

## C.50 Der Feuerstern

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF Stelzenberg 2020

Copyright © 2020 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blaugefärbten Originalzitate aus diesem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2020 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden.

### Ein Stern stürzt ab

Im Bärenmond des Jahres 2408 nL hatten sich alle Abenteurer in Alasdell versammelt. Flintstone hatte bereits einen Plan, wie er den alten albischen Königsschatz (aus Aldwic) im Ausland verscherbeln könnte. Er wollte nach Kroisos zu einem chryseischen Händler reisen, der ihn und seine Gefährten bereits früher gastfreundlich aufgenommen hatte. Ehe der Syre die Reise antreten konnte, musste freilich erstmal das Frühjahr richtig beginnen.

In der Nacht vom 28. Bär auf den 1. Luchs rauschte nachts ein Feuerstern über den Himmel. Diese Kunde erreichte Alasdell am Mittag des 5. Luchs.

#### Kunde vom Feuerstern

Über der Mitte Albas erscheint am Nachthimmel des Myrkdag im Bärenmond ein flammender Stern, der fauchend und rauchend im Osten über dem erainnischen Corran-Gebirge auftaucht und irgendwo über dem Wald von Escavalon als glühender Feuerball abstürzt. In den Städten am Fluss Tuarisc, in Adhelstan und Glenachtor können die Einwohner die Bahn des Feuersterns beobachten. Die Nachricht über das Zeichen am Himmel verbreitet sich in wenigen Tagen im ganzen Land, so außerordentlich und erschreckend ist es, denn die Menschen halten es für eine Botschaft, die Krieg und Zerstörung bedeutet oder eine große Umwälzung für das Reich ankündigt. Viele sehen im Fall des Sterns den Niedergang des Königsclans Beorn. Zu offensichtlich scheinen die Hinweise und Umstände: der feuerrote Stern, der im Herzen Albas vergeht, verkörpert das Rote Haus und der letzte Tag des Bärenmonds, muss er nicht als das Ende des roten Clans Beorn genommen werden?

Die Gefährten machten sich ihre eigenen Gedanken. Flintstone hatte schon von wertvollen Sternensplittern gehört, die man an der Absturzstelle von Himmelskörpern finden könnte. Ulwun hatte keine Unruhe in der Geisterwelt bemerkt und hielt den Vorfall für ein normales Naturschauspiel. HaoDai war der Ansicht, dass der Absturz eines Sterns jedenfalls nicht sein Problem war, und die Sorgen der albischen Langnasen waren ihm herzlich egal. Heather fragte sich beunruhigt, ob der Absturz des Sterns vielleicht das Werk finsterner Mächte wäre. Anga kümmerten die Sorgen des Beorn-Clans nicht im geringsten – der Verlust seines prächtigen roten Barts schmerzte ihn dagegen immer noch außerordentlich.

Alle waren sich jedoch einig, dass sie den abgestürzten Stern suchen wollten. Die Aussicht auf einen wertvollen Schatz bewegte auch Anga, bei dieser Suche mitzumachen.

Ronald weilte zu dieser Zeit in Beornanburgh, und Alchemilla wollte lieber mit Grainne nach Erainn ziehen. Hrothgar bevorzugte das ungestörte Dasein als einziger Gast auf der (kleinen) Burg Alasdell.

### Auskünfte in Glenachtor

Am Abend des 9. Luchs erreichten die Abenteurer Glenachtor, die kleine Hauptstadt der Grafschaft Meadris.

#### Zusammenfassung der öffentlichen Meinung

Irgendwo im Wald von Escavalon müsste der Stern „gelandet“ sein, wenn es denn tatsächlich ein Stern gewesen war und nicht nur eine rätselhafte Licht-Botschaft Xans oder das Resultat irgendeines unheimlichen Feuerzaubers. Selbst die Augenzeugen waren sich völlig uneins über die Flughöhe (100 m? 100 km?) und die

Geschwindigkeit (Wie ein Rennpferd? Wie ein Pfeil? Wie eine Schwalbe?) und machten widersprüchliche Aussagen, oft im gleichen Atemzug.

Manche meinten mit listiger Miene, dass der junge Laird Garalt MacCeata bestimmt einen hübschen Finderlohn springen lassen würde, wenn man in seinen Wäldern die glitzernden Sternentrümmer bergen und zu ihm bringen würde. Da der Laird allerdings bisher selbst keine Truppe mit dieser Aufgabe betraut hatte (so weit man das wissen konnte), glaubte er selbst offenbar ebenso wenig wie viele andere daran, dass es dort irgendetwas zu holen geben würde. Bekanntlich stünde auch am Ende eines Regenbogens nie ein Topf voller Goldmünzen, obwohl die Legenden das hartnäckig behaupten würden.

Die Gefährten übernachteten im *Sonnenbräu* am Südhang der Festung. Die Gäste des Wirts Esmund waren also ein albischer Syre, eine Laird-Tochter, ein schlitzäugiger Halunke, ein seltsam bartloser Zwerg und eine stämmige Streunerin aus einem fernen Land. Kein Zweifel: das musste ein Teil der tollkühnen Heldentruppe um den abenteuerlustigen Syre up Alasdell, Flintstone MacKellney, sein!

Der Wirt freute sich über die Anwesenheit der tapferen Streiter und gab dem Syre bereitwillig Auskunft.

Zwei Reisende (eine Händlerin und eine Söldnerin) hatten am frühen Nachmittag des 6. Luchs nur eine kleine Mahlzeit einnehmen und dann weiterreiten wollen, aber beim Absteigen vom Sattel war die Händlerin gestürzt und hatte sich ein Handgelenk verstaucht. Sie hatte die kostspielige Hilfe des örtlichen Heilers in Anspruch genommen, weil die beiden Frauen es eilig gehabt hatten. Dummerweise hatten sie kein übriges Bargeld bei sich und die Wunderheilung deshalb mit ihren beiden Pferden bezahlt.

Die beiden hatten die einfachste Kammer unter dem Dach der Herberge gemietet und dem Wirt Fragen über die Besiedlung des Walds von Escavalon gestellt. Mehr noch als das war Esmund im Gedächtnis geblieben, dass seine Gäste sich auch danach erkundigt hatten, ob Vögel in letzter Zeit ungewöhnliche Verhaltensweisen an den Tag gelegt hätten. Erst durch diese Frage war ihm bewusst geworden, dass in den ersten Tagen des Luchsmonds tatsächlich auffallend wenig Vögel in Glenachtor herumgeflogen waren. Mittlerweile hatte sich die Lage wohl wieder normalisiert. Wobei - heute Mittag hatte Esmund tatsächlich ein seltenes Riesenadler-Paar gesichtet, das sich einige Minuten auf dem Turm der Festung Glenachtor niedergelassen hatte, ehe es südwärts davongeflogen war.

Der Söldnerin war es am Abend im Würfelspiel mit zwei Bauern und einem Fellhändler gelungen, einen alten Gaul zu gewinnen. Die beiden Frauen hatten Glenachtor am 7. Luchs noch vor der Morgendämmerung verlassen. Sie wollten möglichst rasch durch den Wald von Escavalon nach Süden reiten, um die Mornefähre auf kürzestem Weg zu erreichen, um im Auftrag der *Phönixgilde* dringende Geschäfte in Fiorinde zu erledigen.

Warum waren dem Wirt und seinem Personal die beiden Frauen (Mitte 30) im Gedächtnis geblieben? Dafür gab es verschiedene Gründe, vor allem aber Jorans blaues Auge.

Die hübsche Schwertkämpferin (Farica NiRathgar) hatte eine attraktive Figur, blaue Augen und kurze schwarze Haare. Sie trug bei Wind und Wetter stets nur ihr Plaid und kurze weite Hemden, die ihre Arme und Beine nackt ließen, dazu eine Lederkappe, senfbraune Lederstiefel und Handgelenkbänder aus geprägtem Leder.

Die weitaus weniger attraktive Händlerin (Sasselin Seamach) hatte sehr weiche Züge, große Augen und blondierte lange Haare, die unter einem runden Filzhut mit aufgenähten gelben Bändern steckten. Sie hüllte sich in ein knöchellanges braunes Leinenkleid mit einem Überwurf aus schwarzer Wolle. An den Füßen hatte sie weiche graue Lederschuhe, um ihre Hüfte eine Tasche und eine Schlaufe für ihren Wanderstock. Sie hatte einen hübschen weißen Zwerghahn als Schoßtier bei sich, der ihr aufs Wort zu folgen schien.

Als beim Umpacken ihres Reisegepäcks (von den Satteltaschen der zwei verkauften Pferde in die Satteltaschen des Gauls) im Stall der Herberge der junge Stallknecht Joran ungefragt Farica helfen wollte und ihr dabei „versehentlich“ ein wenig über ihre linke Brust unter ihrem weiten Hemd gestreichelt hatte, hatte sich das für ihn so angefühlt, als ob ihr Busen „irgendwie wegrutschen“ würde. Zumindest behauptete Joran das, um seine Meinung zu unterstreichen, dass mit dieser Frau irgendetwas nicht stimmen würde, die ihm im nächsten

Augenblick ein derart blaues Auge verpasst hatte, dass er bis heute noch ganz geschwollen ausschaute und von Glück sagen konnte, dass er seine Sehkraft nicht verloren hatte

Seine beiden Freunde (Handwerksburschen aus der Nachbarschaft) hatten nach diesem „Unfall“ nachts vor dem Heimgehen noch zum Fenster der Dachkammer der beiden Frauen hochgeschaut. Es war geöffnet gewesen, und sie hatten Kerzenlicht und Bewegungen ausgemacht. In der dunklen Öffnung des Giebelfensters war etwas wie ein großes glänzendes Auge zu erkennen gewesen, in dem sich Mond und Sterne gespiegelt hatten.

Flintstone und Heather besuchten den Heiler Abrik, der die Geschichte des Wirts bestätigte.

Ulwun überraschte ihre Gefährten am nächsten Morgen mit einer rätselhaften *Vision*, die sie von der *Großen Eule* erhalten hatte.

Aus dem Himmel stürzt ein in Flammen stehender Salamander in den Wald. Als er den Boden berührt, zerfällt er zu Asche, in der ein leuchtendes Ei liegt. Das Ei bricht von innen auf und eine rotglühende Schlange mit einem gläsernen Körper schlüpft heraus. Die Eierschalen werden völlig von dichten grünen Ranken mit kleinen weißen Blüten überwuchert. Die gläserne Schlange wird so lang, bis sie so groß ist, dass sie sich um den ganzen Wald legen kann und einen Ring schließt.

### **Willkommen in Mervinsfaesten**

Nachdem sich die Gefährten vergewissert hatten, dass der Feuerstern vermutlich eher südlich als südwestlich oder südöstlich von Glenachtor abgestürzt war, ritten sie am 10. Luchs auf direktem Weg durch das albische Tiefland südwärts zum noch 100 km entfernten Wald von Escavalon. Zwei Übernachtungen in einfachen Herbergen später (und nach einer längeren Starkregen-Pause, die sie zur Schonung ihrer Pferde einlegen mussten), erreichten sie an einem windstillen und fast schon sommerlichen sonnigen Vormittag (am 12. Luchs) das Tal des Slitteric. Ihr Waldweg querte den Bach auf einer festen Erlenbohlenbrücke.

An dieser Stelle war das Land ein sumpfiger Bruchwald, das einen größeren Waldsee umgab. Von Fremden verlangten die beiden bewaffneten Brückenwächter einen Brückenzoll von 5 KS pro Bein. Die Krieger gehörten zum Personal der Waldfestung Mervinsfaesten, die sich 1 km südlich des Slittericgrabens befand. Sie trugen die Clanfarben und das Wappen der MacCeata (rot-blau-weiß, Luchs), der stolzen „Herren des Morne“, waren aber nicht die allerhellsten Soldaten.

Flintstone und Heather hatten sich in den vergangenen Tagen schon fast daran gewöhnt, als vornehme albische Ehrenleute erkannt und respektvoll behandelt zu werden, doch diese Trottel hatten offenbar keine Ahnung, wer da gerade über ihre Brücke reiten wollte! Die Soldaten weigerten sich, Auskünfte über andere Reisende oder über irgendwelche Himmelsbeobachtungen zu erteilen, und hatten auch von den „Helden aus Alasdell“ noch nichts gehört. Nachdem sich der Syre vorgestellt hatte, empfahlen sie ihm, sich mit seinen Fragen an ihren Vorgesetzten zu wenden, den Kastellan Aldhelm MacCeata.

Ein Silberstück löste den Soldaten schließlich doch ihre Zungen ein wenig. Sie erzählten, dass die beschriebenen beiden Frauen ohne Pferd, aber schwer mit Satteltaschen gepackt, am Abend des 9. Luchs im Stall der Waldburg übernachtet hatten. Die Frauen waren zum Kloster der Heiligen Helinde (ungefähr ein Tagesmarsch südlich von Bellsaed) unterwegs gewesen, um sich dort mit einer Spende bei den Dienerinnen der Heiligen für ihre Genesung nach längerer Krankheit zu bedanken.

Als sich Ulwun vor dem Weiterreiten erkundigte, ob bereits andere Leute unterwegs gewesen wären, um die Absturzstelle des Feuersterns zu suchen, warfen sich die beiden Wächter

bedeutsame Blicke zu, ehe sie die Schar mit einer auswendig gelernten Ansprache informierten, dass Thaen Galeron verkündet hätte, dass der Frieden des Waldes und die Sicherheit der hier wohnenden Menschen das oberste Gebot der Stunde wären. Solange die Bedeutung der himmlischen Erscheinung von den zuständigen Fachleuten nicht abschließend beurteilt worden wäre, wäre es am besten, wenn man seine Neugier zügeln und Geduld für die Aufklärung dieser Angelegenheit aufbringen würde.

Kurz darauf waren die Gefährten an der Waldburg Mervinsfaesten. Kastellan Aldhelm wusste wenigstens, was sich gehörte! Er begrüßte Heather und Flintstone sowie deren Begleiter freundlich und erklärte dem Syre, dass ihn der Thaen gewiss sehr gern in Bellslaed willkommen heißen würde. Galeron war früher als Barde auf Wanderschaft gewesen und würde sich von Flintstone bestimmt gern ein paar Geschichten seiner Erlebnisse erzählen lassen. Ansonsten wäre es tatsächlich das Beste, nicht allzu viel Aufhebens wegen der nächtlichen Himmelserscheinung zu machen. Entweder wäre sie von überheiliger oder von vollkommen fremdartiger Natur, und in beiden Fällen könnte man vielleicht großes Unheil auslösen, wenn man sich als Unwissender einmischen würde.

Aldhelm rief auf Wunsch der Abenteurer die beiden Augenzeugen herbei, die in der vergangenen Myrknacht vom Turm der Waldfestung aus den unheimlichen „Feuerbusch“ beobachtet hatten, der brüllend (angeblich in 100m Höhe) und „schneller als eine Schwalbe“ aus dem Westen gekommen und weiter nach Osten geflogen war, ehe er irgendwo – vielleicht über Bellslaed – nach Süden abgebogen und dort in den Wald gestürzt war.

Anga überzeugte sich im Stall, dass Farica und Sasselin dort keine Objekte von Interesse versehentlich zurückgelassen hatten.

### **Leichenschmaus in Bellslaed**

Am späten Vormittag erreichten die Gefährten Bellslaed. Es war Frühjahr, kurz nach der Schneeschmelze, doch der Tag schien mit seiner Wärme (etwa 25 Grad) bereits den Sommer vorwegnehmen zu wollen. Im Wald vor Bellslaed wurde es dunstig, weil die Feuchtigkeit in richtigen Schwaden durch die Bäume waberte (50 m Sichtweite).

Auch im Kerndorf trübte der Dunst die Sicht auf die kleinen und verlassen wirkenden Häuser. Die Ankömmlinge stellten aber schnell fest, dass (fast) der ganze Ort auf den Beinen war und im Wirtshaus *Zum Glockenbecher* (#7) den Totenschmaus für die hochbetagte Mermiona feierte, die auf dem Aussiedlerhof Daroharst gelebt hatte. Mermiona war am frühen Morgen auf dem Friedhof begraben worden. Wegen ihres hohen Alters waren viele Menschen, die sie gekannt hatten, aus der Umgebung zusammengekommen und beteiligten sich nun, der Verstorbenen zum Gedenken, an einem Abschiedsmahl.

Zahlreiche Menschen standen auf dem Platz vor dem Wirtshaus, um eine Pfeife zu rauchen oder auf einen freien Platz in der Latrine zu warten. Ein Knecht hieß die Gefährten willkommen und lud die Fremden freundlich ein, an dem Totenschmaus teilzunehmen. Er stellte keine unhöflichen Fragen und brachte die Pferde in den Pferch hinter dem Gasthaus. An der Tür wartete eine Magd und ein anderer Knecht. Dort gaben die Gäste ihre unhandlichen Waffen zur Aufbewahrung ab, ehe sie den Schankraum betraten. Anga beschloss, draußen zu bleiben. Seine Freunde traten ein.

Flintstone und Heather wussten, was bei so einem Anlass von den Gästen erwartet wurde. Sie mussten auf eine gute Seelenreise für die Verblichene trinken und dabei an Mermionas

Verwandte ein paar tröstende Worte richten. Danach konnten sie sich am Buffet bedienen und (durchschnittliches) Starkbier trinken. Am Eingang stand eine Eisenschatulle, in die man Geldspenden einwerfen konnte. Flintstone steckte 10 GS hinein.

In der Nähe von Mermionas Angehörigen saßen Thaen Galeron (Mitte 50) mit seiner Frau Raedwin (etwa 30) sowie der glatzköpfige Priester Caherdin (Mitte 40). Der Thaen und seine Gattin trugen gute Gewänder in den Clanfarben der Ceata (rot-blau-weiß), die mit dem Luchswappen verziert waren. Eine Nonne aus dem Kloster der Heiligen Helinde reichte jedem Neuankömmling einen kleinen Tonbecher, der mit einem köstlichen Apfelschnaps gefüllt war.

Ihre Kollegin versorgte die Außenstehenden. Anga ließ sich nicht zweimal bitten und kam kurz darauf mit der Witwe Elwyn (Ende 40) ins Gespräch, die sich den Schnaps ebenfalls schmecken ließ und neugierig war, aus welchem Grund der Zwerg und seine Begleiter ins Dorf gekommen waren. Der Feuerbusch hatte ihn hergelockt? Das hatte sie sich schon gedacht!

Im Wald war es für die Jahreszeit schon viel zu warm. Seit der Schneeschmelze am Ende des Bärenmonds war die Luft sprunghaft wärmer geworden, so dass der richtige Frühling nur wenige Tage lang gehalten hatte. In der Nacht sank die Temperatur übrigens nicht! Das war echt nicht normal. Die Irindarsbells (gelbe Narzissen), die vor allem die Ufer des Mühlteichs schmückten, waren viel früher als sonst verblüht. Die Vögel hatten eilig mit der Nistsuche und dem Nestbau begonnen, aber jetzt waren die gefiederten Gesellen fast alle nicht mehr zu sehen. Nur die Enten und Gänse waren am Wasser geblieben.

Die Bäche Muicsbroc und Slitteric waren bereits weniger voll als sonst, aber der Mühlteich war noch recht gut gefüllt. Thaen Galeron hatte in kluger Voraussicht verfügt, dass die Mühle nicht mehr betrieben werden durfte, um das Wasser zu sparen. Glücklicherweise war die Wintergerste für die Dörfler bereits gemahlen worden.

An der ungewöhnlichen Wärme war bestimmt der unheimliche Feuerbusch schuld, der in der Myrkdag-Nacht vom Himmel in den südlichen Wald gefallen war. Das „brüllende Ungetüm“ war aus dem Westen gekommen und hatte nach Süden abgedreht, ehe es verschwunden war.

Während sich die trinkfeste Witwe Elwyn und ihr zwergischer Zuhörer draußen einige Schnäpschen schmecken ließen, wurden Flintstone und Heather drinnen vom Thaen freundlich begrüßt. Galeron war klar, dass die berühmte Heldengruppe nicht zufällig in den Wald von Escavalon gekommen war. Er lud den Syre und seine Gefährten zum Abendessen ein und bot ihnen Betten in den Gästezimmern seines Herrenhauses an. Flintstone nahm gerne an.

Außer den albischen Dorfbewohnern gab es im Schankraum ein paar auffällige „Gestalten“. Sieben chryseische „Streuner“ wurden an einem Tisch verköstigt. Ein ortsansässiger Halbling (der Imker und Holzschnitzer Frolo) langte tüchtig bei Speisen und Getränken zu. Und die beschriebene Söldnerin Farica war anwesend! Heather sprach die Ortsfremde an.

Farica vertraute der Tochter des Lairds der MacArren an, dass sie zusammen mit einer „Kollegin“ im Auftrag der Obrigkeit hier war, um im Wald von Escavalon einen flüchtigen Verbrecher aufzuspüren und einzufangen. Man sollte die Bevölkerung deshalb aber bitte nicht beunruhigen. Details wären freilich ihr Geschäftsgeheimnis, das sollte Heather nicht als Misstrauen verstehen, ja? Als Farica hörte, dass Flintstone und seine Gefährten vermutlich ein

paar Tage in dieser Gegend verbringen wollten, konnte Heather der Söldnerin anmerken, dass ihr diese Neuigkeit unangenehm war. Sie und HaoDai behielten Farica im Auge, die sich den ein oder anderen Bissen oder Schluck gönnte, sich aber viel Zeit mit dem Essen ließ und weder das Gespräch mit anderen Einheimischen suchte noch von jenen in eine Unterhaltung verwickelt wurde.

Anga bezweifelte, dass kein Bellslaeder in den Wald gegangen war, um nach dem „Feuerbusch“ zu sehen. Elwyn erzählte ihm, dass Caherdin in einer Predigt am übernächsten Tag das Ereignis als göttliches Zeichen und den Wildbisswald als überheilig und unbetreibar erklärt hatte, da eine Götterkraft dort den Wald getroffen hätte, die Menschen nicht gefahrlos ertragen könnten. Dass der Feuerbusch keinen Waldbrand ausgelöst hatte, bestätigt die Einsicht des Priesters, dass es sich um ein „heiliges Feuer“ gehandelt hatte. Kein vernünftiger Mensch wollte die Götter herausfordern, nicht wahr?

Auf den *Wildbisswald* angesprochen, meinte die Witwe, dass der südliche Wald so genannt würde. Vermutlich waren Menschen, die von den dort hausenden Tieren gebissen worden waren, manchmal dem Wahnsinn zum Opfer gefallen und zu „vertierten Wilden“ geworden. Solche armen Opfer hatten ihre Erinnerungen an ihr Menschendasein verloren, ihre Haare waren in die Länge gewachsen, und ihre Haut hatte sich dunkelgrün verfärbt. Fortan waren sie wilde Waldmenschen geworden, die keine gemachten Kleider auf ihrem Leib ertragen und nur noch schreien und grunzen konnten! Konkrete Fälle aus den letzten Jahrzehnten waren Elwyn aber nicht bekannt.

Beim nächsten Schnäpschen meinte die Witwe, dass es sie nicht wundern würde, wenn nicht alle das Gebot des Priesters beachtet hätten. Der Jäger Harhold und der Fallensteller Berwulf würden bestimmt nach wie vor im Wildbisswald auf Jagd gehen. Harhold wankte gerade von der Latrine zurück – und Anga gesellte sich zu ihm. Der Jäger hatte schon zuviel Alkohol genossen, um sich noch lange aufrecht auf den Beinen zu halten, und bestätigte ohne Umschweife, dass Caherdins Warnung selbstverständlich nicht für ihn gelten würde, weil er schließlich seinem Beruf nachkommen und Wild erlegen musste. Allerdings waren ihm seit letztem Abend schwere Zweifel gekommen, weil er mit Berwulf zwei zerfetzte (oder zerschnittene) Kaninchenfallen entdeckt hatte, was ja zunächst auf irgendwelche frechen Diebe hingedeutet hatte, was an und für sich schon eine Unverschämtheit war. Doch als sein Freund und er gerade noch überlegt hatten, ob es Sinn machen würde, in der Dämmerung nach Spuren des Frevlers zu suchen, hatten sie plötzlich ein komisches Knacken in der Dunkelheit der Bäume gehört und das Gefühl gehabt, die Schatten würden plötzlich irgendwie länger und stofflicher und die Gestalt von langgliedrigen Menschenwesen annehmen, die nur darauf zu lauern schienen, dass sie in die Finsternis des Waldes hineinlaufen würden. Das war ihnen zu unheimlich geworden, und sie waren schleunigst nach Hause gelaufen.

Auf Nachfrage Angas meinte Harhold zögernd, dass er vielleicht am nächsten Tag bereit wäre, ihn zu dem „Tatort“ zu führen. Dass dem Jäger das heute nicht mehr möglich war, sah der Zwerg ein.

Caherdin hatte bei dem Gespräch des Thaens mit Heather und Flintstone zugehört und erkundigte sich, ob sich in der albischen Helden-Gruppe vielleicht heilkundige Personen befinden würden, die ihm einen fachkundigen Rat geben könnten? Leider wäre er mit seiner Weisheit am Ende. Drei Bewohner des Dorfs waren seit dem gestrigen Morgen an einem hohen trockenen Fieber erkrankt und lagen bewusstlos in ihren Betten!

Heather und Ulwun waren gern bereit, sich die Kranken anzusehen. Caherdin führte sie zuerst zum (ledigen) Holzfäller Wulfnoth, der von der Frau des Priesters, der Krämerin Melissa Eupraxiana versorgt wurde. Aber weder die Weise Frau noch die Schamanin konnten dem Fiebernden helfen. Heather konnte immerhin mit *Erkennen von Krankheit* feststellen, dass Wulfnoth keine echte Krankheit hatte – aber letztlich blieb ihr sein Zustand ein Rätsel. Zum gleichen Ergebnis kamen sie bei Wulfrun, der Frau des Schweinezüchters Tilbert, und bei Selewen, einer erstklassigen Bemalerin von Tongefäßen, die von ihrer Lebensgefährtin Merriet versorgt wurde.

HaoDai hatte sich unterdessen zu Anga gesellt, während Flintstone Farica im Auge behielt, die ihrerseits ihn zu beobachten schien. Der Syre erkundigte sich bei anderen Dörflern, wer die Fremde wäre, und erfuhr, dass sie eine blonde Händlerin zu Fuß zum Kloster der Heiligen Helinde begleitet hatte. Die beiden Frauen waren am vorgestrigen Vormittag durch Bellslaed gewandert und jetzt vermutlich wieder auf dem Heimweg. Die Händlerin hatte sich unterwegs den Fuß verstaucht und ruhte sich bestimmt an einem weichen Lagerplatz aus.

### **Die Gäste des Thaen**

Schließlich erhoben sich am späten Nachmittag der Thaen und seine Frau und verabschiedeten sich von den Angehörigen Mermionas. Sie gaben damit ein Zeichen zum allgemeinen Aufbruch. Die Streuner packten noch einige Speisen zusammen und zogen sich an den Mühlteich zurück. Die beiden Nonnen begaben sich zum Tempel, um sich dort ein Nachtlager einzurichten. Die Dörfler kehrten zurück in ihre Häuser. Farica verließ als Letzte das Gasthaus, zusammen mit dem Halbling Frollo, den sie zurück zu seinem Häuschen begleitete. HaoDai und Anga beobachteten sie dabei und sahen, dass sich Farica etwa zehn Minuten später von Frollo verabschiedete und jetzt den Weg südwärts aus Bellslaed hinaus einschlug. Sie folgten ihr in einigem Abstand.

Flintstone begleitete den Thaen und seine Gemahlin auf dem kurzen Weg zum Herrenhaus. Dorthin begaben sich auch Heather und Ulwun, nachdem sie sich von Caherdin verabschiedet und kleinlaut zugegeben hatten, dass sie momentan keine Ahnung hätten, wie man den Fieberkranken helfen könnte.

HaoDai und Anga liefen durch den dunstigen Wald Farica hinterher, die in den abzweigenden Weg nach Asulfswik einbog. Kurz vor Erreichen des Weilers blieb sie stehen und sah sich plötzlich um. Ihren Verfolgern fiel siedend heiß ein, dass ihre Tarnkünste äußerst bescheiden waren, aber vielleicht hatte Farica sie trotzdem übersehen? Das blieb wegen des dichter gewordenen Dunstes und der einsetzenden Abenddämmerung unklar, aber die Söldnerin war vom Karrenweg südwärts in den Wald abgebogen. Anga fand den frischen Abdruck eines Stiefels und markierte die Wegstelle mit verknoteten Zweigen. Dann kehrte er mit HaoDai zurück nach Bellslaed und zum Thaen ins Herrenhaus.

Dort waren inzwischen auch die Pferde und das Gepäck der Abenteurer untergebracht. Flintstone hatte sich mit dem Thaen ein wenig unterhalten, und Galeron hatte den Syre um äußerst diskretes Vorgehen gebeten. Natürlich verstand er Flintstones Neugier und würde ihn gern unterstützen, sofern er irgendwelche Ausrüstungsdinge brauchen würde. Aber persönlich beteiligen würde er sich nicht – seine Zeit der Abenteuer wäre vorbei. Sollte der Syre freilich versehentlich bei seiner Suche nach dem abgestürzten Feuerbusch etwas Urböses erwecken, dann hätte er mit Laird Garalt MacCeata einen mächtigen Feind gewonnen, wobei das vielleicht noch gar nicht das Schlimmste sein würde. Wie auch immer - der Thaen hätte Flintstone offiziell ja gleich ans Herz gelegt, dieser Sache auf sich beruhen zu lassen.

Nachdem die Gefährten endlich vollständig im Herrenhaus einquartiert waren, wurde es Zeit zum Abendessen.

Der Thaen erzählte seinen Gästen ein paar Anekdoten aus seiner Lebensgeschichte und stellte ihnen voller Stolz seine beiden Söhne (4 und 2) vor. Flintstone und seine Begleiter revanchierten sich mit ihren Erlebnissen bei der Tromenie.

Als seine Gattin die Kinder ins Bett brachte, kam Galeron auf den Absturz des Feuerbuschs zurück. Da er das Ereignis verschlafen hatte, war er am 1. Luchs nach Asulfswik geritten. Dort hatte man auch den Feuerbusch gesichtet, aber wo genau er geflogen oder niedergegangen war, hatte sich aus den „Zeugenaussagen“ nicht feststellen lassen. Etliche Dörfler waren am Morgen in den Wildbisswald gelaufen, hatten aber nichts finden können. Sie konnten nur berichten, dass hier und da in den Bäumen die unterschiedlichsten Vögel gegessen waren, die laut gesungen, gerufen, geschrien und gegurrt hatten. Gleichzeitig war die Luft von einem üblen Duft nach verbrannten Federn erfüllt gewesen. Nachdem keiner der Suchenden einen präzisen Ort bestimmen konnte, weil sich die Vögel bei der nächsten Suche anderswo versammelt hatten, hatten die Leute die Lust verloren, sich im Wald umzuschauen. In den folgenden Tagen waren ganze Scharen zusammengekommen! Fast ein wenig unheimlich, denn in der ganzen bewohnten Gegend waren tagelang die meisten Vögel verschwunden gewesen. Allmählich würde sich die Lage wohl wieder beruhigen.

Ulwun meinte, dass sie diese Geschichte an den sagenhaften Phönix erinnern würde, aber damit konnten weder der Thaen noch ihre Gefährten etwas anfangen.

Nach ein paar Bechern Uisge ging der Thaen schlafen.

Anga und Flintstone liefen zur Hütte Frollos, weckten den Halbling und befragten ihn wegen Farica. Frollo war klar, dass die albische Söldnerin ihn nach Hause begleitet hatte, weil er wohl den Schnaps nicht vertragen hatte und sie einfach nett zu ihm gewesen war. Was sie noch in seinem Haus gemacht hatte, wusste er angeblich nicht. Jedenfalls fehlte nichts von seiner Einrichtung! Vielleicht hatte sie noch einen Schluck Wasser aus dem Krug getrunken, der auf seinem Tisch stand? Anga füllte das Wasser in seinen Schlauch. Heather schmeckte später ein wenig daran, ohne etwas Besonderes zu bemerken.

### **Es wird wärmer**

Am nächsten Morgen sahen die Abenteurer im Dunst von Bellslaed (und im Dunst des Waldes) immer wieder fahle gelblichweiße Lichter am Himmel aufzucken (ohne Donner). So ein seltsames Wetterleuchten hatten sie noch nie erlebt! Sie liefen zu der markierten Stelle, an der Anga und HaoDai am Tag zuvor Farica beobachtet hatten, wie sie südwärts in den Wald abgebogen war.

Mühelos konnten sie der südöstlich führenden Spur etwa 1 km weit durch den Wald folgen. Unterwegs kamen sie an eine Grenze des dunstigen warmen Waldes (27 Grad). Südlicher war es 10 Grad kühler und regnete! Über die Außenseite der Dunstglocke zuckten fortwährend Flammenzungen – und im Inneren war es dunstig, aber niederschlagsfrei. Da die Abenteurer Faricas Spur bald darauf verloren, kehrten sie um, um die seltsame Grenze zwischen Dunst und Regen zu erforschen. Ulwun schlug vor, ihr durch den Wald ostwärts zu folgen, und bald wurde Anga klar, dass sie sich auf einem großen Kreisbogen bewegten. Das Zentrum der Dunstglocke lag möglicherweise in Bellslaed oder südöstlich davon.



Die Gefährten kehrten nach Bellslaed zurück und kamen mittags dort an. Sie liefen gleich weiter zu den Tongruben, die gerade noch innerhalb der Dunstzone lagen. Cadell, der Vorarbeiter, bestätigte das komische Wetter – „draußen“ kühler Regen, „drinnen“ heißer Dunst (30 Grad). Und die Hitze machte müde, wenn man keine Aufgabe hatte!

Anga war sich fast hundertprozentig sicher, dass das Zentrum im Südosten des Dorfs liegen musste. Dorthin wollte er nun gehen. Als die Gruppe wieder durch Bellslaed kam, sprach Melissa Eupraxiana Heather und Ulwun an und teilte ihnen die gute Nachricht mit, dass Wulfnoth seit heute Morgen wieder vollkommen gesund wäre. Er wäre von seinem Bett aufgestanden, als hätte ihm nie etwas gefehlt, und hatte sich anschließend voller Elan daran gemacht, seine Arbeit wiederaufzunehmen. Das alles war zwar äußerst rätselhaft, aber sicherlich ein gutes Zeichen, nicht wahr? Trotz seiner zweitägigen komatösen Bettruhe und trotz der heutigen Hitze hatte sich Wulfnoth sofort in den Wald begeben.

### **An der Salamandersäule**

Der Weg nach Südosten lief am Häuschen des Jägers Harhold vorbei. Er hockte gerade schläfrig mit seinem Kumpel, dem Fallensteller und Gerber Berwulf, vor der Tür und fütterte seine drei schläfrigen Hunde. Als Anga den Jäger daran erinnerte, dass er ihn zu den zerschnittenen Kaninchenfallen im Wald führen wollte, gestand Harhold, dass er das völlig vergessen hatte und heute Morgen schon mit Berwulf dort gewesen war. Leider hatten die beiden Männer so gut wie nichts gefunden: in den beiden Fallen waren bestimmt Kaninchen gewesen, die sich jemand geschnappt hatte! Wenigstens ein besonderes Fundstück hatten sie entdeckt: einen entzweigebrochenen Runenstab zwergischer Machart (wie Anga fachkundig feststellte). Ulwun vermutete, dass ein Zauberer *Angst* auf die Männer gewirkt hatte, um mit den Kaninchen zu entkommen.

Wenig später erreichten die Gefährten eine zugewucherte Lichtung im Wald, auf der ein Holzarbeiter mit Hacke, Säge und Axt Rodungsarbeiten in einem 10 m durchmessenden Kreis durchführte. Es war natürlich Wulfnoth, der seine schweißtreibende Arbeit einstellte, als sich die Gefährten ihm näherten. Tatsächlich schwitzte der genesene Holzfäller überhaupt nicht!

Als ihn die Gefährten ansprachen, schien er wie aus einem Traum zu erwachen. Er konnte sich nicht erinnern, die Fremden schon gesehen zu haben (hatte er ja auch nicht), aber er hatte schon gehört, dass er zwei Tage bewusstlos im Bett gelegen war, was ihm zwar leid tat, aber das konnte er ja nicht mehr ändern. Von Ulwun auf einen Traum angesprochen, entgegnete er, dass er das Feuerross befreien müsste. Mehr wusste er zu diesem Thema leider nicht zu sagen. Tatsächlich schien ihn die Anwesenheit der Fremden zu stören, und er teilte ihnen mit, dass er sich jetzt wieder an seine andere Arbeit machen würde, nämlich an das Wegräumen von Schneebruch 500 m südlich von Bellslaed.

Als ihn Flintstone mit dem Angebot überraschte, ihm bei der Befreiung des Feuerrosses zu helfen, war Wulfnoth nach kurzer Denkpause damit einverstanden.

Anga hatte unterdessen die 5m hohe und 1m dicke Steinsäule (aus zusammengefügt Steinblöcken, vielleicht eine alte valianische Arbeit) untersucht, aber keine Spuren gefunden. Es war lediglich klar, dass auf ihrer Spitze noch der Teil eines Sockels sichtbar war, auf dem vielleicht einst eine Skulptur gestanden hatte. Wulfnoth kannte die alte Stele natürlich, die jeder im Ort nur die „Salamandersäule“ nannte, auch wenn er nicht genau wusste, warum das so war.

Heather spürte deutlich, dass die Säule direkt auf einer starken Linienkreuzung stand.

Da Wulfnoth ständig irgendwelche komplizierten Fragen gestellt wurden (Was ist das Feuerross? Warum musst du es befreien? Woher weißt du das? Warum säuberst du diese Stelle? Wann soll es soweit sein?), auf die er keine Antworten wusste, verließ der Holzfäller schließlich tatsächlich die Lichtung, um seine andere Arbeit zu verrichten.

Anga beschloss, mit seinem Hammer testhalber einen Schlag gegen die Säule zu führen. Kaum hatte er das getan, traten in der Umgebung alle pflanzlichen Teile im warmen Wald - die Blattgerippe, die Linien in den Baumrinden, die Fasern in den Stängeln - leuchtend weiß und pulsierend hervor. Alle Pflanzen, gleich ob lebend oder abgestorben, wurden von winzigen Lichtpunkten auf Bahnen durchflossen. Dann war diese Leuchterscheinung wieder vorbei.

Anga wiederholte den Schlag und legte etwas mehr Kraft hinein. Wieder gab es dieses Leuchten, aber zusätzlich entzündete sich schlagartig in seiner Nähe eine 2m durchmessende Fläche des weitgehend gerodeten Bodens. Ulwun sprang herbei und löschte das Feuer, ehe es auf das umliegende Gebiet übergreifen konnte. Der Zwerg sah ihr ungerührt dabei zu und überlegte, ob er einen weiteren Schlag versuchen sollte, ließ es dann aber bleiben.

Die Hitze machte alle träge. Anga raffte sich auf und schleppte Gestrüpp zurück auf die Lichtung, um die Rodungsarbeiten Wulfnoths wenigstens teilweise zu negieren. Während er und HaoDai bei der Salamandersäule blieben, gingen die drei anderen ins Dorf. Flintstone versuchte vergeblich, bei Frollo mehr über Farica zu erfahren. Heather und Ulwun besuchten die beiden anderen Fieberkranken, die unverändert bewusstlos waren, aber deren Angehörige dank Wulfnoth große Hoffnung hatten, dass auch sie wieder ihre vollen Kräfte erlangen würden.

Als die drei Abenteurer zur Salamandersäule zurückkehrten, trafen sie Anga und HaoDai schlummernd an. Zu fünft liefen sie jetzt durch den warmen dunstigen Wald nach Süden, aber sie entdeckten keine Spuren des Feuerbuschs und erreichten ohne Ergebnis die Straße nach Asulfswik.

### **Am Leliagill**

Die Abenteurer liefen zurück nach Bellslaed und erreichten das Haus des Thaens bei Einbruch der Dunkelheit. Galeron hörte sich ihren Bericht an und informierte sie, dass der Muicsbroc außerhalb der Dunstzone durchaus Wasser führen, innerhalb der Dunstzone aber überaus schnell Wasser verlieren würde. Normal war das nicht! Und die verdammte Hitze zerrte an den Nerven! 30 Grad in der Nacht! Die armen Kinder! Aber der Thaen war nicht bereit, Bellslaed zu verlassen, nur wegen einer heißen Nacht, fürwahr!

Die Abenteurer waren das schon. Nachdem ihnen der Thaen erzählt hatte, dass der Name der alten Säule vermutlich aus alter Zeit stammte, als auf der Spitze der Säule noch eine Skulptur gewesen war, die einen flammenumhüllten Salamander dargestellt hatte, sattelten sie ihre Pferde und ritten nach Asulfswik, um im dortigen Gasthaus eine kühle und erholsame Nacht zu verbringen.

Da der Wirt der *Buckelnden Katze* der Meinung war, dass der Feuerbusch möglicherweise direkt an der Quelle des *Leliagill* (Lilienbachs) niedergegangen war, ließen sich die Gefährten den direkten Weg dorthin beschreiben. Der Wirt bestätigte ihnen außerdem, dass er Farica

kannte, die am 11. und am 13. Luchs (also heute) ein paar kostengünstige Lebensmittel bei ihm erworben hatte. Ihre Begleiterin hatte sich wohl den Fuß verstaucht und müsste irgendwo im Wald warten, bis beide die Heimreise antreten könnten.

Am nächsten Morgen (nach einer angenehm kühlen Nacht) liefen die Abenteurer südwärts auf dem beschriebenen Weg zur Quelle des Leliagill. Nach ziemlich unwegsamem und mühseligen 2 km erreichten sie gegen 10:00 vormittags ein dichtes Brombeergebüsch, in dem sich ein Zweipersonenzelt verbarg. Ein weißer Zwerghahn krächte laut einen Willkommensgruß, als sich die Gefährten näherten, die ihre Waffen gezückt hatten.

Im Zelt regte sich etwas, und eine verschlafene Farica blickte heraus – und kurz darauf auch Sasselin, die Händlerin. Die beiden Frauen baten um einen Moment, um sich anzuziehen, ehe sie sich mit den Ankömmlingen unterhalten würden. Anga kam das alles viel zu verdächtig vor. Nichts als Lügen! Alles nur Schwindel! Zeit für die Wahrheit! Er teilte seinen Gefährten mit, dass er gleich Ärger machen würde, weil sein Geduldsfaden gerissen wäre, aber niemand nahm den Zwerg ernst. Das machte Anga nur noch wütender.

Als Farica und Sasselin kurz darauf ihr Zelt verließen und die Söldnerin die ihr schon bekannte Heldentruppe mit der Händlerin bekanntmachte, um ein friedliches Gespräch mit Flintstone und Heather zu beginnen, machte es Anga rasend, von Farica erneut die lächerliche Ausrede zu hören, die beiden Frauen wären Kopfgeldjägerinnen in geheimer Mission. Sasselin wollte keinen Ärger und gestand schnell ein, dass sie – wie der berühmte Syre und seine Gesellen – ebenfalls auf der Suche nach dem Feuerstern wären, weil sie hofften, wertvolle Edelsteine oder Sternensplitter an der Absturzstelle zu finden, dass sie aber leider bisher völlig vergeblich danach gesucht hätten.

Anga glaubte den Frauen kein Wort und hatte genug von diesen ständigen Lügen. Er stürzte sich mit bloßen Händen auf Farica, die einen Dolch in den Händen hielt und den Zwerg bereits verächtlich gewarnt hatte, dass er ihr Messer lieber nicht zwischen seinen Rippen spüren wollte. Angas Angriff misslang, und Faricas Dolchhieb ebenso. Flintstone und Sasselin riefen ihren Begleitern zu, sie sollten sich schleunigst mäßigen, und Farica verzichtete tatsächlich auf ihren Angriff, aber Anga übermannte der Frust über die erlittene Schmach der letzten Monate. Er stürzte sich erneut auf die Söldnerin. Diesmal konnte er sie mit einem Kraftgriff umklammern und ausschalten! Flintstone konnte den Zwerg nicht daran hindern, und seine anderen Gefährten unternahmen – außer lauten Rufen – keinen tatkräftigen Versuch, Anga per Zauberei oder Gewalt „lahmzulegen“.

Sasselin gelang es nicht, mit einem gemurmelt Wort und einer Geste den Zwerg zu schwächen. Farica kochte vor Wut, konnte sich aber nicht losreißen. Da die Appelle der Händlerin an den Syre, seine Leute in die Schranken zu weisen, nichts fruchteten, erklärte sich Sasselin für geschlagen. Ihr wäre von Anfang an klar gewesen, dass Farica und sie gegen eine Elitegruppe wie die von „Flintstone und seinen Freunden“ keine Chance haben würden, aber sie hatte gehofft, in einem fairen Wettbewerb gegen einen Ehrenmann anzutreten, und darin sähe sie sich nun getäuscht, und zwar schwer.

Anga ließ Farica wieder los. Die beiden Frauen packten ihre Sachen zusammen und zogen schwer bepackt nordwärts davon. Die Gefährten sahen ihnen zu, boten aber keine Hilfe an, da sie zurecht ahnten, dass diese sowieso abgelehnt worden wäre.

Kaum hatten Farica und Sasselin den Ort verlassen, überraschte Anga seine Begleiter damit, dass er – ganz allein – den beiden Frauen folgen wollte, um unter sechs Augen eine bestimmte

Sache zu klären. Heather und Flintstone schwante nichts Gutes, und sie folgten dem Zwerg dicht auf dem Fuß. Anga gelang es erst, die beiden abzuschütteln, nachdem er ihnen versprochen hatte, den Frauen keine Gewalt anzutun.

Obwohl Farica den Zwerg am liebsten provoziert und am zweitliebsten ignoriert hätte, nahm Sasselin Angas entschlossen und glaubwürdig vorgetragene Entschuldigung für sein grobes Verhalten an. Allerdings sah sie sich außerstande, dem Zwerg irgendeine Erkenntnisse ihrer eigenen Suche nach der Absturzstelle des Feuersterns anzuvertrauen. Angeblich war sie leider erfolglos geblieben und hatte noch andere Verpflichtungen, weshalb sie mit Farica spätestens am nächsten Morgen sowieso aufgebrochen wäre.

Anga kehrte schnell wieder zu seinen Gefährten zurück. HaoDai hatte den leeren Lagerplatz inzwischen vergeblich nach interessanten Fundstücken abgesucht. Gemeinsam liefen die Abenteurer nun weiter zur Quelle des Leliagill. Dort konnten sie zwar keine Spuren des Sternen-Absturzes finden, aber unterwegs fanden sie auf dem Pfad einen aus drei zusammengebundenen Zweigen geformten Pfeil, der in östliche Richtung wies.

### **Das Lager der Zauberer**

Die Zweige waren mit einem dünnen Faden aus Spinnenseide verknotet. Da die Gefährten auch östlich der Quelle weitere Pfeilzeichen auf ihrem Pfad fanden, folgten sie deren Wegweisung und gelangten nach vier Stunden in nordöstlicher Richtung an einen Bach, der die Verbindung zweier größerer Waldtümpel darstellte. Unterwegs hatte Anga in der Nähe eines Pfeilzeichens schon einen Lembaskrümel entdeckt, und jetzt erspähte HaoDai, der auf dem Stamm eines umgestürzten Baums den hier 4 m breiten Bach mühelos (und mit einem übermütigen Salto) überquerte, am anderen Ufer einen Stiefelabdruck im weichen Boden, der ein Blattmuster zeigte. Irgendwie hatten hier vermutlich Elfen ihre Finger im Spiel!

Ein weiteres Pfeilzeichen wies hier nach Nordwesten. Flintstone entdeckte eine Spur von zwei Personen, die in östliche Richtung wies. Dort war an einem Baum ein einfaches Dreieck eingeritzt, das nach Westen wies.

Seltsam.

Die Gefährten liefen nach Nordwesten und erreichten bald eine Lichtung, auf der sich ein Zelt hinter hohen Wänden aus Efeu- und Dornenranken verbarg, die nur auf einer einzigen Seite eine 1 m breite Lücke besaßen. Das Gebilde war eindeutig nicht natürlichen Ursprungs! Am gegenüberliegenden Rand der Lichtung waren zwei Pferde im Unterholz angebunden.

Während die Abenteurer noch die Lage sondierten, erblickte Ulwun plötzlich die durchscheinende Gestalt eines zehnjährigen Jungen, der sich auf der Lichtung erhoben hatte und nun ins Innere des von der Hecke umgebenen Raums lief. Kurz darauf hörte sie von dort eine Kinderstimme, die „Alarm“ (auf Albisch) stöhnte und diesen Ruf nun ständig wiederholte.

Ulwun eilte zum Wohnzelt, das sich innerhalb der Hecke befand, und entdeckte dort auf einem der drei Schlafplätze einen gefesselten halbnackten Knaben, der sich unruhig hin und her wälzte und dabei diese komischen Alarmrufe ausstieß. Sie versuchte das Kind zu wecken, aber das gelang ihr zunächst nicht.

Heather kam ebenfalls ins Zelt, während Anga zu den Pferden lief, um sicherzustellen, dass die Tiere gut angebunden waren. Flintstone gesellte sich zu ihm und suchte dann zusammen mit dem Zwerg die Lichtung nach weiteren Spuren ab. Es gab Stiefelabdrücke in alle Richtungen und eine deutliche Hufspur, die von Norden hierher führte. HaoDai behielt in der Nähe der Heckenlücke die gesamte Situation im Auge.

Der KanThai wurde plötzlich von einem Riesenadler attackiert, der im Sturzflug auf ihn herabstieß. Flintstone und Anga eilten ihrem Freund zu Hilfe, ehe Heather den Kampf dadurch beendete, dass sie auf magische Weise die Kontrolle über den großen Raubvogel übernahm und ihn (zusammen mit einem zweiten Riesenadler, der sich gerade in die Lüfte erhoben hatte) einfach zurück zu seinem Horst schickte!

Ulwun hatte mittlerweile erreicht, dass der Junge in eine Art Wachkoma verfallen war. Er blickte sie an, reagierte aber nicht auf ihre Fragen und blieb einfach stumm und teilnahmslos.

Seltsam.

Anga und HaoDai hielten vor der Hecke Wache, während sich Ulwun weiterhin um den Knaben kümmerte und Heather mit Flintstone das Zelt durchsuchte. Sie fanden eine Phiolen, in der sich ein dunkelbraunes Pulver befand, und die mit einem Zettelchen mit der Aufschrift *tulbnechard* versehen war. Heather steckte sie ein.

Auf dem Tisch stand auch eine kleine runde Laterne aus durchlöcherterem Blech. Darin lag eine Greifenaugenhälfte. Heather wusste, dass dieser Halbedelstein (100 GS) für den Zauber *Juwelenaugen* verwendet wurde, aber die genaue Funktion war ihr nicht geläufig. Irgendwie konnte ein Zauberer selbst aus 500 m Entfernung durch die andere Hälfte genau das erblicken, was sich in ihrem „Blickfeld“ befand.

Unterdessen gab es vor der Hecke ein Ereignis. Vom westlichen Rand der Lichtung kam nämlich ein kopfloser Wächter auf Anga und HaoDai zu! Er schwang eine Glef und hatte offenbar keine friedlichen Absichten. Anga und HaoDai stellten sich dem geisterhaften Gegner (wobei der KanThai sein Schicksal verfluchte, nur ein einziges magisches Sai zu besitzen). Heather stürmte aus dem Zelt, um ihren *Flammenkreis* einzusetzen. Ulwun sorgte mit einer *Blauen Bannosphäre* für einen geschützten Ort, ehe sie (erstmalig) eine *Schwarze Zone* zum Einsatz brachte.

Da Anga zusätzlich aus dem Unterholz am Rand der Lichtung mit einem *Donnerkeil* beschossen wurde, rannte der Zwerg schnurstracks dorthin und wurde unterwegs mit einem violetten Blitz attackiert. Tatsächlich hatte sich dort ein Magier (Jerrod) versteckt, dem es nicht gelungen war, gegen Anga eine Waffe zu zücken – aber diese Absicht hatte er auch gar nicht gehabt. Direkt neben ihm hatte sich ein zweiter Magier (Liosbor) hinter einem Baum versteckt, der den Zwerg nun mit seiner *Sturmhand* berührte und zurück auf die Lichtung schleuderte. Während Flintstone und HaoDai mit dem Geist kämpften, rannte Anga erneut zur Lichtung, wurde erneut beschossen und wiederum zurückgeschleudert.

Vor Angas drittem Anlauf gelang es HaoDai, den kopflosen Wächter zu beseitigen. Flintstone und Heather eilten nun ebenfalls zum Rand der Lichtung, während Ulwun (vergeblich) versuchte, mit ihrer *Schwarzen Zone* für die Sicherheit ihrer Freunde zu sorgen. Zur allgemeinen Überraschung befand sich außer den beiden Magiern nun auch noch ein sensenschwingender *Schatten der Nacht* (Gevatter Tod) in der Düsternis der Bäume. Der Geist hatte Anga als Hauptziel auserkoren und schwang seine Geistersense weitgehend

vergeblich gegen den Zwerg. Für die beiden Magier war Nahkampf sehr ungesund, und auf ein Kommando von Liosbor ergriffen beide Männer schließlich die Flucht.

Beide wollten zu den Pferden eilen, was freilich doppelt dämlich war. Erstens war Reiten in diesem Teil des Waldes völlig unmöglich, und zweitens hatte Anga die Tiere besonders gut angebunden. Flintstone, HaoDai und Heather setzten ihnen hinterher, während Ulwun dem Zwerg zu Hilfe kam, der weiterhin den Schatten der Nacht als Gegner hatte.

Schließlich verbarrikadierten sich die beiden Magier bei den Pferden. Während Jerrod aus der Deckung mit *Donnerkeilen* auf die Angreifer feuerte, sorgte Liosbor (ungern) für die Deckung seines Kollegen und schleuderte mit seiner erstaunlich lang wirksamen *Sturmhand* mehrfach Angreifer zurück, die dadurch Opfer der *Donnerkeile* werden konnten.

Auf diese Weise brach Flintstone schließlich fast tot [0 LP] zusammen und richtete ein Stoßgebet an die Erdmutter, das erhört wurde. Der Boden gab unter ihm nach und er sank bewusstlos einen Meter tiefer in eine Grube, die sich plötzlich gebildet hatte.

Auch HaoDai brach fast tot zusammen [0 LP], ehe es Heather gelang, Liosbor fast zu töten [0 LP]. Kurz vorher hatte Anga „Gevatter Tod“ beseitigt, was ein schmerzhaftes Zucken bei Liosbor bewirkt hatte. Jerrod ergab sich der Übermacht. Ehe er bereit war, auszupacken, wollte er wissen, ob Liosbor wirklich tot war. Ulwun sorgte dafür. Heather kümmerte sich um HaoDais Wunden.

Jerrod belastete natürlich seinen Kollegen. Er selbst hatte nur unter Zwang gehandelt, der wahre Schuft war Liosbor. Logisch.

Die Absturzstelle musste irgendwo im Süden liegen. Jerrod beteuerte, dass seine Suche bisher erfolglos geblieben war. Irgendwie hinderte Magie einen daran, dort etwas zu finden. Von Riesenadlern wusste Jerrod nichts. Und von irgendwelchen Pfeilzeichen auch nicht.

Als Ulwun in Flintstones Grube blickte, sah sie, wie Tausendfüßler, Ameisen, Asseln und anderes Kleingetier einen steten Strom bildeten, der durch den geöffneten Mund des bewusstlosen Gefährten lief und dabei offenbar kleine Erdkrümel verlor. Flintstone wurde mit heiliger Muttererde versorgt!

Die Abenteurer hatten gerade beschlossen, sich zu trennen, um Jerrod, Cealgran und die beiden Pferde nach Bellslaed zu bringen, während Anga bei Flintstones Grube Wache halten würde, als der Syre wieder zu sich kam. Seine erste Aktion war die Bergung der restlichen Muttererde, da eine scharfkantige Feuersteinknolle die Urne zerschmettert hatte, in der er sie bisher aufbewahrt hatte.

Da sie vor Einbruch der Dunkelheit nicht bis Asulfswik zurückkehren konnten, entschlossen sich die Gefährten, das Zeltlager der Zauberer für ihr eigenes Nachtquartier zu nutzen. Cealgran kam vor Sonnenuntergang zu sich, reagierte aber nicht auf die freundlichen Gesten und Worte der Abenteurer, etwas zu essen und zu trinken, und wurde schließlich mit sanfter Gewalt ernährt. Heather und Ulwun wussten, dass der Junge ohne fremde Hilfe bald sterben würde. Kurz nach Sonnenuntergang verlor der Knabe wieder das Bewusstsein.

### **Im Wildbisswald unterwegs**

Am nächsten Morgen ließen die Gefährten Jerrod gut gefesselt (und mit Trinkwasser versorgt) im Zelt zurück und folgten den in die Baumstämme geritzten Dreiecken erst nach Südosten, später direkt nach Süden, ehe sie am Vormittag feststellen mussten, dass sie irgendwie die Spur verloren hatten. Als sie sich aufteilten, um vielleicht doch noch irgendeinen Hinweis zu entdecken, fand Ulwun tatsächlich ein Büschel sehr feiner weißer Haare, die an einem Stück Baumrinde klebten. Anga hielt diese Haare für Kimik, *Bergflachs*, und er wusste, dass Zwerge und Berggnome diese feuerfesten Fasern in geheimen Lagerstätten gewannen, um beispielsweise Schutzkleidung für ihre Schmiede anzufertigen. Flintstone hatte ebenfalls schon von Bergflachs gehört, den man seiner Meinung nach aus zerfeilten Drachenschuppen herstellen würde.

Leider gab es außer diesem Fund keine Spur zu entdecken. Die Gefährten zogen in der bisherigen Richtung ein Stück weiter und erreichten schließlich eine Stelle im Wald, an der gar nicht weit voneinander entfernt gleich drei Dreiecke in die Baumstämme geritzt waren, die in unterschiedliche Richtungen (nach Norden, Westen und Südosten) wiesen. Obwohl die Abenteurer das Gefühl beschlich, dass sie beim zufälligen Streifzug durch den Wald möglicherweise nur eine geringe Chance haben würden, die Absturzstelle des Feuersterns zu finden (wie die beiden anderen Schatzsucher-Gruppen auch), machten sie weiter und entschieden sich für den Weg nach Westen.

Am späten Nachmittag stießen sie auf eine Stelle, die ihnen bekannt vorkam. Sie hatten tatsächlich den Pfad erreicht, auf dem sie am Vortag von der Quelle des Leliagills zum Lager der Zauberer gelaufen waren! Anga schwante Übles. Weder er noch seine Begleiter hatten gemerkt, dass sie stundenlang völlig planlos durch den Wald geirrt waren! Er erinnerte sich auf fatale Weise an ein ähnliches Erlebnis bei der Tromenie von Berensford. Verdammte Zauberei!

Während die Gefährten diese Erkenntnis verdauten, ließen sich vier weiße Feldtauben in der Nähe auf einer Ulme nieder. Sie zeigten keine Scheu und hockten sich schließlich gurrend auf den Kopf und die Schultern des Zwergs. Anga drehte sich langsam um seine eigene Achse, weil er hoffte, die Vögel würden ihm als Kompass dienen. Aber da täuschte er sich. Mit Ausnahme von Flintstone sah der Zwerg aber in erstaunlich freundlich schmunzelnde Gesichter – HaoDai, Heather und Ulwun war (vielleicht zum ersten Mal) klargeworden, was für ein liebenswürdiger Kerl unter der rauen Zwergenschale steckte. Dann hörte das Gurren der Tauben auf und sie flatterten fort.

Die Gefährten durchsuchten noch vergeblich ein kleines Waldstück und kehrten schließlich zum Lager der Zauberer zurück. Jerrod war nicht geflohen; die beiden Pferde waren ebenfalls noch da. Und Cealgran lag weiterhin im Sterben.

Die Gefährten übernachteten wieder im Zelt der Zauberer. Als um Mitternacht gerade Anga Wache hielt, sah er plötzlich im Nordwesten eine gleißende Lichtsäule senkrecht zwischen Himmel und Erde stehen, deutlich länger als ein Blitz, aber ohne Donner. Dann war wieder alles wie zuvor. Der Zwerg weckte seine Gefährten trotzdem. Heather äußerte die Vermutung, dass dieses Licht möglicherweise am Ort der Salamandersäule entstanden war. Hatten sie möglicherweise ein bedeutsames Ereignis vollkommen verpasst? Die Stimmung der Gefährten sank in den Keller. HaoDai hatte schon längere Zeit kaum ein Wort gesprochen. Er wollte nur noch eines – raus aus diesem blöden Wald!

Auch seine Gefährten wollten nicht tatenlos den Rest der Nacht im Zelt verbringen. Anga bestattete die Leichen von Cealgran und Liosbor in „Flintstones Grube“. Dann wanderten die Abenteurer im Schein des Mondlichts mit den beiden Pferde und Jerrod auf dem „bekanntem“ Pfad zurück nach Asulfswik. Unterwegs setzte Regen ein.

### **Das Wunder von Bellslaed**

Am frühen Morgen weckten sie einen Stallburschen der *Buckelnden Katze* in Asulfswik und erfuhren, dass am Vortag wegen der enormen Hitze des *Heißen Waldes* (um Bellslaed herum) die dortigen Bewohner auf Geheiß des Thaen ihr Wasser aus dem Leliagill geholt hatten, um ein oder zwei Tage im Dorf zu überstehen, ehe sie es – zumindest vorübergehend – aufgeben müssten, weil die Hitze dort einfach unmenschlich werden würde. Wasser verdunstete in Windeseile selbst in verschlossenen Gefäßen! Der Wald wäre komplett ausgedorrt und würde dicke Äste abwerfen! Überall würden Brennesseln wuchern!

Ihr Vieh hatten die Bellslaeder am gestrigen Tag bereits zu den südlichen Wasserstellen Reochlog und Todamere gebracht. Die Familie des Thaen war schon nach Mervinsfaesten gezogen, aber Galeron selbst hatte sein Haus noch nicht aufgeben wollen. Priester Caherdin hatte alle Dörfler zu einem abendlichen Bittgötterdienst im Tempel gerufen.

Mehr wusste der Stallknecht nicht. Er gab den Abenteurern ihre Pferde zurück, die auf diese Weise auf dem Weg nach Bellslaed etwas schneller vorankamen. Die heiße Waldzone war verschwunden! Es regnete auch in der Nähe des Dorfes! Den Gefährten wurde immer klarer, dass eine entscheidende Veränderung passiert war.

In Bellslaed waren trotz der frühen Stunde viele Dörfler auf den Beinen und feierten den anhaltenden Regenguss. Während Ulwun den Gefangenen und die Pferde zum Thaen brachte, erkundigte sich Heather nach den beiden Fieberkranken und erfuhr, dass alle wieder gesund und munter wären. Anga, HaoDai und Flintstone liefen unterdessen zur Salamandersäule.

Dort war nicht nur der Untergrund fein säuberlich vom Bewuchs befreit worden, sondern es war auch ein gleichseitiges Dreieck mit der Säule im Zentrum gegraben worden, das von einem Kreis (mit 2,6 m Radius) umgeben wurde. Die Säule selbst lag zertrümmert am Boden. Sie war bis in 2 m Höhe gesäubert und in roter Ockerfarbe mit seltsam zackigen Mustern bemalt worden, die keiner der Abenteurer als Schrift erkennen konnte. Anga untersuchte die Säule und ihr Fundament. Nirgends gab es Hinweise auf verborgene Geheimnisse.

An den drei Schnittpunkten des Kreises mit dem Dreieck waren große Feuersteine vergraben worden. Anga entdeckte an allen drei Stellen die recht frischen Spuren von jeweils einem Menschen, der sich dort außerhalb des Kreises hingekniet hatte, der Säule zugewandt. Als der Zwerg die Feuersteine ausgrub, sah er, dass sie wie Ziergegenstände geschliffen und poliert waren und die (sehr einfach gestalteten) Figuren einer Schnecke, eines Frosches und eines Igels darstellten.

Unterdessen befragte Heather die beiden genesenen Frauen, Selewen und Wulfrun, die beide gern und freudig erzählten, dass sie aus ihrem Fiebertraum völlig erfrischt erwacht waren (Wulfrun bereits vorgestern, Selewen erst gestern) und sich offenbar so erholt hatten, dass ihnen die Hitze überhaupt nichts ausgemacht hatte. Sie hatten ihr Tagwerk problemlos erledigen können, während die anderen Dörfler matt darniederlagen. In ihrem Fiebertraum waren sie durch eine Landschaft voll farbenprächtiger Feuer, prachtvoller Funkenausbrüche und überirdischer Gesänge gewandert, natürlich völliger Unsinn. Und irgendwie hatte ihnen



eine Stimme zugerannt, das Feuerross müsste befreit werden. Aber das wäre nun geschafft, den Göttern sei Dank!

Ulwun brachte sämtliche Pferde zum Thaen, der ebenfalls schon auf den Beinen war. Er erzählte ihr, dass er am vorgestrigen Morgen entdeckt hatte, dass aus dem Pferch seines Herrenhauses zwei Pferde verschwunden waren. Der abgerissene Flicker eines Hosenbeins war an einem Pflock nahe des Gatters hängengeblieben, so dass er die Streuner in Verdacht gehabt hatte, die durch das Dorf gezogen waren. Harhold hatte diese Spur mit seinem Wulfstader trotz der Hitze verfolgt, war aber am Nachmittag mit der Nachricht zurückgekehrt, dass die Streuner im Stall von Mervinsfaesten übernachtet hatten, ehe sie – ohne Pferde - nach Norden weitergezogen waren. Der Thaen freute sich, dass ihm Ulwun soeben zwei neue Pferde als Ersatz gebracht hatte, und er übernahm natürlich auch die Aufgabe, den gefangenen (und geständigen) Jerrod durch seine Soldaten nach Beornanburgh zu bringen. Galeron versuchte die Schamanin ein wenig zu trösten. Sie sollte sich einfach darüber freuen, dass der böse Zauber des Feuerbuschs verschwunden war.

Ulwun und Heather liefen zu ihren Gefährten. Eine schöne Bescherung! Sollte der rätselhafte Absturz des Feuersterns tatsächlich ein Geheimnis bleiben, das sie nicht lüften konnten? Vielleicht konnte ihnen der Thaen dank seiner Kenntnisse der albischen Sagen irgendetwas über eine Geschichte verraten, bei der eine Schnecke, ein Frosch und ein Igel eine Rolle spielten?

Das konnte Galeron leider nicht, aber er lud sie zu einem Becher Uisge und einem deftigen Frühstück mit Wurst und Käse ein. Caherdin war ebenfalls anwesend und sprach mit glühender Begeisterung von dem wundervollen Erfolg der unter seiner Anleitung erbrachten Fürbitten des gestrigen Abends. Die Götter hatten sein Flehen erhört! Sie hatten die Hitze gesenkt und den Regen gebracht, und nun würde wieder Ruhe und Frieden ins Dorf einkehren. Zum Gedenken an dieses Wunder müsste man zumindest eine alljährliche Feier (auf Kosten des Thaen) begründen!

Der Priester wiederholte gern vor den Ohren der diesmal erfolglos gebliebenen albischen Heldengruppe, was er in der gestrigen Nacht im Traum vernommen hatte, als gewiss Xan selbst zu ihm gesprochen hatte:

*Ein toter Tyrann ist aus dem Himmel gefallen und ein lebender Knecht hat die Freiheit gewonnen. Das geheime Feuer webt in allem hiesigen, bis in den Adern der Erde Flüsse aus Flammen zusammenströmen und in den Himmel schlagen. Seine Heimat ist nicht mehr von dieser Welt, es muss den Weg in das Reich ewigen Feuers finden. Kommt nicht zwischen den, der geknechtet war und die Diener des geheimen Feuers, denn aus seinem Zorn wird ein Brand entstehen.*

Solche Worte wären Caherdin niemals selbst eingefallen. Sie mussten irgendeine tiefere Bedeutung haben. Nun ja, die Auslegung der göttlichen Botschaft würde einen interessanten Stoff für die Predigten der nächsten Monate abgeben.

### **Der letzte Versuch**

Die Gefährten schwankten, ob sie nach Alasdell zurückreiten oder noch einmal den Wildbisswald besuchen sollten. Durch das Frühstück gekräftigt, beschlossen sie (mit einer kanthanischen Gegenstimme), einen letzten Versuch zu unternehmen, die Absturzstelle des Feuerbuschs oder Feuersterns doch noch zu finden.

Vorher begleiteten sie den Thaen und Caherdin zur Salamandersäule. Die beiden Männer konnten ihnen leider keine neue Erkenntnis vermitteln, abgesehen davon, dass derartige Feuersteinfiguren hin und wieder von Merriet und Selewen angefertigt und später auf dem Markt in Adhelstan verkauft wurden.

Ulwun schlug vor, zum Kloster der Heiligen Helinde zu reiten, um vielleicht an diesem Ort einen (göttlichen?) Hinweis zu erhalten. Mangels einer besseren Idee ritten die Abenteurer also südwärts und begegneten unterwegs etlichen Dorfbewohnern, die ihr Vieh wieder zurück in das kühler werdende Bellslaed trieben.

Außerdem erblickten die Gefährten westlich des Weges zwei alte Zwerge, die offenbar gerade in nordwestlicher Richtung unterwegs waren. Anga rief sie auf Dvarska an und kam mit den beiden ins Gespräch. Mahallakor Meisenmut (230) kam aus der Stadt Kibiz Kiflint, die im Zwergenreich des Artross südwestlich zwischen Gimil-dum und Azagrim lag. Die Runenmeisterin stand in Diensten von König Dvarin Doppelaxt und war die Helferin des Gelehrten Murri Wolfsbraue (410) aus Azagrim, der eine große lederne Reisekiste auf dem Rücken trug.

Die Zwerge waren an diesem Vormittag erstmalig – nach vergeblichen Versuchen an den vorherigen Tagen – im Süden des Wildbisswaldes bis zur Absturzstelle des Wurms gekommen, die leider von hinterhältigen und gewaltbereiten Spitzohren bewacht wurde. Sie hatten den Zugang zu diesem Ort nicht nur mit „Elfenwirbeln“ geschützt, die Mahallakor freilich nicht am Weiterkommen gehindert hatten, sondern sie hatten den Zwergen auch klargemacht, dass sie beim nächsten Mal sofort auf sie schießen würden, wenn sie sich dem Skelett des Drachen erneut nähern würden.

Das war ja interessant! Der „Stern“ war also in Wahrheit ein sterbender Drache gewesen! Und zwar ein wirklich uraltes Exemplar. Murri dozierte gern, was er über den Feuertod uralter Drachen wusste. Die Zwerge hatten das gleißende Licht über der Salamandersäule nicht gesehen, aber als Anga die nächtliche Erscheinung erwähnte, meinte Murri, dass dies möglicherweise ein selbständig gewordenes Feuerwesen sein könnte, das sich beim Todesflug des Drachen kurz vor dessen Absturz gelöst und jetzt vermutlich den Weg in den Feuerhimmel Lem gefunden hatte. Er rezitierte ein altes Zwergenlied.

#### *Zünde von Lem*

*Muss der Wurm verderben und die Glut verglühn,  
Wird der Odem sterben und die Flamme verblühn.  
Wenn der alte Wurm in eigener Glut verbrennt,  
Wird der Odem lebendig und das Feuer rennt.*

*Aus des Wurmes Scheiterhaufen  
Reines Feuer wird sich zünden,  
Will zum Tor zur Freiheit laufen,  
Nach Lem, ins Land der Flammen, finden.*

Murri war jedenfalls stinksauer, dass ihn die arroganten Elfen vertrieben hatten, aber er wollte selbstverständlich keinen Kampf anzetteln. Mahallakor hatte eine versengte und beschädigte Drachenschuppe gefunden, die Murri schon einen guten Hinweis auf die Identität des Drachen geliefert hatte, aber um sicherzugehen, brauchte er ein oder besser zwei unbeschädigte Exemplare. Als Gelehrter wollte er sich einfach nicht mit einer Vermutung abfinden, sondern suchte Gewissheit.

Als ihm Anga seine Hilfe (und die seiner Gefährten) anbot, erklärte sich Murri erfreut bereit, die Abenteurer in die Nähe der Absturzstelle zu führen. Bei den Elfen wollten sich die beiden Zwerge aber nicht mehr blicken lassen. Anga wunderte sich nicht, dass Murri derart bescheiden nur an diesen Drachenschuppen interessiert war. Der Zwerg wusste höchstwahrscheinlich, wo sich der Hort des identifizierten Drachen befinden würde, und die risikolose Expedition zu einer verlassenen Schatzkammer war natürlich weitaus attraktiver.

Auf diese Weise erreichten die Gefährten zusammen mit Murri und Mahallakor am frühen Nachmittag eine Stelle im Wildbisswald, an der sich ein erst kürzlich erneuerter „Elfenwirbel“ befand, ein 20 m durchmessender Kreis aus unscheinbaren weißlichen Pilzen, die man einfach in ausreichender Stückzahl zerstören musste, um den Zauber zu beseitigen, der Wanderer ansonsten in die Irre führte.

### **Bei den Hütern des Waldes**

Während die Zwerge an dieser Stelle auf die Rückkehr der Abenteurer warten wollten, setzten Flintstone und seine Gefährten den Weg fort und kamen bald darauf an eine von Nord nach Süd verlaufende Schneise der Verwüstung (75 m breit und 750 m lang). Hier waren Baumwipfel geknickt und Äste und kleine Stämme durcheinander gestürzt, und hier hatte starke Hitze geherrscht, die aber nicht den restlichen Wald versehrt hatte.

Der 30 m lange und 8 m breite und 8 m hohe Drache (mit 60 m Spannweite) war hier am Ende seines Feuerflugs als riesige brennende Fackel niedergegangen. Sein heißer Leichnam hatte sich zwischen den Bäumen am Südende der Schneise in den Waldboden eingegraben. Die starke Hitze hatte die Tannennadeln auf der Erde und an den tieferen Zweigen der Bäume in Rauch aufgehen lassen, aber das Feuer war mit dem Tod des Drachen schnell vorbei gewesen und hatte nicht auf den Wald übergegriffen. Der Drache war schon während seines Todesfluges innerlich verbrannt, und die Flammen am Boden hatten schnell die letzten Reste von Fett und Muskeln von den Knochen gefressen. Übrig waren nur die festeren Bestandteile des Körpers geblieben.

Die Rippen des Drachen waren über und über von kletterndem Waldknöterich überwuchert, der in weißer Blüte stand. Das war ein Werk des elfischen Waldhüters Nornongil Eichenstem, der die Knochen schnellstmöglich vor den Blicken Unbefugter verbergen wollte. Als sich die Abenteurer dem Ort näherten, rief er ihnen aus dem Wipfel der Bäume (praktisch unsichtbar) in schlechtem Albisch zu, dass dieser Ort unter dem Schutz der Elfen stünde und allen anderen Personen eine weitere Annäherung strengstens verboten wäre. Vier knapp vor die Füße der Abenteurer in den Boden gefeuerte Pfeile unterstrichen seine Worte.

Kaltblütig zog Flintstone die Pfeile aus dem Waldboden und stellte erfreut fest, dass einer noch verwendbar war. Unterdessen trat Anga vor und rief dem Elfen zu, dass er es hier nicht mit irgendwelchen albischen Glücksrittern oder Schatzsuchern zu tun hätte, sondern mit dem berühmten Flintstone, dem tapferen Syre up Alasdell, und seinen formidablen Freunden, die schon mehr als eine gute Tat in Alba (und anderswo) vollbracht hätten. Einer solchen Gruppe stünde es bestimmt zu, dem toten Drachen die letzte Ehre zu erweisen!

Nornongil war anderer Ansicht, aber er war – fast ein wenig überraschend – bereit, sich mit dem Anführer der Besucher von Angesicht zu Angesicht zu unterhalten. Flintstone bat seine Gefährten, sich 100 m zu entfernen. In den Wipfeln folgten ihnen, in ihren grauen Mänteln nahezu unsichtbar, vier Elfen, während weitere vier Elfenkrieger (allesamt begabte

Scharfschützen) in der Nähe ihres Anführers in den Wipfeln blieben, um sicherzustellen, dass Flintstone keine plötzliche Attacke gegen Nornongil unternehmen würde.

Nornongil war ein Waldhüter aus dem kleinen Elfenreich im Broceliande, dessen Aufgabe es war, die Ausbreitung des dunklen Walds zu verhindern. Er erklärte Flintstone, dass das Skelett des Drachen ein Keim der Finsternis wäre, der den Wald vergiftet und die Macht des Dunklen Forsts vergrößern könnte, was letztendlich zu einer Gefahr für den Broceliande und die darin verborgenen lichten Städte der Elfen werden könnte. Deshalb müsste das Grab des Drachen auf Dauer verborgen bleiben, um zu verhindern, dass Diener der Dunkelheit die Kräfte des Chaos wecken würden, die auch nach dem Tod eines uralten Drachen noch in dessen Knochen schlummerten.

Flintstone bat den Elfen, das gigantische Skelett näher in Augenschein nehmen zu dürfen, aber das erlaubte ihm Nornongil nicht. Als der Syre andeutete, dass er und seine Gefährten bereit wären, diesen Ort geheimzuhalten, wenn sie dafür eine Gabe, beispielsweise ein oder zwei Drachenschuppen, bekommen könnten, überraschte ihn der Elf damit, dass er nicht nur sofort damit einverstanden war, sondern sogar zwei Zähne und zwei Schuppen pro Person für angemessen hielt!

Nornongil hatte von seinen Spähern nämlich erfahren, dass Flintstone und seine Freunde die beiden finsternen Magier beseitigt hatten, die sich im Wald zu schaffen gemacht hatten, während er noch über eine Lösung dieses Problems nachgedacht hatte. Diese gute Tat hatte eine Belohnung verdient und dem Elfen gezeigt, dass der Syre und seine Gefährten aus dem richtigen Holz geschnitzt waren.

Beim Abschied verriet Nornongil, dass er unlängst eine *Vision* empfangen hatte, in der ein Feuerstein von einer fülligen erdbraunen nackten Frau über die sanften Wogen eines großen Wassers geflitscht worden war, um am anderen Ufer ausgerechnet den Kopf einer großen Schlange zu zerschmettern, die gerade ein schlafendes Elfenkindlein totbeißen wollte. Eine Eule hatte beifällig am Ohrläppchen der Frau geknabbert, während ein gütig lächelnder schlitzäugiger Greis einen eisengerüsteten Zwergenkrieger und ein hübsches Blumenmädchen auf seinen Händen getragen hatte, die sich in diesem Moment freudig gegenseitig abklatscht hatten.

Bestimmt hatte das irgendetwas mit dem künftigen Schicksal des Syre und seiner Gefährten zu tun!

### **Zurück nach Alasdell**

Murri lud die Abenteurer in das mit Stacheldraht gesicherte Waldlager der Zwerge ein. Hier gab es „köstliches“ Zwergenbrot und andere spezielle „Leckerbissen“; Kaninchen war leider schon alle. Der Gelehrte malte eine Schuppe sorgfältig ab und war offenkundig mit dem Ergebnis zufrieden. Mahallakor bot dem feschen Anga an, sich zuhause um wohlhabende (ältere und etwas verschrobene) Kandidatinnen für eine Vermählung mit einem derart gut aussehenden und charmanten jungen Zwerg zu kümmern, aber Anga lehnte dankend ab und hoffte inständig, dass der blöde Taubenzauber bald wieder nachlassen würde. Das geschah kurz darauf auch.

Die Abenteurer kehrten nach Alasdell zurück und bereiteten sich auf ihren Ausflug nach Chryseia vor.