

A.47 Im Goldenen Wald

Andreas Mätzing & Ulf Zander, Drachenland 3, 1986

Copyright © 2015 by Harald Popp.

Swans Traum

Am Abend des 24. Tags im Feenmond traf Swan Ni Darneck bei ihren Gefährten in Wefford ein. Sie hatte sich nach auskuriertem Fieber von Seafal nach Prioressen begeben, dort erfahren, dass ihre Freunde nach Wefford geritten waren, und – voila – hier war sie nun. Natürlich hieß Garrik die Freunde seiner Gäste ebenfalls willkommen in seinem Haus.

Als sie einen Moment unter sich waren, erzählte Swan von dem Traum, den sie in Prioressen geträumt hatte. Sie hatte geglaubt, über nachtdunkle Sümpfe zu fliegen und dabei merkwürdige Gedanken zu denken:

Nacht, die Zeit der Vergeltung! Vergeltung? Vertilgung! Austilgung! Diese leuchtenden Quälgeister, diese flackernden Stechmotten, diese flatternden Nachtfalter, kein einziges Exemplar kann dir auf Dauer entgehen, deinem lautlosen Flügelschlag, deinen packenden Krallen, dem Hieb deines Schnabels! Diese Aufgabe wirst du erst erledigt haben, wenn das letzte dieser Wesen beseitigt ist. Eine radikale Forderung, sieht dem Chef gar nicht ähnlich, der sonst eigentlich immer ein sonniges Gemüt hat, aber vielleicht ist das ja auch gar nicht sein Ding, denn sonst waren es wohl immer Strahlen der Erkenntnis gewesen, die zu überbringen gewesen waren und die dem Wohl des Landes und der Mehrheit seiner Bewohner gedient hatten. Aber egal – was man begonnen hat, muss man auch zu Ende bringen! Wenn du dich zwischendrin nur so ausruhen könntest wie früher! Ok, Ruhe und so, das klappt eigentlich wie immer, der Wald ist immer noch derselbe, alles friedlich – und doch: irgendwo in diesem Wald gedeiht ein schwarzes Übel und beeinträchtigt bereits deine Genesung. Aber du kannst dich nicht um alles kümmern. Vergeltung! Vergeltung? Vertilgung! Austilgung! Diese ... (s. oben)

Nun ja, Swan hatte offenbar vom Caladrius geträumt! Ihre Gefährten erzählten der staunenden Ordenskriegerin Xans von ihren jüngsten Erlebnissen.

Ortswechsel

Den folgenden Tag verträdelten die Abenteurer in Wefford – bis auf Borthor-Bartl, der mit seinem Welpen zu den Abanzzi lief, um seine Kenntnisse im Abrichten von Hunden aufzufrischen. Die Abanzzi brachen gerade ihr Lager ab, um sich auf den Weg nach Norden zu machen, aber ein Hundetrainer, der sich „Iwan“ nannte, verdiente sich gern das Gold des Halblings und unterrichtete ihn den ganzen Tag.

Am Abend brachte Iri die versprochene weiße Feder, und Sirena steckte sie ein.

Iri wiederholte ihre Bemerkung, dass der doofe weiße Vogel weiterhin jede Nacht Jagd auf Irrlichter machen würde, und dass es echt toll wäre, wenn irgendwelche tapferen Leute endlich mal etwas dagegen unternehmen könnten! Das sollte gar nicht so schwer sein, schließlich würde das Federvieh jeden Morgen zur Muckel fliegen, um dort spurlos zu verschwinden – und an jedem Abend dort wiederkehren, um in den Sümpfen Jagd auf Iris Leute zu machen.

Spurlos? Die Neugier der Freunde war geweckt. Das wollten sie sich selbst einmal ansehen. Iri war gern bereit, sie zur Muckel (und zurück) zu bringen – und so geschah es auch.

Am nächsten Morgen konnten die Freunde (allerdings ohne Aleunam und Zargos, denen ein fiebriger Anfall die Lust auf Sumpf-Exkursionen verdorben hatte) an der Muckel dann

tatsächlich beobachten, wie der Caladrius ein „senkrecht in der Luft stehendes“ 5m durchmessendes Bild eines sonnendurchfluteten urtümlichen Waldes erzeugte, in das er hineinflog und dabei verschwand!

Bestimmt war das ein Weltentor! Die Freunde spurteten dem Vogel hinterher – und Sirena wurde plötzlich von einem weißen Licht umhüllt, das sich schnell auch auf ihre Begleiter ausdehnte und alle in grellem Weiß verschluckte.

Die Gefährten hatten richtig vermutet: sie hatten ein Weltentor durchschritten und waren in den Goldenen Wald gewechselt.

Beim Weißen Vogel

Als das Weiß wieder Farben bekam, stellten die Freunde fest, dass sie sich auf einer Waldichtung befanden. Zwei 4m hohe Steine bildeten mit einem darüber liegenden 4m langen waagrechten Klotz ein massives „Tor“ an einer Seite der Lichtung. Dort flimmerte in der Öffnung des Tors die Luft auf seltsame Weise, und dieses Flimmern setzte sich auch rechts und links davon fort und schien eine Art „Grenze des Waldes“ zu bilden.

Die Sonne war aufgegangen an einem blauen Schäfchenwolken-Himmel. Auf dem Tor saß der Caladrius und schien von einem inneren weißen Licht erfüllt zu sein. Seine goldenen Augen funkelten. Er hat die Gefährten offenbar erwartet und konnte sich mit ihnen unterhalten, in dem er mit ihnen sprach, ohne dabei den Schnabel zu bewegen; sie hörten seine Worte in ihrem Kopf, in ihrer jeweiligen Muttersprache.

„Hmm. Gut. Zu den geflügelten Quälgeistern zählt ihr offenbar nicht. Ich muss euch also nicht augenblicklich töten. Schön. Mal was Neues. Nicht schlecht. Brauch meine Ruhe nach der Jagd, wisst ihr?“

Kaum hatten die Freunde den Vogel angesprochen, um sich vorzustellen, da unterbrach er sie schon wieder und wollte wissen, warum sie in den Goldenen Wald gekommen wären. Die Gefährten gaben ihm gleichzeitig verschiedene Antworten, die von „keine Ahnung“ bis „das schwarze Übel beseitigen“ reichten – und Sirena, die soeben bemerkt hatte, dass sie keine weiße Feder mehr besaß, fügte hinzu, „um sich eine weiße Feder zu besorgen“.

Der Caladrius bemerkte, dass er den Ankömmlingen gern eine seiner Federn geben würde, und dass er sie freilich auch wieder in ihre Heimatwelt zurückbringen würde, aber für diesen Gefallen müssten sie ihm vorher ebenfalls einen Gefallen erweisen, nämlich das Übel ausfindig machen und beseitigen, das begonnen hätte, sich in diesem Wald auszubreiten. Seit seiner Rückkehr aus der Gefangenschaft der Quälgeister verspürte der Vogel eine unbestimmte „Erschütterung der Kraft“: Irgendwie, irgendwo wäre ein Schatten auf den Wald gefallen. Und der müsste wieder weg!

Der Caladrius warnte die Gefährten noch davor, die „Barriere“ zu durchschreiten (er meinte damit das Flimmern), denn wer dort hindurchgehen würde, der würde vermutlich nie mehr zurückkommen – und dann flog er davon, zu seinem Schlafplatz, ohne den Abenteurern den Weg dorthin zu schildern oder einen Treffpunkt mit ihnen zu vereinbaren.

So ein blöder Vogel! Borthor-Bartl hatte sich die Richtung gemerkt, in der der Caladrius davongeflogen war, und seine Freunde stimmten ihm zu, dass ihr erster Weg durch den

riesigen Wald zum Schlafplatz des Vogels führen müsste, damit sie ihn ohne Verzug finden könnten, wenn es bei der Abreise pressieren würde.

Nach einer halbtägigen Waldwanderung, die lange Zeit an einem schnell dahinsprudelnden breiten Fluss entlangführte, erreichten die Freunde tatsächlich den Schlafplatz des Caladrius. Unterwegs hatten sie festgestellt, dass es nur kleine Tiere in diesem Wald zu geben schien, und dass das Wasser trinkbar, sämtliche Beeren und Pilze aber völlig ungenießbar waren.

Der Schlafplatz war eine Goldeiche, deren Rinde, Blätter und Früchte goldgesprenkelt waren. In einer Baumgabel hatte sich der Caladrius einen bequemen Schlafplatz eingerichtet und schlief. Swan stellte fest, dass der Vogel eine göttliche Aura besaß, und zwar eindeutig die Aura des Sonnenherrschers Xan, also des Gottes, in dessen Dienst sie stand! Dieser Caladrius war ein Götterbote! Die Ordenskriegerin war beeindruckt.

Der Vogel steckte kurz den Kopf aus seinem Gefieder und ermunterte die Besucher, sich ihrer Aufgabe mit vollem Eifer zu widmen. Die Freunde hätten auf diesen Rat gern verzichtet, zogen aber trotzdem schnell weiter.

Auf dem Nebelsee

Die Freunde folgten dem Flussufer bis zu einer Brücke elfischer Bauart. Hier war ein alter, aber selten begangener Weg zu erkennen; sie folgten ihm eine Zeitlang, verloren ihn dann aber wieder aus den Augen. Sie erklommen einen Baum auf einem Hügel, aber außer waldbedeckten Hügeln war nirgends etwas zu erkennen. Sie kehrten zur Brücke zurück und folgten dem Weg in die andere Richtung; er endete bald einem Steintor, durch das der „Flimmervorhang“ verlief. Sie gingen am anderen Flussufer wieder stromaufwärts und schlugen ihr Nachtlager an einem Zufluss auf. Nachts blieb alles ruhig.

Am nächsten Tag stießen sie auf einen gut sichtbaren Weg, dem sie folgten. So erreichten sie mittags einen fast 1 km durchmessenden Waldsee, über dem eine dicke Nebelwand stand. Loric feuerte einen Pfeil in den Nebel – natürlich ergebnislos. Nachdem sie auf die Idee gekommen waren, den See am Ufer zu umrunden, entdeckten sie einen alten Bootssteg und ein kleines intaktes Holzboot ohne Ruder, das mit Elfenrunen bemalt war. Die Freunde mühten sich ab, irgendetwas Sinnvolles mit diesem Boot zu unternehmen und bastelten sich sogar provisorische Ruder, um damit auf dem See herumzufahren, aber sie erreichten damit gar nichts.

Schließlich richtete Loric ein Gebet an Irindar und bat seinen Gott um Erleuchtung, und siehe da, ihm kam doch tatsächlich ein Spruch in den Sinn: *Eine Gabe für den See ist eine Gabe von dem See*. Als GreiffInn und Borthor-Bartl diese Worte (in ihrer Muttersprache) aussprachen, setzte sich das Boot von allein in Bewegung und brachte die Halblinge in die vernebelte Mitte des Sees. Dort hielt es an – und den beiden war klar, dass sie nun etwas opfern mussten. Ein Goldstück oder ein paar Rindenstückchen sollten wohl reichen, oder?

Das war der Fall, denn das Boot fuhr anschließend wieder zurück zum Ufer. Beide Halblinge hatten unterwegs den gleichen Traum:

Ein schwarzhaariger „Waldelf“ tritt zwischen sieben Menhiren aus einem zentralen Felsblock heraus; er hält behutsam eine schwarze rotgesprenkelte stachelige Knolle in den mit dicken Handschuhen geschützten Händen. Er schaut sich vorsichtig um und eilt dann zu einer benachbarten Felshöhle; bei jeder Bewegung scheint ein wenig schwarzer Rauch aus dem Waldelfen zu strömen, aber das kümmert ihn offenkundig gar nicht. Er grinst böse.
--

Interessant! Um zu prüfen, ob vielleicht jeder von ihnen einen anderen Traum bekommen würde, fuhren sie nacheinander einzeln auf den See hinaus. Mancher „opferte“ dabei eine Tagesration seiner Essensvorräte, was zu diesem Zeitpunkt ziemlich leichtsinnig war!

Tatsächlich gab es weitere Träume.

Eine Gruppe von 20 bis 30 Waldelfen trägt mit ernster Miene die Leichen von sieben weißhaarigen und weißbärtigen „Naturaposteln“ auf hölzernen Bahren zu einer Höhle in einer Felswand. Die Toten wirken zerschunden, wie nach einer übergroßen Anstrengung; ihre Kleider und Körper sind mit Brandspuren übersät. Die feierliche Prozession der Elfen verschwindet in dieser Höhle.

Eine außerordentlich schöne Waldelfin hält ein kleines Kindlein in den Armen und liebkost es. Das Kind trägt elfische und menschliche Züge und hat „stumpfere“ Ohren sowie schwarze Haare. Die Elfin steht vor einer Gruppe von 20 bis 30 Waldelfen und überreicht schweren Herzens das Kindlein einer drallen Elfin; ein ernstblickender Elf überreicht ihr daraufhin einen 1m langen kunstvoll geschnitzten und mit verschiedenen Edelsteinen und Mineralien versehenen Stab, den sie mit einer tiefen Verbeugung entgegennimmt.

Eine Gruppe von 20 bis 30 Waldelfen schreitet durch den Wald und erklimmt einen Abhang. Auf einer Lichtung bleibt die Gruppe stehen und verharrt hier einige Zeit, vielleicht, um ein Lied zu singen, vielleicht, um zu weinen, vielleicht, um sich zu umarmen. Man kann es leider nicht deutlich erkennen. Schließlich kehrt die Gruppe mit ernsten Mienen wieder um und schreitet den Abhang hinunter. Die Lichtung ist jetzt von dichtem Wald bedeckt.

Ein schwarzhaariger „Waldelf“ beugt sich in einem seltsam organisch-ornamentischen Baumwipfelzimmer über allerlei beschriftete Rindenstückchen und strengt sich offenbar an, einen Zauber zu wirken, um eine Blumenzwiebel zum Keimen zu bringen. Plötzlich zuckt er zusammen, als ob ihn ein unsichtbarer Blitz getroffen hätte, und taumelnd und zappelnd wird er von schwarzem Rauch eingehüllt und gestützt, und dieser Rauch vergeht dadurch, dass er ihm in sämtliche Körperöffnungen fährt. Der „Waldelf“ verdreht seine Glieder und seine Gesichtszüge – richtet sich dann auf und grinst böse.

Der Turm des Adepten

Die Freunde folgten dem Weg weiter und erreichten nachmittags an seinem Ende auf einer Lichtung ein seltsames Bauwerk, das 10m Durchmesser und 10m Höhe besaß und aus einem kunstfertig geschnitzten Block aus grüנגeadertem Stein bestand, der die Form eines aufrecht dahockenden Menschen (oder Gottes) mit Raubtierkopf hatte.

Im Hinterteil befand sich das Eingangsportal, das kanthanische Schriftzeichen trug, die die Abenteurer nicht lesen konnten: *IsaKal wünscht sich Ruhe und dir die Fortsetzung deines Lebens. Erfülle ihm den Wunsch für sich, erfüllt sich auch sein Wunsch für dich.*

Das Erdgeschoss war verdreckt und leer – bis auf vermoderte Möbel und Teppiche. In den abgesperrten Truhen befanden sich kanthanische Klamotten und Geschirr sowie eine Adeptenmaske und allerlei Wertsachen in Form von Jadeschmuck und Edelsteinen. Die Freunde bedienten sich.

Eine geländerlose Wendeltreppe stand frei in der Mitte des Raums und verband die einzelnen Stockwerke des Turms miteinander.

Im 1. Stock befand sich ein seltsamer Steintisch, aus dessen Platte eine Vielzahl versilberter Stacheln herausragten, die auf der Unterseite mit Silberdrähten verbunden waren, die sich zu dicken Kabelbündeln vereinten, die sich schließlich schlangengleich um die Metallstütze der Wendeltreppe herumwanden und nach unten führten. Oberhalb des Tisches hing an einem Flaschenzug eine gleichgroße Steinplatte, aus deren Unterseite eine Vielzahl vergoldeter

Stacheln herausragten, die auf der Oberseite mit Golddrähten verbunden waren, die sich zu dicken Kabelbündeln vereinten, die sich um die Metallstütze der Wendeltreppe herumwanden und nach oben führten. Außerdem hingen in diesem Raum die Skizzen eines bestienhaft wirkenden muskelbeladenen kanthanischen Kriegers, dessen Körper an verschiedenen Stellen mit goldenen oder silbernen Markierungen versehen war.

Im 2. Stock befand man sich bereits direkt im „Schädel des Raubtiers“. Hier „blickte“ in jeder Augenhöhle ein 1,5m durchmessender vergoldeter Parabolspiegel nach draußen. Die Spiegel waren mit vergoldeten dicken Drähten mit der Wendeltreppe „verkabelt“. Ein dritter Spiegel lehnte ungenutzt an der Wand. Borthor-Bartl wollte sich als erster diese merkwürdige Apparatur anschauen – und wurde einem Feuerelementarwesen attackiert!

Im nächsten Moment erschienen zwei weitere Feuerelementarwesen – und ein Großteil der Gefährten entschloss sich zu einem taktischen Rückzug auf die Wendeltreppe. Die beiden Halblinge saßen dagegen in der Falle und mussten sich der Flammenattacken zweier Elementare erwehren.



Das dritte Feuerwesen verfolgte die Fliehenden und griff zunächst Swan, dann Lorric an – bis Sirena ein Coup gelang: sie platzierte eine *Eiswand* direkt neben dem Angreifer und „knipste“ ihn auf diese Weise einfach aus! Damit rettete sie auch Borthor-Bartl und GreiffInn.

Nachdem der Weg in das Schädelzimmer jetzt frei war, sammelten die Freunde eifrig das kostbare Alchimisten-Silber und –Gold ein: 12 kg im Wert von 12.000 GS. Der Ausflug in diesen Wald hatte sich materiell schon mal sehr gelohnt.

Schließlich besichtigten die Gefährten noch den Keller des Turms. Wie es Sirena schon vorher gespürt hatte, befand sich der Turm exakt auf einer starken Linienkreuzung, und die silbernen Drähte, die sich um die Stütze der Treppe wanden, mündeten direkt im Felsboden des Kellers. Außer morschen Holzregalen war im Keller nur eine Kreidezeichnung interessant: Zwei „X“ waren mit einer geraden Linie verbunden, die in elf gleiche Teile unterteilt war. Das linke „X“ war von sieben Punkten kreisförmig umgeben, das rechte „X“

trug ein kanthanisches Zeichen. 6 Teile vom linken „X“ entfernt war ein anderes kanthanisches Zeichen angebracht.

Da die Dunkelheit hereinbrach, schlugen die Freunde ihr Nachtlager gleich in der Nähe des Turms auf. Mit der „Ausbeute“ dieses Tages waren sie mehr als zufrieden.

Am nächsten Morgen hielten sie durch die Augenhöhlen des Raubtierschädels hindurch Ausschau, aber außer dem vertrauten Waldhügelanblick war nichts zu sehen. Die Gefährten waren davon überzeugt, dass der kanthanische Zauberer auf der Suche nach dem „Übel des Waldes“ gewesen war und die Kreideskizze darauf hindeutete, dass man zu der mit sieben Punkten markierten Stelle kommen würde, wenn man „in Blickrichtung des Turms“ durch den Wald laufen würde. Und dort vermuteten sie die sieben Menhire, von denen die beiden Halblinge auf dem Nebelsee geträumt hatten.

Die Leichenbuche (1)

Die Freunde versuchten also auf gerader Linie durch den Wald zu marschieren und erreichten gegen Mittag eine 200m durchmessende kreisförmige Lichtung, die vollständig kahl war, also wirklich vollkommen frei von jeglichem Pflanzenbewuchs oder sonstigem organischem Material. Im Zentrum dieser Ödnis erhob sich eine schwarzzindige dornenbewehrte dunkelrotblättrige 10m hohe Buche.

Wenn das nicht das lebensvernichtende Übel des Waldes war, was dann? Die Freunde freuten sich, so schnell das Problem lokalisiert zu haben. Jetzt mussten sie nur noch den Baum vernichten, dann konnten sie wieder nach Hause!

Lorric schoss gleich mal mit seinem Bogen auf den Baum. Nachdem er die Sehne ausgewechselt hatte, die beim ersten Versuch gerissen war, traf er tatsächlich den Baum, den das aber nicht zu kümmern schien.

Flusswind wagte sich als Erster näher heran und umrundete den Baum, dessen Stamm sich erst ab 4m Höhe verjüngte; darunter war er seltsam knorrig verdickt und erreichte einen Durchmesser von 2m. Unter der Rinde meinte man an einer Stelle fast die Gestalt eines Menschen zu erkennen, als ob dieser den Stamm umarmt hätte und dabei vom Holz „überwuchert“ worden wäre. An zwei anderen Stellen war die Rinde großflächig aufgeplatzt und offenbarte Hohlräume, die sich prima geeignet hätten, um dort einen Menschen aufzunehmen. Ein unheimlicher Baum – und ein aggressiver Baum obendrein, denn er beschoss Flusswind mit seinen Giftdornen, ohne ihm allerdings wirklichen Schaden zuzufügen.

Das Grab der Druiden (1)

Die Freunde wollten erstmal nach dem Steinkreis der sieben Menhire suchen und gingen weiter. Am Nachmittag entdeckten sie eine Höhle in einem Abhang, gingen aber erstmal an ihr vorbei, um den Steinkreis zu finden, und kehrten erst wieder um, als sie die Flimmerzone erreicht hatten. Entweder die Kreidezeichnung war falsch, oder sie hatten sie falsch interpretiert, oder sie hatten nicht ganz genau die richtige Richtung gewählt gehabt.

Sie kehrten also um und erreichten am Abend wieder den Eingang der Höhle. Jetzt gingen sie hinein und trafen auf eine 3m hohe hölzerne Statue, die einem dreigesichtigen Baumstamm

mit erhobenen Ästen glich und in einem auf den Boden aufgemalten Siebenstern stand, auf dessen Spitzen kleine Tonschüsselchen (mit sieben verschiedenen Sachen) angeordnet waren.

Als Borthor-Bartl die Statue versuchshalber ansprach, antwortete sie in holprigem Twyneddisch: *„Wagt es nicht, die Ruhe derjenigen zu stören, die hier liegen. Ihre Zeit ist vorbei, sie haben ihr Werk vollbracht, und daher lasst sie nun ihren Schlaf schlafen.“*

Die Freunde zeigten sich beeindruckt, gingen aus der Höhle wieder hinaus und schlugen ihr Nachtlager in ihrer Nähe auf.

Bei den Grasbuckeln

Nach dem Frühstück beschlossen die Freunde, erstmal dem Weg zu folgen, den sie in Nähe der Höhle entdeckt hatten. Vielleicht würde er sie ja doch noch zum gesuchten Steinkreis führen?

Nein, das war nicht der Fall. Aber die Gefährten kamen am Vormittag zu einer Waldlichtung voller grasbewachsener Erdhügel, und als Borthor-Bartl einen dieser Hügel erklommen hatte, entdeckte er in der Nähe eine Fülle brummender großer Fliegen. Als er hinlief, fand er dort die Leiche eines weißhaarigen alten Waldelfen, dem vor etwa sieben oder acht Tagen das Herz in der Brust verdampft worden war. Der Elf hatte leichte Kleidung getragen und kein Gepäck bei sich, außer einem Rapier und einem versilberten Dolch. Um den Hals trug der Elf einen silbernen Anhänger, der einen Stern inmitten eines Kreises aus Bäumen zeigte.

Die Gefährten steckten sich die Wertsachen ein und registrierten mit einiger Überraschung, dass es in diesem Wald doch nicht nur Kleinstlebewesen geben würde.

Am Baumdorf

Die Freunde folgten weiteren Wegen und kamen gegen Mittag zum Baumdorf der Waldelfen, das sich in mindestens 10m Höhe in den Wipfeln befand. An verschiedenen Stellen hingen Seile und Strickleitern herab – und am Boden stand eine hölzerne Plattform, die man per Flaschenzug bedienen konnte.

Die Gefährten gelangten gerade zur Ansicht, dass in diesem Dorf vermutlich niemand mehr wohnen würde, als sich am Boden eine Gestalt aus dem Schatten der Bäume löste. Das menschenähnliche Wesen war von einer dunklen elastischen Holzschicht umhüllt; es besaß drei gebogene Hörner, die aus Stirn und Schläfen herausragten. Während das Wesen auf die Abenteurer zukam, machte es mit beiden Armen eine einladende Geste – und aktivierte im Wald rechts, links und hinter der Gruppe insgesamt vier Rindendiener, die sich in rasantem Tempo aus den herumliegenden Ästen und Rinden zu stofflichen Wesen verdichteten und anschließend die Abenteurer attackierten.

Die Gefährten waren einfach in das Hauptquartier der „Freunde der Leichenbuche“ hineingeschlendert und lernten ihre Stärke jetzt auf die harte Tour kennen. Der dreigehörnte Baumsklave machte Borthor-Bartl, Loric und Sirena zu schaffen, während Flusswind, GreiffInn und Swan gegen die Rindendiener in der Unterzahl waren. Nach dem ersten Schlagabtausch stand fest – dieser Kampf könnte das Ende der Gruppe bedeuten!



Sirena rief ihren Freunden zu, sie sollten lieber alle schnellstmöglich fliehen, als sich in diesem Kampf auslöschten zu lassen – und alle folgten ihrem Rat. Lorríc hatte das Pech, dass der Baumsklave ausgerechnet ihm noch einen Schlag verpassen konnte, der ihn zu Boden warf. Lorríc bat Irindar um Beistand – vergeblich. Während die meisten Gefährten vor den Rindendienern flohen und gar keine Zeit hatten, sich umzusehen, konnte Borthor-Bartl, der einen Haken geschlagen hatte und in einem Bogen zurück zum Kampfplatz gelaufen war, entsetzt beobachten, wie der Baumsklave seinen hölzernen Arm tief in die Brust Lorrícs ramnte und sich dessen Blut genießerisch auf seinen Hörnern verteilte. Dieser Vorgang schien dem Holzwesen gewaltige Kraft und Freude zu bereiten! Um Lorríc war es dagegen geschehen.

Der Halbling versuchte das Holzwesen mit einem Zauberlied zu vertreiben oder abzulenken, verhaspelte sich aber vor lauter Aufregung und machte den Baumsklaven auf sich aufmerksam. Er musste fliehen.

Wenig später versuchte Flusswind sein Glück, weil er bemerkt hatte, dass sich der Baumsklave von Lorrícs lebloser Gestalt entfernt hatte und zwischen den Bäumen verschwunden war. Er spurtete zu Lorríc, sah dessen übel zugerichtete Leiche, nestelte einen Heiltrank heraus – und musste fliehen, weil ihn der Baumsklave bemerkt hatte und mit Wonne getötet hätte, wenn er bei seiner Flucht auch nur ein einziges Mal gestolpert wäre.

Da die Rindendiener keine lange Existenzdauer hatten, sondern nach kurzer Verfolgungszeit auseinander gefallen waren, trafen sich die schockierten Überlebenden in einiger Entfernung vom Baumdorf und konnten erstmal tief Luft holen. So ein Mist! Lorríc war tot, das stand nach Flusswinds Bericht eindeutig fest. Am besten wäre es wohl, sie würden sich wieder zu der Höhle begeben, die sie am Vortag entdeckt hatten.

Das Grab der Druiden (2)

Die Freunde schafften dabei die Leiche des Waldelfen, die sie bei den Grasbuckeln entdeckt hatten, zu dieser Höhle, weil sie (irrtümlich) annahmen, dass dort die Elfen des Waldes bestattet würden.

Am Nachmittag waren sie also wieder dort, und diesmal ignorierten sie die hölzerne Baumstatue und gingen an ihr vorbei, tiefer in die Höhle hinein. Sie entdeckten ein Regal voller Schriftrollen, die in Twyneddish (oder in unverständlichem Eldalyn) beschrieben waren – und sie gaben GreiffInn Zeit, diese Schriften zu studieren. So erfuhren sie:

Die Verfasser waren Druiden aus Clanngadarn, was ungewöhnlich war, weil Druiden ja normalerweise gar nichts aufschrieben - aber der Kontakt mit den hiesigen Waldelfen hatte offenbar ein Umdenken verursacht.

Die Druiden waren über „eine der beiden mächtigen Kreuzungen“ hierhergekommen, so um 2200 nL, und zwar auf der Spur des *Aew Daer Fain*, wie die hiesigen Waldelfen den weißen Zaubervogel nannten, der sich ab und zu bei den albischen Königen zeigen und diesem angeblich Glück bringen würde. Dahinter steckten bestimmt wieder einmal die Götter, nicht die natürlichen Kräfte der Natur!

Bei ihren ersten Erkundungen des offenbar von alter Lebenskraft erfüllten Waldes hatten sie die heimischen Elfen kennengelernt, die sich über den Besuch aus fernen Landen gefreut und die Druiden als geistesverwandte Gäste in ihrem Baumdorf willkommen geheißen hatten. Diese Elfen hatten ihnen dringend davon abgeraten, den Vogel zu suchen, der sich sowieso nur zeigen würde, wenn er das von sich aus wollte.

Die Druiden hatten die Suche nach dem Vogel aufgegeben, hatten sich in dieser Höhle eine Behausung eingerichtet und von nun an mit den tollen Lebenskräften des alten Waldes beschäftigt. Sie lehrten und lernten gemeinsam mit den Elfen. Um hier zu überleben, hatten sie sich Nahrungsmittel aus der heimatlichen Welt besorgt und im Gang zur Kreuzung Vorräte angelegt.

Auf der anderen Kreuzung hatte sich ein zauberkundiges Schlitzauge namens IsaKal von seinen Dienern einen Turm errichten lassen, die dafür ein Stück Land gerodet hatten. Zusammen mit den Elfen hatten die Druiden den Eindringling gebeten, den Wald zu verlassen, aber der hatte nur höhnisch gelacht. Keinesfalls hätte er geplant, in dieser grünen Hölle zu verschimmeln, aber eine gewisse Zeit müssten sie seine Anwesenheit schon ertragen, solange eben, bis er sein Vorhaben erledigt hätte. Sie sollten froh sein, wenn er sich nicht die Mühe machen würde, seine Truppen aus der Heimat herzuholen, weil es dann erheblich ungemütlicher für sie werden würde, verstanden?

Gemeinsam mit den Elfen hatten die Druiden daraufhin eine Barriere um den Wald errichtet, die einen Zugang nur an den acht Toren erlaubt hatte, sofern ein Wächter dort die Barriere für berechtigte Personen unterbrechen würde.

Später hatten Späher berichtet, dass IsaKal einen Kämpfer aus seiner Heimat mit „Dunkler Lebenskraft“ vollpumpen wollte. Was für ein perverses Vorhaben! Dieses Treiben müsste beendet werden, ehe es zu spät war!

In einer weiteren Höhle befanden sich sieben kreisförmig angeordnete Felsbrocken, in deren Mitte eine steinerne Schale stand, deren Fuß wie ein Baum geformt war und die tatsächlich mit einem schwer entflammbar Öl gefüllt war. Vor jedem Felsbrocken standen kleine Tonschüsselchen, die mit Symbolen verziert waren, die genau jene Sachen bezeichneten, die in den Tonschüsselchen der Eingangshöhle lagen.

Von hier führte ein Gang weiter, in dem in Wandregalen verschiedene Lebensmittel lagerten. Dank eines Konservierungszaubers waren sie auch nach fast 200 Jahren noch genießbar! Hier waren genügend Vorräte für zwei Monate – und die Freunde hatten eine Sorge weniger.

Der Gang führte ins Freie – und gleich daneben war ein Steinkreis, bei dem sieben 4m hohe Steinblöcke um einen zentralen Felsblock herumstanden. Hier war eine starke

Linienkreuzung, wie Sirena augenblicklich entdeckte. Sie nutzte den günstigen Ort, um einige Heilzauber für ihre verletzten Gefährten zu bewirken.

Ehe die Freunde bei der Höhle ihr Nachtlager bezogen, probierten sie noch eine Menge sinnloser Sachen aus, um in der mutmaßlichen Grabhöhle irgendeine Offenbarung zu erhalten. Doch was sie auch mit der Ölschale anstellten, es passierte nichts. Schade – Borthor-Bartl hatte bereits die richtige Idee geäußert gehabt, aber seine Gefährten hatten ihm den Gedanken wieder ausgeredet.

Bei der Nachtwache des Barden kam ein Rindendiener auf ihr Lager zu – und mit vereinten Kräften bezwangen ihn die Freunde recht mühelos.

Den folgenden Tag verbrachten die Freunde auf einem ergebnislosen Rundweg durch unbekanntes Waldgelände, wenn man von der Entdeckung einer Furt über den Fluss (bei der drei elfische Totenboote festgemacht waren) und der Begegnung mit einer Teichnymph ab sah.

Die Leichenbuche (2)

Am folgenden Tag folgten die Gefährten endlich dem Vorschlag ihres Kriegers und bauten sich unter der Anleitung von Flusswind eine „Schildkröte“, ein tragbares Holzschild, das zwei Leuten Schutz vor dem Dornenbeschuss der Leichenbuche bieten sollte. Sie wollten sich damit dem Stamm des Baums nähern, ihn mit Zauberöl tränken und dann abfackeln.

Am Nachmittag war es soweit. Sirena versuchte den Baum zunächst aus der Ferne mit einer *Feuerwand* zu schwächen – und nahm erstaunt zur Kenntnis, dass der Baum über spiegelmagische Fähigkeiten verfügte: statt der *Feuerwand* in seiner Nähe entstand eine *Feuerwand* in ihrer Nähe!

Im Schutz der von Flusswind und Swan getragenen Schildkröte marschierte jetzt Borthor-Bartl zum Baum, um ihn abzufackeln – aber seine Fackel erlosch, als sie in die Nähe der Leichenbuche kam. Und sie ließ sich dort auch nicht mehr entzünden!

Als die Freunde in sicherem Abstand von der Leichenbuche gerade überlegten, was sie jetzt tun sollten, kam aus dem Wald der schon bekannte dreiehörnte Baumsklave auf die kahle Lichtung – und die Abenteurer zogen sich schnell in den Wald zurück, um ihm aus dem Weg zu gehen. Der Baumsklave lief zur Leichenbuche und blieb bei ihrem Stamm stehen. Der Baum hatte einen Wächter zu sich gerufen!

Einen Helfer rufen? Gute Idee! Borthor-Bartl ließ seine Elfenbein-Harfe erklingen und rief seinen kleinen Eisenkrieger herbei, um ihn in den Kampf gegen den Baumsklaven zu schicken. Das tat der kleine Eisenkämpfer nur äußerst widerstrebend – vorausgehen wollte er lieber nicht, seinem Herrn folgen dagegen schon. So musste der Barde schließlich zusammen mit ihm über die Lichtung auf den Baum zuschreiten – und dann vor dem Baumsklaven fliehen, als sich dieser aus dem Schatten der Leichenbuche löste. Sobald der Eisenkrieger merkte, dass es ein Wesen gab, das seinem Herrn schaden wollte, blieb er stehen und deckte den Rückzug Borthor-Bartls. Der Baumsklave zerschmetterte den kleinen Eisenkrieger mit wenigen Schlägen seines Kampfstabs (!) – und die Zerstörung des Kämpfers zerstörte auch die Harfe des Barden.

Borthor-Bartl wollte nicht mehr fliehen, sondern dieses dreigehörnte Holzwesen vernichten. Als seine Freunde meinten, sie hätten keine Chance, weil der Baumsklave doch jederzeit beliebig viele Rindendiener herbeirufen könnte, da fiel beim Halbbling endlich der Groschen! Rindendiener könnte der Baumsklave tatsächlich fast überall im Wald herbeirufen, aber an einer Stelle garantiert nicht: auf der vollkommen kahlen Lichtung der Leichenbuche!

Nun gut, einen Versuch war diese Idee sicher wert. Die Freunde rückten also wieder vom Waldrand aus auf die Lichtung vor und lockten den Baumsklaven von der Leichenbuche weg. Und als er diesmal auf sie zulief, blieben sie stehen und machten sich kampfbereit, während Sirena an einem Zauber der *Lähmung* arbeitete. Angesichts der Gruppe blutgefüllter Opfer fuchtelte der Baumsklave beim Näherkommen mit seinen holzummüllten Armen, um Unterstützung herbeizurufen – aber das funktionierte tatsächlich nicht. Borthor-Bartl hatte recht gehabt!

Sirena gelang der Lähmungszauber – und der Baumsklave wurde zerhackt und an Ort und Stelle verbrannt. Die Freunde fühlten sich etwas besser – jetzt hatten sie wenigstens Lorricks Tod gerächt!

Sie kehrten zurück zum Steinkreis und übernachteten dort.

Im Herzwald

Am nächsten Morgen stellten die Freunde überrascht fest, dass sich während der Nacht ein Besucher völlig unbemerkt an ihr Nachtlager herangeschlichen hatte: ein 4m großer Ent namens Eichenwind!

Der Ent hatte die Abenteurer unfreiwillig belauscht, als sie sich an seinem „Notruf“ (in der Nähe des Steinkreises) unterhalten hatten, und war hierhergekommen, um die neuen Besucher des Waldes kennenzulernen. Er hatte schon lange das „lebensfeindliche Übel“ gespürt, das am Werk war, um seinen Wald langsam, aber sicher zu zerfressen, aber er hatte es bisher nicht ausfindig machen können (dank der mächtigen *Verbergen*-Magie, die der Förderer der Leichenbuche gewirkt hatte). Und er hatte gespürt, dass die Neuen bereits einige Flammen gelöscht hatten, die bisher seinen Wald gefährdet hatten (die Feuerelementare in IsaKals Turm).

Noch erfreuter war der Ent, als er hörte, dass die Neuen bereits einen Baumfeind vernichtet hatten, und dass sie auf der Suche nach einem Weg waren, dieses Übel für immer zu beseitigen. Hatten sie schon mit der Prinzessin im Herzwald gesprochen? Nein? Nun ja – Eichenwind könnte sie freilich dorthin bringen, wenn sie das wünschten. Ja? In Ordnung.

Dank entischer Hilfe erreichten die Freunde am Vormittag den dichten Herzwald, aber ein Durchkommen schien unmöglich, bis Sirena näherkam. Die Heilerin hatte das Amulett bei sich, das sie dem toten Waldelfen abgenommen hatten; es begann jetzt silbern zu funkeln und die Bäume zur Seite weichen zu lassen, um einen Pfad ins Zentrum freizugeben.

Dort befand sich eine Blütenmeer-Lichtung, in deren Mitte die Elfin Inthasuail Oramenda strauchförmig angewurzelt war – ihr Unterkörper war mit dem Untergrund fest verbunden, aber ihr Oberkörper zeigte, dass die Elfin einstmals eine wunderschöne Frau gewesen war. Jetzt lag sie die meiste Zeit irgendwelchen Träumen in den Armen, aus denen sie nun erwachte. Sie erzählte ihren Besuchern, dass in diesen Träumen immer wieder ein dunkler schwarz-roter Schatten vorkommen würde, der den Wald zu zerstören drohte.

Natürlich erkundigten sich die Gefährten nach dem Schicksal der Elfin, und da sie keinen Grund hatte, den „Freunden Eichenwinds“ zu misstrauen, vertraute sie ihnen ihre Geschichte an:

Späher der Elfen und Druiden hatten damals herausgefunden, dass dieser IsaKal einen Seelenlosen mit Dunkler Lebenskraft aufpeppen wollte! Das musste beendet werden, ehe es zu spät war!

Gemeinsam mit den Elfen erschufen die Druiden ein Artefakt, das dunkle Lebenskraft ein einziges Mal vollständig zerstören konnte, den *Stab des Lebenslichts*.

IsaKal erfuhr von diesem Vorhaben und beschloss, den Stab zu zerstören. Die Spione der Elfen warnten die Druiden und brachten den Stab in ihr Baumdorf, während die Druiden mutig beschlossen, dem Feind sogleich entgegenzutreten. Bei einer Wegekreuzung trafen sie auf den Magier – und töteten sich gegenseitig bei dieser Auseinandersetzung. Die Elfen bestatteten die Druiden in ihrer Wohnhöhle; den Turm des Magiers ließen sie unberührt.

Ithasuail Oramenda hatte sich mit einem der Druiden (!) auf körperliche Liebe eingelassen und war dabei sogar schwanger geworden. Ihr Dorf hatte sie deshalb als „Besondere“ angesehen, und sie selbst hatte ihr Schicksal angenommen, als die Ältesten beschlossen hatten, den Stab des Lebenslichts besonders gut zu verbergen, in diesem Herzwald nämlich, zu dem „niemand“ (außer dem Ent) Zugang bekommen sollte. Gleich nach der Geburt ihres Sohns Ramen war sie in Klausur gegangen – und seither sorgte sie hier mit ihrer Anwesenheit für den Schutz dieses einzigartigen Artefakts.

Inthasuail erklärte sich einverstanden, den Gefährten diesen Stab zu geben, wenn sie damit das Böse aus dem Wald vertreiben könnten. Die Gefährten erklärten ihrerseits, dass sie wiederkommen wollten, wenn es soweit sein würde. Sie befürchteten, dass ihnen der Stab vielleicht abgenommen werden könnte, wenn sie nicht vorsichtig wären – und verabschiedeten sich erstmal von der Prinzessin.

Die Leichenbuche (3)

Die Freunde machten einen Abstecher zum Baumdorf der Waldelfen, in dem nichts Besonderes zu finden war, das aber so aussah, als ob es erst vor einem Dutzend Tagen oder so in großer Hast verlassen worden wäre. Lorricks Leiche lag unverändert an ihrem Platz – und die Gefährten stellten die Wertgegenstände sicher, die ihr toter Begleiter bei sich gehabt hatte.

Anschließend wanderten sie wieder zur Leichenbuche und attackierten den Baum ein wenig, damit er seinen zweiten Wächter herbeirufen würde. Und tatsächlich kamen einige Zeit später der andere Baumsklave zusammen mit einem schwarzhaarigen Waldelfen herbeigeflogen! Der Waldelf landete am Rand der kahlen Lichtung, und während der dreiehörnte Baumsklave auf die kampfbereiten Abenteurer zulief (und dabei glücklicherweise nur sinnlose Gesten machte), begann der Waldelf mit seinen Händen einen blaublitzenden Zauber zu wirken.

Während ihre Freunde dem Zauberer entgegenstürmten, blieben Sirena und Swan stehen; Sirena wollte *Lähmung* auf den Baumsklaven zaubern, aber das ging schief. Mehr Glück hatte dagegen Swan, denn es gelang ihr, einen Pfeil in den Waldelfen zu schießen, der dadurch seinen ziemlich tödlichen Zauber abbrechen musste. Nun fehlte ihm die Zeit für einen neuen Versuch, deshalb beschloss er, GreiffInn in den *Schlaf* zu versetzen, da der Halbling gerade mit hohem Tempo auf ihn zuspurtete. Er konnte nicht wissen, dass der kleine, aber äußerst erfahrene Kämpfer gegen derlei Zauber völlig immun war – und jetzt musste er sich tatsächlich im Nahkampf gegen diesen Angreifer zur Wehr setzen, und gegen Swan und Borthor-Bartl ebenfalls, die GreiffInn hinterhergerannt waren.



Flusswind und Sirena kümmerten sich um den Baumsklaven – und mit der Hilfe ihrer Freunde bezwangen sie schließlich (eigentlich sogar recht schnell) beide Gegner.

Der schwarzhaarige Waldelf war freilich niemand anders als Ramen, der halbelfische Sohn Ithasuaills, der bei einem Experiment versehentlich einen fiesen rauchförmigen Finsterholzgeist beschworen hatte, der ihn blitzschnell und vollständig übernommen hatte. Seither war Ramen nur noch eine raucherfüllte Hülle gewesen, und als die Freunde ihn jetzt getötet hatten, blieb dem Rauch nichts anderes übrig, als sich zu verflüchtigen. Der Baumsklave wurde verbrannt.

Sehr zufrieden mit ihrer Tagesleistung kehrten die Freunde zu ihrem Nachtlager am Steinkreis zurück.

Aufräumarbeiten (1)

Nachdem die beiden Baumsklaven und der körperlich schwache Ramen beseitigt waren, konnten die Gefährten am folgenden Tag ungestört einigen notwendigen Aufgaben nachgehen.

Sie legten Lorrics Leiche in den Schatten, damit sie nicht so schnell verwesen würde.

Sie holten sich im Herzwald den Stab des Lebenslichts, der unter den Wurzeln der Prinzessin im Boden vergraben war. Ithasuaill warnte die Freunde, dass man den Stab nur ein einziges Mal aktivieren konnte, und zwar dadurch, dass man den Namen ihres verstorbenen Geliebten, Lodreth ap Garth, aussprach – und sie wünschte ihnen viel Glück, ehe sie sich ganz der Trauer um ihren verlorenen Sohn hingab.

Sie besuchten die Leichenbuche, aktivierten in ihrer Nähe den Stab und zerstörten dadurch Stab und Baum, wobei eine gewaltige Menge dunkler Lebenskraft freigesetzt wurde, die ihnen aber dank des Schutzkreises, den der Stab um sie herumbeschworen hatte, überhaupt nichts anhaben konnte. Sie hatten es geschafft! Das Übel war beseitigt!

Aufräumarbeiten (2)

Nach einer nächtlichen Ruhepause setzten sie ihre Tätigkeiten fort. Sie besuchten die Teichnymphen, die sich zwar sehr über die Vertreibung des Bösen aus diesem Wald freute, aber keine Lust auf ein kleines Liebesspielchen hatte. Immerhin schenkte sie den Freunden eine Phiole mit Rettungstropfen, die Sirena dankbar einsteckte.

Die Freunde brachten die Leiche des Waldelfen, die sie bei den Grasbuckeln gefunden hatten, zu den Elfenbooten und spendierten ihr eine Fahrt ins Jenseits.

Anschließend gingen sie zum Baumdorf und legten dort Lorricks Leiche auf eine Bahre, um sie von nun an überallhin mitzunehmen.

Jetzt folgten sie Wegen, die sie bisher nicht begangen hatten, und erreichten bei einem weiteren „Flimmertor“ ein (ungenutztes) Wächterhäuschen. Hier lag die Leiche eines weißhaarigen alten Waldelfen. Er trug leichte Kleidung und hatte kein Gepäck bei sich. Er war mit einem Rapier bewaffnet und trug einen versilberten Dolch im Gürtel. Um den Hals trug er einen silbernen Anhänger, der einen Stern inmitten eines Kreises aus Bäumen zeigte.

Dieser Elf war beim Schreiben seines Tagebuchs (in Twyneddisch) zusammengebrochen und an Herzversagen gestorben:

So ein Mist! So ein verdammter Mist! Mich hat's doch erwischt! Scheiße!! Vernimm deshalb meine letzten Worte. Ramen ist ein Verräter! Und das sage ich nicht, weil er ein Halbfelf ist. Ja, unvorstellbar, dass der Sohn der schönen Inthasuail Oramenda und des weisen Lodreth ap Garth ein Schurke ist, aber er ist es! Glaub's mir! Wenn es mir mein Herz noch erlauben sollte, wird die Erklärung folgen.

Am Abend vor dem Tag des vorvorletzten Neumonds hat sich Ramen lang und vertraulich mit Elan Elandir, dem Weisesten unseres Dorfs, unterhalten. Tags darauf ist Elan an Herzversagen gestorben und hat sich auf die Reise ins Jenseits begeben.

Am Abend vor dem Tag des vorletzten Neumonds hat sich Ramen lang und vertraulich mit Erin Esnadiir, dem Zweit-Weisesten unseres Dorfs, unterhalten. Tags darauf ist Erin an Herzversagen gestorben und hat sich auf die Reise ins Jenseits begeben.

Ein seltsamer Zufall? Nein! Zwei Lehrer Ramens sind auf ähnliche Weise gestorben. Und es geht noch weiter, wie peinlich.

Am Abend vor dem Tag des letzten Neumonds hat sich Ramen lang und vertraulich mit Odil Olgemir, dem Dritt-Weisesten unseres Dorfs, unterhalten. Tags darauf ist Odil an Herzversagen gestorben und hat sich auf die Reise ins Jenseits begeben. Ich hab's nicht geschafft, ihn vor diesem Schicksal zu bewahren. Odil hat meine Bedenken mit einem Schmunzeln zerstreut und beteuert, dass es keinen Grund zur Besorgnis geben würde, gar keinen, wirklich nicht.

Mir hat das alles nicht gefallen. Ich bin Odil auf seinem Weg ins Jenseits heimlich gefolgt. Das war gar nicht schwer. Und hat sich gelohnt! Denn Odil ist gar nicht tot gewesen! Er ist ausgestiegen und zielstrebig in eine bestimmte Richtung gewandert! Und als ich mich entschlossen habe, ihn zu verfolgen, habe ich beobachten können, wie ihm Elan entgegengekommen ist – mit Holz umhüllt und dreigehört, wie ich es noch niemals zuvor gesehen habe. Erst habe ich schon gedacht, Elan würde seinem Freund Odil den Weg versperren wollen, aber dann hat er es sich wohl doch anders überlegt und Odil vorbeigelassen. Ich habe so ein Gefühl bekommen, als ob mich Elan bemerkt haben würde – und bin abgehauen.

Zurück im Dorf, hab' ich das Erlebte kaum mehr glauben können. Alles so friedlich! Tag um Tag ist vergangen, und immer wieder hab' ich gezögert, den einen Schritt zu unternehmen, der mir Gewissheit verschaffen würde. Dann hab ich mit Aman Theniil gesprochen – und als Ramen eines Tages nicht im Dorf gewesen ist, haben wir uns in seinen Räumen umgesehen. Und es gibt keine Worte für unser Entsetzen! Ramen hat offenbar wie besessen versucht, sein Leben zu verlängern, mit allen Mitteln, und sei es auf Kosten anderer Lebewesen, und sei

es durch Nutzung des Dunklen Lebensborns! Was würde Inthasuail Oramenda wohl dazu sagen? Aman und ich sind uns einig gewesen. Wir haben beschlossen, Ramen zur Rede zu stellen.

Am Abend des 25. Tags des Goldmonds haben wir bei den Grasbuckeln auf Ramen gewartet und um Klärung des Sachverhalts gebeten. Aber wir haben nicht mit seiner Rücksichtslosigkeit gerechnet, und wir hätten doch daran denken müssen, dass er ein Sterblicher ist, und ungeduldig und vorschnell, wie es diese Leute eben sind. So sind wir aber überrascht gewesen, und Aman ist gestorben, aber ich habe fliehen und das Dorf warnen können. Wir sind alle geflohen, hinaus in die weiten weglosen Wälder, und immerhin habe ich ihr Leben retten können, aber m...

Die Freunde wollten auch diesem toten Elfen eine Bootsfahrt ins Jenseits gewähren und machten sich mit seiner Leiche auf den Weg zur Furt.

Unterwegs kamen sie an einem seltsam stillen und seltsam türkisfarbenen See vorbei. Schnell merkten sie, dass die „Wasseroberfläche“ nur eine Illusion war, die eine darunterliegende Senke verbarg, in der sich ein von Sumpfland umgebener kleiner echter See befand. Am Rand des Sees führte ein Steinportal in den felsigen Abhang hinein.

Die Freunde beschlossen, diese „Falle“ nicht zu betreten. Sie rechneten damit, dass es hier keine Schätze, aber möglicherweise üble Gefahren geben könnte. Tatsächlich war hier die ehemalige Pilz-Zucht-Höhle der Waldelfen gewesen, in der sie die Leiche IsaKals bestattet und verborgen hatten. Der hünenhafte Bestienkrieger (OgraMurai), der dem Beschwörer als Versuchskaninchen gedient hatte, hielt hier bei seinem toten Meister Wache – ebenso wie ein Feuerelementargeist der ganz heißen Sorte. Die Elfen hatten IsaKal mit seinem Thaumagral bestattet, dessen diamantbesetzter Jadegriff allein durchaus eine fünfstellige Summe gerechtfertigt hätte – vom Schmuck des eitlen Adepten ganz abgesehen.

Die Gefährten übernachteten am Baumdorf, weil bereits die Dunkelheit hereinbrach.

Aufräumarbeiten (3)

Am nächsten Tag trat der zweite tote Waldelf seine letzte Bootsreise an.

Die Gefährten besuchten ein letztes Mal den Herzwald und gaben der Prinzessin die beiden Amulette der Waldelfen zurück. Insgeheim hatten sie auf eine Belohnung für die Beseitigung des Übels gehofft, aber das war der Elfin nicht möglich.

Leider kam auch kein Ent vorbei, um Lorricks Leiche mit einer „goldenen Eichel“ wiederzubeleben.

Die Freunde sammelten einige der goldgesprenkelten Eicheln am Schlafplatz des Caladrius ein, in der vagen Hoffnung, sie würden sich später noch als heilkräftige Artefakte erweisen, und erklärten dem weißen Vogel, dass sie ihre Aufgabe erledigt hätten. Der Caladrius hatte das schon bemerkt und fühlte sich „ausgeschlafen wie lange nicht mehr“. Er beglückwünschte die Gefährten zu ihrer Tat und übermittelte ihnen seinen persönlichen Dank [in Form einiger „samielfreier“ SG-Punkte]. Der Vogel meinte, er wüsste jetzt wieder, dass es wichtigere Aufgaben geben würde, als mickrige fiese lästige Irrlichter zu jagen, und er würde sich schon sehr darauf freuen, künftig wieder seiner eigentlichen Bestimmung im Sinn seines Chefs nachzugehen.

Die Freunde hatten sich bereits alle zur „Abreise in die Heimatwelt“ aufgestellt, da fiel GreiffInn plötzlich ein, dass sie gar keine schwarze Rinde von den Überresten der zerstörten Leichenbuche eingesammelt hatten!

Wefford

Sie verschoben die Abreise also um einen Tag und holten sich die Rinde.

Der Caladrius teilte den Freunden eine Botschaft mit („Tidford ist wichtig!“), erkundigte sich nach ihrem Reiseziel und brachte sie wohlbehalten direkt nach Wefford. Wie gewünscht, ließ er dort für sie eine weiße Feder zurück, ehe er verschwand.

Jetzt waren sie also wieder Gäste bei Garrik, der sich (ebenso wie Aleunam und Zargos) sehr über das Wiedersehen freute und so überraschend freundlich war, dass die Gefährten erst misstrauisch waren, ob er es ehrlich meinen würde. Aber Garrik war tatsächlich wie umgewandelt, als ob eine große Last von ihm abgefallen wäre.

Am nächsten Tag erfüllten die Freunde ihre traurige Pflicht und bestatteten Lorricks Leiche im Friedwald; dank Swan gab es in ihrer Gruppe sogar eine Expertin, die die passenden Gebete an Ylathor richtete, damit er seine Reise ins Totenreich ordnungsgemäß antreten konnte.

Eine weiße Feder und schwarze Rinde hatten sie also. Was nun? Das musste die Zukunft zeigen.