E.22 Fonfregas Fragmente

Haralds Version des Online-Abenteuers *Das Geheimnis der dunklen Coraniaid*
von Dieter Passchier und Peter Köhler
mit Unterstützung von Dirk Dankwart und Karl-Georg Müller

Copyright © 2021 by Harald Popp.

Am Abend des 5. Drachen 2406 kamen die Zwerge aus Teamhair nach Cuanscadan zurück. Bei Fonfrega wartete schon Bestija auf sie, die ihren Freunden nach Erainn gefolgt war.

Favia erzählte ihrem Vater alles über den Ausflug nach Teamhair und den tragischen Vorfall in der Bardenschule und beteuerte, von Barden – zumindest vorerst – die Nase gestrichen voll zu haben, ganz gleich, wie gut sie auch aussehen mochten.

Die Zwerge hatten ebenfalls die Nasen gestrichen voll von Bardenmusik und -dichtungen und freuten sich auf eine vielleicht trainingsreiche, aber ansonsten geruhsame und kulinarisch interessante Winterpause als Gäste des wohlhabenden Händlers, der möglicherweise im nächsten Frühjahr einen lukrativen Auftrag für sie haben würde.

Fonfregas Anliegen

Am nächsten Morgen eilte Favia zum Markt, um sich „als Trost“ neue Schuhe zu kaufen. Sicart Fonfrega unterhielt sich währenddessen mit den Zwergen bei einem ausgiebigen zweiten Frühstück. Er hatte da eine Sache, die vielleicht ihr Interesse wecken würde.

Vor einem halben Jahr hatte er in dem günstig erworbenen Nachlass eines befreundeten Händlers aus Cathair ein Pergament entdeckt, mit dem er nichts anfangen konnte und das er damals einfach beiseite gelegt hatte. Das Schreiben war in Erainnisch verfasst - Damir und Maolin konnten es also lesen. Eine bekritzelte Rückseite hatte das Pergament außerdem[1].

Vor drei Tagen hatte Sicart beim Glücksspiel gegen einen unbekannten durchziehenden Barden, der zu spät für den diesjährigen Wettstreit in Teamhair gewesen war und deshalb am folgenden Tag mit unbekanntem Ziel die Stadt verlassen hatte, ein zweites „Geheimdokument größter Wichtigkeit“ gewonnen, das der angetrunkene Mann als letzten Einsatz präsentiert hatte, wobei er offenkundig selbst dessen Bedeutung nicht gekannt hatte und freudig überrascht war, als Sicart den Einsatz akzeptiert hatte[2]. Der Händler hatte nämlich die Ähnlichkeit erkannt und einen verdammt guten Wurf unter seinem Becher gehabt.

In beiden Pergamenten standen Worte, die Sicarts Erklärung brauchten.

Eoganacht hatte im Herbst/Winter 2388 irgendwo in der Bucht der Blumen ein nasses Grab gefunden, nachdem er bei einer kühnen Segelfahrt in einen Sturm geraten und mitsamt der gesamten Mannschaft umgekommen war. Anders hatte sich sein spurloses Verschwinden damals nicht erklären lassen. Trümmer seines Schiffes wurden später als Treibgut an die Strände an der Bucht der Blumen gespült. Böse Zungen hatten damals behauptet, seine Witwe (Raicheal) hätte eher zufrieden als betrübt gewirkt, als man ihr den Tod ihres Gemahls verkündet hatte, aber was wollte man von bösen Zungen auch anderes erwarten? Weder der Fürst noch seine Gemahlin waren Kinder der Traurigkeit gewesen, aber für die immer häufiger anzutreffenden „Gottesfürchtigen“ durfte es halt keinen Spaß ohne Reue geben, nun ja, selbst schuld, kein Kommentar. Der gesamte „Ausflug“ war vermutlich in Wahrheit ein kleines Geheimkommando des Fürsten gewesen, um eine (unbekannt gebliebene) Anführerin der „Kinder der See“ (Piraten) überraschend in ihrem Versteck zu überfallen, aber die näheren Umstände dieser militärischen Mission waren nie bekannt geworden. Das fürstliche Scheitern war damals einfach extrem peinlich gewesen.

Eoganachts Sohn Cullen war (mit 10) der Nachfolger des Fürsten geworden. Am Tag seiner Volljährigkeit (mit 14) wurde er in der folgenden Nacht ermordet, vermutlich von einem Mitglied der rechtsradikalen *Schwarzen Schatten*, die sich einen neuen starken und vor allem erwachsenen Herrscher wünschten, der aus den ursprünglichen Fürstenclanns stammen sollte. Mangels anderer Söhne leiteten ab jetzt die Weisen Frauen das Fürstentum – zwei Anführerinnen wurden prompt zwei Jahre später (2394) ebenfalls ermordet. Daraufhin übernahm die Weise Frau Ailinn die Untersuchung des Anschlags, zusammen mit ihrem damaligen Gemahl,

[1] Kartenteil oben rechts
[2] Kartenteil unten links

einem Coraniaid namens Amhairgin. 2395 hatte man den Anführer der *Schwarzen Schatten* geschnappt und eingekerkert. Man hatte nie mehr von ihm gehört – vermutlich war er längst gestorben. Zwei Jahre später bewährte sich Amhairgin bei der Abwehr eines Heer des Finstermagiers Gormach, der die Nordgrenzen des Fürstentums überfallen hatte. Ein Jahr später wurde Amhairgin vom Rat (Dail) zum Fürsten bestimmt. Dabei löste er einvernehmlich seine eheliche Bindung, um seine Entscheidungen völlig ungebunden treffen zu können. Sehr edel! Ailinn blieb aber weiterhin seine enge Freundin – und mehr als das. Anfang des jetzigen Jahres (2406) radierte der Fürst erfolgreich eine Flotte der Piraten aus und war seither bei Händlern, Fischern und dem gesamten Volk sehr beliebt. Die Zwerge hatten den Fürsten unlängst in der Bardenschule persönlich kennengelernt.

Numan hatte der jüngere Hofbarde des Fürsten Eoganacht geheißen, der mit Noras befreundet gewesen war. Numan galt als charmanter und talentierter Berater. Er war ein enger Vertrauter des Fürsten gewesen und zusammen mit jenem bei dem tragischen Schiffsuntergang ums Leben gekommen.

Dun Ciunas war ein verlassenes Wehrgehöft im Norden des Fürstentums, am Loch Cearr gelegen, also am Rand der dort ziemlich sumpfigen Mallachteara-Ebene und tatsächlich am „Rand von Nirgendwo“, denn im Verfluchten Land waren auch fast 1000 Jahre nach dem Krieg der Magier noch immer dämonische Scheusale unterwegs, so dass jeder diese Gegend mied, so gut er konnte. Fonfrega hatte den Ort in einem alten Verzeichnis aller Wehrgehöfte des Fürstentums (im Haus des Wissens) ausfindig gemacht und sich gestern bereits in der Fürstlichen Verwaltung nach diesem Ort erkundigt. Vor ungefähr 20 Jahren war das Gehöft bei einem verheerenden Brand komplett zerstört und danach aufgegeben worden. Es war der Alterssitz eines betagten Hofbarden namens Noras gewesen, der trotz der gefährlichen Nähe zu der verfluchten Ebene die Einsamkeit und Schönheit der Natur genossen und genügend Mittel besessen hatte, um sich von einer kleinen Dienerschaft versorgen und beschützen zu lassen. Bei dem Brand waren alle Bewohner ums Leben gekommen; man hatte ihre verkohlten Gebeine an Ort und Stelle verscharrt. Die Gebäudereste wurden dem Verfall preisgegeben. Niemand wusste, was den Brand verursacht hatte; vermutlich war ein Blitzschlag oder eine Unachtsamkeit der Bewohner schuld gewesen.

Sicart schlug vor, dass die Zwerge – ohne seine Tochter – in Dun Ciunas nach dem Rechten sahen. Vielleicht gab es dort was Interessantes zu holen? Das dürften sie gern behalten – oder Fonfregas Dienste zwecks Verkauf in Anspruch nehmen (für 20% Provision). Fonfrega wollte vor allem kein weiteres „Schneewittchen-Abenteuer“ erleben und war froh, wenn sich die Zwerge ohne Favia „anderswo nützlich machen würden“. Leihpferde und Ausrüstung konnten sie gern von ihm haben.

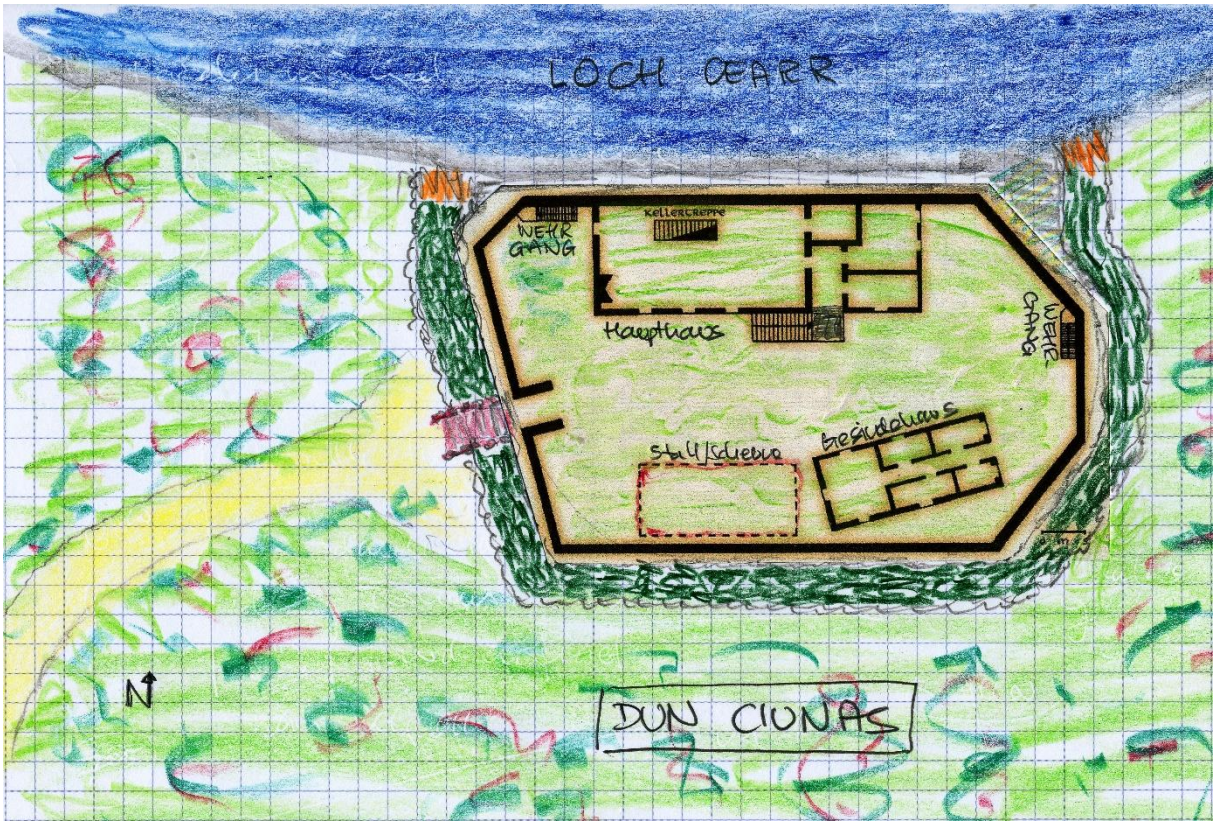
Zum Wehrgehöft

Am 8. Drachen erreichten die Zwerge bei schönem Herbstwetter Cill Cearnach und machten sich am nächsten Morgen auf den Weg nach Norden, zum Loch Cearr. Maolin unterhielt sich bei einem morgendlichen Bier mit dem Stadtbarden, der sich freute, auf Kosten eines Zwerges das Zittern seiner Finger an diesem Tag früher als sonst unterdrücken zu können. Er bestätigte, was die Gefährten sowieso schon wussten. In Dun Cuinas gab es nichts mehr zu holen, das Wehrgehöft war vor etwa 20 Jahren nach einer Feuersbrunst aufgegeben worden, und nur Lebensmüde spazierten einfach so in die Weite der Mallachteara. Dort hausten auf jeden Fall schreckliche Laufvögel, für die Menschen- und bestimmt auch Zwergenblut eine Delikatesse war. Nachts zogen Riesenschnecken durch die Ebene, die schlafenden Reisenden die Gliedmaßen wegraspelten. Aus verborgenen Spalten und magischen Toren schlüpften Wesen, die den Verlockungen längst verstorbener Dunkler Meister gefolgt und jetzt stinksauer waren, dass sie den Weg umsonst gemacht hatten, weil sie ihre vereinbarte Belohnung nicht bekommen konnte. Oder so. Niemand wusste Genaueres, aber eins stand fest: Das Verfluchte Land trug seinen Namen nicht umsonst. Jeder kannte Leute aus dem näheren Umkreis, die ihre Neugier mit dem Leben oder schweren Verstümmelungen bezahlt hatten. Noras selbst war ein schrulliger Typ gewesen und stand vermutlich unter Nathirs besonderem Schutz – nun ja, bis zu seinem grausigen Tod in den Flammen, versteht sich.

Gegen Mittag des 9. Drachen ritten die Zwerge an einem kleinen Weiler vorbei, an dem die häufig benutzte Straße endete und in eine überwucherte alte Fahrspur überging, die den Weg zum noch 15 km entfernten Wehrgehöft Dun Cuinas wies. Die erainnischen Bauern hielten die Zwerge nicht davon ab, den sinnlosen Weg zu den Ruinen am Loch Cearr zu machen. Früher hatten Noras Diener regelmäßig den Weiler besucht, um sich mit Lebensmitteln und anderen Bedarfsgütern zu versorgen, aber das war freilich lange vorbei.

Dun Cuinas

Der (kaum mehr sichtbare) Weg näherte sich zwischen Bäumen und Sträuchern von Südwesten her dem Zielort, der direkt am Ufer des 5 m tiefer liegenden Loch Cearr lag. Die Zwerge erblickten am Nachmittag des 9. Drachen (gegen 16:00) die 3 m hohen efeubewachsenen Steinmauern von Dun Ciunas, die sich auf einer kleinen Anhöhe erhoben, die von einem sumpfigen Graben umgeben wurde. Wo einst das Tor war, klaffte eine große Lücke in der Mauer. Eine teils morsche, teils stabile Brücke erlaubte die bequeme Überwindung des Grabens.



Die Zwerge liefen schnurstracks zu diesem offensichtlichen Eingang. Damir bemerkte dort zahlreiche Spuren von Krallenflossen. Daraufhin banden die Zwerge ihre Reittiere lieber etwa 10 min von dem Gehöft entfernt an und kehrten zu Fuß zurück.

Gegen 16:30 betraten die Zwerge den Innenhof des Gehöfts. Die einstigen Wehrgänge waren allesamt verbrannt. Zwei Steintreppen führten auf der Innenseite der Mauern ins Nichts. Auf dem felsigen Hofboden sprossen (außer Moos und Flechten) nur in den Ritzen Blumen, Farne und Stauden. Vom Gesindehaus standen nur die steinernen Fundamente, die das Holzgebäude getragen hatten. Die Verankerungen der völlig niedergebrannten Stallungen waren noch schwerer erkennbar. Eine Ecke des Haupthauses, in der sich der Kamin befand, ragte noch bis zum ersten Obergeschoss hinauf. Eine massive Steintreppe führte bis auf ein Podest hoch, das einst in 3,5 m Höhe in das erste Obergeschoss geführt hatte. Dun Cuinas war wirklich nur noch eine Ruine.

Damir stellte fest, dass die meisten Spuren in die Ruine des Hauptgebäudes führte.

Maolin beschloss, auf das Podest zu eilen, um sich von oben einen Überblick zu verschaffen. Die meisten Zwerge schlossen sich ihm an – nur Gortroch blieb in der Nähe des Tors stehen, um seine neue Eichhörnchen-Fähigkeit, das Wittern von Gefahr, zu erproben. Maolin sah, dass es im Hauptgebäude eine Kellertreppe gab. Ehe die Zwerge den Ort weiter erforschen wollten, warteten sie ab, was Gortrochs Nase gewittert hatte – und ihr Freund hatte Gefahren gewittert!

Und diese Gefahren konnten sie im gleichen Moment sogar sehen – es waren drei Moortrolle! Zwei sprangen über die Brücke und durch die Lücke des ehemaligen Tors. Einer attackierte sofort Gortroch, der zweite sprang Damir entgegen, der Gortroch zu Hilfe eilen wollte und jetzt einen eigenen Gegner hatte. Der dritte Moortroll hüpfte aus dem Keller hoch und eilte zu einer Mauerlücke des Hauptgebäudes, um den Hof zu erreichen. Dort

stellte sich ihm Bestija in den Weg, während Aldorin sich zunächst mit einem *Waffenwirbel* beschleunigte, ehe er sie im Kampf unterstützte.

Maolin und Geuzeleide hatten auf dem Podest eine buchstäblich herausragende strategische Position für den Einsatz ihrer hochwirksamen Fernzauber gegen die feuerempfindlichen Kreaturen. Die Blitze der Zornalpriesterin negierten immer wieder die Heilzauber der Moortrolle, und dank erstklassiger Zauber [u.a. zwei krit. Erfolge] beseitigte der Magier mit seinen *Donnerkeilen* insgesamt vier (teilweise vorgeschädigte) Moortrolle praktisch auf einen Donnerschlag!

Vier? Nach kurzer Zeit waren aus dem Keller drei weitere Moortrolle herausgehüpft. Die beiden anderen wurden schließlich ebenfalls so sehr zerstückelt, dass sich ihre Körper nicht mehr regenerieren konnten. Sechs Moortrolle waren also erledigt.

Kaum war der Kampf vorbei, merkte Gortroch, dass er dringend Hilfe für seine schwere Beinverletzung benötigte, die ein Krallenhieb des Moortrolls verursacht hatte. Von nun an musste der Zwerg einen Stock verwenden, obwohl sich seine Fleischwunde dank eines Verbands mit dem angefeuchteten Heilmehls der Schuppenleute sehr schnell schloss.

Geuzeleide, Gortroch und Maolin legten eine meditative Pause ein, bei der sie nicht gestört wurden.

Anschließend durchsuchten die Zwerge in der Abenddämmerung die Ruinen des Haupthauses und des Gesindehauses. Es ließ sich kein weiterer Moortroll blicken – und es gab hier nichts Interessantes zu entdecken.

Schließlich wagten sich die Zwerge in den Keller hinab, den man einst in den felsigen Boden hineingeschlagen hatte. Hier war der Fressplatz der Moortrolle. Hier entdeckte Damir eine Geheimtür – und Aldorin fand den verborgenen Riegel, der sie öffnete.

Dahinter führte ein Schacht 6m in die Tiefe, der mit Eisenkrampen als Steighilfe versehen war. Gortroch vermutete gleich, dass dies ein alter Fluchtweg sein würde, aber auch er biss die Zähne zusammen und folgte trotz seiner Beinwunde seinen Gefährten hinab in die Tiefe.

Tatsächlich führte unten ein niedriger Gang (der die Zwerge überhaupt nicht störte), etwa 50 bis 70 m westwärts und endete dort am Grund eines 10 m hohen Schachts, der oben mit einer Falltür verschlossen war. Aldorin kletterte hinauf und konnte die Falltür ein Stückchen anheben, aber nicht öffnen, weil sie offenbar Erde und Wurzeln daran hinderten. Er schlug vor, diesen Ort an der Oberfläche ausfindig zu machen, aber so schnell wollten sich seine Gefährten nicht geschlagen geben. Maolin kletterte als nächster zu dem Deckel hinauf, um seine Kräfte auszuprobieren – und stürzte mangels Sicherung nach einem verpatzten Versuch den Schacht hinab. Der Zwerg überlebte mit knapper Not [1 LP], brach sich nur einen Arm und ein Bein und musste sich fortan mit

einem geschienten Arm und seinem Zauberstecken als Stock fortbewegen. Maolin hoffte, dass ihm ein magisches Spatzenei helfen würde, und schluckte es einfach – ohne spürbare Wirkung.

Schließlich kehrten die Zwerge um und suchten den Fluchttunnel nach geheimen Abzweigungen ab (natürlich erfolglos). Damir entdeckte am Fuß der Kellertreppe eine Steinfliese mit leicht veränderter Fuge. Darunter befand sich ein verborgener Hohlraum. Hier lagen drei goldene Ringe mit schönen Halbedelsteinen (je 200 GS) und einer erainnischen Gravur (*Noras, Sieger des Bardenwettstreits von Teamhair 2366 / 2369 / 2370*) und eine goldene Diamantbrosche (*Noras, treuer Freund des Fürsten, 2380*), Wert 900 GS. Außerdem steckte ein weiterer Teil von Fonfregas Fragmenten[3] in einem gebrauchten ledernen Flötenetui.

Schnell wurde den Zwergen klar, dass sie immer noch nur einen fragmentarischen Text hatten. Wie Aldorin vorgeschlagen hatte, fanden sie in der mondhellen Nacht recht mühelos die unter einer zugewucherten Erdschicht verborgene Falltür des Fluchttunnels und in der Nähe am Ufer des Loch Cearr alte Holzpfähle am und im Wasser, die bestimmt einst zum Festmachen von Booten gedient hatten.

Nach einer ereignislosen Nachtpause und einem Vormittag erfolgloser Durchsuchung der Ruinen innerhalb der gut erhaltenen Schutzmauern hatten sich die Zwerge bereits entschlossen, Dun Cuinas wieder zu verlassen, als sich Damir noch den Weg zwischen der Nordmauer und dem Seeufer anschauen wollte. Dabei bemerkte er eine aus alten Felsblöcken improvisierte Bank, die auf einem felsigen Ausguck (ein paar Meter über dem Loch Cearr) stand, von der man einen wunderbaren Ausblick auf den See hatte.

Damir holte seine Gefährten herbei. Als sich die Zwerge noch gar nicht lange an dem Ort versammelt hatten, erlebte plötzlich jeder von ihnen einen farbigen Tonfilm.

Traurige Musik.

Eine tintenbefleckte Hand zerreißt zitternd eine Karte in vier Teile und beginnt die Rückseiten der zusammengelegten Teile anschließend – für den Zuschauer unleserlich – zu beschriften.

Das Bild verschwimmt und macht in einer Überblendung Platz für ein neues Bild.

Dramatische Musik.

Der Mond steht am Nachthimmel über einem alten sechseckigen Steinturm, der aus einem Wald aufragt. Unterhalb des Gemäuers kämpfen Echsenwesen, also auf muskulösen Beinen aufrecht laufende und mit muskulösen Armen Waffen (Speere, Äxte, Dolche, Stoßspieße) schwingende schuppenbedeckte Eidechsen (maW: Vertreter der Schuppenleute, die die Zwerge bereits an der Küste Imlachens kennengelernt hatten) gegen einen Trupp erainnischer Soldaten. Obwohl die Soldaten zahlenmäßig überlegen sind, gelingt es den Echsen immer wieder, eine plötzliche Unachtsamkeit ihrer Gegner zu nutzen, um einen schweren Treffer zu landen. Wehrlosen Opfern werden große Fleischstücke aus Armen, Gesicht oder Hals gebissen und mit sichtbarem Genuss verschluckt. Doch trotz ihrer Verluste bröckelt die Moral der Soldaten nicht, da sie stets aufs Neue durch mutige Zurufe ermuntert werden, den elenden Lurchen den Garaus zu machen. Die Anfeuerungen kommen von ihrem selbst tapfer kämpfenden Anführer, einem elfisch wirkenden Mann unbestimmbaren Alters mit langen silberweißen Haaren, die von einem schmalen Stirnreif gebändigt werden, der damit dem Zuschauer einen Blick auf das edle Antlitz, eine Kinn-Narbe und die zornerfüllten grünen Augen erlaubt.

Die Musik verstummt schlagartig - das Bild wird schwarz.

Das Bild flackert wieder auf, stabilisiert sich, bleibt aber verschwommen. Die Perspektive hat sich verändert. Man sieht das Kampfgetümmel jetzt vom Erdboden aus – in Zeitlupe.

[3] Kartenteil oben links

Eine hohe Frauenstimme intoniert einen traurigen Choral.

Zwischen den Kämpfern hindurch erspäht man einen Blick auf die Zinnen des etwa 10 m hohen Turms. Dort oben steht eine unter normalen Umständen bestimmt äußerst hübsche alterslose hochgewachsene schlanke Elfin mit langen silbernen Haaren, grünen Augen, spitzen Ohren und einem fließenden weißen Gewand, das ihren ewig-jungen Körper umspielt. Momentan ist ihre Miene allerdings zu einer grimmigen Grimasse verzerrt, ihre Augen blitzen vor Hass und unbändiger Wut. Ihre Gesten und deren Wirkung auf die Soldaten (in Zeitlupe ist Ursache und Wirkung gut zu verfolgen) liefern endlich die Erklärung für die seltsamen Unachtsamkeiten, die den Soldaten zum tödlichen Verhängnis werden. Jeden Tod quittiert die elfische Hexe mit einem höhnischen Lächeln.

Ohne Musik, ohne Zeitlupe, ohne Schlieren. Man hört nur den O-Ton.

Plötzlich bricht der Anführer mit einem Aufschrei und schmerzverzerrtem Antlitz zusammen (ohne Feindeinwirkung). Die Echsen nutzen den kurzen Moment der Unsicherheit, um ihre Gegner niederzuschlagen, zu töten und saftige Fleischbrocken hinunterzuwürgen. Vor dieser Geräuschkulisse schwebt die Frau elegant und lautlos vom Turm herab zu dem stöhnenden Anführer, beugt sich über ihn, sticht ihm einen mit weißen Blüten verzierten Dolch ins Herz und schenkt dem Sterbenden anschließend einen Kuss, bis jener sein Leben final ausgehaucht hat. Als sie sich wieder erhebt und sich mit selbstzufriedenem Blick sowohl die blutverschmierten Lippen abschleckt wie ihren blutverschmierten Dolch reinigt, entdeckt sie plötzlich etwas in ihrem Sichtfeld. Sie nimmt eine Falte ihres nach wie vor makellos sauberen Gewandes und schützt damit ihre Finger, ehe sie den Griff des Schwerts packt und an den Bildrand trägt (die „Kamera“ folgt ihr nicht).

Der Zuschauer erkennt nur eine Lücke im bewaldeten Abhang, durch die hindurch man aus vielleicht 200 m Höhe einen Blick auf eine große Wasserfläche hat, die weit hinten am Horizont von Land begrenzt wird. Die Frau legt am Bildrand das Schwert auf den Boden, schaut sich ein paarmal um (aber die Echsen stärken sich hörbar am Blut ihrer Gegner und beachten sie nicht) und beginnt dann mit dem Rücken zum Betrachter irgendwelche Zaubergesten zu vollführen.

Das Bild verschwimmt und macht in einer Überblendung Platz für ein neues Bild.

Traurige Musik.

Eine tintenbefleckte Hand steckt vier Pergamente in Briefumschläge. Sie sind allesamt mit den gleichen erainnischen Worten beschriftet, die immer größer werden.

Lasset den Lichtbringer vollenden, was Fürst Eoganacht begonnen hat!

Ende.

Maolin überlegte, ob die Film gezeigte Aussicht mit dem Anblick des Loch Cearr von dieser Stelle aus übereinstimmen könnte, aber das war eindeutig nicht der Fall. Die im Filme gezeigte Wasserfläche passte zu den Ausdehnungen eines Meeres und war von einem weitaus höheren Punkt betrachtet worden.

In einer Erdkuhle in der Nähe der Steinbank entdeckten die Zwerge die verkohlten (unvollständigen) Gebeine zweier Menschen, die man hier vor etwa 20 Jahren bestattet hatte.

Pause in Cuanscadan

Am frühen Nachmittag bestiegen die Zwerge – Gortroch und Maolin recht mühsam – ihre Pferde und begannen den Ritt zurück nach Cuanscadan. 5 Tage später waren sie wieder bei Fonfrega. Sie erzählten dem Händler von ihrem Fund, aber nicht von dem Film. Sie wollten sich jetzt erstmal auskurieren, ehe sie die Spur der Fragmente weiter verfolgen würden. Dem Händler war das recht – Favia hatte er zu den Eltern seiner Frau aus Land geschickt, sie konnte also auf keine dummen Ideen kommen.

Am folgenden Tag besuchten die Zwerge das Haus des Wissens und brachten zwei Dinge in Erfahrung:

- Die Symbole auf den aufgeschlagenen Seiten des im ersten Pergament gezeigten Buchs waren der Name eines fast vergessenen Dweomer-Zaubers namens *Vielgestalt*, der Gegenstände in Größe, Aussehen und auch in ihrem Stoff in gewissen Grenzen verändern konnte, um ihnen die Gestalt eines Lebewesens (Mensch/Tier/Pflanze) zu verleihen.

- Ihre „Schatzkarte“ (eine Insel mit einem x, ein typisches Verkaufsprodukt für Naivlinge), auf der ein sechseckiger Turm stehen würde, zeigte vermutlich Mereas, die *Kleine Flosse*, die in der Bucht der Blumen etwa 12 km westlich von Beann Eadair (und 12 km östlich der anderen Küste), nördlich der üblichen Schiff-fahrtsroute zur Überquerung der Bucht, und nördlich der *Großen Flosse* lag, einer zweiten etwa doppelt so großen Insel. Die beiden Flosseninseln wurden wegen ihrer tückischen Untiefen normalerweise gemieden, aber ortskundige Fischer gingen hier wohl trotzdem ab und zu an Land. Einst hatte Mereas ein Signalfeuer als Teil der alten Küstenbewachung getragen, ehe man die erainnischen Küstensiedlungen mit weniger aufwändigen Alarmsteinen ausgerüstet hatte.

Bis zur Genesung von Gortroch und Maolin wollten die Zwerge in Cuanscadan bleiben. Fonfrega organisierte mittlerweile ein Fischerboot, das die Zwerge von Cathair aus zur Insel übersetzen würde.

Am 24. Drachen war die Erholungspause der Zwerge vorbei. Sie ritten nach Cathair, stellten ihre Pferde im Stall eines Händlers unter, der ein Geschäftsfreund Fonfregas war, und ließen sich von Fischer ay’bun und dessen schweigsamen Freund nach Mereas bringen. Am Nachmittag kamen sie am nördlich gelegenen alten Bootshaus der Insel an.

Auf Mereas

Die beiden Fischer blieben beim Bootshaus und versprachen, zwei volle Tage auf die Rückkehr der Zwerge zu warten.

Die Zwerge folgten dem alten Wartungspfad zum einstigen Signalturm. Der Weg führte vom Bootshaus zunächst zur Klamm des Flossenbachs und steuerte dann die höchste, etwa 250 m hohe bewaldete Erhebung der Insel an.

Beim ersten Anstieg steckten rechts und links des Wegs je zwei massive Holzpflöcke aufrecht im Boden, die alle einen menschlichen Totenschädel trugen. Die beiden vorderen waren vollständig und grinsten die Betrachter an – die beiden hinteren waren zertrümmert worden, ehe man sie an den Pflöcken befestigt hatte. Die Pflöcke standen hier schon seit vielleicht 20 Jahren.

Aldorin bemerkte hier keine Aura, Gortroch witterte keine Gefahr, und die Zwerge ignorierten die Stelle und liefen weiter.

Der Weg entlang der Klamm war oft sehr mühsam, so dass die Gruppe erst 45 Minuten später eine sumpfige Wiese in einem kleinen Tal erreichten, die offenbar das Quellgebiet des Flossenbachs darstellte. Von hier führte der Weg steil die letzten Höhenmeter hinauf zu dem Felsplateau, auf dem sich der Signalturm erhob.

Hinter einem Felsen, der etwa 25 m entfernt aus dem Hang ragte, erhob sich plötzlich ein violett geschuppter Echsenmensch, der einen Lederharnisch und Dolch und Streitaxt trug. Er rief den Winzlingen auf Erainnisch zu, dass sie sich auf dem Gebiet seines Stammes befänden und verschwinden sollten, so schnell ihre kurzen Stummelbeinchen das erlauben würden. Da die Zwerge zögerten, weil sie unschlüssig waren, ob sie den unverschämten Kerl attackieren oder lieber erstmal umkehren sollten, wiederholte „Häuptling Sssischlisss“ seine Aufforderung mehrfach und fügte dabei verschiedene Unverschämtheiten hinzu, die allesamt die geringe Körpergröße der Zwerge betrafen. Zwischendurch zischte und lispelte der Echsenmensch in seiner eigenen Sprache – seltsam.

Die Zwerge entschlossen sich, den Kampf zu vermeiden, um erst mal nach einer anderen Lösung zu suchen, und zogen sich zurück. Kaum hatten sie sich in Bewegung gesetzt, schlüpften unter Tarndecken, die sie in der Sumpfwiese ausgebreitet hatten, insgesamt acht Echsenkrieger aus ihren Verstecken und begannen, die Zwerge die Klamm bachabwärts zu verfolgen, wobei sie Abstand hielten, bis Geuzeleide stehenblieb und drohende Gesten machte. Zwei Echsenmenschen rannten daraufhin axtschwingend auf sie zu, wurden aber von einer *Dschungelwand* aufgehalten, die Maolin geistesgegenwärtig in der schmalen Schlucht so platziert hatte, dass die Verfolger an dem Hindernis nur mit gewagter Kletterei vorbeikommen würden.

Die Zwerge wurden jetzt nicht mehr verfolgt. Sie liefen zurück bis zu den vier Holzpfosten und berieten sich in der einsetzenden Dunkelheit, was sie als nächstes tun sollten. Schließlich entfachten sie ein Lagerfeuer und hofften, außerhalb des Stammesgebietes ins Gespräch mit den Echsenmenschen zu kommen. Vergeblich.

Sie verbrachten die Nacht an Ort und Stelle und näherten sich am nächsten Tag auf anderem Weg dem Gipfel der Insel. Am späten Vormittag erreichten sie das Felsplateau, auf dem sich ein sechskantiger massiver

Steinturm etwa 10 m in die Höhe reckte. Damir sah, dass am Nachmittag bzw. Abend des Vortags die Spuren von 9 Echsenmenschen aus dem Turm heraus bzw. (später) wieder hineinführten.

Schließlich knüpfte Gortroch eine Seilschlaufe und Maolin legte sie mit *Macht über Unbelebtes* über eine Zinne des Turms. Dann kletterte Gortroch mühelos auf die Turmplattform und bewunderte die Aussicht – die weit im Westen sichtbare Küste an der Bucht der Blumen erinnerte ihn stark an die Perspektive des „Films“, den er zusammen mit seinen Gefährten in Dun Cuinas gesehen hatte. Geuzeleide rief ihm zu, er sollte nach Eiben Ausschau halten – und tatsächlich standen vor einer Schneise des Hangwalds am Rand des Felsplateaus drei etwa 3 m hohe Eiben!

Sehr verdächtig! Während ihre Gefährten hinter dem Turm Deckung suchten, wagte sich Geuzeleide allein zu den drei Bäumen und merkte gleich, dass bei der mittleren Eibe kein Totholz am Boden lag. Der Baum wirkte seltsam perfekt, als hätte ihn ein Künstler geschaffen. Sollte das vielleicht das verzauberte Schwert „Lichtbringer“ sein? Geuzeleide versuchte vergeblich, den Zauber *Vielgestalt* zu bannen, und kehrte schnell zu ihren Gefährten zurück, als vor den beiden benachbarten Eiben zwei Baumwächter materialisierten, die ihre Verfolgung nach wenigen Metern abbrachen, zu ihrem Ausgangspunkt zurückkehrten und dort wieder verschwanden.

Nach kurzer Beratung entschloss sich Aldorin, jetzt auch einen Bannversuch zu unternehmen. Er war gerade unterwegs zu den Eiben, als plötzlich vom Turm herab eine wunderschöne Frau von zeitloser Schönheit und elfischem Anmut schwebte. Sie trug eine makellos weiße Robe, einen silbernen Stirnreif, der ihre silbernen Haare bündelte, und sie hatte eine leicht samtgrün schimmernde Haut und spitze Ohren. Aldorin wollte fliehen, merkte aber nach den ersten Schritten, dass er sich plötzlich nicht mehr bewegen konnte. Die Frau sprach ihn (auf Dvarska) direkt in seinem Kopf an und erkundigte sich, was ihn hierher geführt hatte. Aldorin wusste so schnell keine Antwort zu geben, und ehe sein Schweigen peinlich werden konnte, sorgten seine Gefährten für Unterbrechung. Maolin griff die „Hexe“ mit einem *Donnerkeil* an, während Gortroch und Bestija mit gezückten Waffen auf sie zu rannten und Geuzeleide noch unschlüssig war, ob sie zaubern oder kämpfen sollte. Damir hatte schon längst begonnen, um den Turm zu spurten, um sich der Szene von der anderen Seite zu nähern.

Wenige Meter vor der Hexe verschwand der Kugelblitz des *Donnerkeils*, ohne irgendeine Wirkung zu zeigen – nun ja, fast ohne eine Wirkung zu zeigen, denn die Hexe lähmte alle Angreifer mit einem Fingerschnippen, zog sie alle in ihre Nähe und knotete ihre Bärte und ihre Kleider auf magische Weise (mit einem Spiel ihrer Finger) zusammen, ehe sie die ganze Gruppe mit einer weiteren Geste hoch in die Luft warf und in weitem Bogen in Richtung des Meeres fliegen ließ!

Damir sah entsetzt aus der Deckung des Turms zu, was seinen Freunden widerfuhr. Nachdem sie die Zwerge losgeworden war, näherte sich die Hexe den drei Eiben. Damir hörte, wie sie tief aufseufzte und sah verwundert, dass sie mit trauriger Miene hinauf auf den Turm schwebte.

Kaum war sie weg, eilte Damir zur Schneise des Bergwalds und kam gerade rechtzeitig, um den – seltsam verzögerten und deutlich verlangsamten – Sturz seiner Gefährten ins Meer mitanzusehen. Es schien ihm fast so, als ob sie sehr nahe bei der Küste – vielleicht sogar auf den Felsklippen des Ufers – gelandet wären, aber als er sie 30 Minuten später wieder traf, war klar, dass sie glücklicherweise an einer Stelle ins Wasser gestürzt waren, von der die Zwerge aus eigener Kraft (und mit Hilfe der Brandung) den festen Inselboden erreichen konnten.

Im alten Signalturm

Nach einer ausführlichen Beratung beschlossen die Zwerge, sich das Innere des Signalturms anzuschauen. Am späten Nachmittag wiederholten sie den Aufstieg zur Plattform des Turms und besahen sich die drei – unbewohnten – Stockwerke.

Im Zentrum des zweiten Obergeschosses ruhte auf einer 1 m hohen und 30 cm dicken, mit silbernen, grünen und blauen verschlungenen Linien bemalten Säule aus weißem Marmor eine zwei Fuß durchmessende weiße glattpolierte Marmorkugel, die eine starke dweomere Aura besaß..

Im ersten Obergeschoss war ein großes Schlafgemach und ein leere Raum, in dem sich ein 3 m durchmessender grauer Kreis auf dem Boden befand, dessen Rand eine silberne-grüne-blaue Nathirschlange darstellte. Echsenspuren begannen und endeten an diesem Rand und liefen dann die Treppe hinab ins Erdgeschoss und zu der nur von innen verriegelbaren Außentüre des Turms. Die Zwerge vermuteten sofort einen Torzauber, betraten den Kreis aber nicht.

Im Erdgeschoss beherrschte ein steinerner Thron aus grauem Granit den Hauptraum. Er stand auf einem zweistufigen Podest, das ist mit einer großen Nathirschlange bemalt war, die sich um eine von vielen Wesen bevölkerte Wiesen/Wasser/Sumpf/Berg/Wasser-Landschaft ringelte und dabei ihren eigenen Schwanz verschluckte.

Mittlerweile setzte die Abenddämmerung ein, und besonders Maolin war äußerst unzufrieden mit dem Verlauf dieses Tages. Irgendetwas musste vor dem Schlafengehen noch passieren! Er überredete seine Gefährten, die komische Marmorkugel von der komischen Säule hinunter zu heben. Der Magier hatte das Gefühl, dass die Vorrichtung eine Art Magieverstärker sein könnte. Vielleicht könnte man durch die Zerstörung des Verstärkers die Kräfte der Hexe schwächen? Vielleicht könnte man leichter den Lichtbringer bergen und dieses Schwert der wehrlosen Gegnerin dann in den Leib rammen? Nun, das würde man sehen. Erst mal weg mit der Kugel!

Die Kraft von vier Zwergen sollte (knapp) reichen, um die etwa 300 kg schwere Kugel von der Säule zu lupfen. Aldorin und Geuzeleide beteiligten sich nicht an dieser Aktion. Gleich der erste Versuch hätte eigentlich gelingen müssen, aber die Kugel bewegte sich keinen Millimeter! Dafür begann die Luft in der Nähe der Säule zu wirbeln und sich in rasender Geschwindigkeit aus dem Nichts die Gestalt eines 2,5m hohen Bäumchens zu formen.

Das war genau nach Maolins Geschmack! Er feuerte seine Gefährten an, schnell diese Stelle zu umstellen und mit ihren Waffen auf den Gegner einzuschlagen, ehe der final kampfbereit sein würde. Während Aldorin, Bestija, Damir und Gortroch das unfertige Bäumchen umzingelten, begann Maolin einen Zauber – und Geuzeleide war stinksauer über den blinden Eifer ihrer Gefährten, die sich ausgerechnet mit dem Wächter eines Nathir-Heiligtums anlegten.

Gortroch gelang es als Einzigem, dem in rasendem Tempo entstehenden Holzwandler mit seiner Streitaxt einen kleinen Schaden zuzufügen, während die Marmorkugel begann, die Zwerge mit silbernen, blauen und grünen Lichtgirlanden zu umspielen. Maolin schickte seinen *Donnerkeil* nach kurzem Zögern gegen den Wächter des Heiligtums, aber der Kugelblitz verursachte überhaupt keinen Schaden!

Blitzschnell wurde den Zwergen klar: Geuzeleide hatte recht. Nur sofortige Flucht konnte sie noch retten – und die Zwerge spurteten die Treppe ins erste Obergeschoss hinab, so schnell sie nur konnten. Der Holzwandler verfolgte sich nicht, aber die Lichtgirlanden umflossen hartnäckig weiterhin ihre Körper. Während Gortroch gleich weiter die Treppe ins Erdgeschoss hinunterstürmte, zögerten seine Gefährten im ersten Stockwerk, weil Geuzeleide die Idee geäußert hatte, dort den grauen Torkreis zu betreten – allerdings nicht als erste Person.

Den Zwergen blieb keine Zeit für eine Beratung, denn schon kam aus der Kammer des Torkreises die bereits bekannte Elfin heraus und sorgte mit einem Fingerschnippen dafür, dass alle Zwerge (auch Gortroch) von den Lichtfäden umsponnen wurden und damit augenblicklich gelähmt waren. Die mit einer makellos weißen Robe (mit silbernen, blauen und grünen Linien bestickt) bekleidete Frau lief mit verärgerter Miene an den Zwergen vorbei hinauf ins zweite Obergeschoss und kehrte nach kurzer Zeit wieder zu ihnen zurück.

Die Elfin zog die Zwerge mit einer Bewegung ihrer Hand alle zu sich her und sprach sie an. Sie hätte zwar schon gewusst, dass Zwerge echte Sturschädel wären, und insofern hätte sie schon damit gerechnet, dass man sich ein zweites Mal sehen würde, aber bisher hätte sie Zwerge für äußerst anständige Bewohner Midgards gehalten, die fremdes Eigentum respektieren und nicht unaufgefordert in fremde Behausungen eindringen und dort versuchsweise Vandalenwerke verrichten würden. Da hatte sie sich wohl leider getäuscht – oder gab es etwa eine gute Erklärung für ihr schlechtes Verhalten?

Plötzlich konnten die Zwerge wieder sprechen. Geuzeleide verlangte, dass sich die Frau erst einmal selbst anständig vorstellen sollte, was deren Ärger nicht besänftigte. Wenn sich jemand vorstellen müsste, dann doch ihre höchst ungebetenen Besucher! Die Zwerge erfüllten ihr diesen Wunsch, aber freilich nicht so, wie sich das die Elfin gewünscht hatte, nämlich mit ernsthaften Angaben über ihre Fähigkeiten und vor allem über ihre wahren Absichten. Stattdessen alberten sie herum, nannten kichernd ihre zwergischen Namen und ließen vollständig den erwarteten Respekt vermissen.

Da Geuzeleide merkte, dass sich die Elfin nur mit Mühe beherrscht hatte, um ihre Frage nach dem Grund der Anwesenheit der Zwerge in Mereas zu wiederholen, antwortete sie, dass sie eine Gruppe von Schatzsuchern wären, die sich darauf spezialisiert hätten, besitzerlose ungenutzte Wertsachen wieder einer sinnvollen Verwendung zuzuführen (oder so ähnlich). Die Elfin entgegnete mit plötzlicher Wut, dass dies genau dem Bild entspräche, dass man sich üblicherweise von Zwergen machen würde. Schade – sie hätte gehofft, dass mehr in ihnen stecken würde!

Es war zu spät, die wütende Elfin zu beschwichtigen. Sie erklärte, dass sie die Zwerge nie wieder auf Mereas sehen wollte, und erteilte allen den *Drang*, die Insel schnellstens zu verlassen und niemandem von ihren Erlebnissen – egal in welcher Form – zu berichten. Ihre Zaubermacht war so groß, dass die Zwerge nicht einmal den Versuch unternehmen konnten, sich dagegen zu wehren! Sie wirbelten schließlich erneut durch die Luft und flogen von der Zinne des Turms zum Meer, um nahe der Küste ins Wasser zu stürzen.

Am Strand merkten sie schnell, dass sie tatsächlich keine Chance hatten, auf die Insel zurückzukehren oder mit ihren Gefährten darüber zu reden. Die Zwerge liefen durch die Nacht an der Küste entlang zum alten Bootshaus und teilten den beiden Fischern mürrisch mit, dass ihr Ausflug auf diese Insel beendet wäre.

Die Zwerge verbrachten die Nacht recht unbequem auf dem alten Bootskai. Wenn es die Fischer gewundert hatte, dann behielten sie es klugerweise für sich.

Winterpause in Cuanscadan

Schon am nächsten Abend waren die Zwerge wieder bei Fonfrega. Sie erklärten dem Händler, dass ihr Ausflug leider völlig ergebnislos und letztlich nicht der Rede wert gewesen wäre. Fonfrega spürte, dass er die grimmigen

Zwerge besser nicht fragen sollte, was schief gelaufen war, aber er schlussfolgerte für sich, dass diese Fragmente tatsächlich nur sehr aufwändige Scherzartikel gewesen waren, um naive (und goldgierige) Schatzsucher hereinzulegen.

Als er hörte, dass die Zwerge den Winter in der Stadt verbringen und verschiedene Fertigkeiten bei passenden Lehrmeistern trainieren wollten, bot er ihnen seine Unterstützung (und kostenlose Unterkunft und Verpflegung) an, wenn er im Frühjahr auf ihre Hilfe zählen dürfte, wenn er möglicherweise einen gefährlichen Auftrag für sie haben würde.

Die Zwerge waren einverstanden. Der Winter konnte kommen.

P.S.: Was die Zwerge nie erfahren würden

Hätte sie einen besseren Eindruck von den Zwergen erhalten, weil sie beispielsweise von ihren edleren Motiven erfahren hätte (beispielsweise ihre Suche nach Wahrheit und Gerechtigkeit), oder weil ihr die Zwerge eindrucksvolle Beispiele für bereits vollbrachte gute Taten (z.B. die Vernichtung finsterer Grabschänder oder die Freundschaft mit einem Echsenhäuptling) glaubhaft genannt hätten, wäre Rialtir bereit gewesen, den Zwergen ihre eigene Geschichte anzuvertrauen. Sie hatte nämlich tatsächlich überhaupt keine Lust mehr, dieses dumme Schwert zu bewachen und auf das allmähliche Vergessen der ganzen Geschichte zu warten und zu hoffen. Gerade Zwerge hätten vielleicht eine besonders gute Chance, diese verfluchte Waffe ihrer endgültigen Zerstörung zuzuführen!

Unter diesen Umständen hätte sich die Elfin den Zwergen anvertraut:

Rialtirs Geschichte

Schon vor 100 Jahren habe ich mich für die Schuppenleute interessiert. Diese von vielen Erainnern gering geschätzten Wesen besitzen ein erstaunliches Wissen über die Kräfte der Natur und ihrer Bewohner, natürlich insbesondere des Sumpfes. Bei meinen Exkursionen lernte ich einen Schuppenkrieger namens Ffeyssrr vom Stamm der Arshaharkah kennen und verliebte mich in ihn. Ich verbarg mein persönliches Interesse an meinem „Studienobjekt“ keineswegs und musste während meiner Aufenthalte in Teamhair viel Spott und Abscheu meiner Kolleginnen ertragen, die sich über meine Beziehung lustig machten.

Leider haben die Echsenleute eine kurze Lebensspanne, und 2384 nL starb Ffeyssrr. Ich beschloss, meine Studien nicht auf Teamhair, sondern in der Nähe der Arshaharkah fortzusetzen, und ließ mit Hilfe der Schuppenleute den alten Signalturm auf Mereas in aller Heimlichkeit bewohnbar machen. Ich konnte ein besonderes Tor installieren, so dass der Turm praktisch nur einen Trollsprung vom Heimatdorf der Schuppenleute entfernt lag, Seit 2386 wohnte ich in dem Turm und diente dem jeweiligen Stammeshäuptling als Beraterin und Zauberin, wofür ich im Gegenzug mit Lebensmitteln, Wasser, Feuerholz und allen Dingen des täglichen Bedarfs versorgt wurde.

2387 nL erhielt ich unerwarteten Besuch auf Mereas. Numan, der Hofbarde des Fürsten, hatte in Teamhair von mir gehört und dummerweise meinen geheimen Studienort erfahren, worauf er ein Fischerboot gemietet hatte und nach Mereas gekommen war. Ich war sehr irritiert, dass meine Einsiedelei nur ein einziges Jahr geheim geblieben war, und noch empörter war ich, als mir Numan anbot, mein Geheimnis mit niemandem zu teilen, sofern ich ihm im Gegenzug meine Kenntnisse über die erstaunlichen Heilkräfte der Sumpf-Essenzen dieser wilden Echsenbestien anvertrauen würde. Das war nicht nur eine unverschämte Erpressung, dieser Vorschlag barg auch das Risiko einer unkontrollierten Zerstörung des Habitats meiner geschuppten Freunde, und Numans falsche Freundlichkeit ging mir außerdem sowieso ganz gehörig auf die Nerven. Ich machte dem Barden klar, dass ich keinem Häuptling der Schuppenleute jemals empfehlen würde, auf die hinterlistigen Vorschläge oder Geschenke der Menschen einzugehen, solange ich leben würde.

Numan verabschiedete sich daraufhin, wobei er mir versicherte, dass ich ausreichend Bedenkzeit haben würde - schließlich wäre er ja noch ein junger Barde, gerade mal 35, und er könnte deshalb gern und geduldig warten.

Doch im späten Herbst 2388 nL ist Fürst Eoganacht mit Numan und einem kleinen Trupp Soldaten vor Mereas vor Anker gegangen. Die Eindringlinge hatten vermutlich nicht damit gerechnet, dass ich von Schuppenleuten beschützt würde, aber ich hatte meine Freunde um eine Leibgarde gebeten und sie auch erhalten. Die Schuppenleute umzingelten die Angreifer vor dem Turm und erschlugen sie alle, ohne Rücksicht auf ihre eigenen schweren Verluste, ganz nach ihrer Art (fressen oder gefressen werden).

Mir gelang es, den heimtückischen Barden mit einem Zauber außer Gefecht zu setzen. Als ich sah, dass der Fürst höchstpersönlich mit einem im Mondschein schimmernden magischen Schwert anwesend war und wie wild gegen die Schuppenleute kämpfte, die bisher nie etwas gegen ihn unternommen hatten, erschrak ich zweimal: einmal über die grimmige Entschlossenheit des Fürsten, der bestimmt falschen Einflüsterungen zum Opfer gefallen war – und einmal über die finstere, ganz persönlich gegen mich gerichtete Todesdrohung der Waffe in seinen Händen. Dieses Schwert war geschmiedet worden, um eine Elfin zu vernichten – und zwar mich!

Zum Glück (für mich) war der Kampf fast ebenso schnell vorbei, wie er begonnen hatte. Keiner der 14 Angreifer war geflohen, keiner der Angreifer hatte überlebt. Die Schuppenleute hatten 8 Tote und doppelt so viele Verwundete zu beklagen, aber sie hatten mich beschützt, wie es ihre Aufgabe war, und der Stolz auf ihren Sieg war alles, was für sie zählte.

Noch in derselben Nacht ließ ich die Leichen der Soldaten auf ihr Schiff bringen, in Decken einwickeln und mit Steinen beschweren. Die Schuppenleute brachten das Schiff hinaus aufs Meer und versenkten es dort im Morgennebel, ehe sie mit dem Beiboot zurück zur Insel fuhren.

Eoganacht und Numan wollte ich am nächsten Tag auf dem Turm verbrennen. Als ich im Morgengrauen die seltsame Waffe des Fürsten inspizierte, sah ich, dass die Worte „Lichtbringer“ reiner Hohn waren, denn es war ein Werk der Elfen-Vernichtung, wie sie nur – ähem – Meisterschmiede der Zwerge oder Gnome zustandebringen konnten. Kein Elf und kein Mensch konnten diese Waffe vernichten! Und wer sie führte – selbst ein Fürst mit Coraniaid-Blut – der wollte unbedingt jeden Elfen töten, der ihm vor das Schwert kam!

Ich wagte es kaum, das Ding anzufassen, tat es dann aber doch, legte die Waffe zwischen zwei jungen Eiben ab und tarnte sie mit einem Zauber.

Als ich nach der Aufbahrung des Fürsten auf dem Turm nach der Leiche des Barden suchte, hielt ich ihr Fehlen zunächst für ein nächtliches Missverständnis. Die Schuppenleute hatten den Toten wohl auch auf das Schiff gebracht. Ich verbrannte den Fürsten mit Gebeten zu Nathir auf dem Turm und überließ die Asche seiner Leiche dem Wind. Mir war klar, dass ich den Turm von nun an meiden müsste. Ich wollte ab jetzt direkt bei den Schuppenleuten leben – und ich konnte nur hoffen, dass niemand deren Dasein wegen mir stören oder zerstören würde.

Als ich die zurückgekehrten Schuppenleute wegen der Leiche des Barden befragte, stellte sich heraus, dass tatsächlich dessen „Leiche“ fehlte – und nachdem nun auch das Beiboot fort war, war uns allen klar, dass Numan überlebt hatte. Diese Schmach durfte der Häuptling natürlich nicht auf sich sitzen lassen! Ich verzichtete auf den sowieso vergeblichen Versuch, ihm seinen Rachefeldzug auszureden. Der Tod seiner Krieger musste vollständig gesühnt werden – so verlangte es die Ehre des Stammes.

Die Schuppenleute nahmen die Verfolgung auf – und kehrten nach einem halben Monat oder so zurück nach Mereas, mit der frohen Kunde, dass sie Numans Versteck (ein verlassener Schuppen in der Nähe des Verfluchten Landes) aufgespürt und den Barden verbrannt hatten, diesmal bei lebendigem Leib. Sie hatten in seinem Versteck sogar ein Pergament gefunden, das sie mir aushändigten. Ich konnte nichts damit anfangen, habe es aber aufbewahrt.

Seither schaue ich mich nur noch selten auf Mereas um. Vielleicht heilt die Zeit alle Wunden, wie es in Erainn heißt.