



Isolde und Harald Popp

Die Hexe und der Heilige

Fantasy-Abenteuer auf der Welt Midgard
für Abenteurer mittlerer und höherer Grade



Inhaltsverzeichnis

Eine Botschaft aus dem Jenseits	5	Versunkene Kapelle bei Turlham	54
Im Vraidos-Kloster bei Tidford	5	Der Weiler Kergoat	55
Organisation der Prozession von Berensford	7	(Richtige) Station 8: Heiliger Maldrin von den Saine Breden	56
Willkommen in Berensford!	8	Der Weiler Kerveness	56
Ankunft in Berensford	9	Fflamyen-Heiligtum	58
In der <i>Glocke</i>	9	Station 9: Heiliger Esbern von den minderen Brüdern	62
Hintergründe für den Spielleiter	12	Der Weiler Keravarn	62
Dramaturgie des Abenteuers	17	Station 10: Plaec Hyrnan	62
Zeitpläne	19	Station 11: Heiliger Telo von den wilden Tieren	63
Allgemeine Schauplätze	21	Station 12: Unser Herr Ylathor von der Dornenheide	64
Burg Berensford	21	Station 13: Die Steinernen Stute	65
Der Tempel	23	Die Protagonisten	66
Das Priesterhaus	25	Die Sturmhexen	66
Das Dorf Berensford	26	Inalien und Corentyn	67
Plaec Deorc (Dunkler Ort)	26	Clovis und Ciara	70
Die Stationen der Tromenie	31	Vivianne und die Flinken Füchse	74
Der Weg der Tromenie	32	Bregedúr und Grudh	77
Station 1: Pforte des Heiligen Yorric am Tempel	32	Die Abenteurer	84
Station 2: Unser Herr Thurion vom guten Anfang	33	Der Tag der Tromenie	84
Station 3: Heiliger Gerin de Saingere	34	Start in Berensford	84
Der Weiler Kerless	35	Ereignisse am Munt Brogan	85
Station 4: Heilige Vanafred im Moor	37	Finale und Ausblick	91
Vanafred-Kapelle	37	Anhang	
Nathir-Quellheiligtum	37	Auszüge aus dem Buch <i>Über die Heiligen Männer und Frauen Albas</i>	93
Der Weiler Scurness	39	<i>Kurzer Abriss albischer Geschichte für Glücksritter und Schatzgräber</i> von Laella NiCunn	93
Station 5: Die Frauenklausur der Vana von der frohen Botschaft	40	Die Legende des Heiligen Beren	94
Station 6: Unser Herr Dwyllan von den Wellen	42	Das Beren-Lied	95
Der Weiler Kergaigh	42	Manifest des Heiligen Beren (Kirgh-Version)	96
Station 7: Unser Herr Xan vom Licht	44	Manifest des Heiligen Beren incl. Beren-Lied (Turlham-Version)	96
Der Weiler Leustec	45	Die Geschichte von Cearbhinn und dem Werwolf	97
Die Hennen-Quelle muss wieder sprudeln!	48	Das Korriganlied	98
Henwen-Heiligtum	49		
(Falsche) Station 8: Heiliger Maldrin von den Saine Breden	53		



Die Hexe und der Heilige

Eine Botschaft aus dem Jenseits

Dieses Abenteuer ist für eine Gruppe von 4 bis 6 Spielerfiguren mittlerer und höherer Grade geschrieben. Die Mehrzahl der Abenteuerer sollte gute Kenntnisse der Comentang, des Albischen oder des Erainnischen besitzen, damit die Ermittlungen flüssig vorangehen können. Außerdem sollten sie Kenntnisse der *Landeskunde* von Vesternesse (insbesondere von Alba, Erainn oder der Baronie Corrinis) besitzen. Schließlich ist es für diese Geschichte sehr wünschenswert, wenn sich in der Gruppe ein Priester oder Ordenskrieger einer lichten Gottheit oder ein überzeugter Anhänger des druidischen Glaubens befindet. Diese Person wird im Text als **Spiritual** bezeichnet. Im Notfall kann auch ein Schamane diese Funktion übernehmen. Gibt es kein geeignetes Mitglied in der Gruppe, kann die Vanapriesterin Inalien bei der Nutzung eines der Artefakte (Horn oder Stab) die Funktion des Spirituals übernehmen, um so den guten Ausgang der Geschichte zu gewährleisten. Allerdings muss dazu ihre Persönlichkeit entsprechend angepasst werden, damit sie den Abenteuerern gegenüber aufgeschlossener ist.

Im Vraidos-Kloster bei Tidford

Die Abenteuerer sind im Schlangenmond 2431 nL in Alba unterwegs; ihr Weg hat sie nach Tidford zum großen Sommermarkt geführt. Am Ziel haben die Torwachen sie darauf hingewiesen, dass in der Stadt kein anständiges Quartier mehr zu bekommen ist. Im nahegelegenen Vraidos-Kloster nördlich der Stadt beherbergen die Mönche aber ab und zu Reisende gegen eine angemessene Spende; sie sollen dort ihr Glück versuchen.

Anmerkung: Das Jahr kann beliebig verändert werden, aber man muss dabei die relevanten Daten in der Zeittafel entsprechend vor- oder rückdatieren, damit der zweite Bannzyklus exakt im aktuellen Jahr zu Ende geht.

Im Vraidos-Kloster werden die Abenteuerer bereitwillig aufgenommen, fast so, als hätte man sie bereits erwartet. Nach dem Abendessen bittet **Godwin**, der Abt des Klosters, seine Gäste höchstpersönlich um eine vertrauliche Unterredung, in Begleitung eines kleinen maugeseichtigen Mönchs, den er als **Bruder Froiswind**, seinen besten Träumer, vorstellt.

Bruder Froiswind erzählt den Abenteuerern, ihm sei unlängst im Traum, inmitten seiner Brüder, der Geist des Heiligen Beren erschienen. Er hat den albischen Heiligen sofort erkannt, weil dessen Erscheinung den Ornat des Abtes von Wulfstead sowie Berens Insignien (einen Kampfstab und eine Glocke) getragen hat.

„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 Schwachköpfe 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 Hirn und Muskeln haben, ihr Narrenesel!*“ Bei der Wiedergabe dieser Worte des Heiligen errötet der schwächliche Froiswind heftig.

Abt Godwin fügt mit mühsam beherrschter Miene hinzu: „Der Heilige Beren, der Namenspatron unseres Königs, lebte vor über zweihundert Jahren in dieser Gegend, zu meist als Einsiedler. In hohem Alter wurde er noch zum Abt des großen Klosters von Wulfstead berufen, wo er sich hohes 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**. Sie geht auf einen alten toquinischen Brauch



zurück und wird nach Regeln durchgeführt, 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 an der diesjährigen Prozession teilnehmen zu lassen, um unser Wissen über die Traditionen der Kirgh zu erweitern. Aber nach Froiswinds Traum scheint es mir besser zu sein, keine „Schwachköpfe“ hinzuschicken, sondern intelligente Leute, die auch Waffen führen können.“

Den letzten Satz äußert der stattlich gebaute Abt etwas säuerlich. Er fügt hinzu, dass Bruder Froiswind wenig später von einer geeigneten Gruppe von Leuten geträumt hat, die erstaunlich gut den Anwesenden entspricht.

„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. Es käme schlecht an, wenn ich dort zum Besten gäbe, dass sich ein Heiliger nicht an die Kirgh, sondern an Außenstehende wie uns gewandt hat, und dass er diesen gegenüber noch dazu bemängelt hat, dass an den Ritualen der Kirgh etwas nicht in Ordnung wäre. Nein, Gelächter und Gespött wären noch die harmlosesten Reaktionen!“

Godwin bittet die Abenteurer deshalb, 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 kann der Abt nicht dienen, aber wenn das vorhergesagte Unglück abgewendet werden kann, wird er für eine angemessene kostenlose Ausbildung in Fertigkeiten und Zaubersprüchen sorgen. Er selbst kann mit einem Kampfstab durchaus umgehen, und die 18 Mönche des Klosters besitzen Fähigkeiten auf den verschiedensten Gebieten.

Erkundigen sich die Abenteurer noch genauer nach dem Heiligen Beren, bringt der Bibliothekar das Buch *Über die Heiligen Männer und Frauen Albas* herbei, in dem folgende Abschnitte über den frommen Mann zu lesen sind (die wie viele Legenden nicht völlig den Tatsachen entsprechen):

„Beren war ein ganz besonderer Heiliger. Er glich mehr einem Elementarzauberer als einem Heiligen, denn seine Macht über Erde, Luft und Wasser war fürchterlich. Er war von aufbrausendem und eigenwilligem Charakter, und man wusste nie, woran man bei ihm war, und

was er wohl als Nächstes vorhatte. Er war hochgeachtet, doch die Hartnäckigkeit, mit der er seinen Weg ging, war manchmal beängstigend.“

„Man spürt aufgrund der Ernsthaftigkeit, mit der die Tromenie regelmäßig durchgeführt wird, dass die Furcht vor dem Zorn des Heiligen Beren nach seinem Tod nicht geringer als zu seinen Lebzeiten ist. Der Heilige ist zwar den Berichten nach ein durchaus frommer Mann gewesen, der den Bewohnern der Gegend das Heidentum erfolgreich ausgetrieben hat, aber leider hat er ein nicht gerade sanftmütiges Wesen besessen. Ja, sein Jähzorn ist tatsächlich so sehr gefürchtet worden, dass sich nach seinem Tod niemand getraut hat, seinen Leichnam an einem bestimmten Ort zu begraben. Wie hätte man wissen sollen, ob dieser Ort dem Heiligen gefallen würde? Und hat er nicht immer damit gedroht, mit seinen Beziehungen zu den Göttern könne er böse Menschen auch nach seinem Tod noch vernichten lassen, beispielsweise durch Feuersbrünste, Erdbeben oder Seuchen? Also hat man die Leiche auf einen Karren geladen, zwei Ochsen davor gespannt und ihnen einen Tritt gegeben, um sie in Bewegung zu setzen. Irgendwann haben sie dann den Karren nicht weiter durch die Wildnis ziehen wollen und sind stehengeblieben. Siehe, dies musste wohl der Ort sein, den sich der Heilige Beren für seine Grabstelle ausgesucht hatte! Aus jenem namenlosen Ort in der Wildnis ist in der Folge Berensford geworden.“

Sind die Abenteurer bereit, Abt Godwins Bitte zu erfüllen, erzählt er ihnen freudestrahlend, dass ihm Walden MacAelfin, der Wirt der *Glocke*, bereits im Frühjahr ein Zweibett-Zimmer für die diesjährige Tromenie reserviert hat. Für zwei Leute sei im einzigen Gasthaus von Berensford also schon eine Unterkunft vorhanden. Der Abt gibt ihnen ein versiegeltes Schreiben mit (das sie vorher lesen dürfen), in dem er den Wirt bittet, den benannten Personen das vereinbarte Zimmer sowie weitere Schlafplätze zur Verfügung zu stellen. Außerdem gibt ihnen Godwin **50 GS pro Person** mit, damit sie ihre Reisespesen begleichen können. Weitere Hilfsmittel hat das Kloster nicht zu bieten. Godwin kann auf Nachfrage zuverlässige Händler empfehlen, die die gesuchten Waren in Tidford anbieten.

Zur Vorbereitung des ursprünglich geplanten Besuchs der Tromenie hat der Abt bereits die schöne **Wege-Karte** (s. S. 99) besorgt, die wohlhabende Pilger auch im Tempel von Berensford bei einer Spende von (mindestens) **20 GS** erhalten. Er händigt sie den Abenteurern aus. Das Pergament ist von guter Qualität und sorgfältig bemalt worden; man sieht



Berensford und Umgebung, sämtliche Weiler und Kapellen und alle Wege und Straßen - natürlich auch den Pfad der Prozession, der sämtliche Stationen der Tromenie verbindet. In einem reich verzierten Text-Kasten sind mit schöner Handschrift die albischen Worte verfasst: Tromenie 2431 im Auftrag des Heiligen Beren - Mögen die Götter unsere Gebete erhören!

Abt Godwin informiert die Abenteurer auf Nachfrage über die auf der Karte genannten Heiligen durch weitere Auszüge aus dem Buch *Über die Heiligen Männer und Frauen Albas* (s. Anhang) und über die Organisation der Tromenie (s. nächstes Kapitel; die kleiner gedruckten Abschnitte sind ihm unbekannt).

Landeskundige Abenteurer kennen den zweckmäßigen *Kurzen Abriss albischer Geschichte für Glücksritter und Schatzgräber* von Laella NiCunn (s. Anhang).

Organisation der Prozession von Berensford

Die Tromenie findet alle 13 Jahre statt. Die Feierlichkeiten beginnen um Mitternacht, beim Wechsel vom 27. zum 28. Tag des Schlangenmonds, und enden eine Stunde nach der folgenden Mitternacht (also am 1. Tag des Feenmonds).

Schon in den Tagen ab der 24. Schlange werden von den benachbarten Weilern die Stationen auf dem Prozessionsweg hergerichtet und geschmückt. Die Altäre für die Heiligenfiguren werden aufgestellt. Die Wege werden gekennzeichnet und bei Bedarf mit Reisig ausgelegt, damit die Prozession nicht im Schlamm versinkt. Die Pilger, die nicht nur aus der Umgebung, sondern teilweise auch aus entfernten Teilen Albas anreisen, kommen üblicherweise schon einige Tage früher an, kümmern sich zunächst um ein Quartier und bereiten sich dann auf die Tromenie vor. Die Teilnehmer versprechen sich Vergebung ihrer Sünden und Pluspunkte für ihr Seelenheil, wenn sie von Anfang bis Ende an der Tromenie teilnehmen. Häufig ist bei der Tromenie auch ein hochrangiger Ehrengast der Kirgh anwesend, der die Leitung der Prozes-



sion übernimmt. Er wird bei den anstrengenden Zeremonien freilich gern von Berensfords Priester unterstützt.

Der nächtliche Beginn wird mit feierlichen Handlungen und Gesängen im Tempel eingeleitet. Schon vor dem Morgengrauen versammeln sich die Pilger dann auf dem Brunnenplatz vor dem Tempel. Viele tragen große schwere Banner oder bemalte Holztafeln mit den Wappen ihrer Clans, den Symbolen der albischen Götter oder der Schutzheiligen der Baronie. Jeweils vier kräftige Burschen übernehmen die ehrenvolle Aufgabe, auf hölzernen Tragen die acht schweren Götter- und Heiligenfiguren (je 1,25 m hoch und 50 kg schwer) auf dem Weg der Tromenie bis zu ihrem jeweiligen Altar zu tragen: Thurion (2), Hl. Gerin (3), Hl. Vanafred (4), Dwyllan (6), Xan (7), Hl. Maldrin (8), Hl. Esbern (9), Hl. Telo (11). Die Teilnehmer formieren sich in absoluter Stille. Die Gruppen der Träger (und ihrer Ersatzleute) stellen sich dabei so auf, dass jeweils diejenigen vorne marschieren, deren Station als nächstes kommt. Hinter diesen Gruppen schließen sich die übrigen Pilger an, wobei es auch hier Grüppchen gibt, die eine kleine Götter- oder Heiligenfigur mit sich tragen.

Die Knechte des Gasthofs bilden mit „Berens Glocke“ (30 kg) den Abschluss.

Bei Sonnenaufgang (06:00) wird der Reliquienschrein an der Tempel-Pforte präsentiert und mit der ersten Strophe des Beren-Lieds begrüßt. Spätestens jetzt trinkt jeder einen kräftigen Schluck des



„heiligen Wassers“ aus dem Brunnen, das schon vorher von den beiden Tempeldienern dargereicht wird, die an diesem Tag in Berensford verbleiben. Anschließend setzen sich die Träger des Reliquienschreins an die Spitze des Zugs, die vornehm gekleideten Priester folgen (zusammen mit einigen Laienhelfern), und nach ihnen kommen die bereits formierten Teilnehmer.

Der Umzug dauert den ganzen Tag. Der Rundweg ist fast **16 km** lang und hat **zwölf Stationen**, deren Abstand unregelmäßig zueinander ist. Bei jeder Station wird längere Zeit Halt gemacht. Die Statuenträger setzen bei der passenden Station ihre Heiligenfigur auf dem geschmückten Altar ab.

Die Gruppen der Träger verbringen als einzige den Rest des Tages und die folgende Nacht bei ihren Heiligenfiguren an den jeweiligen Stationen der Tromenie und bewachen sie dort bis zum Morgengrauen. Die Figuren-Wache ist eine hochangesehene Aufgabe, die als überaus mutig und ehrenwert erachtet wird. Die Bewacher fürchten sich in der Myrknacht durchaus, vertrauen aber auf den Schutz ihres Heiligen im Schirm seiner Figur. Am nächsten Tag holen die Einwohner des jeweiligen Weilers ihre Heiligenfigur wieder heim in die zugehörige Kapelle.

An jeder Station werden den Göttern Gebete dargebracht und Lieder gesungen. Oft haben die Leute aus der Nachbarschaft einer Station kleine Erfrischungen (Getränke und Häppchen) für die Pilger vorbereitet. Den ganzen Tag wandern auch noch Nachzügler die Strecke der Tromenie entlang. Beim Sonnenuntergang (20:30) erreicht der Pilgerzug wieder Berensford.

Der Reliquienschrein wird vor der Tempel-Pforte von zwei Männern in die Höhe gehoben, und die Pilger gehen unter ihm hindurch in den Tempel. Ohne diesen abschließenden Segen wäre die Wallfahrt unvollständig!

Die frommen Zeremonien setzen sich im Tempel bis eine Stunde nach Mitternacht fort. Viele Pilger halten bis zum Ende durch, auch vor dem überfüllten Tempel auf dem Brunnenplatz, der hell von Fackeln erleuchtet wird. Nachdem die dunkelste Stunde glücklich vergangen ist, gehen alle zufrieden in ihre Betten; die Götter sind ihnen offenbar weiterhin gnädig gesonnen.

Zeitplan der Tromenie

(kursiv: Raststationen; die Entfernungsangaben beziehen sich auf die Wegstrecke vom Tempel zur Raststation)

- 06:00 Aufbruch am Brunnenplatz vor dem Tempel
- 06:15 Gebetspause bei 2 (300 m)
- 06:30 Aufbruch bei 2

- 06:45 Gebetspause bei 3 (1,0 km)
- 07:15 Aufbruch bei 3
- 08:00 Gebetspause bei 4 (2,5 km)
- 08:30 Aufbruch bei 4
- 09:00 Gebets- und Rastpause bei 5 (3,5 km)
- 10:30 Aufbruch bei 5
- 11:00 Gebetspause bei 6 (4,5 km)
- 11:30 Aufbruch bei 6
- 12:00 Gebetspause bei 7 (6,0 km)
- 12:30 Aufbruch bei 7
- 13:00 Gebets- und Rastpause bei 8 (7,5 km)
- 14:30 Aufbruch bei 8
- 15:00 Gebetspause bei 9 (9,0 km)
- 15:15 Aufbruch bei 9
- 16:00 Gebets- und Rastpause bei 10 (11 km)
- 17:15 Aufbruch bei 10
- 18:00 Gebetspause bei 11 (13,0 km)
- 18:30 Aufbruch bei 11
- 19:00 Gebetspause bei 12 (14,0 km)
- 19:30 Aufbruch bei 12
- 21:00 Beginn der finalen Andacht im Tempel (15,5 km)

Willkommen in Berensford!

Berensford liegt etwas mehr als 100 km flussabwärts von Tidford unweit des Ostufers des Tuarisc. Man erreicht den Ort zu Fuß bzw. zu Pferd in 4 bzw. in 2 Tagen bequem auf der Landstraße nach Corrinis (und muss pro Tag bei sparsamer Lebensweise 25 SS bzw. 30 SS ausgeben). Man kann auch versuchen, einen Platz auf einem der Flussschiffe zu bekommen; dann legt man nach 3 Tagen an der Leenmündung an, von der aus man Berensford in zwei Stunden Fußmarsch erreicht (und muss dabei pro Tag 50 SS ausgeben).

Der Abreisetag in Tidford ist so zu wählen, dass die Abenteurer je nach Reiseart in Berensford am 23. Tag des Schlangenmonds (**Tag 0**) ankommen. Die Tromenie findet am 28. Tag statt (**Tag 5**). Bei der Anreise hören die Abenteurer ein paar kleine **Geschichten**:

„Jeder aufrechte Albai muss einmal in seinem Leben eine Tromenie mitgemacht haben. Sonst muss er sie zur Strafe



nach seinem Tod laufen, mit seinem Sarg auf dem Buckel. Dann kommt er an einem Tag bloß eine einzige Sarglänge vorwärts, und die Tage im Jenseits dauern sowieso schon sehr lang!“

„Ich sag‘ euch eins, als ich das letzte Mal die Tromenie mitgemacht habe, da ist mir richtig unheimlich gewesen, als wir zum Munt Brogan hinaufgestiegen sind. Ich bin so ziemlich als Letzter gegangen und hab‘ immerzu das Gefühl gehabt, dass direkt hinter mir jemand laufen würde, aber wenn ich mich umgedreht hab‘, hab‘ ich nichts gesehen. Die Sträucher haben ständig leise geraschelt, aber nur da, wo ich gerade gelaufen bin, sonst ist alles total still gewesen. Ich hab‘ dann zugesehen, dass ich zu den anderen Teilnehmern hab‘ aufschließen können, dann ist damit endlich Ruhe gewesen.“

„Als die Tromenie wegen eines fürchterlichen Unwetters einmal beinahe nicht stattfinden konnte, konnten die Pilger im sausenenden Sturm bei prasselndem Regen deutlich die Glocke des Heiligen Beren hören, die sie ermahnte, nicht ihre Pflicht zu vergessen. Und was soll man sagen? Kaum hatte sich der Zug in Bewegung gesetzt, legte sich das Unwetter, die Wolken verzogen sich, und ein strahlender Morgenhimmel begrüßte die Gläubigen.“

Ankunft in Berensford

Die Straße nach Corrinis überquert schließlich auf einer Steinbrücke das Flüsschen Leen, einen Zufluss des Tuarisc. Hier verläuft die Nordgrenze der Baronie Corrinis. Sie wird von einer Burg des Barons bewacht, einer Hochmotte, die in Krisenzeiten auch dem etwas südlich gelegenen Dorf Berensford Schutz bietet. Zur Burg gehört die Zollstation der Baronie. Warentransporte müssen hier die Straßenmaut entrichten; Personen müssen nur einen geringen Brückenzoll bezahlen (pro Bein 5 KS).

Die Straße führt durch ein von Bächen durchzogenes Wiesental, das teils sumpfige, teils fruchtbare Böden bietet, und in dem Ackerbau und Viehzucht betrieben wird. Sie quert den Styvell-Bach, steigt den sanften Südhang des Leentals hinauf und erreicht nach knapp 2 km Berensford. Die rund 300 Einwohner des Dorfs wohnen hier ohne die Sorge, dass sie ein Hochwasser fortspülen könnte. Sie leben vom Fischfang, von Landwirtschaft und von Holzfällerei. Durch den Anbau von Flachs und das Handwerk der Leinweberei, das nahezu jeder Haushalt in Berensford betreibt, sind sie zu bescheidenem Wohlstand gelangt. Ein kleiner Tempel der Dheis Albi beher-

bergt das Grabmal des Heiligen Beren. Mit Ausnahme dieses Bauwerks aus behauenen Granitsteinen sind alle Häuser als Fachwerkbauten ausgeführt und mit Ried gedeckt.

Im Südosten des Dorfs steigt das Gelände weiter an. Ein kleiner Bergrücken erstreckt sich etwa 3 km ostwärts und erreicht dort mit der kahlen Kuppe des Munt Brogan seine höchste Erhebung. Die Umgebung ist sehr waldreich und geht weiter im Osten in den dichten Wald von Ogresse über.

Während einer Tromenie platzt Berensford alle 13 Jahre aus allen Nähten, denn die gottgefällige Prozession lockt immer etliche Hundert Gläubige an. Jede Familie, die ein Haus oder eine Scheune besitzt, verdient sich etwas Geld, indem sie einen oder mehrere Pilger aufnimmt. Freilich lockt die Prozession auch Schaulustige, Bettler und fahrendes Volk an, die ihre Lagerstellen entlang der Straßen und Wege außerhalb des Dorfkerns aufschlagen und die frommen Pilger recht erfolgreich um Almosen anbetteln. Musikanten und Gaukler sorgen für Unterhaltung und verkürzen den Gläubigen das Warten auf den Beginn der Tromenie. Die Einheimischen nutzen die günstige Gelegenheit, ihre Handwerksprodukte auf kurzem Weg an Interessenten aus nah und fern verkaufen zu können. Gelegentlich patrouillieren Soldaten aus der Grenzburg durch die Straßen oder beobachten die Menge auf dem Brunnenplatz vor dem Tempel; es herrscht aber meistens eine friedliche Stimmung, und sie haben nur selten einen Grund, einzugreifen.

Im Dorf gibt es Die Glocke, ein größeres Gasthaus, in dem normalerweise Reisende übernachten, die zwischen Corrinis und Tidford unterwegs sind, oder gelegentliche Pilger, die die Grabstätte des Heiligen Beren besuchen wollen. Während der Tromenie gibt es hier trotz der deutlich erhöhten Preise freilich keinerlei freie Betten mehr.

In der Glocke

Die Abenteurer kommen am späten Nachmittag des Tages 0 am Gasthaus an. Hier hat sich im Hof eine ansehnliche Menschenmenge versammelt - freilich nicht, um die Gesandten des Vraidis-Klosters zu begrüßen, wie sich schnell herausstellt.

Die Glocke ist ein großer solider Fachwerkbau mit einem kleinen zentralen Glockenturm. Im Erdgeschoss befinden sich ein großer Schankraum (1) mit Theke und Kamin und die Küche (2). In der Küche kann man in den Vorratskeller hinabsteigen. Durch den Schankraum gelangt man zu den

