

C.54 Ritual

Eva Ebenhöf, Lizajas Abenteuer Band 4, 2010

Copyright © 2022 by Harald Popp

Erholungspause in Adhelstan

Die Abenteurer erholten sich als Gäste des Lairds des Ceata-Clans. Randals Enkelin, Gwyn, war mit ihrem Verlobten und mit ihrem Vater und zahlreichen Begleitern nach Dungarvan gereist, also in den Westen Albas, zum Antrittsbesuch beim Laird Donuilh MacConuillh. Die Verbindung eines schwarzen und roten Hauses war in der politischen Landschaft Albas ein äußerst bemerkenswertes Ereignis. Ob sie für beide Clans vorteilhaft sein würde, blieb abzuwarten.

Abrik, der Bezirkshauptmann der königlich-albischen Waldläufer, berichtete, dass bei der Räumung von Wilhards Schlupfwinkel (am 26. Hirsch) der Keller bis auf Lebensmittelvorräte und Mobiliar von allen Wertsachen (Kleidung, Laborausstattung, Beschwörungsmaterialien) befreit gewesen war. Vermutlich waren da Wilhard selbst oder seine Helfer am Werk gewesen. Die Waldläufer hatten die Leichen der Orks vorschriftsmäßig verscharrt und die brauchbaren Sachen auf Pferde gepackt. Ab und zu würde man von nun an eine Patrouille zur Ruine schicken. Übrigens wäre abends beim Lagerfeuer eine Gruppe von drei Helfern plötzlich kichernd zusammengesackt, nachdem sie eine (angebrochene und nach Honig schmeckende) Amphore Wein unter sich geteilt hatten. Die Männer waren aber nicht betrunken, sondern nur völlig antriebslos gewesen und hatten es anscheinend genossen, wenn ihnen irgendwer einen Befehl erteilte, den sie dann sofort auszuführen versuchten. Komisch, nicht wahr? Anga schmunzelte.

Flintstone musste sich im Lauf des Drachenmonds von dem schweren Rumpftreffer erholen, den er von einem der Wächterdämonen am Ende des geheimen Fluchttunnels erhalten hatte. Dabei lernte er eine freundliche „Krankenpflegerin“ kennen, Faine MacCorin (Mitte 30, ledig), die an ihrem wehrlosen Patienten verschiedene Heilmethoden (ohne erkennbare Wirkung) ausprobierte. Sie hatte am Morgen nach der spontanen Feier von Gwyns Rettung dem völlig verkaterten Laird ein Anti-Kopfwehnmittel verabreicht, das dessen Beschwerden schlagartig vollständig vertrieben hatte, und Randal hatte ihr zum Dank erlaubt, sich um Flintstone zu kümmern, als die Gefährten den verletzten Syre später am Tag in den Stadtpalast geschleppt hatten.

Faine hatte vor knapp 20 Jahren lieber mit einem corischen Seemann von Corrinis aus die Welt erobern wollen, als die Gattin irgendeines albischen Waldburg-Besitzers zu werden. Sie war unlängst nach allerlei Abenteuern (und diversen Narben) mit einem bescheidenen Vermögen heimgekehrt, um – sofern es Vanas Wille wäre – doch noch eine Familie zu gründen und den Haushalt eines überschaubaren Anwesens zu führen. Ihr Bedarf an Verliesen und Drachen war jedenfalls gedeckt. Faine war lange Zeit in den Küstenstaaten und in Rawindra unterwegs gewesen und hatte medizinische Kenntnisse erworben, die sie gern – aber nur als Hobby – vertiefen wollte. Wenn aus diesem Plan nichts würde, wollte sie ihre Ersparnisse einem Vana-Kloster vermachen und dort ihr Leben mit friedlichen Studien der Heilkunde verbringen.

Faine musste lange vor Flintstones Genesung zurück in das Dörfchen Kiepwood (100 km nordöstlich von Adhelstan) reiten, wo ihr Onkel der Thaan des Ortes war. Faines Eltern waren schon gestorben. Sollte Flintstone ihr mit einem Besuch die Ehre erweisen, würden sich bestimmt alle dort sehr freuen. Kiepwood lag ja nur ein kleines Stück abseits des südlichen Saumwegs am Rand des Waldes von Aelvenes, kein allzu großer Umweg also, wenn man von Adhelstan nach Alasdell kommen wollte.

Eine Leiche am Wegesrand

Am Nachmittag des 22. Drachen ritten die Gefährten in Adhelstan los, nachdem der Starkregen aufgehört hatte, dem sie weder ihre Pferde noch sich selbst aussetzen wollten. Sie übernachteten 25 km nördlich der Stadt.

Am späten Nachmittag des 23. Drachen entdeckten die Gefährten unweit der Abzweigung des Saumwegs von der Hauptstraße am Wegesrand eine unlängst von Wölfen aus dem aufgeweichten Boden ausgebuddelte und zerfetzte verwesene Leiche. Der junge Mann war seit ein oder zwei Monaten tot. Seine abgetragene Lederkleidung war mehrfach von scharfen Schneiden zerschnitten worden. In den verstreuten Habseligkeiten fanden die Abenteurer einen Dolch, ein Kurzschwert und einen kleinen Schild (mit dem Wappen der Ceata: Burg und Stern) sowie eine Ledertasche mit zwei wasserdicht verpackten Briefen, einer Geldbörse mit 15 GS, einer Pfeife aus Elfenbein, deren Kopf einen schmunzelnden Dschinn zeigte, der über einer Glutstelle tanzte und dabei seine Arme nach oben streckte, und einem gefüllten Tabaksbeutel.

Ronald und Ulwun lasen die Briefe. Einer stammte von einem Kaufmann namens Alfonso, der seinem Boten (Radbod) einen Bestellzettel mitgegeben hatte. Der andere war ein am 8. Hirsch verfasstes Hilfsgesuch der Xan-Priesterin Cameron aus Daraesfal, die den Abt von Adhelstan um Unterstützung bat, weil in den letzten 8 Tagen bereits zwei Menschen spurlos verschwunden waren.

Zwei Bauern, die zufällig des Wegs kamen, übernahmen für 1 GS die Aufgabe, den Toten ordentlich zu bestatten. Vieles deutete daraufhin, dass der junge Mann tatsächlich Radbod war, ein Tagelöhner aus Adhelstan, der regelmäßig als „Briefbote“ zu Fuß in den Weilern der Gegend unterwegs gewesen war. Daraesfal war ein Ort mit 300 Einwohnern, den man von Sliepwell aus erreichen konnte, wenn man dort der vom Saumweg nordwärts abzweigenden Straße etwa 20 km weit folgen würde.

Übernachtung in Sliepwell

Die Gefährten übernachteten in der befestigten Waldherberge *Sliepwell*. Die ganze Gegend gehörte zum Gebiet des Corin-Clans, mit Ausnahme von Daraesfal, das seit Jahrhunderten dem Beorn-Clan gehörte.

Der Wirt erkannte *Flintstone und seine Freunde* und freute sich, dass die berühmten Helden nach ihrer letzten Heldentat (Gwyns Rettung) schon vor ihrer nächsten Glanzleistung standen, nämlich das Rätsel der verschollenen Einwohner von Daraesfal zu lösen. Nachdem man den armen Radbod am 9. oder 10. Hirsch offenbar fast vor der Tür seines Gasthauses ermordet hatte, war eine Aufklärung dieser Angelegenheit seiner Meinung nach wirklich überfällig!

Eigentlich war ja der Syre up Daraesfal, Warren MacBeorn, für diese Sache zuständig. Er hatte tatsächlich auf Drängen der Dörfler am 10. Drachen seine Soldaten den Wald in der Umgebung des Orts großräumig absuchen lassen, aber leider keinen Erfolg gehabt. Warren hatte vor allem die Feier seines 55. Geburtstags am 1. Kranich im Kopf und hätte frühestens danach die Hilfe seines Clans angefordert. Das war nun nicht mehr nötig, denn nun waren ja *Flintstone und seine Freunde* da!

Wissenswertes über Daraesfal

Der Ort gehört zu einem Königslehen, das einem Vorfahren des heutigen Syre Warren MacBeorn verliehen wurde. Dessen Burg thront 2 km nördlich der Ortschaft auf einem Hügel, um den sich der Reulbach herum windet. Insgesamt wohnen dort etwa 350 Menschen plus knapp 200 Leute auf der Burg.

Daraesfal hat bessere Tage gesehen. Vor ca. 200 Jahren war diese Ortschaft im Begriff, sich zu einem Städtchen zu entwickeln. Doch dann begann eine Serie von unfähigen Lehnsherren, die beginnende Prosperität nur für ihren eigenen Wohlstand abzuschöpfen, so dass die Knospen des Handels und Handwerks verwelkten, statt zu erblühen. Schade, denn schon die Vorfahren des Syre hatten Edelsteine in dem Hügel unter der Burg gefunden – aber statt sie mit fachkundiger Hilfe zwergischer Gesteinsexperten zu explorieren, hatten die Lehnsherren diese kostspieligen Investitionen gescheut und lieber die Dörfler (ohne Bezahlung natürlich) in der Mine schuften lassen.

Der Syre finanziert ein unverhältnismäßig großes, etwa 70 Personen starkes Heer, mit dem er den Gehorsam der Menschen in seinem Lehen erzwingt. Außerdem beteiligt er den Beorn-Clan in ausreichendem Maße an seinen Einnahmen, so dass er von dieser Seite keine Einmischung in seine Belange befürchten muss.

Syre Warren MacBeorn hatte vor zehn Jahren sein Amt angetreten und bald danach verfügt, dass der Abbau in dem immer enger werdenden Stollen ab jetzt von einigen Jungen aus dem Dorf unternommen wurde. Kurz nach der Verfügung Warrens hatte es einen (widerrechtlichen) Aufstand gegeben. Der Syre war mit seinen Soldaten mit unerbittlicher Härte gegen die vermeintlichen Anführer vorgegangen und hatte sie allesamt hinrichten lassen. Dieses Recht besitzt ein Syre eigentlich gar nicht, aber der Laird Angus MacBeorn hat „nach Prüfung der Lage“ das Vorgehen im Nachhinein für rechtens erklärt.

Ulwun erhielt in dieser Nacht eine Traumbotschaft der *Großen Eule*. Sollte sie Licht ins Dunkel bringen, könnte sie sich das Wohlwollen ihres Totems verdienen.

Flintstone erhielt in dieser Nacht eine Traumbotschaft der Erdmutter, die zufrieden feststellte, dass er rechtzeitig zur Stelle wäre, wenn ein lange vorhergeahnter Moment größter Gefahr kurz bevorstehen würde. Hoffentlich würde es ihm gelingen, diese Bedrohung abzuwenden.

Willkommen in Daraesfal

Am Mittag des 24. Drachen erreichten die Gefährten den Ort und bekamen im *Blauen Baum*, dem einzigen Gasthof des Orts, problemlos ein Quartier. Orlon, der beleibte und fast glatzköpfige Gastwirt (45), erkannte die Ankömmlinge und reagierte ebenso erfreut wie sein Kollege in Sliepwel. Er präziserte und ergänzte dessen Aussagen, damit sich *Flintstone und seine Freunde* ein möglichst gutes Bild von dem rätselhaften Fall machen konnten.

Zu dem Wirt gesellte sich bald die „diensthabende Priesterin“ des Orts, die blondgelockte Seonaid (20), die sich sehr freute, dass ausgerechnet so eine berühmte Gruppe den Hilferuf vernommen hatte, den sie erst kürzlich (am 11. Drachen) in einem Schreiben an den Abt von Adhelstan formuliert hatte. Sie hatte ihren Brief einem fahrenden Händler (*Petros Strumpfwaren*) mitgegeben, damit der Abt dafür sorgen würde, dass baldmöglichst ein erfahrener Seelsorger oder eine Seelsorgerin den Tempel leiten würde, da sie als ungeweihte Priesterschülerin weder befähigt noch befugt war, Cameron auf Dauer zu ersetzen – und die Hoffnung, die Xan-Priesterin jemals wiederzusehen, wurde leider von Tag zu Tag geringer. Als die Gefährten ihr erzählten, dass sie a) von ihrem Schreiben überhaupt nichts gewusst hatten und b) Cameron schon am 8. Hirsch ein Hilfsgesuch an den Abt gerichtet hatte, riss Seonaid überrascht die Augen auf. Das hatte sie nicht gewusst. Hilfe aus Adhelstan war bis heute jedenfalls nicht eingetroffen – dagegen waren Cameron und andere Leute spurlos verschwunden. Den Göttern sei Dank, dass jetzt endlich erfahrene Ermittler im Ort waren!

Seonaid machte hier einen Fehler. Sie war nämlich am 8. Hirsch zufällig dabei gewesen, als Cameron beim Kaufmann Alfonso war, um den Briefboten Radbod zu bitten, sich unverzüglich auf den Weg nach Adhelstan zu begeben, um dort dem Abt ihr Hilfesuch zu überreichen.

Die Gefährten verfolgten diese Spur nicht, sonst hätte sich der Kaufmann erinnert, dass Seonaid an jenem Vormittag ein paar kleine Sachen bei ihm eingekauft und Radbod etwas unbeholfen den Segen aller Götter für seine Reise gewünscht hatte, wobei sie ihm schüchtern seinen Umhang zurechtgezupft hatte, was dem überraschten Boten nicht unangenehm gewesen war.

Radbods Haare genügten Seonaid wenig später, um den Boten bei Sliepwel durch ihre dämonischen Diener beseitigen zu lassen.

Orlon und Seonaid gaben den Abenteurern alle Auskünfte, die ihnen in den Sinn kamen, und boten ihnen an, sie nach Kräften zu unterstützen, wann immer sie Bedarf hätten.

Die Verschollenen und/oder Toten von Daraesfal

27. Fee	Kynan, der Köhler Der bekannte Trinker ist auf dem abendlichen Heimweg (nach 22:00) vom <i>Hirtenstab</i> verschwunden. Keiner der Anwohner hat etwas bemerkt. Seine Frau hat ihn erst am Morgen vermisst.
1. Hirsch (?)	Mairead, die Enkelin des Imkers Daeron Das hübsche 15-jährige Mädchen ist vom Syre für drei Monate gegen ihren Willen als seine persönliche „Lustmaid“ verpflichtet worden. Ihr Dienst wäre erst in der Mitte des Hirschmonds beendet gewesen, aber vermutlich hat ihre freche Zunge dazu geführt, dass sie der Syre bereits am 28. Fee entlassen hat. Mairead hat am Morgen des 1. Hirsch die Burg verlassen, ist aber nicht im Dorf angekommen. Dort hat man sie erst am 14. Hirsch vermisst.
7. Hirsch	Corsac, ein Knecht auf Ians Hof Der Hörige erscheint am Morgen nicht zur Arbeit. Ian vermutet, dass der (gutaussehende) Faulpelz lieber den Weibern den Kopf verdreht, als seine Arbeit anständig zu machen, und hat den Knecht deshalb schon öfters zusammengestaucht. Er verdächtigt Garwin, den anderen Großbauern des Orts, Corsac eine Fluchtmöglichkeit verschafft zu haben. Garwin behauptet, Ian würde seine Leute so schlecht behandeln, dass sie ihm jetzt schon davonlaufen und lieber gesetzlos werden, als sich von ihm schikanieren zu lassen. Ian pfeift auf den Deppen (Corsac). Über den Winter wird er bestimmt einen Ersatz für den arbeitsunwilligen Knecht finden.
16. Hirsch	Das Verschwinden Maireads lässt die Dörfler nicht ruhen. Da dem Syre solche Vorfälle völlig egal sind, organisieren sie selbst Suchtrupps und finden schließlich im Wald östlich des Friedhofs die schlecht verscharrte Leiche von Corsac, die von Wölfen dort beinahe schon ausgegraben worden wäre. Jemand hat Corsac die Kehle mit einer scharfen Klinge zerschlitzt. Seine Leiche wird am folgenden Tag von Cameron im Friedhof bestattet.
27. Hirsch	Cameron, die Priesterin des Tempels Sie geht am 26. Hirsch abends in ihr Zimmer und verabschiedet sich – wie immer – von ihren Mitbewohnern. Am Morgen ist sie spurlos verschwunden. Keiner der Mitbewohner hat ihr Verschwinden bemerkt. Die beliebte Priesterin (45) ist schon seit 10 Jahren im Ort tätig. Der stattliche Tempel (Steingebäude mit farbigen Butzenglasfenstern und Emporen im Obergeschoss des Kirchenschiffs, traditionelle Ausstattung mit 5 Statuen der Dheis Albi (Dwyllan – Vana – Xan – Thurion – Irindar) und mit Dunkelzone für die Statue des Ylathor) ist einige Jahrzehnte nach dem Bau der Burg (vor über 300 Jahren) errichtet worden. Cameron hat das schönste Zimmer im Obergeschoss des Nebengebäudes; dort haben auch Seonaid sowie die junge Messdienerin Ilisia (18) und der Tempelnovize Vindon (23) jeweils ein kleines Zimmer. Im Erdgeschoss ist eine Küche und ein Aufenthaltsraum; hier arbeitet und schläft die Tempelmagd Glyth (35).
1. Drache	Vanja, eine alte Magd auf Maynas Hof

	Sie will am Vormittag wegen ihrer Gicht die Heilerin Ystryd besuchen, aber dort ist sie nicht angekommen.
4. Drache	Finola, eine Jägerin Die Frau des Jägers Fingal, die in einer Hütte nördlich des Reulbachs wohnt, kehrt am Vormittag nicht von ihrer morgendlichen Pirsch zurück. Der einst so lebenslustige Fingal ist seither völlig am Boden zerstört und verlässt seine Hütte nur noch, wenn es unbedingt sein muss.
?	Ein namenloser Einsiedler Im Osten des Dorfs hat sich seit vielen Jahren ein fremder Mann (50?) in einer selten genutzten Schutzhütte wohnlich eingerichtet. Der Verwirrte spricht nur das Nötigste und kommt nur in den Ort, wenn er Lebensmittel oder anderen Kram braucht. Da er stets bar bezahlt und nichts anstellt, wird er geduldet, aber man geht dem seltsamen Kerl aus dem Weg. Im Hirschmond hat man den menschen scheuen Pilzsammler auch noch ab und zu im Wald herumstreifen gesehen. Im Drachenmond hat er sich weder im Wald noch im Dorf blicken lassen. In seiner Hütte ist er natürlich auch nicht.

Den Nachmittag verbrachten die Gefährten damit, sich von Seonaid den Tempel und das Tempelnebengebäude zeigen zu lassen, Camerons Zimmer zu inspizieren, Anwohner zum Fall des verschwundenen Köhlers und Ian wegen Corsac zu befragen. Das alles ergab keine neue Spur.

In einer morschen Schutzhütte im Süden des Orts hatte vor einiger Zeit vermutlich ein Landstreicher genächtigt, der hier seinen zerschlissenen Rucksack mit ungewaschenen Kleidern und einen Wanderstock sowie zerbeultes Geschirr auf seinem schäbigen Lager aus Felldecken zurückgelassen hatte.

Der Landstreicher war das zweite Drais-Opfer. Seonaid hatte damals von der Jägerin Leal erfahren, dass in der ungenutzten Hütte seit drei Tagen ein alter Bettler eine Rast eingelegt hatte. Der stumme Mann schien ein alter Söldner gewesen zu sein und hatte eine schlecht verheilte Gesichtsnarbe, die ihm ein bestialisches Grinsen (wie ein böser Hund) verliehen hatte. Am Abend des 26. Fee versetzte sich Seonaid mit dem gelähmten Mann zur Stele. Er starb zwei Tage später. Leal hatte sich noch nicht überwinden können, die dreckigen Sachen des unheimlichen Kerls wegzuschaffen, der über Nacht verschwunden war, ohne seinen Plunder mitzunehmen. Ekelhaft!

Henwens Wächterin

In der Abenddämmerung spazierten die Gefährten zu Ystryds Hütte, die im Westen des Orts am Reulbach lag. Sie wollten die Kräuterfrau und Taubenzüchterin kennenlernen – und erlebten eine Überraschung, denn Ystryd (40, graublond Strähnen) war eine Dienerin Henwens! Sie konnte den Ankömmlingen ihr Geheimnis nicht verbergen, da sie völlig überrascht und verwirrt von der Ankunft einer Gruppe von seltsamen Leuten war (von der sie freilich schon gehört hatte, aber nicht im Zusammenhang mit dem Glauben an eine weitgehend vergessene twyneddische Gottheit), die ganz offenkundig unter dem Schutz der Erdmutter standen. Der albische Syre up Alasdell sprach sogar ganz selbstverständlich von seinem Glauben an „Ghalea“ – das hätte Ystryd nie in diesem Land erwartet!

Einige Gefährten spürten, wie sich ihre Ghalea-Amulette erwärmten (Flintstone natürlich, aber auch Ronald und HaoDai), andere spürten das nicht (Anga) oder trugen keines (Ulwun). Ystryd reichte ihren Besuchern einen Pokal, den sie mit frischem Quellwasser gefüllt hatte, das neben ihrer Hütte aus einer uralten steinernen Quellfassung rann. Das Wasser schmeckte für die Träger der erwärmten Amulette außerordentlich erfrischend, was Ystryd sehr zu freuen schien. Sie hatte nicht erwartet, dass die Erdmutter ihr so schnell Helfer schicken würde, sondern bisher gehofft, dass ihre Freundin Collwen ihre Botschaft erhalten hatte und Anfang

des Kranichmonds eintreffen würde. Zusammen mit dieser geübten und furchtlosen Henwen-Streiterin hätte sie es dann gewagt, die Finsterzone zu erforschen, die sich etwa 2 km nordwestlich des Orts im Wald gebildet hatte.

Ach ja? Finsterzone? Die Gefährten staunten. Das wurde ja von Minute zu Minute interessanter!

Ystryd vertraute den Gefährten ihre Geschichte an. Irgendwo hier in der Gegend war vor vielen Jahrhunderten der twyneddische Mondgott Drais, der Gesichtslose, verehrt worden (mit blutigen Menschenopfern, versteht sich). Ehe aber ein *Weltentor* damals für echtes Chaos sorgen konnte, hatten die aufmerksamen Diener der Henwen die Drais-Kultstätte zerstört und an einer Quelle – vermutlich genau hier bei ihrer Hütte – einen der Erdmutter heiligen Ort gefunden, an dem sie Henwen (oder Ghalea) gedankt und fortan verehrt hatten. Leider war diese „unalbische Heidenstätte“ während der Jagdzeit (um 1800 nL) zerstört worden.

Erst vor 120 Jahren hatte eine erste Henwen-Priesterin an diesem Ort wieder eine kleine Hütte errichtet und war in Daraesfal als Heilkundige willkommen und gleichzeitig gefürchtet gewesen. Der wahre Grund der steten Anwesenheit einer Dienerin der Erdmutter war allerdings nicht die medizinische Versorgung der Bevölkerung, sondern die Bewachung der Gegend, da man eine alte Weissagung der Henwen wiederentdeckt hatte:

*Der Tempel, der sich hier befand, wird wieder auferstehen.
Bringt Schrecken über fremdes Land, drum dürft ihr niemals gehen.*

Ystryd war seit zwölf Jahren als Wächterin an diesem Ort. Sie hatte lange Zeit die Crawburg oder die Edelstein-Mine unterhalb der Burg im Visier, aber neuerdings war sie sich bezüglich ihres Verdachts noch unsicherer als zu Anfang. Immerhin hatte Collwen in der Burg einige schwarze Mondsteine in den Mauern der Burg entdeckt, die Spuren alter Gravuren trugen, die auf Zeichen des Drais hindeuteten.

Aber mehr war in all den Jahren nicht passiert – bis vor kurzem eben. Am Abend des 4. Drachen war Fingal zu Ystryds Hütte gekommen. Er hatte schreckliche Angst um seine Frau Finola, die irgendwo im Nordwesten des Waldes verschwunden war. Ihren Spuren konnte er zwar zunächst folgen, aber dann packte ihn plötzlich eine derartige Furcht, dass er keinen weiteren Schritt mehr machen konnte.

Natürlich hatte Ystryd versucht, dem Jäger zu helfen, und war am nächsten Morgen ohne Fingal weitergelaufen, weil sie – anders als Fingal – keine Furcht verspürte. Finolas Spuren brachten sie schließlich zu dieser seltsamen Finsterzone, einem Bereich undurchdringlicher Schwärze, der sich wie eine Wand vielleicht 50m hoch erhob und rechts und links schnurgerade durch den Wald lief, vielleicht 2 km lang – und etwa 30m breit. Vielleicht wollte sich hier gerade Drais erheben oder zumindest seine Diener nach Alba bringen!?

Aber das hatte Ystryd natürlich Fingal nicht erzählt. Sie hatte ihm nur verraten, dass im Wald etwas Dunkles lauern würde und man lieber niemanden neugierig machen sollte, um keine weiteren Unglücksfälle heraufzubeschwören. Vermutlich würde es für Finola aber leider keine Hoffnung mehr geben. Anschließend hatte Ystryd eine Briefftaube zu Collwen geschickt. Seither hatte sie die Finsterzone so oft wie möglich besucht und „von außen“ beobachtet, ohne irgendwelche Experimente zu riskieren. Sie hatte keinerlei Veränderungen bemerkt.

Am 10. Drachen hatte Ystryd beobachtet, wie zwei tapfere Soldaten des Syre mit gezückten Waffen in die Finsterzone gelaufen waren. Kaum waren sie verschwunden, war von ihnen nichts mehr zu hören – und zurückgekehrt waren sie auch nicht. Nachdem andere Soldaten diese Stelle entdeckt hatten, waren zwei weitere in der Finsternis verschwunden – und der Rest hatte sich Hals über Kopf zurückgezogen. Am nächsten Tag hatte der Syre einen Soldaten ins Dorf geschickt und den Jägern (im Vertrauen) ausrichten lassen, dass sie den Wald nördlich des Reulbachs „bis auf Weiteres“ meiden sollten. Fingal hatte das Ystryd natürlich verraten.

Flintstone und seine Freunde erklärten, dass sie möglichst bald diese Finsterzone selbst betrachten wollten. Ystryd bot ihnen an, sie auf der Stelle – trotz der Dunkelheit – dorthin zu führen. Sie selbst würde auch nachts den Weg finden und könnte ihre Helfer bestimmt dorthin geleiten. Sollten sie sich aber lieber erst in ihrem Quartier ausruhen und die Helligkeit des kommenden Tages abwarten wollen, könnte sie das auch gern am nächsten Morgen tun.

Ausruhen? Pah! Die Gefährten wollten möglichst rasch zu dieser Finsterzone.

Seonaid hätte Ystryd gern daran gehindert, *Flintstone und seinen Freunden* den Weg zur Finsterzone zu zeigen, und sie bereute es jetzt, die blöde Henwen-Fanatikerin nicht schon längst eliminiert zu haben. Aber Henwens Diener besaßen die fiese Gabe, finstere Vorhaben in letzter Sekunde zu vermässeln, wenn man sie unnötigerweise darauf aufmerksam machte – und das hatte Seonaid bisher auf keinen Fall riskieren wollen. Nachdem sie den Besuch der albischen Helden bei Ystryd beobachtet hatte, hatte Seonaid aber ihre Zurückhaltung aufgegeben. Da die Gefährten leider ohne Schlafpause zusammen mit Ystryd eine Nachtwanderung begannen, war Seonaid das Risiko für einen Anschlag auf die Henwen-Dienerin zu hoch, und sie setzte nun auf die kämpferische Überlegenheit der Drais-Dämonen. Schließlich fehlten ihr nur noch wenige Tage bis zum Ziel!

Eine finstere Zone

Da der Himmel bewölkt war und es kurz vor der Myrknacht sowieso nur wenig Mondschein geben würde, entzündeten die Abenteurer zwei Laternen und folgten Ystryd, die sie am Reulbach entlang zur Brücke führte.

Die Brückenwache grüßte die Fremden und richtete *Flintstone und seinen Freunden* die besten Wünsche des Syre Warren MacBeorn aus. Er würde sich freuen, dass albische Helden nach Daraesfal gekommen waren, um das mysteriöse Verschwinden gewisser Einzelpersonen aufzuklären. Natürlich würde er sich darauf verlassen, dass Flintstone wüsste, was er tun oder lassen müsste, um keine Gefahr für Leib und Leben der hiesigen Bevölkerung herauf zu beschwören oder gar Warrens bevorstehende Geburtstagsfeier zu gefährden. Sollten der Syre und seine Begleiter am 1. Kranich noch in Daraesfal weilen, wären sie ab mittags auf der Burg willkommen. Vorher müsste Warren persönlich die Vorbereitungen beaufsichtigen und hätte leider keine Zeit für andere Ablenkungen.

Ystryd führte die Abenteurer sicher durch den dunklen Wald, bis sie schließlich die rätselhafte Finsterzone (ohne Anflug von Furcht) erreicht hatten. Ystryd erklärte, dass sie diese Zone bisher nur beobachtet und keinerlei Experimente durchgeführt hatte.

Diese Aufgabe übernahmen nun Flintstone und seine Freunde.

Im Inneren der Finsterzone waren die Pflanzen verwelkt und verfault, aber ein an einem Stock befestigter Regenwurm, den Anga ein paar Minuten in die Finsternis gehalten hatte, blieb unbeschadet. Eine Laterne, die per Stock in die Finsternis gestellt wurde, schaffte es, für alle außer Ulwun als schwacher Lichtschein sichtbar zu bleiben. Außerdem wurde klar, dass die

Zone der Finsternis auch eine Zone der völligen Lautlosigkeit war (und Wort- oder Gestenzauber in der Finsterzone folglich unmöglich waren).

Ronald wollte mit seinem *Zauberauge* die Finsternis erforschen, zerstörte aber beim ersten Versuch das letzte Leichenaugenauge, das er bei sich hatte – und war anschließend eine Stunde lang blind.

Seilgesichert drangen schließlich Anga und Flintstone in die unheimliche Finsterzone vor, ergriffen aber sofort die Flucht, als in der Dunkelheit vor ihnen fünf gehörnte Zweibeiner auftauchten, die mit Langschwertern und kleinen Schilden bewaffnet waren und unfreundliche Absichten hegten. Die gesichtslosen Wesen mit den sichelförmigen Hörnern – laut Ystryd bestimmt dämonische Diener des Drais – folgten den beiden nicht über die Grenze der Finsterzone hinaus.

Verschiedene Ideen zur Bekämpfung der Wesen wurden diskutiert. Ystryd machte klar, dass sie keine Kämpferin war und allenfalls mit Heilzaubern Unterstützung leisten könnte.

Ronald versuchte, mit einer vor der Finsterzone erzeugten *Feuerkugel* den Wesen zu schaden, aber nachdem er die Finsternis betreten hatte, sah er, dass insgesamt etwa 12 Gegner in der Nähe waren, die allesamt seiner *Feuerkugel* mühelos auswichen. Die Dämonen versuchten sogar, zu ihm zu spuren, um ihn zu attackieren! Ronald zog sich schnell aus der Finsterzone zurück.

Ulwun bat ihr Totem, die Große Eule, für Ronald um *Göttlichen Schutz vor Magie*. Der geschützte Magier konnte in der Finsterzone besser sehen und hören – prima! Als er wieder in die Finsternis trat, tummelten sich dort bereits knapp 20 Dämonen. Ehe sie ihm zu Leib rücken konnten, schadete er einigen von ihnen mit einer *Steinkugel* – und zog sich wieder aus der Finsterzone zurück. Er wiederholte diese Aktion – und vertrieb damit alle in der Dunkelheit erkennbaren Wesen.

Ulwun sorgte jetzt für alle Gefährten – nur für sich selbst nicht – für den göttlichen Magieschutz. Gemeinsam betraten sie nun die Finsterzone, nachdem sie mit Ystryd vereinbart hatten, dass die Henwen-Dienerin eine Weile hier auf sie warten sollte. Würden sie nicht zurückkehren, sollte Ystryd versuchen, Hilfe im Dorf oder auf der Burg zu organisieren.

Da keine Dämonen in der Finsterzone erkennbar waren, liefen die Gefährten etwa in die Mitte des 30m breiten Bereichs und machten sie auf den Weg nach Nordosten. Hörnerwesen huschten durch die Dunkelheit rechts und links des Weges.

Ulwun befürchtete, mit ihren Gefährten bald von einer Übermacht von Dämonen umzingelt zu werden, und ordnete den Rückzug zum Rand der Finsterzone an. Ein guter Rat, denn fünf Dämonen schnitten den Abenteurern bereits den Rückweg ab! Ein Kampf war unvermeidlich.

Flintstone, HaoDai und Anga stellten sich schützend vor Ronald und Ulwun. Mit vereinten Kräften gelang es ihnen, alle Dämonen zu töten. Ehe weitere Gegner hinzustoßen konnten, verließen sie schnell die Finsterzone.

Ystryd staunte nicht schlecht über die innerhalb von zwei Minuten mehr oder weniger übel zugerichteten Kämpfer. Besonders hart hatte es den Zwerg erwischt, der ohne einen Heiltrunk und die Hilfe seiner Gefährten den Rückzug nicht geschafft hätte: sein rechtes Bein und sein

linker Arm hatten tiefe Schnittwunden abbekommen und waren für die nächsten 14 Tage unbrauchbar.

Eine Heilpause folgte. Ystryd setzte erfolgreich *Allheilung* ein, um Anga zu stärken und sein Bein zu heilen. Flintstone und Ronald machten ein kurzes Nickerchen. HaoDai suchte Erholung durch Meditation. Ulwun hielt Wache. Um Angas Arm zu heilen, setzte Flintstone Muttererde ein. Ystryd staunte über die Künste des Syre.

Die Gefährten beschlossen, sich vor der nächsten Expedition in die Finsterzone auszuruhen. Ystryd zeigte ihnen eine einigermaßen bequeme Lagerstelle im nächtlichen Wald und bewachte bis zum Vormittag des 25. Drachen ihren Schlaf, der tatsächlich ungestört blieb.

Mit frischem Mut begannen die Gefährten erneut in die Finsterzone zu spähen. Mal konnten sie acht Dämonen entdecken, mal zehn, mal weniger. Diese gemeinen Wesen blieben leider nicht einfach an Ort und Stelle stehen und waren deshalb kaum effektiv mit Zauberattacken zu überraschen. Große Lust auf einen weiteren Nahkampf hatte freilich auch niemand.

Nach allerlei mehr oder weniger wirksamen Versuchen, den Dämonen vom Rand der Finsterzone aus zu schaden, setzte sich endlich HaoDai durch, dessen höflicher Vorschlag, einfach mal die gesamte Finsterzone außenherum abzuschreiten, um festzustellen, ob es irgendwo vielleicht eine Besonderheit zu entdecken gäbe, vorher stets sofort abgelehnt worden war – besonders schnell und lautstark von dem kurzbeinigen Zwerg, der keine Lust auf einen sinnlosen Waldspaziergang hatte.

Zusammen mit Ystryd spazierten die Gefährten also nun doch entlang der Finsterzone etwa 1 km nach Nordosten. Anga spähte ab und zu in den vom Sonnenlicht nur wenig erhellten Randbereich und sah überall Grüppchen von Dämonen! Das waren viel zu viele, um sie im Nahkampf zu vernichten!

Anga war es auch, der seine Gefährten kurz vor Erreichen des Endes der langgestreckten, aber nur 30m schmalen Finsterzone mit einem verwirrten Gestammel überraschte. Der Zwerg behauptete plötzlich, dass sich die ganze Gruppe total verlaufen hätte und nun in die völlig falsche Richtung laufen würde! Sie sollten alle sofort umkehren und dem richtigen Weg folgen! Angas Gefährten taten nichts dergleichen. Ausgerechnet der Zwerg mit seinem guten Orientierungssinn erzählte Unsinn! Da steckte bestimmt irgendein Verwirren-Zauber dahinter.

Genau! Der Zwerg trug (unwissentlich) zwei Amulette und hatte damit Ghaleas Schutz deaktiviert. Die dauerhaften *Drais-Wirbel*, die hier den zufälligen Wanderer verwirren und anderswohin schicken sollten, wirkten deshalb nur auf Anga.

Die Enden (und das Ende) der Finsternis

HaoDai drängte den vorübergehend ratlosen Zwerg dazu, auch hier seinen Kopf in die finstere Zone zu stecken und nach besonderen Merkmalen Ausschau zu halten. Tatsächlich erhob sich 15m vom Ende der Zone entfernt eine violette 5m hohe siebenkantige Lichtsäule. Ein paar Dämonen schlenderten in der Nähe herum, und während Anga noch zusah, traten aus der Lichtsäule zwei weitere Dämonen in den Wald! Dem Zwerg war sofort klar, dass sie ein *Weltentor* entdeckt hatten, das bestimmt in die finstere Welt des Drais führen würde.

Ystryd bestätigte später seinen Verdacht – und fügte hinzu, dass der gesichtslose Mondgott seine größte Macht in der Finsternis entfalten würde, weshalb ein *Weltentor* innerhalb einer Finsterzone absolut passend für ihn und

seine Diener wäre. Seine größte Macht würde Drais bekanntlich bei Neumond entfalten, also in jeder Myrknacht (vom 28. Tag eines Monats zum 1. Tag des folgenden Monats).

Ehe Anga seinen Kopf zurückzog, weil ihn die Dämonen entdeckt hatten und auf ihn zu kamen, registrierte er noch, dass auf der Südwestseite der von Bewuchs befreiten Felsplatte, auf der sich die Lichtsäule erhob, zwei Reihen von sorgfältig in Sichelform angeordneten Tonschalen (jeweils sieben Stück) standen, die vermutlich irgendwelche Beschwörungsmaterialien zur Schaffung des *Weltentors* oder zum Ruf der Drais-Dämonen enthalten hatten. Außerdem war nicht zu übersehen, dass man vor einiger Zeit auf der bemalten Felsplatte Menschenopfer dargebracht hatte, denn die abstrakten Zeichen waren teilweise von Flecken verdeckt, die auf geronnenes Blut oder andere vergossene Körpersubstanzen hindeuteten.

Nach kurzer Beratung steckte Ronald, mit *Göttlichem Schutz vor Magie* besser vor der Dunkelheit gefeit, seinen Kopf in die Finsterzone und nahm mit *Heranholen* eine Opferschale an sich.

Im nächsten Augenblick verschwand die violette Lichtsäule.

Im übernächsten Augenblick begann die Finsterzone zu schrumpfen.

Die Finsterzone zog sich nach Südwesten zurück – und lebende Dämonen, die sich dadurch im Wald wiederfanden, verschwanden nach einem kurzen Moment vollkommen spurlos!

Nicht nur Ystryd war beeindruckt. War man erst einmal auf die richtige Idee gekommen, war die Beseitigung der Finsterzone tatsächlich ein Kinderspiel.

Die Gefährten sahen sich kurz am Ort der verschwundenen Lichtsäule um und zerstörten die Schalen und die enthaltenen (undefinierbaren) Zaubermaterialien. Wer auch immer dieses Weltentor hier installiert hatte, müsste auf jeden Fall eine Menge Arbeit investieren, wenn er es erneut errichten wollte.

Die Freunde fragten sich, wie vollständig die Finsternis wohl verschwunden war. Deshalb wanderten sie zusammen mit Ystryd durch die verwelkte und verfaulte Waldzone Richtung Südwesten.

Unterwegs kamen sie an den Leichen der fünf Dämonen vorbei, die sie am Vortag nach hartem Kampf getötet hatten. Sie lagen sorgfältig übereinander gestapelt auf dem Boden und waren völlig nackt, also ohne Waffen oder Ausrüstungsgegenstände.

Am frühen Nachmittag erreichten sie das schlammig-feuchte Ende der insgesamt 2 km langen ehemaligen Finsterzone. Hier war noch ein Würfel mit Finsternis vorhanden (mit 30m Kantenlänge). Anga war plötzlich wieder verwirrt und schlug erneut seinen Gefährten vor, augenblicklich umzukehren. Vergeblich.

Ein Blick in die Finsterzone offenbarte die Anwesenheit einiger Drais-Dämonen und einer etwa 3m hohen, aus verschiedenen schwarzen Steinblöcken zusammengefügteten siebenkantigen Stele, die an ihrem Fuß einen Durchmesser von 1m besaß und sich nach oben hin etwas verjüngte. Im Nordosten der Stele war die gleiche sichelförmige Anordnung von Opferschalen, die die Gefährten bereits beim *Weltentor* gesehen hatten.

Ulwun schützte Ronald routiniert vor der finsternen Magie, und der Magier zerstörte wieder mit *Heranholen* die Anordnung der Opfergefäße.

Im nächsten Augenblick verschwand die würfelförmige Finsternis.

Bei der Drais-Stele

Im übernächsten Augenblick zückten fünf Drais-Dämonen ihre Langschwerter und stürmten auf die Gefährten zu, die gerade noch rechtzeitig eine Formation einnehmen konnten, die die Zauberkundigen (Ronald und Ulwun) vor den Hieben der Gegner schützen würde.

Die fünf Drais-Dämonen waren tatsächlich besonders kampfstärke Angehörige der Dunklen Horde des Drais und hatten sich ebenso wie ihr Anführer nicht ganz freiwillig verpflichtet, Seonaid zu dienen. Aber unbedingter Gehorsam war diesen Kerlen fremd – da half auch kein noch so strenger Knechtschaftszauber. Angesichts der dreisten Störenfriede, die soeben den heimeligen Bereich der Finsternis beseitigt hatten, vernebelte Wut und Rachsucht ihre dämonischen Sinne. Sie wollten Flintstone und seine Freunde auf der Stelle erledigen!

Nur der „General“, der Anführer der fünf Dämonen, ein mit einem Zackenschwert gerüsteter Elitekämpfer, gehorchte Seonaid's Befehl und hielt Abstand zu den Schnüfflern. Dank eines goldenen Rings alarmierte dieser Dämon seine Herrin auf mentalem Weg – und wurde wenig später von ihr per *Versetzen* abgeholt.

Ystryd flüchtete ein Stück in den Wald und flehte Henwen um Beistand an, ohne Gehör bei ihrer Göttin zu finden. Diesen Beistand hätten *Flintstone und seine Freunde* aber bitter nötig gehabt, denn ihre Gegner waren deutlich stärkere und bessere Kämpfer als diejenigen Wesen, mit denen sie es vorher in der Finsterzone zu tun bekommen hatten. Eine schnelle Flucht wäre für die Gefährten vielleicht die bessere Option gewesen, aber sie wollten es jetzt wissen und zumindest diese Dämonen eigenhändig überwinden.

Ein extrem harter und spannender Kampf war die Folge. Die Kämpfer kämpften, die Zauberer zauberten (*Schmerzen* und *Sturmhand*), und die Dämonen steckten ein und teilten aus, scheinbar ohne zu ermüden.

Ehe der Gedanke an Flucht überhaupt verlockend scheinen konnte, lagen Flintstone (mit zwei gebrochenen Rippen und dem Tod näher als dem Leben, aber wenigstens unsichtbar nach der Einnahme eines Trankes) und HaoDai (sterbend nach schweren Verwundungen) handlungsunfähig am Boden. Anga hatte erneut zwei Schwerthiebe mit seinem Schildarm parieren müssen und musste auf seine Verteidigungswaffe schließlich verzichten. Ronald musste sein Zaubern aufgeben und zur Waffe greifen, weil ihn ein Dämon unmittelbar bedrohte. Ulwun konnte mit ihrer *Sturmhand* zwei Dämonen wenigstens vorübergehend aus dem Kampf heraushalten und hatte das Glück, keinen einzigen schweren Treffer einstecken zu müssen.

Aber auch die Schamanin war erleichtert, als sie merkte, dass Anga ein erfolgreiches Stoßgebet an Zornal gerichtet hatte, bei dem er auch um Unterstützung seiner Gefährten gebeten hatte. Ronald war vorher ein solches Stoßgebet an Vana nicht gelungen.

Silbriges Funkeln umspielte das Schwert des Zwergs, und silbriges Funkeln zeigte sich jedes Mal, wenn Zornal zu Gunsten der Abenteurer ins Geschehen eingriff. Ihre Tapferkeit mussten sie aber vorher unter Beweis stellen, sonst wäre ihnen diese göttliche Hilfe versagt geblieben.

Anga tötete den ersten Dämon und schließlich auch den fünften und letzten Gegner, dessen Schwertarm er im Kampf relativ früh schwer verletzt hatte. Ulwun hatte inzwischen einen vorher kaum geschwächten Dämon mit ihrem Kurzschwert getötet und war darüber

mindestens ebenso überrascht gewesen wie ihr Gegner. Vorher war der Schamanin bereits ein anderer Dämon versehentlich in die Klinge gestolpert und an diesem Fehler verstorben. Und ein dritter Dämon, den Ulwun mit *Sturmhand* an die Stele geschleudert hatte, hatte sein Leben ausgehaucht, weil sich ein schwerer Stein aus der Säule gelöst hatte und genau auf seinem Schädel gelandet war.

In der Endphase des Kampfes hatte Ronald panisch fliehen müssen. Er nutzte seine Handlungsfreiheit, um den leblosen HaoDai aus der Gefahrenzone zu zerren. Ystryd kümmerte sich sofort um den KanThai und brachte ihn mit ihren Heilzaubern gerade noch rechtzeitig zurück ins Leben. Als der Kampf vorbei war, steckte Ulwun dem unsichtbaren Flintstone einen Heiltrank zu, der seinen Tod verhinderte. Anga dankte Zornal für seine Rettung und die der ganzen Gruppe. Flintstone schlug vor, dass sich alle Gefährten an dem finanziellen Opfer beteiligen sollten. Prinzipiell hielten das alle für eine gute Idee, aber die Details wollten sie später noch klären.

Ystryd unterstützte Ulwun bei Erste-Hilfe-Maßnahmen und sorgte mit *Allheilung* dafür, dass sich HaoDai und der wieder sichtbar gewordene Flintstone bald wieder einsatzfähig fühlten. Anschließend spürte die Henwen-Dienerin ihre Müdigkeit und erklärte, dass sie die kommende Nacht am liebsten in ihrer Hütte verbringen würde. Klar doch! Vorher wollten sich die Gefährten freilich noch bei der Stele umschaun.

Für die Leichen der Dämonen interessierten sich die Gefährten allerdings nicht, sonst hätten sie die unterschiedlich gravierten Goldringe entdeckt, die jeder Dämon in einer kleinen Ledertasche aufbewahrt hatte. Hätte sich eine Person einen Ring angesteckt, hätte sie sofort die Illusionsgestalt einer der Holzstatuen angenommen, die im Tempel die albischen Götter repräsentierten.

In der feuchten Umgebung der Stele gab es im Boden zahlreiche überwucherte Löcher (etwa 50cm bis 1m Durchmesser und doppelte oder gar dreifache Tiefe). Hier waren vor vielleicht ein oder zwei Jahren irgendwelche Grabungen durchgeführt worden. Als Anga sah, dass man die Stele aus behauenen schwarzen Mondstein-Trümmern errichtet hatte, kam der Zwerg auf die (richtige) Idee, dass die Stele vor längerer Zeit zerstört worden war und irgendwer vor nicht allzu langer Zeit ihre Bruchstücke wieder ausgegraben und zusammengefügt hatte.

Die sieben Seiten der Stele trugen eine Inschrift in der Dunklen Sprache. Da Ystryd erklärte, dass sie ein Wörterbuch in ihrer Hütte aufbewahren würde, fertigte Flintstone mit Ronalds Unterstützung eine Kopie des Textes an.

Unterdessen sah sich HaoDai den morschen Unterstand an, der am Rand der Lichtung einen (begrenzten) Schutz vor Regen bieten konnte. Verdreckte Stofflaken und vergammelte Strohkissen hatten wohl vor längerer Zeit einmal ein oder zwei Personen als Bett gedient. Eine sauber ausgehobene rechteckige Bodenvertiefung (60cm * 40 cm, 40 cm tief) war leer. Der Holzdeckel, mit dem sie verschlossen gewesen war, lag daneben. HaoDai hatte den Eindruck, dass dieser Deckel erst heute (oder gestern) entfernt worden war. Die Mulde war leer, bis auf ein paar feuchte Stummel farbiger Kreide und zwei zerbrochene Pinsel.

Hier hatte Seonaid allerlei „Opferzubehör“ versteckt gehabt.

Unter einem der Bettlaken klebte im Dreck des Untergrunds ein vergammeltes Pergament, das wie eine mehrfach begonnene und wieder verworfene freihändige Konstruktionszeichnung wirkte, die jeweils eine halbwegs gerade Linie zwischen zwei Punkten zeigte sowie Kreisbögen, die durch diese beiden Punkte verliefen und deren Radius vermutlich genau dem Abstand der beiden Punkte entsprach.

HaoDai entdeckte in der Nähe des Unterstands einige mit altem Blut verschmierte Seile, die in der Nähe kräftiger Bäume am Boden lagen. Die Rinde dieser Bäume wies Seilspuren auf. Ulwun suchte daraufhin vergeblich die Umgebung nach weiteren Spuren ab, die vielleicht die hier als Menschenopfer an die Bäume gefesselten Personen hinterlassen hatten.

An der Stele hatte Drais die ersten drei Opfer erhalten, nämlich den Köhler Kynan (am 27. Fee), den Landstreicher (am 28. Fee), und Mairead (am 1. Hirsch). Seonaid hatte das Mädchen zufällig am Morgen getroffen, als Mairead nach ihrem beendeten Dienst als Lustmaid auf dem Heimweg von der Burg ins Dorf gewesen war, und die Drais-Priesterin hatte sich diese Chance nicht entgehen lassen.

Anga suchte ebenfalls die Umgebung ab, um eine gute Stelle für ein Versteck zu finden, aus dem er in der kommenden Nacht die Stele beobachten wollte. Seine Gefährten hielten aber nichts von dieser Idee und überredeten den Zwerg, mit ihnen zu Ystryds Hütte zurückzukehren. Daraufhin begann der Zwerg, mit Zweigen ein sorgfältiges Muster auf der Lichtung um die Stele herum auszulegen, um seine Chance zu verbessern, die Spuren nächtlicher Besucher festzustellen. Anga entdeckte bei dieser Aktion zufällig auf dem Waldboden einen schmalen Silberring (20 SS) mit einer albischen Inschrift (*Warrens Dank*).

Dieser Ring war von Maireads gelähmtem Finger geglitten. Der Syre entlohnte mit dieser Gabe seine Lustmaiden für das – nur in Daraesfal „traditionelle“ – Quartal in seinem Bett.

Zurück bei Ystryd

Als die mit Laternen ausgerüsteten Wanderer schließlich nach Einbruch der Nacht die Brücke über den Reulbach passierten, zeigte sich die Brückenwache erfreut, dass der berühmte Syre und seine Freunde wieder mehr oder weniger wohlbehalten aus dem Wald zurück nach Daraesfal gekommen waren. Orlon und Seonaid hatten sich tagsüber mehrfach besorgt nach dem Verbleib der Helden erkundigt und schon befürchtet, dass ihre Namen jetzt auf der Liste der verschollenen Personen stehen würden. Den Göttern sei Dank, dass dies nicht der Fall war!

Bei Ystryds Hütte erwärmten sich die Ghalea-Amulette der Abenteurer (ausgenommen Anga), und bis auf den Zwerg konnten alle ihre körperliche Ausdauer mit dem Wasser der Henwen-Quelle steigern. Ystryd zeigte ihren hungrigen Gästen, wo sie in ihrer Küche Speisen und Getränke finden konnten, und machte sich dann mit Flintstone daran, seine Kopie der Steleninschrift zu übersetzen.

Die poetisch verschwurbelte Botschaft deutete eine mögliche Wiederkehr des Drais-Reichs an, sofern in drei aufeinanderfolgenden Myrknächten (bzw. in den Nächten vorher und nachher) insgesamt neun Menschen an drei bestimmten Fixpunkten geopfert würden. Seltsam erschien den beiden Übersetzern, dass die Inschrift der Stele ein doppeldeutiges (ungebräuchliches) Wort für das „Herz“ des Reichs verwendet hatte, das sowohl *Herz* als auch *Dreieck* bedeuten konnte.

Nachts im Tempel (Teil 1)

Nach getaner Arbeit wollten die Gefährten gerade besprechen, ob sie ihre Nachtruhe lieber als Gäste Ystryds verbringen oder doch im *Blauen Baum* übernachten sollten, als Orlon, der Wirt jenes Gasthauses, höchstpersönlich an Ystryds Tür klopfte.

Orlon war äußerst erregt. Er hatte von der Brückenwache erfahren, dass der Syre und seine Begleiter zusammen mit Ystryd aus dem Nordwald zurückgekehrt waren, und weil er

einerseits froh war, dass den Ermittlern nichts allzu Ernsthaftes zugestoßen war, und andererseits sehr neugierig, ob und was sie vielleicht bei ihrer Expedition in Erfahrung gebracht hatten, war er zum Tempel geeilt, weil er *Flintstone und seine Freunde* eigentlich zusammen mit Seonaid in Ystryds Hütte besuchen wollte. Aber Seonaid war weder im Tempel noch in der Priesterunterkunft gewesen!

Tatsächlich hatte Orlon in beiden Gebäuden auch keine andere Menschenseele angetroffen, also weder die junge Nachwuchspriesterin noch ihre Gehilfen (Vindon und Ilisia) oder die Tempelmagd (Glyth). Er hatte ein wenig gehofft, dass zumindest Seonaid schon bei den Helden sein würde, aber nachdem das nicht der Fall war, stieg nun seine Angst, dass es im Ort gerade neue mysteriöse Fälle von plötzlich Verschollenen gegeben hatte. Ystryd teilte die Sorge des Wirts, aber sie war einfach zu erschöpft, um sinnvolle Hilfe bieten zu können.

Gegen Mittag hatte Seonaid von ihrem „General“ erfahren, dass die Finsterzone zwischen Weltentor und Stele verschwunden war. Die Schnüffler hatten es offenbar geschafft, das Weltentor zu schließen und die Dunklen Horden zu vertreiben! Die sechs zum Hierbleiben verpflichteten Dämonen waren stinksauer. Seonaid befahl dem General, Ruhe zu bewahren. Sie könnte (mit drei neuen Opfern) das Weltentor jederzeit wieder öffnen. Tatsächlich war es ihr aber gar nicht so unangenehm, dass es momentan nicht so viele „unabhängige“ Diener des Drais gab, die ihr vielleicht Scherereien machen konnten. Der Verlust der Finsterzone war zwar herb, aber für die Reaktivierung der einstigen Drais-Kultstätte war es nur wichtig, dass die beiden ersten Schritte des Rituals vollzogen waren. Die Vergrößerung des Machtgebiets des Mondgotts konnte ruhig ein wenig warten.

Kurz nachdem die Gefährten am Nachmittag bei der Stele angekommen waren und fünf Dämonen mit großer Mühe getötet hatten, hatte Seonaid den General per *Versetzen* in den Tempel gebracht, direkt in die Dunkelzone der Ylathor-Statue. Dieser Ort war dem Dämon zwar unangenehm, aber er wusste sich zu beherrschen.

Seonaid beschloss, alles auf eine Karte zu setzen. Sie kehrte also angeblich von einer erfolglosen Suche nach besonders heilkräftigen Kräutern am Reulbach zurück in ihr Quartier, wo sich die Magd (Glyth) mit der Jägerin Leal unterhielt. Vindon und Ilisia säuberten gerade den Tempel. Seonaid bat Glyth und Leal, für die sichere Rückkehr der albischen Helden zu beten, und eilte auf ihr Zimmer, um die notwendigen Materialien zu holen, die sie für einen alten Drais-Zauber brauchen würde, der angeblich ein *Lichtportal* zur verschollenen Kultstätte des gesichtslosen Mondgottes einrichten würde. Den richtigen Ort für diesen Zauber hatte sich schon seit langer Zeit ermittelt.

Im Tempel winkte sie Ilisia und Vindon zu sich zum Altar und lähmte die beiden. Mit Hilfe des Generals brachte sie ihre Opfer in den Schatten Ylathors und errichtete dort eine Stunde später das *Lichtportal*. Der General und sie spendeten das erforderliche Blut und besuchten das uralte Drais-Heiligtum, das sich im Zentrum eines massiven Felsblocks aus schwarzem Mondstein befand.

Während der General die gelähmten Opfer in dieses Heiligtum brachte, eilte Seonaid zurück in ihr Quartier, um die in einer Truhe gut verpackten silbernen Opfergefäße für den dritten Teil des Rituals zu holen. Sie bat Glyth um Hilfe, und gemeinsam schleppten sie die Truhe in den Tempel. Dort lähmte Seonaid die Magd und brachte sie ebenfalls ins Heiligtum. Nachdem sie ihre Gefangenen dort sicher angekettet hatte, eilte sie ein letztes Mal in ihr Quartier, um sich mit Lebensmitteln, Trinkwasser und Nachtgeschirr zu versorgen.

Jetzt musste Seonaid im Heiligtum nur noch auf den richtigen Zeitpunkt warten, um den dritten Teil des Rituals zu beginnen. Der General lauerte unterdessen in Ylathors Schatten auf das Erscheinen der Schnüffler.

Die Gefährten eilten zusammen mit Orlon durch die Dunkelheit in den Ort. Der Wirt versprach unterwegs, sich in seinem Gasthaus bereitzuhalten, falls die Helden seine Hilfe brauchen würden. Er könnte zum Beispiel das Dorf zusammentrommeln, Suchmannschaften organisieren oder die Leute auf der Burg alarmieren. Aber er könnte auch einfach nichts tun, um die laufenden Ermittlungen nicht zu stören.

Genau darum baten ihn *Flintstone und seine Freunde*. Sie wollten sich jetzt erst einmal selbst ein Bild von der Lage machen. Durch die Glasfenster des Tempels sahen sie den Schein der Opferkerzen. Die Priesterunterkunft (gleich daneben) war dunkel.

Da das Portal des Tempels geschlossen, aber nicht versperrt war, gingen die Gefährten in das Innere des Gebäudes hinein.

Niemand war anwesend. Alles war still – bis auf das gelegentliche Knistern der Kerzen.

Ulwun überlegte laut, ob der Tempel vielleicht der dritte Punkt eines gleichseitigen Dreiecks sein könnte, dessen Seitenlänge durch die beiden Endpunkte der Finsterzone (Stele und Weltentor) bestimmt wäre, also 2 km betragen würde. Ihre Gefährten fanden das zunächst absurd, aber als Anga nachdenklich meinte, dass – nach seinem zwergischen Gefühl – Daraesfal etwa 2 km Luftlinie von der Stele bzw. von dem Weltentor entfernt wäre, merkten sie, dass die Schamanin möglicherweise recht haben könnte.

Ehe sie mehr unternehmen konnten, gab es eine Störung, denn Daeron, der Imker, hatte auf dem Heimweg vom *Hirtenstab* den Laternenschein der Ermittler im Tempel bemerkt und gehofft, jetzt endlich Seonaid zu treffen, um die nächste Lieferung von Wachskerzen für den Tempel mit ihr zu besprechen (und sie dabei um eine Fürbitte für die Rettung seiner Enkelin zu bitten). Als er merkte, dass die junge Priesterin momentan abwesend war und die Abenteurer ebenfalls auf der Suche nach ihr waren, informierte er sie, dass er Seonaid am Nachmittag gesehen hatte, wie sie zusammen mit Glyth eine mittelgroße Truhe von der Priesterunterkunft in den Tempel geschleppt hatte. Als Daeron abends erneut vorbeigeschaut hatte, war alles dunkel und ruhig gewesen, so dass er (ohne Abendessen) einen Schluck (oder zwei) im *Hirtenstab* getrunken hatte. Der Imker setzte seinen Heimweg fort.

Die Gefährten sahen sich vergeblich nach einer Truhe im Innenraum des Tempels um. Hinter den fünf albischen Götterstatuen (aus Holz) war die übliche Dunkelzone, die die Statue Ylathors verbarg. Unüblich an der Dunkelzone war ihre Ausdehnung, die etwa doppelt so groß als normal war.

HaoDai setzte einen Ring ein, der ihm *Sehen in Dunkelheit* gestattete. Ronald vollführte diesen Zauber auf sich selbst. Beide Abenteurer konnten nun in der Dunkelzone etwas erkennen – ein 2m durchmessendes Hexagon, das von einem violetten Lichtstrahl gebildet wurde, der in 10cm Höhe waagrecht über dem Steinboden verlief, die Umrisse der Ylathorstatue an der Wand des Tempels – und einen gesichtslosen Drais-Dämon mit einem gezackten Langschwert, der zunächst regungslos neben der Statue verharrte, ehe ihn die Anwesenheit der Abenteurer aktiv werden ließ.

Der Dämon griff plötzlich die vor der Dunkelzone stehenden Gefährten (Anga, Ulwun und HaoDai) mit seinem Schwert an und wurde dabei für alle sichtbar, weil er dabei selbst teilweise in den Schein der Laternen seiner Gegner geriet. Nachdem sie den ersten Schreck überwunden hatten, tauschte Flintstone mit Ulwun den Platz und versetzte dem Dämon anschließend einen ordentlichen Hieb mit seinem Schwert.

Das war der Auftakt für einen kurzen und gut koordinierten Angriff der Kämpfer und Zauberer, der den Dämon schnell ins Taumeln brachte. Er trat zurück in die Dunkelzone und blieb innerhalb des Hexagons stehen. Dabei begann der Körper des Dämons violett zu leuchten, wie HaoDai verwundert feststellen konnte. Dem KanThai gelang es, den Dämon zu töten, dessen Körper sich sofort verdunkelte. Ehe ihn Anga nicht mehr sehen konnte, sorgte der Zwerg mit einem Schwerthieb dafür, dass dieser Gegner dauerhaft tot bleiben würde. Und Ronald beschaffte sich im selben Moment mit *Heranholen* das Zackenschwert des Toten.

Das violette Hexagon leuchtete weiterhin. Im Tempel war es nicht zu sehen. Innerhalb der Dunkelzone sorgte es aber für eine schwache Beleuchtung, so dass HaoDai in der Lage war, diesen Bereich nach besten Kräften abzusuchen. Er entdeckte keine geheimen Mechanismen. Der KanThai schob den toten Dämon in den Tempel, damit ihn seine Gefährten untersuchen konnten. Sie stellten fest, dass die Innenfläche der (linken) Schildpfote eine frische Schnittwunde mit getrocknetem (kristallisiertem) violetter Blut aufwies, und dass der Dämon an einer Krallen seiner (rechten) Schwertpfote einen Goldring trug, auf dessen Schmuckplatte eine Mondsichel eingraviert war.

HaoDai experimentierte mit dem violetten Licht des Hexagons, das sich davon nicht beeindrucken ließ.

HaoDai rückte die Ylathor-Statue von der Wand ab und schob sie ebenfalls in den Tempel. Er löste auch den Holzsockel vom Steinboden. Seine Gefährten zerlegten die Statue und untersuchten den Sockel. Sie entdeckten nichts Merkwürdiges. Um keine frevlerischen Spuren zu hinterlassen, schoben sie die Holzteile schließlich wieder zurück in die Dunkelzone.

Eine Truhe war in der Dunkelzone mit Sicherheit nicht versteckt. Anga und HaoDai, der in der Dunkelzone keine weiteren Entdeckungen gemacht hatte, beschlossen, alle Innenräume des Tempels nach der Truhe zu durchstöbern. Sie machten sich auf den Weg.

Ulwun zauberte *göttlichen Schutz vor Magie* auf Flintstone und blieb zusammen mit Ronald in der Nähe der Dunkelzone, die der Syre intensiv nach Geheimmechanismen absuchen wollte. Allerdings musste er sich dabei vor allem auf seinen Tastsinn verlassen, weil der Zauber der Schamanin nur bewirkt hatte, dass er die Anwesenheit des violetten Hexagons in der Dunkelheit ganz schwach erahnen konnte.

Unterdessen hatten sich einige Anwohner beim *Blauen Baum* eingefunden und vor dem Gasthaus mit Orlon getroffen. Sie hatten den ungewöhnlichen Lärm im Tempel gehört und den Schein der Laternen gesehen und waren erleichtert, als ihnen der Wirt die gute Nachricht verkündete, dass *Flintstone und seine Freunde* bei ihrer Suche nach den Verschollenen soeben den Tempel unter die Lupe nehmen würden. Ihre Erleichterung verflog, als Orlon hinzufügte, dass leider Seonaid und ihre drei Helfer verschwunden waren.

Iain, der Schmied, war entsetzt, dass sein Bruder Vindon jetzt ebenfalls zu den Verschollenen gehörte. Ganz gleich, was gerade im Tempel geschah, er musste jetzt unbedingt mit den Ermittlern sprechen. Gefolgt von einer kleinen Schar von Dörflern (teilweise im Nachtgewand), öffnete Iain das Portal des Tempels. Vorn im Altarraum lag ein toter Dämon! Das Entsetzen der Dörfler über die Anwesenheit eines möglicherweise menschenfressenden Unholds war groß, aber ehe die Leute die laufenden Ermittlungen stören konnten, befahl ihnen Anga in strengem Ton, den Tempel wieder zu verlassen. Orlon half dem Zwerg, die Dörfler aus dem Gebäude zu scheuchen.

Iain ließ sich nicht vertreiben und durfte bleiben. Er betrachtete mit Schauern den toten Dämon und erzählte, dass er vorhin von Leal, einer Jägerin, gehört hatte, dass sie am frühen Nachmittag zwei Kaninchen zum Gasthaus und eines zum Tempel gebracht hatte. Seonaid war zunächst nicht da gewesen, und sie hatte ihren Fang deshalb der Magd (Glyth) als Spende überreicht und um eine Fürbitte für die verschollene Finola gebeten. Glyth hatte vermutet, dass Seonaid im Tempel gerade für die gesunde Rückkehr von Flintstone und seinen Freunden beten würde, aber zufällig war die Priesterschülerin in diesem Moment aus der

Seitentür des Tempel herausgekommen und hatte seltsam verwirrt oder aufgewühlt oder in Eile gewirkt. Seonaid hatte sich aber schnell wieder unter Kontrolle und freundlich bei Leal für die Spende bedankt und ihr die gewünschte Fürbitte versprochen, und als sie Leas Blick auf ihre dreckbespritzten Gewänder bemerkt hatte, hatte sie zugegeben, dass ihr die ganzen rätselhaften Ereignisse sehr zu schaffen machten und sie deshalb zur Ablenkung heute ausnahmsweise tagsüber schon am Reulbach auf Kräutersuche gegangen war, natürlich ohne Erfolg. Dann war Seonaid in ihr Zimmer geeilt, Glyth hatte das Kaninchen in die Vorratskammer gebracht, Vindon und Ilisia hatten sich in den Tempel begeben, um das Gebäude zu säubern, und Leal war nach Hause gegangen.

Wegen der komischen Kräutersuche befragt, erklärte Iain achselzuckend, dass es zwischen den Frauen des Dorfs einen albernen Streit hinsichtlich der besten Zeit geben würde, um die Wurzeln des Großen Wiesenknopfs zu ernten, aus denen man einen Sud gewinnen konnte, der die Wundheilung beschleunigen würde, wenn man Verbände damit tränken würde. An den Ufern des Reulbachs wuchs diese Pflanze. Obwohl Seonaid keine Einheimische und erst seit etwas mehr als einem Jahr in Daraesfal war, behauptete sie steif und fest, dass man den besten Sud erzielen könnte, wenn man die Wurzeln in den Nächten um Neumond herum sammeln würde, was die kräuterkundigen Frauen des Dorfs für groben Unsinn hielten.

Iain verabschiedete sich. Gern wollte er helfen, wenn es etwas für ihn zu tun geben würde.

Die Gefährten hatten plötzlich eine Hauptverdächtige im Visier: Seonaid!

Flintstone stellte fest, dass er dringend eine Ruhepause brauchte, und legte sich im Gasthaus schlafen.

Ausflug in den Wald

Die Gefährten des Syre durchsuchten den Tempel (nichts Auffälliges) und das Unterkunftsgebäude. Dort schien jemand allerlei Lebensmittel und sämtliche Wasserbehälter in großer Eile aus der Küche entfernt zu haben. Das tote Kaninchen hing noch in der Vorratskammer.

Anga öffnete mit Gewalt die versperrte Tür zu Seonaid's Zimmer. Jemand schien in großer Eile die Kleidertruhen durchwühlt zu haben, und in der Nähe des Betts deuteten Spuren von Lehm und Waldboden an, dass hier bis vor kurzer Zeit ein etwa 60 cm * 40 cm großes rechteckiges Ding gestanden hatte. In einer Kleidertruhe lagen einige dreckverschmutzte Frauenkleider, die offenbar noch auf ihre Wäsche warteten. Mehr gab es nicht zu entdecken.

Anga und Ronald hielten Wache, während Ulwun und HaoDai in Camerons Zimmer eine mitternächtliche Meditationspause einlegten. Ulwun brauchte anschließend noch ein Nickerchen, ehe sie sich fit für den nächtlichen Waldausflug fühlte, der als nächstes Vorhaben auf dem Plan der Gefährten stand.

Unter Führung des nachtsichtigen und orientierungsstarken Zwergs marschierten die Gefährten durch den Nordwest-Wald, um den „Spiegelpunkt“ des gleichseitigen Dreiecks anzusteuern, das durch Stele, Weltentor und Tempel gebildet wurde. Da sich Anga hinsichtlich seiner untrüglichen Zwergensinne ein wenig überschätzt hatte, dämmerte bereits der Morgen, ehe er davon überzeugt war, die gewünschte Stelle gefunden zu haben.

Alle suchten an diesem Waldstück eine Stunde lang vergeblich nach irgendetwas Auffälligem, ehe sie diese Aktion beendeten.

Die Gefährten wanderten zurück zu der Stele, die Anga durch Entfernen der Keile nach und nach zum Einsturz brachte. Der Ort selbst war unberührt geblieben. Die Leichen der fünf Drais-Dämonen härteten im Sonnenlicht.

Die Gefährten wanderten entlang der ehemaligen Finsterzone bis zum Ort des zerstörten Weltentors. HaoDai entdeckte dort am Saum der Lichtung zwei Bäume, bei denen zwei durchschnittene alte Seile lagen. Dort lag am Boden ein goldener Ring mit der Sonnenscheibe Xans und der albischen Inschrift *Im Dienste der Kirgh* auf einer kleinen Schmuckplatte und mit dem Wort *Cameron* auf der Innenseite.

An diesem Ort hatte Drais die zweiten drei Opfer erhalten, nämlich den Einsiedler (am 27. Hirsch), die Priesterin Cameron (am 28. Hirsch), und die Magd Vanja (am 1. Drache).

Auf dem Rückweg nach Daraesfal gingen die Gefährten am Schwerpunkt des gleichseitigen Dreiecks vorbei und suchten diesen Ort eine Stunde lang ergebnislos ab.

Nachts im Tempel (Teil 2)

Als die Gefährten am späten Mittag die Brücke über den Reulbach passierten, richtete ihnen der Wächter schöne Grüße von Warren MacBeorn aus. Der Syre wäre erfreut, dass die albischen Recken bereits einen dämonischen Widersacher erledigt hatten. Weiter so! Genau solche Heldentaten wären es, auf die man in ganz Alba stolz sein würde. Warren würde bei Gelegenheit dem König eine Nachricht schicken, in der er *Flintstone und seine Freunde* sehr lobend erwähnen wollte – sofern die Sache am Ende tatsächlich so gut ausgehen würde, wie er hoffte.

Im *Blauen Baum* trafen die Gefährten auf Flintstone und Ystryd und gesellten sich zum Mittagessen zu ihnen. Neuigkeiten hatten die beiden nicht zu berichten.

Da seine Gefährten eine Schlafpause einlegen wollten, hielt Flintstone bei ihnen Wache.

Kurz vor Mitternacht legte sich der Syre schlafen, während seine vier Gefährten mit frischen Kräften erneut in den Tempel gingen.

Ronald experimentierte in der Dunkelzone Ylathors an dem aus violetterem Licht gebildeten Hexagon herum. Es war äußerst komisch, dass in der eigentlich lichtfreien Zone mit *Sehen in Dunkelheit* (oder ein wenig mit Nachtsicht) eine Lichtquelle sichtbar war. Sie musste „irgendwie ein anderes Licht“ sein. Der Magier verwendete auch den Goldring, den der Dämon an seiner Schwertpfote getragen hatte – ohne Effekt. Aber hatte die Schildpfote des Dämons nicht eine frische Schnittwunde besessen?

Ronald ließ testhalber ein paar Blutropfen ins Innere des Hexagons fallen – und sie verschwanden spurlos, ohne irgendeine sonstige Wirkung zu zeigen.

Anga schleifte den toten Dämon ins Hexagon. Alle stellten sich ins Hexagon und berührten sich gegenseitig, während der Zwerg den Körper des Dämons aufschlitzte. Aber statt violette Blutropfen rieselten nur Kristallkörnchen wirkungslos zu Boden (und verschwanden dort auch nicht). Anga schleifte den Dämon wieder in den Altarraum.

Ulwun holte einen Kelch und füllte ihn mit 250 ml Blut [1 LP]. Wieder gaben sich alle die Hand und standen im Hexagon, während sie den Kelch ausschüttete, Das Blut verschwand, und zwei Eckpunkte des Hexagons leuchteten ein paar Sekunden lang violett auf. Also zu wenig Blut!

Ronald, Ulwun und Anga opferten jeweils 250 ml Blut. Ulwun verband die Schnittwunden mit Erster Hilfe. Wieder verschütteten sie das Blut im Hexagon – und diesmal leuchteten vier Eckpunkte ein paar Sekunden lang violett auf. Immer noch zu wenig Blut!

Jetzt opferten alle vier Gefährten jeweils 250 ml Blut. Wieder verschütteten sie das Blut im Hexagon – und diesmal wurde Ulwun von violetterm Licht umgeben! Und nach kurzer Zeit auch Anga! Das Licht wurde intensiver und für alle zumindest ein wenig wahrnehmbar. Und dann gab es einen Blitz und die Schamanin und der Zwerg waren fort. HaoDai und Ronald blieben ratlos in der Dunkelzone zurück und hofften auf eine baldige Rückkehr ihrer Freunde.

Doch Anga und Ulwun kehrten nicht zurück.

Anga und Ulwun waren erwartungsgemäß versetzt worden. Sie befanden sich in einer von violetterm Licht erhellten Felskammer aus glattpoliertem schwarzem Gestein und standen in einem von violetten Lichtstrahlen gebildeten Hexagon. An der gegenüberliegenden Wand befand sich eine schwarze 1,60m hohe Statue des finsternen Mondgottes Drais in Gestalt eines hockenden, gesichtslosen Mannes, dessen Haupt von Mondsicheln bekränzt wurde. In seinen Händen wanden sich Menschenleiber.

Neben der Statue stand eine uralte Truhe mit uralten Gefäßen und Folterinstrumenten aus Silber, die einst bei Drais-Feiern zum Einsatz gekommen waren. Seonaid's Truhe stand mit geöffnetem Deckel neben den zu Füßen der Statue sorgsam sichelförmig angeordneten 14 silbernen Opferschalen. Außerdem lagen verstreut verschiedene Lebensmittel und Wasserbehälter herum sowie Putzlappen, Besen und Eimer (einer davon war ein benutzter Nachttopf). Es roch nach Urin und Kot.

An rostigen Eisenketten waren drei Gefangene im Sitzen per Halsfesselung an Wandhaken befestigt. Das waren natürlich Vindon, Ilisia und Glyth. Sie hatten sich mit ihren Exkrementen beschmutzt und waren regungslos: entweder schliefen sie, oder sie waren gelähmt.

Die wesentliche Person in diesem Raum war aber die bekannte blondlockige junge Priesterschülerin, Seonaid. Sie hatte sich gerade um die Befüllung der Opferschalen mit irgendwelchen Beschwörungssubstanzen gekümmert und griff die beiden Ankömmlinge nun sofort mit einem 50cm langen schwarzen Stab an, den sie bisher noch nie bei ihr gesehen hatten. Der Stab trug an einem Ende eine 10cm durchmessende Glaskugel in einer kupfernen Fassung. In der Kugel flirrte ein goldener Reif.

Anga trat (noch im Hexagon) schützend einen Schritt vor Ulwun. Seonaid versuchte vergeblich, den Zwerg mit ihrem Thaumagral zu berühren, und konnte ihrerseits seinem Schwerthieb gerade noch ausweichen. Ulwun's *Donnerkeil* schadete Seonaid nur wenig. Erneut gelang es Seonaid nicht, den Zwerg zu berühren, und jetzt verpasste er ihr einen schweren Treffer mit seinem Schwert, der ihr eine klaffende Fleischwunde zufügte, aus der ihr Blut quoll. Sie taumelte, ohne einen Schmerzenslaut auszustößen. Ulwun versuchte vergeblich, der Gegnerin mit *Heranholen* den Stab zu entreißen. Beim dritten Versuch gelang es Seonaid, den Zwerg zu berühren – und Anga sank gelähmt zu Boden. Währenddessen zauberte Ulwun eine *Sturmhand*, und es kam zum Showdown zwischen den beiden Frauen. Seonaid war schneller und konnte die Schamanin lähmen, ehe Ulwun ihren Zauber einsetzen konnte.

Anga und Ulwun waren nicht tot, konnten aber weder Arme noch Beine noch ihre Zunge bewegen. Seonaid eilte zu ihrer Truhe und holte einen Wundverband heraus, den sie mit einem dunklen Saft tränkte, ehe sie ihre klaffende Wunde (im Bereich der Brustrippen) damit verschloss. Dabei behielt sie stets das violette Hexagon im Auge.

HaoDai und Ronald eilten schließlich zurück ins Gasthaus und weckten Orlon (und Flintstone). Sie wollten dringend ein schlachtreifes Tier haben, eine Ziege, ein Schaf oder ein Schwein, das sie im Tempel opfern wollten, und zwar so schnell wie möglich. Der Wirt stellte

keine Fragen, weil er merkte, dass keine Zeit zu verlieren war, und versprach, sein Bestes zu tun.

Während sich Flintstone beeilte, Rüstung und Waffen anzulegen, informierten ihn HaoDai und Ronald über ihre jüngsten Erlebnisse. Die beiden hatten sogar „zufällig“ eine schattenhafte göttliche *Vision* erhalten, vielleicht von Vana, die sie ein wenig ahnen ließ, was ihren Gefährten möglicherweise zugestoßen war¹.

Nachts im Tempel (Teil 3)

Die drei Gefährten eilten kurz danach mit einer alten Ziege, die der Schlachter noch nicht getötet hatte, zurück in den Tempel. Dort sorgte HaoDai für das schnelle Ende des Tiers. Mit einem Pokal, der mit zwei Liter Ziegenblut gefüllt war, traten die drei Abenteurer in das Hexagon. HaoDai vergoss dort das Blut – und verschmutzte damit nur den Boden in der Dunkelzone Ylathors. Sonst passiert nichts.

Den Gefährten blieb nichts anderes übrig, als Eigenblut zu spenden – je 500 ml kamen von Ronald und HaoDai, und sogar 750 ml von Flintstone. Diesmal konnten sie das *Lichtportal* benutzen!

Seonaid hatte inzwischen Anga und Ulwun aus dem Hexagon gezerrt. Dabei hatte sie die schwarze Gagat-Scheibe am Zopf des Zwergs bemerkt. Sie nahm sie sofort an sich und hing sich die Scheibe an ein Kettchen, das sie um den Hals trug. Seonaid beschloss, die Gelähmten nicht sofort abzustechen. Sobald das Ritual beendet war, würde sie Menschenopfer dringend brauchen, um die ausgehungerten Drais-Dämonen zu besänftigen, mit deren Erscheinen zu rechnen war. Jetzt bloß keine Lebewesen verschwenden!

Seonaid wagte es nicht, das *Lichtportal* zu nutzen, um in die Dunkelzone Ylathors zu gelangen. Sie wollte dort nicht in einen Hinterhalt geraten. Dummerweise funktionierte ihr *Kleiner Stein des Ortswechsels* nicht im Drais-Heiligtum, so dass sie momentan gezwungen war, an diesem Ort zu verharren, aber wenn sie sich hier in naher Zukunft ungestört ausruhen könnte, würde sie sich bald wieder fit genug fühlen, um es auch ohne den General mit einigen Gegnern aufzunehmen. Schließlich war sie eine sehr erfahrene Chaospriesterin (65 Jahre, Grad 30).

Seonaid begann, Ulwuns Habseligkeiten zu durchsuchen. Ihre *Brosche der Heilung* nahm sie an sich, den *Kleinen Stein der Dornenhecke* ebenfalls. Das Ghalea-Amulett der Schamanin wollte sie allerdings nicht einmal anfassen, da sie sich ihre Finger schon an einem ähnlichen Ghalea-Amulett verbrannt hatte, das Anga um den Hals trug.

Nachdem die drei Gefährten im Hexagon des Heiligtums erschienen waren, attackierte Seonaid sofort HaoDai mit ihrem Thaumagral – vergeblich. Auch HaoDai gelang kein schwerer Treffer. Seonaid attackierte jetzt Flintstone – wieder vergeblich. HaoDai und Flintstone gelang kein schwerer Treffer. Ronald versuchte vergeblich, der Gegnerin *Schmerzen* zu bereiten. Seonaid attackierte erneut HaoDai mit ihrem Stab – wieder vergeblich. HaoDai und Flintstone gelang kein schwerer Treffer. Ronald konnte Seonaid mit *Heranholen* den Stab wegnehmen. Seonaid berührte daraufhin HaoDai mit der bloßen Hand und sorgte mit *Verursachen schwerer Wunden* dafür, dass der KanThai handlungsunfähig zu Boden stürzte. Flintstone gelang ein erster schwerer Treffer. Ronald versuchte vergeblich ein zweites Mal, Seonaid *Schmerzen* zu bereiten. Seonaid berührte jetzt Flintstone mit der bloßen Hand, aber ihr fehlte die Kraft zum Zaubern! Flintstone nutzte diesen Moment der Schwäche und trennte der jungen Priesterin mit einem mächtigen Schwerthieb den Arm ab.

¹ Das war ein dramaturgischer roll20-Fehler des Spielleiters gewesen.

Seonaid stürzte zu Boden. Flintstone erstach sie – und die Gestalt der Toten verwandelte sich. Sie war jetzt keine junge blondlockige Schönheit mehr, sondern eine hässliche Vettel mit verkniffenem Mund und einem altersfleckigen Gesicht voller Runzeln.

Nach einer längeren Heilpause, bei der Ronald beinahe seinen Freund HaoDai getötet hätte, weil er dessen Fleischwunden völlig falsch verbunden hatte, schickten die drei Lebensretter die drei befreiten Gefangenen in das Hexagon und stellten mit Zufriedenheit fest, dass für den Rückweg offenbar keine Blutspende notwendig war, um das *Lichtportal* zu aktivieren.

Das Auftauchen der drei Vermissten in den Morgenstunden des 27. Drachen begeisterte das ganze Dorf. Alle versammelten sich im Tempel, um die Retter bei ihrer Rückkehr gebührend zu feiern. Seonaid war eine falsche Schlange gewesen, die Priesterin eines Dunklen Gottes! Und *Flintstone und seine Freunde* hatten ihre Maskerade schon in wenigen Tagen durchschaut! Echte Experten eben!

Die Dörfler mussten bis zum Nachmittag warten, denn die Gefährten wollten im Heiligtum bleiben, bis die Lähmung von Anga und Ulwun verschwunden war. Die aktiven Abenteurer nutzten die Zeit, um alle Wertsachen in die Nähe des Hexagons zu tragen.

Ehe sie das Heiligtum endgültig verließen, wollten die Gefährten noch die schwarze Drais-Statue zerstören. Als Flintstone testhalber mit seinem Anderthalbhänder gegen die Statue schlug, rief er einen Drais-Wächter herbei und schaltete das *Lichtportal* aus! Ehe der Kampf richtig hart werden konnte, gelang dem wiedergenesenen HaoDai ein perfekter Hieb – und er tötete den Wächter augenblicklich [20/100]. Nun funktionierte das *Lichtportal* wieder.

Abschied von Daraesfal

Als die Gefährten im Tempel aus der Dunkelheit Ylathors traten, empfing sie tosender Beifall. Anga sorgte schnell dafür, dass die Zuschauer nur die kleinere der beiden „sichergestellten“ Truhen erblicken konnten.

Die wichtigsten Informationen für die Dörfler waren, dass die finstere Drais-Priesterin „Seonaid“ tot war und damit keine Gefahr mehr für die Bewohner von Daraesfal bestand, und dass die Verschollenen leider allesamt tot waren.

Die Gefährten hatten recht, aber kleine Ungereimtheiten blieben freilich ungereimt. Finola war nämlich nicht Drais geopfert worden, sondern hatte bei der Verfolgung eines Rehrudels vor lauter Jagdeifer die *Angst* überwunden, die die Finsterzone auf weniger Abgebrühte [„niedriggradige Personen“] ausübte, und war ihrer Beute entschlossen bis in die dunkle Aufenthaltszone der Drais-Dämonen gefolgt, was sie mit ihrem Leben bezahlt hatte. Und Corsac war einfach von Ian erschlagen worden, der den Knecht beim nächtlichen Liebesspiel mit seiner Tochter erwischt hatte.

Ystryd freute sich sehr, dass Flintstone und seine Freunde das verborgene Drais-Heiligtum entdeckt hatten, nachdem sie (und die Wächterinnen vor ihr) vergeblich Ausschau gehalten hatten. Sie überließ die Aufgabe der endgültigen Vernichtung des Drais-Heiligtums gern den Exorzisten der albischen Kirche, versprach Flintstone aber, dass sie zusammen mit ihrer Freundin Collwen darauf achten wollte, dass dabei kein Fehler gemacht würde. Obwohl ihre Aufgabe eigentlich beendet war, wollte Ystryd in Daraesfal bleiben, um sich weiterhin um die Gesundheit der Bewohner zu kümmern.

Nachdem sich die Gefährten einen Tag ausgeruht hatten, durchforsteten sie zusammen mit Ystryd die in Seonaid's Truhe und in ihren Gewändern gefundenen Schriftstücke (in

twyneddischer Sprache). Aus den spärlichen Notizen konnten die Abenteurer die folgenden Informationen gewinnen.

- Vor 30 Monaten fand die twyneddische Drais-Priesterin Rhianna im Wald 2 km westnordwestlich von Daraesfal entfernt aufgrund rudimentärer Hinweise ihres Ordens und dank einiger Träume, die ihr Drais geschickt hatte, die ersten Trümmer einer schwarzen Stein-Stele, die dort komplett überwuchert mehr oder weniger tief im weichen Untergrund lagen. Rhianna verriet diesen sensationellen Fund nicht ihrem Orden. Sie war zu Höherem berufen!
- Rhianna errichtete die Stele und entzifferte ihre Inschrift. Ihr wurde klar, welches Ritual sie abhalten musste. In den folgenden 6 Monaten ermittelte sie nicht nur die richtige Stelle für das *Weltentor*, sondern sie erforschte auch Daraesfal in verschiedenen Verkleidungen. Sie sorgte für eine Schlägerei, bei der der junge Tempeldiener Malec einen tödlichen Unfall erlitt. Cameron forderte in Adhelstan einen Ersatz an, vorzugsweise weiblich. Rhianna recherchierte in Adhelstan erfolgreich, wer die neue Priesterschülerin sein würde: Seonaid aus Glenachtor.
- Vor 14 Monaten verstarb Seonaid, die junge Priesterschülerin, auf ihrem Fußmarsch von Adhelstan nach Daraesfal (und ihre Leiche verrottete seitdem in einem Sumpfloch). Rhianna verwandelte sich in Seonaid. Dank ihrer Drais-Priester-Ausbildung (und ihrer langen Erfahrung) konnte sie sich Cameron problemlos als neue Schülerin vorstellen, freilich mit bedauerlichen Wissenslücken. Über sich selbst erzählte sie immer nur sehr wenig, das bescheidene Kind.

Am Nachmittag des 1. Kranich besuchte Flintstone ohne seine Freunde den Syre Warren MacBeorn, der genau dem Eindruck entsprach, den sich die Gefährten bereits von ihm gemacht hatten: er war ein aufgeblasener Wichtigtuer, ein feiger Geizhals und ein fieser Menschenschinder. Warren bedankte sich bei Flintstone für das gute Gelingen seiner Ermittlungen und die Tötung der heimtückischen Dienerin eines finsternen ausländischen Gottes. Er wünschte ihm gute Weiterreise und schönen Erfolg bei seinen künftigen Heldentaten. Was wäre Alba ohne tüchtige selbstlose Ehrenmänner, die ihr anstrengendes Leben tagtäglich freiwillig aufs Spiel setzen würden, um ihren Landsleuten ein angenehmes Dasein ohne allzu große Mühe und Plage zu ermöglichen? Gott schütze die Idealisten, fürwahr! Flintstone verabschiedete sich, so schnell es ihm möglich war.

Schon am 2. Kranich machten sich die Freunde auf den Heimweg nach Alasdell.