

## C.38 Das Rubinelixier (1)

### Die Totenbrut & Das Blut der Heiligen

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF 2020

Copyright © 2015 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blaugefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2020 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

#### Sommerferien in Alba

Die Abenteurer reisten von der Krabbenbucht direkt nach Alasdell (eine Tagesreise südwestlich von Crossing), um sich in der Burg ihres Freundes Flintstone von den waelischen Strapazen zu erholen.

Im Sommer begleiteten einige Gefährten (außer Flintstone waren das Anga, HaoDai, Hrothgar und Ulwun) Heather nach Wulfstead, zum Stammsitz ihres Clans, der MacArren. Schließlich war Heather ja die Tochter des Lairds Erwic aus dessen erster Ehe und von dessen zweiter Frau aus dem Haus geekelt und als Heilerin ins Abenteuer getrieben worden. Dabei hatte Heather notgedrungen auf ihr Erbe verzichtet. Ihr Vater hatte sie nun nach dem Tod seines „schlimmen Weibes“ eingeladen, um der Entfremdung ein Ende zu bereiten.

Da Heather noch einige Zeit in Wulfstead verweilen wollte, ritten ihre Gefährten schließlich ohne sie zurück nach Alasdell. Sie nahmen dabei die Waldpfade, die von Dungarvan durch die südlichen Ausläufer der Wälder von Tureliand und Aelvenes führten.

Schon bei ihrer ersten Rast gab es ein Wiedersehen mit Mogu [siehe u.a. C.20], einer wahrlich stattlich gebauten Walddläuferin, die derzeit Begleitschutzdienste für Reisende anbot. Sie stammte aus Moravod, lebte aber schon lange in den albischen Wäldern. Momentan war sie arbeitslos und wollte nun zurück nach Crossing, um neue Kunden zu gewinnen. Gern schloss sie sich ihren alten Bekannten an.

Tatsächlich hatte Mogu die Nachricht von Lorricks Tod [siehe A.47] schwer getroffen. Mehr oder minder ziellos war sie daraufhin in den Westen Albas geritten.

#### Swanaham

Am Abend des 10. Tags des Hirsch-Mondes 2405 nL erreichten die Gefährten das kleine Walddorf Swanaham, das etwa einen Tagesritt östlich der Straße Twineward – Adhelstan lag. Schon am Vortag hatten sie im Rasthaus das folgende Gerücht gehört:

Swanaham wurde im Schlangenmond von einer Plage heimgesucht. Das Vieh in den Ställen verblutete an gerissenen Wunden und die Menschen fürchteten sich in der Nacht vor Geistern und anderen Unwesen, die sie im Schlaf besuchen wollten. Es sollen der Plage sogar zwei junge Leute zum Opfer gefallen sein! Der Spuk wäre wohl wieder vorbei, also keine Panik, liebe Reisende. Lasst uns lieber auf unsere Gesundheit anstoßen, solange wir das noch können!
--

Im Alehaus waren die Männer des Dorfs versammelt und tranken ihr abendliches Bier. Die Brauerin und Wirtin Olwen begrüßte die Ankömmlinge und servierte ihnen ein Abendessen.

Auf die neugierigen Fragen der Fremden nach der „Plage“, die Swanaham befallen haben sollte, reagierten die Dorfbewohner mürrisch. Die Sache wäre längst ausgestanden. Thurol, der „Dorfsprecher“, gab dem Syre zurückhaltende Auskünfte. Einige Rinder, Schweine und Ziegen wären erkrankt, aber nur wenige wären verendet, die meisten hätten sich wieder

erholt. Also kein Grund zur Besorgnis! Zwei Tote hätte es im letzten Monat auch gegeben, aber das stünde nicht in Verbindung mit den kranken Tieren. Der eine Tote war ein fremder Strolch, der sich im Wald erhängt hatte. Der Fallensteller Harmwulf hatte ihn entdeckt – und man hatte den Kerl dort verscharrt, wo er gestorben war. Die andere Tote hieß Swanhild. Das Mädchen hatte in den letzten Monaten lange einsame Waldgänge auf Pilz- und Beerensuche unternommen und war Anfang des Feenmonds nicht nach Hause gekommen. Einige Leute hatten sich auf die Suche nach ihr gemacht und schließlich ihren Korb gefunden, sowie blutige Spuren, die eindeutig auf einen Wolfsüberfall hingedeutet hatten. Ihre Leiche war von den Tieren offenbar verschleppt worden. Das war ein wirklich trauriger Unfall gewesen, aber Swanhild wäre freilich auch so leichtsinnig gewesen, in der Dämmerung allein im Wald unterwegs zu sein.

Olwen, die zu ihrem Bedauern leider noch keine Schlafgelegenheiten für Durchreisende anbieten konnte (ein schwerer Fehler, das war ihr klar, aber dazu musste sie erstmal den richtigen Mann finden, damit sie neben ihrem Alehaus auch noch Gäste beherbergen könnte), erkundigte sich neugierig nach den Lebensumständen des Syre up Alasdell und seiner Begleiter – und als Hrothgar, der waelische Priester des Fruchtbarkeitsgottes Fjörgynn, den Eindruck gewann, dass sich Olwen nach männlicher Gesellschaft in ihrem einsamen Schlafgemach sehnte, gab er seine Bereitschaft zu erkennen, diese Aufgabe zu übernehmen.

Tatsächlich begab sich Hrothgar in der folgenden Nacht zu Olwen, musste dort aber feststellen, dass ihn das ungewohnte tagelange Reiten stärker ermüdet hatte, als er gedacht hätte. Beschämt und frustriert kehrte er später ins Quartier seiner Gefährten zurück.

Die Gefährten bekamen Schlafquartiere im größten Bauernhaus des Dorfs, bei Harlan und Arbeth. Das Paar hatte hier im Obergeschoss – neben den privaten Schlafkammern für die Eheleute und ihre verstorbene Tochter – drei geräumige Gästezimmer für Durchreisende eingerichtet.

Da die Gefährten zu diesem Zeitpunkt noch nicht wussten, dass Swanhild die einzige (zwanzigjährige) Tochter der Bauernpaars gewesen war, stellten sie den beiden keine neugierigen Fragen – und die betrübt Eltern behielten ihren Kummer selbstverständlich für sich.

### **Flutterhaftes**

Am folgenden Morgen rissen die Hilferufe einer Magd die Gefährten aus dem Schlaf. Harlan und Arbeth waren in der vergangenen Nacht von Vampirfledermäusen gebissen worden, ohne dadurch geweckt zu werden, hatten den Blutverlust aber überlebt. Die Bisswunden waren eindeutige Merkmale für die erfahrenen Abenteurer – nicht ins Bild passte dagegen, dass die Bettwäsche und die Wunden selbst mit Blut verschmiert waren. Normalerweise arbeiteten die Blutsauger viel sauberer!

Der nächtliche Angriff sprach sich schnell im Dorf herum. Als die Gefährten ein spätes Frühstück im Alehaus einnahmen, gesellte sich Thuold zu ihnen und bat die „in solchen Dingen erfahrenen“ Besucher, diese „dunkle Bedrohung aus den Wäldern“ aufzuklären und zu beseitigen. Freilich hatte er ihnen außer der Dankbarkeit Swanahams nichts als Belohnung zu bieten. Flintstone und seine Freunde waren zur Hilfe bereit, denn sie konnten ihm ihre Unterstützung sowieso schlecht verweigern, wenn sie ihre Ehre nicht beschmutzen wollten – und das wollten sie ganz bestimmt nicht.

Thuold wurde nun ein wenig gesprächiger und gab zu, dass das „erkrankte“ Vieh im Schlangenmond tatsächlich ähnliche Bisswunden gehabt hatte. Schon damals hatte man

fliegende Blutsauger verdächtigt und sämtliche Hütten vorsichtshalber mit Knoblauchgirlanden verziert. Dies wollte Thuroid jetzt erneut machen und gab seinem Sohn den Auftrag, in den Nachbargemeinden soviel Knoblauch einzukaufen, wie er nur könnte.

Die Gefährten unterstützen dieses Vorhaben, obwohl sie zurecht zweifelten, ob das tatsächlich eine wirksame Abschreckung gegen Vampirfledermäuse sein würde. Aber vielleicht steckte ja mehr dahinter, und dann wäre es nicht verkehrt, Knoblauch griffbereit zu haben.

Allzuviel konnten die Freunde freilich nicht unternehmen, denn ihnen fehlte jede Spur. Mogu schlug vor, die beste Freundin Swanhilds ausfindig zu machen, die ihnen vielleicht eine hilfreiche Auskunft geben könnte. Tatsächlich gab es so eine Freundin – es war Corbess, die älteste Tochter des Schreiners Gartan, die als Magd am Hof von Arbeth und Harlan arbeitete und das gleiche Alter wie Swanhild besaß.

Mit HaoDai im Schlepptau suchte Mogu Corbess auf und erkundigte sich nach ungewöhnlichen Ereignissen im Leben Swanhilds. Die Magd berichtete von einem schweren Unfall, den Swanhild im Luchsmond gehabt hatte. Eine wildgewordene Kuh hatte das Mädchen getreten und gegen die Stallwand gepresst, und alle hatten befürchtet, sie würde an ihren Verletzungen sterben. Doch dann wurde ihr unerwartete und wunderbare Hilfe zuteil, da ein heilkundiger Wanderprediger, einer von Esberns Minderbrüdern, durch Swanaham gereist kam. Arbeth und Harlan hatte ihn ans Lager ihrer Tochter gerufen – und der fromme Mann hatte Swanhild tatsächlich mit einem Zaubertrank geheilt!

Gegen Mittag führte Harmwulf die Gefährten (ohne Flintstone, der am Vorabend zuviel Ale getrunken hatte und ein jetzt ein Schläfchen brauchte) zum Grab des Strolchs, der sich im Wald erhängt hatte. In der Mitte des Feenmonds hatte man den Toten dort gefunden, der vermutlich schon eine Trideade an dem Ast gebaumelt hatte. Hier erwartete die Freunde eine *Erscheinung*:

Die Erscheinung zeigt einen jugendlichen Mann mit blassem, erstarrtem Gesicht in abgenutzter Kleidung und einem zerfransten Plaid, der ein Seil über den Baumast wirft und festknotet. Er klettert auf den Ast hoch und legt sich eine Seilschlinge um den Hals. Seine letzten Gedanken gelten offensichtlich einer jungen, ordentlich gekleideten Bäuerin, die mit traurigem Blick ein Neugeborenes in einem Leinentuch in ihren Armen hält und an ihrer Brust säugt. Der junge Mann lässt sich fallen und das Seil strafft sich.

Harmwulf war zunächst sprachlos vor Verwunderung über diesen geisterhaften Film; als er seine Fassung wiedererlangt hatte, meinte er überrascht, dass dieser Strolch offenkundig auf Swanhild scharf gewesen wäre, denn sie wäre wohl diese Bäuerin gewesen, von der er sich vermutlich ein Kind gewünscht hätte. So ein Saukerl! Swanhilds Eltern hätten so einem Lumpen niemals ihre Tochter gegeben!

Die Gefährten kehrten wieder ins Dorf zurück, ohne die Umgebung genauer abzusuchen oder gar das Grab des Erhängten zu öffnen.

Am Nachmittag ließen sie sich von Thuroid in den Wald zum Ort des Wolfsüberfalls zu führen; dort gab es selbstverständlich nichts mehr zu finden, denn Swanhild war ja bereits zu Beginn des Feenmonds ein Opfer dieser Bestien geworden.

Am Abend waren die Gefährten wieder zurück in Swanaham. Mogu besuchte erneut Corbess für ein Gespräch von Frau zu Frau und erfuhr von der Magd, dass sich ihre Freundin seit dem Frühjahr schon ein wenig seltsam verhalten hätte. Sie hätte viel weniger Zeit mit ihr verbracht, wäre oft allein im Wald spazieren gegangen, und hätte insbesondere nach ihrem schweren Unfall merkwürdige Essensgelüste entwickelt, u.a. auf rohes Fleisch. Aber

schwanger? Das könnte sie sich nicht vorstellen – aber völlig ausschließen könnte sie es auch nicht.

Am nächsten Morgen entdeckte man neue Opfer der Vampirfledermäuse in Swanaham: Darwis, der Dorfälteste, und seine Tochter Vissora waren von drei Blutsaugern gebissen worden, hatten den Angriff aber überlebt. Verflüxt und zugenäht! Den Gefährten schwante Übles: solange sie die Bedrohung nicht abstellen konnten, würden vermutlich in jeder Nacht ein oder mehrere Dorfbewohner Blut verlieren. Sie mussten also vorwärtskommen!

Während sich ihre Gefährten den ganzen Tag im Wald damit beschäftigten, die Gegend im nahen und weiteren Umkreis um die Stelle des Wolfsüberfalls abzusuchen (ohne Erfolg), war Ulwun im Dorf geblieben, um sich einer *Vision* zu widmen. Abends konnte sie den Heimkehrern ihr „Gesicht“ schildern: *„Ein blauhaariger Mann verneigt sich vor einem älteren hohlwangigen Mann in einem altmodisch wirkenden schwarzen Gewand und nimmt von diesem eine Phiole entgegen. Eine Fledermaus flattert herbei, nippt an der Phiole und verwandelt sich in eine große Vampirfledermaus. Der blauhaarige Mann lächelt zufrieden.“*

So richtig hilfreich war das nicht.

Besser war da HaoDais Idee, sich in der kommenden Nacht im Dorf verteilt (aber in Sicht- oder Rufweite) zu postieren und nach Vampirfledermäusen Ausschau zu halten, um die Richtung zu bestimmen, aus der sie aus dem Wald nach Swanaham fliegen würden. Schließlich war beinahe Vollmond – und es versprach eine wolkenlose Nacht zu werden.

Auf diese Weise entdeckten die Freunde tatsächlich die vier Blutsauger, die nach Mitternacht das Haus des Schreiners Gartan umflatterten und schließlich durch kleine Ritzen in den Dachstuhl eindringen. Die Gefährten spurteten hin, klopfen die verwirrten Bewohner heraus und stürmten hinauf in die Mansarde, in der Corbess noch ihr Mädchenzimmer hatte, in dem sie in dieser Nacht zu Bett gegangen war.

Anga stürmte als erster waffenschwingend in das Zimmer. Corbess schreckte aus tiefem Schlummer hoch. An ihrem Hals hatte sich eine Vampirfledermaus festgebissen; drei weitere flatterten auf – sie hatten noch kein Blut gezapft. Während Corbess zu einem Entsetzensschrei ansetzte, hieb Anga kurzerhand (im wahrsten Sinn des Worts) mit seinem Langschwert zu und rasierte den Blutsauger sauber vom zarten Hals des Mädchens ab. Vor Schreck blieb Corbess der Schrei im Hals stecken. Erst im Nachhinein wurde dem Zwerg klar, dass er um ein Haar die Tochter des Schreiners geköpft hätte – aber umso stolzer war er auf seinen meisterhaften Hieb. Gekonnt war eben gekonnt! Der getroffene Blutsauger hatte sich blöderweise in einen rötlichen Nebel verwandelt und war letztlich dem Zwerg entkommen, aber die junge Frau war gerettet!

Während zwei andere Vampirfledermäuse flüchten konnten, erledigte Flintstone die dritte.

HaoDai hatte sich selbstverständlich die Flugrichtung der Blutsauger eingepägt. Jetzt hatten sie eine neue „Spur“, die sie verfolgen konnten!

Beim Frühstück im Alehaus erkundigten sich die Gefährten bei Olwen nach Orten des Waldes, die vielleicht in dieser Richtung liegen würden – und erfuhren zu ihrer Überraschung, dass es dort tatsächlich eine „Wyccahöhle“ geben würde, um die alle einen weiten Bogen machen würden, weil es dort nicht geheuer wäre.

Als Darwis noch ein junger Man gewesen ist, hat er eines Tages im Wald eine alte Wycca getroffen. Sie hat ihm die Waldbienen gewiesen und ihm gezeigt, wie er mit ihnen manches Übel heilen konnte. In jener Zeit sind aber auch einige junge Kinder auf Nimmerwiedersehen im Wald verschwunden, und die Menschen haben begonnen, die Wycca zu fürchten und zu hassen. Von einem Tag auf den anderen ist sie fortgewesen, und viele Monde später ist ihr aufgehängter Leichnam im Geäst einer Buche gefunden worden. Die Höhle im Wald, in der sie vor so langer Zeit gewohnt hat, wird immer noch Wyccahöhle genannt.

Diesen Dörflern musste man (mal wieder) jede interessante Information mühsam aus der Nase ziehen! Das klang jetzt ganz nach dem Geschmack der Abenteurer – endlich hatten sie ihr Ziel gefunden.

### Wyccahöhle

Die Gefährten marschierten also am Vormittag in den Wald hinein – und stießen unterwegs an einer düsteren modrigen Stelle auf ein Grab.

Irgendwelche Tiere – vermutlich Wölfe – hatten hier (vermutlich vor wenigen Tagen) den weichen Boden aufgewühlt und die Leiche aufgescharrt. Es war die verwesene Leiche einer jungen Frau, die man mit einem Weisdornpflock durchs Herz gepfählt hatte. Ihr Kopf lag zwischen den Beinen außer Reichweite der Hände. Der Mund war mit Knoblauchzehen gefüllt. Auf die Arme und die Unterbeine waren schwere Feldsteine gelegt worden. Der Unterleib der Leiche war angefressen worden.

Die Gefährten kombinierten: Das war Swanhilds Leiche. Sie war durch den Trank des Wanderpredigers zur Vampirin geworden. Der „Strolch“ war ihr Geliebter gewesen, dessen Kind sie erwartet hatte. Er hatte irgendwie bemerkt, dass sie vampirisch geworden war, und sie daraufhin getötet und hier verscharrt. Anschließend hatte er sich aus Kummer das Leben genommen.

So weit, so traurig.

Doch nun war vielleicht irgendwie ein (untotes?) Baby geboren und aus dem Grab geholt worden, und die Vampirfledermäuse waren seither unterwegs, um dem Kindlein frisches Menschenblut zu besorgen, damit es groß und stark werden könnte. Was für ein Wahnsinn! Könnte also stimmen.

Die Freunde setzten ihre Suche nach der Wyccahöhle fort und wurden am frühen Nachmittag fündig. In den grünen, mit Gras und Bäumen bewachsenen Felswänden eines kleinen Talkessels befand sich die gesuchte Höhle.

Kaum hatten die Abenteurer den Höhleneingang betreten, wurden sie schon von neun Vampirfledermäusen angegriffen, die hier zusammen mit hunderten normaler Fledermäuse hausten. Zwei bissen sich an Hrothgar fest, eine an Flintstone, eine andere an Ulwun.

Die wackeren Gefährten hatten freilich keine Mühe, mit diesen Biestern fertig zu werden, legten dann aber eine kleine Verschnaufpause vor der Höhle ein, ehe sie erneut eindringen.

Der nächste Gegner war eine Riesenspinne. Anga sah noch, wie sich ein rötlicher Nebel in die Senke des Höhlenbodens herabließ, ehe das Ungetüm dort herauskrabbelte. Offenkundig konnte ihr Gegner auf diese Weise Tiere übernehmen, ein starkes Stück!

HaoDai war es, der das Biest hauptsächlich erledigte – freilich mit tatkräftiger Hilfe durch Anga und Flintstone.

Die letzte Kammer ist ebenfalls um 4 m hoch. Der Boden steigt nach hinten hin in drei natürlichen Felsstufen um jeweils ungefähr 50 cm an. Am Ende der Kammer auf dem höchsten Absatz liegt Swanhilds Kind: ein fast weißer Säugling mit zwei spitzen, rattenähnlichen Zähnen, der beim Anblick der Abenteurer wie ein Küken nach Nahrung schreit.

Ein rötlicher Nebel in Gestalt einer jungen Frau waberte zwischen dem Kind und den Gefährten und versuchte mit verzweifelten Gesten die Freunde davon abzuhalten, dem Baby zu schaden. Tatsächlich rührte das Wimmern des Kindleins Mogu so sehr, dass sie von Mitleid überwältigt wurde und das Baby auf den Arm nahm, damit es ihr Blut trinken konnte. Das Kindlein biss kräftig zu – es hatte bestimmt großen Hunger, das arme Ding!

Anga traute seinen Augen kaum. Jetzt ging's aber los! Er trat hinzu und stach das Baby einfach ab. Nach einem kurzen Moment des Entsetzens fühlte sich Mogu von einem Zauber befreit und war dem Zwerg dankbar für sein Eingreifen.

Und die nebelhafte Frau? Sie stieß einen hörbaren Seufzer aus und die Worte „mein Kind, zu Ylathor“ und zerfloss dann unter erschütterndem Weinen in lauter hell glänzende Tränen, die den Boden wie Mondlicht benetzten und dann verschwanden.

Die Freunde berieten sich kurz, wie sie weitermachen sollten. Dann hackte Anga dem Baby den Kopf ab, und Mogu pfälhte seinen Körper mit ihrem Speer. Anschließend begaben sie sich auf eine Lichtung und verbrannten dort die Körper des Kindes und seiner Mutter; die beiden Köpfe packten sie dagegen ein und vergruben sie an einer Wegkreuzung.

Gegen Mitternacht kamen sie zurück nach Swanaham. Am nächsten Morgen erzählten sie den Dörflern beim Frühstück im Alehaus, dass sie die finstere Bedrohung beseitigt hätten, ohne dabei Einzelheiten zu schildern. Die Dörfler gaben sich damit zufrieden und bedankten sich beim Syre up Alasdell und seinen Kameraden für die wunderbare Nachricht.

In der vergangenen Nacht hatte ein berittener Kurier in Swanaham übernachtet, der von Deorstead nach Dungarvan unterwegs war, und der beim Stichwort „dunkle Bedrohung“ erzählte, dass das Kloster Saingorn kürzlich von den Bewohnern fluchtartig verlassen worden wäre, weil dort „nach dem Blut der Lebenden lechzende Kreaturen“ umgehen sollten!

Ausgerechnet in Saingorn! Die Gefährten hatten inzwischen ermittelt, dass der heilkundige Wanderprediger „Bruder Maedard“ geheißen hatte und vom kleinen Waldkloster Stanfold stammte, das etwa vier Tagesritte von Swanaham entfernt auf dem Pfad zwischen Dungarvan und Adhelstan lag. Maedard war damals unterwegs nach Saingorn gewesen, das im Offa-Hochland einen halben Tagesritt westlich der Straße nach Deorstead lag. Es wäre wirklich ein großes Wunder, wenn es da keinen Zusammenhang geben würde!

Nach einiger Diskussion einigten sich die Gefährten, nicht nach Stanfold zu reiten, sondern über Alasdell gleich Saingorn anzusteuern.

## Gramhorn

Saingorn ist nicht irgendein Kloster, obwohl es weder groß noch reich ist. Sein Ansehen und Rang als Abtei beruht auf einer Reihe prägender Abtpersönlichkeiten und darauf, dass der frühere Kanzler des Reichs, der Xan-Priester Yorric von Deorstead, hier seine erste Ausbildung erhielt. Wichtiger ist aber, dass sich in Saingorn eine besondere Beziehung zur dunklen Seite der Zauberei herausbildete, da hier Wert darauf gelegt wurde, dass auserlesene Männer und Frauen gründlich im theoretischen Wissen über Dämonen, Nekromantie und Schwarze Magie ausgebildet wurden. Hier galt schon früh das Motto „Fromme Unwissenheit ist schlechter als demütiges Wissen“. Auch in der Jagdzeit gab man sich auf dem Hügel der Heiligen viel weniger blutrünstig als der größte Teil der Kirgh unter Kirghlaird Walden, sondern bemühte sich um klare Schuldbeweise und ein geregeltes Gerichtsverfahren.

Am Abend des 20. Hirsch erreichten die Freunde den Felshügel, auf dem das Kloster Saingorn stand. Ein Wegweiser an der Straße nach Deorstead hatte sie von Osten hierhergeführt. Im Westen des Hügels lag das kleine Dorf Gramhorn. Vor dem steilen Bergpfad zum Kloster hinauf gabelte sich der Karrenweg – und dank des strömenden Regens entschlossen sich die Gefährten, erstmals ins Dorf zu reiten.

Die Bauern brachten die Gefährten zum Gästehaus, damit sie dort ihre Pferde ins Trockene bringen konnten. Unterwegs warnten sie die Neuankömmlinge vor Saingorn, weil es dort nicht geheuer wäre. Genau deshalb wären die frommen Bewohner nämlich vor einem halben Monat ins Dorf geflohen. Was auch immer im Kloster lauern würde, würde aber nicht ins Dorf kommen, und insofern war nur zu hoffen, dass die Götter die Gebete ihrer Diener bald erhören würden, damit das Böse verschwinden würde und das Dorf wieder zum normalen Alltag zurückkehren könnte.

Die Nonnen rieten den Fremden von einem Gespräch mit der Äbtissin ab, die „momentan unpässlich“ wäre, und wiesen den Gefährten den Weg zur Dorfscheune, damit sie mit Prior Walor reden konnten.

Walor empfing die ungebetenen Gäste äußerst kühl – das hatten die Freunde so nicht erwartet. Aber der Prior hielt eben nichts von tollkühnen Glücksrittern und unbesonnenen Hexenjägern, die zumeist aus äußerst eigennützigem Motiven (Gold und Ruhm und Ehre) ihr Leben „für das Gute“ aufs Spiel setzten. Das war prinzipiell tolerierbar, solange dadurch keine Gefährdung Unbeteiligter entstehen würde, aber ein unbedachter Besuch des Klosters durch (vielleicht wohlmeinende, aber letztlich unfähige) Abenteurer könnte vielleicht das Böse zu einem Gegenschlag herausfordern, und genau das galt es zu vermeiden. Immerhin war den Nonnen und Mönchen seit ihrem Auszug aus dem Kloster nichts weiter passiert, insofern bestand kein Grund für Dringlichkeit.

Flintstone erzählte dem Prior von ihren Erlebnissen in Swanaham und ihrem Verdacht, dass Bruder Maedard das vampirische Unheil mit einem Trank – vermutlich unabsichtlich – ausgelöst hatte. Walor erzählte, dass Maedard im Einhornmond (also vor etwa vier Monaten) in Saingorn eingetroffen war; er hatte Bruder Sialur irgendeine alchemistische Substanz oder ein Elixier aus Stanfold mitgebracht, die jener, der überaus geniale Arzt des Klosters, für irgendwelche medizinischen Experimente benötigt hatte. Maedard hatte leider kurz nach seiner Ankunft ein „Schlagfluss“ ereilt. Er lag seither als Pflegefall beständig in einem vollkommenen Dämmerzustand auf seinem Lager (jetzt hier in der Scheune) und war völlig unansprechbar; Bruder Sialur kümmerte sich um seine Versorgung.

Die Gefährten wollten Sialur sprechen, aber der war gerade nicht da – vermutlich war er im Gästehaus, um dort nach den Kranken zu sehen. Kranke? Nun ja, vor ihrer Flucht aus dem Kloster hatten etliche Mönche und Nonnen über Nacht hässliche Bisswunden erhalten, die aber bei den meisten längst wieder gut verheilt waren. Lediglich die Äbtissin sowie Schwester Alrin und Bruder Ogoar litten nach wie vor unter ihren Verletzungen, die sich einfach nicht schließen wollten, sondern immer wieder neu aufklafften. Bruder Sialur stand selbst vor einem Rätsel, tat aber sein Bestes, um den Patienten zu helfen.

Die Gefährten hatten den Verdacht, dass diese Patienten immer wieder erneut Opfer der Blutsauger werden würden, und empfahlen dem Prior dringend eine sorgfältige Bewachung der Kranken. Walor nahm diese Empfehlung mit einer geringschätzigen Bemerkung entgegen, was Anga endgültig erzürnte. Ihm platzte der Kragen, und er fauchte Walor an, dass er sich glücklich schätzen könnte, endlich tatkräftige Unterstützung zur Beseitigung seines

Problems zu bekommen, und dass er sich dieses hochnäsige Getue schleunigst abschminken sollte! Sonst würde noch etwas passieren, das allen Leid tun könnte, vor allem aber ihm!

Walor bat daraufhin Flintstone, seinen kleinen Beißer (oder sagte er etwa Scheißer?) lieber an die Leine zu legen (Anga schäumte vor Wut), und legte ihm nahe, das Kloster nur zu betreten, wenn er fest davon überzeugt wäre, dass seine Chancen, das Böse zu beseitigen, weitaus größer als die Risiken wären, das Leben unschuldiger Menschen zu gefährden. Dem hätte er nichts mehr hinzuzufügen.

Walors Eltern waren bei einer Wirthaus-Schlägerei ums Leben gekommen, die zwei betrunkene Zwerge angezettelt hatten. Die Zwerge hatten ihre Äxte gebraucht, als sich seine Eltern zwischen die Streithähne gestellt hatten. Walor war damals erst 11 Jahre alt gewesen - und seither trug er einen Hass gegen Zwerge in sich.

Die Gefährten liefen zurück zum Gästehaus. Man hatte ihnen dort im Stall Schlafplätze angeboten, die sie gern annehmen wollten.

Dort angekommen, versuchten sie erst den Arzt zu sprechen (Bruder Sialur war aber nicht da), dann die Äbtissin – und diesmal wurden sie vorgelassen. Egardys hatte eine Bisswunde an ihrer Hüfte, die sie aber nicht weiter zu stören schien. Die greisenhafte „Taubenmutter“ (schwarze Tauben galten hier als die Seelen der Klosterbewohner) befand sich in einem Stadium verwirrter Entrücktheit und forderte ihre Besucher auf, zu den Göttern, insbesondere aber zu Ylathor zu beten, und nicht zu verzagen. Den Frommen würden die Götter schon helfen, wenn die Stunde gekommen wäre!

Niemand konnte wissen, wie sehr Egardys damit Recht hatte. Die Götter hatten offenkundig nur keine Lust, den untätig Betenden unter die Arme zu greifen. Selbst weniger fromme Leute wie die Abenteurer konnten mit ihrer Unterstützung rechnen, wenn sie sich nur selbst aufs Äußerste anstrebten, das Böse zu überwinden!

Das Führungspersonal dieses Klosters war ja wirklich sehr enttäuschend. Nach einer ausführlichen Besprechung im Stall beschlossen Flintstone und Mogu, allein zu zweit erneut den Prior aufzusuchen. Der Syre up Alasdell hatte nach den vielen Abenteuern in aller Welt peinlicherweise tatsächlich ein wenig vergessen, welche seiner Heldentaten eigentlich in der albischen Öffentlichkeit bekannt waren, und er hatte deshalb die Frage des Priors tatsächlich nur ausweichend beantworten können! Jetzt war er aber besser präpariert und wollte – ohne Zwerg, versteht sich – erneut mit Walor sprechen.

Diesmal war der Prior weniger zugeknöpft. Die Aufdeckung einer Verschwörung gegen den albischen König und die Beendigung der Umtriebe einer seltsamen Schlangenfrau sowie die Entlarvung des finsternen Zauberers Bryan Boldryme in Beornanburgh waren selbstverständlich Referenzen, die niemand ignorieren durfte. Walor erklärte, er wollte zu den Göttern um gutes Gelingen beten, wenn Flintstone mit seinem Team das Kloster aufsuchen und dort das Böse bekämpfen wollte. Außerdem fertigte er eine Skizze des Grundrisses an und fasste die Ereignisse zu Beginn des Hirschmonds zusammen:

- Nach der Myrknacht vom Fee- zum Hirschmond fand man einen toten Mönch im Tempel in einer Blutlache liegend. Er musste während des Gebets ohnmächtig geworden sein und war so dämlich gestürzt, dass er sich mit dem bronzenen Kerzenhalter selbst den Hals durchbohrt hatte – und sein Genick hatte er sich beim Sturz dann auch noch gebrochen!
- In der Nacht vom 2. auf den 3. Hirsch erlebten die Nonnen ein böses Erwachen – viele hatten stark blutende Bisswunden an Armen und Beinen! Ab jetzt ging die Angst vor einem Bluttrinker im Kloster um, und man machte sich auf die Suche nach Knoblauch und Hahnenklauen, um einen Schutz aufzubauen.
- In der Nacht vom 3. auf den 4. Hirsch passierte den Mönchen das gleiche. Eine der Wachen meinte, eine Gestalt im Mönchsgewand gesehen zu haben, die sie angesprungen hatte, ehe ihr schwarz vor Augen



geworden war. Einer der jungen Mönche verschwand in dieser Nacht spurlos – ob er ein Opfer des Angreifers geworden war oder einfach davongelaufen ist, weiß man nicht. Natürlich hat man am nächsten Tag das Kloster vergeblich nach ihm oder dem Bluttrinker abgesucht

- In der Nacht vom 5. auf den 6. Hirsch wurde Schwester Alrin – und die Äbtissin Egardys – gebissen. Die Wächterinnen hatten im Nachhinein vielleicht einen rötlichen Nebel bemerkt, den sie aber zunächst für eine Sinnestäuschung hielten. Die Äbtissin war seither der Meinung, eine Prüfung Ylathors bestehen zu müssen, und gab mit frommen Gebeten und innerer Gefasstheit ein glänzendes Vorbild für alle strauchelnden Seelen.
- In der Nacht vom 6. auf den 7. Hirsch entdeckten die Mönche und Nonnen einige nackte haarlose Gestalten, die sie an längst verstorbene Klosterbewohner erinnerten, die im Tempel herumtappten oder –standen. Jetzt verloren alle die Nerven, und auch die Äbtissin musste einsehen, dass man das Kloster schleunigst verlassen musste. So geschah es dann auch.

Beim Aushändigen der Skizze wies Walor auf die beiden Kellerräume unterhalb des Tempelraums hin. Der eine war die Reliquienkammer; sie war streng bewacht und ein unbefugter Zutritt war tödlich. Flintstone sollte sein Team davon abhalten, hier herumzuschnüffeln. Der andere war die Krypta; hier standen die Urnen der Klosterbewohner, und hier gab es einen Nebenraum, in dem Bruder Sialur seine alchemistischen und medizinischen Forschungen durchführte. Ach ja – Bruder Sialur war noch nicht wieder in der Dorfscheune aufgetaucht; vielleicht war er ja ausgeritten und hatte jetzt einen nächtlichen Unterschlupf gesucht, um dem Regen zu entgehen.

Nun ja, das war ja immerhin eine hilfreiche Unterhaltung gewesen. Flintstone und Mogu kehrten zurück in den Stall und berichteten von ihrem Gespräch.

Sialur war also fort? Das war doch die Chance, Bruder Maedard aufzusuchen! Zusammen mit Ulwun eilte Flintstone erneut in die Dorfscheune; ein Mönch brachte sie in das provisorische Krankenlager, in dem neben Maedard auch der gebissene alte Bruder Ogoar lag. Maedard war völlig unansprechbar, wie es Walor bereits geschildert hatte; der Mönch erzählte, dass Bruder Sialur dem Patienten täglich einen speziellen Heilsaft verabreichen würde, um ihn behutsam von den Folgen des Schlagflusses zu befreien. Normalerweise würde der Arzt seine Patienten viel häufiger mit gezielten Aderlässen behandeln, aber hier war er zum Entschluss gekommen, dass eine Schwächung des Bluts der Genesung widerlaufen würde.

Flintstone und Ulwun hatten den Verdacht, dass Bruder Sialur Maedard absichtlich unter Drogen gesetzt hatte, um ihn vernehmungsunfähig zu halten, aber ausrichten konnten sie hier nichts weiter und kehrten deshalb wieder in den Stall zurück.

Flintstone, Hrothgar und Mogu legten sich nun schlafen, während Anga und HaoDai Wache hielten und Ulwun pfeiferauchend an einer *Vision* arbeitete. Kurz vor Mitternacht waren im Dorf Hilfeschreie zu hören. Die Dorfscheune stand in Flammen!

Die Wachen weckten ihre Gefährten und rissen Ulwun aus ihrer Versenkung, was die Schamanin gar nicht lustig fand. Sie hatte gerade begonnen, sich als schwarze Taube zu fühlen, die über ein aschebedecktes Gebirge dahinflog...

Bis die Freunde an der Dorfscheune eingetroffen waren, war eigentlich schon alles zu spät. Die meisten Mönche hatten sich retten können, aber es gab auch einige Verwundete (und auch zwei Tote, wie sich später herausstellte). Als Flintstone trotz des ganzen Chaos bemerkte, dass sich die beiden Kranken noch immer in der Scheune befanden, riskierte er zusammen mit Anga und Mogu sein Leben. Die drei stürzten sich durch Flammen und Rauch zum Krankenlager, das wie durch ein Wunder noch nicht vom Feuer verzehrt worden war – und

sie schleppten Maedard und Ogoar ins Freie. Eine tollkühne Tat, die sie dank ihrer Heiltränke ohne schlimme Folgen überlebten.

Die beiden Patienten überlebten ebenfalls und wurden von den Mönchen ins Gästehaus gebracht. Ogoar und Maedard wurden in das Krankenzimmer gelegt, in dem sich schon Schwester Alrin befand, und auf Anraten der Freunde wurde dieses Zimmer ab sofort streng bewacht. Bruder Maedard erhielt ein eigenes Zimmer.

### Saingorn

Am nächsten Morgen lachte die Sonne – es versprach ein trockener Tag zu werden. Die Gefährten erklimmen den Felshügel und umrundeten das Klostergebäude zunächst von außen. Der Eingang zur Abtei war mit einer eisenverkleideten Tür verschlossen; hier war in den Türgriff und zwischen Türblatt und Mauer ein magischer Anderthalbhänder eingeklemmt, um den herum eine blaue Bannsphäre leuchtete. Anga packte gleich wieder die Wut: dieser blöde Walor hätte ihnen das doch gleich sagen können! Er hatte gute Lust, dem Prior ein paar Zehen oder sonstwas abzuhacken!

Die Freunde wollten diese Sicherung nicht beseitigen und kletterten lieber an dem Baugerüst hoch, das die Mönche errichtet hatten, um eine schadhafte Stelle am Dach des Klosters auszubessern. Auf diese Weise gelangten sie in das Quartier des Priors und von dort in die Unterkünfte der Mönche. Hier stießen sie auf die ersten „Aschenleichen“.

Die Aschenleichen sind wiederlebte Tote, die aus der Körperasche Verstorbener mit Hilfe seltener Magie erschaffen werden. Ihre untoten Körper sehen den Verstorbenen zum Zeitpunkt ihres Todes zum Verwechseln ähnlich, haben aber eine graue, sehr trockene Haut, keine Behaarung, keine Nägel, kein Blut und keine anderen Körperflüssigkeiten. Sie trinken Blut von allen lebenden Säugetieren, um ihre untote Existenz aufrechtzuerhalten. Die Aschenleichen in Saingorn tragen mittlerweile Ordenskutten und können sehr leicht für - wenn auch ausgemergelte, krank aussehende und schweigende, da sie nicht sprechen können - Mönche oder Nonnen gehalten werden.

Bei den ersten Kämpfen gegen die mit Geißeln bewaffneten Untoten waren die Gefährten mühelos siegreich. Schnell hatten sie den Tempelraum erreicht, denn natürlich wollten sie möglichst schnell den Arbeitsraum des Arztes Sialur durchsuchen und die „verbotene“ Reliquienkammer in Augenschein nehmen.



Dort hatten sich allerdings auch die meisten Aschenleichen versammelt, und die Nähe blutgefüllter Lebewesen zog sie jetzt nach und nach aus dem Keller. Plötzlich sahen sich die Abenteurer von einer Überzahl von Aschenleichen umzingelt, die zähe Gegner waren, die zwar nicht besonders geschickt angreifen und verletzen konnten, die aber eine Menge Schaden einstecken und den Hieben ihrer Angreifer recht gewandt ausweichen konnten.

Mit jeder weiteren Aschenleiche, die den Tempelraum betrat, sank die Zuversicht der Gefährten, dieses Kloster lebend verlassen zu können. Schließlich sahen sie nur zwei Alternativen: panische Flucht oder panisches Gebet!

Hrothgar als einziger anwesender Priester versuchte sein Glück bei Fjörgynn und bat ihn um Hilfe in dieser aussichtslosen Lage – und anders als die untätigen Klosterbewohner hatte der waffenschwingende und sein Leben riskierende Waelinger tatsächlich Erfolg. Fjörgynn schickte Hilfe – mit kollegialer Unterstützung der versammelten albischen Götter, die die unbekämpfte Besudelung ihres Tempelraums schon die ganze Zeit mit äußerstem Missfallen beobachtet hatten. So wurde dem göttlichen *Flammenkreis*, den Fjörgynn eigentlich Hrothgar und seinen Mitstreitern zugedacht hatte, ein mehrfach aus Göttermündern gerauntes *Heiliges Wort* hinzugefügt, mit durchschlagendem Erfolg!

Sämtliche Aschenleichen wurden augenblicklich vernichtet (und der *Flammenkreis* erübrigte sich). Hrothgar und seine Gefährten waren schwer beeindruckt. Sie zogen sich alle aus dem Kloster zurück, was gar nicht so einfach war, weil Ulwuns rechter Arm und Mogus rechtes Bein unbrauchbar waren und der Weg über das Baugerüst den Einsatz von Seilen erforderte. Aber mit vereinten Kräften gelang ihnen das problemlos.

Die Freunde versammelten sich also am späten Vormittag dieses Tages im Schutz der blauen Bannsphäre vor dem Eingang des Klosters und versorgten ihre Wunden. Nach einiger Beratung beschlossen sie, die beiden verletzten Frauen mit Flintstones kostbarer Muttererde zu heilen (*Allheilung*) und eine längere Ruhepause einzulegen, um sich von dem strapaziösen Kampf zu erholen.

Am 22. Hirsch begaben sich die Gefährten in den frühen Morgenstunden erneut ins Kloster. Sie warfen einen Blick in die Reliquienkammer, in der sich drei schwere Bronzetüren befanden, die von einer 3m großen steinernen Ritterstatue bewacht wurden. Sie hatten keine Lust, hier einen Kampf zu riskieren (und hier würde ihnen keinen Gott helfen, wenn es wieder eng werden sollte, das war ihnen auch klar), also begaben sie sich in die Krypta.

In der Krypta lagerten Hunderte von Urnen; achtzehn davon waren unlängst zerstört wurden.

An die Krypta schließt sich hinter einem Durchbruch in der Mauer, der von einer Tür verschlossen wird, ein weiterer 3m hoher Raum mit nackten Mauerwänden an. Von der Decke hängen kurze Ketten herab, an denen leere Öllampen befestigt sind. Man sieht hier, dass die Abtei auf den Fundamenten früherer Gebäude errichtet wurde, die vielleicht in der Valianerzeit gebaut wurden. Die alten Fundamente wurden von den Brüdern und Schwestern jedoch kaum freigelegt. In diesem Raum, der früher einmal als Grabkapelle für die Leichenwache benutzt wurde, gibt es ein Bettgestell mit Strohmatten und Decke. Die gesamte Laboreinrichtung auf drei Tischen ist bis auf Kleinigkeiten vorhanden. Zahlreiche Tiegel enthalten getrocknete und zerriebene pflanzliche und tierische Substanzen. In einem Glasgefäß mit etwas Wasser liegen verendete Bluteigel. An den Wänden lehnen verschiedene Holztafeln, auf denen mit Kreide sorgfältig ausgeführte Zeichnungen von Teilen des menschlichen Körpers zu sehen sind. Eine flache Holzwanne mit dunklen Verfärbungen deutet darauf hin, dass Sialur auch Untersuchungen an toten Körpern vorgenommen hat.

Unter dem Bettgestell lag der Klöppel der Glocke der Abtei. Sein Fehlen hatten die Gefährten bisher noch gar nicht bemerkt, weil sie sich den Glockenturm noch nicht angeschaut hatten.

Hinter einer offenstehenden „Geheimtür“ befand sich ein mit schwarzgrauen Bleiplatten verkleideter Raum:

Die einzige Einrichtung ist ein Schemel und ein Steinblock, auf dem Tiegel, Fläschchen, Löffel, eine Schale, einige alchimistische Gefäße, ein kleiner Feuertopf mit Holzkohle und eine Feuerzange liegen. Auf einer Steinkante in der Mauer liegen Bücher und Pergamentblätter. Die Substanzen in den Fläschchen sind verschiedene pflanzliche, mineralische und tierische Substanzen.

Die Bücher waren allesamt Schriften über Vampire. Bei den Pergamentblättern fanden sie folgende interessanten Hinweise:

*Lyakons Blut muss in der Substanz in dem Rubinelixier sein, von der die Beliagog-Legende berichtet!*

*Das Rubinelixier wird in der Waldklause Stanfold als Reliquie verwahrt!*

*Und ich bin der erste Diener der Götter, der diesen Zusammenhang erkannt hat! Dieser Gnade muss ich mich würdig erweisen! Und das werde ich auch! Dieses Blut soll nicht länger ungenutzt bleiben, sondern der Schlüssel werden, um die Verbreitung des Vampirismus für immer und ewig von Midgard zu bannen!*

\*\*\*

*W ist einverstanden! Das Schreiben ans Esbern-Kloster in Glenachtor ist jetzt unterwegs. Stanfold wird uns bestimmt das „fragwürdige Elixier“ schicken. Die 300 Goldstücke aus meiner persönlichen Spendenkasse sind gut angelegtes Geld „für den medizinischen Fortschritt“. Mehr braucht W nicht zu wissen.*

\*\*\*

*Am 3. Einhorn ist das Elixier angekommen! Endlich! Bruder Dämlack hat unterwegs eine kleine Wunderheilung veranstaltet – unfassbarer Leichtsin. Das kann böse Folgen haben. B.D. wird nichts ausplaudern, dafür ist gesorgt. Vielleicht kann der Depp sich später noch als nützlich erweisen?*

\*\*\*

*Das Blut der Vampire besitzt offenbar eine Kraft, die den Tod überwindet.*

*Das Blut der Heiligen besitzt offenbar eine Kraft, die ebenfalls den Tod überwindet.*

*Diese Kräfte müssen entgegengesetzter Natur sein.*

*Das richtige Mischungsverhältnis vorausgesetzt, sollte es also gelingen, die unheilvolle Wirkung des Vampirbluts zu neutralisieren.*

\*\*\*

*12. Nixe. Der Farbumschlag ins Kirschrote ist ein Zeichen! Der gute Barn hat die Tinktur getrunken. Das Experiment hat begonnen. Schon bald werde ich ein Traktat über ein Heilmittel verfassen können!*

\*\*\*

*18. Nixe. Die letzten Tage hat Barn über dauernde Müdigkeit geklagt und auch tagsüber viel geschlafen. Jetzt scheint diese Phase vorbei zu sein.*

\*\*\*

*28. Schlange. Barn ist während des gesamten Monats ausgesprochen schlapp gewesen, ohne Antrieb, ohne Kraft. Vermutlich braucht sein Körper alle Kräfte, um zur vampirischen Immunität zu gelangen. Ich bete täglich für ihn, das ist das Mindeste, was ich für ihn tun kann.*

\*\*\*

*15. Fee. Heute hat sich Barns Zustand – über Nacht – verbessert. Die erste Trideade hindurch ist seine Haut auffallend bleich gewesen und hat sich beim kleinsten Sonnenstrahl sofort gerötet. Barn hat seine Aufgaben lieber nächtens oder im Schatten des Klosters erledigt. Sehr beunruhigend. Hoffentlich ist er nicht zu schwach! Denn dann würde dieses Experiment vergeudete Zeit sein, das wäre schade.*

\*\*\*

1. Hirsch. Verdammnis! Das Experiment ist gescheitert. Schon in den letzten Tagen des Feenmonds ist Barn kaum mehr zu bändigen gewesen, sein Verlangen nach blutigen Speisen ist immer stärker geworden. Gestern Abend schlug er mich nieder, biss mich in den Arm und entkam seinem Gefängnis – kehrte dann aber wieder zurück und ließ sich weinend (und mit blutverschmierten Lippen) wieder einsperren. Pech gehabt. Barn ist ein Vampir. Ich muss das Beste daraus machen und werde ihn studieren, solange das hier noch gehen wird. Sein erstes Opfer habe ich zum Schweigen gebracht.

\*\*\*

6. Hirsch. Gerade kam Barn zurück von seinem Ausflug. Er wirkt verändert, „gut gelaunt“ oder „beschwingt“ trifft es vielleicht am besten. Ignoriert mich wie immer. Barn ist schon in der Nacht vom 2. auf 3. und vom 3. auf 4. unterwegs gewesen – beim ersten Mal hat er unzufrieden, beim zweiten Mal befriedigt gewirkt. So „glücklich“ wie soeben habe ich ihn aber noch nie gesehen.

\*\*\*

7. Hirsch. Barn dreht durch! Vorhin hat er etliche Urnen zerschlagen, über ein Dutzend, soweit ich es beobachten konnte. Und sein Blut in die Asche geträufelt! Worauf die Asche die Gestalt der Verstorbenen angenommen hat! Höchst interessant, aber völlig unerwartet und in der Literatur noch nirgends verzeichnet! Barn hat versucht, den Aschegeistern Befehle zu erteilen, aber sie haben ihn ignoriert. Vermutlich könnten sie sogar mir gefährlich werden! Nun ja, sobald es hell wird, wird W sicherlich die Evakuierung anordnen, dagegen kann sich E nicht sträuben. Ich bin soweit vorbereitet, mein Taubenhemd und der Notgroschen liegen längst im sicheren Versteck. Und genügend Elixier ist ja auch vorhanden. Werde dennoch dieses Labor vermissen, aber sein Verlust wird mich nicht davon abhalten, meine Arbeit fortzusetzen. Ein Rückschlag ist unangenehm, aber bei allen Göttern! Aufgeben gilt nicht!

Während sie noch die Unterlagen studierten, kam natürlich der Vampir nach Hause, Bruder Barn, der junge Helfer des Arztes. Er übernahm sofort die Kontrolle über HaoDai und befahl dem Kämpfer, den grimmigen Zwerg niederzuhacken. Zur großen beidseitigen Freude schlug HaoDai daneben – und Anga setzte den Freund mit einem gekonnten Hieb außer Gefecht, ohne ihn zu töten.



Barn musste also ohne Helfer gegen die Gefährten kämpfen und wurde von Flintstone und Anga bekämpft und getötet. Als rötlicher Nebel verzog er sich zu seinem Ruheplatz in dem

Raum mit den Bleiplatten – und dort wurde sein Körper dann endgültig gepfählt und sein Kopf abgetrennt.

Die Freunde durchsuchten das Kloster nach weiteren Unholden ab, aber es gab keine mehr. Sie setzten den Klöppel in die Glocke ein und ließen sie in den Morgenstunden erschallen – nachdem sie Brans Kopf an der nächsten Wegkreuzung vergraben hatten.

Die Klosterleute und die Dorfbewohner freuten sich sehr über die gute Nachricht. Prior Walor bedankte sich dagegen recht kühl bei Flintstone (wobei er geflissentlich über Anga hinwegblickte, was ihm ja sowieso nicht besonders schwerfiel) für seinen Einsatz und ermahnte ihn, auch weiterhin seinen Weg (und seine Begleiter) mit Besonnenheit zu wählen und die Götter zu achten. Was den offensichtlichen geflüchteten Arzt anging, so würde man selbstverständlich eine Warnung an alle Klöster verbreiten, mit der Aufforderung, Bruder Sialur dingfest zu machen, sofern er sich dort blicken lassen würde. Sialur war Ende Fünfzig, hatte strahlend blaue Augen und schwarze Augenbrauen, aber schneeweißes Haar, das fein wie Seide bis auf seine Schultern fiel; daran war er bestimmt gut zu erkennen.

Irgendeine materielle Belohnung – beispielsweise aus der Klosterkasse, beispielsweise auch nur der schöne magische Anderthalbhänder – empfand der Prior als unangemessen. Immerhin hatten sie doch selbst behauptet (oder zumindest angedeutet), dass sie nicht aus eigennützigen Motiven handeln würden – da wollte er sie doch nicht der Lüge strafen oder zumindest in Versuchung führen, nicht wahr? Im Verzicht zeige sich wahre Größe, freilich nicht bei jedem (mit Seitenblick zu Anga).

Jetzt war es vorbei mit dem freundlichen Gespräch. Mit vereinten Kräften konnten die Gefährten zwar ihren Zwerg davon abhalten, eine Tat zu begehen, die er später sehr bereuen würde, aber Flintstone platzte nun auch der Kragen. Er deutete an, dass er schließlich direkte Beziehungen zur albischen Krone haben würde und einen entsprechenden Bericht verfassen wollte. Dieses offenkundig untätige Abwarten des Klosterpersonals in Gramhorn angesichts einer überaus ernsten vampirischen Bedrohung entsprach weder der angeblich tatkräftigen Tradition des Klosters Saingorn noch den Geboten des gesunden Menschenverstands. Letztlich hätte diese bequeme Untätigkeit dafür gesorgt, dass der eigentliche Schurke entkommen (und zwei Mönche dabei töten) konnte. Verantwortungslosigkeit gepaart mit Faulheit – kein Wunder, dass die Götter seine Gebete nicht erhört hätten!

Nein, Prior Walor und die Abenteurer schieden nicht als Freunde.

Flintstone und seine Begleiter ritten wieder südwärts, nach Alasdell. Sie hatten so ein Gefühl, als ob das nicht ihre letzte Begegnung mit vampirischen Wesen in Alba gewesen war. Aber zunächst hatten sie die Spur verloren – Sialur war verschwunden, vielleicht für immer.

Sie wollten sich jetzt erstmal auf die kommende Winterpause vorbereiten.