

C.34 Der vergessene Krieg

Drachenland-Abenteuer (DL 13), nach Ideen von Oliver Schrüfer & Andreas Mätzing

Serendib - Erainn

Klar, es war total angenehm, sich als Gäste des Radscha von Mangalwar verwöhnen zu lassen. Das fanden nicht nur Anga, Flintstone, HaoDai, Pippin und Ulwun, sondern auch Heather, Hrothgar und Ronald, die ihren Freunden hinterhergefahren waren. Sie konnten sich durchaus vorstellen, zumindest das nächste halbe Jahr die fürstliche Gastfreundschaft zu genießen – und es wäre ja nicht das erste Mal, dass die Hoheiten dann mit einem gut bezahlten Auftrag dafür sorgen würden, ihre Dauergäste wieder loszuwerden.

Ein guter Plan? Fürwahr. Aber sie hatten die Rechnung ohne Grainne gemacht, die ein paar Trideaden später ebenfalls in Mangalwar ankam. Jetzt, wo die Druidin endlich ihr lange gesuchtes meketisches Totenöl hatte, wollte sie unbedingt noch vor Wintereinbruch in ihre erainnische Heimat fahren, ins Dorf der Waldgnome in den nordwestlichen Ausläufern des Foraois. Ihr alter Lehrmeister würde mit dieser Zutat endlich in der Lage sein, ihr Thaumagral herzustellen, und deshalb galt es keine Zeit zu verlieren. Die listige Gnomin hatte bereits den Radscha verständigt, der liebenswürdigerweise sofort bereit gewesen war, für eine Schiffspassage seiner Gäste nach Déasciath zu sorgen! War das nicht toll?

Obwohl sich ihre Gefährten nur murrend zu dieser Reise aufrafften, mussten sie unterwegs – angesichts der luxuriös ausgestatteten Kajüten, und von einer eifrigen Dienerschar verhätschelt – zugeben, dass die Seefahrt durchaus angenehme Seiten zu bieten hatte. Pippin lernte auf dem Schiff die Halblingsköchin Bettina Krautstopfer kennen, die nicht nur für die ausgezeichnete Verpflegung an Bord sorgte, sondern ihm auch – von Halbling zu Halbling – eine Menge nützlicher Kochtipps verriet und den guten Rat erteilte, sein Tischtuch immer in

Ordnung zu halten und regelmäßig seine Mahlzeiten einzunehmen.

Im Spätherbst des Jahres 2403 nL erreichten die Freunde die erainnische Hafenstadt Déasciath. Von hier waren es noch etwa 250 km Luftlinie nach Norden bis zum Heim der Gnomin. Der beste Weg lief am Ostrand Imlachéns entlang, querte die Mallachtéara und führte am Rand des Foraois bis zum Dorf der Waldgnome.

Die Gefährten kauften sich also Pferde. Kurz vor ihrem Aufbruch erkrankte Grainne. Sie bat ihre lieben Freunde, das Totenöl ohne Verzögerung (und ohne sie) zu ihrem Lehrmeister zu bringen, damit jener schon mal mit seinen Vorbereitungen beginnen konnte. Ihre lieben Freunde waren einverstanden – sie hatten das spärliche Kartenmaterial an Bord des Fürstenschiffes studiert gehabt und gesehen, dass der geplante Weg einer alten Handelsroute in Nord-Süd-Richtung folgte, so dass man es – bei passendem Wetter – vielleicht sogar vor Einsetzen der Schneefälle bis nach Alba schaffen könnte, um in Flintstones Heimat Schwein & Wein zu genießen und es jedenfalls gemütlicher zu haben, als mit den Waldgnomen im kalten Winterwald herumzuhängen.

Ein Angebot in Dunkelfels

Am zweiten Reisetag lag das „Schwarze Moor“ zur Linken; gelegentlich trug der Wind stinkende Schwaden aus dem Sumpf in die Nasen der Reiter. Am späten Nachmittag, kurz vor Einbruch der Dunkelheit, kamen die Gefährten in Dunkelfels an. Hier scharten sich mehrere Dutzend gedrungener Hütten um eine trutzige Burg – und hier waren Weiden und Felder zu sehen. Dunkelfels war offenbar der erste größere fruchtbare Flecken nach den endlosen Weiten der Sumpflandschaft. Der modrige Gestank machte aber leider keine Ausnahme.

Die einzige Unterkunft war die *Letzte Zuflucht* – und hier waren – wie jeden Abend die Bewohner von Dunkelfels versammelt. Schnell erfuhren die Freunde, dass die Dörfler sie für die Kollegen (oder die Konkurrenten) einer anderen „Bande von Glücksrittern“ hielten, die sich „Varaturs Vasallen“ genannt hatten und vor ein paar Tagen ins Schwarze Moor aufgebrochen waren, um im Auftrag des Burgherrn Thurghal die Quelle des Gestanks zu suchen und zu beseitigen. Abgesehen von verrückten „Moorläufern“ wie dem mittlerweile dafür zu alten Dosswor würde kein Bewohner von Dunkelfels ins Schwarze Moor laufen, in dem die „Dämonenschatten“, „Moordrachen“ und anderes fürchterliche Getier hausen würden. Natürlich besaß niemand eine Karte. Nur Fremde wären so verrückt, ihr Leben im Sumpf aufs Spiel zu setzen!

Interessant.

Die Einheimischen waren der Ansicht, dass der widerliche Gestank vom „Leib der Scaaris“ ausgehen würde. Scaaris wäre ein geflügeltes vierköpfiges Schlangwesen mit blaugrünem Schuppenkleid aus finsternen Dimensionen gewesen, das im Krieg der Magier zusammen mit grässlichen Moorunholden und anderen Dämonen auf seiten der Valianer gegen die braven Vorfahren gekämpft und schließlich verloren hatte. Scaaris war damals angeblich von einem der elbischen Helden und einem twyneddischen Anführer (mit jeweils beidhändigem Kampf) gleichzeitig vierfach enthauptet worden, und Köpfe und Rumpf wären irgendwo ins Moor gestürzt. Dort lägen sie wohl immer noch am Grund eines Tümpels – und wenn es Wetter und Strömung so wollten, dann würden die Säfte ihres Kadavers zu einer stinkenden „Tintenschicht“ führen, die das Leben in Dunkelfels auf die Probe stellten. Der Burgherr Thurghal hätte jetzt buchstäblich die Nase voll und eben deshalb diese fremde Helfer beauftragt, nachdem es seit knapp zwei Wochen – nach 20 Jahren Pause – wieder so furchtbar stinken würde in Dunkelfels.

Sehr interessant.

Am späten Abend kam der Burgherr Thurghal persönlich in das Gasthaus, um die Abenteuer kennenzulernen und ihnen ein Angebot zu machen. Klar, der Auftrag wäre ziemlich ungenau, aber wenn sie das Geheimnis der Schwarzen Wassers lüften und die Ursache beseitigen könnten, dann würde er 500 GS pro Nase zahlen und sich für die Vermittlung kostenloser Lehrmeister aus seiner Sippe einsetzen. Dieser Gestank müsste endlich beseitigt werden, und dafür wäre er auch bereit, die erforderlichen Geldmittel auszugeben.

Vor 200 oder 300 Jahren hätte es einmal eine derart starke Konzentration des Schwarzen Wassers gegeben, dass man eine im Schwarzen Moor gelegene Siedlung namens Narantalogh hatte aufgeben müssen, weil der Gestank mehr als unerträglich geworden war – die Leute waren damals richtig krank geworden. Zum letzten Mal wäre das Schwarze Wasser vor 20 Jahren aufgetreten. Damals hätte er gar nichts unternommen – und nach etwa vier Wochen hätte sich die Lage von selbst wieder normalisiert. Das Gute des damaligen Geschehens wäre gewesen, dass sich der erainnische heilkundige alte Gelehrte Ghor für das „Geheimnis des Schwarzen Wassers“ interessiert und in Dunkelfels niedergelassen hätte. Leider wären dessen Studien bezüglich des Moors ergebnislos geblieben. Verständlicherweise hätte der Heiler seit dem jüngsten Auftreten des Schwarzen Wassers eine Stinkklaune – aber alles Jammern würde ihnen auch nicht weiterhelfen, jetzt waren Taten gefragt, um das Übel an der Wurzel zu packen.

Äußerst interessant.

Ulwun hatte in dieser Nacht die *Vision*, dass sie als Eule über das Moor in einen Baum mit Silberrinde und rotem Laub flog; dort hing an spitzen Ohren ein Elf, dessen unterer Körper eine blaugrüne Schlange war, aus der schwarzer Saft ins Moor tropfte.

Am nächsten Morgen gesellten sich Thurghal und Ghor beim Frühstück zu den Abenteurern, die sich freilich längst entschieden hatten, diesen Auftrag anzunehmen. Der bleiche Ghor war eindeutig verärgert über den „blinden Aktionismus“ des Burgherrn: das wäre jetzt schon die zweite Gruppe, die Thurghal in den verderbenbringenden Sumpf schicken würde, in dem selbst die erfahrensten Moorläufer Erainns bisher nichts gefunden hätten, ganz abgesehen von seinen eigenen fruchtlosen Bemühungen der letzten 20 Jahre. Aber bitte schön, hier wäre sein Beitrag zu dieser Suche: ein „Schutzamulett vor den Moorunholden“ (mit dem Ghor insgeheim das Tun der Abenteurer belauschen konnte), das Ulwun an sich nahm, und eine 20cm lange und 4cm durchmessende Kupferröhre, deren beide Enden mit Harz versiegelt waren und die ausbalanciert war und mittig an einer Kupferkette hing. Man konnte das Röhrchen an zwei Stellen an die Kette hängen; hing die mit Moorflora und -fauna-Symbolen verzierte Seite oben, richtete sich das Röhrchen auf die „vermutete Quelle des Schwarzen Wassers“; die andere Seite führte zurück nach Dunkelfels.

Flintstone brachte jene Sachen der Abenteurer zur Burg, die sie dort bei ihren Pferden deponieren wollten. Beim Rückweg traf er den Barden Scaravel, dessen Vermutung es war, dass der „schwarze Gestank“ mit dem uralten Heiligtum eines Wesens namens Ghalea zu tun haben könnte. Ghalea wäre lang vor dem Krieg der Magier von den Bewohnern Imlachens – vielleicht sogar von den Dunatha und den Valianern – verehrt worden, und das Heiligtum hätte sich vielleicht irgendwo im Schwarzen Moor befunden. Möglicherweise wäre es von den Twyneddin zerstört worden, also von den Vorfahren der Bewohner von Dunkelfels, und das Schwarze Wasser würde solange wiederkommen, bis man irgendeinen Frevel, der damals dort begangen worden war, wieder beseitigen würde. Der Barde wusste von dieser „Ghalea“ leider aus überlieferten Versen nur, dass es sich vermutlich um eine Erdgöttin gehandelt hätte und auserwählte

Diener mit magischen Flöten ihr zu Ehren Loblieder gespielt hätten – und dabei vermutlich sexuelle Orgien abgehalten hätten, weil „Flötenspiel“ in solchen Überlieferungen ja bekanntlich allerlei bedeuten könnte. Sollten ihm die Fremden solche Flöten bringen, würde er gern 500 GS dafür bezahlen!

Hintergrund

Dunkelfels liegt etwa 10km südlich der Nordgrenze Imlachens – und der Weg endet hier für die meisten Fuhrwerke. Reiter (und Gespanne, die viel Geduld mitbringen) können von hier weiter bis nach Corrinis und dabei die Waldgehöfte am Rand des Foraois abklappern. Im Westen von Dunkelfels liegt das **Schwarze Moor**, und hier haben beim Krieg der Magier vor 800 Jahren wilde Schlachten stattgefunden. Hier haben die Twyneddin unter **Maolyn Mor ap Don** zusammen mit Grauen Meistern und Coraniaid gegen die Dunatha und die Valianer der Provinz Arderu – und gegen ein Heer von naga-ähnlichen Schlangendämonen aus *Awyddon* gekämpft. Die Anführerin dieser Dämonen war eine mächtige Anwisa namens **Scaaris**, deren Heimat die Sumpfgebiete Erainns waren. Sie wurde schließlich erschlagen und dadurch von dieser Ebene vertrieben.

In der Folgezeit kam es zu Streitigkeiten zwischen Coraniaid und den Twyneddin. Während die Menschen mühsam eine Festung am Rand des Moors errichteten und alles in ihren Kräften taten, um ihr Überleben zu sichern, hatten die Alfar eine Art Weltentor irgendwo im Moor errichtet und konnten nach Belieben zwischen ihrem Paradies und dem irdischen Elend hin und her wechseln. Viele Alfar machten sich nach getaner Arbeit aus dem Staub, statt den Menschen zu helfen oder – noch besser – sie mit ins Paradies zu nehmen. Und ihre arrogante Art trieb die Twyneddin schließlich dazu, die wenigen Hochnäsigen mit Gewalt zwingen zu wollen, sie mit ins gelobte Land zu nehmen. Erst als Mors Sohn bei diesen Kämpfen tödlich verwundet worden war, wurden die Menschen vernünftig; Mor entschuldigte sich und schwor immerwährenden Frieden – und **Gilvariel** wurde schließlich bestimmt, in einer geschützten Zone über **Irundal** zu wachen, einem Wassertor, das immer dann „schwarzes Wasser“ sprudeln lassen würde, wenn in ganz Erainn einem Coraniaid ein Leid durch fremde Hände zugefügt würde, um die Menschen an diesen Friedensschwur zu erinnern.

Der todlose Zauberer **Anaghar**, ein Schüler des berühmten **Sulring Durgul**, war seit 20 Jahren in Dunkelfels auf Drängen seines Meisters, um den hier vermuteten Zugang zur heilen Welt der Alfar zu

finden und ihrem Geheimnis der Unsterblichkeit auf die Schliche zu kommen. Der blasse glatzköpfige und blau tätowierte Sulring Durgul hatte seinen Schüler hin und wieder besucht und Tipps für die Suche gegeben. Allerdings hatten weder er noch Anaghar Zeit und Lust, aufs Geradewohl durch das Moor zu tapfen – und ohne magische Hilfsmittel war es unmöglich, das verborgene Weltentor hinter dem Silberzirkel zu finden.

Sulring Durgul war erst vor einem Jahr auf die Anwisa **Scaaris** aufmerksam geworden, weil er in alten Chroniken Maolyns Berichte über die Kämpfe der Twyneddin gegen die Paísdansyr (*Wurmtänzer*) gelesen hatte. Sollte es einen verborgenen Zugang zur Welt der Coraniaid geben, den sie kannte, dann würde sie bestimmt den Feinden dieser verhassten Alfar gern helfen, dort einzudringen! Anaghar nahm daraufhin Kontakt mit Scaaris auf (das erforderliche Ritual teilte ihm Sulring Durgul mit) und die Dämonin zeigte sich tatsächlich interessiert – ein Zugang zur Welt der Alfar war eine verlockende Sache! Leider kannte sie nicht unmittelbar dessen Lage, aber das verriet sie dem Menschlein natürlich nicht. Dieser todlose Idiot sollte erstmal zeigen, dass er es ernst meinte – würde er ihr vielleicht sein untotes Herz opfern? Tatsächlich! Anaghar litt seither permanent unter Schmerzen und der Absonderung von schwarzem Eiter.

Scaaris war beeindruckt – sobald ihr Anaghar noch einen der Alfar, die für ihre verbissene Sturheit bekannt waren, in ihr Reich schicken würde, würde sie alles daran setzen, den verborgenen Zugang und dessen Schutz in Erfahrung zu bringen. Sie aktivierte schon mal ihre „**Moorschatten-Fräulein**“ – nebelförmige weibliche Dämonen in Gestalt der Anwisa, die nur auf den Befehl ihrer Herrin gewartet hatten, um ab jetzt durch das Moor zu streifen. Sie fanden zwar nicht sofort den Silberzirkel, aber ein oder zwei entdeckten das alte Heiligtum der Erdmutter.

Tatsächlich entdeckte Sulring Durgul unlängst **Arvenil**, der auf geheimer Mission in Erainn unterwegs war. Er lockte ihn nach Dunkelfels, und Anaghar entführte den Alfar und schickte ihn – nach der Amputation zweier Daumen – in Scaaris Reich. Jetzt war Anaghar aber sehr nervös, denn das Stinken hatte begonnen, Scaaris hatte ihm noch nichts erzählt, und vielleicht hatte sie gar nicht vor, ihm den ersehnten Zugang in den geheimen Silberzirkel zu verschaffen!

Tatsächlich hatte die Anwisa nicht vor, dem Idioten zu helfen, wenn es nicht notwendig sein sollte. Sie folterte den Alfar und wusste nun, wo sich der Silberzirkel befand. Ihre „**Moorschatten-Fräulein**“ konzentrierten sich von nun an darauf, dort durchzubrechen, aber sie hatten bisher keine Chance. Die stofflichen „**Moorschatten-Männer**“ waren da

schon andere Kaliber – echte dämonische Schlammungetüme, deren rohe Gewalt aber bisher noch nichts gegen den Schutzwall des Silberzirkels ausrichten konnte. Aber die Zeit war auf Scaaris Seite!

Seither sprudelte wieder schwarzes Wasser, das sich wie Tinte über das Wasser legte und stinkende Verwesungsdämpfe von sich gab...

Im Schwarzen Moor

Dank Ghors Kompass hatten die Freunde eine klare Vorstellung, welchen Weg durch das Moor sie einschlagen sollten – aber offene Wasserstellen oder tiefe Gräben zwangen sie häufig zu großen Umwegen, und insgesamt kamen sie im mehr oder weniger dichten Nebel nur langsam vorwärts.



Am Nachmittag des ersten Reisetags erreichten sie die Ruinen des alten Hauses eines Fährmanns. Kaum hatten sie sich dort am Ufer eines größeren Sees ein wenig umgesehen, als plötzlich aus dem Nebel ein Geisterfloß auftauchte; der zerlumpte Fährmann schien auf eine Bezahlung zu warten, um danach seine Gäste über den See zu bringen. Ulwun zahlte ihm zwar 1 GS, aber weder sie noch einer ihrer Gefährten wollte sich diesem Geist anvertrauen. Gut so – damit gingen sie einer sehr gefährlichen Falle eines Moorwesens aus dem Weg.

Die Freunde nutzten die Ruinen gleich für ihr Nachtlager. Bei seiner Nachtwache beobachtete Flintstone im neblschwadenverhüllten Mondschein, wie

zwei erainnische Moirläufer durchs Moor in seine Richtung stakten und ihren Kram (u.a. zahlreiche Moirhühner und andere Viecher) auf einer Barke hinter sich herzogten. Plötzlich tauchte aus dem Moor ein riesiger Moirtroll auf, schnappte sich einen der beiden Moirläufer und biss ihm den Kopf ab – der andere rannte auf Flintstone zu, der ungerührt die ganze Szene beobachtete, ohne seine Freunde zu wecken. Sie wurden erst von den Schreckensrufen des anderen Moirläufers geweckt – und Ronald schickte eine Feuerkugel gegen den Troll, während Hrothgar dem Menschenfresser mit einem göttlichen Blitz das Fell versengte. Da der Troll recht satt war und keine Lust verspürte, sich mit „schwieriger Jagdbeute“ auseinanderzusetzen, trollte er sich nach diesen Manövern einfach davon.

Am Mittag des zweiten Tags stießen die Freunde auf Teile eines alten Moorwegs, der ihre Zielrichtung (Westen) fast senkrecht kreuzte. Sie beschlossen, trotzdem diesem Weg ein Stück nach Süden zu folgen. Unterwegs entdeckte Flintstone einen völlig vermoderten Gauklerwagen, in dem sie drei Artefakte fanden: eine Ledermaske mit lachendem und weinendem Gesicht, einen blauen Seidenschal und ein Paar halbhohe grüne Lederschuhe. Heather zog die Sachen an und erzeugte mit ein paar Tänzchen und Schauspielereien ungewohnte Freudentränen bei ihren Freunden – mit Ausnahme von Anga, der ihre Aufführung sogar gewaltsam stören wollte und dadurch Ärger mit seinen Gefährten bekam.

Abends gelangten die Gefährten in die verlassene Geisterstadt Narantalogh. Hier spürten Flintstone und Ronald die unbestimmten Hassgefühle der Totengeister auf ein „strahlendes Volk“, ohne dass sie sich das näher erklären konnten.

Im Heiligtum der Ghalea

Am Nachmittag des dritten Tags erreichten die Freunde das verlassene Moordorf Dhasselmara. Hier erhoben sich braune Hügel aus dem Moor, und hier war der

Standort des Erdmutter-Heiligtums. Es war im Krieg der Magier zerstört worden, weil Scaaris Heerscharen diese Anlage irrtümlich wegen ihrer Aura für eine Bastion ihrer Gegner gehalten hatten.



Flintstone und Ronald entdeckten den unterirdischen Zugang. Die Freunde fanden im Eingangsraum des Tempels einige alte

Skelette und ein paar Scheiben aus gehämmertem Goldblech, die entweder Bilder weiblicher oder männlicher Genitalien trugen. Die Schutzwirkung dieser Amulette wurden ihnen erst bewusst, als sie in den Keller des Tempels vordringen wollten. Flintstone, Hrothgar und Ronald lösten dabei das Wächtersiegel „Grauenvolle Depression“ aus und mutierten zu wehklagenden Jammerlappen. Anga ging das Gegreine auf die Nerven, und er flößte Ronald einen ordentlichen Schluck von seinem Götterfunken ein, woraufhin der Magier bewusstlos zusammenbrach. Na bitte, ging doch!

herumjammernden Depressiven (Flintstone und Hrothgar) helfen wollte. Heathers *Funkenregen* vertrieb die Nebelgestalt zurück in die Bäderhalle des Tempels – und hier erledigten die Freunde den fiesen Geist; den finalen Schlag führte Ulwun mit ihrem Kopesch aus.

Im Altarraum des Tempels näherte sich Pippin dem Zugang zum innersten Heiligtum und rief mangels Amulett einen Torwächter herbei, der für ihn und seine beiden Gefährten (Anga und Flintstone) ein schwerer Gegner war. Ronald schwächte ihn mit Frostkugeln, und Flintstone konnte den Spuk schließlich erledigen.



Im Sockel einer Bronzestatue, die ein eng verschlungenes Liebespaar darstellte, fand Pippin in einem Geheimfach einen Topf mit Honigrosinen – und eine Flöte! Anga schnappte sich die Flöte; kaum hatte er sie berührt, als sie von selbst zu spielen begann – und niemand außer Pippin musste plötzlich das Tanzbein schwingen!

Im Heiligtum lag das reich geschmückte Skelett der Hohepriesterin Ghaleas, und als es Flintstone berührte, sahen die Abenteurer eine Erscheinung, die aus den letzten Tagen des Tempels stammte. Nicht nur das – Flintstone wurde zum Streiter der Erdmutter auserkoren! Er versprach feierlich, sich für die Natur und die Liebe einzusetzen und gegen diejenigen vorzugehen, die ihre Vernichtung betrieben.

Das Flötenspiel lockte ein „Moorschattenfräulein“ herbei, ein „dämonisches Geisterwesen“ in Anwisa-Gestalt, das sich hier seit Scaaris Interesse für dieses Gebiet gebildet hatte. Es wurde von Ulwun entdeckt, die gerade den

Varaturs Vasallen

Am Nachmittag des vierten Tages stießen Flintstone und seine Freunde auf das Lager

von Varatur Vasallen, die heftig miteinander über ihr weiteres Vorgehen stritten. Sie waren nur noch zu viert, weil bereits zwei ihrer Leute (der Heiler und der Koch) im Moor ums Leben gekommen waren, und während der schwarzhäufige Varatur weiterhin stur nach der Quelle des Gestanks suchen wollte, bestand die blonde Kriegerin Socara darauf, nach einer Ruhepause umzukehren und diesen Auftrag abzuschreiben, ehe sie alle das Opfer der Sümpfe werden würden. Don Sirghallo (ein Spitzbube aus den Küstenstaaten) gab abwechselnd mal dem einen, mal der anderen recht – und der hübsche Glücksritter Grange schwieg die meiste Zeit, war aber, wenn er den Mund aufmachte, sowohl gegen den einen wie auch den anderen Vorschlag, ohne einen eigenen Plan zu haben.

Während die Abenteurer, die sich leise in Hörweite des Lagers geschlichen hatten, ihrer „Diskussion“ zuhörten, beschlich sie allmählich das Gefühl, diese chaotische Art der Unterhaltung recht gut zu kennen. Bei Varatur Vasallen herrschte genau das gleiche Durcheinander wie bei ihnen selbst!

Als sich die Freunde schließlich zu erkennen gaben (nach einer hitzigen, wenn auch im Flüsterton geführten Debatte über das richtige Vorgehen), reagierten Varatur Vasallen nach einer kurzen Schrecksekunde erleichtert, dass sie es nur mit Konkurrenten, nicht aber mit weiteren Moordrachen oder anderen Sumpfungheuern zu tun hatten. Varatur fühlte sich in seinem Durchhaltewillen bestätigt, denn schließlich wäre man wohl auf der richtigen Spur, wenn die anderen jetzt auch an dieser Stelle des Moors angelangt wären, und ohne die blöde Ruhepause (gegen die er ja sowieso gewesen wäre, aber auf ihn als Anführer würde halt keiner hören), hätte man bestimmt einen halben Tag Vorsprung gehabt. Socara entgegnete, dass ein richtiger Anführer zuerst das Wohl seiner Gruppe im Auge haben müsste, und bei ihren zahlreichen Verletzungen wäre es glatter Selbstmord, mit einer derart geschwächten Truppe auch nur einen weiteren Kampf zu riskieren. Don

Sirghallo war dafür, sich erstmal auszuruhen, um am nächsten Morgen das Wetter sowie ihre Kondition zu prüfen und erst dann eine Entscheidung zu treffen. Und Grange beschwerte sich über den ständigen Gestank und wollte am liebsten sofort weiter, egal, in welche Richtung.

Heather ergriff die Initiative und kümmerte sich um die Verletzungen der Vasallen, die dankbar ihre Hilfe annahmen und sie dabei eindringlich vor den „Moordrachen“ warnten, Schlammklumpen voller Ranken, die sich am Vortag plötzlich zu viert aus dem Morast auf sie gestürzt hatten, als sie mittags – nach reiflicher Überlegung – eine kleine Rast eingelegt hatten.

Varatur sah dank Heathers Unterstützung seine Chancen steigen, den Auftrag doch noch zu erfüllen, und schlug vor, sich mit seinen Vasallen an der Suche nach der Quelle des Gestanks zu beteiligen. Thurgal könnte ruhig jedem von ihnen 500 GS zahlen, nicht wahr? Socara konterte, dass er das gern tun könnte, aber „seine Vasallen“ könnte er sich abschminken. Sie würde auf jeden Fall am nächsten Morgen versuchen, aus dem Moor herauszufinden, und Grange würde sie dabei begleiten, basta! Don Sirghallo konnte sich ja morgen spontan ihm oder ihr anschließen. Man müsste einfach wissen, wann Schluss wäre, und das wäre jetzt der Fall, Ende der Diskussion!

Naja, das war vielleicht das Ende dieser Diskussion, aber das nächste Thema – Nachtwachen – erforderte umfangreiche Überlegungen und Besprechungen. Schließlich einigten (nahezu unglaublich) sich alle auf vier Schichten, bei denen je einer der Vasallen und einer der Freunde Wache hielten:

- HaoDai und Varatur – sie verbrachten ihre Wache schweigend; HaoDai, weil er sowieso nicht gesprächig war, und Varatur missmutig brütend, weil er schon wusste, dass er am nächsten Morgen klein beigeben und Socara folgen musste. Weiber? Pah!

- Pippin und Don Sirghallo – sie weckten mit ihrem Geplapper und Gekicher beinahe die Schlafenden auf; während Pippin dem Feinschmecker eine Fülle von Kochrezepten anvertraute, revanchierte sich Don Sirghallo mit nahezu unglaublichen Liebesgeschichten, bei denen die Ohren des Halbblings zu glühen begannen.
- Ulwun und Grange – sie wachten schweigend an verschiedenen Positionen; Ulwun passte vor allem auf, dass Grange an seinem Platz blieb; dieser wollte eigentlich die Nachtwache gemeinsam mit Heather verbringen, aber die Schamanin entpuppte sich als strenge Sittenwächterin und verhinderte die Liebelei (und Heather wagte ihr nicht zu widersprechen).
- Ronald und Socara – während Ronald aufmerksam seine Wächterrolle ausübte, schlüpfte Socara unter Flintstones Decke, um ihm die Beine zu wärmen (oder so).

Pippins Abschied

Am nächsten Morgen wunderten sich die Freunde über ihren Halbbling. Pippin war sichtlich nervös, und als die Zeit des Aufbruchs gekommen war (Varaturs Vasallen machten natürlich gemeinsam kehrt und wünschten den Freunden alles Gute), meinte er endlich verlegen:

„Freunde, das hört sich jetzt bestimmt blöd an, und es kommt natürlich völlig überraschend für euch, aber mir geht es ja genauso. Wie auch immer: ich hatte einen Traum, heute nacht, ach, was sag’ ich, das war kein Traum, das war bestimmt ein Zeichen. Stellt euch nur vor, ich habe die tollsten Biere und Schnäpse fabriziert, und meine Gäste waren Peleandrin und Leomie höchstpersönlich – und die Götter waren überaus zufrieden mit meinen Getränken! Nur mit den Beilagen waren sie noch nicht einverstanden! Sie meinten, hier müsse ich wohl noch kräftig üben – und als ich der Göttin ratlos ins Gesicht blickte, erinnerte

mich ihre Miene an die dralle Bettina Kraustopfer, die mir ja bei unserer letzten Überfahrt den guten Rat gegeben hat, mein Tischtuch in Ordnung zu halten und immer für etwas Gutes zu essen zu sorgen. Ich glaub’, ich weiß jetzt, was sie gemeint hat! Nein, falsch – ich bin mir sogar ganz sicher. Ich darf mit euch einfach nicht länger durch die Sümpfe ziehen – auf mich warten andere Aufgaben. Diese Vasallen Varaturs haben ausgerechnet ihren Koch verloren - und sie sind mehr als froh, wenn sie bald Ersatz bekommen. Wenn das kein Wink des Schicksals ist! Sie werden mir sicher helfen, Bettina ausfindig zu machen – und dann will ich mit ihr über die Meere reisen und meine Kochkünste vervollkommen.“

Unterwegs zum Silberzirkel

Am Vormittag des fünften Tages erreichten die Abenteurer eine sumpfige Stelle, bei der der beste Weg hintereinander über Grasbüschel führte; rechts und links des Wegs waren eine offene Wasserfläche und zwei verdächtig aussehende „Schlammklumpen“. Die Freunde zogen sich vor den „Moordrachen“ zunächst vorsichtig zurück. Statt sich aber gleich einen anderen Weg zu suchen, reizten sie die *Rutacorcach* mit Zaubern (Ronald mit *Steinkugel* und *Frostball*) und Geschossen (HaoDai mit seiner Armbrust). Plötzlich setzten die verärgerten Sumpfwesen zur Verfolgung an – und sie gingen dabei auch an Land! Dort waren sie aber sehr schwerfällig, gaben nach weiterem Beschuss auf und kehrten in ihren Tümpel zurück.

Mittags erreichten die Abenteurer den Silberzirkel. Hier war der Nebel plötzlich komplett verschwunden, und die Sonne lachte auf eine kreisförmige Lichtung mit 50 m Radius.

Fast von einem Schritt zum anderen reißt das Grau des Nebels auf und offenbart eine annähernd kreisrunde Region, die von goldenem Sonnenschein überflutet wird. Nach all den Tagen im nebelverhangenen Land erscheint der Anblick von blauem Himmel irgendwie falsch und das Gefühl von wärmenden Sonnenstrahlen auf der Haut unreal. Der Nebel erhebt sich ringsum mehrere hundert Meter in die Höhe und wogt in stummer Unruhe umher, doch die Schwaden, die sich über jene unsichtbare Grenze hinauswagen, werden augenblicklich emporgerissen und von unsichtbaren Gewalten zerfetzt.

Zweifelsohne liegt der Ursprung jener beeindruckenden Kräfte irgendwo auf dem sanften Hügel verborgen, der sich im Zentrum der Sonneninsel aus dem Morast erhebt. Seine ebenmäßige Oberfläche ist dicht mit grünem Gras und kleinen Blüten in rot und blau bedeckt. Größere Pflanzen sucht man auf ihm vergebens, allerdings steht an seinem Fuß eine Reihe höchst ungewöhnlicher Bäume, deren Abstand zueinander zu gleichmäßig ist, als dass er zufällig entstanden sein könnte. Die Erhebung ist nicht besonders hoch und von nahezu verblüffender Symmetrie. Ihr haftet etwas Erhabenes, etwas Unverdorbenes an, das nicht ohne Weiteres in Worte gefasst werden kann.

Die Bäume umgeben den Hügel in einem perfekten Ring und sind leicht nach außen geneigt. Es bedarf mindestens dreier Män-

ner, um ihre kräftig gewachsenen Stämme, deren zerklüfteter Borke ein silbriger Schimmer anhaftet, zu umfassen. Die Blätter der dichten, ausladenden Kronen hingegen sind flammend rot und befinden sich in steter Bewegung, obwohl sich kein Lüftchen regt. Nirgendwo ist eine Menschenseele zu erblicken, dennoch kann man sich des Eindrucks nicht erwehren, dass es sich bei diesem bemerkenswerten Ort um eine Art von fremdartiger Festung handelt.

Erst auf den zweiten Blick kann man erkennen, dass die Szenerie gar nicht so friedlich und verlassen ist, wie es zunächst den Anschein hat. In den Schatten, die hier viel tiefer und dunkler sind, als sie eigentlich sein dürften, kauern fließende Schemen ohne feste Körper, selbst Ausgeburten der Finsternis, und suchen im Schutz der ziehenden Nebelschwaden das Rund der silberglänzenden Bäume zu überwinden – jedoch ohne jegliche Aussicht auf Erfolg, denn sie vergehen einfach, sobald sie dem kalten Licht zu nahe kommen. Ihre Zahl ist jedoch unermesslich, und manchmal verstreichen einige Atemzüge, ehe das Unvermeidliche geschieht. Wer kann schon sagen, ob es vielleicht nicht doch einmal einem von ihnen gelingen kann, den Hügel jenseits der Bäume zu erreichen – zu welchem Zweck auch immer – denn dort ist beim besten Willen nichts auffälliges zu entdecken.

Andere Kreaturen erscheinen, tauchen unvermittelt aus dem Morast auf, aus dem sie zum größten Teils selber zu bestehen scheinen. Der Rest sind abgestorbene Bäume, scharfkantige Felsen und Knochen, alles zu einer grotesken Persiflage des Lebens ver-

eint. Ihren klaffenden Schlünden entfleuchen jene schrecklichen Laute, die wie eine blphemische Sprache klingen und die wimmelnden Scharen zu immer neuen Vorstößen antreiben, so aussichtslos diese auch scheinen. Manchmal rückt auch einer der gut zehn Meter hohen Titanen direkt vor und wirft sich einfach mit seiner gesamten Masse gegen den Ring der Bäume. Doch auch dieses verzweifelte Aufbäumen findet ein vorzeitiges Ende, wenn der vorrückende Koloss unter den zuckenden Schlägen der Äste von einem gleißenden Feuersturm verzehrt wird.

Die nebligen „Moorfräulein“ in Anwisa-Gestalt dienten Scaaris, hatten aber keine Chance gegen die Abwehrmagie der Alfar. Die stofflichen „Moorschatten-Männer“ waren da schon andere Kaliber – echte dämonische Schlammungetüme, deren rohe Gewalt aber bisher noch nichts gegen den Schutzwall des Silberzirkels ausrichten konnte.

Ronald und Flintstone marschierten am Rand der Lichtung entlang (und verließen dabei den Schutzkreis von Ghors Amulett, den Ulwun bei sich trug). Ein Moorschattenmann stürzte sich nach seiner Entstehung deshalb nicht wie gewohnt auf die Bäume des Silberzirkels, sondern griff die beiden an. Währenddessen hatte Anga den Rest – bis auf Heather – überzeugt, dass man einfach auf die Bäume zuschreiten müsste; sie würden schon den Weg freimachen, wenn man sich ihnen entschlossen näherte! Heather wollte dagegen Ronald und Flintstone helfen und war unterwegs zu ihnen. Die beiden hatten inzwischen eingesehen, dass ein Kampf gegen die Schlammungetüme – zwei weitere tauchten gerade hinter ihnen auf – Selbstmord war, und jetzt rannten auch sie auf die Bäume zu. Heather schloss sich ihnen an.

Zuerst erreichte aber Angas Gruppe die Bäume – und tatsächlich bewegten sich die Bäume ein wenig zur Seite und ließen die Gefährten durch. Ulwun brach dort mit (fast) tot [0 LP] zusammen, denn das Amulett Ghors und der Dolch Dschufars waren beim

Durchschreiten des Baumrings explodiert! Die Bäume reagierten auch auf Flintstones Sturm Lauf und ließen den Streiter Ghaleas hindurch – und Heather und Ronald schlüpfen schnell mit ihm durch den Spalt hindurch, ehe sich der wieder schloss und der nächste Moorschattenmann draußen am Stamm zerschellte. Bei Flintstone und Ronald explodierte dabei jeweils ein Dolch – finstere Magie hatte offenkundig keinen Platz im Inneren des Silberzirkels!

Im Silberzirkel

Innen war der Baumkreis viel riesiger, und nach kurzer Zeit gaben es die Freunde (Ulwun war mit Heiltränken aufgepöppelt worden) auf, den Hügel zu umrunden, sondern gingen nach oben, fanden dort einen alten Lavasteinweg und folgten ihm zu einem Bauwerk auf der Spitze, von dessen acht Säulen nur noch zwei standen und ein Tor bildeten.

Die Gefährten gingen natürlich hindurch und befanden sich nun in der Zwischenwelt der Alfar-Wächterin Gilvariel, die sowohl das Weltentor der Alfar bewachte (das bekamen die Freunde aber überhaupt nicht zu Gesicht), als auch Irundal. Gilvariel hielt sich nicht immer in dieser Zwischenwelt auf – und gelegentlich hatte sie schon guten Freunden den Zugang erlaubt. Aber Menschen (oder Zwerge) hatten es bisher noch nie bis hierher geschafft!

Die Freunde übernachteten zunächst auf dem Hügel, ehe sie die einzige Treppe hinabschritten, die sie in ein zunächst schmales, dann immer breiter werdendes Tal führte, in dem sie bei feuchtwarmer Witterung die Pflanzenwelt eines tropischen Urwalds empfing. Gegen Mittag schoss Flintstone ein Kaninchen und briet es sich über einem kleinen Feuer – und kurz darauf kam ein Ent namens Humhull des Wegs, hieß sie willkommen und nahm sie rittlings mit zu „seiner“ schönen Lichtung. Unterwegs schliefen alle ein (und ihre Wunden heilten dabei besonders schnell) – und es war bereits Abend, als sie am

Wohnort des Ents ankamen. Die Freunde wollten sich gerade ein wenig umschaun, als Gilvariel eintraf.

Es ist schwierig, das Alter der elfischen Frau einzuschätzen. Äußerlich scheint sie jung, kaum der Jugend entwachsen, doch in ihren goldschimmernden Augen, in denen ein einzigartiges Feuer brennt, kann man das Wissen zahlloser Jahrhunderte erahnen. Es fällt schwer, ihren Blick direkt zu erwidern, denn mit ihm geht das unangenehme Gefühl einher, als dränge er durch die Augen bis in die entlegensten Winkel der Seele, und nichts bliebe ihm verborgen.

Sie ist von schlankem Wuchs, und ihre Proportionen sind, ganz ihrer elfischen Natur entsprechend, nicht ganz menschlich. Trotzdem scheint sie keinem normalen Elfenvolk anzugehören, denn ihrer Schönheit fehlt jene unnahbare Kühle, die schon so manchen Mann in die Verzweiflung getrieben hat. Stattdessen wird ihre gesamte Erscheinung von einer unglaublichen Vitalität beherrscht, die so gar nicht zu einer Elfe passen will.

Auch die Kleidung der dunkelhaarigen Frau ist im höchsten Maß ungewöhnlich und entspricht keinesfalls dem, was man inmitten der Schwarzen Moore vorzufinden erwartet. Auf dem Kopf thront eine mit filigranen Goldfäden und Edelsteinen besetzte Kappe, die mit schneeweißen Seidenschals in ihrer rabenschwarzen Haarflut verflochten ist. Der grauweiß changierende Stoff ihres eigentümlich geschnittenen Gewandes erinnert an das Wogen der Nebelbänke und umschmeichelt ihre Gestalt in mehreren Lagen. Um die Hüften liegt ein auffälliger Gürtel, dessen raffiniert verflochtene Glieder aus getriebenem Gold derart

leuchten, als seien sie direkt aus Sonnenstrahlen gefertigt. Abgerundet wird ihre ungewöhnliche Erscheinung durch ein paar graziler Schuhe aus weißem Leder, die bestenfalls für das Leben innerhalb behüteter Palastmauern geeignet scheinen.

Gilvariel wollte zunächst ohne weitere Umschweife wissen, wie es die Eindringlinge geschafft hätten, als Menschen / Zwerge den Kreis der Bäume zu durchbrechen. Sie war stinksauer (und schwer entsetzt) über dieses Ereignis! Den Freunden gelang es, sie ein wenig zu beruhigen. Ulwun reichte ihr Ghors „Kompass“, den die Alfar von Anfang an für einen verdächtigen Gegenstand gehalten hatte. Sie öffnete ihn – und war fürchterlich schockiert, als sie darin Arvenils Daumen findet!

Gilvariel wurde klar, dass die unbetenen Besucher nichtsahnende Werkzeuge eines finsternen Widerachers waren. Na schön – diese Werkzeuge konnte sie ebenso gut benutzen wie ihre Feinde, das machte sie direkt interessant für einen Gegenschlag. Die Alfar erkundigte sich nicht nach der Herkunft und den Absichten der Gefährten – sie ignorierte alles Persönliche, und die Wünsche der Kurzlebigen hatte sie schon immer höchst langweilig gefunden. Sie teilte ihren Besuchern also äußerst knapp folgende Fakten mit:

- Ihr Name war Gilvariel; sie war die Wächterin Irundals, der Quelle des schwarzen Wassers. Je länger das schwarze Wasser durch das Moor rinnen würde, um so stinkender und giftiger und krankmachender wären seine Dämpfe für die menschlichen Nachbarn.
- Irundal erwachte immer dann zum Leben, wenn einem ihres Volkes in Erainn ein Leid durch fremde Hände geschehen würde. So wurde es beschlossen, um die Menschen Erainns an den Friedensschwur Maolyn Mor ap Dons zu erinnern.
- Maolyn war der Anführer einer Streitmacht der Twyneddin gewesen, die zusammen mit den Coraniaid (dem Bund der Gerechten) und einigen Grauen Seemeistern einst gegen die

- Dunatha und die Valianer der Provinz Arderu gekämpft hatten, die von einem Heer von Schlangendämonen aus der Welt *Awyddon* unterstützt worden waren. Die Anführerin dieser Dämonen war eine mächtige *Anwisa* namens Scaaris gewesen, deren Schlupfwinkel in dieser Welt irgendwo in den Sümpfen Erainns gelegen hatte. Sie war erschlagen und ihre Existenz in dieser Welt somit ausgelöscht worden.
- Nach dem Sieg Maolyns war es zu Streitigkeiten zwischen Coraniaid und den Twyneddin gekommen. Die undankbaren Menschen wollten sich nicht einfach darauf konzentrieren, eine Festung am Rand des Moors zu errichten, um ihr Dasein in der Wildnis zu sichern, wobei ihnen die Coraniaid überhaupt nicht in die Quere gekommen wären, nein, sie hatten das edle Volk aufgefordert, ihnen entweder bei diesen Arbeiten zu helfen oder sie gar in ihre schöne Heimat mitzunehmen. Blind vor Gier – ein üblicher Wesenszug bei den Kurzlebigen – hatte Maolyn den Coraniaid schließlich sogar ein Ultimatum gestellt: entweder würden sie seinen Wünschen unverzüglich Folge leisten, oder man würde sie mit Gewalt vom Grund und Boden der siegreichen Nation vertreiben!
 - In der Folgezeit war es tatsächlich zu heftigen Kämpfen zwischen den Menschen und den Coraniaid gekommen. Erst als Mors Sohn dabei tödlich verwundet worden war, wurden die Menschen wieder einsichtig; Mor entschuldigte sich und schwor den Coraniaid immerwährenden Frieden. Zur Erinnerung an seinen Schwur wurde Irundal an einer vor Eindringlingen geschützten Stelle des Moors errichtet – und es verging keine Menschengeneration, bei der die Quelle nicht ihr Schwarzes Wasser abgegeben hätte – mal kürzere Zeit, mal längere Zeit.
 - Im Frühjahr dieses Jahres erhielten die Coraniaid Kunde, dass die Wesen *Awyddons* erneut in den Sümpfen *Erainns* erwacht seien. Tatsächlich konnte man auch im Schwarzen Moor ab und zu nebförmige *Anwisa* durch den Sumpf streifen sehen; es schien fast so, als ob sie auf einer Suche wären, vielleicht nach Scaaris, ihrer Herrin?
 - Die Coraniaid bestimmten ihrerseits einen Kundschafter namens *Arvenil*, der sich ebenfalls auf die Suche nach Scaaris machen sollte. Ihr geheimer Schlupfwinkel war bisher verborgen geblieben – aber wenn die Dämonin nach *Midgard* zurückgekehrt wäre, dann war es am wahrscheinlichsten, dass sie dort in Erscheinung treten würde.
 - Vor kurzem hatte *Gilvariel* eine Nachricht *Arvenils* erhalten, dass er tatsächlich eine heiße Spur gefunden hätte und sich demnächst mit einem Informanten treffen wollte, mit einem Menschen namens *Sulring Durgul*, der bestimmt wie üblich gierig nach schnellem Reichtum war, und der angeblich wusste, auf welchem Weg man Scaaris erreichen könnte. Die *Anwisa* war demnach tatsächlich wieder in *Midgard* unterwegs!
 - Wenig später hatte *Irundal* zu sprudeln begonnen – und die nebförmigen *Anwisa* hatten begonnen, den Silberzirkel zu umzingeln – und seit wenigen Tagen hätten sie Unterstützung von diesen Schlammungeheuern bekommen. *Gilvariel* hatte sich schon gefragt, was die Aufmerksamkeit dieser Wesen auf diesen geschützten Ort gelenkt haben könnte! Ihr Schutzkreis würde nicht mehr lang ihrem Ansturm standhalten können!
 - Und jetzt waren also Menschen / Zwerge durch den Zirkel gekommen, geleitet vom Daumen eines Coraniaids!

Gilvariel vermutete, dass irgendeine Schurkerei im Gang war, ein Pakt Scaaris mit bösen Menschen, um sich Zugang zum Reich der Alfar zu verschaffen. Irundal (und das Weltentor) waren keine geschützten Orte mehr – und dieser Zugang der Coraniad in die Welt Midgards müsste nun für immer verschlossen werden. Das war aber keine leichte und sofort ausführbare Aufgabe und auch nicht ihre alleinige Entscheidung. Sie musste also schnellstens weg von hier. Humhull musste halt allein aufpassen, dass der Schutzkreis möglichst lange hielt.

Gilvariel erzählt den Gefährten wahrheitsgemäß, dass sie versuchen würde, den Schutz des Ortes aufrechtzuerhalten, solange es ging. Bevor er aber in fremde Hände fiel, würden ihn die Coraniad lieber zerstören. Diese Angelegenheit ging nur sie etwas an, das wäre ihr Teil der Aufgabe. Sollten die Gefährten es aber schaffen, ihrem Angreifer das Handwerk zu legen, wäre ihnen der Dank ihres Volks gewiss.

Dazu waren die Gefährten natürlich gern bereit. verlieh ihnen mit einer sanften Berührung an den Schultern schwanengleiche Flügel, die sich über ihre Arme ausbreiteten. Diese Flügel sollten für den direkten schnellen Rückflug nach Dunkelfels reichen und würden verschwinden, sobald sie sich wieder auf den Boden stellten. Außerdem gab Gilvariel den Freunden ein goldenes Schwanen-Amulett mit; sollten sie Arvenil lebend befreien können, dann sollten sie ihm – unter freiem Himmel und unbeobachtet von anderen Menschen – dieses Amulett umlegen, damit er seine Heimreise antreten könnte.

Ronald wurde zum „Leitvogel“ bestimmt, und selbst HaoDai schaffte es schließlich, ihm hinterherzuzufiegen.

Zurück in Dunkelfels

Am Morgen des siebten Tages landeten die Schwäne im Norden von Dunkelfels. Der Gestank hatte merklich zugenommen. Schon beim Landeanflug konnten sie feststellen, dass sich in Dunkelfels eine Menge verändert hatte.

Thulghar hatte vor zwei Tagen eine Ansprache an die Bevölkerung gehalten. Er wusste nicht, wie lange das Schwarze Wasser diesmal Dunkelfels belästigen würde. Als verantwortlicher Burgherr wollte er nicht abwarten, bis seine Leute alle erkrankten und Hals über Kopf flüchten müssten. Er hatte deshalb die vor 20 Jahren bereits angedachten Pläne einer (hoffentlich vorübergehenden) Evakuierung von Dunkelfels reaktiviert; im Nordosten – etwa 10 km entfernt und deutlich außerhalb der Gestankzone – befand sich ein trockener Hügel außerhalb des Moorgebiets, und dort würden seine Soldaten Blockhütten errichten und alles für eine Notunterkunft vorbereiten. Notfalls müsste man halt den Winter dort verbringen; Futter für die Schafe gäbe es dort sowieso, und vielleicht wäre das ja auch nur eine Aktion für wenige Wochen. Der Gelehrte Ghor wäre zuversichtlich, bei seinen Forschungen „kurz vor dem Durchbruch“ zu stehen und würde zunächst in der Burg seine Arbeiten fortsetzen – nun ja, bei Nathir, man sollte nie die Hoffnung aufgeben, aber auf ein erfolgreiches Ergebnis von Ghors Bemühungen dürfte er sich jedenfalls nicht verlassen. Jeder, der mithelfen könnte, sollte die Soldaten unterstützen – außerdem würde er von jedem Dorfbewohner erwarten, dass er selbst für die Unterbringung und Versorgung seiner Nächsten im Notquartier sorgen würde!

Die Soldaten beluden seit dem frühen Morgen dieses Tages also Karren mit Vorräten, Werkzeugen und Ausrüstungsgegenständen aller Art, um am Zielort regenfesten Hütten zu errichten (Holz gab es dort reichlich), und das gesamte Dorf war auf den Beinen, um sich zum Aufbruch zu rüsten. Zwischen dem Notquartier und Dunkelfels setzte ein steter Strom von Leuten ein, die Sachen hin und her transportierten. Thulghar selbst richtete die am Zielort befindliche steinerne Jagdhütte für seine Familie her; seine Frau und sein Sohn befanden sich noch in Dunkelfels, bis in wenigen Tagen ihr Umzug organisiert werden konnte.

Ghor hatte das Tun der Abenteurer belauscht und wusste, dass sie bis zum Silberzirkel gekommen waren, sein „Kompass“ also ein zuverlässiger Richtungszeiger gewesen war. Danach waren die Tölpel leider verschwunden – und Ghor rechnete die nächsten fünf Tage nicht mit ihrer Rückkehr (wenn überhaupt) nach Dunkelfels. Er vermutete richtig, dass man in den Silberzirkel kommen konnte, wenn man ein Stückchen Coraniad bei sich trug.

Ghor besuchte deshalb heute Scaaris, um weitere Teile von Arvenil einzufordern, aber die Dämonin hatte nichts herausgerückt; ihr kam diese plötzliche Gier nach Coraniad-Stückchen verdächtig vor. Was wusste dieser Ghor, dass sie nicht wusste? Sie war guter Dinge, dass der Einsatz ihrer Moorschatten am

Ende diesen Silberzirkel zerstören würde, und sie rechnete damit, bereits dann allerlei Geheimnisse der Alfar in Erfahrung zu bringen. Wenn nicht, dann hatte sie immer noch Arvenil, den sie keinesfalls weiter zerstückeln möchte, jedenfalls jetzt noch nicht...

Die Freunde wollten jetzt keine Zeit mehr mit Nachforschungen in Dunkelfels verlieren, sondern sofort Ghor aufsuchen, um ihn äußerst streng zu verhören. Trotz des anstrengenden Flugs war jetzt keine Zeit für eine Pause! Sie puschten sich mit Heiltränken weitmöglichst auf und eilten zur Burg. In dem ganzen Durcheinander hatten sie keine Mühe, zum Wohnturm des Gelehrten vorzudringen.

Im Wohnturm Ghors

Nachdem ihnen auf ihr Klopfen niemand die Tür öffnete, feuerkugelte Ronald ein Loch hinein, und Anga griff hinein und schob den Riegel zur Seite. Sie standen im unteren Geschoss des Wohnturms – und Heather entdeckte dort hinter einem Vorhang unter der Treppe zum Obergeschoss fünf Todeswächter, die sie sofort angriffen. Der folgende Kampf gegen die Todeswächter war äußerst hart. Anga litt unter *Angst* vor diesen Untoten, floh und bekam dabei einen kritischen Rumpftreffer ab. Seine Freunde kamen ihm schützend zu Hilfe. Dank einer Unmenge an Heilmitteln gewannen die Gefährten letztendlich diesen Kampf.

Der Lärm alarmierte Ghor im oberen Geschoss; der Beschwörer konnte derzeit wegen seiner akuten Schmerzen nach seiner „Unterhaltung mit Scaaris“ nicht vernünftig zaubern, aber er aktivierte seine beiden „steinernen“ Froschmänner, damit sie die Fremden fertigmachten, falls sie nach oben kommen sollten.

Kaum waren die Todeswächter zerstört, verpassten die Freunde ihrem Zwerg zwei Packungen von Ghaleas Heilerde – und tatsächlich sorgte eine wundersame *Allheilung* dafür, dass sich Anga bald wieder auf seinen (kurzen) Beinen befand! Hinauf ins Obergeschoss! Hier lauerten hinter Paravents zwei steinerne Froschmänner, bis sich der erste Eindringling, nämlich

Flintstone auf der einen, Anga auf der anderen Seite, zeigte. Der nächste Kampf begann. Hrothgar zog allerdings mit *Austreibung des Bösen* einen der beiden Gegner in seine goldene Kuppel; der andere wurde vor allem von Anga und Ronald (mit *Frostbällen*) erledigt.

HaoDai und Heather suchten die Schreibkammer ab, und dabei entdeckte die Heilerin Ghor, der sich hinter dem Bücherregal versteckt hatte. Der Todlose griff sie mit seinem Knochendolch an! Schnell rannten HaoDai, Flintstone und Ulwun ihr zu Hilfe und hieben den Untoten nieder, obwohl sich der immer wieder durch den Verlust ihrer Lebenskraft stärken konnte und dabei höhnte, dass die Tölpel ihn überhaupt nicht töten könnten! Als er schließlich doch (scheinbar) tot am Boden lag, entdeckten die Freunde, dass sein Brustkorb bandagiert war, und als Ulwun diese Bandagen entfernt hatte, erblickte sie die von schwarzem Schleim und Fäulnis durchsetzte offene Wunde in der Herzgegend des Untoten. Die Schamanin musste sich sofort übergeben.

Währenddessen misslang Hrothgars Bannversuch, und die Gefährten (Flintstone, Anga und Hrothgar) mussten den zweiten Froschmann ebenfalls mit Waffengewalt niedermachen.

In der Schreibkammer fanden sich einige erainnische Notizen Ghors, die hinter ein Regal gefallen waren. HaoDai und Anga liefen schnell zu Scaravel, der mit dem Packen seiner Habe beschäftigt war, und baten den Barden, den sie mit den „pornografischen Schriften Ghaleas“ bestachen, die sie aus dem Heiligtum der Erdmutter geborgen hatten, um eine schnelle Übersetzung dieser Notizen. Und so erfuhren sie:

Ausgezeichnet! Jetzt fügt sich alles zusammen. Am Ende war mein überstürztes „Opfer“ doch besser, als er es zugeben will. Mit diesem Spitzohr erfülle ich ihre zweite Bedingung, und die wird weitaus weniger schmerzlich sein als die erste, zumindest für

mich. Mit ihrer Spirale und meinem Trank des Vergessens sollte mir der Affe schon ins Netz gehen! Und dann ist die Schlange dran, ihr Versprechen zu erfüllen. Ob ich ihr Geheimnis aber auch ihm erzählen werde, dass bleibt abzuwarten. Er scheint ja das Interesse an seinem Geschenk vollkommen verloren zu haben. Naja, mein Problem ist das nicht.

Schau an! Diese fremden Tölpel sind weiter gekommen, als ich gedacht hätte. Offenbar funktionieren meine Kompassse tatsächlich – sehr interessant. Was wohl hinter den silbernen Bäumen liegen mag? Ich glaub', ich weiß es, wenn es mir auch bislang verborgen blieb.“

Scaaris! So eine falsche Schlange! Der Meister hatte recht – die Sache mit dem Herz war wirklich voreilig gewesen, in der Tat. Na schön – gegen die Schmerzen wird mir schon etwas einfallen. Aber wenn sie glaubt, ganz allein triumphieren zu können, dann hat sie sich verrechnet. Sie weiß noch nicht, dass der arrogante Depp der Schlüssel zum Reich der Alfar ist. Und sie glaubt, ich wüsste nicht, wie ich an ihn herankomme. Meine toten Freunde und ich sind da anderer Meinung! Gleich morgen werden wir uns den Schlüssel holen, der mir das Tor zum Paradies auf tun soll – und selbst S.D. kann mir dann nichts mehr anhaben!



Der einzige Weg führte in einen gigantischen unterirdischen Schlund hinab, aus dem heiße Gase aufstiegen – auf einem mühsam zu erkennenden Pfad in einer nahezu senkrechten Felswand. Natürlich bildeten die Freunde eine Seilschaft, die von Flintstone angeführt wurde. Einmal stürzte HaoDai ins Seil, aber es passiert dabei niemandem etwas Ernstes.

Unten führte ein schmaler Sims, immer noch in großer Höhe über dem weiter unten sichtbaren Lavastrom, aus dem Schlund heraus und endete in einem schmalen Gang vor einer dunklen nach außen gewölbten „Glasfläche“. Das Schlüsselwort für diese Sperre lautete *Sulring Durgul*, denn Scaaris hatte es amüsant gefunden, Ghor auf diese Weise an seinen Meister zu erinnern. Die Freunde fanden es schnell heraus.

Im Opferbereich, den die Gefährten eine halbe Stunde später erreichten, schlängelte sich ein schmaler Weg zwischen glatten Felswänden hindurch, die kurz vor Erreichen des Endes mit einer Vielzahl in sich verschlungener Schlangengesichtern bemalt waren. Hier herrschte eine dämonische Aura! Der Weg mündete in

Hrothgar entdeckte bei dem mannshohen Metall-Spiegel (einem Geschenk Durguls an seinen Schüler) eine faulige Ausdünstung – und Ulwun, die beim Absuchen des Wohnturms ein paar weitere Amulette Ghors gefunden hatte, konnte ihre Hand durch die Metallfläche stecken und so das Verbindungstor in die Welt der Anwisa öffnen!

Im Reich der Anwisa

Nach dem Durchschreiten des Spiegels kamen sie in die „Höhle des Wächters“, in der eine 2,5 m hohe Kriegerstatue aus Obsidian äußerst bedrohlich wirkte, aber zum Glück regungslos blieb. Mit Ausnahme Flintstons waren alle Gefährten bei der Spiegelpassage eingeschlafen – aber da Ghaleas Streiter wachgeblieben war, konnte es ohne Aufenthalt weitergehen.

eine Höhle, in deren hinteren Teil ein bodenloses "Wurmloch" war, über dem an einem schwenkbaren Galgen der bewusstlose nackte Alfar in eisernen Handschellen an völlig zerfetzten Handgelenken baumelte. Beiden Händen fehlten die Daumen; seine rechte Hand war zur Faust geballt. Sein Körper war von kaltem Schleim überzogen, und viele Stellen seiner Haut sahen so aus, als hätte sie jemand mit einer groben Feile abgeraspelt. Um das Loch zog sich ein blaugrüner Beschwörungskreis, von dem ein ebensolches Leuchten ausging.

Nach den ersten Berührungen des undurchdringlichen Beschwörungskreises trat aus einer Nachbarhöhle S'dirr, der Wächter Scaaris, hervor.

S'dirrs gesamte Erscheinung wirkt irgendwie missgebildet und schlangenhaft, obwohl sie durchaus humanoide Züge besitzt: Er hat Arme und Beine, doch sie sind zu kurz, sein Rumpf hingegen deutlich zu lang. Dem runden, haarlosen Schädel fehlen Ohren und Nase, während die großen, unruhigen Augen senkrecht geschlitzte Pupillen und Nickhäute haben. Beim Sprechen schießt eine schwarze, gespaltene Zunge aus dem konturlosen Schlitz seines Mundes und züngelt beständig in Richtung seiner Gegenüber.



S'dirr hatte eigentlich Ghor erwartet, der nach dem Stress mit Scaaris von seiner Herrin nun einen Heiltrank erbetteln wollte, der ihm vorübergehend seine Schmerzen nahm. Er zischelte auf Eriannisch: „*Wassss sssoll diessser Bessssuch sssobald, Anaghar? Schmerzsszen? Tssss tssss tssss. Du sssssolltssst nicht mit der Herrin streiten, ssssonssst werden die blosss noch schlimmer...*“ Ronald füllte den Gang mit

Eisigem Nebel; schauernd tritt der kleine Dämon hindurch. Dort traf er auf Anga, Flintstone und HaoDai und wurde von ihnen erschlagen.

Es stellte sich heraus, dass Flintstone als einziger den Beschwörungskreis durchschreiten konnte; er war aber zu schwach, um den Galgen zu drehen! Erst mit Hilfe eines Stärkezaubers gelang ihm das – und er schaffte es, den bewusstlosen Alfar zu befreien und aus dem Beschwörungskreis herauszuziehen. Gleichzeitig hatten seine Freunde (vor allem Anga und Hrothgar) dafür gesorgt, dass einige Paisgwerin, die aus dem schmalen Zugang aufgetaucht waren, keinen Ärger machten.

Arvenil wurde mit drei Portionen Heilerde geheilt, nachdem ihm Ulwun eine schlangenförmige Spirale aus der Hand gelöst hatte, die der Alfar fest umklammert gehalten hatte. Arvenil bedankte sich überhaupt nicht bei seinen Rettern, sondern wollte nur wissen, wer sie geschickt hatte, und nachdem er von Gilvariel gehört hatte, forderte er sie auf, ihn unverzüglich zum Ausgang zu geleiten. Sonstige Geschichten interessierten ihn nicht – und er hatte auch kein Interesse, seinen Befreier irgendetwas zu erzählen.

Enttäuscht über die „unnötige Arroganz“ des Alfar machten sie alle auf den Rückweg und kamen problemlos wieder im Wohnturm Ghors an. Der Untote hatte (unmerklich) begonnen, wieder zu regenerieren, aber Arvenil hieb seinem Peiniger den Kopf ab (und beendete damit den Regenerationsprozess endgültig), trat aus dem Turm hinaus und nutzte das Amulett Gilvariels, um unverzüglich zu ihr zu fliegen.

Flintstone drosch solange mit einem Hammer auf den Spiegel ein, das der zunächst die Inschrift „*Eigentum von Sulring Durgul! Beschädigung ist strikt verboten!*“ zeigte und wenig später endgültig kaputt war. Bei dem Lärm hätten

die Freunde beinahe überhört, dass an die beschädigte Eingangstür des Wohnturms geklopft wurde. Es war der Burgherr Thurgal, der sich eigentlich bei Ghors erkundigen wollte, ob es neue Erkenntnisse gäbe, was den Gestank des Moores anging.

Ja, neue Erkenntnisse hatten die Freunde wirklich reichlich zu bieten. Thurgal war tief beeindruckt von den Neuigkeiten. Ghors geköpfte Leiche wurde von den Dörflern verbrannt, nachdem ihnen der Fürst die frohe Kunde gebracht hatte (erst drei Tage später, weil der vorsichtige Burgherr das tatsächliche Abflauen der Dämpfe abwarten wollte). Natürlich gab es eine große Freudenfeier in Dunkelfels – und gern nahmen die Freunde seine Einladung an, den Winter auf seiner Burg zu verbringen.

Gilvariel verschloss nach der Rückkehr Arvenils die Quelle und den Zugang in die Zwischenwelt. Ehe sie durch das Weltentor in die Heimat reiste, setzte sie die Wut der Silberbäume frei, die sämtliche Moorschatten vernichteten.

Einige Tage nach der Feier – und auf Drängen seines Sohns – schlug Thurgal eine Expedition ins Schwarze Moor vor, weil er sich persönlich bei dem „Alfarmädchen“ für seinen Fehler, die Machenschaften Ghors nicht schon längst durchschaut zu haben, entschuldigen wollte (er war fast ebenso neugierig auf Gilvariel wie sein Sohn). Bestimmt wüssten die Abenteurer noch den Weg, nicht wahr?

Aber es war wie verhext. Der Silberzirkel war spurlos verschwunden. Dafür erwachte

während dieser Expedition eines Nachts Flintstone: Hatte er es geträumt, oder hatte da jemand mit tiefer Stimme gebrummt? Es hatte sich fast wie folgt angehört: „*Hmm, genug ist genug, wer schon hat, der hat schon genug, humhum.*“ Seine Freunde fanden in ihrem Gepäck andernstags eine goldene Eichel mit dweomerer Aura!

