

D.9 Grenzgänger

MIDGARD-Abenteurer, Katharina Prinz – Abenteuersammelband „Grenzgänger“, Caedwyn Games 2005

Copyright © 2008 by Harald Popp.

Im Flüsterwald

Nachdem sich die Helden von Ywerddon etwa zwei Monate in Almhuin amüsiert hatten, war ihre Entscheidung über den zukünftigen Weg soweit gereift, dass sie Hywel ap Todwyn, dessen Frau Natascha ihm übrigens einen Sohn mit kräftigen Lungen geboren hatte, mitteilten, dass sie sich zumindest jetzt noch nicht für einen festen Wohnsitz in Ywerddon entscheiden konnten. Sie würden lieber als Diplomaten für ihn arbeiten. Hywel freute sich über ihr Angebot.

Als die Agenten am Ende des Schlangenmonds 2405 nL die persönliche Einladung des Hochkönigs von Clanngadarn, Glyndwr ap Howlyn, zum diesjährigen Bardentreffen (*Eisteddfod*) in Darncaer erhielten, bat sie Hywel, diese Reise zu nutzen, um Glyndwr seine besten Wünsche auszurichten und sich zu erkundigen, ob alles zum Besten stehen würde und welche Themen man bei einem gemeinsamen Treffen gegebenenfalls erörtern sollte. Die Eingreiftruppe hatte außerdem beschlossen, dass sie Glyndwr nun endlich den Gruß des Seekönigs überbringen wollte.

Am 14. Tag des Feenmonds waren die Agenten (nämlich Cerileas, Heru, PaiMuDan, Pinos, Saltor und Sherlock) westwärts am bewaldeten Nordufer des Darnfy unterwegs und genossen bei angenehmem Sommerwetter den schönen Ritt unter den Laubbäumen des uralten Flüsterwaldes, der beide Ufer beschattete. Auf der Straße waren Bauern, Händler und Jäger unterwegs, manchmal auch berittene Boten auf der Hauptverbindungsstraße zwischen der Hauptstadt und Pernillion. Am Wegrand waren alle paar 100m Holz- oder Steinstelzen mit Totenschädeln zu sehen.

Die Gefährten wollten an diesem Tag noch bis Llanelli reiten; würde das Wetter mitspielen, wären sie einen Reisetag später in der Hauptstadt Darncaer. Llanelli lag 15 km nördlich des Darnfy an der Hauptstraße, die 50 km vor der Mündung des Darnfy den Fluss verließ und nach Norden abbog.

Kurz vor Verlassen des Flusses machten die Freunde am helllichten Nachmittag an einer Tränke Rast, um ihren Pferden eine Pause zu gönnen, bevor sich der Weg durch die teilweise sehr steilen Hügeln nach Norden schlängeln würde. Hier wurden sie plötzlich von drei ogergroßen schwarzen dreifach gehörnten Teufel angegriffen. Einer von ihnen trug die kürzlich zerschmetterte Schädeldecke eines schwarzhäarigen Opfers als „Knochenhelm“; die beiden anderen hatten zwei blutgetränkte Hälften eines Pergaments auf ihren Hörnern aufgespießt.

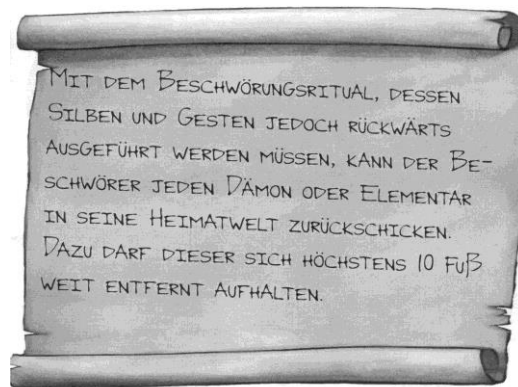


Während sich Pinos schnell bei den Pferden versteckt hatte, um von hier aus mit *Beschleunigen* und *Schmerzen* in den Kampf einzugreifen, mussten sich die anderen Fünf unmittelbar mit den extrem harten Gegnern herumschlagen und überlebten diesen Kampf nur dank ihrer magischen Hilfsmittel und göttlichem Beistand.

So ging Cerileas bald tödlich verwundet zu Boden und flehte Laran um ein Wunder an, für das er ihm eine Queste und alle Opfer versprach, wenn er nur am Leben bliebe. Zahlreiche Eidechsen krabbelten daraufhin auf dem Ordenskrieger herum, und wo sie seine Wunden mit ihren Mäulern anstupsten, begannen sie sich zu schließen.

PaiMuDan war die nächste Todeskandidatin. Einer der Teufel zerfetzte sie förmlich in der Luft und stärkte sich sabbernd mit ihrem Blut. Es gelang den Freunden, den Widerling abzulenken, und Sherlock spendierte ihr eine Goldene Eichel des Ents. Die kanthanische Schauspielerin übernahm wieder „die Rolle einer Lebenden.“

Heru, Saltor und Sherlock töteten schließlich jeweils einen der Teufel. Das Pergament trug die folgenden Worte:



Die Gefährten verfolgten nicht die Spuren der Teufel durch den Hangwald, sondern beeilten sich, die Straße nach Llanelli zu nehmen. An einem schmalen Pfad, der von der Straße weg in den Wald hineinführte, saß eine Katze und sah den Reitern entgegen, wie sie den Hang hochritten. Als sie näherkamen, sprang die Katze plötzlich auf und lief den Pfad vor ihnen weg, ganz so, als ob sie jemanden alarmieren wollte.

Pinos sorgte mit einem Schlaf-Zauber dafür, dass dies nicht der Fall war, und war ebenso wie die Mehrheit der Agenten dagegen, kurz vor Einbruch der Dämmerung auf unbekanntem schmalen Waldwegen blöden Katzen hinterherzurennen, die sie vielleicht nur zu weiteren Teufeln führen würde.

Schließlich trennte sich die Eingreiftruppe, denn Cerileas und Heru wollten auf jeden Fall dem Weg bis zu der Hütte folgen, die sie zwischen den Bäumen hindurch erblickt hatten. Sie stand am Rand einer langgestreckten Lichtung; ein Bächlein lief den Weg entlang hinab zum Fluss und war am hinteren Ende der Lichtung als Fischteich aufgestaut. Wenn dort jemand wohnte, dann konnte man diese Person ja erstens vor den Teufeln warnen und von ihr zweitens vielleicht irgendeinen brauchbaren Hinweis erhalten.

„Diese Person“ entpuppte sich als Seren, eine twyneddische Einsiedlerin, die die Mondgöttin Fflamyen verehrte und hier seit 12 Jahren in selbstgewählter Einsamkeit lebte, seit ihre Jugendliebe in Llanelli nach einem Jagdunfall am Wundfieber verstorben war. Seither

kümmerte sie sich um den Anbau von Heilkräutern, die Zubereitung gesundheitsfördernder Tränke und die fachgerechte Wundversorgung der Bewohner Llanellis.

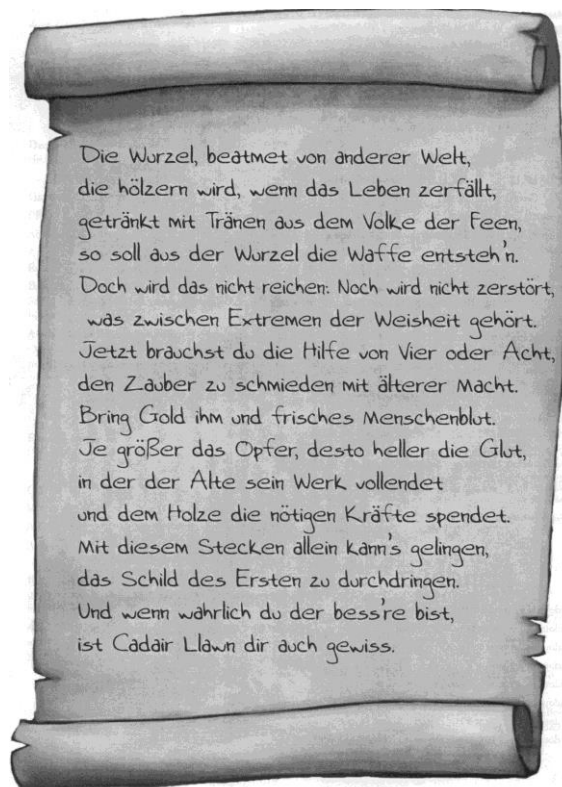
Cerileas und Heru erklärten der freundlichen Einsiedlerin, dass sie unterwegs nach Darncaer waren, weil sie einer persönlichen Einladung des Königs zum Bardentreffen Folge leisteten. Am Ufer des Darnfy wären sie vorhin von drei Dämonen überfallen worden; Seren hätte wohl nichts Besonderes bemerkt hier im Wald?

Mal abgesehen davon, dass Serens Kater vor zwei Tagen von einer zweiköpfigen Ratte angefallen worden war, die er nach hartem Kampf totgebissen, aber vermutlich aus geschmacklichen Gründen nicht gefressen hatte, war hier nichts Bemerkenswertes geschehen. Abgesehen davon fürchtete sich auch nicht, denn Fflamyen „würde schon auf sie aufpassen“. Gern bot Seren ihren Besuchern, deren Gefährten sich jetzt auch zu ihrer Hütte begeben hatten, einen heilungsfördernden Kräutertee an – diese Einladung nahmen alle Sechs gern an.

Beim Tee erzählte Seren, dass diese drei Dämonen vielleicht mit dem geheimnisvollen Toten zu tun haben könnten, den man vor drei Tagen im heiligen Hain von Llanelli gefunden hatte: eine übel entstellte nackte gefesselte männliche Leiche eines Unbekannten mit total zerschmettertem abgerissenem Kopf! Pryderi, der zuständige Druiden des Dorfs, hatte den Toten zwecks Spurensicherung und druidischer Prüfung nach Darncaer schaffen lassen.

Seren lud ihre netten Besucher ein, die Nacht in der Nähe ihrer Hütte zu verbringen. Da heute Ljosdag war, könnte sie ihre Anwesenheit nutzen, um die allwissende Göttin um einen hilfreichen Rat zu bitten. Natürlich nahmen die Freunde das Angebot gerne an. Während die meisten schliefen, beobachtete Cerileas heimlich, wie sich Seren mit den passenden Räucherzutaten nachts zu ihrem Fischteich begab und dort zu meditieren begann.

Kurz vor Morgengrauen kam Seren zurück in ihre Hütte und erzählte beim Frühstück ihren Gästen ihre Vision:



Seren meinte, dass sie vielleicht gehört hätte, wie diese Worte einem Zuhörer mit leiser Untermalung von Pfeifen oder Flöten vorgesungen worden sind. Zu den Worten meinte sie zögernd, dass vielleicht Pryderi, der neue Druide des Dorfs, der sich in der Nähe Llanellis seit etwa zwei Jahren niedergelassen hatte, bei diesem Rätsel helfen könnte; sie selbst konnte nur beisteuern, dass es Feen in dieser Gegend, wenn überhaupt, beim kleinen See im Hain von Llanelli geben würde – und dass *Cadair Llawn* Großer Stuhl hieß und eine Art Thron für Sieger oder hochgestellte Personen bezeichnen würde.

Llanelli

An diesem Morgen ritt Miles, der Neffe des Dorfvorstehers Penadd Gruffydd, aus Llanelli herbei, um Seren zu holen, damit sie helfen würde, das spurlose Verschwinden des kleinen Arthur aufzuklären, der sich heute Nacht im abgeriegelten Ort in Luft aufgelöst haben musste. Natürlich begleiteten die Agenten die Dienerin Fflamyens in das kleiner Dorf, in dem große Aufregung herrschte.

Das Dorf Llanelli liegt etwa 12 km von Serens Hütte entfernt. Der Ort ist nur etwa 1 km vom Rand des Flüsterwaldes entfernt, der sich westlich und südlich des Dorfes erstreckt, gebettet in typisch twyneddisches Hügelland. Llanelli ist von einem Erdwall umgeben, der mit Palisaden bewehrt ist. Zwei eckige, doppelstöckige Holztürme flankieren den Eingang zum Dorf. Ein breiter Bach, der *River Nedd*, versorgt das Dorf und die umliegenden Felder mit Wasser. Vor Llanelli liegen drei Gehöfte, und im Norden, etwa 5 km entfernt, befindet sich der alte Steinbruch. Die einstöckigen Fachwerkhäuser des Dorfes gruppieren sich um das Haus des Penadd, das als einziges einen Steinsockel hat. Mehr oder minder breite Pfade führen durch das Gras zu den Häusern und Gärten. Vor dem Haus des Penadd liegt eine große Wiese, auf der eine riesige Eiche und ein überdachter Ziehbrunnen steht.

Der siebenjährige Arthur war eines der beiden „Pflegekinder“ Rhiannons, der Legendenbewahrerin des Dorfes; Seren hatte ihn eines Morgens als wenige Tage altes Neugeborenes auf dem Waldweg zum Darnfy – und Rhiannon hatte sich seiner erbarmt. Ihr anderes Pflegekind war der fünfzigjährige Ysydor, ein geistig verwirrter Mann, der überhaupt nichts über das Verschwinden Arthurs sagen konnte. Rhiannon war vor drei Tagen mit dem Schmied Rhufon und einem Handkarren Richtung Darncaer aufgebrochen, um dort auf den Rat Pryderis hin die kopflose Leiche von den Druiden untersuchen zu lassen. Seit seine „Mutter“ fort war, hatte sich Arthur krank und schwach gefühlt. Aber wie konnte das Kind nur aus dem palisaden-bewehrten Llanelli spurlos verschwinden? Vor wenigen Tagen hatten sie am Hain diesen widerlichen Toten gefunden, und jetzt schon wieder so ein Unglück!

Seren versuchte, die Leute zu beruhigen – das eine musste mit dem anderen gar nichts zu tun haben, Arthur wäre ja erstmal nur fort und könnte jeden Moment wieder auftauchen, und dieser Tote hätte ja vielleicht eher mit irgendwelchen druidischen Intrigen zu tun, in die man sich besser nicht einmischen sollte. Vielleicht hatte der unbekannte Tote sogar den Tod verdient? Wohl deshalb hätte Pryderi seine Leiche nach Darncaer bringen lassen! Aber das hatte sie ja alles schon mal erzählt. Aber, bei Fflamyen, sie hatte auch eine gute Nachricht, denn sie hätte eine Gruppe höchst erfahrener Ermittler und Rätsellöser mitgebracht, die persönliche Freunde des Hochkönigs wären und diesen Vorfall bestimmt im Handumdrehen aufklären könnten, oder etwa nicht?

Na prima, jetzt hatten sie also einen Ruf zu verteidigen! Unter den spöttischen Blicken des „besten Jägers“ des Dorfs (Llew) durchsuchten die Freunde als erstes Rhiannons Haus – freilich ergebnislos. Aber Sherlock entdeckte unter Arthurs Fenster eine weiße Eulenschwungfeder, die Llew glatt übersehen hatte. Sollte irgendein Waldgeist den armen Arthur geschnappt haben? Aber warum? Oder hatte der sogenannte beste Jäger vielleicht noch

andere Spuren übersehen? Cerileas ging mit dem wutschnaubenden Jäger sehr gründlich den gesamten Palisadenzaun ab, aber hier gab es wirklich nichts zu entdecken.

Eine Befragung der Dorfbewohner wegen Arthur brachte die Abenteurer zunächst nicht weiter. Als die Gefährten aber zuhörten, wie sich Seren mit ihren drei ratlosen Freundinnen (Myfanfy, Arian und Morgfen) unterhielt, erfuhren sie immerhin Folgendes:

"Rhiannon ist nur ungern aufgebrochen, weil Arthur krank war. Aber da sie die einzige hier ist, die sich mit den Druiden auskennt, war sie nun mal am geeignetsten, um denen in Darncaer alles zu erklären. Nachdem sie weg war, haben Bronwen und ich mich um den Kleinen gekümmert. Er hatte zwar kein Fieber, und sein Hals war nicht gerötet, aber er hatte trotzdem keinen Appetit, weinte viel und wollte nichts und niemanden sehen. Mir wäre es lieber gewesen, dass er bei uns geschlafen hätte, aber als ich das vorschlug, lief er fast blau an, so protestierte er. Also ließ ich ihm seinen Willen. Ich wünschte, ich hätte es nicht getan, dann wäre er vielleicht noch hier! Bronwen schaute gestern Abend nach Sonnenuntergang noch einmal nach ihm, da schlief er schon. Als ich heute morgen kam, um ihn zu baden, war er verschwunden. Ysydor hat von all dem nichts mitbekommen, der schlief wie ein Baby. Llew hat nach Spuren gesucht und nichts gefunden. Gut, Kinder sind nicht so schwer, dass sie viele Spuren hinterlassen, aber Arthur ist ziemlich dick..."

Bronwen, die Freundin Myfanfys, fügte hinzu, dass Arthur wegen seiner Körperfülle ja oft von den anderen Kindern gehänselt worden wäre, aber seit ein paar Tagen wäre das anders gewesen, da er offenbar im Wald, in dem er oft ganz allein gespielt hatte, irgendein altes Schwert gefunden und die anderen Kinder damit mächtig beeindruckt hatte.

PaiMuDan begann die Kinder des Dorfs zu verhören und fand schließlich in Lenore, der sechsjährigen Tochter des Dorfvorstehers, eine bereitwillige Helferin, die der netten schlitzäugigen Dame versprach, ihr den Spielplatz Arthurs im Wald zu zeigen, wenn sie es niemand im Dorf verraten würde, weil es sonst bloß wieder heißen würde, sie wäre in den dicken Arthur verknallt!

Aber klar – Frauen mussten doch zusammenhalten! PaiMuDan bot Lenore mit einem Blinzeln an, ein wenig auf ihrem Pferd zu reiten, wenn es ihre Eltern erlauben würden, und das taten die auch, wenn auch ein wenig verwundert. So gelangten die beiden Mädchen unauffällig zum Rand des Flüsterwalds und spielten und hüpfen lustig herum, bis Lenore ihrer großen Freundin den Lieblings-Spielplatz Arthurs zeigte.

Auf einer der zahlreichen kleinen Lichtungen findet man Spuren: Einen kleinen, verrotteten, selbst gebauten Bogen, ein schmutziges Taschentuch, Schalen von Bucheckern, abgebrochene Zweige und zertrampeltes Moos. Hier hat Arthur mit den „Waldkobolden“ gespielt, als alles "noch gut war". Auf einer gut verborgenen, kleinen "Lichtung", die im Schatten mächtiger, dunkler Fichten steht und wo es nach Moder und Feuchtigkeit riecht, erkennt man einen etwa einen Meter durchmessenden Kreis aus kleinen, blassen Pilzen. In der Mitte liegt Arthurs Schatz, ein altes valianisches Kurzschwert.

PaiMuDan nahm das Schwert an sich. Nachdem sie wieder ins Dorf zurückgekehrt waren, untersuchte es Cerileas und bemerkte eine dweomere Aura. Interessant!

Die anderen hatten sich inzwischen mit dem freundlichen Dorfvorsteher unterhalten, der Seren eine zusätzliche Beobachtung schilderte, und zwar vom selben Tag, an dem man den kopflosen Toten im Hain gefunden hatte.

„Am gleichen Abend hörten wir einen Schrei von den Feldern. Wir Männer schnappten uns Speere und Schwerter und rannten hinunter zum Hof von Eli und Catryn. Dort kam Eli gerade vom alten Steinbruch, wo er ein paar Steine für seinen neuen Stall geholt hatte, und Catryn stand mitten auf dem Rübenfeld und schrie wie am Spieß. Ihr war nichts passiert, aber dann sahen wir das schwarze Ding auch. Es lief zum Wald. Natürlich folgten wir ihm, Miles, Pedr, Llew, Owen, Tewdyr, Eli und ich. Aber es war zu schnell. Selbst für Miles, und der

Junge kann laufen, glaubt mir. Es verschwand im Wald. Aber wir konnten sehen, dass es keine Füße, sondern grüne Bocksbeine hatte. Und einen schwarzen, glänzenden Schuppenpanzer. Wir verschließen seitdem die Tore, die Bauern schlafen im Dorf, und nachts muss immer ein Mann wachen. Trotzdem ist heute morgen Rhiannons Junge verschwunden.“

Das war ja noch interessanter! Seren erzählte den Freunden, dass sie befürchtete, dass es sich hier um Hölzchen handeln würde, die zwar bisher noch nie in Llanelli vorgekommen wären, aber es würde sie nicht wundern, wenn solche Naturgeister im alten Flüsterwald lebten oder vielmehr dort irgendwo die verborgenen Zugänge in ihre geheime Welt liegen würden.

„Hölzchen meiden normalerweise die Welt der Menschen, vielleicht sogar deshalb, weil sie angeblich nur dann existieren, wenn jemand an sie glaubt. Klingt kompliziert? Ich glaube, das ist es auch. Hölzchen „leben“ – wenn wir das mal so sagen wollen - in ihrer eigenen Welt, und es soll Tore geben, durch die sie zu uns gelangen können – und natürlich auch wieder zurück. Für uns soll das schwieriger sein, weil diese Tore oft in Fuchsbauten oder im dichten Unterholz oder in Hohlräumen unter großen Findlingen sind. Außerdem sollen sie für Menschen nur durchlässig sein „zwischen den Zeiten“, also in den Dämmerstunden am Morgen und am Abend.

Hölzchen entstehen angeblich dann, wenn sich fantasievolle Menschen bei natürlichen Gebilden, z.B. knorrigen Wurzeln oder so, irgendetwas ausdenken und dabei so fest an ihre Einbildung glauben, dass tatsächlich ein Hölzchen entsteht. Kindern gelingt so etwas freilich am Besten – wir Erwachsenen sind da oft einfach nicht so locker. Und wenn der Mensch den Glauben an sein Fantasiegebilde verliert, dann muss auch das Hölzchen vergehen, aber das ist nun einmal ihr Schicksal.

Soweit ist alles harmlos, nicht wahr? Aber es soll da noch den Hohen Holzklotz geben, den Herrscher der Hölzchen, und der existiert in seiner Welt in jedem Fall und achtet darauf, dass seinen Hölzchen nichts Unrechtes widerfährt. Man kann die Hölzchen nämlich auch gewaltsam „töten“, wenn sie unsere Welt besuchen! Sie sollen bei uns wie grünhäutige Kobolde aussehen – wenn sie „leben“. Keine Ahnung, welche Gestalt sie annehmen, wenn man sie hier vernichtet. Aber eins wissen die Legenden mit Sicherheit: der Hohe Holzklotz versteht da keinen Spaß – im Gegenteil, wenn man die Hölzchen auf diese Weise vernichtet, dann muss man seine Rache fürchten, denn es gibt noch einen zweiten Weg, neue Hölzchen zu schaffen. Dazu muss ein Menschenkind, das älter als 1 Jahr und jünger als 9 Jahre ist, drei Tage in der Welt der Hölzchen verbringen; danach verwandelt es sich selbst in ein Hölzchen, und da es in diesem Fall keinen menschlichen Bezugspunkt gibt, ist das vermutlich sogar ein erheblich stabileres Wesen als die meisten anderen. Aber das sage ich nur so dahin, ich weiß es wirklich nicht.

Bitte, behaltet meine Vermutungen für euch. Ich will den Eltern mit meinen Hirngespinnsten keine Angst einjagen. Vielleicht war das ja nur ein ganz normaler Waldgnom oder eine andere ungefährliche Erscheinung; ich will jedenfalls nicht, dass sich jetzt alle furchtbare Sorgen um ihre Kinder machen, wenn doch gar nichts geklärt ist. Oder was meint ihr?“

Spurensuche in der Umgebung Llanellis

Höchste Zeit, den Druiden zu besuchen! Der Weg zu seiner Hütte war leicht zu finden – erst etwa 15 Minuten Fußweg bis zum Hain und dann nochmal so weit bis zu einer großen Lichtung vor einer steilen Felswand, an die sich die kleine Holzhütte unmittelbar anschmiegte. Die Lichtung wurde von Baumwächtern geschützt, die von einem seufzenden und ächzenden Baumhirten namens *Baumwebel* gehütet wurden, der – ungern – im Dienst des Druiden stand.

Pryderi ließ die Abenteurer einfach abblitzen. Keine Ahnung, wo dieser kleine Bengel stecken könnte! Und seine Zeit wäre zu kostbar, als dass er sie mit hirnrissigen Rätselsprüchen verschwenden könnte. Und was diesen dämonischen Überfall am Darnfy beträfe, so wäre es wohl am besten, wenn sie persönlich in Darncaer Meldung erstatten würden. Und zu guter Letzt wäre er nicht der Märchenerzähler des Dorfs; wenn sie Geschichten über die Geister des Flüsterwalds hören wollten, sollten sie lieber warten, bis Rhiannon wieder ins Dorf zurückgekehrt wäre. Einen schönen Tag noch!

Angesichts des brummigen Ents mussten sich die Freunde zurückziehen. Heru war sofort dafür, diesen arroganten Deppen abzustechen, aber das widersprach freilich dem Ehrenkodex der Agenten.

Pryderi hatte dieser Besuch gewaltig aufgeschreckt, aber er hatte sich nichts anmerken lassen. Diese Schnüffler waren der Beweis, dass er sich wirklich beeilen musste mit seinem Vorhaben!

Pryderis Pläne

Der ehrgeizige Druiden war bereits vor 10 Jahren aus dem Druidenzirkel von Pernillion ausgestoßen worden, nachdem er als Urheber einer Intrige gegen den amtierenden Hochdruiden enttarnt worden war. Sein Vermögen hatte Pryderi erlaubt, als „wandernder Gelehrter“ in verschiedenen Städten des nördlichen Albas Studien der magischen Künste durchzuführen, um eine zweite Karriere als Beschwörer zu beginnen. Seine Begriffsstutzigkeit und Rechthaberei führten regelmäßig zum Abbruch seiner Studien beim jeweiligen Lehrmeister, was den Druiden nicht davon abhielt, sich mittlerweile als fähiger Universal-Beschwörer zu fühlen, der einfach sehr viel Pech bei seinen Bemühungen hatte. Sein Ziel war und ist es, Hochdruiden von Darncaer zu werden, und das wollte er bisher mit einer Truppe dienstbarer Dämonen und Elementarmeister schaffen, denen die Druiden besser nicht widersprechen würden, wenn ihnen ihr Leben lieb wäre. Als Pryderi im Frühjahr vor 2 Jahren zwecks Recherchen unterwegs nach Darncaer war, kam er zufällig in Llanelli vorbei.

Was dann geschah, erzählte später der Penadd (s. unten). Der Totenschädel gehörte einem Barden, der nach seinem letzten Spottlied auf einen Hochdruiden, das ihm das Leben gekostet hatte (und seine Flöte hatte man seiner Leiche in den Arsch gerammt), einen solchen Hass auf diese humorlosen Angeber hatte, dass er ein Werkzeug seiner Rache suchte und in Pryderi fand, der nichts lieber tun wollte, als mit einem Antikanutenstecken den Höchsten Hochdruiden zu vernichten.

Pryderis neuer Plan ist es also, den Hochdruiden zu einem Duell zu fordern, das er mit Hilfe des Antikanutensteckens zu gewinnen beabsichtigt. Er übersieht dabei völlig, dass die Zauberwaffen vorher dem Druidenzirkel zwecks Begutachtung vorgelegt werden müssen, aber dieses Detail ist sowieso noch nicht sein Problem. Zunächst muss der Druiden nämlich eine wirklich große Beschwörung wagen, und darauf bereitet sich Pryderi durch Lesen und Vergleichen zahlreicher Unterlagen, die er in Clanngadarn und Alba zusammengetragen hat, recht gründlich, aber weiterhin sehr lückenhaft, vor. Letztlich braucht er:

- fettes Blutopfer für Großen Dämon – oder fettes Goldopfer für Elementarmeister
- ein totes Hölzchen, das mit den Tränen einer Fee benetzt wurde
- rituelle Worte, die der Dämon – oder Elementarmeister – über dem vorbereiteten Hölzchen sprechen muss

Pryderi ist überzeugt, dass er im Feenmond handeln muss, und natürlich will er die Beschwörung auf einer Linienkreuzung durchführen, um sich selbst zu schonen und die Erfolgchancen zu steigern. Er bereitet also alles im Hain vor, auch wenn er damit riskiert, dass ggf. zufällig ein linienreisender Druiden vorbeischaute. Außerdem präpariert er im ungenutzten Teil des alten Steinbruchs den alten Hundezwinger zur Aufbewahrung seines Opfers.

Am Abend des 1. Tags im Feenmond bemerkt Pryderi über die in Nähe des Dorfeingangs präparierten Totenschädel einen Söldner, der allein Richtung Darncaer unterwegs ist, um dort eine Anstellung zu suchen. Das ist ein ideales Opfer, weil ihn niemand vermissen wird! Pryderi malt das Zielsechseck in der Hütte im Steinbruch und versteckt sich am Morgen des 2. Fee an der Abzweigung zum Steinbruch, zaubert einen dichten Nebel, sobald er (via Totenschädel) den Söldner (zu Fuß) aufbrechen sieht, und als der Ahnungslose den Hangweg erklimmt, wird er *vereist* und zusammen mit Pryderi in die Höhle *versetzt*. Pryderi ruft einen wilden Braunbären herbei, den er gut kennt und locker *zähmt* und als Wache vor seinem vereisten Opfer postiert. Das valianische Kurzsword kann er gut brauchen, um Arthur zu ködern! Seither hat der Druiden ständig „Appetit auf saftiges Fleisch“, das ihm die Kinder regelmäßig bringen müssen (und das er per *Versetzen* „seinem Bären“ bringt).

Am 3. Fee gibt er Arthur das schöne Netz, damit er lustige Fangenspiele mit den grünen Kobolden spielt.

In der Abenddämmerung des 4. Feenmonds erscheint endlich über dem See des Hains die Fee Isobella, die eine mutige, aber unerfahrene Feenkriegerin war und sich mit ihrem Geliebten Oberon ein wenig gestritten hatte, weil er angeblich ihrer Kollegin schöne Augen gemacht hatte, was der aber als „lächerliche weibliche Einbildung“ abgestritten hatte, statt ihr die erwarteten und absolut notwendigen Liebesschwüre zu leisten. Sie war deshalb

entzückt, als sie am Ufer im Schilf eine kostbare kleine Harfe entdeckte, deren Edelsteine in einem eigenen Licht zu schimmern schienen. Sie flog hin, um ihren Fund zu bewundern – und schnapp, schloss sich die vom Schilf gut verborgene Metalltür des mit Pflanzen und Schilfteilen ausgepolsterten Käfigs mit Kaltem Eisen. Pryderi hatte die Fee gefangen und brachte sie in seine Hütte. Der aus Kettengliedern gefertigte engmaschige Käfig schirmt jede Aura und jeden Zauber der Fee ab, verhindert aber auch „ihr Schwenden“ in der hiesigen Welt. Pryderi füttert die Fee mit Honig – und bedroht sie mit einer Nadel aus Kaltem Eisen, wenn er ihr ein paar Tränen abringen will, die durch die Maschen des Käfigbodens auf das Objekt seiner Wahl fallen. Die Fee befindet sich in der verborgenen Felsnische seiner Hütte und ist meistens zu schwach und verzweifelt, um nach Hilfe zu rufen.

Am Abend des 7. Feenmonds ist Arthur erfolgreich, denn er hat in der Dämmerung mal wieder allein mit seinen fünf Hölzchen am Waldrand gespielt und drei von ihnen mit dem Netz des Druiden, in das kleine Stückchen Kaltes Eisen eingenäht waren, gefangen, während die anderen voller Entsetzen in ihre Welt gewechselt sind. Arthur kam an diesem Abend erst sehr spät zum Essen heim und wurde von der bereits sehr besorgten Rhiannon geschimpft, aber da der dicke Junge so stolz auf seinen Fund, ein echtes valianisches Kurzschwert, war, das er angeblich im Wald entdeckt hatte, ist diese Sorge schnell vergessen.

Arthur hat die wehrlos erstarrten Hölzchen bei Pryderis Hütte abgegeben. Der Druide hat ihm das Schwert gegeben und das Geas: „*Du darfst niemandem irgendetwas über diesen Handel und alles damit irgendwie Verbundene erzählen!*“ Danach tötet er die Hölzchen mit einem Stich seines Steindolchs in ihr hölzernes Herz und lagert die 40cm großen toten Hölzchen in seiner Hütte.

Vom 8. bis 11. Fee ist Arthur der große Held unter den Kindern, doch danach – noch dazu allein ohne Rhiannon – überkommt ihn die große Reue und er wird krank. Er ist schon seltsam weinerlich gewesen, als sich seine „Mutter“ von ihm verabschiedet hat, und auch am nächsten Tag wird es nicht besser. Er scheint irgendeine Krankheit auszubrüten, aber keiner kann den Jungen aufmuntern – alle hoffen, dass es besser werden würde, wenn Rhiannon wieder aus Darncaer zurück sei.

Am Abend des 10. Fee wagt Pryderi also die große Beschwörung. Er entkleidet den vereisten Söldner in der Höhle und versetzt ihn an den See des Hains. Dorthin hat er auch die tränenbenetzten Hölzchen mitgenommen. Er fesselt den vereisten Söldner (vorsichtshalber) und enteist ihn und lähmt ihn – das alles klappt perfekt. Dann beschwört er um Mitternacht einen Erdmeister – ein völlig sinnloses Unterfangen, das aber dank eines Fehlers zwei Erdelementare in Form von Felsbrocken herbeiholt, die ihn verwirrt puffen und knuffen und dann in den dunklen Wald westwärts davon rollen, wo sie jetzt darauf warten, dass ein Depp vorbeikommt. Der zweite Versuch geht total schief. Der dritte Versuch ruft die drei blutrünstigen Teufel herbei, die dem Gelähmten den Kopf abreißen und ein Blutbad anrichten, ohne sich um Pryderi zu kümmern, der entsetzt die Zerstörung der Linienkreuzung bemerkt und sich mit den beiden restlichen Hölzchen zurück in seine Hütte versetzt.

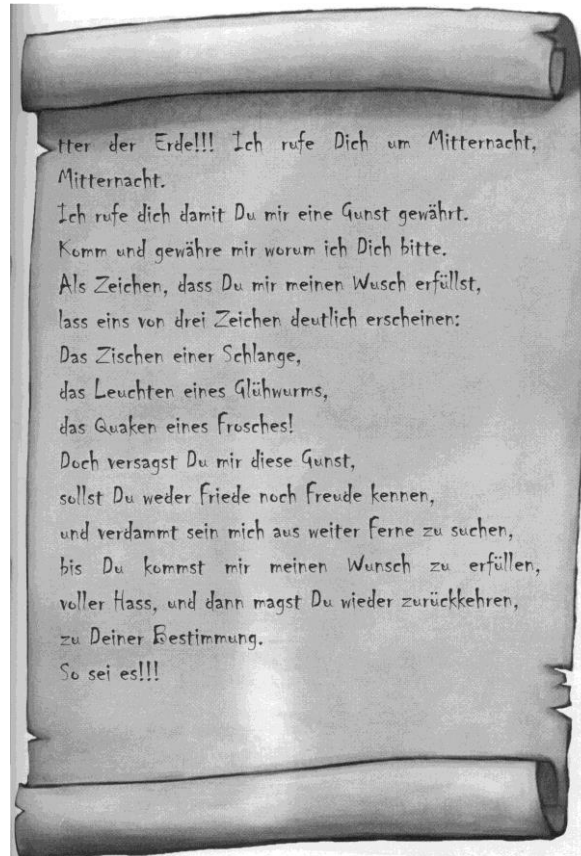
Am 11. Fee spielt Pryderi den ahnungslosen Überraschten und hilft den Dörflern bei dem rätselhaften Vorfall. Da der zerfetzte Tote direkt im Hain bei der Großen Eiche gefunden worden ist, hat das Ganze vermutlich einen druidischen Hintergrund, aus dem sich das einfache Dorfvolk am besten heraushalten sollte. Dank geschickter Redekünste (und *Beeinflussen*) vergessen der Jäger und die anderen Dörfler, hier überhaupt nach Spuren zu suchen, die dank der Erdelementare ziemlich sichtbar sind.

Seit dem 11. Fee sucht Pryderi in seiner Hütte Kontakt mit einem Höheren Dämon und erhält am Abend des 13. Fee Besuch von Meister Samiel, der sich vom Baumwebel nicht aufhalten lässt, was den Ent schwer verdrießt, und der prinzipiell nichts gegen eine vertragliche Zusammenarbeit hat, bei so einer edlen Seele wie der des Druiden, aber es bräuchte schon ein weniger anonymes Opfer, um sein Interesse zu wecken! Wenn Pryderi bereit für den Handel wäre, sollte er sich um Mitternacht mit einem passenden Opfer (und den ganzen Zutaten) einfinden und dann könnte ihm der Grüne Meister schon helfen, für eine kleine zusätzliche Gegenleistung, über die er noch nachdenken müsste, entweder die eigene Seele nach 7*7 Jahren oder 7 fremde Seelen in 7 Jahren, ein einfacher Vertrag, traditionell mit Eigenblut unterzeichnet, nix Besonderes halt. Pryderi ist sich sicher, dass die fromme gute Seren genau das richtige Opfer sein könnte.

Am 14. Fee bereitet der Druide alles vor für den nächsten Versuch. Er wagt aber nicht, ein Kreideziel direkt an Serens Teich anzubringen, sondern macht das auf einer Felsplatte ein paar 100m oberhalb ihrer Hütte.

Am 15. Fee verschwindet zu seiner Überraschung Arthur, aber was kümmert das ihn? Der Besuch dieser Schnüffler stört ihn dagegen sehr, und deshalb beeilt er sich nun umso mehr.

Die Freunde zogen sich zurück zum Hain bei der Großen Eiche und entdeckten dank Pinos dort neben Kreide- und Blutspuren (und ein paar Schädel- und Kieferresten) die Spuren der beiden von Pryderi beschworenen Erdelementarwesen. Sie folgten ihnen durch den Hangwald bis zu zwei bedrohlich wirkenden „Menhiren“, bei denen die Spuren aufhörten. Sherlock fand hier im Gebüsch ein Pergament:



Schließlich kehrten die Agenten wieder um und liefen am späten Nachmittag zurück ins Dorf; Sherlock und Heru trennten sich von ihren Freunden, weil sie die Hütte des Druiden im Auge behalten wollten.

Sherlok und Heru mussten feststellen, dass die Lichtung tatsächlich extrem gut von den Baumwächtern und Baumwibel selbst bewacht wurde. Jeder unbefugte Zutritt setzte die hölzernen Riesen sofort in Bewegung! Die beiden konnten nur vom Waldrand aus zur Hütte spähen, und sahen im Lauf der Nacht mehrfach eine Eule ein- und ausfliegen – und nach Mitternacht lief ein großer Wolf ungehindert über die Lichtung zur Hütte und wurde dort eingelassen.

Die anderen Agenten wurden vom Dorfvorsteher zum Abendessen eingeladen. Dabei erzählte ihnen Penadd, wie das Dorf zu seinem „neuen Druiden“ gekommen war.

Pryderi war im Frühjahr vor zwei Jahren nach Llanelli gekommen, als das Dorf die Grube für das neue schöne Kühlhaus ausgehoben hatte, das mit den restlichen Steinblöcken aus dem alten Steinbruch errichtet worden war. Man hatte in der Grube an diesem Tag ein Skelett mit gut erhaltenem Totenschädel entdeckt – und in dessen Beckenknochen hatte eine kleine intakte silberbeschlagene Holzflöte gesteckt. Der Penadd hatte Pryderi, den „Druiden auf der Durchreise“, um Rat wegen einer angemessenen Bestattung gebeten. Pryderi hatte sich im Gästezimmer des Penadd einen vollen Tag lang „mit dem Schädel unterhalten“ und dann dem Dorf offenbart, dass dieser Schädel für ihn, den Prächtigen Pryderi, das Zeichen sei, dass Llanelli wieder einen Druiden bräuchte, und wenn ihm die Dörfler die notwendige Unterstützung versprechen würden, wäre er bereit, den Job als Dorfdruide anzunehmen. Das war eine unerwartet gute Nachricht, und noch am gleichen Tag hatte sich Pryderi zur alten Druidenhütte begeben und lebte seither dort.

Vor dem Abendessen zeigte PaiMuDan ihren Gefährten noch den Spielplatz Arthurs am Rand des Flüsterwalds. Als es dämmerte, bildetet sich tatsächlich ein fahler Schimmer in dem Kreis blasser Pilze. Sorgfältig hineingesetzte Schnecken verschwanden tatsächlich spurlos! Die Freunde traten aber nicht selbst in den Pilzkreis, denn sie wollten Sherlock und Heru nicht allein bei der Hütte des Druiden zurücklassen. Nach einer ausgiebigen Mahlzeit wanderten sie durch die mondhelle Nacht zur Lichtung und erlösten die beiden von ihrer nicht besonders aufschlussreichen Wache.

Im Reich der Hölzchen

Die Abenteurer landeten in einem dunklen feuchten Nadelwald voll knorriger Äste und Wurzeln. Das Licht war fahl, und es roch nach Fäulnis. Durch dorniges Gestrüpp führte ein einziger Pfad von der Ankunftsstelle weg zu einer Lichtung; den Zugang versperrte dort ein mit einer Hellebarde bewaffnetes Riesenhölzchen namens Brun-Ho, das die Abenteurer einlud, einzeln vorzutreten und ganz allein ein Rätsel zu lösen. *„Tritt alleine vor, sei kein Tor, sag die Antwort mir ins Ohr, und stimmt sie fein, dann kommst du rein.“*

Leider konnten die meisten Freunde mit den beiden Rätseln, die Brun-Ho auf Lager hatte, nichts anfangen. *„Es ist nackt – so nackt, dass es knackt. Was ist das?“* Wer konnte schon wissen, dass *„Skelett“* als Antwort erwartet wurde! Leichter erschien da: *„Du bist ers richtig drin, wenn die Füß schon wieda draußen sin.“* Aber nur Pinos kam auf die Lösung (*„Hose“*).

Das Riesenhölzchen ließ also nur Pinos vorbei, der beim Betreten der Lichtung auf Hölzchengröße schrumpfte und bald von zahlreichen anderen Hölzchen umringt wurde, die offenbar von jedem Besucher einen „Ritt auf dem Bullen“ erwarteten, nämlich auf einer großen schwarzen gesattelten Schmeißfliege, der man die Flügel an den Leib gebunden hatte. Pinos fiel gleich beim ersten Versuch der Fliege, ihn abzuschütteln, aus dem Sattel. Die Hölzlinge knufften und pufften ihn und schleppten ihn unter spöttischen Rufen in ihre Wohnhöhle.

In dieser riesigen Höhle gab es nur löcherübersäte Wände, in denen die Hölzchen dank abenteuerlichster Seil- und Leiterkonstruktionen hausten, und eine zentrale fette Steinsäule, die sich 25m in die Höhe erstreckte. Dort war ein Eingangsportal, vor dem ein weiteres Riesenhölzchen namens Brun-Ho wartete und Pinos den Weg versperrte. *„Tritt alleine vor, sei kein Tor, sag die Parole mir ins Ohr, und stimmt sie fein, dann kommst du rein.“* Pinos wusste die Parole natürlich nicht – aber Brun-Ho ging es ebenso! Bevor die Sache äußerst absurd wurde, durfte Pinos lieber ins Innere der Steinsäule treten.

Dort stand in der Mitte der „Thron“ des Oberhölzlings, ein Drehstuhl. Der ganze Saal war vollgestopft mit Pilzbier saufenden Hölzchen. Direkt zu Füßen des Throns hockte ein geschrumpftes (fettes) heulendes Menschenkind: Arthur! Und auf dem Thron war der Hohe Holzklotz namens Jareth, der Pinos willkommen hieß. Er kam sofort zur Sache. Pinos könnte gern diesen fiesen Verräter wiederhaben, wenn er ihm binnen zwei Tagen drei neue Untertanen gewinnen würde, denn Hölzchen entstünden, wenn sie von fantasievollen Menschen in passenden Objekten „erkannt“ würden.

Na gut! Und Tschüss! Pinos wollte vor allem wieder zurück in die normale Welt, und tatsächlich standen alle Agenten kurz darauf – in der Morgendämmerung des folgenden Tages – wieder im Pilzring im Flüsterwald.

Der Tag der Entscheidung

Als die Freunde schließlich am frühen Morgen vor dem verriegelten Tor Llanellis standen, trafen sie dort auf den Kater Serens. Was wollte das Katzenvieh so weit von Serens Hütte entfernt? Egal – die Gefährten hatten sowieso geplant, die Dienerin Fflamyens um Rat zu fragen. Als sie zwei Stunden später bei ihrer Behausung waren, mussten sie feststellen, dass Seren verschwunden war!

Beim Herumstöbern entdeckte Heru am Teich unter dem Laub auf einer großen Felsplatte ein mit Kreide frisch aufgetragenes Hexagramm. Da sie das aber für Serens Werk hielten, zerstörten sie es nicht.

Was nun? Vielleicht sollten sie sich erstmal um neue Hölzlinge kümmern. Sie gingen zurück zu dem bekannten Pilzkreis und versuchten sie fantasievolle Sachen in der Natur vorzustellen; Pinos und Saltor suchten zunächst nach passenden „Mama- und Papa-Wurzeln“, aber das klappte nicht so recht. Schließlich entdeckte Pinos in den Bäumen das Abbild von Menschenfrauen, Heru dagegen schöne Rüstungen – und Cerileas reizende Dryaden. Saltor fiel es nicht schwer, im runden Blattwerk Goldstücke zu erkennen. Erdbeeren dagegen? Erdbeeren? Nein, die konnte PaiMuDan trotz größten Appetits nicht sehen. Und Sherlock? Der war vor lauter „Augen schließen und tolle Sachen ausdenken“ eingeschlafen!

Die Freunde warteten einfach bis zur Abenddämmerung am Pilzkreis ab – und tatsächlich kam Arthur plötzlich aus der Welt der Hölzchen zurück. Der Junge stand natürlich weiterhin unter dem Geas Pryderis, aber dank der geschickten Fragen von Cerileas fanden die Gefährten heraus, dass Arthur das Kurzsword tatsächlich von Pryderi im Austausch für drei Hölzchen erhalten hatte!

Schließlich brachten sie den Jungen bis zum Rand des Dorfs, bevor sie zur Hütte des Druiden eilten. Dort unterhielt sich Pinos bei der Lichtung mit Baumwebel, der ihm verriet, dass Pryderi nicht in seiner Hütte war. Aber er sollte sich hüten, die Lichtung zu betreten! Er wäre verpflichtet, jeden Unbefugten zu töten!

Nach diesem Hinweis erklommen Heru und Sherlock die Felswand hinter der Hütte; Sherlock ließ sich, von Heru gesichert, an einem Seil herab auf das Dach der Hütte – und kletterte hinein, ohne den Boden der Lichtung zu betreten. Das war ok für den Ent. Im Inneren fand der Ermittler neben ein paar kleinen Wertsachen ein mit Kreide auf dem Boden aufgetragenes Hexagramm, das er zerstörte – und zahlreiche Pergamente, die er „sicherstellte“, bevor ihn Heru wieder hochzog.

In sicherem Abstand von Pryderis Hütte sahen sich die Gefährten die Pergamente an, die mit allerlei sinnlosen Beschwörungsformeln beschrieben waren.

D.9 Grenzgänger

Nach einer kurzen Pause des Schweigens fahre man fort: Deshalb komme sofort und sichtbar, o Mestoffyles, und erscheine in dem magischen Dreieck außerhalb dieses Kreises. Nun lege man das Siegel am Ort des magischen Dreiecks auf den Boden.

Zur Verabschiedung verbrennt man viel Weihrauch und spricht: O Du großer Mestoffyles, da Du mir in all meinen Forderungen gehorcht hast, beschwöre und binde ich Dich abschließend, dass Du weder mich verletzt noch diesen Ort oder irgend etwas, das mir gehört, beschädigst oder zerstörst, und dass Du sorgfältig alle Dinge ausführst, die ich Dir aufgetragen habe. Und jetzt erlaube ich es Dir an Deinen Schlupfwinkel im Unsichtbaren zu entschwinden. Friede sei zwischen mir und Dir; und komme Du schnell, wenn ich Dich wieder beschwöre.

Nachdem man alle notwendigen Utensilien beschafft und bereit gelegt hat, empfiehlt es sich eine Reinigungsräucherung zu verbrennen und seinen Geist frei zu machen. Hernach positioniert man eine Schale Blut zur Anrufung außerhalb des Kreises in das dortige Dreieck, in dem der Geist erscheinen soll. Außerdem stellt man außen um den Kreis herum 9 Ritualkerzen zur Beleuchtung. Diese stehen auf Pentagrammen, die Strenge symbolisieren und Schutz gewähren, aber die auch den Mikrokosmos darstellen; sie haben ihren Platz außerhalb des Kreises, um die feindlichen Kräfte anzulocken. Anschließend zündet man die Kerzen an, weihet man den Kreis und verbrennt eine Evokationsräucherung. Im Kreis stehend konzentriert man sich auf das Siegel des Dämons, welches man in der Hand hält und liest den Beschwörungstext. Die für den weiteren Verlauf erforderliche Trance erreicht man durch Meditation, man kann sich aber auch behelfen, indem man wiederholt von einer Seite des Kreises zur anderen läuft. Man berühre das Siegel des Geistes, das in der linken Hand gehalten wird und spreche: Du großer mächtiger Mestoffyles, ich beschwöre dich an diesem Tag und zu dieser Stunde hier, um Dir bestimmte Angelegenheiten aufzutragen. Bevor ich aber damit fortfahren kann, ist es notwendig, dass Du Dich gut sichtbar vor mir zeigst. Und höre, solltest Du unter irgendeinem Bann stehen, oder anderswo beschäftigt sein, Dich dennoch nichts befähigen wird, der Kraft meiner fürchterlichen Beschwörung zu widerstehen; Ich kommandiere Dich, und solltest Du meinen Worten nicht gehorchen oder unwillig sein zu kommen, dann verfluche ich Dich auf die schrecklichste Art und Weise, denn ich werde Dir Deine Macht nehmen und Dich in den schauerlichen Ort verbannen!

Auf diesem Pergament befanden sich zusätzliche interessante Notizen:

Hat echt funktioniert! Endlich!! Netter Typ, sehr hilfsbereit. Muss passendes Opfer finden, anonymer Depp uninteressant. Guter Hinweis!

Also:

- † *Mitternacht*
- † *Kreuzung der Linien (nicht notwendig, aber besser so)*
- † *Opfer (Zielperson klar, wird ihm gefallen)*
- † *Hölzchen (vielleicht nochmal benetzen, vorsichtshalber?)*
- † *Sieben Mal „S. hilf!“ rufen (Twyneddish? Vermutlich ok.)*
- † *Nebenabrede mit Eigenblut (Formsache, lässt sich bestimmt später wegdiskutieren, Typ wirkt locker)*
- † *Höflicher Befehl zum transformierenden Einsatz*

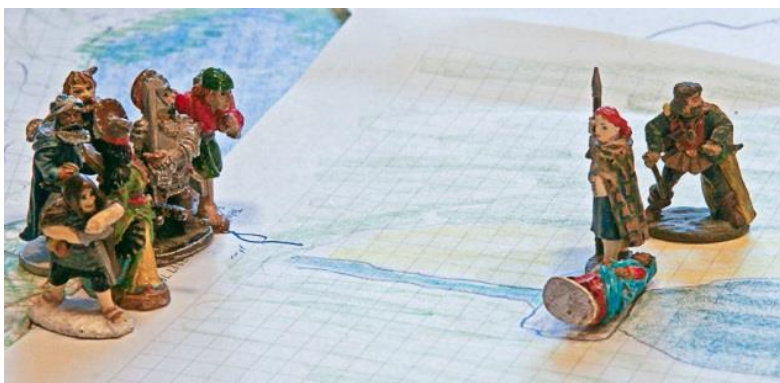
→ Antikarnutenstecken wird mein sein! Der nächste Hochdruide heißt Pryderi der Prachtvolle!!

Es waren noch zweieinhalb Stunden bis Mitternacht. Die Agenten kombinierten (völlig richtig), dass Pryderi geplant hatte, Samiel mit dem Opfer eines Menschen wohlgesonnen zu stimmen, und dieser Mensch konnte eigentlich nur Seren sein! Aber wo würde der Druide diese Tat begehen? Das war leider völlig unklar. Jedenfalls nicht in seiner Hütte, zumindest das stand fest. Also Bewegung! Aber wohin?

Schließlich beschlossen die Freunde, der Spur der beiden Erdelementare, die bis zu den seltsamen Menhiren geführt hatte, darüber hinaus zu folgen; vielleicht befand sich auf einem der Hügel des Flüsterwalds eine passende Opferstätte? Auf dem mondbeschienenen Weg durch den Hangwald beobachteten sie etliche dunkle Wölfe, die ihren Weg kreuzten, ohne sie zu beachten, ganz so, als würden die Tiere von einem viel interessanteren Ziel angezogen. Die Gefährten entschlossen sich, dem Rudel zu folgen, und stießen schließlich auf einen Waldweg, der zu Serens Hütte führte.

Es war Mitternacht.

Pryderi hatte auf der alten Steinplatte am Rand von Serens Fischteich bereits alles für die Beschwörung des grünen Jägers Notwendige getan; die magisch vereiste Seren lag regungslos am Boden. Der freundliche (und wie immer äußerst gut aussehende) Samiel half dem ehemaligen Druiden gerade, mit dessen Herzblut (nur ein kleiner Kratzer) einen kleinen Vertrag zu unterschreiben, „um den Papierkram hinter uns zu bringen, bevor der Spaß beginnen kann“. Der Druide müsste jetzt nur noch diesem frommen Mädchen (das übrigens ein echter Leckerbissen wäre, wenn sie nur eine ordentliche Gesinnung gehabt hätte) die Kehle durchtrennen, und ihr Blut auf dieses kaputte Hölzchen träufeln, dann hätte er diesen Antikatenstecken oder wie das Teil eben heißen sollte. „Nur zu! Oh, Besuch, na sowas!“



Die Gefährten rannten mit gezückten Waffen auf die Opferstätte zu! Pryderi riss einen hölzernen Anhänger von seinem Hals, der dabei zerbrach, und schleuderte die beiden Teile zu Boden – und Samiel trat zur Seite, um dieses mehr oder weniger amüsante Schauspiel zu beobachten. Diese Typen kamen ihm bekannt vor. Diesmal würden sie ihm seine Geschäfte aber nicht durcheinander bringen! Die samieltgültige Unterschrift war schon erfolgt, und er musste schließlich seinen Ruf als abschlussicheren Verhandler stärken!

Pinos war hinter seinen Freunden stehen geblieben und entriss mit *Heranholen* Pryderi den Opferdolch. Dort, wo die Holzteile zu Boden gefallen waren, begannen mit Windeseile kleine Bäumchen aus dem Boden zu wachsen. Und während sich die Agenten Pryderi näherten, hatte der mit einem Pfiff die acht Wölfe herbeigerufen, die im Schatten des Walds die Taten ihres Meisters beobachtet hatten. Pinos streckte vier von ihnen mit *Schlaf* zu Boden.

Während die vier anderen Freunde in den Kampf mit den Wölfen und Pryderi, der seinen Lieblingsdolch gezogen hatte, verwickelt wurden, begann Cerileas einen schweren strategischen Fehler. Statt die Baumschösslinge wegzuhacken, solange sie noch keine richtigen Baumwächter waren, entschied sich der Ordenskrieger Larans dafür, sich erst einmal selbst mit den passenden Zaubern in eine richtige Kampfmaschine zu verwandeln. Das kostete wertvolle Zeit!

Pinos versuchte, Pryderi mit *Heranholen* auch den zweiten Dolch wegzunehmen. Doch da schüttelte der „Unparteiische“ seinen dämonischen Zeigefinger – so leicht sollten es die Typen nicht haben. Sein neuester Vertragspartner durfte schon mit ein wenig teuflischer Unterstützung rechnen. Gegen die Kräfte des Dämonenfürsten hatte Pinos freilich (fast) keine Chance.

PaiMuDan hatte – wie schon so oft – mal wieder großes Pech. Einer der Wölfe zerfetzte ihr gleich zweimal [2 Krits hintereinander] den Hals und sie brach tot zusammen. (Nach dem Kampf konnte sie ein Heiltrank retten, auch wenn unklar blieb, wie sie den eigentlich in ihren Magen bekommen hatte.)

Saltor fiel nach einem Dolchstich des Druiden zu Boden und lag im Sterben; sein Flehen zu Alpanu um ein Wunder wurde – mit einiger Verzögerung – erhört und zwei Wölfe, die ihm eigentlich die Kehle durchbeißen wollten, begannen ihn stattdessen abzuschlecken, und mit jedem Schlecker fühlte sich der Spitzbube wieder besser!

Heru wurde von einem der mittlerweile einsatzfähigen Baumwächter getötet und in Grund und Boden gestampft. Dem Söldner konnte mit Sicherheit kein Heiltrank mehr helfen!

Cerileas bezwang nach langem Kampf einen der beiden Baumwächter, während sich ihm der zweite zuwandte.

Pryderi hatte zunächst mit Heru und Sherlock gekämpft, und später hatte der frisch gestärkte Saltor den vom Baumwächter erledigten Söldner ersetzt. Dank Samiels Unterstützung, der die „Samiel, hilf!“ – Rufe seine Vertragspartners nutzte, um ihm etwas dämonische Kraft einzuverleiben, widerstand der Druide lange Zeit seinen Gegnern. Aber alle schlechten Dinge sind drei – und deshalb erwies sich Samiel schließlich erneut als fairer Sportsmann. Er hielt mit einem Grinsen den Kampf an, packte den Druiden, dem er in den nächsten 7 * 7 Jahren erstmal ein paar Grundkenntnisse des Dienens beibringen wollte, und bot den Agenten an, in seinen Dienst zu treten. Er würde ihnen nicht nur einen krisenerprobten Arbeitsplatz bieten, sondern auch Hilfe in aussichtslosen Situationen. Zum Beispiel wäre er bereit, als kleinen

Bonus diesen völlig zerstampften Mann wieder ins Leben zurückzurufen! Die Freunde lehnten sein Angebot trotzdem ab. Sie hatten ja schon einen Plan B – und retteten Heru später wirklich mit einer goldenen Eichel, die sie ihm dort verabreichten, wo sie seinen Mund vermuteten.

Samiel verschwand zusammen mit dem leblosen Pryderi. Ein verlorenes Spiel, fürwahr – aber nach dem Spiel war vor dem Spiel. Auf ein amüsantes Wiedersehen!

Seren enteiste und kam wieder zu sich. Sie half, kaum war sie im Bild über die jüngsten Ereignisse, die Wunden der übel zugerichteten Kämpfergruppe zu verbinden.

Baumwebel kam durch den Flüsterwald herbeigeschritten. Der Bannzauber war weg, der ihn gezwungen hatte, diesem finsternen Druiden zu Diensten zu sein. War noch irgendetwas da, an dem er seine Rache stillen konnte? Nein? Nun ja, dann würde er nochmal kurz zur Hütte Pryderis zurückkehren, ehe er sich in die Tiefen des Flüsterwalds begeben wollte. Vor dem Abschied reichte er Pinos, der sich so freundlich mit ihm unterhalten hatte, eine goldene Eichel, und war verblüfft, dass Pinos schon wusste, was es damit auf sich hätte, und sich zum Dank tief vor dem Baumhirten verneigte.

Bei den Sachen Pryderis befand sich ein Käfig aus Kaltem Eisen, in den eine kleine Fee namens Isobella eingesperrt war. Die Freunde befreiten sie, und überglücklich huschte sie davon. Am nächsten Morgen – noch vor Tagesanbruch – besuchte sie ihre Befreier erneut und schenkte jedem einen goldenen Feenring, der „*einmal Glück bringt*“ [1 SG].

Seren erzählte, dass plötzlich Pryderi bei ihrer Hütte aufgetaucht wäre und sie sofort mit *Vereisen* ausgeschaltet hatte. Er hätte sie mit einem (sehr starken) *Versetzen*-Zauber in den alten Steinbruch nördlich Llanellis gebracht und dort während des vergangenen Tages „aufbewahrt“. Sie war überglücklich, gerettet worden zu sein. Bei Fflamyen! Und ihr Kater war auch gesund! Und Arthur war zurück! Jetzt konnte gefeiert werden!

Und so geschah es auch.