und Borthor-Bartl (sowie Zargos und Sirena mit *Lähmung*) erledigten die Gegner.

Zargos wollte eine der Truhen öffnen und verwandelte sich in ein Ferkel! Dank Sirena wurde der Elf wieder zurückverwandelt und überlebte diese Prozedur. In den Truhen waren wirklich eindrucksvoll wertvolle Schätze! Die Freude war groß.

Natürlich wollten die Freunde auf die Rückkehr Myrwaines warten. Niemand ließ solche Schätze lange unbeaufsichtigt! In der Abenddämmerung (die Arbeiter waren längst verschwunden) versteckte sich Kerloas oben im Schuppen, in der Nähe der Falltür. Der Rest wartete unten; Borthor-Bartl hatte seinen kleinen Hilfskrieger aktiviert.

Und tatsächlich! In dieser Nacht kamen 9 „Teufel“ im Dienst Samiels an. Vier drangen gleich in den Holzschuppen ein und eilten zur Falltür. Plötzlich griffen sie Kerloas an, dessen Anwesenheit in Nähe der Falltür sie einfach gewittert hatten.

Vier gegen Einen – das Ergebnis war klar, und deshalb kamen die Freunde „ihrem Zwerg“ zu Hilfe. Jetzt kamen auch die anderen Teufel hinzu. Kerloas (2), Borthor-Bartl (1) und Flusswind (1) erledigten vier von ihnen – der Rest wurde von Versaria eingeschlafert und anschließend getötet.

Gerade, als der letzte Teufel getötet wurde, kam Randal hinzu. Er wurde sofort überwältigt und, damit er keinen Ärger machte, erstmal gelähmt. Vielleicht würde Myrwaine ja in dieser Nacht doch noch kommen, um ihren persönlichen Schatz zu holen? Die Nacht verging aber ohne weitere Ereignisse.

Bei der „Abschlussbesprechung“ bei Ellamae gestand Randal, Myrwaine dieses Versteck gegeben zu haben. Er leugnete aber – glaubhaft – jede sonstige Verbindung zum Larnezirkel. Wulfric erstellte einen Bericht und verabschiedete sich von Ellamae und den Gefährten.

Die Freunde blieben eine Nacht länger. Ellamae hatte freilich recht: wenn dieser Hexenzirkel wirklich Interesse an dem Stab haben sollte, dann waren sie viel mehr gefährdet als die Bewohner von Arkendale!

Aber was sollten sie schon tun? Sie mussten nach Corrinis zurück, um Searinniu diesen Stab zu bringen.

Einen Reittag hinter Loch Fyr wurden die Freunde bei ihrem nächsten Nachtlager während Borthor-Bartls und Sirenas Wache von 12 Teufeln Samiels überfallen. Nach einem harten Kampf blieben die Gefährten zwar siegreich, aber sie fragten sich bang, wie das weitergehen würde. Beliebig lange würden sie Überfälle dieser Art nicht durchstehen!



