

B.22 Weißer Wolf und Seelenfresser

Alexander Huiskes, MIDGARD-Abenteurer, Klee 1994

Copyright © 2003 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 1994 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

Drei Freunde finden kein Gold...

Nach all den abenteuerlichen Fahrten war der Gedanke verlockend, sich wieder einmal ausgiebig den Freuden der Zivilisation zu widmen, vor allem dann, wenn sie dank guter Beziehungen besonders preiswert waren. Als sich Hippodora im Frühjahr 2399 nL entschloss, nach Candranor zu reisen, um dem Culsu-Orden zu berichten und um dort neue Mysterien kennenzulernen, begleiteten sie deshalb alle Gefährten.

Candranor war ein guter Ort zum Ausruhen! Nun ja, nach einem halben Jahr waren nicht mehr alle dieser Ansicht – der Waldläufer Ilmor Vasaron wollte mal wieder "raus in die Natur", und die beiden Zauberer, Fensir und Murad, langweilten die ständigen Exerzitien des Culsu-Tempels. Es zog die drei wieder in die Ferne, und als sie in einem alten Buch, das sie von einem fahrenden Händler erstanden hatten, eine Karte fanden, die angeblich zu einem riesigen Goldschatz in einer Eistroll-Höhle im Norden Waelands führte, vorbei an Zwergenbingen und verborgenen Tälern, in denen inmitten des EISES unbedeckte Elfen und Elfinnen in kristallklaren warmen Seen badeten, da gab es für sie kein Halten mehr. Auf nach Waeland!

Doch ihre Expedition in den kalten Norden blieb erfolglos, so sehr sie sich auch anstrengten. Es half auch nichts, die Karte auf den Kopf zu stellen. Und es war kein Trost, dass sie zahlreiche andere Goldsucher aus allen Teilen Midgards kennenlernten, die zwar anderen Spuren nachgingen, aber ebenfalls keinen Erfolg hatten. Und es war in diesem bitterkalten Winter erst recht kein Trost, an die Freunde in Candranor zu denken, die in ihren warmen Studierzimmern bei einem Krug funkelnden Rotweins philosophische Fragen diskutierten.

Keine Frage – als es endlich wieder Frühjahr (2400 nL) wurde, bereiteten die drei Freunde, die die Kälte gründlich satt hatten, ihren Aufbruch nach Süden vor. Zurück nach Geltin, und von dort mit dem nächsten Schiff nach Candranor – das war ihr Plan.

...aber einen Auftraggeber

An diesem Abend hatten sie Birka erreicht, einen waelischen Handelsposten an der Nordostküste der Wyrdssee. Hier begegneten sie dem Gelehrten Kelroes und erhielten einen Auftrag:

Frühlingsabend in Birka. Es ist wie überall in den kleinen Ortschaften der nördlichen Hemisphäre in dieser Jahreszeit, zwischen Winterkälte und sommerlicher Witterung - früh dunkel und nur in der Gemeinschaft wirklich angenehm. Dafür macht Euer Gasthaus, «Stern und Handschuh», einiges her. Fast ist man geneigt, es als exklusiv einzustufen, zumindest, was die völlig überzogenen Preise und den ortsüblichen Standard (viel Holz und viele Felle) angeht. Aber was schert Euch das? Ihr seid es nicht, die heute dafür bezahlen, sondern Kelroes, der Euch an einem großen, blankgescheuerten Tisch gegenüber sitzt. Er ist ein alter, von Gicht und einem halben Dutzend anderer Gebrechen geplagter Valianer und seines Zeichens einziger Gelehrter, den dieser einsame Vorposten der Zivilisation aufzuweisen hat. Der Gelehrte macht ganz und gar nicht den Eindruck eines Stubenhockers: Er hat ein faltenreiches, von Narben aus zahlreichen Abenteuern übersätes Gesicht, von denen eine besonders große seine Mundwinkel zu einem immerwährenden Lächeln verzieht. Er ist ein schwierig einzuschätzender Mann, aber zumindest freigiebig - und in Birka hoch geachtet.

*"Ich will Euch nicht lange auf die Folter spannen," beginnt Kelroes nach einer ganzen Stunde mehr oder weniger belangloser Gespräche, "und gleich zum Kern meines Anliegens kommen. - Ihr mögt das Bier doch, oder?" Geistesabwesend winkt er der Schankmaid, Eure Krüge nachzufüllen. "Wie ich gehört habe, ist ein alter Mythos der hiesigen Eingeborenen wieder aus der Vergangenheit aufgetaucht. Sie nennen ihn **Karmodin**, obwohl seine Bezeichnung viel älter ist und ursprünglich **Karelnibor** oder auch "Winterwald" lautete. Dorthin*

bitte ich Euch, geehrte Gäste, zu gehen und mir Nachricht über ein Relikt zu bringen, durch das ich möglicherweise näheren Aufschluß über die Geschichte und Kultur der Eingeborenen erhalte. Der Lohn wird unermesslich sein, wenn Ihr Wissen ebenso sehr schätzt wie ich. An materiellem Gut kann ich Euch aber wenig mehr anbieten als ... sagen wir.. 75 Orobor. " Er zieht eine Augenbraue ein wenig hoch und erkundigt sich mißtrauisch: "Ihr wißt die Währung des mächtigen Valian zu schätzen, darf ich annehmen?"

Kelroes war fasziniert, als er merkte, dass seine Gesprächspartner einige eindrucksvolle (wenn auch ziemlich verworrene) Detailkenntnisse von diesen alten Geschichten hatten – Kunststück: Fensir und Murad waren vor fünf Jahren nicht unbeteiligt daran gewesen, den Karmodin wieder in die moravische Gegenwart zurückzubringen [s. B.10, 40 *Fässer Pfeifenkraut*]. Kelroes empfahl ihnen, nach Warogast zu reisen, denn irgendwo dort in der Nähe müsse wohl das "Herz Moravods" und also auch der Karmodin sein. Außerdem wohnte in Warogast der Gelehrte el-Amfi, der vielleicht mit weiteren Hinweisen helfen könnte.

Kelroes teilte ihnen zum Abschied sein gesamtes Wissen mit:

"Die schwarzen Wälder Moravods sind so alt wie die Zeit, und seit altersher gab es dort ein ganz bestimmtes Gebiet, das man als "Verwunschenen Wald" bezeichnete: Den Karmodin, die Heimat der Naturgeister, deren Dasein mit der Essenz der Magie des Karmodin verknüpft ist. Auch die unsterblichen Kinder des Gottes Shuyrghad waren unter ihnen und breiteten sich zusehends über die Welt aus: Man nennt sie **das Rabenvolk** oder, in einem alten Läina-Dialekt, Kiae. Dann beschlossen die Götter, ihrer Ausbreitung Einhalt zu gebieten. Der Gott Hruindh schuf **Hruindhyr, den Seelenwolf**, mächtig, verschlagen und grausam. Er wurde zum unerbittlichen Feind des Rabenvolkes, von dessen Seelen er sich nährte und deren Körper er zerbrach. Dann kamen auch die Menschen - alte teargische Überlieferungen nennen sie auch "die Kinder Garmens" - auf diese Welt, und allmählich drängten sie die anderen Wesen zurück auf das Gebiet des Karmodin.

170 Jahre, bevor die Zeitrechnung unserer Welt durch Gilgalars herrliche Taten in Gang gesetzt wurde, griff die Hand des EISES auch nach Moravod. Ein **Eisteufel** kam herab aus dem Norden und umfing die

schwarzen Wälder mit seinen weißen Händen. Hundert Jahre lang herrschte diese Kreatur der Kälte, und so erhielt der Verwunschene Wald den Namen **Karelnibor**, der Winterwald. Doch die Kinder der Götter und die Geister der Natur ergaben sich nicht in die Knechtschaft ihres eisigen Herrn und arbeiteten zum ersten Mal überhaupt wahrhaft zusammen. So gelang es ihnen schließlich, den Eisteufel in eine Falle zu locken und seinen Körper und Geist in eine übermannsgroße Stele zu bannen, ringförmig umgeben von Stelen der fünf Elemente. Dieser **Zirkel der Elemente** war bis ins fünfte Jahrhundert hinein das größte Heiligtum des Karelnibor, und die Eingeborenen errichteten mehrere ähnliche Steinkreise, aber dann geriet der Kult der Elemente in Vergessenheit und mit ihm das Wissen um den Eisteufel.

Als seit dem siebzehnten Jahrhundert die **Zauberfürsten von Uchana** von den moravischen Wäldern bis zum Erlikul herrschten, war ihnen der Karmodin ein Dorn im Auge. Sie ruhten und rasteten nicht, bis es im Jahre 1789 dem verruchten Zauberfürsten **Targ Schiatarr** gelang, ihn in eine Zwischenwelt zu verbannen - und mit ihm Rabenvolk, Seelenwolf und die Stele des Eisteufels. Ihr könnt nicht ermessen, welcher Verlust dies für die Wissenschaft war! Allein die Informationen, welche der Zirkel der Elemente aus fünfhundert Jahren der Anbetung beinhaltet, würden mich glücklich machen. Und bedenkt, was die unsterblichen Angehörigen des Rabenvolkes alles erzählen könnten. Umso erfreuter bin ich über Gerüchte, der Bann Targ Schiatarrs sei seit einer geraumen Weile gebrochen und der Karmodin wieder auf *Midgard*.

Unterwegs nach Warogast

Die Reise über die Tundra und durch die moravischen Wälder bis nach Warogast dauerte gute drei Wochen. Erst in den letzten drei Tagen vor Warogast gab es besondere Ereignisse. Zunächst fanden sie ein verlassenes Lager:

Vor Euch auf dem Pfad liegen linkerhand einige kleine, erst vor kurzem entwurzelte Bäume, als habe hier ein Orkan getobt. Ein Stückchen weiter rechts neben dem Pfad sind die Überreste eines Lagerfeuers zu sehen.

Hier hatte ein Zauberer sein Lager aufgeschlagen – und ihn hatten Wölfe belauert. Ein blutiger Pfeil mit den Spuren kräftiger Zähne an seinem Schaft gab ihnen außerdem zu denken. Aber mehr konnten ihnen die Spuren nicht verraten. Bei der

folgenden Nachtwache sah Fensir unweit von ihrem Lager blaue Lichtblitze durch den Wald zucken, aber das half ihnen auch nicht weiter.

Am nächsten Tag trafen sie auf Raben:

Gerade als Ihr eine der wenigen größeren Lichtungen betretet, die auf dem Weg nach Warogast liegen, bemerkt Ihr die schwarzen Vögel, die sich im Geäst der umstehenden Bäume niedergelassen haben. Es müssen beinahe hundert große schwarze Raben sein, die Euch aus ihren unergründlichen Knopfaugen anstarren. Wie als böses Omen ist es plötzlich sehr still geworden; die natürlichen Laute des Waldes sind verstummt.

Fensir fiel das Rabenvolk, die Kiae, wieder ein, dem er schon früher begegnet war, und der Krähendolch, den er seither mit sich herum schleppte. Er trat vor, zeigte den Raben den Dolch und bat höflich um Rat. Ilmor zwinkerte Murad zu und tippte sich schon an die Stirn, als er überrascht sah, dass tatsächlich ein Rabe die Gestalt einer verschleierten und in ein schwarzes Gewand gehüllten Frau angenommen hatte, die Fensir auf seinem Weg in den Karmodin willkommen hieß und ihm eine Schwungfeder schenkte: *"Wenn du in Not bist, dann verbrenne diese Feder, und ich werde versuchen, dir zu helfen."* Sprach's und erhob sich wieder als Rabe flatternd in die Lüfte.

In dieser Nacht näherte sich ein Rudel großer Schwarzwölfe ihrem Nachtlager. Fensir blies auf dem Pequahorn, um die Besucher zu vertreiben, doch als die Wölfe erneut näher kamen, versuchte er, den größten Wolf magisch zu zähmen. Das gelang ihm zwar nicht, aber er konnte plötzlich den Wolf sprechen hören, der ihn um Hilfe für einen Verletzten bat. Klar, Fensir und seine beiden Begleiter waren einverstanden und folgten den Wölfen, die sie zu einem Waldsee führten. Dort lag in einer Schilfrohrhütte ein bewusstloser, braunhaariger großer Mann, der an seiner rechten Schulter eine eitrige Wunde hatte. Klar, er hatte auch zusammengewachsene Augenbrauen, aber die Freunden wussten es auch so längst, dass

sie es hier höchstwahrscheinlich mit Werwölfen zu tun hatten, aber sie verspürten keine Lust, dieses Thema ausführlich zu diskutieren. Mit Hilfe von Murads Kenntnissen als Giftmischer gelang es Fensir, der in den Küstenstaaten ja ein Medizinstudium abgeschlossen hatte, die übel entzündete Wunde erfolgreich zu versorgen. Schattenpfote, eine Wölfin, die nicht von der Seite des verletzten Mannes (der Karvedin hieß) wich, bedankte sich und versprach, eines Tages ihre Schuld abzutragen.

Beim letzten Nachtlager vor Warogast erschien den Freunden die "Weiße Fähe":

Kurz vor Anbruch der Dämmerung fährt plötzlich ein eiskalter Hauch durch das Lager und bringt beinahe das Lagerfeuer zum Erlöschen. Ein großer schwarzer Vogel segelt krächzend über Euch hinweg, zu schnell, als daß Ihr ihn genauer betrachten könntet. Ein langgezogenes Heulen folgt, und dann erscheint ein großer, weißer Wolf mit blauen Augen im Feuerkreis, der Euch aufmerksam mustert. Hinter Euch spürt Ihr weitere Wölfe.

Die große weiße Wölfin griff nicht an, im Gegenteil, sie schenkte den Freunden einen langen sanften Blick und schien sich gar nicht an ihren gezückten Waffen zu stören, die sie jetzt etwas verlegen hinter ihren Rücken zu verbergen suchten. Nach einer Weile verzückten gegenseitigen Anstarens verschwand die Wölfin wieder in der Dunkelheit.

Doch das war nicht ihr letzter wölfischer Besuch in dieser Nacht:

Seit dem Verschwinden des weißen Wolfs ist einige Zeit verstrichen und die Sonne aufgegangen, und Ihr seid praktisch bereit zum Aufbruch. Nur noch wenige Stunden, dann müßte Warogast hinter der nächsten Wegbiegung liegen. Denkt Ihr. Denn plötzlich wird es unnatürlich kalt, die Umgebungstemperatur sinkt schlagartig um mindestens 30 Grad ab, und Rauhreif legt sich über die Welt. Ein eisiger Wind pfeift über den Pfad und treibt Euch Tränen in die Augen. Dann erkennt Ihr einen massigen Schemen vor Euch und hört wieder dieses grauenhafte Heulen - diesmal aus unmittelbarer Nähe ...

Wieder tauchte unvermittelt ein riesiger Wolf mit glitzerndweißem Fell auf, der Fensir seltsam bekannt vorkam [richtig – das war der Seelenwolf, der damals die Rabenfrau getötet hatte]. Der Magier hatte aber keine Zeit, Nettigkeiten auszutauschen, denn mit einem mächtigen Satz stürzte der Wolf auf ihn zu und Fensir floh panisch in den Wald, dicht gefolgt von der riesigen Bestie, und Ilmor, dessen Schwerthiebe nur dazu führten, dass seine Waffe plötzlich eiskalt wurde und zu kreischen anfang, aber dem Wolf nichts anhaben konnte. Murad stolperte ebenfalls durch den dämmerdunklen Wald und jagte dem Wolf eine Feuerkugel auf den Pelz, die diesem aber so gut wie gar nichts anhaben konnte. Fensir stolperte, stürzte zu Boden, der Wolf war sofort über ihm, bereit, ihm die Kehle durchzubeißen, da zückte er flink die Schwungfeder der Rabenfrau, um sie um Hilfe zu bitten, und der Wolf schnappte zu und entriss ihm die Feder, bevor er – ohne sich um den erleichterten Magier zu kümmern – im Wald verschwand. Allerdings war es nur eine halbe Feder, die der Seelenwolf erwischt hatte - Fensir hatte den Rest noch in seiner geballten Faust. Vielleicht würde sie ihm ja doch noch einmal nützen?

Mittags kamen die Freunde endlich in Warogast an.

Begegnungen in Warogast

Warogast ist eine ausgedehnte, von einer Mauer und einem stabilen Palisadenzaun umgebene Ansiedlung. Ringsumher stehen auf der ausgedehnten Lichtung vereizelt Birken und Silberpappeln, bevor die schattigen Grün- und Blautöne des moravischen Waldes wieder alle Konturen verschlucken. Vier hölzerne Wachtürme an den vier Eingangstoren beschützen die Stadt. Im Zentrum der kreisrunden Anlage befindet sich die Residenz des Fürsten, um die sich die Handelshäuser, Bürgerhäuser und schließlich die Wohnungen ärmerer Moraven gruppieren. Bei Überfällen sind die Außenbezirke schließlich am ehesten gefährdet, so daß die größte Sicherheit des Stadttinneren den Vermögenden vorbehalten bleibt. Vor den Toren grasen große Mengen Vieh, vor allem Kühe, Schafe und Ziegen, aber auch einige Pferde sind dabei.

Natürlich besuchten die drei Freunde als erstes den Gelehrten Amar el-Amfi, einem Schriftkundigen und Historiker, zu dessen Familie sowohl huatlanische wie scharidische Vorfahren gehörten. Er konnte ihnen allerdings nur wenig Neuigkeiten über den Zauberwald Karmodin mitteilen und zeigte sich selbst an allen Informationen interessiert, die die Freunde von dort mitbringen würden. Immerhin gab er ihnen den kostenlosen Tipp, mal im vier Tagesreisen südlich gelegenen Weiler Schenila vorbeizusehen, dort würden sich angeblich besonders viele Hausgeister zeigen, die überhaupt in ganz Moravod seit ein paar Jahren wieder häufiger anzutreffen waren – man hatte sie schon fast für reine Sagengestalten gehalten, aber sie schien es ja wirklich zu geben. Die Wirtsleute in Schenila hätten erst kürzlich ihre Kneipe in "Anderswelt" umgetauft, das könnte ein Hinweis sein.

Leicht enttäuscht verließen die Freunde den Gelehrten wieder – und stießen fast mit dessen nächstem Besucher zusammen, einem grünäugigen blonden Elfen. Den sollten sie später noch näher kennenlernen.

Fensir suchte zunächst eine Schamanin auf, um nach seinem Schicksal zu fragen (die Begegnungen mit der Rabenfrau und dem Seelenwolf hatten ihn nachdenklich gemacht). Er erhielt die folgende Antwort: "Zwei Wölfe. Unglückliche Liebe. Weiße Fähe. Zwiespalt der Gefühle. Große Eifersucht. Dahinter tiefe Liebe. Davor gnadenlose Gewalt." Und zum Abschied meinte die Schamanin mit traurigem Blick so, dass es der Magier wohl überhörte: "guten Flug!"

Abends in der Kneipe trafen die Freunde den blonden Elfen wieder. Er hieß Niriël und war ein arroganter Kotzbrocken. Niriël war im Auftrag eines mächtigen Herrn ebenfalls auf der Suche nach dem Zauberwald und "es sollte sogenannten Abenteurern eine Ehre sein, mit einem so ausgezeichneten Experten im Waldgang wie mir zusammenarbeiten, schließlich würde ich meine Führungs-

qualitäten kostenlos zum Wohl der Gruppe zur Verfügung stellen, ich schätze nämlich Teamarbeit, jeder muss halt an der Stelle im Team seine Beiträge liefern, die er am besten ausfüllen kann, und wenn ihr euch ein wenig anstrengt, den Anforderungen gerecht zu werden, nehme ich euch gern unter meine Fittiche..." Die Abenteurer lehnten unhöflich, aber umso bestimmter, ab. Selbst Niriels Hinweis auf seinen Meister, der sich bei Erfolg sicher erkenntlich zeigen würde, fruchtete nicht mehr – der Elf hatte sich einfach zu unfreundlich aufgeführt. Niriel hatte damit geprahlt, er könnte viel schneller als die Freunde nach Schenila kommen. Na bitte – sollte er doch. Keiner hatte Lust, sich auf der ganzen Reise ständig seine überheblichen Sprüche anhören zu müssen.

Allerdings war den Freunden nun klar, dass sie nicht die einzigen waren, die den Zauberwald suchten. Nach einer Nacht in Warogast brachen sie deshalb sofort nach Schenila auf.

Schenila – Tor zum Zauberwald

Ein paar ereignislose Tage später kamen die Freunde wirklich in den kleinen Weiler Schenila. Auf den letzten Meilen hatten recht neu aussehende Schilder ihren Weg begleitet, die alle in krakeliger Schrift auf das "Anderswelt, das Tor zum Zauberwald" hinwiesen, die kostengünstigen bürgerlichen Speisen und Getränke (incl. Schenila-Wässerchen), die bequemen Betten, und vor allem die "erholsamen Spaziergänge im Karmodin, in der Welt der Unsterbliche, frische Waldluft, einsame Lichtungen, ein einmaliges Naturschauspiel, Balsam für ihre Nerven – und: die allerletzte Rast vor der Anderswelt!".

Schenila ist ein kleines Dorf aus knapp fünfzig Holzhäusern, das von einem mannshohen Palisadenzaun und einem zusätzlichen Schutzgraben umgeben wird. Im Norden und Süden führt je eine zwei Meter breite Holzbrücke über den Graben zu den beiden einzigen Zugangstoren der Siedlung.

Die Wirtsleute des Anderswelt, Wassilissa und ihr Mann Danilo, freuten sich sehr über das Eintreffen neuer Gäste. Schon wieder Besucher des Karmodins, nicht wahr? Vielleicht Bekannte des Herrn, der seit gestern hier ein Zimmer genommen hatte (und im Moment [es war Mittag] auf seinem Zimmer schlief)? – Letztere Frage wurde mit etwas Unbehagen vorgebracht, und die Wirtsleute waren sichtlich erleichtert, als die Freunde verneinten. Niriel hatte schon das halbe Dorf nach dem Weg in den Zauberwald befragt, das war ja lächerlich – man ging eben einfach hinein in den Wald, der sich rings um den kleinen Weiler ausdehnte, und schon war man mitten drin.

Im Anderswelt machten die Freunde auch Bekanntschaft mit dem "Domovoj des Hauses", einem zotteligen kleinen Hausgeist, der allerdings eine Stinklaune hatte und die neuen Gäste sehr zum Ärger der Wirtsleute mit Eintopf bekleckerte und ihre Gläser umwarf. Hausgeister, das wurde den Freunden schnell klar, gehörten zur Spezies der Plagegeister, vor allem dann, wenn sie ihre Wut hatten, und ihre Wut hatten sie immer, wenn es nicht nach ihren Vorstellungen lief, und vorstellen, oho, vorstellen konnten sie sich eine Menge, jawohl!

Die Freunde flüchteten ins Dorf und befragten nun ihrerseits:

- Shavas, den Dorfvorsteher, und seine Frau Srilasha (mit auffällig silbergrauen Haaren), die Schamanin des Dorfes – beide zweifelten daran, ob es gut wäre, die Anderswelt als Touristenattraktion zu missbrauchen, und sie hielten nicht viel von der Idee der Wirtsleute, jetzt besonders nicht, wo nun schon gleich zwei Besuchergruppen (erst Niriel, dann die Freunde) nach dem Karmodin fragten
- Siriel, den elfischen Heiler des Dorfes, der ihnen von der Weißen Fähe erzählte, die einst die Königin der Wölfe des Karmodins gewesen wäre und sich in einen Wolf namens Huiocotl verliebt

hatte, einen Gestaltwandler aus dem fernen Nahuatlan, der auf unbekanntem Wege und mit unbekanntem Absichten in die Wälder Moravods gekommen war. Die Weiße Fähe gebar seine Kinder, als er selbst bereits von den Menschen erschlagen worden war, und ihr Erstgeborener hieß Karvedin, "der Braune", und seine Geschwister und ihre Nachfahren zogen seither als Schwarzwölfe durch die Wälder. Man sagte, dass später die Weiße Fähe Menschengestalt angenommen hätte, aber hier verlor sich die Geschichte.

- Brulja, den erst 20-jährigen Geschichtenerzähler und Bewahrer des "Dorfarchivs", einer Sammlung alter Schriften und mit Runen versehener Birkenrindestückchen, den die Freunde beauftragten, in diesem Wirrwarr nach Aufzeichnungen zu suchen, die etwas über den "Zirkel der Elemente", den "Eisteufel" und den "Weißen Wolf" enthalten würden.

Abends im Anderswelt wurden die Freunde erneut vom Domovoy geärgert ("Knüppel auf den Sack!"), der erst zutraulicher wurde, als sie ihm klarmachten, dass sie nichts mit dem "Lackaffen" Niriël zu tun hatten. Niriël selbst kam erst zum Abendessen aus seinem Zimmer, angesichts der verspätet in Schenila eingetroffenen Abenteurer mit triumphierendem Lächeln, doch das verging ihm schnell, als diese ihm erklärten, er könnte es schlicht und einfach vergessen, dass sie einen solchen Angeber auf den Weg in den Karmodin begleiten würden. Beleidigt zog sich Niriël auf sein Zimmer zurück [und kurz darauf machte er sich allein und ungesehen auf den Weg in den Zauberwald, um dort später wieder den Freunden zu begegnen.]

Diese Szene fand der Domovoy schon toll, da er Niriël überhaupt nicht leiden konnte. Aber ganz hin und weg war er, als Murad auf die Idee kam, dem Hausegeist einen echten "Zweischwanz" vorzuführen [Erscheinung eines Baby-Elefanten]. Der Domovoy war so

begeistert von seinen supercoolen neuen Freunden, dass er ihnen bereitwillig verriet, dass man nur dann Zugang in die zauberischen Sphären des Karmodins erhalten würde, wenn einem entweder das Rabenvolk oder der Seelenwolf helfen würde, oder wenn man den Haselzweig eines Dryadenbusches im Haar tragen würde.

Hinein in den Zauberwald

Toller Tipp! Am nächsten Morgen ließen die Freunde ihre Pferde in Schenila zurück und begannen durch den Wald zu marschieren. Rabenvolk oder Seelenwolf würden ihnen bestimmt helfen! Kurz vor ihrem Abmarsch gab ihnen der alte Tjosba, der Schnapsbrenner des Dorfs, eine Flasche Obstler mit – sie sollten im Zauberwald "den übernatürlichen Mentor seiner Familie" finden und ihn fragen, ob die Rezeptur immer noch in Ordnung wäre.

Wo blieb die Hilfe? Geduldig tappten die Freunde Tag um Tag durch die Wälder in der Nachbarschaft, aber nichts tat sich. Naja, fast nichts – Ilmor holte sich einen fürchterlichen Schnupfen. Schließlich reichte es Fensir, und er verbrannte abends am Lagerfeuer die halbe Rabenschwungfeder. Nichts geschah.

Am nächsten Morgen flog vor den Freunden ein Rabe her, der sie schließlich zu einem Hain von Silberpappeln brachte, ganz in der Nähe von Schenila. Hier vergnügte sich gerade der Sohn des Dorfkrämers namens Pribislav mit "Ritchie", einer Dryade. Sehr verlegen bat der Junge die Abenteurer, seinen Eltern nichts von seinem Techtelmechtel zu erzählen. Auch die Dryade bat darum – und die Abenteurer willigten ein, freilich erst nachdem sie erfahren hatten, wo es hier eine Dryade gab, die in einem Haselnussbusch wohnte. Fensir "opferte" sich freiwillig und vergnügte sich mit der Dryade, die ihm für seine Liebeskünste zwei goldlackierte Haselnüsse schenkte. Kurze Zeit später hatten alle Abenteurer einen Haselzweig im Haar, und

mit frischem Mut ging es wieder in den Wald hinein.

Und plötzlich kam ihnen jemand entgegen:

Vor Euch betritt ein hochgewachsener Mann den schmalen Pfad, dem Ihr in den letzten Minuten gefolgt seid. Neben ihm erscheint ein großer schwarzer Wolf. Ringsum ist plötzlich das Hecheln weiterer Wölfe zu hören. Der Schreck weicht aber rasch der Erleichterung: Ihr erkennt Mann und Wolf als Karvedin und Schattenpfote.

"Ich habe gehört, wie sehr Ihr mir geholfen habt, und möchte Euch nun gerne selbst danken. Ihr habt Euch auf den Weg in die Welt der Naturgeister gemacht, weil Ihr etwas sucht, von dem ich nicht weiß, ob es Euch gefallen wird. Gegen die Lebewesen des Waldes vermag ich Euch zwar beizustehen, doch Euer Weg wird Euch zu den Geschöpfen der Geisterwelt führen und durch deren Prüfungen. Dort zählt meine Stimme nicht mehr als die jedes anderen." Karvedin hält einen Moment inne, dann fährt er fort: "Die Tiere des Karmodin werden Euch nichts zuleide tun, solange Ihr ihnen nichts tut, und auch vor mir braucht Ihr Euch nicht zu fürchten, wenn Ihr Euch nicht an der Natur vergeht, die wir zu schützen geschworen haben. Aber es kann sein, daß Ihr in eine andere Art der Not geratet, und daher möchte ich euch etwas mit auf den Weg geben."

Karvedin fördert mehrere seltsam anmutende Amulette aus der Tasche seiner Hose zutage. *"Dies sind Schwarzwolfzähne. Wer sie trägt, hat durch die Feuer der Anderswelt nichts zu befürchten."* Nachdem er Euch die Wolfszähne überreicht hat, dreht sich Karvedin wortlos um und verschwindet wieder im Wald.

Kurze Zeit später waren sie – von einem Schwindelanfall begleitet – wirklich in der Anderswelt:

Für einen Augenblick wird Euch schwarz vor Augen, dann ist die Realität wieder da - aber was für eine Realität! Länge, Breite, Tiefe und Farben haben sich um winzige Nuancen verschoben, und die Luft ist von vielfältigen Düften gesättigt. Wenn Ihr einen Moment den Blick verharren laßt, ist es, als ob sich die Rinden der Bäume wie unter schweren Atemzügen heben und senken - und überall glühen und tanzen zitternde, zauberische Lichter in grün, blau und violett.

Anderswelt – die ersten Prüfungen

Die Freunde begegneten nun verschiedenen Feenwesen und trafen schließlich einen

Flitzling, ein handspannengroßes Männlein mit winzigen Insektenflügeln auf dem Rücken, das raschelnd durch das Laub rannte. Sie flößten ihm den mitgebrachten Schnaps ein, worauf es ihnen einen Kräuterbeutel in die Hand drückte mit den Worten "Gut. Einmalig. Immer. Labend." Außerdem war der Flitzling bereit, sie zum nächsten Feenring zu führen. Das war wichtig, denn:

„Um den Zirkel der Elemente zu erreichen, müßt Ihr Euch den Jahreszeiten stellen, einem verzauberten Gebiet rings um den eigentlichen Zirkel. Den Pfad der Jahreszeiten erreicht Ihr nur, indem Ihr den Bewohner eines Feenrings darum bittet, ihn für Euch zu öffnen. Und bedenkt: Es gibt fünf Feenringe, und jeder ist einem anderen Element geweiht. Euer Weg wird am Feenring der Luft beginnen, der zugleich stellvertretend für das ganze Jahr steht, und dort wird er auch wieder enden.“

Der Feenring entpuppte sich als "Teststrecke" und als eine Fahrt durch die vier Jahreszeiten.

Im Frühjahr stießen die Freunde auf eine Szene, bei der einige Holzfäller gerade dabei waren, einen Dryadenhain zu fällen, während sie ein mächtiger Baumhirte daran hindern wollte. Schnell wurde den Abenteurern klar, was von ihnen erwartet wurde, und sie hinderten erst mit Macht über Menschen und Schmerzen-Magie die Holzfäller an ihrem Treiben, bevor sie auch den Ent beschwatzten, sein Toben einzustellen und sich auf einen friedlichen Kompromiss zu einigen. Schließlich hatten ja beide Seiten ihre verständlichen Ansprüche. Bald war Frieden hergestellt. Na also – das war leicht gewesen.

Im Sommer standen die Freunde plötzlich in einer unterirdischen Höhle, in der eine Menge kleiner Feenwesen [Krosnyate] mit Hacken und Schaufeln damit beschäftigt waren, Erze und Edelsteine abzubauen. Sie wurden von einem komischen Wesen bewacht, das wie ein großer schwarzer Schleier aussah [Flüsterer, Geisterwesen Gr 6] und angriffslustig auf die Abenteurer zuflog. Was auch immer es war, es hielt

jedenfalls weder Feuerkugeln noch magische Schwerter aus und wurde schnell besiegt. Die Krosnyate bedankten sich freundlich, baten die Abenteurer aber auch, den wahren Schrecken zu beseitigen, der in der Nachbarhöhle regieren würde, ein Schwarzer Adept mit seinem feurigen Diener, einem riesigen BalRok! Sehr sehr vorsichtig schlichen die Freunde also in diese Höhle, in der eine Menge gefangener Krosnyate Erzbrocken schmelzen und Edelsteine polieren mussten, tatsächlich unter der Aufsicht eines Adepten, der gegenüber ihrem Eingang von einer Empore aus das Treiben überwachte. Fensir versuchte mit seinem magischen Stein und *Macht über Unbelebtes* den Adepten hochzuheben und über die Brüstung der Empore zu schubsen, aber er scheiterte an dessen Widerstandskraft. Als ihnen nun der BalRok mit Flammenschwert und Feuerpeitsche aus der Höhle entgegenstürzte, reichte es den Freunden, und sie flohen Hals über Kopf zurück in den Feenring, der sie hierher gebracht hatte. Die Prüfung hatten sie dennoch bestanden – sie hatten ohne Zögern für die richtige Seite Partei ergriffen, es war nicht notwendig, sinnlosen Selbstmord zu begehen.

Im Herbst trafen die Freunde einen Feen-Alchimisten, der in seiner qualmerfüllten Hütte die merkwürdigsten Experimente durchführte, um die Natur selbst durch künstliche Nachbauten zu ersetzen, die dummerweise immer irgendeine gravierende Nebenwirkung hatten, die der Erfinder selbst aber komischerweise hartnäckig zu übersehen schien. Naja, das war für Ilmor, den Waldläufer, und seine Magierkollegen eine Kleinigkeit, diesem Feentyp die Augen für seinen sinnlosen Umweltfrevl zu öffnen. Ein Kinderspiel.

Die eigentliche Herausforderung wartete im Winter auf sie. Der Feenring hatte sie in die Vergangenheit [70 vL] transportiert, der Zauberwald, der damals noch Karelnibor hieß, befand sich seit 100 Jahren fest in der Hand des Eisteufels. Klirrende Kälte und Schnee überall. Alle im Bann des EISEs gefangen. Alle? Nun, eine kleine Gruppe

unterschiedlicher Wesen (eine Kiae namens Ruoq, eine Dryade namens Eilised, eine Schamanin namens Ljubana, und ein Feenwesen [eine Birkensee] namens Bajun Brakhoff) kämpften gegen diesen Bann an und hatten ein Pentagramm aus kleinen Monolithen errichtet, in dessen Mitte eine Steinsäule stand. Hier hinein wollten sie einen Diener des Eisteufels locken – den Chef hatten sie gestern auf ähnliche Weise an anderer Stelle erledigt. Ljubana bat die Freunde um ihre Mithilfe:

"Wenn Ihr - wie ich glaube - von den Kräften des Guten geleitet worden seid, werdet Ihr sicherlich bereit sein, uns zu helfen. Einer der Fürsten des EISES muß noch vor Sonnenuntergang in diesen Kreis gelockt werden, damit wir die Herrschaft des Winters endlich brechen können. Versteht uns nicht falsch: Wir wollen niemanden töten oder verletzen, nicht einmal die Kreatur des Frostes. Doch es ist notwendig, daß sich das Rad der Jahreszeiten weiterdreht, es darf keinen ewigen Winter geben, ebensowenig wie einen ewigen Frühling, Sommer oder Herbst. Wir haben jetzt mehrere Jahre lang gemeinsam an diesen Kreisen der Elemente gearbeitet, die heute bei Sonnenuntergang den Fluch des Winters von uns nehmen sollen. Und gestern abend gelang es uns auch, den Eisteufel selbst in eine Stele hineinzubannen, aber noch immer ist sein Bann nicht gebrochen; noch streifen seine mächtigen Diener durch den Karelnibor und lassen ihn nicht aus dem Griff des Schnees. Doch mir fehlt es mittlerweile an der Kraft, einen solchen Fürst des Frostes hierherzulocken, wie ich es mit dem Eisteufel tat, und die Wesen der Geisterwelt können sich seinem Willen nicht widersetzen. Helft uns, bitte." Die Schamanin namens Ljubana blickt aus großen, sehr, sehr müden Augen zu Euch auf. Irgendwie ist Euch, als wäret Ihr diesem Blick bereits einmal begegnet. Doch das muß wohl in einer anderen Zeit und anderen Welt gewesen sein, denn an eine so schöne Frau wie die Schamanin würde sich selbst das schlechteste Gedächtnis erinnern.

Klar, die Freunde wollten helfen. Mit Hilfe der anderen Wesen gelang es ihnen, einen flotten 3-Sitz-Schlitten zusammenzubauen. Dabei erfuhren sie auch, dass der "Fürst des Frostes" ein zauberkundiger über 5m großer Thurse [Gr 11] war. Naja, dann sollte er ja leicht zu finden sein. Ihr Plan bestand darin, den Thursen aufzustöbern, ihn zu beleidigen und herauszufordern – und dann schnell mit dem Schlitten zum Steinzirkel zu sausen,

damit der Thurse hinterherlief und in der Stunde des Sonnenuntergangs die Steinsäule berührte. Das wäre das Aus für ihn.

Gesagt, getan. Allerdings irrten die Freunde zunächst durch das hügelige Gebiet umher und fanden keinen Thursen, aber schließlich ein paar Feenwesen [Frostfrauen], die ihnen seinen Aufenthaltsort verrieten. Er hatte sich dort als schwarzer Steinblock getarnt, um die Abenteurer zu täuschen und an sich heranzulocken, aber die Magier durchschauten die Illusion und Murad provozierte den Riesen mit einer feinen kleinen Feuerkugel, die er aus der Ferne dem Steinblock entgeschickte. Drauf auf den Schlitten und los ging die wilde Verfolgungsjagd. Der Thurse merkte schnell, dass er besser nicht stehenblieb, um riesige Schneebälle zu formen, weil er so keine Chance hatte, die Abenteurer einzuholen. Also eilte er mit Riesenschritten (logisch) hinterher. Die Freunde standen immer wieder vor der Wahl, welches Gelände (und welcher Schnee) ihnen geeigneter erschien, und sie vermieden geschickt, mit ihrem Schlitten auf eine Eisfläche zu fahren – und tatsächlich, der Thurse hinter ihnen brach wirklich ein und schenkte ihnen so wieder etwas Vorsprung.

Schließlich standen die Freunde schon im Steinkreis, der Thurse musste bald kommen, aber er hatte zwei seiner Helfer, riesige Eiswölfe, vorausgeschickt, und diese griffen nun wild die drei Verteidiger an. Ilmor und Fensir schlugen mit ihren Waffen zu, während aus ihrer Deckung heraus Murad den Wölfen magische Schmerzen zufügte. So war es dann doch ein ungleicher Kampf, und die Wölfe wurden erschlagen. Im nächsten Moment war der Thurse da, rannte die zentrale Steinsäule fast um – und wurde in sie hineingebannt. Prüfung mit Auszeichnung bestanden!

Anderswelt – die zweiten Prüfungen

Der Feenring brachte die Freunde nun zu drei knorrigen Eichen, in denen wieder Feenwesen hausten, diesmal waren es

Moosweibchen. Sie stellten die Abenteurer erneut vor drei Aufgaben:

"Ihr habt die Prüfungen der Jahreszeiten hinter Euch gelassen, und dazu gratulieren wir euch. Nun habt Ihr nur noch eine Aufgabe vor euch, bevor wir Euch das Allerheiligste des Karmodin zeigen dürfen. Noch könnt Ihr umkehren. Wir werden Euch drei Aufgaben stellen. Erfüllt Ihr auch nur die Anforderungen einer dieser Aufgaben, geben wir den Weg frei, doch scheitert Ihr bei allen dreien, werden wir Euch zu Stein verwandeln, als Mahnmale der Vergänglichkeit menschlichen Lebens. Nehmt Ihr die Prüfung an?"

Mit echtem Heldenmut (und der [falschen] Zuversicht, dass das Schicksal schon mit ihnen gnädig sein würde) nahmen die Abenteurer diese Herausforderung an. Die Moosweibchen forderten nun, dass sie erstens je zwei Exemplare von zwanzig verschiedenen Tierarten des Waldes erlegen sollten. Die Abenteurer weigerten sich. Nun denn, dann sollten sie zweitens die mittlere der drei Eichen fällen und zu Brennholz zerhacken. Die Abenteurer weigerten sich wieder (weniger aus der eigentlich gewünschten Verantwortung vor der Natur, sondern mehr aus Ablehnung der schweißtreibenden und niemals in einem Tag zu bewerkstellenden Holzfällerarbeit). Also blieb ihnen nur die dritte Aufgabe, um ihr Leben zu retten, und diese lautete, den Schlingenbach auf 500m Länge zu begradigen. Die Freunde weigerten sich erneut (und zweifelten jetzt mehr am Verstand des Moosweibchens als an ihrem eigenen, denn das war nun wirklich keine Aufgabe für drei Leute – und absolut sinnlos dazu).

Also, diese Runde ging locker an die Abenteurer, denn freilich hatten sich die Moosweibchen diese absurden Aufgaben nur ausgedacht, damit sie abgelehnt würden. Sie veranstalteten nun ein rauschendes Fest mit allerlei Naturgeistern und anderen Bewohnern der Anderswelt und überreichten den drei Freunden kleine Geschenke. Und als sich alle gestärkt und ausgeruht hatten, gaben die Moosweibchen den Weg frei zum Zirkel der Elemente:

Vor Euch öffnet sich der Weg und gibt den Blick auf eine bizarre Formation frei: Fünf gewaltige, grüne Obeliskten, die aus dem Gebein der Welt selbst gemacht sein müssen, ragen wie moosbewachsene Ungeheuerlichkeiten vor Euch auf. Ringförmig umgeben sie ein noch größeres, auf unbeschreibliche Weise scheußliches und zugleich faszinierendes Kunstwerk, eine beinahe zehn Meter hohe Stele aus schwarzem Stein, deren Oberfläche aus sinnverwirrenden, eisschimmernden Mustern besteht. Ohne daß man viele Worte machen muß, wißt Ihr: Ihr seid am Ziel Eurer Reise angelangt - der Stele des Eisteufels.

Jeder der Obeliskten hat eine Grundfläche von annähernd 3mx3m und ist ungefähr 8m hoch. Die Oberfläche ist von endlosen Jahren und allen denkbaren Witterungserscheinungen zerschrunden. Moose und Flechten überziehen das uralte Gestein wie eine zweite Haut. Nur jene dem Kreisinnern zugewandte Stelle, in die auf einer 50cm durchmessenden Fläche kunstvoll silbereingelegte Symbole für jeweils eines der fünf Elemente eingraviert sind, glänzen unberührt vom Zahn der Zeit.

Zirkel der Elemente – erster Besuch

Die Freude der Abenteurer, endlich am Ziel ihrer Reise angekommen zu sein, wurde durch ein unerwartetes Wiedersehen deutlich getrübt: Niriel war ebenfalls gerade angekommen, mit zerkratztem Gesicht und zerfetzter Kleidung, und es lag fast so etwas wie Anerkennung in seinem Blick, als er die munteren Freunde musterte, die scheinbar nur einen ruhigen Waldspaziergang hinter sich gebracht hatten. Der Elf war tatsächlich beeindruckt und bestaunte stumm die mächtige Kultstätte. Das taten die Freunde nun auch. Auf den umliegenden Bäumen ließen sich mehr und mehr "Raben" nieder, klar, das waren Kiae, die offensichtlich schauen wollten, was passieren würde.

Die zentrale Stele war über und über mit Zeichen bedeckt, die zum einen die Umrisse eines riesigen Eisteufels formten, zum anderen aber vor dem geistigen Auge Murads und Fensirs Texte einer uralten Legende bildeten. Aufgeregt traten beide Zauberer näher, und beide hatten den gleichen Gedanken: mal hören, ob vielleicht die Stele auch zu ihnen sprechen würde? Murad handelte etwas schneller als Fensir und legte

sein linkes Ohr an die Säule – und erstarrte sofort am ganzen Körper zu hartem Eis! Fensir geschah nichts.

Doch ehe noch irgend jemand reagieren konnte, sprang plötzlich Hruindyhr, der Seelenwolf, in den Zirkel und dann gleich wieder aus ihm heraus, um sich einige Kiae zu schnappen, die sich unvorsichtigerweise auf zu niedrige Äste gesetzt hatten. Fensir und Ilmor versuchten, Murads Körper von der Säule zu lösen, aber das war nicht möglich. Murad war wohl auf der Stelle gestorben! Seine beiden Freunde konnten es noch gar nicht richtig fassen. Selbst Niriel war sprachlos. [Sie alle übersahen dabei eine dunkle Gestalt, die langsam – von blauen Lichtblitzen begleitet – zwischen den Bäumen auftauchte. Aber egal – diese Gestalt griff sowieso nicht ins Geschehen ein und verschwand später wieder ebenso geheimnisvoll, wie sie gekommen war.]

Denn schon hatte der Seelenwolf genug vom "Raben haschen" und wandte sich nun den beiden Freunden zu, und Ilmor und Fensir schien es, als ob sein Blick bis in ihre Seele reichen würde. Schließlich heulte der Wolf auf, und dann sprach in ihren Gedanken plötzlich eine eiskalte Stimme (natürlich die von Hruindyhr):

"Ich habe Euer Leid gesehen und die Trauer um den Verlust eines Kindes von Garmen, das Ihr als Euren Gefährten betrachtet habt. Seine Seele ist nun in mir und wird es immer sein, solange ich es will. Doch ich gebe Euch eine Möglichkeit, Euren Gefährten zu erlösen und ihm seinen eigenen Leib zurückzugeben, wie ich es schon einmal vor langer Zeit tat. Bringt mir die, der das Herz des Seelenwolfs gehört, und die das ihre an einen Unwürdigen verschenkte, dessen Haut nur noch Holz zierte. Ich habe in Euren Seelen gesehen, daß Ihr sie kennt, doch mir selbst ist der Weg versperrt. Ich gebe Euch alle Zeit der Welt, doch bedenkt, daß auch meine Geduld ihre Grenzen hat. Und Euer Leben ist so kurz. Bringt mir die Meine, und ich gebe den Euren frei." Die Gestalt des riesigen Wolfs schwimmt zu einem Nebelstreifen und verschwindet dann, während seine Worte in Euch nachklingen. Dann, als er schon beinahe verschwunden ist, erscheint das Bild einer wunderschönen weißen Wölfin vor Euren inneren Augen, das bald vom Antlitz einer blauäugigen,

silberhaarigen Frau überlagert wird, die Euch bekannt vorkommt.

Die blauäugige Frau ähnelte sehr stark der Schamanin Ljubana aus der Winterprüfung - bis auf die silbernen Haare. Andererseits hatte in Schenila die dortige Schamanin, Srilasha, genau diese seltsamen silbergrauen Haare gehabt. Merkwürdig!

Merkwürdig? Eine der Kiae, eine Rabin namens Ziraka, trat nun auf die verdatterten Abenteurer zu und sprach ihnen ihr aufrichtiges Beileid aus. Sie war bereit, ihnen die Geschichte von Ljubana und dem Seelenwolf zu erzählen:

Um 170 vL. drang aus den Ebenen von Tuomela der Eisteufel nach Süden vor und errichtete sich dort ein eigenes Reich des ewigen Schnees, eine Enklave des unseligen EISES. Sein Einfluß erstreckte sich über den gesamten Zauberwald, der bald nur noch Karelnibor - Winterwald - genannt wurde. Doch der Karelnibor war auch das Reich des Rabenvolks, des Seelenwolfs und all der anderen Zauberwesen. Sie schlossen einen Pakt, in den sie auch die Kinder Garmens, die Menschen, einbezogen, und erschufen gemeinsam den Zirkel der Elemente. Neben dem mächtigen Seelenwolf gab es vier weitere Wesen, die an diesem Plan Teil hatten: die Weise Rätin Laea von den Kiae, Ludmilla von den Frostfrauen, Brokolok vom Stillen Volk sowie die menschliche Schamanin Ljubana, deren Totemtier der Wolf war und die dem riesigen Geschöpf des Gottes Hruindh am meisten bedeutete. Als der Zirkel der Elemente fertig war, bestand er aus fünf riesigen Monolithen, die den fünf Elementen geweiht waren. Im Zentrum des Runds erhob sich eine noch höhere Stele: Wer immer sie berührte, der wurde mit Leib und Seele hineingezogen und war fortan und für alle Ewigkeit dazu verurteilt, dort zu leben, unfähig, sich mit anderen Lebewesen zu verständigen oder Einfluß auf die Außenwelt zu nehmen. Für die niederen Diener des Eisteufels errichtete man weitere, kleinere Zirkel. Der große Plan gelang, und der Eisteufel und seine Helfer wurden in die Stelen gebannt. Die Verbündeten schworen einander, die Zirkel der Elemente fortan als Heiligtümer zu achten.

Nun sah Hruindhyr einen Weg, sich des verhaßten Rabenvolkes zu entledigen. Er verriet den Pakt, indem er durch seine beinahe göttliche Macht die Zirkel der Elemente zu seinem Eigentum machte: Wer seither die Stelen im Zentrum eines solchen Zirkels mit bloßer Hand berührt, dessen Seele wird erst ins Innere des Steines und dann direkt in den Leib Hruindhys gesogen. Doch der Frevel Hruindhys blieb nicht ohne

Folgen, und das Schicksal verurteilte ihn dazu, fortan in einem Körper und einer Seele aus Eis zu existieren.

Die Weise Rätin des Rabenvolks war die erste, die den Verrat Hruindhys bemerkte. Sie warnte ihr Volk davor, die heiligen Stelen noch einmal zu berühren und beschloß, ihnen ein Beispiel zu geben. Und so versammelte sich das Rabenvolk um den Zirkel des Eisteufels, als die menschliche Schamanin Ljubana zur Stele trat, um ihr Gebet an die Geister des Waldes zu richten. Laea begab sich zu ihr und schuf um sie herum die Illusion einer Rabenfrau. Blaue Blitze umzuckten die Säule und umspielten die Gestalt der Schamanin, als sie ihre Hand in Ehrfurcht auf die Oberfläche legte. Sogleich erschien der Seelenwolf, um sein erstes Opfer entgegenzunehmen. Aber als Hruindhyr erkannte, daß kein Kind Shuyrghads, sondern eine Tochter Garmens das erste Opfer der Stele geworden war, war er zutiefst erschüttert. Hruindhyr schrak vor dem Anblick von Ljubanas seelenlosem Körper zurück und weinte Tränen aus Eiskristall über den Tod des einzigen Wesens, das ihm jemals etwas bedeutet hatte. Da wurde er Laeas gewahr und schnappte nach ihr. Laea aber sprach zu ihm, daß die Seele Ljubanas ohne ihre Hilfe für immer verloren sei.

Und so ließ Hruindhyr sich auf den ersten und letzten Handel mit dem Rabenvolk ein: Er versprach, Laea zu verschonen, sollte es dem Rabenvolk gelingen, Ljubanas Seele wieder zu einem Körper zu verhelfen. Der Seelenwolf opferte einen Teil seiner Essenz, um die Seele der menschlichen Schamanin wieder freizugeben. Daraufhin wirkte das Rabenvolk einen Zauber, der es Ljubana ermöglichte, auf Midgard die Gestalt ihres Totemtieres anzunehmen: Die Weiße Fähe war geboren.

Hruindhyr sah, was geschehen war, und zum ersten und einzigen Mal empfand er etwas wie Dankbarkeit für die Kiae, weil sie das Leben Ljubanas gerettet hatten. Das Unfaßbare geschah: Hruindhyr ließ Laea und ihr Volk ziehen, obwohl er in diesem Moment ohne weiteres mehrere Dutzend von ihnen hätte töten können. Ljubana aber entzog sich der eisigen Aura des mächtigen Wolfes. Sie konnte ihn nicht hassen für das, was er ihr angetan hatte, aber noch weniger vermochte sie, ihm Liebe entgegenzubringen. Die Liebe des Seelenwolfs hatte sie zu einem Dasein als unsterbliche Seele im Körper einer weißen Wölfin verdammt. Hruindhyr versuchte, die Liebe der Weißen Fähe zu gewinnen und verlieh ihr viele Gaben: Er schenkte ihr die Macht über die Wölfe Moravods und die Möglichkeit, in menschliche Körper zu schlüpfen, er schwor, ihr niemals wieder etwas zuleide zu tun, und er tat noch mehr, von dem hier aber nicht die Rede sein soll, denn es war alles vergebens. Die Weiße Fähe wies ihn zurück, so daß sich der Seelenwolf wieder auf seinen Haß konzentrierte und das Rabenvolk vernichtete, wo immer er es fand. Ljubana aber versuchte, ihren

Seelenfrieden wiederzugewinnen. Jahrzehnte vergingen, und der unsterbliche weiße Seelenkörper Ljubanas wurde zur Königin der Wölfe.

Herzergreifend! Aber da Ziraka nichts über das weitere Schicksal Ljubanas erzählen wollte, waren die Freunde ratlos, wie sie den Wunsch des unglücklich verliebten Seelenwolfs erfüllen konnten. Die Rabenfrau schien recht zu haben mit ihrem Rat, Ljubana nicht zu suchen und auszuliefern, sondern lieber Hruindyhr zu zwingen, Murads Seele freizugeben. Das freilich könnte nur ein wirklich mächtiger Magier bewerkstelligen, meinte sie mit einer spöttischen Verbeugung vor Niriel. Ilmor und Fensir stöhnten innerlich auf – sollte sie das Schicksal tatsächlich an diesen Wichtigtuer binden? So war es. [Und Andreas übernahm die Rolle des Niriel.]

Einmal Adlivun – hin und zurück

Niriel arbeitete tatsächlich im Auftrag eines Erzmagiers, der in Moravod unter dem Namen Mischkitowl bekannt war und als extrem fähiger Zauberer galt, der in der Einsamkeit des Adlivun-Gebirges nach neuen magischen Erkenntnissen suchte. Sein richtiger Name lautete – zumindest nach Niriels Angaben – Mizquitotl. Niriel war der Ansicht, dass sein Meister sehr wohl in der Lage wäre, dem Seelenwolf Murads Seele abzurufen, natürlich müsste man sein Interesse an einem solchen Auftrag gewinnen. Niriel war gern bereit, die Abenteurer zu Mizquitotl zu führen – und was blieb Ilmor und Fensir schon übrig? Sie willigten also zähneknirschend ein.

Zunächst galt es, die Anderswelt wieder zu verlassen. Es genügte, die Haselzweige aus dem Haar zu entfernen, schon war man draußen! Sie kamen nur eine Wegstunde von Schenila entfernt an und gingen deshalb erst einmal in dieses Dorf. Niriel allerdings ritt auf Anraten der beiden Freunde gleich weiter nach Warogast, um die Reisevorbereitungen für die etwa 3 bis 4 Wochen dauernde Reise durch die moravischen Wälder, über die tegarische Steppe, dann den Uchana entlang

bis zu seiner Quelle im Adlivun-Gebirge, und schließlich durch das Gebirge selbst hin zu einem "Berg der unbestimmten Kraft". Dort wohnte Mizquitotl.

Im "Anderswelt" war der Domovoj recht traurig, als er hörte, dass sein Freund Murad nicht dabei war, der ihm diesen schönen Zweischwanz gezeigt hatte. Fensir schenkte ihm als Trost sein farbenprächtiges Pequa-Horn. Einmal blasen – und schon sind alle Zuhörer verwirrt! Ein toller Spaß für den kleinen Hausgeist – er vergaß sofort seinen Kummer (die Wirtsleute hingegen lernten gerade einen neuen kennen).

In Warogast trafen Ilmor und Fensir auf den moravischen Waldläufer Gundar und ihren alten Bekannten Shui, die sich in Geltin bei einer Schlägerei im Hafenviertel kennengelernt hatten. Ilmor und Fensir freuten sich über die Verstärkung, nur Niriel zweifelte, dass diese Halunken ihm außer mehr Spesen irgendetwas einbringen würden. Irrtum – ein blaues Auge kam sofort hinzu, da Shui sich seine frechen Worten nicht länger anhören wollte. Es wäre noch schlimm geworden, hätte Fensir nicht beide eingeschlafert. Kaum war Shui wieder wach, ging die Streiterei weiter. Erst langes Zureden konnte den Seemann wieder in ruhigeres Fahrwasser bringen. Klar – die vier Freunde gingen nun mit Niriel ins Adlivun-Gebirge.

Ein paar Wochen hatten sie den Berg erreicht und die flache Pyramide erklettert. Von dort führte ein senkrechter Schacht ins Innere, zur Behausung Mizquitotls. Die Freunde waren in ausgelassener Stimmung. Endlich hatten sie den Meister erreicht, endlich würden sie Hilfe für ihren Freund Murad bekommen, endlich würden sie Niriel wieder loswerden. Immer noch kichernd – die Treppenfallen an der Pyramide hatten dafür gesorgt, dass der ein oder andere Abenteurer ein Stück hinabkugelte – sahen sie Niriel zu, der zunächst ein Sechseck auf den Boden malte [für die Rückkehr aus der Pyramide mit *Versetzen*], dann eine Phiole [Schwebetrunk] austrank, "folgt mir" rief und in den

Schacht hinabsprang. Fensir, der wegen seiner herumstehenden Freunde diese Vorbereitungen nicht richtig verfolgen konnte, hörte nur noch diesen letzten Satz und sah den Elf im Schacht verschwinden. Hoppla! Solche Situationen kannte er – wer hier nicht schnell genug handelte, der kam vielleicht in einen falschen Transmitter oder wurde sonstwohin versetzt. Und ehe ihn die Freunde noch daran hindern konnten, sprang Fensir ebenfalls in den Schacht. Er stürzte an Niriel vorbei, die ganzen 30m hinunter auf den harten Felsboden – und war auf der Stelle tot.

Nicht nur die Gefährten waren schockiert – auch Niriel war ganz benommen von diesem unvorhersehbaren Selbstmord. Er nahm Fensirs Körper mit in den benachbarten Transmitter und informierte seinen Meister, der zunächst gar nicht glauben wollte, dass ausgerechnet der fähigste Magier dieser Gruppe diese sinnlose Tat freiwillig getan hatte. Steckte da etwa ein genialer Trick dahinter? Mizquitotl blieb auf der Hut.

Die drei anderen Freunde knüpften zwei Seile zusammen und kletterten daran hinunter. Mizquitotl empfing sie. Er zeigte Interesse an ihrer Bitte, bestand aber auf einem klassischen Rätselspiel. Merkwürdigerweise war er gar nicht enttäuscht, als er dieses Spiel doch tatsächlich – knapp – verlor. Gut, er war bereit, seinen Besuchern gegen den Seelenwolf beizustehen.

Doch seine Besucher hatten noch einen Wunsch – ob Mizquitotl vielleicht Fensir wieder ins Leben zurückrufen könnte? Der Meister war auch dazu bereit, ließ sich aber als Gegenleistung von Shui, Ilmor und Gundar ein Geas schwören, für ihn einen Auftrag auszuführen, was immer das auch sein mochte. Der Zauber des Erzmagiers gelang, aber Fensirs Körper war durch den Sturz zu stark verstümmelt worden, die Wiederbelebung missglückte. Das Geas blieb freilich bestehen. Traurig erwiesen ihm die drei Freunde die letzte Ehre, und Fensirs Körper wurde auf dem Dach der Pyramide

feierlich verbrannt. Seine Habseligkeiten wurden fair unter den Hinterbliebenen aufgeteilt.

Zirkel der Elemente – zweiter Besuch

Ein paar Wochen später waren die drei Freunde, Niriel und Mizquitotl wieder am Zirkel der Elemente angekommen – der Erzmagier musste im Karmodin nur mit den Finger schnippen und das richtige Wort sprechen, schon standen alle wieder am Zirkel der Elemente. Murad hatte immer noch sein kaltes Ohr an der Säule. Klugerweise versuchte niemand sonst, sie zu berühren!

Mizquitotl hatte sich wirklich gut auf diesen Moment vorbereitet. Die Gefährten halfen ihm, einen großen verhüllten Kristallspiegel abzuladen und in der Nähe der Stele aufzurichten. Zusammen mit Niriel begann Mizquitotl, magische Zeichen in den Boden zu ritzen und dabei Beschwörungsformeln zu murmeln.

Ilmor schaute sich in der Zwischenzeit ein wenig am Waldrand um – und begegnete der Rabenfrau Ziraka, die ihn zu sich winkte und leise zu ihm sprach:

"Wir vom Rabenvolk wissen, was Ihr auf euch genommen habt, und möchten Euch ebenfalls gerne helfen. Die letzten Wochen haben wir damit verbracht, einen Gegenstand zu erschaffen, der Euch vielleicht helfen wird, wenn der Magier versagt." Mit diesen Worten zieht Ziraka ein schimmerndes Stilet aus den Falten ihres weißen Gewandes. Gedankenschnell stößt sie es vor und sticht Ilmor Vasaron damit in den Bauch. Die Waffe glüht kurz auf und fährt hindurch, ohne eine Wunde zu hinterlassen. Ziraka lacht leise auf, als sie das entsetzte Gesicht des Waldläufers bemerkt. "In diesem Stilet liegt die Zauberkraft der Kiae. Die Waffe vermag kein lebendiges Wesen zu verletzen, doch Kreaturen oder Gegenstände, die kein eigenes Leben besitzen, vernichtet sie augenblicklich. Sie kann nur ein einziges Mal treffen, also wägt gut ab, wie Ihr sie einsetzt. Sie könnte Eure letzte Hoffnung sein, falls Hruindhyr Euren Magier besiegt und Euren Plan vereitelt. Denn mit Hruindhyrs Tod kommt auch die Seele Eures Gefährten frei."

Verwundert steckte Ilmor den Dolch ein und ging zu den anderen zurück. Mizquitotl begann soeben seine Anrufung, und ein seltsames Singen erfüllte die Luft. In der Ferne heulten Wölfe. Wirbelnde Funken lösten sich aus Mizquitotls Fingerspitzen, und plötzlich taumelte aus dem Wald eine bekannte Gestalt auf die Lichtung, Srilasha, die Dorfschamanin Schenilas. Willenlos wankte sich auf den Magier zu und brach schließlich vor ihm bewusstlos zusammen. Mit höhnischem Lachen riss dieser den schwarzen Samt von seinem Spiegel, der sich plötzlich aufzublähen schien und wie ein lebendiges Wesen pulsierte.

Im nächsten Moment wurde es eiskalt. Hruindhyr war im Zirkel materialisiert. Er blickte starr auf Srilasha. Seine mentale Stimme verkündete beinahe freundlich: "Nun werde ich mein Versprechen halten." Der Wolf wollte gerade ein langes Geheul anstimmen, als plötzlich Mizquitotl selbst losheulte: "Mein ist die Macht im Karmodin!" Und blaues Feuer schoss aus seinen Fingern auf den überraschten Seelenwolf, der sich nun seinerseits auf den Magier stürzte. Ein wilder Kampf zwischen den beiden entbrannte.

Die Freunde sahen sich diesen Kampf an, ohne einzugreifen. Auch die immer bedrohlicher werdende schwarze Schattengestalt, die allmählich aus dem Spiegel zu quellen schien und die offensichtlich dem Erzmagier Kraft zu- und dem Seelenwolf abführte, konnte sie nicht zum Handeln bewegen. So konnte Mizquitotl endlich triumphieren, und Hruindhyr brach leblos zusammen. Sein Körper schimmerte noch ein paar Mal hell auf, dann verschwand er. Srilasha, die diese letzten Momente beobachtet hatte, brach schluchzend zusammen. Und Murads Körper klebte nicht länger an der Säule, sondern stürzte zu Boden und begann, aufzutauen. Der Hexer war tot. Mizquitotl störte das alles nicht – er lachte ein furchtbares hässliches "mein ist die Welt" Lachen. Als einige Beobachter vom Rabenvolk mitkeckern wollten, zeigte ihnen der neue Herr des Karmodins, was er davon

hielt – ein paar Blitzstrahlen, und schon lagen etliche verkohlte Ex-Raben auf dem Waldboden. Niriel klatschte begeistert Beifall.

Bestürzt sahen sich die Freunde an. Hatten sie etwa einen kapitalen Fehler gemacht? Dieser Mizquitotl war mehr als eine Nummer zu groß für sie, aber vielleicht hatten sie einfach nicht den richtigen Moment abgepasst, ihm eins auszuwischen. So blieb ihnen nichts anderes übrig, als nett zu sein und artig zu fragen, ob der Meister nicht etwas für den lieben Murad tun könnte, ihn wiederbeleben, beispielsweise. Mizquitotl war in guter Stimmung, kein Wunder nach diesem leichten Sieg über den mächtigen Seelenwolf, den die Liebe geblendet hatte. Klar, er würde Murad wiederbeleben, gegen ein zweites Geas, die Freunde wüssten ja schon, was er verlangen würde. Und sie stimmten wieder zu. Diesmal gelang es, Murad ins Leben zurückzuholen, er war ja auch gut konserviert gewesen.

Mizquitotl hatte es danach eilig, zusammen mit Niriel nach Hause zu kommen. Seine neuen Mitarbeiter erhielten von ihm je zwei kupferne Münzen – sie sollten gut auf sie acht geben, und er würde sie spüren lassen, wenn er ihre geschätzte Hilfe in Anspruch nehmen wollte.

Allein gelassen, traten die Freunde nun auch den Heimweg an – zunächst mit der hilflos weinenden und sehr verwirrt wirkenden Srilasha nach Schenila. Ihr Mann nahm sie in die Arme und bat die Freunde, ihm später die ganze Geschichte zu erzählen, wenn sich seine Frau wieder beruhigt hätte. Sie gingen also ins Anderswelt und nahmen sich dort ein Zimmer. Sie waren in sehr schlechter Stimmung. Auch der Domovoj war geknickt – der nette Fensir hatte ihm dieses tolle Horn geschenkt, und jetzt war er mausetot. Er gab das hübsche Ding wieder zurück.

In diese wahrhaft trübe Stimmung platzte plötzlich eine KanThai, die auf einer Kugel schwebte und mitten im Zimmer

materialisierte. Sie entführte die Freunde ins
nächste Abenteuer...