

E.19 Der Todesreiter von Adiman

Rico Nielin, SüdCon-Exklusiv-Edition Nr. 9, DDD-Verlag Würzburg, 2015

Copyright © 2017 by Harald Popp.

Von Parinov nach Adiman

Der Eibenhüter hatte recht. Das Übel war noch nicht beseitigt!

Antanio freute sich. Immerhin war der mutmaßliche Mörder der Fischer tot. Die Hintergründe waren nicht vollständig geklärt, aber der Wappenmeister war zunächst schon einmal froh, dass der Stadt keine akute Gefahr mehr drohte.

Die Zwerge ruhten sich eine Nacht im *Weißten Wolf* aus.

Am nächsten Morgen erhielten sie Besuch von Antanio, der erneut ein Eichhörnchen auf seiner Schulter sitzen hatte. Putzig! Es sprang Geuzeleide gleich auf die Hand.

Diesmal war auch der Eibenhüter dabei. Er war überzeugt, dass die Zwerge das Übel an der Wurzel packen mussten, vermutlich im Dunkelwald südlich von Adiman, nämlich im einzigen „verbotenen Waldgebiet“ weit und breit, in dem „dunkle Geister“, „tegarische Zaubermächte“ und „lebende Untote“ auf alle Lebewesen Jagd machen würden, die sich in seine Finsternis wagen würden. Dieser bekanntlich unheimliche und lebensgefährliche Wald war etwa 50 km² groß, lag im Niemandsland zwischen Moravod und der tegarischen Steppe und stellte bislang nur für diejenigen eine große Gefahr da, die sich dort hineinwagen wollten. Der Eibenhüter war freilich noch nie dort gewesen.

Tatsächlich erwies sich das Eichhörnchen als Reiseführer und leitete die Zwerge wirklich nach Adiman. Da ihnen Antanio vier Pferde überlassen hatte, erreichten sie nach drei Tagen das kleine, von Palisaden gesäumte Waldbauerndorf (etwa 100 Bewohner).

Unterwegs hatten sie schon gehört, dass die Leute in Adiman in den letzten Monaten ausgesprochen trübsinnig geworden wären. Man könnte das sogar fast verstehen, schließlich würde das Dorf sehr nahe am unheimlichen Dunkelwald liegen, praktisch am Rand der moravischen Zivilisation.

Außerdem waren die Zwerge unterwegs einer Schar Abanzzi begegnet. Die Shepantei (namens Radnidsche) wünschte die von einem zahmen Eichhörnchen geleiteten Kazelni zu sprechen und verkaufte ihnen echte Talismane, um sie besser für ihre Expedition in die Finsternis des Dunkelwalds zu wappnen. Sie empfahl ihnen außerdem, nicht erneut den Fehler zu begehen, eine schöne Frau zu enttäuschen, wenn ihre Stunde gekommen wäre.

Schließlich waren die vier Zwerge unterwegs auch noch von einer Horde zerlumpter tegarischer Barbaren überfallen worden, die ihnen den Weg mit einem Baumstamm versperrt hatten. Die ausgemergelten „Räuber“ nahmen dankbar eine Flasche Zwergengeist als Maut entgegen und ließen die friedfertigen Zwerge gerne weiterziehen.

Kurz vor ihrer Ankunft in Adiman wurde der Geist des Totenbaums auf seine Widersacher aufmerksam, die jetzt doch tatsächlich in die Außenbezirke seines Machtgebiets eingedrungen waren. Sogleich hetzte er zwei Nachtmarder auf die Zwerge, die sich sehr über diesen ungewöhnlichen Angriff wunderten. Die Marder sprangen nämlich tagsüber aus dem Wald

und an den Pferden hoch, um die Reiter zu beißen, was ihnen freilich nicht gelang – und dann eilten sie wieder in den Wald davon. Das einzige Opfer war das Eichhörnchen, das bei diesem Angriff geflüchtet war und von einem dritten Marder totgebissen wurde.

Alles ganz normal, verstanden!?

Am späten Nachmittag der 11. Nixe erreichten die Zwerge Adiman. Schnell wurde ihnen klar, dass das Dorf unter einer akuten Teilnahmslosigkeit litt. Schon der Dorfwache waren die Ankömmlinge völlig egal! Ihre alltäglichen Arbeiten verrichteten die Dörfler aber problemlos.

Kein einziger Bewohner warf den Zwergen neugierige Blicke zu oder stellte ihnen gar eine Frage. Antworten gaben die Adimaner aber höflich und so wahrheitsgemäß, wie sie nur konnten, ohne dabei ihre Lethargie aufzugeben. Ein äußerst merkwürdiges, seltsames, ungewöhnliches Verhalten! Diese Worte durften die Zwerge freilich keinesfalls erwähnen, weil die Dörfler bei solchen Bemerkungen urplötzlich äußerst lebhaft und geradezu aggressiv wurden! Allerdings sanken sie ebenso schnell wieder in ihre Antriebslosigkeit zurück, sobald keine weitere Äußerung in dieser Richtung erfolgte.

Die einzige Unterkunft für Reisende war der *Lachende Holzfäller*; hier konnten die Zwerge im Schlafsaal problemlos ein Bett bekommen, weil keine anderen Gäste anwesend waren. Im Gäste-Stall der Wirtschaft befand sich dagegen seltsamerweise (nein oh nein!) ein Pferd, dessen Sattel mit den Initialen D.A. verziert war (Maolin hatte das bemerkt).

Der Wirt erzählte auf (mühsame) Nachfrage, dass dieses Pferd natürlich Dimitris gehörte, der vermutlich noch irgendwo zu Fuß unterwegs sein würde. Der Junge hatte nicht bei ihm übernachtet, sondern im Eulenturm seines Onkels, zu dem nur „Befugte“ Zutritt hatten. Dieses Verbot galt auch für Yasen, den neuen Schamanen, der seit Beginn des Bärenmonds in Adiman sein Zelt aufgeschlagen hatte.

Dimitris? Der Sohn der längst verstorbenen Alexandrowitschs, der in Adiman bei seinem Onkel, dem Schamanen Ondelba, in die Lehre gegangen war und sicher dessen Nachfolger geworden wäre, wenn er nicht eines Tages seine Ausbildung abgebrochen und das triste Walddorf verlassen hätte. Jetzt wohnte er im sechs Tagesritte entfernten Orbisov und war ein solider Waffenschmied geworden. Sein Faible für Märchen und Erzählungen hatte dazu geführt, dass er weiterhin gern Geschichten sammelte und aufschrieb.

Im Einhornmond hatte sich die Große Eule – nach sehr langer Funkstille – bei Dimitris gemeldet, der natürlich schon gewusst hatte, dass sein Onkel vor einem Jahr in Adiman als verbitterter einsamer Mann gestorben war. Genau dieses Schicksal wäre eines Tages auch ihm widerfahren, wenn er nicht vor zehn Jahren aus Adiman „geflohen“ wäre, um seinem Leben neuen Schwung zu geben. Dimitris kannte von seiner Lehrzeit noch den Zugang zum Eulenturm, einem Baumhaus auf dem hohlen Stamm einer alten Eiche (in 15m Höhe) mitten im Ort (natürlich auf einer Linienkreuzung). Von dort oben hatte sein Onkel die Wälder (vor allem südlich des Dorfs) beobachtet (oder als Eule überflogen). Wenn man willkommen war, musste man sich nur in den Hohlraum des Stammes klemmen – und schon wurde man hinauf ins Baumhaus teleportiert. Unbefugten wurde es dagegen schwindlig und kotzübel, wenn sie versuchen sollten, am Stamm des alten Baums nach oben zu klettern oder zu *schweben*.

Yasen? Der selbsternannte „Nachfolger Ondelbas“ hatte die freie Stelle des Dorfschamanen übernommen, um Adiman angeblich vor den Gefahren des Dunkelwalds zu schützen. In Wahrheit war er natürlich ein Diener des Geists des Totenbaums und half jenem, die Macht des Dunklen Dweomer auszubreiten und die Lebensenergie der Dörfler zu schwächen und abzusaugen.

Anfang des Einhornmondes waren in Adiman zwei weitere Leute eingetroffen, die in den Dienst des Totenbaums treten wollten, um sich eine dunkle Machtbasis zu verschaffen: ein Tiermeister und ein Dunkler

Schamane. Yasen war ein Feigling und hatte deshalb überhaupt nichts dagegen, dass der Geist des Totenbaums nicht ihn, sondern die beiden „Neuen“ mit der Aufgabe betreut hatte, den störenden Einfluss der „Heiligen Eibe“ von Parinov zu beseitigen, so dass seine Konkurrenten deshalb gegen Ende des Einhornmondes nach Nordwesten aufgebrochen waren. Der Schamane war freilich trotzdem schwer enttäuscht, als er vom Totenbaum erfahren musste, dass die Mission der beiden gescheitert war und der dunkle Geist selbst nur schwer geschwächt die Auseinandersetzung mit dem Eibengeist überstanden hatte. Vier Kazelni hatten es tatsächlich geschafft, beim Showdown in der Anderswelt zu erscheinen und durch ihr Eingreifen alles zu verderben!

Als sich die Zwerge am gestrigen Tag Adiman genähert hatten, alarmierte der Totenbaum seinen Diener und „bat“ ihn augenblicklich zu sich in den Dunkelwald. Der Geist wollte keinesfalls riskieren, dass seine Gegner vielleicht Yasen zwingen könnten, sie in die Anderswelt zu bringen, um den Baum auf beiden Ebenen gleichzeitig anzugreifen. Ein Zweifronten-Angriff war die größte Sorge des Totenbaums; darüberhinaus hatte er noch keine persönliche Erfahrung mit Zwergen gesammelt und traute ihnen die schlimmsten Feuer- und Stahlwaffen zu.

Dimitris & Yasen? Am Abend der 7. Nixe war Dimitris in Adiman angekommen und wurde von Yasen begrüßt, der sich ihm als Nachfolger seines Onkels vorstellte. Die Geister des Waldes hätten ihn hierhergerufen – und das Dorf wäre dank seiner Anwesenheit jetzt sicher vor ihren manchmal düsteren Launen. In Adaman gäbe es wirklich keinen Grund zur Aufregung!

Dimitris erzählte Yasen, dass er von der Großen Eule geträumt hätte, die sehr besorgt gewesen wäre, dass sehr große und sehr ungenießbare Spinnen aus einem sehr welken Baum herausquellen würden, den ein kopfloser Sechsheiner bewachen würde – und diese Spinnen würden Krankheit und Tod über ganz Moravod bringen, sofern man den Ort ihres Ursprungs nicht zerstören würde.

Dimitris erzählte Yasen nicht, dass ihm die Große Eule geraten hatte, den „Spinnenbaum“ mit dem gleichzeitigen Einsatz von Feuer und Stahl zu attackieren! Er hatte deshalb das alte Elfen-Schwert seines Schwiegervaters dabei, obwohl er es nicht wie ein Krieger, sondern nur wie ein Schmied schwingen konnte.

Yasen empfahl dem Schnüffler, nicht auf diese dummen Träume zu hören. Möglicherweise würde ihn nur eine finstere Kraft in den gefährlichen Dunkelwald ziehen wollen, um ihn dort dann abzumurksen. Aber dort würde es keinen Baum dieser Art geben, das wüsste ein Experte wie er mit Sicherheit!

Dimitris wollte sich dennoch lieber selbst ein Bild machen, übernachtete im Eulenturm und wanderte am nächsten Tag in den Dunkelwald. Der Anblick des kopflosen Todesreiters sorgte schließlich dafür, dass er nach Adiman zurückkehrte, so schnell er nur konnte. Abends berichtete er Yasen von seiner schrecklichen Beobachtung – und der Schamane lud ihn ein, am Morgen der 9. Nixe zu seinem Zelt zu kommen, weil er bis dahin vielleicht eine hilfreiche *Vision* empfangen hätte.

So geschah es auch. Yasen betäubte den Schnüffler, der (nach einem nervenstärkenden Schlaf) tatsächlich bereit gewesen wäre, mit einem kundigen Führer erneut in den Dunkelwald einzudringen und diesen seltsamen Baum zu suchen, und der deshalb bei ihm gut gerüstet und bewaffnet erschienen war. Der Schamane brachte seinen Gefangenen und dessen Ausrüstung per *Geisterlauf* in sein Zweitzelt in der Anderswelt und verschnürte ihn dort. Der Depp könnte dem Geist des Totenbaums vielleicht noch nützlich sein! Yasen versorgte Dimitris ab und zu mit Brot und Wasser – aber einen richtigen Plan, was mit dem Schnüffler geschehen sollte, hatte er noch nicht. Den Kerl einfach umzubringen, kam für ihn aus irgendeinem Grund nicht in Frage.

Im Dunkelwald

Am nächsten Morgen schauten sich die Zwerge den Eulenturm an und stellten fest, dass sie dort keinen Zugang hatten.

Anschließend inspizierten sie das verlassene Zelt des neuen Dorfschamanen und entdeckten dort einen weiteren blutbeschmierten tiefschwarzen Ast des Totenbaums, den sie zerstörten. Dieser Yasen gehörte also auch zum Kreis der Übeltäter! Außer den üblichen Schamanen-Habseligkeiten gab es in seinem Zelt aber nichts zu finden.

Die Zwerge ritten am Vormittag nach Süden zum nahegelegenen Dunkelwald und stießen nach einiger Zeit auf einen breiten „Reitweg“ mit zahllosen alten und frischen Hufspuren. Sie folgten diesem Weg in gleicher Richtung wie diese Spuren. Einige Zeit später hörten sie, wie sich ihnen von hinten ein Reiter näherte!

Hier zog nämlich der kopflose Todesreiter auf seinem untoten Pferd durch den Dunkelwald, wobei sich im Zentrum seiner ungefähr kreisförmigen Bahn der Totenbaum befand. Der Reiter war der körperliche Rest eines Schwarzen Lama, eines tegarischen Dieners der Spinnengöttin Satara (die mit YenLen identisch ist), der sich vor vielen Jahrhunderten mit finsterner Blutmagie an die dunkle Baumseele gebunden hatte. Kurz vor Abschluss seines Rituals waren Häscher des dunklen Nachtkönigs hinzugekommen, die sich ebenfalls der Unterstützung der Baumseele versichern wollten. Im folgenden Kampf wurde der Schwarze Lama durch einen *Donnerkeil* in eine Höhlung des Totenbaums geschleudert, die sich abrupt schloss und den YenLen-Diener dabei im Inneren des Baums enthauptete. Während der Kopf des Lama in die Anderswelt befördert und dort von einer Dienerin YenLens bewacht wurde, blieb sein Körper im Totenbaum und wurde später wieder ausgespuckt. Das Dunkle Dweomer verlieh ihm die Kraft, sich eines Tages das Pferd eines Wanderers zu besorgen. Seither befand sich der Reiter auf der Suche nach seinem Kopf – in der Realwelt freilich ein aussichtsloses Unterfangen.

Der kopflose Reiter war mit einer mächtigen Streitaxt bewaffnet und bedankte sich im Vorbeireiten bei den Zwergen, die ihre Pferde schnell an den Rand des Reitwegs manövriert hatten, mit ein paar (weitgehend folgenlosen) Hieben für ihr freundliches Ausweichen.

Würde dieser kopflose Kerl wieder vorbeikommen? Die Zwerge spannten Seile über den Weg, brachten eine knappe Stunde später das Pferd zum Straucheln und warfen den Reiter aus dem Sattel. Beim folgenden Kampf merkten sie schnell, dass der Untote ein sehr zäher und sehr gefährlicher Gegner war, und brachen den Kampf deshalb ab. Der Reiter verfolgte sie nicht (schließlich hatten sie ja keinen kopfähnlichen Gegenstand bei sich), sondern bestieg wieder sein Pferd und setzte seine Umkreisung des Totenbaums fort.

Die Zwerge versuchten nun ins Zentrum der „Kreisbahn“ zu gelangen und erreichten so am Nachmittag die tote Lichtung (40m Radius), in deren Mitte sich der tiefschwarze Totenbaum erhob. Die Zwerge betrachteten zunächst vom Rand der Lichtung aus die Szenerie: der Boden der Lichtung bestand aus schwarzer Erde, die wie verbrannt wirkte. Weder lebendes noch totes organisches Material befand sich darauf. Der ganze Ort wirkte wie ausgestorben.

Doch kaum wagte ein Zwerg schließlich einen kleinen Schritt auf die tote Lichtung hinaus, setzte sich erwartungsgemäß ein Beschützer des Totenbaums in Bewegung, ein ausgewachsener Baumkämpfer, der trotz seiner machtvollen Erscheinung nicht direkt über die Lichtung stapfte, sondern an deren Rand entlang auf die Zwerge zukam. Sie warteten nicht ab, bis er sie angreifen konnte, sondern flohen in den Wald.

Da sie nicht verfolgt wurden, kehrten sie nach einiger Zeit wieder zurück zum Rand der Lichtung und berieten sich. Als sie versuchten, die Lichtung testhalber zu umrunden, mussten sie feststellen, dass an verschiedenen Stellen Stachelbüsche wuchsen, die plötzlich mit ihren Ranken nach ihnen schlugen und danach anfangen, sie zu verfolgen!

Die Zwerge flohen wieder und kehrten nach einer Pause erneut zur Lichtung zurück. Sie hatten jetzt einen brillianten Plan geschmiedet. Mit einem Seil gesichert, wollte Maolin, der schnellste Läufer der vier Zwerge, mit einer bereits geöffneten Literflasche Zauberöl über die Lichtung zum Totenbaum spurten, dort das Öl auf den Stamm schütten und danach zurückspurten, während Geuzeleide den Baum mit einem magisch geschleuderten Blitz in Brand stecken würde.

Ein guter Plan. Die Zwerge wussten freilich nicht, dass sie schon die ganze Zeit aus einer hohlen Spalte des Stamms heraus beobachtet wurden. Hier hatte sich nämlich Yasen versteckt, der „Wächter“ des Totenbaums.

Als Maolin über die Lebenskraft raubende tote Lichtung zum Baum hinspurtete, fing der Schamane an, den Zwerg mit *Dämonenkugeln* zu attackieren. Er zielte aber bei der ersten Kugel daneben. Maolin rannte unbeeindruckt weiter und schleuderte die Flasche mit dem Öl direkt in den Hohlraum, aus dem gerade die Kugel herausgeflogen war. Danach drehte sich der Zwerg um, um die Flucht zu ergreifen – und wurde von vier der plötzlich erheblich längeren schwarzen Äste des Totenbaums angegriffen, die blitzschnell zuschlugen!

Jeder einzelne Hieb hätte ausreichen können, Maolin fast sofort zu töten – aber drei Äste verfehlten ihn komplett, und der vierte streifte den Zwerg nur, so dass er davonstürmen konnte. Im nächsten Moment schleuderte Geuzeleide einen Blitz – und traf exakt in den Hohlraum [mit einer 20]! Die folgende gewaltige Explosion [8w6] zerfetzte den Schamanen und beschädigte den Totenbaum schwer, aber noch stand er qualmend auf der Lichtung. Maolin schickte einen *Donnerkeil* hinterher und löste damit eine weitere gewaltige Detonation aus, die den Totenbaum endgültig zerriss.

Die Zwerge waren weit genug entfernt, um das alles ohne Schaden zu überstehen, und johlten auf vor Begeisterung. Sie hatten die Wurzel allen Übels beseitigt!

Eine neue Schamanin für Adiman?

Die Zwerge kehrten zurück nach Adiman. Viele Dörfler hatten bei der Zerstörung des Totenbaums mehr oder weniger schwere Wunden erlitten, aber die Lethargie war jetzt von ihnen gewichen. Sie hatten bereits begonnen, die Verletzten zu versorgen, aber die Hilfe der Zwerge war natürlich willkommen.

Am späten Abend fanden die Zwerge endlich Gelegenheit, sich ausführlich mit dem Wirt des *Lachenden Holzfällers* zu unterhalten und sich bei ihm erneut nach Dimitris zu erkundigen. Ihm war es ebenso ein Rätsel, wohin der Junge wohl entschwinden war.

Auch am nächsten Morgen war Dimitris nirgends zu sehen. War er vielleicht im Eulenturm? Schwer zu sagen, denn Unbefugte hatten dort ja keinen Zutritt! Die Zwerge hatten schon am Abend zuvor alles Mögliche versucht, um in das Baumhaus des früheren Dorfschamanen hineinzukommen, aber der Zugang war ihnen verwehrt geblieben.

Deshalb stellten sie jetzt einen Suchtrupp mit zehn Freiwilligen zusammen und durchkämmten zusammen mit einem Jäger und dessen Hund ein Stück des Dunkelwalds. Ohne Ergebnis kehrten sie am späten Nachmittag zurück nach Adiman. Gortoch hatte die Nase voll von diesem sinnlosen Herumgeschlurfe im Wald. Sie hatten ihre Aufgabe erfüllt, nicht wahr? Warum sich weiterhin herumplagen? Sie könnten sich jetzt erstmal in Adiman als Helden feiern lassen, und dann könnten sie nach Parinov reiten und vom glücklichen Ende ihres Ausflugs berichten.

Seine Gefährten hatte aber der Ehrgeiz gepackt. Irgendwo musste dieser Dimitris doch zu finden sein! Am nächsten Morgen (14. Nixe) liefen sie erneut ins Zentrum des Dunkelwalds (ohne Ergebnis) und suchten anschließend den kreisförmigen Reitweg ab. Hier stießen sie auf die Überreste des Todesreiters und seines Pferdes und konnten die magische Streitaxt sowie

die Reisekasse des Schwarzen Lama (4000 GS) sicherstellen. Gortroch räumte knurrend ein, dass dieser Ausflug in den Wald tatsächlich sinnvoll gewesen wäre; jetzt wäre aber Schluss damit, ja?

Nein, noch war nicht Schluss. Die Zwerge kehrten zurück nach Adiman und verbrachten den Rest des Tages bis zum frühen Abend vergeblich damit, einen Zugang in den Eulenturm zu finden. Schließlich kam einer der Zwerge auf die Idee, sich nach der Eulen-Verehrung des Dorfes zu erkundigen, und er erfuhr, dass in Adiman mit dem Tod Ondelbas die Anrufung des Eulen-Geistes geendet hatte; am Grab des Schamanen am Nordufer eines kleinen Quellteichs eine Wegstunde westlich des Dorfes hatte man freilich seinen Eulen-Stab errichtet, den er persönlich geschnitzt hatte, und auf dem jetzt seine (unverwete) Eulen-Gefährtin hockte.

Ach so? Es gab auch noch interessante Schauplätze außerhalb von Adiman? Leicht beschämt eilten die Zwerge zum Grab Ondelbas. Als Geuzeleide dort den Stab berührte und ihr Hilfesuch an den Eulen-Geist richtete, schwebten auf die vier Zwerge plötzlich Eulenfedern herab. Bestimmt waren sie jetzt befugt, den Eulenturm zu betreten!

Sie eilten zurück ins Dorf und wurden jetzt tatsächlich ins Baumhaus teleportiert! Dort oben entdeckten sie eine Notiz des Gesuchten in dessen neuem Reise-Tagebuch.

8. Nixe – Das ist nichts für mich! Der Dunkelwald ist tatsächlich ein Ort des Todes!

Yasen hat wohl recht. Mein Traum von der Großen Eule hat mich nach Adiman gelockt, aber es war nicht der Schutzgeist meines Onkels, der mich zu dieser Reise ermuntert hat, sondern mein eigenes schlechtes Gewissen, weil ich Ondelba damals im Streit verlassen und nach seinem Tod jetzt keine Chance mehr habe, mich mit ihm darüber auszusprechen.

Wobei – nach wie vor bin ich mir sicher, dass ich richtig gehandelt habe, meine Lehre abzurechnen und Adiman zu verlassen. Das Dorf ist heute noch trübsinniger als damals! Yasen meint zwar, es wäre doch schön, wenn niemand einen Grund hätte, sich aufzuregen, und die Leute würden doch glücklich und zufrieden ihr Tagwerk verrichten, aber das fühlt sich einfach nicht richtig an, wirklich nicht.

Mal hören, welche Vision den Schamanen heute Nacht überkommen wird! Was mir die Eule erzählt hat, das ist ja auch schon ziemlich seltsam gewesen. Ein abgestorbener Baum im Dunkelwald, aus dessen Stamm zahlreiche weiße, völlig ungenießbare Panzerspinnen herausquellen, und den ein kopfloser Sechsheiner bewacht. Diese Spinnen würden Krankheit und Tod über ganz Moravod bringen, sofern man den Ort ihres Ursprungs nicht bald zerstören würde. Yasen hat wohl recht – ich hätte diesen Schmarrn gleich ignorieren sollen!

Gut, dass ich ihm nicht gleich noch verraten habe, dass ich sogar das alte Elfen-Schwert meines Schwiegervaters mitgeschleppt habe. Naja, mal auf den toten Baum zu hacken, das würde ich als Schmied wohl schaffen, und schließlich hat die Eule ja ausdrücklich betont, dass ich exakt gleichzeitig die Macht der Flammen und des Stahls gegen den Stamm richten soll. Das hat nach einem Einsatz von Funkenschläger geklungen!

Aber hier ist ein Krieger gefragt, kein Handwerker. Im Dunkelwald treiben sich seltsame Wesen herum, das steht seit heute für mich fest, und damit endet dieser Ausflug für mich.

Wenn Yasen morgen früh nichts Vernünftiges zu sagen weiß, wovon ich ausgehe, dann besuche ich erst noch mein Teichmädchen, und dann geht's wieder nach Hause. Vielleicht schreibe ich dann einen anonymen Brief an die Flammenaugen in Geltin – mal sehen.

Ach ja, auf ein Wiedersehen mit der süßen Gespielin meiner Jugend freue ich mich schon. Drei verschiedene Glitzerdinge werde ich wohl auftreiben – und an ihrem Ort dann dreimal ihren Namen rufen und dabei über die Schulter die Geschenke zu ihr hineinwerfen. Eine gute Idee! Wenn in der Anderswelt irgendein Unheil lauert, wird sie davon schon gehört haben.

Jetzt erstmal schlafen.

Das „Teichmädchen“ war bestimmt eine Dryade! Der Wirt kannte natürlich ihren Namen: Blagica. Jeder Jüngling in Adiman war nämlich mächtig stolz, wenn es ihm gelungen war, von diesem Naturgeist erhört zu werden.

Die Zwerge eilten wieder nach Westen (schließlich schien der Vollmond auf sie herab, und dank ihrer Nachtsicht hatten sie keine Probleme), erneut zu dem Quellteich in der Nähe von Ondelbas Grab. Maolin entkleidete sich und warf die Glitzersachen vorschriftsmäßig in den Teich.

Blagica zeigte sich sofort, bedankte sich für die hübschen Geschenke, fügte aber gleichzeitig hinzu, dass sie mit Zwergen weder Erfahrungen gesammelt hatte noch Erfahrungen sammeln wollte. Ihre vier jungen Besucher verstanden gar nicht so recht, was das schwarzhäufige Mädchen ihnen damit eigentlich sagen wollte. Sie waren nur hier, um Dimitris zu retten – sofern sich das noch lohnen würde, wie Gortroch grummelnd hinzufügte.

Dimitris? Blagica war sofort sehr aufmerksam. Ihr hübscher Freund war in Gefahr? Vielleicht sogar in der Anderswelt? Sie versprach, sich dort umzuschauen – und tauchte nach 90 Minuten wieder aufgeregt aus ihrem Teich auf. Dimitris befand sich nämlich tatsächlich in einem rabenschwarzen Zelt und konnte aus irgendeinem Grund nicht herauskommen. Die Zwerge müssten schon selbst versuchen, ihn zu befreien, einverstanden?

Klar, genau das wollten sie tun. Die Dryade brachte die Zwerge in die Anderswelt und gab ihnen einen Nachtfalter als Führer mit. Sie selbst konnte die Umgebung ihres Quellteichs nicht allzuweit verlassen, weder in der Real- noch in der Anderswelt, aber sie würde auf die Retter ihres Dimitris natürlich warten, um sie alle zurück in die Realwelt zu befördern.

Der Nachtfalter brachte die Zwerge zum Zweitzelt von Yasen. Dort mussten sie zunächst zwei Knochenbestien und eine Riesenspinne beseitigen, die hier als Wächter des Zelts auch über den Tod Yasens hinaus ihren Dienst verrichteten. Das gelang ihnen erstaunlich problemlos.



Jetzt konnten sie endlich Dimitris befreien, der sehr geschwächt war. Er erzählte seinen Rettern übergücklich seine Geschichte und schenkte ihnen zum Dank sein Elfen-Schwert. Außerdem fanden die Zwerge im Zelt allerlei interessante Tränke und Yasens Ersparnisse (4000 GS).

Die Zwerge kehrten mit Dimitris zurück in die Realwelt und liefen nach Adiman. Gortroch bekam endlich recht: jetzt war das Abenteuer erledigt!

Zumindest fast. Denn die Zwerge überredeten Dimitris, seiner zaubertalentierten Tochter die Chance zu geben, die künftige Schamanin von Adiman zu werden, wenn er selbst schon keine Lust darauf hatte. Immerhin war der Dunkelwald jetzt beseitigt, und es galt, in diesem Teil der moravischen Wälder die Naturgeister und die Menschen wieder aneinander zu gewöhnen.

Nach einer ausgiebigen Feier der Zerstörung der dunklen Kräfte und der Rettung des Dorfes ritten die vier Helden zurück nach Parinov.

Unterwegs träumten sie vom Großen Eichhörnchen und wünschten sich als Belohnung seltsame Fähigkeiten. Während Gortroch und Maolin Gefahren riechen wollten, wünschte sich Bestija, schnell auf Bäume klettern zu können, und Geuzeleide wollte Nüsse spucken. In Parinov beglückwünschte der Schamane die Zwerge zu ihrer Großtat (kein Wortspiel). Antanio stellte ihnen auf Kosten der Stadt für einen Monat die erforderlichen Lehrmeister zur Verfügung und bot den Zwergen eine kostenlose Überfahrt nach Alba an, sofern sie sich die Begegnung mit den Flammenaugen in Geltin sparen wollten.

Das wollten sie tatsächlich! Die Zwerge freuten sich schon auf ihre Rückkehr in die Heimat.