

## C.47 Die Hexe und der Heilige

Isolde & Harald Popp, ursprünglich: Die Tromenie von Berensford, Midgard-Abenteuer, VF&SF 2022

Copyright © 2018 by Harald Popp

### Getrennte Wege im Schlangenmond

Die Gefährten nutzten das Frühjahr zur Erholung und Weiterbildung in Alasdell. Es gab ein Wiedersehen mit Mogu, der moravischen Transportschützerin, die vor 2 Jahren in Swanham den Beginn der Jagd nach dem Rubinelixier miterlebt hatte. Und auch die erainnische Waldgnomin Grainne besuchte nach 4 Jahren Pause mal wieder Flintstones Burg. Ihr Meisterdruide hatte nur wenige Tropfen des meketischen Totenöls gebraucht und wollte jetzt eine ganze Menge anderer Zutaten, um ihr lang ersehntes Thaumagral anzufertigen. Sie hatte beschlossen, jetzt lieber viel Gold zu verdienen, um sich einen passenden Druidenstecken einfach zu kaufen.

Im Schlangenmond des Jahres 2407 nL ging die gemeinsame Zeit zu Ende. Alchemilla ritt nach Norden, um ihre elfischen Verwandten in Clanngadarn zu besuchen. Hippodora begab sich nach Haelgarde, weil sie einen Tipp erhalten hatte, dass sich dort derzeit ein moravischer Schamane aufhalten würde, der ihr vielleicht Unterricht erteilen würde.

Die acht anderen Gefährten ritten dagegen nach Tidford, um dort den großen Sommermarkt mitzuerleben. Da in der überfüllten Stadt kein anständiges Quartier mehr zu bekommen war, übernachteten die Reisenden am 21. Tag des Schlangenmonds im nahegelegenen Vraidos-Kloster. Sie wurden dort so bereitwillig aufgenommen, als hätte man sie bereits erwartet. Und wirklich - nach dem Abendessen bat Godwin, der Abt des Klosters, seine Gäste höchstpersönlich um eine vertrauliche Unterredung, in Begleitung eines kleinen mausgesichtigen Mönchs namens Froiswind.

Froiswind erzählte, ihm wäre unlängst im Traum der Geist des Heiligen Beren erschienen. Er habe den albischen Heiligen erkannt, weil dieser den Ornat des Abtes von Wulfstead sowie seine berühmten Insignien, einen Kampfstab und eine Glocke, getragen hätte. *„Die Worte des Heiligen sind aber ganz anders gewesen, als wir das von den Botschaften unseres Herrn Vraidos gewohnt sind. Beren hat nämlich nicht sanft zu uns gesprochen, nein, er hat mit lauter Stimme gebrüllt: Wenn ihr Scheißer nicht schleunigst dafür sorgt, dass meine Tromenie wenigstens diesmal ordentlich gemacht wird, dann passiert ein gewaltiges Unglück. Also tut endlich was! Sucht euch ein paar Leute, die Grips und Muckis haben, ihr Würstchen!“*

Abt Godwin fügte hinzu: *„Der Heilige Beren, der Namenspatron unseres Königs, lebte vor über zweihundert Jahren in dieser Gegend, zumeist als Einsiedler. In hohem Alter wurde er noch zum Abt des großen Klosters von Wulfstead berufen, wo er sich großes Ansehen erwarb. Beerdigt hat man ihn jedoch in dem kleinen Ort Berensford, der zwei Tagesritte von Tidford entfernt auf dem Gebiet der Baronie Corrinis liegt. Man kann sein Grab im dortigen Tempel betrachten. Genau dort beginnt alle dreizehn Jahre an dem Xanstid folgenden Myrkdag (also am 28. Tag des Schlangenmonds) eine weithin bekannte Prozession, die sogenannte Tromenie, die nach gewissen Regeln durchgeführt wird, die Beren wenige Jahre vor seinem Tod in einem Manifest verfügt hat. Dieses Jahr ist es wieder soweit. Eigentlich habe ich im Sinn gehabt, zwei meiner Mönche zu gestatten, die diesjährige Prozession zu besuchen, um unser Wissen über die Traditionen der Kirgh zu erweitern. Aber nach Froiswinds Traum scheint es mir besser zu sein, keine „Würstchen“ hinzuschicken, sondern intelligente Leute, die auch Waffen führen können.“*

Den letzten Satz äußerte der Abt etwas säuerlich. Bruder Froiswind hätte übrigens wenig später von einer geeigneten Gruppe von Leuten geträumt, die erstaunlich gut den Anwesenden entsprechen würde.

*„Eigentlich sind die Heiligen der Kirgh ja nicht die Angelegenheit unseres Herrn Vraidos. Und doch glaube ich, dass er für diese Botschaft verantwortlich ist! Natürlich ist es völlig undenkbar, dass wir selbst uns in dieser Sache an die Kirgh wenden würden. Es würde schlecht ankommen, wenn ich dort zum Besten gäbe, dass sich ein Heiliger nicht an die Kirgh, sondern an Außenstehende wie uns gewandt hätte, und dass er diesen gegenüber noch dazu bemängelt hätte, dass an den Ritualen der Kirgh etwas nicht in Ordnung sein würde. Nein, Gelächter und Gespött wären noch die harmlosesten Reaktionen!“*

Der Abt bat die Abenteurer, unverzüglich nach Berensford zu gehen, um dort als Wallfahrer nach dem Rechten zu sehen und dem Wunsch des Heiligen Beren zu entsprechen. Mit Geld und Gut konnte der Abt nicht dienen, aber wenn das vorhergesagte Unglück abgewendet werden könnte, würde er für eine angemessene kostenlose Ausbildung in Fertigkeiten und Zaubersprüchen sorgen.

Da sich die Gefährten bereit erklärten, Abt Godwins Bitte zu erfüllen, erzählte er ihnen freudestrahlend, dass ihm Walden MacAelfin, der Wirt der *Glocke*, bereits im Frühjahr ein Zweibett-Zimmer für die diesjährige Tromenie reserviert hätte. Der Abt gab ihnen ein versiegeltes Schreiben mit, in dem er den Wirt des einzigen Gasthauses von Berensford bat, den Überbringern das vereinbarte Zimmer sowie weitere Schlafplätze zur Verfügung zu stellen.

Zur Vorbereitung des Besuchs der Tromenie hatte sich der Abt bereits eine schöne Wegekarte besorgt, die die Pilger auch im Tempel von Berensford für 10 GS erwerben konnten. Er handigte sie den Gefährten aus.

Beim Anblick der Karte überlegte Heather gleich, ob die Orte wohl die geometrische Figur eines Ochsen ergeben würden. Mogu vermutete, dass die Tromenie die Aufgabe hätte, die Gegend vor unheimlichen Kräften zu schützen.

Natürlich teilte der Abt seinen neuen Helfern alles mit, was er über die Organisation der Tromenie wusste.

Während Anga, Flintstone, HaoDai und Ronald am nächsten Morgen wirklich in Richtung Berensford ritten, blieben ihre weiblichen Gefährten (Grainne, Heather, Mogu) zusammen mit Hrothgar im Vraidos-Kloster zurück. Die Vier waren in einen tiefen Traum gesunken, und der Abt hatte den wachen Leuten dringend geraten, die Träumer in seiner Obhut zu lassen. Wenn sich alles so fügen würde, wie er sich das erhoffte, dann würde die eine Gruppe vermutlich das schlechte und die andere das gute Ende der Geschichte erleben, und insofern wäre es dann für alle bestimmt besser, wenn die Träumer den schlechten Ausgang träumen und die Nicht-Träumer den guten Ausgang erleben würden!

Etwas beklommen folgten Flintstone und seine drei Gefährten dieser „Logik“ und machten sich auf den Weg.

## Wieder vereint im Schlangenmond

Am Abend des 26. Tags des Schlangenmonds erreichte Ulwun Tidford und das Vraidos-Kloster. Die Schamanin hatte in Haelgarde vergeblich nach einem Eulenmeister Ausschau gehalten und war nun der Spur ihrer Freunde nach Süden gefolgt. Abt Godwin erzählte ihr von der träumenden und der wachen Gruppe ihrer Gefährten. Als sich Ulwun die vier Träumer ansah, die dank stärkender Klosterelixiere nicht verdurstet waren, aber offensichtlich äußerst lebhaft Träume zuckend und ächzend erlebten, erwachten die Vier plötzlich kreischend und fuchtelnd, ehe sie erschöpft zusammenbrachen und die Besinnung verloren. Die Traumexperten des Klosters erklärten Ulwun, dass ihre Freunde vermutlich einen „schlechten Trip“ gehabt hätten, aber bestimmt morgen nach einem erquickenden Schlaf ansprechbar sein würden.

Tatsächlich konnten die vier Langträumer am folgenden Vormittag dem Abt und Ulwun erzählen, was sie im Traum gemeinsam erlebt hatten. Vraidos hatte ihnen Traumbilder geschickt, die sich wahrlich äußerst echt angefühlt hatten. Sie hatten tatsächlich geglaubt, bei der Tromenie anwesend zu sein. Und sie freuten sich ebenso wie der Abt, dass ihr tragisches Ende nur ein Traum gewesen war.

Als Hrothgar und Heather hörten, dass in der realen Welt erst der 27. Tag des Schlangenmonds war und der Tag der Tromenie also noch bevorstand, wollten sie unbedingt auf schnellstem Weg nach Berensford reiten, um den Gefährten wertvolle Hinweise zu geben. Ulwun war gern dazu bereit. Grainne und Mogu hatten dagegen genug von dieser Prozession und zogen lieber ihre eigenen Wege.

Die beiden Langträumer hatten ihre Kräfte freilich überschätzt. Aus dem Eilritt nach Berensford wurde nichts. Ulwun, Heather und Hrothgar mussten schon bald eine Ruhepause einlegen und in einem Gasthof übernachten. Erst am Abend des folgenden Tages erreichten sie die Brücke über den Leen und kamen in eine Gegend, die den beiden Langträufern seltsamerweise sehr bekannt vorkam. Die Tromenie war in diesem Jahr schon vorbei, was alle Pilger für ein äußerst angenehmes Zeichen der Götter empfanden. Zur Mittagsstunde hatten alle Berens Glocke läuten hören! Sie hatte das schnell leiser werdende Heulen eines plötzlich vernehmbaren Windes übertönt, das sich wie ein verzweifertes Winseln angehört hatte – seltsam, aber keineswegs beunruhigend, denn alle Pilger waren von der Gewissheit erfüllt, dass heute die Welt, oder zumindest dieser Fleck davon, vor einem schrecklichen Unheil bewahrt worden war.

Im Biergarten der *Glocke* trafen die drei Gefährten auf Flintstone, HaoDai, Ronald und Anga, die dort mit zufriedenen Grinsen das Starkbier genossen, das der Wirt zur Feier der beendeten Tromenie angezapft hatte. Was hatten Heather und Hrothgar geträumt? Sie bekamen einen Krug vorgesetzt und begannen ihren Bericht.

## Heather und Hrothgar berichten

Bei ihrer Ankunft in der *Glocke* waren weitere Gäste eingetroffen. Mogu hatte sofort vermutet, dass Baroness Fialla NiAelfin die Tromenie nur deshalb besuchen würde, um göttliche Hilfe für ihren Kinderwunsch zu erflehen.

Abends hatten sie die beiden Priester (Corentyn und Inalien) nach Leustec zum *Lykenwaek* begleitet. Die Kirchenleute wollten dort durch eine Befragung der Leiche Kilburns mehr über den rätselhaften Tod des Jungen in der vergangenen Nacht erfahren. Unterwegs hörten sie

Geschichten über „fiese kleine koboldartige Steinputzer“, die gern mal Vorräte aus den Kellern stehlen und in Sommernächten am Leengrund tanzen und singen würden. Vielleicht hatte der Junge diese reizbaren Naturgeister geärgert, und sie hatten ihn daraufhin bestraft, und zwar versehentlich tödlich? Sie glaubten diesen ganzen Unsinn nicht.

Die Leichenbefragung verlief ergebnislos. Heather bemühte sich anschließend erfolglos bei den trauernden Eltern um Einlass. Gern hätte sie die Leiche näher untersucht, aber man ließ natürlich keine neugierigen Fremden an den Verstorbenen heran.

Am nächsten Morgen begaben sie sich zum Tatort südlich der Station #6. Unterwegs machten sie an der Frauenklause eine Pause. Heather betete vor der dortigen Vanafigur, und Grainne entdeckte mit ihrer *Liniensicht* unterhalb der Stele der Station #5 Kraftlinien, die in Ost-West-Richtung verliefen und 50m entfernt im Boden verschwanden, was für den Verlauf dieser Linien sehr ungewöhnlich war.

Grainne entdeckte diese Linien auch bei der Stele von Station #6; hier verliefen sie allerdings in Nord-Süd-Richtung. Mogu entdeckte ein kleines Ritzsymbol an der Stele. Der Fundort von Kilburns Leiche lag 100m südlich der Stele. Das Gras war dort in einem 3m durchmessenden Kreis saftig grün und besaß ungewöhnlich lange Halme, aber es war freilich alles zertrampelt.

Jetzt waren die Abenteurer neugierig geworden und untersuchten die Stelen bis zur Station #12. Mit Ausnahme der Station #8 fanden sie überall Kraftlinien und Ritzsymbole. Bei der Station #12 entdeckte Mogu einen weitgehend zugewucherten Pfad, der weiter nach Westen führte, und zwar zu einer Lichtung, auf der ein weißer Stein lag, der an ein weißes Pferd mit einer „Sattelmulde“ erinnerte. An dieser „steinernen Stute“ entdeckten sie gleich zwei Ritzsymbole! Heather und Mogu nahmen testhalber Platz auf dem Stein und fanden den „Sattel“ sehr bequem. Hrothgar konnte das nicht nachvollziehen. Und Grainne war der Stein sowieso viel zu groß.

Sie folgten dem Pfad zur Station #3. Dort gab es Linien, aber kein Ritzsymbol. Einheimische erklärten ihnen, dass der Steinmetz Rordan vor 8 Jahren den alten Lochstein mit dem Sockel der jetzt hier kühn aufragenden Irindarstatue überbaut hatte.

Bei der Station #4 waren Linien und Ritzsymbol vorhanden. Unterwegs kamen sie am Vanafred-Brunnen vorbei, aber dieser Ort und die benachbarte Vanafred-Kapelle interessierten sie nicht.

Nachdem sie auch bei der Stele der Station #5 ein Ritzsymbol gefunden hatten, kehrten sie zurück nach Berensford und komplettierten ihre Suche mit den Stationen #1 und #2.

Mittlerweile war es Nachmittag geworden. Sie besichtigten den Tempel und wurden von den Tempeldienern mit zahlreichen Auskünften versorgt. Sie hörten die Legende von Beren und die Worte seines Manifests, in dem er wenige Jahre vor seinem Tod die Tromenie angeordnet hatte.

Sie erwarben eine Pergamentrolle mit Berens Lied und betrachteten die Grablege des Heiligen mit einer Abbildung seines Kampfstabs.

Schließlich suchten sie Corentyn in seinem Priesterhaus auf und erklärten ihm, dass es wichtig wäre, die Tromenie diesmal fehlerfrei durchzuführen. Von Vraidos erzählten sie ihm lieber nichts, und da sie nur unbegründete Ahnungen und Befürchtungen äußerten, schickte

sie der Priester schließlich mit beruhigenden Worten davon. Die Gefährten hielten Corentyn trotzdem für einen unbelehrbaren Sturkopf.

Bei Rordan, dem Steinmetz, hatten sie mehr Erfolg. Sie gaben sich als Bewunderer der alten Stelen aus und erfuhren, wie man die Platte im Sockel der Irindarstatue öffnen konnte, um den alten Lochstein dahinter zu betrachten. Nebenbei zeigte ihnen Rordan eine beschädigte quadratische Grabplatte, die einer seiner Vorfahren für die Weise Frau Cearbhinn angefertigt hatte. Der Steinmetz konnte ihnen die Hoch-Coraniaid-Inschrift auf der Platte übersetzen, die angeblich beim letzten Buchstaben zersprungen war: „*Ruhe in Frieden, alter Wol.*“

Nach intensiver Diskussion ritten sie nach Kerveness, um sich den alten Waschplatz der Hexe Kerben anzuschauen. Dort entdecken sie tatsächlich eine alte Granitsäule mit Ritzsymbol und Kraftlinien. Die hier ansässige Bäurin und Hebamme Aislin freute sich über die vermeintlich aus Berensford herbeigeschickten Helfer, um die Ursache des Rumpelns zu beseitigen, das seit einigen Tagen ihre Nachtruhe störte. Nachdem der Irrtum aufgeklärt war, übernahmen die „Profis“ trotzdem sehr gern die Erforschung ihrer Rübenkellerwand.

Mit *Blutmeisterschaft* gewappnet, schlug Heather ein Stück des schützenden Siegels heraus, damit Grainne die dahinterliegende vollgestopfte „Rumpelkammer“ untersuchen konnte. An der Rückwand war eine schwarzgekleidete blasse Frauengestalt mit ausgebreiteten Armen zu sehen, die in langen Vogelschwingen endeten. Als Hut trug sie eine schwarze silbergesäumte Scheibe. Auf dem Saum ihres Rocks stand eine silberne Vallinga-Inschrift, die sie abmalten. Heather ritt damit zu Rordan und bekam eine Übersetzung.

Nachdem Heather zurück in Kerveness war, kannten sie zwar die Inschrift (*Geh deinen Weg in meinem Namen*), konnten aber nichts damit anfangen. Grainne vermutete, dass die Frau eine twyneddische Mondgöttin sein könnte. Aislin riet ihren Helfern, den Knecht Garedd in Leustec aufzusuchen, der dort seit zehn Jahren arbeitet, aber ursprünglich aus Clanngadarn stammen würde.

Kurz vor Sonnenuntergang ritten Heather und Mogu nach Leustec und wurden unterwegs von einem alten Mann bei der Station #8 eindringlich davor gewarnt, in der Dämmerung in der Rechtskurve weiter unten versehentlich in den alten Weg zu reiten, der zur unheimlichen versunkenen Kapelle von Trobalo im Stiffgrund führen würde. Die beiden Frauen bedankten sich für den Tipp und waren froh, die Stiff-Brücke unbeschadet zu erreichen.

In Leustec gingen gerade die letzten Totenbesucher nach Hause, und Garedd bereitete sich auf die Nachtwache in der Kapelle vor. Während Mogu die seltsam weiblich wirkende Xan-Figur und deren Sockel bewunderte, versuchte Heather Kilburns Leiche einen Grashalm aus dem Mund zu ziehen, merkte aber, dass der ganze Mund gefüllt war! Garedd zeigte ihr, dass dies auch für die Nase galt. Nur gut, wenn Kilburn morgen bestattet würde – irgendein dunkles Übel hatte für den Tod des Jungen gesorgt, und man könnte nichts anderes tun, als die Götter anzuflehen, die gläubige Bevölkerung vor weiterem Schaden zu bewahren. Heather „verriet“ ihm, dass ihr Aislin erzählt hätte, dass er die twyneddischen Götter kennen, ja insgeheim vielleicht sogar verehren würde, und dass die Hebamme jetzt seine Hilfe brauchen würde. Garedd nannte daraufhin den Namen der Mondgöttin (*Fflamyen*). Außerdem räumte er ein, dass die jetzt Xan geweihte Figur ursprünglich wohl die twyneddische Jagdgöttin Dwiannon dargestellt hätte.

Nachdem Mogu und Heather wieder zurück in Kerveness waren, hatten sie keine Idee, wie sie das Rätsel lösen könnten. Die vier Gefährten übernachteten nach einem späten Abendessen

schließlich in Aislins Stall, ohne das Problem ihrer Gastgeberin beseitigt zu haben. Aislin war sich mittlerweile nicht mehr so sicher ist, ob ihre Helfer tatsächlich die nächtliche Ruhestörung beseitigen könnten.

Am 25. Tag des Schlangenmonds gingen sie nach einem kurzen Frühstück wieder in den Rübenkeller. Als sich Aislin nach dem Namen der fremden Göttin erkundigte, sprach ihn Heather erstmals aus und war ganz überrascht, als sich nun in der bemalten Rückwand ein Zugang öffnete. Mit *Blutmeisterschaft* schlug sie ein größeres Loch in die Kellerwand, wurde dann aber von *Namenlosem Grauem* erfasst und rannte mit Aislin zurück in deren Haus. Hrothgar gelang es mit *Wagemut* und *Verführen*, ihre Panik zu vertreiben.

So gelangten sie also endlich in das alte Fflamyen-Heiligtum. Mogu und Hrothgar waren in einer runden vergammelten Felshöhle (unterhalb des Waschplatzes) in einer „Illusionsblase“ und bekamen von einer riesigen und irgendwie dreigeteilten Krähe zu hören: „*Schenk den steinernen Tänzerinnen deinen Lebensatem, dann sollst du reichen Lohn erhalten!*“ Nachdem die Illusion beendet war, nahm sich Hrothgar nach einigem Zögern den in einem Dreckhaufen steckenden und herumzappelnden Stab. Das war Berens Kampfstab! Kaum hielt er ihn in den Händen, fühlte er sich seltsam gut und hörte ein leises Glockenbimmeln in seinem Kopf.

Als sie die Felshöhle verlassen wollten, griff sie plötzlich eine „Pflanzenfrau“ an. Sie konnten sie gemeinsam vernichten.

Da Berens Stab ins Zentrum des Tremeniewegs zu weisen schien, ritten sie an Keravarn vorbei zum südlichsten Punkt des Karrenwegs und begaben sich von dort zu Fuß ins sumpfige und felsige Dickicht. Sie erreichten schließlich den Rand einer kleinen Lichtung, auf der drei schwarze schlanke Lavasäulen auftraten, die bei näherer Betrachtung ein wenig an versteinerte Tänzerinnen erinnerten.

Von Berens Stab geleitet, umgingen sie die Lichtung an ihrem Rand und stießen schließlich auf die überwucherten Fundamente einer kleinen Hütte. Dort fanden sie Berens Gebeine; der Schädel seines Skeletts lag unter einer quadratischen Steinplatte, die mit einer Inschrift in Hochcoraniaid versehen war: *Ruhe in Frieden, alter xxx*. Auf dem Rumpf des Heiligen lag seine Glocke. Als Heather sie nehmen wollte, merkte sie, dass der Tote samt seiner Glocke von einem schützenden Kraftfeld umgeben war, das ihr die Hand versengte. Dabei hörte sie in ihrem Kopf eine albische Männerstimme: „*Griffel weg, blöde Kuh! Hier muss endlich einer her, der sich auskennt!*“

Sie kehrten um und ritten zurück nach Berensford. Vor dem Tempel hörten sie sich die Mittagsansprache von Coretyn und Fergus an, die die Einheimischen gerade baten, besser auf ihre Heiligenfiguren und Kapellen achtzugeben. Sie forderten alle Gläubigen auf, ein wachsames Auge auf verdächtige Vandalen zu haben. Der Burgverwalter setzte 100 GS für sachdienliche Hinweise zur Ergreifung der Täter aus. Die Ansprache war die Reaktion auf den Brand der Kerless-Kapelle und die auf die Kohle-Schmierereien, mit denen man in der vergangenen Nacht die schönen Fresken in der Kapelle von Kergraigh verunstaltet hatte. Außerdem waren dort viele seltsam verformte Holzstückchen am Boden gelegen, die fast wie kleine Schlangen, Würmer oder Gliederfüßer ausgesehen hatten.

Die Gefährten interessierten sich nicht für die Kapellen. Sie ließen sich lieber von Rordan das Wort *xxx* übersetzen, das sie von der Steinplatte abgemalt hatten; es lautete „*Weggeführte*“. Wieder einmal stellte Heather fest, dass in dieser Gegend nichts so war, wie es zunächst ausgesehen hatte.

Sie ritten nun zur Frauenklause und ließen sich dort von einer der drei alten Vana-Schwestern gegen eine kleine Spende die „Muttergruft“ zeigen, in deren Boden sich das Grab Cearbhinn befand, deren Tochter (Una) die Gründerin der Frauenklause gewesen war. Sie notierten sich die Inschriften der Grabplatte (in Hochcoraniaid) und betrachteten das Halbrelief, das ein reichverziertes Horn darstellte, aus dem eine schäumende Flüssigkeit strömte. Daneben waren eine Hopfendolde und eine Gerstenähre abgebildet.

Rordan übersetzte die Inschrift: „*Hier ruht Cearbhinn, liebevolle Mutter, Segen aller Kranken*“. Den Abenteurern schwante, dass die Weise Frau Cearbhinn und die böse Hexe Kerben möglicherweise die selbe Person gewesen waren, und dass Beren und Cearbhinn weniger verfeindet gewesen waren, als es die Kirchenlegende einem glauben machen wollte.

Heather erhielt als Tochter des Lairds des Arren-Clans die Gelegenheit zu einem Gespräch mit der Vana-Priesterin Inalien im Priesterhaus (selbstverständlich ohne den unwürdigen Rest von Heathers Gruppe). Wie Corentyn sah auch Inalien das Fehlen heidnischer Relikte (Kraftlinien, Ritzsymbole) an der Stele der Station #8 nicht als schlechtes, sondern als gutes Zeichen. Eine göttliche bzw. finstere Aura hätte ja keine dieser Stelen, nicht wahr? Und von einer *Steinernen Stute* würde Beren kein Wort sagen. Die Unfälle der letzten Tage kündeten ihrer Meinung eher vom Versuch, die Tromenie von ihrem bisherigen Weg abzubringen, und genau deshalb würde sie sich nicht beirren lassen, die Prozession exakt gemäß der Vorschrift Berens durchzuführen! Danke für die besorgte Warnung, aber Berens Verfügung zu widersprechen, dafür gebe es wirklich keinen Grund.

Als Heather daraufhin Inalien mit der Nachricht überraschte, dass sie Berens echtes Grab gefunden hätte, war die Priesterin äußerst bestürzt und äußerst interessiert. Sehr gern wollte sie zu diesem Ort gebracht werden! Heather war damit einverstanden. Sie ritten erneut zum Südpunkt des Karrenwegs und liefen zu Berens Grab, wobei Hrothgar mit verhülltem Stab voranging. Als Inalien die Glocke berührte, erhielt sie keinen Schlag, aber alle vernahmen 15 Glockenschläge, gefolgt von einer albischen Männerstimme: „*Kapiert, ja? Beim nächsten Schlag wird abgerechnet, und wenn's dabei einwandfrei läuft, spielen alle vorherigen Fehler keine Rolle, klar? Blöd ist nur, wenn was schief geht, weil dann alle früheren Fehler ins Gewicht fallen, und so, wie ich meine Hosenscheißer kenne, kann das bloß die volle Kacke bedeuten! Streng dich also an, klar?*“ Inalien bat die Abenteurer um Stillschweigen und wollte sich unverzüglich mit Corentyn bezüglich des weiteren Vorgehens in dieser Sache beraten. Das Erlebnis hatte die Priesterin sehr aufgewühlt.

Nachdem sie Inalien zurück nach Berensford begleitet hatten, wanderten sie zur Steinernen Stute und verbrachten den Rest des Nachmittags damit, die Lage zu erörtern, ohne irgendetwas zu unternehmen.

Beim Abendessen in der *Glocke* erfuhren sie, dass Ciara auf der Suche nach alten Büffelhörnern wäre, die aus einer Laune der Natur heraus irgendwelche Verzierungen besäßen. Die Cousine der Baroness wäre bereit, dafür bis zu 500 GS zu bezahlen! Dies hätte sie zumindest Fergus erzählt, dem Burgverwalter, als sie heute dort enttäuscht festgestellt hätte, dass ein altes Horn, das bis vor kurzem im „Heimatmuseum“ der Burg aufbewahrt worden war, überraschend verschwunden war. Walden (der Wirt) erzählte Lukan (dem Dorfverwalter) am Nebentisch, dass ihm Fergus erzählt hätte, dass sich auch der elfische Wanderbarde Bréandan (ein bekannter treuer „Stammgast“ der Tromenie) vor ein paar Tagen im „Heimatmuseum“ umgesehen hätte – freilich ohne etwas von dem alten Plunder zu kaufen.

Die Abenteurer ritten nach dem Abendessen lieber zur Station #9 und entdeckten dort auf der flachen Oberseite der Stele ein bislang vermisstes Ritzsymbol.

Nach Sonnenuntergang begaben sie sich zur Station #3, um sich dort den verkleideten Lochstein anzuschauen und das Ritzsymbol zu suchen. Weil noch zuviele Leute unterwegs waren, warteten sie am Wegrand ab, bis es ruhiger und dunkler geworden war. Plötzlich kam von Westen ein seltsam auf seinen Wurzeln staksendes Baumwesen daher, das sich nicht um die verborgenen Gefährten kümmerte und Richtung Osten weiterstakste.

Sie schlichen dem merkwürdigen Wanderer hinterher und beobachteten, wie er mit einem etwa 50cm langen gebogenen schmalen Objekt auf die Stele der Station #2 schlug, und zwar auf eine ganz bestimmte Stelle. Daraufhin ertönte plötzlich eine schöne (einfache) Glockenspiel-Melodie – die zweite Strophe des Berenlieds! Kaum war sie zu Ende, schlug das Baumwesen erneut auf die Stele, und die Melodie erklang erneut.

Dieser Vorgang wiederholte sich geraume Zeit, bis sich das Baumwesen plötzlich gestört fühlte und schnell in nördlicher Richtung in den Sträuchern verschwand. Grainne erinnerte sich an ihren Unterricht über seltene Naturgeister und hielt dieses Baumwesen für einen *Holzwanderer*, ein Wesen, das sich in natürlichen Wäldern und Buschlandschaften perfekt tarnen und so geschickt und schnell bewegen konnte, dass man es weder einholen noch seinen Spuren folgen konnte. Holzwanderer waren sehr stark, sehr einfältig und sehr eigensinnig. Es hieß, dass sie immer einem druidischen Meister dienen würden, kein Freund von Feuer wären und gutes Quellwasser lieben würden, das ihnen schnell zu Kopf steigen würde. Außerdem würde ihnen Musik große Freude machen.

Die Gefährten öffneten die Steinplatte im Sockel der Irindarstatue (bei Station #3) und fanden das Ritzsymbol in der Innenwand des alten Lochsteins. Dem Beispiel des Holzwanderers folgend, steckte Hrothgar Berens Stab in das Loch und berührte das Symbol. Tatsächlich löste er damit die Melodie der 3. Strophe des Berenlieds aus! Während sie noch die nächste Aktion berieten, torkelte ein Holzwanderer in ihrer Nähe vorbei nach Westen; er lallte undeutliche Worte vor sich hin, scheinbar immer wieder die gleichen („I.. ..i.. ..u..“).

Während sie immer noch die nächste Aktion berieten, kamen Fialla und Ciara (mit abblendbarer Laterne) vom Süden her und bogen an der Station #3 nach Osten ab. Die Baroness beschrieb (offenbar schon zum zigten Mal) erregt, wie unerträglich diese ganze Nacht für sie gewesen wäre. Erst der kühle Wind, als sie sich ausgezogen hatte, und ihre Sorge, ob der Stein heiß oder kalt sein könnte, und ob er hoffentlich ameisenfrei sein würde – und dann der Riesenschreck, als plötzlich der Weiße Hirsch über die Lichtung gesprungen war, den auch Ciara nicht bemerkt hatte, obwohl das ja eigentlich ihre Pflicht gewesen war, nicht wahr? Und als sie sich dann wieder beruhigt hatte, hatte sie sich plötzlich schnell verstecken müssen, weil diese beiden jungen verschwitzten halbnackten Männer (bestimmt Abanzz) vorbeigerannt waren. Und dann – höchste Frechheit – dieses blonde vollbusige verschwitzte Mädchen, das ganz offensichtlich ihre Nacktheit zu völlig unpassenden Bemerkungen ausgenutzt hatte! Diese Nacht war ihr gründlich verdorben, aus und vorbei! Ciara versuchte die Baroness zu beruhigen; schließlich würde es ja noch weitere Nächte geben, um Erfolg zu haben.

Mit der Erkenntnis, dass es auch in den Nächten vor der Tromenie ereignisreich zugehen konnte, begaben sich die Gefährten schließlich in die *Glocke* und gingen schlafen.

Am folgenden Tag erkundigten sie sich am Morgen in Kerless nach dem Quartier des elfischen Wanderbarden und erfuhren, dass der Heiler westlich des Orts in einer Feldscheune sein Lager aufgeschlagen hatte. Es wäre aber zwecklos, ihn dort besuchen zu wollen, weil der menschenscheue Bréandan die Einsamkeit schätzen würde und seine Unterkunft vor ungebetenen Besuchern geschützt wäre. Es hätte gar keinen Sinn, irgendeinen Weg zu seinem Quartier zu suchen.

Die Abenteurer versuchten es trotzdem und trafen in plötzlich leicht nebligen Schleiern den alterslosen unbewaffneten Elfen, der ihnen erzählte, dass er immer auf der Suche nach alten Geschichten wäre und im Schlangenmond der Tromenie gern als Heiler einen Beitrag zum Wohl dieser Region leisten würde. Die Gefährten stellten sich vor und fügten hinzu, dass sie dafür sorgen wollten, dass die diesjährige Tromenie absolut fehlerfrei durchgeführt würde, auch gegen den Widerstand der verbohrten Kirchenleute! Bréandan meinte darauf, dass sie dabei vermutlich auf Granit beißen würden, nicht wahr?

Ehe man dieses interessante Thema jedoch vertiefen konnte, interessierte sich Bréandan unvermittelt dafür, wie sie eigentlich gestern seiner Freundin Aislin geholfen hätten, die Quelle ihrer nächtlichen Unruhe zu beseitigen. Sie erzählten ihm daraufhin von einem starken „Artefakt“, das sie in einem verborgenen Keller unter dem Nevet-Hof gefunden hätten. Hrothgar war bei diesem Gesprächsthema froh, Berens Stab (mit einer Decke verhüllt) auf dem Rücken geschnallt zu transportieren.

Bei den Nachfragen des Elfen merkten sie, dass er gestern nach ihnen selbst im Fflamyen-Heiligtum gewesen war. Bevor sie Bréandan aber noch mehr über ihren Fund erzählen konnten, wurde Heather plötzlich misstrauisch; dieser Elf hatte möglicherweise gar kein echtes Interesse an einer fehlerfreien Tromenie! Als es nichts mehr Interessantes zu besprechen gab, beendete Bréandan das Gespräch und war plötzlich im Nebel verschwunden.

Kurz darauf stürzten sich drei fliegende 70cm durchmessende Kugeln vom Himmel herab; sie bestanden aus einem hölzernen Flechtwerk von knorrigen Ästen, aus dem grüne und braune Dornenranken herausragten, die sie bis zu 2m weit herausschnellen und danach wieder sehr flink einziehen konnten. Diese Kugeln griffen die Gefährten an, wobei gleich zwei von ihnen Hrothgar attackierten. Ohne schwere Verwundungen spurteten sie bis zu einem Unterstand außerhalb des Nebels. Kurz vor Erreichen des Eingangs wurde Hrothgar durch einen Rankenhieb gelähmt, aber die kräftige Mogu konnte den waelischen Priester in die schützende Hütte ziehen. Dort rettete ihn Heather mit einem erfolgreichen *Bannen von Gift* vor schlimmeren Schäden.

Nach einer Meditationspause gingen sie mittags zurück nach Berensford. Heather wollte die Priester besuchen, um endlich herauszufinden, was die sensationelle Entdeckung von Berens Grab bei ihnen bewirkt hatte. Ihre drei Gefährten wollten im Biergarten der *Glocke* auf sie warten.

Unterwegs unterhielten sie sich mit den *Flinken Füchsen*, einer abanzzischen Gauklertruppe aus Corrinis mit ihrer vollbusigen Blondine Vivianne als hübsche Tänzerin und Sängerin. Die jungen Männer kannten Bréandan und erzählten von seiner Heilung von Vivianes Beinen nach einer „Nesselattacke“ in der vorletzten Nacht. Die Tänzerin war offenbar versehentlich durch ein Gestrüpp voller giftiger Ranken gelaufen oder so. Der nette Elf war heute vor einer Stunde hier gewesen und hatte sich bei Vivianne nach ihrer Genesung erkundigt. Seine Heilsalbe hatte gut geholfen! Die junge Frau verbrachte ihre Mittagspause heute in Berensford, vermutlich in der *Glocke*.

In Berensford ging Heather ins Priesterhaus und wurde dort schon sehnsüchtig erwartet. Inalien und der nach wie vor misstrauische Corentyn wollten umgehend zu Berens Klause geführt werden. Die zerkratzten Arme und Beine der beiden Priester (über die beide kein Wort verloren) zeigten Heather, dass die beiden offenbar versucht hatten, ohne ihre Hilfe zu diesem Ort zu gelangen. Sie unterdrückte ein Schmunzeln und war einverstanden, eine weitere Führung zu unternehmen.

Unterdessen warteten Hrothgar, Grainne und Mogu im Biergarten der *Glocke*. Sie hörten dort von einem weiteren nächtlichen Akt des Vandalismus; irgendein gröhlender Idiot hatte der Vana-Statuette am Brunnen bei der Vanafred-Kapelle den Kopf abgeschlagen, ehe er geflohen war.

Im Biergarten saß auch Ciara allein da und langweilte sich offensichtlich. Niemand hatte ihr ein interessantes Horn gebracht! Vielleicht könnte ihr Hrothgar wenigstens eine spannende Geschichte erzählen? Leider hatte der Waelinger keine Idee – aber einen Schnaps seiner Heimat, jawohl, da könnte er ihr tatsächlich etwas anbieten. Ciara schlug Hrothgar vor, nach Feierabend ein oder zwei Gläschen zu leeren, aber diese Einladung vergaß der Waelinger leider. Ciara erzählte ihm (und seinen zwei Begleiterinnen) die Geschichte von Cearbhinn und dem Werwolf, in der ein zauberkräftiges Büffelhorn vorkam. Offenbar war Ciara auf der Suche nach genau diesem Horn!

Nun packte auch Hrothgar endlich aus und erzählte von der nächtlichen Beobachtung des musizierenden Holzwandlers. Ciara war fasziniert. Eine erste richtig vielversprechende Spur zu diesem Wunderhorn! Sie verriet nun, dass der Nathir-Tempel in Corrinis ihr Auftraggeber wäre. 500 GS müsste nicht ihr letztes Wort sein. Auch sie hielt dieses Wesen für einen Holzwandler und wünschte den Abenteurern viel Glück bei der Beschaffung des Horns.

Heather kam schon vor den beiden Priestern in die *Glocke*, informierte ihre Freunde über den bevorstehenden erneuten Ausflug zu Berens Klause und begab sich auf ihr Zimmer, um sich kurz frisch zu machen. Irgendwer hatte dort ein Schreiben unter der Tür in den Raum geschoben!

*Wenn Ihr mehr für Euren Fund haben wollt, als warme Dankesworte, den Segen der Götter und eine Handvoll Goldstücke, dann nehmt bei Irindar den Pfad nach Süden, der Euch zur Stute bringt. Treffpunkt um Mitternacht, heute oder morgen!*

Zusammen mit Inalien und Corentyn ritten sie wieder zum Südpunkt des Karrenwegs nach Keravarn und begaben sich erneut zu Berens Klause, scheinbar von Grainne angeführt. Inalien ließ gegenüber Heather die Bemerkung fallen, dass sie sich nicht wundern würde, wenn die Gnomin über spezielle Kenntnisse verfügen würde, um spezielle Orte auf spezielle Weise zu entdecken. Heather blickte bei den Worten der Priesterin schuldbewusst und ertappt drein. Hrothgars eingewickelter Stab wurde von den Priestern gar nicht beachtet.

Berens Klause beeindruckte auch Corentyn gewaltig. Ganz in der Nähe des Schwarzen Orts hatte der Heilige gewohnt! Und niemand hatte die ganzen Jahre hindurch seine Klause gefunden! Der Schwarze Ort (die Lichtung mit den Lavasäulen) war nicht unbekannt bei der Bevölkerung, aber er war eben eine jener Stellen, an der die alten Heidenkräfte noch wirksam waren, und man blieb diesem Ort einfach besser fern. Hier herrschte der Dunkle Dweomer, und dessen Macht war nur schwer beizukommen. Corentyns Vorgänger war bei dem Versuch, die Zauberkräfte dieses Orts „irgendwie“ zu bannen, sehr schnell gealtert und gestorben.

Corentyn berührte die Schutzhülle des Skeletts und erhielt dieselbe Warnung wie Inalien. Während die Priester noch die Ruinen von Berens Behausung bewunderten, entdeckten die Abenteurer bei der benachbarten alten Quellfassung einen kleinen und völlig überwucherten Schrein. In Anwesenheit der Priester wollten sie hier aber nicht nachforschen.

Die Gefährten versprachen den Priestern, den Fund von Berens Klause geheimzuhalten. Zu gegebener Stunde sollte diese sensationelle Entdeckung freilich gebührend gefeiert werden, aber Inalien und Corentyn waren überzeugt, dass sich die zuständigen Kirchenleute zunächst gern den passenden Rahmen für diesen Moment ausdenken wollten. Die beiden Priester bedankten sich bei Heather herzlich für diese ungeahnte Offenbarung – und stellten im gleichen Atemzug klar, dass sie die Tromenie keinesfalls an der *Steinernen Stute* vorbeileiten würden. Die Abenteurer hatten inzwischen die Hoffnung aufgegeben, irgendetwas zu erreichen, und erwähnten nicht einmal mehr die Steinsäule am Waschplatz von Kerveness, an der die Tromenie ohne Probleme ebenfalls die 8. Strophe des Berenlieds hätte anstimmen können.

Nachdem sie mit den Priestern zu den Pferden zurückgekehrt waren, verabschiedeten sie sich. Inalien und Corentyn ritten zurück nach Berensford. Die Abenteurer machten sich scheinbar auf den Weg nach Keravarn, kehrten aber gleich wieder um, banden ihre Pferde erneut sichtgeschützt an und liefen wieder zum Schwarzen Ort zurück. Dort befreiten sie mit einem Schlachtbeil den Schrein vom Gestrüpp. Außer einem großen Kieselstein (40 cm hoch, 40 cm Durchmesser), der Beren wohl als Altar gedient hatte, und zwei Gemälden, die einen Sonnen- und einen Meeresherrn zeigten, war hier nichts zu sehen. Die Gefährten nutzten den Ort für eine ausführliche Diskussion ihrer weiteren Pläne. Sie wollten schon den Heimweg antreten, als Heather im letzten Moment den Einfall hatte, mal testhalber am Kieselstein zu wackeln. Dabei stellte sich heraus, dass unter dem Stein eine Bodennische war, in der in einer Holzschatulle ein fleckiges Büchlein lag.

Dieses Büchlein entpuppte sich als albisch-sprachiger Kalender, der die Festtage der albischen Kirche enthielt. Alle dreizehn Monate waren den Göttern oder den Heiligen gewidmet; jedem Monat war außerdem ein Vierzeiler zugeordnet, der den Strophen des Berenlieds entsprach. Man konnte an zahlreichen Korrekturen erkennen, dass der Verfasser dieser Eintragungen nach der ersten Niederschrift noch an den Worten gefeilt hatte. Auf der letzten (ursprünglich leeren) Seite fanden sich zwei albische Handschriften; die erste war zittriger als die zweite, und beide stammten von derselben Person.

Am Nachmittag waren die Gefährten in Kerveness, weil sie ein Musikinstrument (eine Lyra) aus dem Fflamyen-Heiligtum holen wollten. Vielleicht konnten sie dem Holzwandler damit das Horn abtauschen? Aislin hatte nichts dagegen, wenn sich ihre Helfer bei den Fundstücken bedienten, die sie aus der „Rumpelkammer“ geholt hatten. Ihre Nachtruhe wäre übrigens wiederhergestellt! Vorhin hätte sie erst Bréandan besucht, der sich sehr fürsorglich nach ihrem Zustand erkundigt hatte. Ein wirklich netter Elf! Ihr wäre jetzt auch klar, dass die Abenteurer einen alten Wanderstock aus diesem uralten Kellergewölbe entfernt und mitgenommen hätten, aber das wäre völlig in Ordnung für sie, kein Problem, wirklich. Diese seltsame Aussage erzeugte bei den Abenteurern keinen Widerhall, nur verlegenes Schweigen.

Dabei stand Aislin noch unter den Nachwirkungen des hypnotischen Verhörs, das Bréandan mit ihr angestellt hatte, um in ihren Erinnerungen zu wühlen. Hrothgar hatte Berens Stab erst nach der Rückkehr aus dem alten Heiligtum eingewickelt und auf seinem Pferd verstaut.

Leider lehnten die Abenteurer Aislins Einladung zu einem kleinen Imbiss ab. Das wäre eine gute Gelegenheit für Plaudereien gewesen! Sie testeten lieber die Stele am Waschplatz mit Berens Stab. Die Melodie der 8. Strophe des Berenlieds erklang.

Die Abenteurer ritten zur Burg und besuchten (für 10 GS) das „Heimatmuseum“. Ein Soldat nutzte die Gelegenheit, Lady Arren unter vier Augen von seiner nächtlichen Beobachtung eines diebischen hornstehenden Baumes zu erzählen, nachdem sie sich einverstanden erklärt hatte, ihm für diese vertrauliche Auskunft „bis zu 20“ zu bezahlen. Als ihm Heather 15 Goldstücke in die Hand drückte, fielen dem Soldaten fast die Augen aus dem Kopf; er hatte natürlich von Silberstücken gesprochen.

Als nächstes besuchten sie den alten Zitherbauer Melwin in Berensford, der die alte Lyra stimmte. Anschließend erwarben sie an einem Verkaufsstand am Brunnenplatz ein schönes Trinkhorn. Sie wollten es mit gutem Quellwasser füllen und dem Holzwandler zusammen mit der Lyra überreichen.

Aber zunächst schauten sie bei den *Flinken Füchsen* vorbei. Heather sprach Vivianne direkt auf diesen Weißen Hirsch an, der nachts durch den Wald springen würde. Die Sängerin verlor für einen Moment die Fassung, weil sie unsicher war, was sie in dieser „lustigen Nacht“ tatsächlich angestellt hatte, aber als ihr Lady Arren keine weiteren Vorwürfe machte, gewann sie ihre Fassung zurück und bot Heather an, gern die Augen offenzuhalten, falls sich ein solches Tier erneut im Wald zeigen sollte.

In der Frauenklause besuchten sie erneut die Muttergruft. Die Schwestern vertrauten den bekannten Pilgern und verzichteten auf eine Aufsicht. So konnten sie jetzt mühelos die Grabplatte aufstemmen und das Pergament an sich bringen, das das weibliche Skelett in seinen Knochenfingern gehalten hatte. Außerdem erzählten ihnen die Vana-Schwester die Geschichte von Una, deren Grab im Obstgarten zu besichtigen war.

Das Pergament war in Altoqua und der Zusatz in Hochcoraniad verfasst; Rordan übersetzte ihnen diese heiklen Pergamente, betonte aber, dass er mit der ganzen Geschichte sonst nichts zu tun haben wollte.

Hrothgar wollte nun eine Meditationspause in der *Glocke* einlegen – und schief in seinem Zimmer ein. Seine drei Gefährten erkundigten sich im Tempel nach Geschichten über Heilige und Hirsche. Sie hörten die Legende des Heiligen Telo – und sie erfuhren von dem vergeblichen Versuch irgendwelcher Vandalen in der letzten Nacht, das Schloss der Kapelle mit der Telofigur (nördlich von Kerteless) aufzustemmen. Bei der folgenden ausgiebigen Diskussion ihrer weiteren Pläne fiel ihr Blick zufällig auf eine Inschrift am Durchgang zur Büßerkapelle: „*Dieser Tempel wurde im Jahre 2232 nL vom hochwürdigen Wilmor, Abt des Klosters des heiligen Yorric von Ercildorne in Beornanburgh eingeweiht. Zur gleichen Zeit wurde der Priesterwohnsitz von Trobalo nach Berensford verlegt und die dortige Kapelle entweiht.*“ Trobalo? Jetzt erinnerten sich Heather und Mogu auch wieder an die Warnung, die sie am Stiffgrund bekommen hatten.

Die drei Frauen ritten nach Kerteless und wanderten zur mittlerweile von drei Burschen bewachten Telo-Kapelle. Das Schloss war nicht aufgebrochen worden; es sah aus, als ob irgendwer oder irgendwas die Vandalen beim Einbruchversuch gestört hätte. Sie kehrten zurück in die *Glocke* zum Abendessen und weckten Hrothgar.

Zu viert begaben sich die Gefährten an diesem Abend in das Wäldchen südlich der Station #3. Grainne entdeckte dort ein Käuzchen und befragte es mit *Tiersprache*. Sie erhielt die Warnung, gut auf ihre Eier aufzupassen, denn der braungrau-gefiederte Räuber hätte sich aus der Welt des Meeres in die Welt der Wälder begeben! Wandelnde Bäume hatte das Käuzchen

öfters hier in der Gegend gesehen, aber die wollten keine Eier klauen, waren also völlig ungefährlich.

Die Abenteurer begaben sich zur *Steinernen Stute*, berührten das Ritzsymbol mit Berens Stab und vernahmen den zweiten Teil der 12. Strophe des Berenlieds. Für ihre Verabredung mit dem geheimnisvollen Verfasser des Pergaments war es noch zu früh. Sie begaben sich zum Vanafred-Brunnen und füllten dort das Trinkhorn. Die deutlich sichtbare Tür zur Brunnenstube ignorierten sie erneut. Was sollte sich dort schon befinden?

Sie legten sich bei der Station #2 auf Lauer, doch der Holzwandler kam nicht. Doch als sie schließlich zur Station #3 aufbrachen, kam er ihnen plötzlich entgegen! Grainne schlug die Lyra an und vertrieb den Holzwandler sofort. So ein Mist! Grainne und ihre Begleiter versteckten sich im Gebüsch am Wegrand. Eine halbe Stunde später kam tatsächlich der Holzwandler wieder vorbei, lief zur Station #2 und begann zu musizieren. Grainne schlich sich zu der Stele, doch kaum hatte sie der Holzwandler erblickt, nahm er schon Reißaus.

Die Abenteurer hatten keine Zeit mehr, um auf die Rückkehr des Holzwandlers zu warten. Sie machten sich auf den Weg zur *Steinernen Stute* und kamen dabei an eine Stelle, bei der sich der Weg etwa 50m lang zwischen 2m hohen Felsen hindurchschlängelte, die von stachligem Gestrüpp, kleinen Bäumen und Rankengewächsen überwuchert waren und einen höchsten 2m breiten Korridor bildeten. Ein idealer Platz für einen Überfall!

Und wirklich – plötzlich wurde ein Busch „lebendig“, versperrte Grainne den Weiterweg und schlug mit seinen Ranken nach ihr. Die Gnomin brach sofort zusammen. Heather und Mogu kämpften gegen den Buschwächter, während Hrothgar ihre Rückseite mit einer *Dschungelwand* gegen den Angriff eines zweiten Busches absicherte. Es gelang den Gefährten, den vorderen Angreifer rechtzeitig zu zerstören, ehe sich der hintere Buschwächter durch Hrothgars dritte *Dschungelwand* hindurchschlagen konnte. Schnell rannten sie davon und wurden nicht verfolgt.

Kurz vor Mitternacht legten sie eine Heilungspause im dunklen Wald ein. Sie waren schlicht und einfach in eine Falle getappt und hatten überhaupt nichts Neues erfahren. Da sie schon ganz in der Nähe der *Steinernen Stute* waren, vernahmen sie plötzlich Fiallas Entzückensrufe. Sie störten die Baroness (und Ciara) aber nicht bei ihrem Ritual, und kurz darauf wanderten die beiden Damen Richtung Osten zur Station #12 an der Hauptstraße.

Die Abenteurer kehrten ebenfalls zur *Glocke* zurück. Am nächsten Morgen begann der letzte Tag vor der Tromenie. Nach einem späten Frühstück begaben sie sich nach Kergraigh und betrachteten dort die beschmierten Fresken, die glücklicherweise von den Dorfbewohnern wieder recht gut mit Essigwasser gereinigt waren.

Die Gefährten suchten und fanden die versiegte Erlenquelle. Was sollte man sagen? Sie war versiegt.

Am späten Vormittag hatten sie die versunkene Kapelle von Trobalo im Stiffgrund erreicht. Man konnte dort über eine Wendeltreppe in die Krypta hinabsteigen. Obwohl im Lichtschein ihrer Laterne eine Wendeltreppe sichtbar war, die am anderen Ende des 12m langen und mit undurchsichtigem Moorwasser etwa 1m hoch gefüllten Gewölbes nach oben führte, hatten sie keine Lust, sich nass zu machen. Da keine Bretter für ein Behelfsfloß bereitlagen, gingen sie einfach wieder aus der Ruine heraus.

Jetzt besuchten sie die Steinsetzung südlich von Leustec. Der Ort wirkte gepflegt wie ein Park. Das Gras war sauber gemäht, kleine Blumenbeete und sorgfältig gestutzte Ziersträucher sorgten für frische Farbtupfer, und die uralten Menhire und Dolmen waren – anders als die Granitstelen am Weg der Tromenie – weder von Moos noch von Flechten überwuchert. Man konnte deshalb besonders gut erkennen, dass alle Menhire über und über mit spiralförmigen und wellenartigen Ritz-Zeichnungen versehen waren. Grainne legte am Ostrand des „Parks“ sehr behutsam einen Blumenstrauß ab, ehe Heather das vorsichtige Getue reichte. Sie nahm sich einfach die Blumen und legte sie im Inneren des Parks ab. Dabei sah sie auch eine Ritz-Zeichnung, die wie ein „Komet“ aussah, also wie ein Stern mit Schweif. Ihre Entdeckung löste eine lange Diskussion aus, die von großer Ratlosigkeit und Unentschlossenheit geprägt war.

Schließlich kam Garedd vorbei. Er hatte die Abenteurer gesehen und war neugierig, was sie hier oben suchen würden. Das wussten sie freilich selbst nicht. Auf den „Kometen“ angesprochen, erzählte er von einem identischen Symbol aus Bronzedraht, das sich als „Reliquie“ im Hohlraum der Heiligenfigur in der Kapelle von Leustec befinden würde. Garedd war gern bereit, den Helfern Aislins diesen Draht zu zeigen. Verwundert über sich selbst, noch nie diesen Einfall gehabt zu haben, hatte er keine Einwände, als die Abenteurer ihm vorschlugen, den Draht in die Vertiefung des Steins zu drücken.

Gesagt, getan. In der Nähe des Steins senkte sich die Grasnarbe ein wenig. Garedd wurde es unheimlich; vermutlich fürchtete er sich vor dem Zorn der Steinhüter oder der Götter. Er war aber einverstanden, den Bronzedraht zwei Stunden bei den Abenteurern zu lassen, und ging wieder hinab nach Leustec.

Grainne hielt sich an Berens Stab fest, den Hrothgar waagrecht in die Luft streckte, und stampfte fest auf den leicht abgesenkten Wiesenboden. Der gab tatsächlich nach – und die Gnomin ließ aus Versehen den Stab los und stürzte hinab in den 4m tiefen Schacht, der sich unter der Grasnarbe aufgetan hatte! Ehe ihr Hrothgar ein Seil zuwerfen konnte, hatten schon vier *Zwackzauber* der Korrigans die Gnomin erwischt (*Schädelbrummen*, *Rotznase* (2 \*) und *Volle Blase*). Dort unten wimmelte es offenbar vor diesen schwarzhäutigen „Kobolden“ – und dort unten gab es auch einen Gang in eine schöne feuchte dunkle Höhle. Statt mit den Korrigans eine friedliche Kontaktaufnahme zu versuchen, pisste die Gnomin in den Schacht hinunter, woraufhin eine gewisse „Schwarze Null“ entrüstet ankündigte, alsbald einen *Nullungsfluch* aussprechen zu wollen. Die Abenteurer zogen sich schleunigst zurück.

In Leustec hörte sich Garedd entsetzt an, was die Fremden bei der Steinsetzung angestellt hatten (von Grainnes Pisserei erzählten sie ihm aber vorsichtshalber gar nichts). Da war jetzt ein Loch im Boden? Garedd kündigte an, diese Unfallstelle mit Brettern abdecken zu wollen.

Allmählich gingen den Abenteurern die Ideen aus, was sie am Tag vor der Tromenie noch unternehmen sollten. Lustlos besichtigten sie erneut die Kapelle von Kergoat. Ach ja! Hier waren sie schon gewesen. Ein guter Ort, um ausführlich die weiteren Pläne zu diskutieren! Eine Mehrheit war dafür, lieber die Kräfte für den morgigen Tag zu schonen, als weitere riskante Erforschungen zu unternehmen.

Am frühen Nachmittag waren sie zurück in der *Glocke* und legten eine Ruhepause ein.

Nach dem Abendessen liefen sie zur Station #2 und versteckten sich im Gebüsch. Nach stundenlanger Wartezeit erschien tatsächlich der Holzwandler und begann zu musizieren. Die Gefährten schlichen sich an, um das Baumwesen ins Handgemenge zu nehmen und ihm das

Horn mit Gewalt zu entreißen. Sie hofften, dass er während des Musizierens nichts bemerken würde, aber da irrten sie sich gewaltig. Immerhin gelang es Mogu mit einem tollen Griff, sich an den Holzwandler zu klammern, und Hrothgar schaffte es sogar, mit der Hand das Horn zu packen. Der Holzwandler wurde schlagartig sehr, sehr wütend. Wenn er etwas nicht leiden konnte, dann diese dämliche Klammerei! Er verpasste Mogu und Hrothgar sehr schmerzhaft Asthiebe, während er seine Körpergröße auf über 5m erhöhte, und lief dann mit großen Schritten nach Westen davon. Mogu und Hrothgar ließen sich mehr oder weniger schwer verwundet fallen. Grainne und Heather kümmerten sich um ihre Gefährten.

Mittlerweile hatte schon der 28. Tag des Schlangenmonds begonnen. Die Gefährten liefen zur Frauenklause, weil Heather Unas Grab aufstemmen wollte. Dort angekommen, überlegten sie es sich wieder anders und liefen zur *Glocke* zurück. Sie holten ihre Pferde aus dem Stall der *Glocke* und begaben sich zum Brunnenplatz, um in der Nähe des Yorric-Brunnens auf den Sonnenaufgang und den Start der Tromenie zu warten.

Als die Pilger endlich im Morgengrauen die erste Strophe des Berenlieds anstimmten, berührte Hrothgar die Stele der ersten Station mit Berens Stab und löste damit die passende Melodie aus, spürte aber auch, wie der Stab zuckte, und er hörte in seinem Kopf die Ermahnung Berens, dass einfaches Draufklopfen heute nicht reichen würde, dass er sich also anstrengen sollte, weil es hier darum gehen würde, die Hilfe der Götter anzuflehen, damit das große Werk vollbracht werden könnte! Berens Stimme wurde dabei immer leiser. Hrothgar wiederholte nach einem Gebet seine Aktion (die im allgemeinen Stimmengewirr überhaupt nicht auffiel), und der Stab hörte zu zucken auf.

Als Hrothgar das Ritzsymbol der Stele bei Station #2 nach einem Gebet berührte, merkten sie, dass diese Stele erst die erste Strophe des Berenlieds spielte, dann die zweite Strophe. Das klang ja sehr gut! Hrothgar sang mit Inbrunst die zweite Strophe, und alle Pilger konnten ihm gut zuhören, weil er erst das Ritzsymbol berührt hatte, als der Chor der Gläubigen schon die zweite Strophe begonnen hatte. Aber das schadete ihm nicht. Seinen netten Steinglockentrick hielten die umstehenden Pilger für einen guten Einfall; alle spendeten dem singenden Waelinger Beifall.

An der Station #3 warteten schon fünf Männer aus Kerless auf das Eintreffen und den Segen der Priester. Grainne und Heather versetzten sie in *Schlaf*. Hrothgar legte den Lochstein frei und berührte das Ritzsymbol. Die Melodien der ersten, zweiten und dritten Strophe erklangen. Ab nun waren die Abenteurer mit Vorsprung vor der Prozession unterwegs. Ehe sie weiterzogen, weckten sie die Schläfer und baten sie, auf ihre Pferde aufzupassen.

Bei der Station #4 funktionierte alles wie erwartet.

Bei der Station #5 war alles ok. Die Vana-Schwester freuten sich über die ersten eifrigen Tromenisten. Bestimmt wollten sie den Rundweg zweimal machen, ja?

Bei der Station #6 sang Hrothgar aber ganz allein. Die Stele blieb stumm! Die Abenteurer suchten sie vergeblich nach anderen Ritzsymbolen ab. Irgendwas stimmte hier nicht. Was nur?

Die Abenteurer liefen zur versiegten Erlenquelle. Es nützt nichts, dort mit Berens Stab gegen die Steine zu hauen. In Kergragh hatte sich in der Kapelle nichts verändert. Ein erneuter Versuch bei der Station #6 ergab nichts Neues. Vielleicht musste ja die Prozession in der Nähe sein? Die Abenteurer warteten zwei Stunden tatenlos ab.

Am späten Vormittag trafen die Pilger an Station #6 ein. Hrothgar versuchte erneut sein Glück. Die Stele blieb stumm. Schade. Und Station #7? Dort ertönte nur die Melodie der 7. Strophe.

Am Menhir bei Leustec nützte es nichts, den „Kometen“ mit Berens Stab zu berühren.

Sie eilten zurück zur Station #5. Die Schwestern wunderten sich über diese komischen Pilger. An der Stele ertönte nur die Melodie der 5. Strophe.

Sie eilten erneut zur Station #6. Die Tromenie war schon weitergezogen. Die Stele blieb stumm. In der Nähe waren keine anderen Stelen verborgen.

Sie eilten zum Tempel und besorgten sich dort 5l Weihwasser. Dabei erfuhren sie, dass man ihre Pferde mittlerweile in der *Glocke* abgestellt hatte.

Sie machten jetzt die Tromenie-Runde von Anfang an und schütteten schließlich das Weihwasser über die Stele bei Station #6. Die Stele bleibt trotzdem stumm.

Am späten Nachmittag hatten die Abenteurer den gesamten Kurs abgelaufen.

Ihnen schwante nichts Gutes, aber sie begaben sich auf eine zweite Runde.

Nach Sonnenuntergang hatten sie gerade den Steinkreis auf dem Menez Hom erreicht, als die dunklen Nachtwolken, die sich über dem Schwarzen Ort erhoben hatten, plötzlich zu donnern und zu blitzen begannen, während sich dort ein fürchterlicher Sturm erhob. Mit einem scheußlichen Heulen explodierten in der Ferne die drei schwarzen Lavasäulen – die schrecklichen Sturmhexen waren frei und stiegen als wirbelnde Gestalten in den Himmel empor. Die 13 Menhire des Steinkreises auf dem Gipfel des Menez Hom wurden schlagartig von einer Wand aus grellen Blitzen umgeben.

Den Abenteurern wurde schwarz vor Augen.

### **Flintstone und seine drei Gefährten berichten**

Die realen Ereignisse hatten sehr ähnlich begonnen. Nach der Rückkehr vom erfolglosen *Lykenwaek* hatten sie sich am folgenden Vormittag zunächst im Tempel informiert. Außerdem hatten sie von Rordan bereits erfahren, wie er den alten Lochstein verkleidet hatte.

Am späten Vormittag entdeckte Anga an der Stele bei der Station #2 das erste Ritzsymbol. Anschließend betrachteten sie sich die Irindarstatue der Station #3. Am Weg in Richtung Kerless hatten die *Flinken Füchse* ihr Lager aufgeschlagen. Wegen der Nähe zu der abgebrannten Kapelle erkundigte sich Anga bei den Abanzzi, ob ihnen vielleicht etwas von ihrem Feuerschluckersaft geklaut worden wäre, worauf diese überaus gereizt reagierten. Auch Anga hatte große Lust auf eine Schlägerei. Aber Flintstone und Vivianne konnten die aufgebrauchten Gemüter wieder beruhigen.

Hinter der Brunnenstube des Vanafred-Brunnens entdeckten die Gefährten einen verborgenen Zugang zu einem offensichtlich noch benutzten Quellheiligtum Nathirs. Dort fanden sie eine interessante Zeichnung an der Wand, auf der die Ritzsymbole an den Granitstelen grafisch angeordnet waren.

Außerdem war hier eine steinerne Klangschale, die Ronald zum Schwingen bringen konnte. Auf den Deckel der Quellfassung gestellt und mit etwas Wasser gefüllt, bildeten die Tropfen drei entfernt an menschliche Tänzerinnen erinnernde Gestalten!

Die Abenteurer setzten den Rundweg fort, an Station #4 und #5 vorbei. Sie besuchten die Kergraigh-Kapelle und bewunderten dort die schöne Dwyllan-Figur und die alten Fresken.

Im Süden der Station #6 betrachteten sie den Tatort mit den langen Grashalmen. Anga hämmerte ein Loch ins Zentrum – ohne Effekt.

Dann legten sie die alte Steinfassung der Erlenquelle frei, aus deren hangseitiger Steinröhre schon lange kein Wasser mehr geflossen war.

Da sich in Leustec eine kleine Warteschlange vor der Kapelle gebildet hatte, um vom aufgebahrten Bauernsohn Kilburn Abschied zu nehmen, liefen sie erst einmal hinauf zu der gepflegten Steinsetzung. Eine Kerbe in einem der Dolmen diente offenbar zur Beobachtung der Sommersonnenwende. Eine andere tiefe Einritzung erinnerte sie an einen Sternenschweif. Anga bearbeitete einen der Dolmen mit seinem Meißel – ohne Effekt.

In Leustec wollten der Bruder Kilburns und Garedd eine kleine Pause bei ihrer Totenwache machen, weil sich gerade niemand vom Toten verabschieden wollte. Ronald nutzte die Chance und versetzte beide in *Schlaf*. Kilburns Leiche war offenbar innerlich mit frischem grünen Gras gefüllt, was ein Hinweis auf einen Dweomerzauber sein konnte, dem der Junge vielleicht zum Opfer gefallen war. Und die Xan-Figur wirkte seltsamerweise eher wie eine Göttin der Jagd!

Als die Bauersleute zum Abendessen riefen, erwachten die Schlafenden. Garedd war scheinbar ein wenig verwirrt, dass sich die Fremden so intensiv für die seltsame Xan-Figur interessierten, und beteuerte, dass sie tatsächlich alljährlich zur Xanstid feierlich geschmückt und mit einer speziellen Andacht hier in Leustec verehrt würde, wobei sie auch die alte bronzene Reliquie, das Symbol des göttlichen Sonnenstrahls, in ihrer Hand halten würde. Dieses Detail interessierte die Gefährten aber momentan nicht besonders.

Beim Hirtenhaus von Trobalo erinnerten sie sich an die Inschrift im Tempel. Trotz der Warnung eines Honigverkäufers machten sie sich auf die Suche nach der versunkenen Kapelle im Stiffgrund und entdeckten schnell die überwucherten Steinhaufen des ehemaligen Gebäudes.

Trotz ihres ziemlich unprofessionellen und waghalsigen Vorgehens konnten sie den Moorleichen entkommen, die im trüben Wasser der Krypta darauf lauerten, Lebewesen zu ertränken. Auf der jenseitigen Seite der Krypta entdeckten sie am oberen Ende der intakten Wendeltreppe zwei alte Eichentruhen, in denen auf zehn Holztafeln das Berenlied sowie die Verfügung des Heiligen niedergeschrieben war – mit ein paar interessanten Abweichungen zur offiziellen Version!

Nach einer Wäsche im Stiff und einem Schluck Met betrachteten sie die Stele der Station #8, an der sich zwar eine Bildplakette befand, aber kein Ritzsymbol. Danach sahen sie sich die Maldrinfigur in der Kapelle von Kergoat an. Schließlich kamen sie am Waschplatz von Kerveness an und entdeckten dort ein Ritzsymbol an einer der alten Steinsäulen, die das Dach der Quellfassung trugen.

In der Abenddämmerung besuchten sie Aislin, und obwohl sie nicht die vermeintlichen Helfer waren, die ihr Lugan oder Corentyn nun doch noch geschickt hatten, kamen sie mit der freundlichen Bäuerin und Heilerin ins Gespräch und durften zum Abendessen bleiben. Dabei erzählte ihnen Aislin von den schwarzhäutigen koboldartigen Korrigans, die sich selbst gern als „Steinhüter“ bezeichneten und seit einiger Zeit die Hänge des Leengrunds bevölkerten. Diese Naturgeister könnte man schnell mit einem falschen Wort oder einer unhöflichen Geste beleidigen und würde dann mit einem *Zwackzauber* belegt werden, der z.B. Verstopfung oder Durchfall bewirken könnte. Aislin hatte zunächst geglaubt, Kilburn hätte vielleicht versehentlich einen Korrigan geärgert und wäre dann ebenso versehentlich von jenem getötet worden, aber nach einer Betrachtung des Tatorts glaubte sie jetzt nicht mehr daran und war ratlos.

Aislins eigentliches Anliegen war das seltsame nächtliche Rumpeln und Pumpeln, das sie seit einigen Monaten immer häufiger im Untergrund von Kerveness bemerkt hatte. Die beiden ledigen ihrer insgesamt sieben Söhne hatten am gestrigen Abend versucht, mit Hammer und Meißel den Riss zu erweitern, der sich in der verputzten Rückwand ihres Rübenkellers gebildet hatte. Beide hatten einen Blitzschlag verpasst bekommen und waren von Angst gepackt worden – und Aislin fürchtete sich nun selbst, ihren eigenen Rübenkeller zu betreten!

Ronald sprengte mit einer *Feuerkugel* ein Loch in die Mauer; dahinter war eine kleine Kammer, die mit Möbeln und Truhen und Weinamphoren vollgepackt war. Der ganze Kram war fast 1000 Jahre alt – und weitgehend unbrauchbar. Aislin überwand ihre Angst und schaute sich den Plunder an. Die twyneddische Göttin, die auf der Rückwand der Kammer abgebildet war, könnte Garedd vielleicht kennen, der in Leustec heimlich die Götter seiner twyneddischen Heimt verehren würde. Sie war bereit, den Knecht gleich morgen in aller Frühe aufzusuchen und zu befragen.

Die Gefährten übernachteten im Stall des Nevet-Hofs.

Am Morgen des 25. Tags des Schlangenmonds kümmerte sich Conn (Aislins Mann) um das Frühstück. Wenig später kam Aislin aus Leustec zurück, ohne Garedd, der bei der Bestattung Kilburns gebraucht wurde. Aber sie hatte einen Namen (*Fflamyen*) und die twyneddische Aussprache dieses Worts. Nachts hatte sie übrigens wieder das Rumpeln gehört gehabt.

Ohne Aislin gingen sie durch den Erdgang in die Felshöhle unterhalb des Waschplatzes. Anga wurde mental von einer dreigeteilten Krähe angesprochen: „*Was will so ein Würmchen wie du wohl, das blasse Mondlicht anheulen, den blöden Brummstecken mitnehmen, einen wertvollen Hinweis erhalten – oder alles zusammen?*“ Der Zwerg entschied sich für den wertvollen Hinweis, sah in einem Wasserbecken eine felsige Lichtung in einer sumpfigen Sträucherwildnis, auf der drei schlanke Säulen aus schwarzer Stricklava auftraten, und hörte die Worte: „*Schenk den steinernen Tänzerinnen deinen Lebensatem, dann sollst du reichen Lohn erhalten!*“ Flintstone holte Anga zurück aus der „Versenkung“ – und Ronald holte sich mit *Heranholen* Berens zuckenden Kampfstab.



Gleichzeitig wirbelte eine aggressiv zuschlagende Pflanzenfrau im Erdgang, die anschließend von HaoDai und Flintstone bekämpft wurde; der Syre ging dabei fast tot zu Boden – und Anga schleifte ihn aus dem Gang und verpasste der Gegnerin dann den finalen Stoß.

Aislin erfuhr, dass die Quelle des Rumpelns tatsächlich Berens Kampfstab gewesen war, der in einer Höhle unterhalb des Waschplatzes gesteckt hatte. Ronald fügte hinzu, dass der Stab bei der 16. Tromenie von entscheidender Bedeutung sein würde und vermutlich deshalb vor Ungeduld herumvibriert hätte. Jetzt wäre er ruhig – und Aislin könnte bestimmt wieder ungestört schlafen. Sie nahmen der Hebamme das Versprechen ab, den Fund vorübergehend geheimzuhalten, und versprachen ihr im Gegenzug, diese Reliquie „umgehend“ (also noch vor der Tromenie) der Kirche zu überbringen. Eigentlich hätte Corentyn diesen Schatz gar nicht verdient, aber als gute Gläubige wollten sie die Regeln respektieren und darauf hoffen, dass der Priester endlich seine Verleumdungen beenden und ihnen allen vielleicht sogar einen Finderlohn bezahlen würde.

Nach einem ergebnislosen Blick von der Straße zwischen Keravarn und Berensford nach Norden, ins sumpfige und felsige Dickicht des „Zentrums“ des Tromeniewegs, gingen sie zur Kapelle von Keravarn und dann weiter zur Station #9. Am Menez Hom suchten sie anschließend vergeblich am Abhang der Gipfelkuppe einen Höhleneingang.

Sie machten einen Abstecher zur verschlossenen Kapelle des Heiligen Telo und trafen bei der Station #11 auf ein Pilger-Ehepaar, das ihnen vom nächtlichen Anschlag auf die Fresken in der Kapelle von KergraiGH erzählte.

Bei der Station #12 entdeckte Flintstone den überwucherten Pfad zur *Steinernen Stute*. Sie folgten ihm, liefen dann weiter zur Station #3 und zur Kapelle der Vanafred. Hier gab es nichts zu finden.

Am späten Nachmittag versuchten sie von der Straße zwischen Berensford und Keravarn aus ins Zentrum zu gelangen, aber bis zum Einbruch der Dunkelheit scheiterten sie insgesamt dreimal. Hier war wirklich „Große Schutzmagie“ am Werk!

Am Brunnenplatz vor dem Tempel untersuchte Anga unsichtbar die ältere der beiden blumengeschmückten Brunnensäulen und fand das Ritzsymbol.

Beim Abendessen in der *Glocke* gab es zwei Themen. Ciara war auf der Suche nach alten Büffelhörnern mit speziellen natürlichen Verzierungen. Einige Pilger behaupteten außerdem,

dass in der vergangenen Nacht bei der Station #2 plötzlich mehrfach hintereinander die Melodie der zweiten Strophe des Berenlieds erklingen wäre!

Corentyn war im Priesterhaus nur für den Syre zu sprechen, zeigte sich aber unbeeindruckt von dessen Sorge um die korrekte Durchführung der Tromenie. Visionen oder Träume wären ja so trügerisch! Wenn es Grund zur Besorgnis gäbe, würden sich die Götter direkt an ihre gläubigen Diener wenden, nicht wahr? Die alten Holztafeln mit den anderslautenden Anweisungen Berens hinsichtlich der Tromenie wären möglicherweise deshalb in Trobalo vergammelt, weil es sich dabei um eine frühe Version handeln würde, die Beren später korrigiert hätte. Corentyn würde jedenfalls streng die Anweisungen seiner Kirchen-Vorgesetzten befolgen und könnte natürlich keine eigenmächtige Änderung verantworten.

Als Flintstone schließlich erklärte, er hätte Berens Kampfstab entdeckt, lachte ihn Corentyn geradewegs aus. Wütend verließ der Syre den Priester, um den Stab zu holen, besann sich dann aber anders (er wollte ihn nicht an die Kirche verlieren) und zeigte ihn nur dem Diener an der Tür – und der erkundigte sich (wie kurz darauf andere Pilger auch), wo Flintstone diesen Stab hatte anfertigen lassen.

Zurück bei den Gefährten merkte Flintstone, dass er sich trotz Corentyns Zurückweisung eigentlich richtig gut fühlte, seitdem er Berens Stab in den Händen hielt. Er vernahm jetzt ein leises Glockenbimmeln im Ohr, und der Stab schien in eine bestimmte Richtung zu zeigen! Wie erhofft, führte der Stab die Gruppe tatsächlich ins Zentrum, und obwohl es Nacht war, wagten sie sich auf den Weg durch die sumpfige Wildnis.

Diesmal erreichten sie vor Mitternacht tatsächlich ein Ziel im Zentrum: die überwucherten Fundamente von Berens Klause! Als sie das Grab des Heiligen freilegten, griff sie ein Naturgeist in Gestalt einer 3m großen Skua an, den sie mit einiger Mühe vertreiben konnten.



Unter einer quadratischen Steinplatte, die mit einer Inschrift in Hochcoraniaid versehen war, lag der Schädel des Skeletts. Sie legten die gesamten Knochen frei und entdeckten Berens Glocke auf dem Rumpf des Toten. Als Flintstone das Skelett berühren wollte, erhielt er einen schmerzhaften Blitzschlag; als er mit Berens Stab die Glocke berührte, hörte der Syre im Geist: *„Bei allen Göttern! Mein Stab ist wieder da! Pass gut darauf auf und lass die Steine singen! Mach bloß keinen Scheiß!“*

Unweit der Klause war eine felsige Lichtung mit drei schwarzen schlanken Lavasäulen, die bei näherer Betrachtung ein wenig an versteinerte Tänzerinnen erinnerten. Kleine Luftwirbel tanzten über die Lichtung. Flintstone vernahm ein Raunen: „*Bist du Wind, bist du Kind? Neunzehn mal Dreizehn, schon bald vorbei, wann, wann, wann, kommen wir endlich frei?*“

Die Abenteurer wanderten zur Station #6. Ein Berühren des Ritzsymbols mit Berens Stab führte dazu, dass die Melodie der 6. Strophe des Berenlieds erklang. Plötzlich kamen aus Kaninchenlöchern einige Korrigans hinzu und sangen ihren verdatterten Zuhörern einige Strophen des Korrigan-Lieds vor, ehe sie diese (mit mäßigem Erfolg) darum baten, die Zeilen zu ergänzen. Anschließend stellten sie ihnen zwei Rätsel – beim ersten scheiterten die Gefährten, aber das zweite lösten sie und bekamen Beifall. Da die Fremden ihrerseits weder Rätsel noch andere Darbietungen parat hatten, wurde es den Korrigans schnell langweilig, und sie verschwanden.

Die Gefährten wanderten über die Stationen #5 und #4 zurück zur Station #3; bei Plouveness umgingen sie Fackelschein und etliche Leute, die sich am Vanafred-Brunnen irgendetwas anschauten.

Bei der Station #3 liefen gerade Fialla und Ciara Richtung Berensford. Anga und HaoDai schlichen hinterher und belauschten die Baroness, die sich bitter über den versauten Abend beschwerte. Dabei hätte alles so gut angefangen. Sie wäre völlig entspannt und völlig nackt auf dem Sattel der Stute gesessen, bereit für die guten Kräfte der Natur, die ihr endlich endlich helfen würden, als plötzlich der blöde weiße Hirsch vorbeigelaufen wäre. Ohne Vorwarnung! Und kaum hätte sie sich wieder entspannt, wären diese blöden Abanzzis vorbeigespurtet, vermutlich dem blöden Hirsch hinterher, aber vielleicht wäre sie auch gesehen worden? Und dann dieses blöde Blondchen, das urplötzlich auf die Lichtung gehuscht wäre und sich frech erkundigt hätte, ob sie bei diesem schönen Hexentreff auch noch mitmachen dürfte, hihhi? Nein, diese Nacht wäre ihr völlig verdorben, aus und vorbei! Ciara versuchte die Baroness zu beruhigen; schließlich würde es ja noch weitere Nächte geben, um Erfolg zu haben.

Nachdem die Frauen weg waren, konnten sie die Steinplatte an dem überbauten Lochstein aufdrücken und nach oben wegziehen. Jetzt sah man das Ritzsymbol auf der Innenwand des Lochs. Gegen 3:00 morgens waren sie zurück in der *Glocke*.

Anga und Ronald übernachteten im Stall und waren bald schon wieder wach. Sie beobachteten am Morgen, wie Inalien höchstpersönlich die Baroness zum Tempelunterricht abholte. Ciara langweilte sich später im Biergarten. Anga weckte schließlich Flintstone und HaoDai – und die beiden entdeckten ein Schreiben in ihrem Zimmer, das man unter der Tür durchgeschoben hatte: *Wenn ihr mehr für euren Fund haben wollt, als warme Dankesworte, den Segen der Götter und eine Handvoll Goldstücke, dann nehmt bei Irindar den Pfad nach Süden, der euch zur Stute bringt. Treffpunkt um Mitternacht, heute oder morgen!*

Im Biergarten winkten sie Ciara zu sich an den Tisch. Die sehnige Kämpferin hoffte zunächst, irgendeine Neuigkeit hinsichtlich ihrer „Hornsuche“ zu erfahren, aber da wurde sie enttäuscht. Tatsächlich wollten die Fremden mit ihrer Hilfe Fialla bzw. Inalien dazu bringen, den Weg der Tromenie diesmal an der Stute vorbeizuführen. Völlig absurde Idee! Als Anga frech zu ihr wurde, ließ Ciara die Grobiane einfach sitzen und zog sich auf ihr Zimmer zurück. Flintstone ließ ihr über Fiallas Zofe einige Schnipsel aus dem soeben erhaltenen Schreiben aushändigen, aber das bewirkte rein gar nichts.

Am frühen Nachmittag unterhielten sie sich in Leustec mit Garedd, der sich freute, dass er ihnen helfen konnte, Aislins Nachtruhe höchstwahrscheinlich wiederherzustellen. Da der Knecht versehentlich annahm, dass die Hebamme ihnen von seiner heimlichen Verehrung der twyeddischen Jagdgöttin Dwiannon berichtet hatte, zeigte er ihnen die Reliquie aus Bronzedraht, die ebenso wie die Figur selbst vor ungefähr 200 Jahren bei Kellerausschachtungen in Leustec gefunden worden war und jetzt im Rücken der „Xanfigur“ aufbewahrt wurde. Sie sah exakt wie der „Sternenschweif“ aus, der in einen der Menhire oberhalb von Leustec eingraviert war. Auf die Idee, das Bronzeteil dort mal einzusetzen, war Garedd nie gekommen. Er begleitete die Fremden zur Steinsetzung.

Nach dem Einsetzen senkte sich in der Nähe der Wiesenboden ein Stückchen. Anga und Ronald sprangen munter darauf herum, bis schließlich der ganze Boden unter ihnen nachgab und in einen 4m tiefen Schacht hinabstürzte. Flintstone konnte sie gerade noch festhalten.

Seilgesichert wurde Flintstone in den Schacht hinabgelassen und von drei *Zwackzaubern* getroffen (*Schädelbrummen, Ohrensausen, Triefaugen*). Die Schwarze Null riet dem Syre (der wieder hinaufgezogen wurde) dringend davon ab, hier einzudringen. Tagsüber wären sie nicht zu sprechen, und hier unten schon gleich gar nicht. Garedd war der gleichen Ansicht. Er wusste, dass man den kleinen Biestern aus dem Weg gehen sollte. Und wenn Fremde die Korrigans ärgern würden, kassierten am Ende die Einheimischen die Quittung! Garedd empfahl den Abenteurern, sich wegen der Korrigans mal mit Aislin zu unterhalten – und genau in diesem Moment kam die Heilerin von Leustec zur Steinsetzung herauf!

Aislin hatte in Leustec gehört, dass Garedd mit ein paar Fremden zur Steinsetzung hochgelaufen war, und freute sich nun, dem Syre und seinen Gefährten von ihrer ruhigen Nacht in Kerveness berichten zu können. Eigentlich hatte sie sich jetzt nur bei Garedd für seine Mithilfe bedanken wollen. Sie erinnerte Flintstone unter vier Augen daran, dass auch Garedd einen Teil des Finderlohns verdient hatte. Hoffentlich würde er die versprochene Übergabe von Berens Stab an die Priester bald durchführen! Er wäre schließlich ein Mann der Ehre, nicht wahr? Flintstone bat sie noch um etwas Geduld.

Aislin erzählte dem Syre im munteren Plauderton, dass Bréandan, ihr „alter Freund“, ein Wanderbarde, der „immer“ zur Tromenie in der Gegend weilen würde, sie gestern am späten Nachmittag besucht hatte. Im Grunde war er ein sehr menschenscheuer Elf, der dem ganzen Rummel aus dem Weg ging und seine Heilkünste an Mensch und Tier nur abseits vom Trubel ausüben würde. Ihm war ihr Besuch in Berensford zu Ohren gekommen, und er hatte ihr selbstverständlich behilflich sein wollen. Der Elf hatte tatsächlich fast ein wenig enttäuscht gewirkt, dass ihr bereits andere Leute geholfen hätten – und er hatte sich dann höchstpersönlich den alten Keller angesehen und ihr letztlich völlig recht gegeben, dass sie sich zumindest eine Ehrentafel im Tempel verdient hätte, weil unter ihrem Hof die lange verschollene Insigne des Heiligen Beren entdeckt worden war. Natürlich hatte sie Bréandan diese wunderbare Entdeckung anvertraut, aber der Elf hatte ihr versprochen, dieses Geheimnis für sich zu behalten, keine Sorge!

Über die Korrigans konnte Aislin nur sagen, dass ihre *Zwackzauber* nach einiger Zeit wieder vergehen würden. Ein echter Fluch könnte dagegen nur von den Korrigans selbst rückgängig gemacht werden und würde sonst zeitlebens andauern. Wenn sich die Abenteurer in einer Nacht mit den Steinhütern unterhalten wollten, sollten sie genügend schöne Geschenke bei sich haben, um die Naturgeister friedlich zu stimmen. Die Korrigans liebten kleine Musikinstrumente und Gedichte, Abzählreime und Rätsel aller Art.

Nachmittags besuchten die Gefährten die Burg. Am Tor hörten sie von der Wache, dass es hier ein „Heimatmuseum“ gab, die Sammlung des alten Jorhy. 100 Silber wollten sie freilich nicht für den Einlass bezahlen, aber Flintstone zahlte 2 GS und fand im „Archiv“ der Scheune ein aufgeschlagenes Buch mit einer interessanten Textstelle.

Das Horn war seit ein paar Tagen verschwunden. Für 3 GS verriet eine Wache dem Syre die Beobachtung des „wandelnden Baumes“, der einfach über die Palisaden gestiegen war. Flintstone hatte schon ein paar Spuren der bodenzerkratzenden Wurzeln bemerkt.

Am Vanafred-Brunnen werkelte schon Rordan an einer Befestigung des abgeschlagenen Kopfes der Vana-Statuette. Zwei Knechte aus Plouveness hielten Wache und langweilten sich. Einer von ihnen kam mit Anga ins Gespräch und berichtete nach einem ordentlichen Schluck verwässerten Zwergenschnapses, dass seiner Meinung nach ein wandelnder Baum am Brunnen herumgegröhlt und den Kopf der Statuette abgeschlagen hätte. Man würde ihn dafür auslachen, aber er wüsste doch, was er mit seinen eigenen Augen gesehen hätte! Flintstone lobte den Säufer für seine scharfe Beobachtungsgabe und bat ihn, ihm weitere Vorkommnisse in der *Glocke* zu melden.

Bei den *Flinken Füchsen* sahen sie Bréandan mit Vivianne sprechen. Die Tänzerin nickte eifrig bei den Worten des Elfen. Bréandan spazierte anschließend Richtung Kerless davon. Anga und HaoDai liefen ihm hinterher, bis der Elf in den Feldern westlich des Weilers plötzlich verschwand. Flintstone und Ronald unterhielten sich inzwischen mit Vivianne und sahen ihre zerkratzten Arme und Beine. Sie erfuhren von ihr, dass Bréandan ein sehr netter und kompetenter Heiler wäre, der gestern ihre durch irgendwelche Brennesseln oder Farne dick angeschwollenen Beine geheilt hatte. Auf ihre nächtliche Hirschjagd angesprochen, meinte sie mit verlegenem Lachen, dass man daraus wohl lernen könnte, dass man nachts in albischen Wäldern immer wieder überraschende Begegnungen machen könnte. Offensichtlich wäre der seltsame Weiße Hirsch also auch noch anderen nachtaktiven Spaziergängern begegnet, ja? Als sie der Syre daraufhin direkt fragte, was sie nachts bei der *Steinernen Stute* gesucht hätte, behauptete sie einfach, diesen Ort nicht zu kennen. Flintstone war klar, dass er gerade belogen wurde, aber er ließ es dabei bewenden.

Bei der Rückkehr nach Berensford hörten sie von Pilgern, dass in der vergangenen Nacht irgendwelche Vandalen vergeblich versucht hatten, das Schloss der Telo-Kapelle aufzubrechen. Sie liefen dorthin und überzeugten sich von der Richtigkeit des Gehörten. Nach dem Abendessen legte sich HaoDai in der *Glocke* schlafen. Anga lief zum Lager der *Flinken Füchse* und beobachtete die abendlichen Tätigkeiten der Abanzzi. Ronald und Flintstone gingen zur Station #4.

Anga sah, wie zwei Abanzzi zwei schwere Körbe von Westen her an den Rand des Lagers schleppten und dort abstellten. Der Zwerg schlich sich dorthin, entdeckte in den Körben frischen Büffelmist und tauchte seine Hand hinein, um den Korb in der Tiefe abzusuchen. Der Zwerg fand nichts, machte dabei aber ein Geräusch, das die Abanzzi bemerkten. Die *Flinken Füchse* amüsierten sich darüber, dass der Zwerg seinen Arm bis zur Schulter in die dampfende Scheiße getaucht hatte, so dass sie gar nicht richtig zornig wurden und dem kleinen Mist-Kerl (hihihi) bloß drohten, im Fall einer Wiederholung nicht nur die Ohren lang zu ziehen. Und selbstverständlich ging es den Schnüffler nichts an, welche Nummer sie mit der Büffelkacke geplant hätten. Anga zog sich zurück, wischte seinen Arm im Gras etwas ab und beobachtet das Lager der Abanzzi weiterhin.

Ronald und Flintstone berührten das Ritzsymbol der Stele bei der Station #4 mit Berens Stab. Die Melodie der vierten Strophe des Berenlieds ertönte. Die beiden beschlossen, eine nächtliche Tromenie-Wanderung zu unternehmen und die Stelen zum Klingen zu bringen. Sie liefen zu den Stationen #5, #7, #8 (am Waschplatz in Kerveness), #9 und #1 (am Brunnen vor dem Tempel). Die Melodie der Stele bei der Station #6 hatten sie ja schon gehört. Die anderen überprüften Stelen spielten allesamt die Melodien der jeweiligen Strophen des Berenlieds – mit Ausnahme der Stele bei der Station #7 (in der Nähe von Leustec). Sehr seltsam!

Schließlich erreichten Ronald und Flintstone die Stele der Station #2. Dort wurde bereits musiziert! Sie schlichen sich näher und sahen den Holzwandler, der mit einem gebogenen Horn das Ritzsymbol der Stele berührte, der Musik lauschte, ein zufriedenes „*Ich bin Grudh*“ (auf erainnisch) hören ließ und erneut mit dem Horn auf die Stele schlug. Als sie näherrückten, floh der Holzwandler nach Westen.

Grudh kam nicht bei Anga vorbei, denn der Zwerg hatte mittlerweile seinen Posten aufgegeben. Zwei Abanzzis waren nämlich mit Vivianne nach Norden aufgebrochen. Anga verfolgte die kleine Gruppe, die sich kurz darauf teilte. Während die beiden Männer durch das nördliche Gestrüpp weiterzogen (und auf den Zwerg warteten, um ihn ordentlich zu verdreschen), lief Vivianne nach Osten. Anga folgte ihr. Die Tänzerin schien zum Schwarzen Ort zu wollen! Sehr seltsam! Ehe Vivianne in das Dickicht vordrang, drehte sie sich um, blickte über die nächtlichen Wiesen und sperrte Anga in einer kreisförmigen *Dschungelwand* ein! Als der Zwerg 10 Minuten später wieder freikam, unternahm er gar nicht erst die sinnlose Anstrengung, ins Zentrum vorzudringen, sondern kehrte zum Abanzzilager zurück. Dort war alles ruhig. Nun ging Anga zurück zur *Glocke*, wusch sich, soweit erforderlich, und legte sich schlafen.

Ronald und Flintstone hatten in der *Glocke* mittlerweile HaoDai geweckt. Sie nahmen den KiDoka mit, um noch die Stelen der Stationen #12 und #13 zu prüfen. Als sie auf der Hauptstraße nach Süden unterwegs waren, sahen sie Ciara und Fialla, die offenbar genau den gleichen Weg nehmen wollten. Sie ließen den Damen natürlich den Vortritt und störten auch nicht das von wohligem Stöhnen begleitete fruchtbarkeitsfördernde Ritual bei der *Steinernen Stute*. Die drei Abenteurer ließen Ciara und Fialla auch unbehelligt vorbeiziehen, als sich die beiden auf den Rückweg zur *Glocke* machten.

Die Stele der Station #12 funktionierte.

Mitternacht war schon vorbei, als Flintstone, HaoDai und Ronald die *Steinerne Stute* zum Klingen brachten. Der letzte Tag vor der Tromenie hatte begonnen. Sie wollten jetzt zur Station #3 laufen, tappten aber unterwegs in Bréandans Falle. Die Buschwächter waren harte Brocken, aber Ronald gelang eine erstklassige *Feuerkugel*, die den nördlichen Gegner schwer beschädigte.

Sie konnten also fliehen und ließen die Stelen der Stationen #3 und #2 ertönen. Dann gingen auch sie in der *Glocke* schlafen.

Am Morgen weckte Ciara Flintstone und Ronald. „Natürlich“ hatte sie in der vergangenen Nacht die drei Beobachter auf ihrem Rückweg von der *Steinernen Stute* bemerkt. Sie ermahnte den Syre eindringlich, diese Beobachtung äußerst diskret zu behandeln. Fiallas Mutter, die Baronin von Corrinis, wäre eng mit dem Königshaus befreundet und würde eine versuchte Rufschädigung ihrer Tochter mit gnadenloser Rachsucht ahnden. Die Priester dürften hierüber nichts erfahren, klar?

Außerdem nutzte Ciara die Gelegenheit, den Syre über ihre Hornsuche zu informieren. Sie erzählte ihm die Geschichte von der Weisen Frau Cearbhinn und dem Werwolf. Flintstone berichtete Ciara daraufhin von dem musizierenden Grudh an der Stele der Station #2. Dort hatte Ciara am Abend zuvor (bei einem „Spaziergang“) bereits Musik gehört! Sie berichtete dem Syre, was sie von diesen Holzwandlern wusste. Könnte man ihm doch nur dieses Horn abnehmen! Ciara vermutete, dass Grudh diesem heimlichtuerischen Elfen dienen würde, der sich nie in Berensford blicken lassen würde. Sie hätte gern mal mit dem Herrn gesprochen, aber das würde leider nicht klappen.

Nach dem Frühstück eilten die vier Gefährten nach Leustec und prüften die Stele der Station #7 erneut. Sie blieb stumm. Die Erlenquelle (auf halbem Weg zwischen der Station #6 und hier) war nach wie vor trocken.

Die Abenteurer besuchten Aislin in Kerveness und holten sich aus der Rumpelkammer des Fflamyen-Heiligtums fünf kleine Musikinstrumente. Mittags waren sie (ohne Garedd) wieder bei der Steinsetzung oberhalb von Leustec und störten die Korrigans (der Schacht war ja nach wie vor offen) mit einer schrägen Musikdarbietung. Tatsächlich schaffte es nur Anga, ein paar Töne richtig zu spielen!

Ehe die kleinen Fieslinge ihre *Zwackzauber* auspacken konnten, ließen die Gefährten eine kleine Flöte an einem Seil hinab in den Schacht, als Geschenk für die Schwarze Null. Der Anführer der Korrigans zeigte sich vorläufig besänftigt, und als die „Störenfriede“ ihn und seine Nullinger mit etlichen Rätseln und Reimen verwöhnten, war er bereit, mit dem Syre zu verhandeln. Natürlich erst, nachdem alle gemeinsam das Korriganlied gesungen hatten, mit allen Strophen! Selbstverständlich durfte sich die „Super-Null“ (damit war Flintstone gemeint) danach im Thronsaal der Schwarzen Null umschaun.

Als Flintstone die unterirdische Höhle betrat, erwärmte sich sein Ghalea-Amulett. Offenbar befand er sich hier in einem Henwen-Heiligtum. Hier sprudelte eine Quelle, aber die Steinröhre, die früher das Wasser aus der Höhle geleitet hatte, war von den Korrigans verstopft worden. Sie hatten hier lieber einen kleinen Badeteich haben wollen, und das überschüssige Wasser versickerte in irgendwelchen Bodenspalten. Der Syre zapfte 5 l Wasser ab und bat die Schwarze Null um Entfernung der Verstopfung. Zum Dank dafür bot er den Korrigans vier weitere Musikinstrumente an. Das machte die Steinhüter fast besinnungslos vor Glück. Deal!

Als die Gefährten eine Stunde später die Fassung der Erlenquelle kontrollierten, floss dort (noch) kein Wasser heraus. Aber die Stele der Station #7 machte Musik! Die Abenteurer waren stolz auf ihre Leistung. Sie besuchten Aislin erneut und holten sich fünf weitere Musikinstrumente. Dann wanderten sie hinauf zum Menez Hom und prüften dort den südlichsten Menhir des Steinkreises. Die Melodie der zehnten Strophe erklang. Sehr gut!

Schließlich brachten sie noch die Stele der Station #11 zum Klingen, ehe sie mit Berens Stab problemlos zur Klause des Heiligen in der Nähe des Schwarzen Orts wanderten. Dort entdeckten sie den überwucherten Schrein und Berens Tagebuch. Den Gefährten dämmerte es nun, dass Kerben und Cearbhinn in den verschiedenen Erzählungen die gleiche Person sein mussten. Ronald vermutete als Erster, dass Beren und Cearbhinn/Kerben nicht immer Gegner, sondern gelegentlich sogar Partner gewesen waren!

Zurück in Berensford erkundigten sich die Abenteurer nach einem „Archiv“, weil sie gern mehr über die Vorfahren der Nevets erfahren wollten. Vielleicht waren sie ja Nachkommen

der Hexe Kerben? Sie erfuhren, dass es in Berensford kein Archiv gab, aber dass die Schwestern der Frauenklausur schon immer eine Art von Geburtsregister geführt hätten.

In der Frauenklausur erfuhren sie, dass die Nevets eine alteingesessene Familie waren. Sie hörten die Geschichte von Una, der Gründerin der Frauenklausur. Cearbhinn war ihre Mutter gewesen und in der Muttergruft bestattet. Während Anga und HaoDai für die betagten Schwestern ein 80-Liter-Mostfass aus dem Keller hochwuchteten, stemmte Flintstone die Grabplatte auf und entnahm das Pergament..

In der *Glocke* übersetzte Ciara den Teil des Schreibens, der in Hochcoraniaid verfasst war. Der Steinmetz Rordan übersetzte den Altoqua-Text.

Nach dem Abendessen begaben sich die Abenteurer mit einem Ledereimer voller gutem Quellwasser und einer Geige zur Station #2, aber dort waren zu dieser Stunde noch viele Pilger unterwegs. Die Gefährten versuchten daraufhin Grudh mit Musik und Wasser „irgendwie“ zur *Steinernen Stute* zu locken, was natürlich völlig vergeblich war. Doch als sie kurz vor Mitternacht völlig frustriert nach Berensford zurückkehren wollten, entdeckten sie den musizierenden Grudh bei der Station #2. Flintstone stellte ihm ganz behutsam den Eimer an seine Wurzeln – und der Holzwandler betrank sich und grölte herum, bis Pilger auf ihn aufmerksam wurden. Grudh taumelte nach Westen davon, nachdem er vorher vergeblich versucht hatte, das Horn in seinen Rindenkörper zu stecken. Ronald hob es auf.

Es war der Tag der Tromenie, und der nächtliche Gebetsmarathon hatte im Tempel schon begonnen. Jetzt hatte die Gefährten weder Lust noch Nerven, sich noch einmal ins Bett zu legen. Sie inspizierten erneut den Schwarzen Ort, aber dort war alles unverändert. Auch beim Abanzz-Lager war alles ruhig.

In der Morgendämmerung versammelten sich die Pilger vor dem Tempel und stellten sich zur Prozession auf. Flintstone wollte eigentlich das Ritzsymbol auf der Säule am Brunnen unsichtbar mit Berens Kampfstab berühren, aber der Ring, den er sich von Anga ausgeliehen hatte, brannte bei diesem Versuch aus. Der Syre berührte trotzdem das Symbol, und das „Glockenspiel“ des Brunnens störte niemanden. Flintstone vernahm ein leises Glockenbimmeln in seinem Kopf. Bestimmt ein gutes Zeichen!

Die Abenteurer eilten der Tromenie voraus und stellten fest, dass diesmal bei jeder Station die Stele das Berenlied von der ersten Strophe an wiedergab. Bestimmt noch ein gutes Zeichen!

Sie kamen schnell vorwärts. Störende Anwesende wurden von Ronald in den *Schlaf* versetzt. Bei der Station #9 stürzte eine Frau als Reaktion auf seinen Zauber unglücklich hin und verletzte sich am Kopf. Ronald zückte sein Verbandszeug und half der armen Verunglückten, die sich sehr für diesen Unfall schämte.

Bereits am Vormittag hatten sie den Aufstieg zum Menez Hom erreicht. Nicht weit vom Gipfel entfernt riss irgendeine Kraft plötzlich Flintstone den Stab aus den Händen! Versteckt hinter den Weißdorn-Sträuchern am Wegesrand hatte Vivianne dem Syre mit *Heranholen* einen Streich gespielt. Sie schnappte sich jetzt Berens Stab und rannte leichtfüßig den Abhang hoch in Richtung einer kleinen Felskanzel. Während seine überraschten Gefährten überhaupt keine Chance hatten, die blonde Hexe zu schnappen, gelang dem Syre das schier Unmögliche. Er schnappte sich seinen Bogen und feuerte der Fliehenden einen Pfeil hinterher, ausgerechnet in dem Moment, als Vivianne zurückschaute, ob sie verfolgt würde. Er traf sie ins Auge, und sie stürzte leblos zu Boden.

Als Flintstones Gefährten die Stelle erreicht hatten, an dem Vivianne zu Boden gegangen war, war dort niemand mehr zu sehen. Berens Stab lag allerdings im Gras, und HaoDai hob ihn auf. Zurück am Weg, gab er den Stab Flintstone – und im nächsten Augenblick stürzten sich drei fliegende Dornenkugeln auf sie herab und attackierten die Gruppe mit ihren Dornenranken. Flintstone spurtete entschlossen den Berg hinauf, um sich unter die hölzerne Plattform zu retten, die man dort für die geplante Nachmittagspredigt der beiden Priester errichtet hatte. Er schaffte es trotz der wiederholten Angriffe der Dornenkugeln tatsächlich bis dorthin. Seine Gefährten folgten ihm.

Die Dornenkugeln stellten ihre Attacken ein. Den Gefährten war klar, was sie nun tun mussten: Flintstone musste mit Berens Stab das Ritzsymbol am südlichsten Menhir des Steinkreises berühren, und Ronald sollte den Syre dabei mit *Feuerwänden* vor Angreifern abschirmen. Doch kaum hatten sie den Steinkreis betreten, als sie von einer riesigen Raubmöwe mit Schnabel und Krallen attackiert wurden. Die Gefährten flüchteten zurück unter die Plattform und beschossen von dort die Skua (Ronald schleuderte *Frostbälle* nach ihr). Anga trat ihr als mutiger Zwergenkrieger entgegen und wurde für seine Heldentat fast zu Tode gehackt. Anschließend verringerte die Skua ihre Körpergröße und griff die Abenteurer jetzt direkt unter der Plattform an. Das war leichtsinnig gewesen! Denn die Gefährten konnten sie jetzt bezwingen. Plötzlich war die Skua fort! Der Weg war frei, die 10. Strophe erklingen zu lassen.

Die Gefährten setzten ihren Weg fort und ließen auch die Stelen an den Stationen #11 und #12 ertönen.

Gegen Mittag näherten sie sich der *Steinernen Stute*. Zwei fliegende Dornenkugeln und ein Buschwächter versuchten sie zu behindern und wurden von den entschlossenen Gefährten zerstört. Endlich hatten sie die Lichtung mit dem weißen Felsgebilde erreicht! Flintstone wollte gerade mit Berens Stab das Ritzsymbol berühren, als die Zeit für einen Augenblick stillzustehen schien. Die Gefährten hörten, wie eine laute Stimme (mit elfischem Akzent und in erainnischer Sprache) einen gewissen Grudh aufforderte, dem albischen Würstchen den verdammten Stab abzunehmen! Und tatsächlich stand der Holzwandler plötzlich direkt neben dem Syre; seine wundersame Tarnung war wirklich – äh – wundersam gewesen! Einer von Grudhs flexiblen und zugleich eisenharten Greifästen schwebte drohend über dem Syre, doch statt sogleich zuzuschlagen, blickte er zwischen Stab und Ritzsymbol nachdenklich hin und her, als ob er sich an etwas Ähnliches erinnern würde. Und während Bréandan fast schon verzweifelt versuchte, seinen Diener anzufeuern, zögerte Grudh tatsächlich lange genug, dass sich der Syre entschloss, auf seine Abwehr zu verzichten und lieber mit dem Stab das Ritzsymbol zu berühren. Unmittelbar darauf vernahm er ein leises Glockenbimmeln in seinem Kopf, während die Stele die 13 Strophen des Berenlieds spielte und Grudh fasziniert zuhörte – bis ihn ein Ruf seines Herrn aus der Andacht riss. Der Holzwandler eilte in den Wald. Bréandan hatte aufgegeben.

Als das Lied verklungen war, gab es am Himmel ein plötzliches Wetterleuchten, und trotz des bisher ruhigen Sommerwetters konnte man lautes Sturmgeheul vernehmen, das sich seltsamerweise auch wie das frustrierte Heulen dreier enttäuschter Lebewesen anhörte. Das Geräusch wurde leiser, ging in Schluchzen über und verstummte schließlich ganz. Dafür erschallten plötzlich an allen Stationen der Tromenie Kuhglocken, deren Geläut in der gesamten Gegend hervorragend zu hören war!

Bei der *Steinernen Stute* erschien ein weißes Büffelkalb und blickte die Abenteurer an. Im nächsten Augenblick erlebten alle eine *Vision*.

Ein Wagen, der von einem einhörigen weißen Büffel gezogen wird, hält vor einem Waschplatz. Auf dem Wagen liegt ein alter kranker Mann, in der Tracht eines Abtes gekleidet. Am Waschplatz ist eine ältere Frau damit beschäftigt, mit einem Kampfstab weiße Wäsche durchs klare Wasser zu ziehen. Beim Anblick dieser Tätigkeit richtet sich der Kranke plötzlich auf und schilt wütend mit der Frau. Diese nimmt ein Trinkhorn vom Gürtel und geht begütigend auf den alten Mann zu, um ihm etwas zu trinken zu reichen. Doch dieser packt voller Wut das Horn und schleudert es mit unglaublicher Kraft weit von sich. Da erfasst auch die Frau der Zorn und sie stößt mit dem Stab auf den Boden, wodurch sich plötzlich der Erdboden auftut. Die Frau lässt vor Schreck den Stab in den entstandenen tiefen Spalt fallen. Die Kraft des alten Mannes ist nun endgültig verbraucht, er sinkt in die Kissen zurück und stirbt. Die Frau umarmt weinend den weißen Büffel und folgt diesem, als er den Karren mit dem Toten weiterzieht.

Das Büffelkalb verneigte sich, und sein rechter Hornansatz leuchtete grün auf. Danach verschwand es. Im Gras lag ein goldenes Trinkhorn, das in Größe und Form wie Cearbhinn's Artefakt aussah.

Mit dem guten Gefühl, ihre Aufgabe bewältigt zu haben, wanderten die Gefährten zurück nach Berensford. Am frühen Nachmittag kamen sie am Tempel an. Dort hatten sich schon zahlreiche Einheimische und Pilger versammelt, die alle das mittägliche Glockengeläut und das ungewöhnliche Heulen und Winseln vernommen hatten. Alle waren von der Gewissheit erfüllt, dass heute die Welt, oder zumindest dieser Fleck davon, vor einem schrecklichen Unheil bewahrt worden war.

Flinstone begab sich mit seinen drei Gefährten in den Apfelweingarten der Frauenklause. Dort genossen sie den schönen Sommernachmittag. Sie hatten die Kräfte des Bannzirkel erfolgreich erneuert, prost!

Am späten Nachmittag traf die Tromenie erheblich früher als sonst beim Tempel ein. Alle Pilger waren frohen Mutes und sangen das Berenlied mit vollem Einsatz. Am Brunnenplatz betonten Inalien und Corentyn in einer kurzen Ansprache den grandiosen Erfolg der diesjährigen Tromenie; dabei warfen sie Fialla ab und zu aufmunternde Blicke zu, die die Baroness gar nicht nötig gehabt hätte, denn sie strahlte förmlich vor fruchtbarer Zuversicht. Ciara warf dagegen Flintstone fragende Blicke zu, und der Syre machte ihr Zeichen, dass er sich in der *Glocke* mit ihr treffen wollte.

Corentyn sah diese Zeichen und betonte in seiner Ansprache noch einmal, dass alle, wirklich alle Gläubigen es einfach spüren müssten, dass die Götter heute sehr zufrieden auf ihre Diener herabblicken würden, trotz der völlig grundlosen Befürchtungen einiger möglicherweise notorischer Pessimisten. Berens Glocke wäre noch nie bei einer Tromenie erklungen! Das wäre ein gutes Zeichen für die Zukunft, und niemand bräuchte sich zu wundern, wenn in Berensford alsbald weitere wundersame Entdeckungen gemacht würden. Der Priester kündigte an, dass er in den kommenden Jahren die Spenden der frommen Pilger dazu verwenden würde, die Umgebung Berensfords im Sinn des Heiligen göttergefällig zu schmücken und umzugestalten.

Fialla nutzte die Gelegenheit, sich mit einigen freundlichen Worten bei den beiden Priestern für die fachkundige Anleitung und Durchführung der Prozession zu bedanken – und bei Lugan und Walden für die gastfreundliche Unterbringung und Bewirtung. Ihre Familie würde sich selbstverständlich in gewohnter Großzügigkeit erkenntlich zeigen. Sie kündigte an, dass sie morgen – nach einem letzten Gebet in der Frauenklause gemeinsam mit Inalien – den Heimritt antreten wollte. Sie würde nun fest daran glauben, dass ihr größter Wunsch bald in Erfüllung gehen würde.

Inalien verkündete den Pilgern, dass die diesjährige Abendandacht dank der besonderen Gnade des Augenblicks kürzer ausfallen würde und jetzt alle Pilger eingeladen wären, unter Berens Reliquenschrein die Pforte des Tempels zu durchschreiten und den Segen der Götter zu erhalten. Flintstone und seine Gefährten schlossen sich den Pilgern an.

Im Gegensatz zu Fialla blieb Ciara nicht zur Abendandacht im Tempel, sondern kehrte gleich in die *Glocke* zurück, ebenso wie die Abenteurer. Sie traf sich mit Flintstone und Ronald in deren Zimmer und nahm entzückt Cearbhinn's Horn entgegen. Die 1200 GS „Finderlohn“ hatten sich der Syre und seine Gefährten wirklich verdient! Ciara bedankte sich sehr.

