

## A.43 Der Wilde König

Jürgen E. Franke, MIDGARD-Abenteurer, VF&SF 2006

Copyright © 2006 by Harald Popp. Davon ausgenommen sind die blau gefärbten Originalzitate aus dem MIDGARD-Abenteurer (Copyright © 2006 by Verlag für F&SF-Spiele, Stelzenberg), die hier mit freundlicher Genehmigung des Verlags verwendet werden

### Rückkehr nach Corrinis

Nach dem harten Kampf gegen die 12 Teufel Samiels am Loch Fyr fragten sich die Gefährten bang, wie das wohl weitergehen würde. Beliebig lange würden sie Überfälle dieser Art nicht durchstehen! Doch sie hatten Glück. Der Larnezirkel war personell ernsthaft geschwächt. Es erfolgten keine weiteren Angriffe. Die Freunde erreichten sicher die Straße von Estragel nach Maris und ritten unbelästigt nach Beornanburgh.

Sirena wurde unterwegs klar, dass der *Stab der Drei Jahreszeiten* nicht in die Hände eines Alpanu-Priesters gehörte; das heilige Artefakt Vanas konnte durch unsachgemäßen Gebrauch unwiederbringlich beschädigt werden und würde dann weder Priestern noch Heilern oder Druiden nützen. Sie bestand darauf, dass der „Stab“, der mittlerweile jede Farbe verloren hatte und nur noch einem grauen welken Zweig glich, dem Nathir-Tempel in Corrinis überbracht wurde.

Searinniu zeigte sich dort sehr erfreut über den erfolgreichen Abschluss ihres Auftrags und nahm den Stab gern in Verwahrung. Sie revanchierte sich bei den Freunden mit einer umfangreichen Gabe von Kraft- und Heiltränken.

### Eine königliche Einladung

Zusammen mit Aleunam gönnten sich die Freunde (Zargos, Sirena, Flusswind, Kerloas, Borthor-Bartl und GreiffInn) gerade einen Schlummertrunk in ihrem Quartier in Corrinis, als sie ein junger albischer Krieger in den Clansfarben der MacTilions besuchte. Es war Godfry de Soël, der den königlichen Auftrag hatte, die Gefährten nach Harkfast einzuladen:

*„Werte Damen und Herren – gestattet, dass ich mich vorstelle. Mein Name ist Godfry de Soël bzw. ehemals Godfry MacTilion. Seit 5 Jahren bin ich Mitglied des Sonnenordens, und es ist mir eine Ehre, euch, den Beschützern Albas, die Anerkennung und den Dank des Königs auszurichten für eure heldenhaften Taten. Von unserem Orden in Turonsburgh wurde berichtet, dass ihr im Herbst letzten Jahres ein geheimnisvolles Artefakt zergischer Herkunft, das über ein großes Zerstörungspotenzial verfügt hatte, erfolgreich vernichtet und damit unsere Heimat vor großem Schaden bewahrt habt. Stimmt das? Und seid ihr also auch diejenigen, die in Nulbston diesen Hort der Finsternis vernichtet haben? Es ist mir eine große Freude, eure Bekanntschaft zu machen!*

*Nun, ich will nicht lange herumreden. Der Schwarze Angus schickt mich. Ich soll euch nach Harkfast, den Stammsitz der MacBeorns, einladen. Angus will nicht nur aus erster Hand von euren tapferen Taten erfahren, sondern er hat wohl auch eine Bitte auf dem Herzen – aber das will und soll er euch persönlich sagen. Seid ihr dabei?“*

Was für eine Frage!

Auf ihrem Weg nach Harkfast kamen die Freunde durch Beornanburgh und gerieten dort in ein großes Gedränge, denn der junge albische König Beren MacBeorn brach dort gerade mit

großem Gefolge und kirchlichen Würdenträgern ins Kloster Moranmuir auf, um sich in aller Ruhe auf die tatkräftige Übernahme der Regierungsgeschäfte vorzubereiten.

### Ein Land im Stillstand

Wir schreiben den Sommer des Jahres 2404. Fast fünf Jahre sind ins Land gegangen, seit König Beren MacBeorn offiziell die Amtsgeschäfte als Regent übernommen und Laird Angus MacBeorn das Amt des Reichsverwesers abgegeben hat. Die Hoffnungen aller, die mit der Politik des Schwarzen Angus haderten, es würde sich nun alles zum Besseren wenden, wurden jedoch bitter enttäuscht. Der junge König hatte sich schon vorher rar gemacht, seit er dem Kindesalter entwachsen war. Als Begründung ließ der Hof damals verlautbaren, Beren würde sich in aller Ruhe intensiv auf die Regierungsgeschäfte vorbereiten. Seit der Übernahme der Regentschaft tritt er aber eher noch seltener in der Öffentlichkeit auf. Alle für das Reich wichtigen Aktivitäten wie die Leitung der Sitzungen des Kronrats, den Empfang ausländischer Gesandtschaften und sogar den Vorsitz bei den königlichen Gerichtstagen überlässt er weiterhin seinem Onkel. Zwischen König Beren und seinem Volk steht immer noch der Schwarze Angus wie eine undurchdringliche Mauer.

Diese Situation ruft in allen Schichten der Bevölkerung Unverständnis und Unruhe hervor, vor allem, da der königliche Hof keine befriedigende Erklärung für Berens Verhalten vorzuweisen hat. Von Fall zu Fall werden immer wieder andere Entschuldigungen vorgebracht: Mal befindet der König sich auf einer diplomatischen Mission im Ausland, mal auf Pilgerfahrt zu den heiligen Stätten Albas, mal inkognito auf Brautschau unter Albas Adelstöchtern, und mal ist er einfach unpässlich.

Eine Zeit lang gaben alle dem Schwarzen Angus die Schuld an den Zuständen bei Hof. Angeblich wollte er aus lauter Machtgier nicht ins zweite Glied zurücktreten und manipulierte den unerfahrenen König. Mittlerweile werden immer mehr Stimmen laut, die Berens Eignung als Herrscher prinzipiell in Frage stellen. Interessierte Kreise, zu denen außer den MacBeorns und ihren engsten Verbündeten so ziemlich alle einflussreichen Clans gehören, verbreiten Gerüchte, der König habe einen körperlichen oder geistigen Makel. Wenn dies stimmen würde, müsste Beren nach albischem Recht sofort seines Amtes enthoben werden, um Schaden von Land und Leuten abzuwenden. Unterstützt werden diese Unterstellungen von der nicht zu leugnenden Tatsache, dass der zweiundzwanzigjährige König keine Anstalten macht, sich eine Gemahlin zu nehmen und für Erben zu sorgen, was ja auch im ureigenen Interesse des Lairds Beorn sein müsste.

Angus, seine Getreuen am Hofe und selbst sein effizienter und skrupelloser Geheimdienst können die sich aufstauende Wut des Volkes nicht mehr lange unter Kontrolle halten. Nach hässlichen Szenen im Hohen Rat, die von einigen der Beteiligten an die Öffentlichkeit getragen worden sind, hat König Beren überall offiziell verkünden lassen, dass er ein letztes Mal für sechs Monate den Hof verlassen und sich in die Einsamkeit eines Klosters zurückziehen wird, um dort den Göttern nahe zu sein, sich zu sammeln und dann mit göttlichem Segen und voller spiritueller Energie die Macht zu übernehmen. Dann wird auch Laird Angus MacBeorn die Hauptstadt verlassen und sich nach Harkfast, dem Stammsitz des Clans, zurückziehen.

### Harkfast

Am 10. Einhorn des Jahres 2404 nL erreichten Godfry und seine Begleiter die Wasserburg des Schwarzen Angus. Sie bekamen ein einfaches Quartier im Gästeflügel der Burg zugeteilt; hier war auch ein kleines Speisezimmer, in dem sie verköstigt wurden.

Der Schwarze Angus besuchte seine Gäste nach dem Abendessen. Er hatte einen Krug mit Uisge dabei und erkundigte sich freundlich, ob seine Gäste mit der Unterkunft zufrieden waren. Er freute sich, endlich persönlich die wackeren Streiter kennenzulernen, die für Alba schon zwei unglaubliche Heldentaten vollbracht hatten. Wären sie wohl bereit für eine dritte, für das Wohl des albischen Königs?

*„Den Feinden unseres Königs ist es leider gelungen, Zweifel im Herzen unseres Volkes zu nähren, bezüglich seiner Fähigkeit, Alba als Herrscher zu dienen. Die Gerüchte sind nun wirklich so unerträglich geworden, dass sich Beren entschlossen hat, in diesem Jahr sechs*

*Monate den Hof zu verlassen und in der Einsamkeit eines Klosters Zwiesprache mit den Göttern zu suchen und sich zu sammeln, um dann, erfüllt von spiritueller Energie, die Macht in Alba wirklich zu übernehmen und auszuüben. Ich selbst werde mich dann endgültig aus den Regierungsgeschäften zurückziehen, Natürlich werde ich unserem Clan weiterhin als Laird von hier aus zur Seite stehen!*

*Meine Bitte ist ganz einfach. Seid ihr bereit, König Beren und zwei seiner Vertrauten auf dem Weg in das Kloster seiner Wahl zu beschützen? Es liegt ganz sicher nicht nur eine abstrakte Bedrohungs-Situation vor, da die Gegner des Königs seine unantastbare Persönlichkeit bereits so geschmäht haben, dass sie vermutlich selbst vor einem Anschlag auf sein Leben nicht zurückschrecken würden. Am Ziel der Reise, das ihr hoffentlich erreichen werdet, könnte eine weitere Aufgabe auf euch warten.*

*Seid ihr dabei?“*

Was für eine Frage!

Kaum hatten sie zugestimmt, zog sich Laird Angus MacBeorn zurück, nachdem er ihnen Dunstan, den alten Leibwächter des Königs, vorgestellt hatte, der zusammen mit Godfry morgen zur Reisegesellschaft des Königs gehören würde. Beide verrieten aus Sicherheitsgründen nichts von der geplanten Reise.

### **Harkfast - Elrodstor**

Wie geplant, brach am nächsten Mittag die Reisegruppe zusammen mit dem jungen albischen Gelehrten „Bryan MacBeorn“ auf, der alle freundlich, aber distanziert begrüßte. Bryan brachte seine Freude zum Ausdruck, dass sich offenkundig eine stattliche Anzahl von Begleitern ebenfalls für die berühmten Klostergärten der Erzabtei Prioressen interessierten, das Ziel ihres Ritts, das sie bestimmt in drei oder vier Reisetagen erreichen würden.

An diesem und am folgenden Reisetag gab es keine Aufregungen, außer Schafsherden, die den Weg kreuzten, gut bewachten Ochsengespannen, die man nur mühsam überholen konnte, und einem müden Hausierer mit seinem Esel, der sich nach der nächsten Unterkunft erkundigte.

Am dritten Reisetag begegnete den Reisenden ein Bauer, der zusammen mit zwei Knechten einen kräftigen Zuchtbullen nach Hause führte. Er kannte Dunstan flüchtig und wechselte gerade ein paar Worte mit ihm, als sich eine Hummel im Ohr des Stiers verirrte. Der Bulle riss sich plötzlich voller Panik los und preschte auf die Reisegruppe los, aber ehe er ernststen Schaden anrichten konnte, hatte ihn Sirena mühelos (und unauffällig) mit einem Zauber gezähmt. Bei den Dheis Albi! Da hatten sie alle wirklich großes Glück gehabt, dass sich der Stier so schnell von allein beruhigt hatte, nicht wahr?

An diesem Nachmittag gab es wenig bis schließlich gar keinen „Gegenverkehr“ mehr. Als die Reisegruppe schließlich um eine langgestreckte Biegung ritt, sahen sie etwa 15m vor sich einen umgestürzten Planwagen. Davor bemühten sich zwei Männer vergeblich, den schweren Wagen, dessen linkes Hinterrad zerbrochen war, aufzurichten. Der Weg war fast komplett versperrt, aber man konnte auf der linken Seite vielleicht vorsichtig durch die Sträucher und den Morast reiten, freilich nur einzeln hintereinander.

Das sah einerseits klar nach Unfall aus, konnte aber andererseits auch ein Hinterhalt sein.

Die Freunde hielten erst einmal ihre Pferde an; Zargos und Sirena machten sich vorsichtshalber zauberbereit, während Flusswind abstieg, um im Wald nach einem großzügigen Umweg an der Unfallstelle vorbei zu suchen. Kerloas hielt von solchen Albernheiten gar nichts; der Zwerg stieg ebenfalls ab, um den Wegelagerern seine Axt schmecken zu lassen oder den Unfallopfern Hilfe zu leisten, ganz wie sie wollten.

Dunstan und Godfry warteten gerade noch unentschlossen ab, als plötzlich fünf hinter dem Planwagen versteckte Armbrustschützen zum Angriff übergingen. Ein Bolzen erwischte „Bryan“ schwer und der junge König stürzte vom Pferd in eine Brombeerhecke, die hier am Wegesrand wucherte! Sirena und Zargos setzten reaktionsschnell ihre Schlafzauber ein. Die Köpfe ihrer Gegner verschwanden hinter dem Planwagen. Schiefen die jetzt alle, oder waren sie nur in Deckung gegangen? Das war unklar.

Dunstan galoppierte nun auf den Planwagen zu, bei dem die zwei „Unfallopfer“ ihre Stoßspeere und Schilde packten. Dunstan hieb vom Pferd aus einen Halunken nieder. Der andere geriet an Kerloas.

Sirena stieg vom Pferd, um sich um den verwundeten König zu kümmern. Sie beobachtete, wie sich „Bryan“ im Gestrüpp in einen Bären verwandelte! Die Rüstung des jungen Königs, ein Kettenhemd aus Sternensilber, riss dabei an Sollbruchstellen auf. Momentan konnte Sirena nichts für Beren tun.

Hinter der Reisegruppe krachte jetzt ein bereits vorher gefällter und mit Seilen gestützter Baum über die Straße, und einige Gestalten spurteten dort aus dem Wald in Deckung, um die Freunde jetzt auch von hinten unter Beschuss zu nehmen.

Vorne rannten drei Halunken hinter dem Planwagen hervor, um die Reisenden im Nahkampf anzugreifen. Zwei Fernkämpfer machten inzwischen dahinter ihre schweren Armbrüste einsatzbereit, aber ehe sie noch feuern konnten, wurden sie von Dunstan niedergeritten und schließlich ausgeschaltet. Dabei passierte Dunstan ein Missgeschick, denn er rief Godfry, der ihm hinterhergeritten war, zu: „*Kümmert euch um den König!*“ Godfry rief geistesgegenwärtig zurück: „*Lang lebe der König! Bei Xan! Alba für immer!*“ Und er ritt wieder zurück. Aber die Gefährten waren trotzdem schwer empört. Dieser Trottel von Leibwächter hatte den König enttarnt, der war reif für die Rente, der war echt kein Profi mehr!

Hinter dem gefällten Baum gaben sechs Armbrustschützen eine erste Salve ab, aber ehe sie zum zweiten Schuss kamen, begann endlich Borthor-Bartls *Lied des Grauens* zu wirken. Es vertrieb fünf Halunken sofort; der sechste war schwerhörig und wollte sich nach seinem Fehlschuss in den Nahkampf stürzen und über den Baum klettern, da er von der panischen Flucht seiner Kollegen noch nichts bemerkt hatte. Flusswind warf sein magisches Wurfmesser nach ihm. Er traf den Halunken schwer – und der rannte mit Flusswinds kostbarem Messer panisch in den Wald! Flusswind rannte hinterher und holte sein Opfer im Wald ein. Der Verletzte gab ihm das Messer zurück und Flusswind ließ ihn entkommen; der Krieger wollte offenbar Xan seinen Großmut gegenüber Schwächeren zeigen.

Unterdessen gelang Sirena ein außerordentlich erfolgreiches *Zähmen* gegen das Tier in Beren, das doch tatsächlich die Verwandlung des Königs umkehrte! Das war bisher noch niemandem gelungen! Sie war eben die beste Heilerin Albas!

Beim Planwagen starben der Anführer und drei Halunken im Kampf gegen Aleunam, GreiffInn und Kerloas. Die anderen drei Strolche wurden gefangen genommen. Sie erzählten, dass sie vor ein paar Wochen in Ikonium für diesen Anschlag angeheuert worden waren, um einen „rothaarigen Jüngling“ auszuschalten, der in einem albischen Erbfolgestreit eine wichtige Rolle spielen würde. Die juristischen Details hatten sie freilich nicht interessiert.

Offenbar gab es in der Nähe Berens (vermutlich in der Dienerschaft) einen Spitzel, der für einen anderen Clan gearbeitet hatte. Aber die Halunken hatte davon keine Ahnung. Dunstan und Beren waren dafür, dieses Gesindel am nächsten Baum aufzuknüpfen, aber die Freunde waren dagegen und konnten sich durchsetzen, da sich Dunstan für seinen peinlichen Versprecher schämte und Beren noch immer voll staunender Dankbarkeit über die wundersame Rettung von seinem Werbären-Anfall war. So spielte Borthor-Bartl den Gefangenen nur das Lied des Vergessens vor, um in ihrer Erinnerung eine Woche auszulöschen, nachdem sie die Leichen ihrer Kumpane beerdigt hatten.

Die Freunde befürchteten weitere Anschläge auf der geplanten Route nach Prioressen und baten den ortskundigen Dunstan um einen Alternativweg durch die albischen Walddörfer. Als weitere Vorsichtsmaßnahme färbten sie im ersten Gasthaus „Bryans“ Haare schwarz. Unbehelligt erreichten sie am 15. Einhorn Elrodstor, die kleine Hafenstadt, denn die Abtei Prioressen war natürlich gar nicht ihr wahres Ziel gewesen. Sie übernachteten im Stadthaus Erec MacTillions, einem der treuesten Verbündeten der MacBeorns.

### **Elrodstor - Tannatal**

Am nächsten Morgen bestiegen sie den Handelssegler Dwyllans Dairling und fuhren unter Leitung des Kapitäns Jarmis MacAran zehn Tage entlang der albischen Küste nordwärts, bis nach Deorstead. Borthor-Bartl nutzte die Zeit an Bord, um ausgerechnet seine Kenntnisse der Himmelskunde zu verbessern – sein neues Wissen erwies sich später als sehr hilfreich für dieses Abenteuer. Für andere Ausflüge hatten die Gefährten kein Interesse. Als die Seeleute beim Laden von Frischwasser behaupteten, dass sich dort am Strand ein Seeooger verstecken würde, zuckten sie nur mit den Achseln. Dann sollten sie halt anderswo frisches Wasser holen – sie waren zum Schutz Bryans an Bord, und alles andere kümmerte sich gar nicht.

In Deorstead standen in einem Mietstall schon frische Pferde für die Reisenden bereit. In den folgenden drei Tagen ritten sie am Nordufer des Devern westwärts. Unterwegs führte sie ihr Weg an der Schwarzschriftschlucht und dem am Südufer gelegenen Weiler Grimwood vorbei. Hier hatten vor zwei Jahren tapfere Abenteurer nicht nur einen Koboldüberfall aufgeklärt, sondern auch für den endgültigen Verfall der alten Silbermine gesorgt [s. D.4 *Der Stein des Todes*].

Die Reisegruppe bog nicht ins Gonnatal ab, sondern querte den Gonna und ritt über die nächste Hügelkette weiter am Nordufer des Devern entlang, bis zum nur 1 km entfernten parallel zum Gonna verlaufenden Tanna-Tal. Einen halben Tagesritt später erreichten sie das zwischen Tanna und Gonna liegende Wehrdorf Kellywig. Von hier führte ein Fußweg hinab in die finstere nordwärts führende Tannaschlucht; man hätte zu Fuß in fünf Stunden das dort 75m über dem Talboden in die Schluchtwand gegrabene Höhlenkloster erreichen können.

Die Reiter bevorzugten den Höhenweg auf der Ostseite der Tannaschlucht und kamen dank eines kräftigen Regens zwei Stunden später völlig durchnässt an der Schutzhütte an, in der zwei Vraidos-Mönche auf sie warteten. Bei diesem schlechten Wetter war der „Aufzug“ außer

Betrieb! Die Reisenden mussten eine ungemütliche Nacht in der Schutzhütte verbringen, ehe sie am nächsten Morgen sicher mit dem Aufzugskorb hinab in das Kloster befördert wurden.

### Im Höhlenkloster

Abt Ywain begrüßte die Ankömmlinge und zeigte dem jungen (und schlecht gelaunten) König sein einfaches Quartier, das für die kommende Monate seine Heimstatt werden sollte.

Ywain stammt aus dem Königsclan Beorn und ist ein entfernter Vetter des zehn Jahre älteren Lairds. Er ist wahrlich kein Freund von Angus MacBeorn, aber seinem Clan und seinem König gegenüber loyal. Ywain gehörte zu einer Gruppe von Clansmännern, die nach König Kennards Tod der Ansicht waren, Beren sei zu jung, um König zu werden. Sie arbeiteten zum Teil offen, zum Teil aber auch mit Intrigen darauf hin, einem erwachsenen Mitglied der erweiterten Königsfamilie auf den Thron zu verhelfen. Nachdem der Schwarze Angus die Gruppe zerschlagen hatte, wurde Ywain als eine der Randfiguren der "Verschwörer", wie der Laird sie titulierte, vor die Wahl gestellt, ins Exil oder in ein abgelegenes Kloster zu gehen. Ywain zog letzteres vor und brachte es bis zum Abt des Höhlenklosters.

Die Gefährten bekamen ebenfalls Schlafplätze zugewiesen und trafen mit den anderen Bewohnern des Klosters zum Mittagessen zusammen.

Nach dem Mittagessen werdet Ihr zusammen mit Dunstan und Godfry in den Andachtsraum des Klosters geführt, der den Mönchen auch als Versammlungsort dient. Beren zieht sich in die für ihn reservierten Gemächer zurück, da seine geistlichen Berater der Ansicht sind, sein seelisches Gleichgewicht könnte durch den Ernst der Lage beeinträchtigt werden und er müsste nicht alles wissen. Der König ist davon sichtlich nicht erbaut!

Der Raum ist schmucklos bis auf die bunten Wandmalereien auf den verputzten und geweißten Wänden, die traumhafte allegorische Darstellungen aus der Lehre des Vraidos zeigen. In den Ecken stehen mannshohe, siebenarmige Bronzeleuchter mit dicken Bienenwachskerzen, die zusätzlich zu zwei an der gewölbten Decke angebrachten Lichtschilden für Licht und auch etwas Wärme sorgen. An der Stirnwand steht ein einfacher Tisch mit zwei Kerzenhaltern und Kerzen, die allerdings nicht brennen, und einem Räuchergefäß. Hierin können während der Andachten wohlriechende und bewusstseinsweiternde Kräuter verbrannt werden.

Für die Ratsversammlung sind die Holzbänke zu einem Rechteck zusammengestellt worden. Sitzkissen sorgen für etwas Bequemlichkeit. Auf kleinen Holztischen sind zur Erfrischung Zinnbecher und Krüge mit Beerenwein, einem anregenden kalten Kräutertee und Wasser angerichtet.

Ein Mönch mittleren Alters, der sich als Bruder Ninian, der Chronist des Klosters, vorstellt, heißt Euch willkommen. Kurz darauf trifft Abt Ywain in Begleitung von drei würdigen älteren Herren ein, bei denen es sich der Gewandung nach um ein hochrangiges Mitglied des albischen Klerus sowie um zwei twyneddische Druiden zu handeln scheint - wahrlich ein ungewöhnlicher Anblick in einem albischen Kloster.

Der Abt macht Euch mit den Neankömmlingen bekannt. Es handelt sich um Kirghlaird Haldar, den Abt von Vanasfarne, der bei den anstehenden Beratungen die albische Kirgh vertritt, um den Druiden Rhys ap Gruff, der seit vielen Jahren als Berater und Seelenvater von Königinmutter Angharad am Hof zu Beornanburgh lebt, sowie um den Hochdruiden Lloegyr ap Don als Vertreter der clanngadarnischen Druiden. Lloegyr steht dem Druidenzirkel, dem Rhys angehört, vor.

Ywain bittet die Anwesenden Platz zu nehmen und wendet sich zuerst an Euch und Godfry, die Ihr bisher am wenigstens wisst: "Ihr seid sicher verwundert, an diesem abgelegenen Ort eine so illustre Gesellschaft zu treffen, aber wir bitten Euch um Eure Hilfe in einer Angelegenheit, bei der mehr auf dem Spiel steht als nur das Schicksal der albischen Königsdynastie. Wir haben uns heute hier getroffen, um darüber zu beraten, wie wir Entwicklungen begegnen können, die ganz Vesternesse ins Chaos zu stürzen drohen. Ich bitte Rhys ap Gruff, die uns bekannten Hintergründe zu erläutern."

Rhys schildert kurz die Euch schon bekannte politische Situation in Alba. Dass die Gerüchte über Berens Unfähigkeit, das Herrscheramt zu bekleiden, nicht ganz unberechtigt sind, habt Ihr während der Reise ja

schmerzlich am eigenen Leib erfahren müssen. Anschließend fährt er fort: "Wie ja allgemein bekannt ist, ist Beren der Neffe unseres Hochkönigs Glyndwr ap Howlyn in Darncaer, doch ist das nicht der einzige Grund, warum uns das Schicksal des albischen Königs am Herzen liegt. Jedenfalls sind auch wir Twyneddin daran interessiert, den Fluch zu bannen, auf dass König Beren noch lange regieren möge. Es gab schon einmal vor etwa sieben Generationen einen ähnlichen Fall. Auch König Pendrach, der Begründer der seither ununterbrochenen Linie von Beorn-Königen auf dem albischen Thron, litt unter einer unkontrollierbaren Form des Familienfluchs. Abhilfe brachte damals die Axt Irenwill, die eigens für ihn geschmiedet wurde und mit der er seine Beherrschung und seinen Thron behalten konnte. Die Waffe wurde innerhalb der Familie von einer Generation auf die nächste vererbt. Der letzte bekannte Besitzer war ein Bruder von König Baldric, der Ordenskrieger Peredur de Soël. Er ist im Grenzland jenseits der Dornar-Hügel verschollen - und mit ihm die magische Waffe. Dies geschah vor etwas mehr als hundert Jahren in einer Zeit dramatischer Ereignisse in dieser Gegend, von der Euch Bruder Ninian besser berichten kann."

Der Chronist des Klosters erzählt nun die Geschichte des Wyccalairs. „Der Norden Albas ist an Raubzüge twyneddischer Barbaren und orcischer Horden gewohnt, aber vor etwas mehr als hundert Jahren sah er sich mit einer besonderen Bedrohung konfrontiert. Die Dornar-Hügel, das Land zwischen dem Devern im Süden, der Waelingsee im Osten und dem Pengannion- Gebirge im Westen, gehörten seit kaum einer Generation endgültig zu Alba, doch jetzt drohten sie wieder verloren zu gehen. Im barbarischen Osten von Clanngadarn hatte sich ein Anführer erhoben, der die twyneddischen Sippen im Grenzland einte und sie in einer Art heiligem Krieg gegen die albischen Herren führte - mit stiller Duldung des damaligen Hochkönigs in Darncaer. Die Albai nannten ihn seiner Zauberkraft wegen den Wyccalaird, den Hexenlord, der Dornar-Hügel. In Wahrheit handelte es sich um den Druiden Gwaedgrym ap Synnwyr, der im Gegensatz zu den meisten anderen Bewahrern der Mittelwelten seinen Glauben fanatisch nach außen hin vertrat und langsam zur dunklen Seite des Lebens hinübergezogen wurde. Gwaedgrym unterlag dem Irrglauben, dass die bloße Existenz von Göttern das Gleichgewicht zwischen Ordnung und Chaos gefährdet, und er zog daraus den Schluss, dass alle Religionen ausgelöscht werden müssten - mit Ausnahme solch harmloser Verirrungen, die wie in seiner Heimat unter druidischer Kontrolle dem einfachen Volk als Trost dienen. Seine Angriffslust richtete sich daher besonders gegen Tempel und Klöster des albischen Glaubens, die nördlich des Devern reihenweise in Flammen aufgingen. Nur das abgelegene Höhlenkloster im Tannatal entging seiner Aufmerksamkeit.

Gwaedgrym war nicht nur ein fähiger Zauberer, den allein sein Fanatismus und sein Hang zur dunklen Seite auf dem scheinbar vorgezeichneten Weg zum Hochdruiden aufgehalten hatten, sondern auch ein geschickter Stratege. Er sorgte dafür, dass die Vorstöße albischer Truppen, die seine Krieger zur Schlacht stellen wollten, ins Leere gingen, und schlug mit kleinen, beweglichen Scharen immer da zu, wo der Gegner es nicht vermutete. Die geplagte Bevölkerung der Dornar-Hügel forderte einen massiven Angriff auf die twyneddischen Siedlungen jenseits der Grenze, um den Kriegern des Wyccalairs ihre Rückzugsmöglichkeiten zu nehmen, aber der albische Thronrat zögerte. Neben den damals viel Kraft erfordernden Kampfhandlungen in den Nordmarken wollte man nicht noch eine zweite Front eröffnen.

Da kam es gelegen, dass sich Peredur de Soël bereit erklärte, mit einigen Getreuen auf eine Queste ins twyneddische Hinterland zu ziehen, den Wyccalaird in seinem Schlupfwinkel aufzustöbern und unschädlich zu machen. Der jüngere Bruder des Königs Baldric MacBeorn war schon in jungen Jahren dem Sonnenorden beigetreten und hatte dort mittlerweile einen hohen Rang erreicht und sich einen Ruf als erfahrener Kämpfer erworben. Der Ordenskrieger brach im Sommer des Jahres 2299 nL auf und hatte wohl Erfolg, denn einige Monde nach seinem Aufbruch machte das Gerücht vom Tod des Wyccalairs die Runde. Peredur und seine Gefährten tauchten allerdings nicht wieder auf, so dass allgemein angenommen wurde, dass er seine Queste erfüllt, aber dafür mit dem Leben bezahlt hatte.

Ohne fähigen Anführer waren die twyneddischen Angreifer keine große Gefahr mehr. Sie ließen sich immer wieder in Scharmützel mit albischen Kriegern verwickeln, wo sie letztendlich den Kürzeren zogen. Die Gefangenen, die dabei gemacht wurden, wussten aber nichts über das Schicksal des Wyccalairs zu berichten. Er hatte sich wie schon mehrmals zuvor für ein paar Tage von seinen Truppen verabschiedet und war zum vereinbarten Zeitpunkt nicht wieder aufgetaucht.“

Rhys ergänzt noch, dass niemand weiß, wo Peredur und der Druiden ihren letzten Kampf ausgefochten haben. Daher gab es auch die ganze Zeit über keinerlei Hinweis, wo die Axt Irenwill zu finden ist, sonst hätte Laird Angus schon längst nach ihr suchen lassen. Erst vor kurzem hat sich aus ganz unerwarteter Richtung ein Fingerzeig ergeben, aber davon zu berichten, steht Lloegyr zu.

Nun berichtet der Hochdruide Lloegyr ap Don vom Wilden König. „Die mündlichen Überlieferungen der twyneddischen Druiden reichen zum Teil Jahrtausende zurück, doch trotz des langen Zeitraums berichten sie nur zwei Mal vom Auftauchen des Gwyllt-brenin, des Wilden Königs oder Königs der Wildnis, einer mythischen Gestalt, die zur realen Gefahr wurde. Das erste Mal fiel in die Zeit der langen Winter, als die Völker des Nordens aus ihrer Heimat vertrieben wurden, und bis zum zweitem Mal vergingen dann volle 30 Generationen. Seither sind fast doppelt so viele Monde über Vesternesse hinweggegangen. Drei Mal gab es Anzeichen, dass erneut ein Wilder König erwachen würde, doch die Druiden konnten die Gefahr immer rechtzeitig im Keim ersticken. Jetzt ist es wieder so weit. Seit einigen Monden spüren Kundige Störungen im Netz der Kraftlinien, das Vesternesse überzieht, und inzwischen deuten sie unmissverständlich darauf hin, dass ein neuer Gwyllt-brenin im Verborgenen heranreift.

Der Wilde König entwickelt sich aus einem Druiden, der der dunklen Seite der Lebenskraft verfallen ist und sich wie eine Raupe verpuppt, um nach mehr als hundert Jahren der Wandlung wie ein Schmetterling in neuer Gestalt zu erwachen - allerdings wie ein besonders schrecklicher "Schmetterling". Er ähnelt in seiner Gestalt immer noch dem Druiden, der er einst war, und verfügt über dessen Wissen und Fähigkeiten. Seine Haut hat jedoch die Festigkeit alter Drachenhaut und sein Fleisch die Konsistenz jungen Holzes, so dass er nur schwer zu verletzen ist. Da er seiner Umgebung direkt Lebensenergie entziehen kann, besitzt er unendliche Ausdauer - außer in Geröll-, Eis- oder Sandwüsten, die weitgehend bar von Leben sind. Seine magischen Kräfte, mit denen er über Tiere, Pflanzen und die Welt der Naturgeister gebietet, sind unermesslich, und seine Ausstrahlung macht es ihm leicht, naturverbundene Menschen und Menschenähnliche zu beeindrucken. In der Vergangenheit hat ein Wilder König stets ein Heer aus barbarischen Kriegern, wilden Tieren und Naturgeistern von der winzigen Fee bis zum riesigen Giganten um sich gesammelt und versucht, die menschliche Zivilisation zu vernichten. Sein Ziel war es, die Menschheit von ihren kulturellen Irrtümern zu befreien und sie als edle Jäger und Sammler wieder zu einem Teil der Natur zu machen.

Daher ist es von herausragender Bedeutung für alle Völker Vesternes, den Wilden König zu finden und zu vernichten, bevor er erwacht. An erster Stelle der Verdächtigen, die vor rund hundert Jahren als Dunkle Druiden von sich reden gemacht hatten und über deren Ende nichts bekannt ist, steht Gwaedgrym ap Synnwyr!“

Anschließend fährt er an die Abenteurer gewandt fort: "Ihr könnt Euch sicher denken, warum wir Euch hierher gebeten haben. Laird Angus hat Euch ja bereits mitgeteilt, dass mehr von Euch erwartet wird als nur den König sicher zu diesem Kloster zu geleiten. Der albische Thron hängt davon ab, dass die Axt Irenwill gefunden wird, und das Schicksal ganz Vesternes hängt davon ab, dass der Gwyllt-brenin gefunden und unschädlich gemacht wird, bevor er in seiner vollen Macht aufersteht. Wir sind davon überzeugt, dass beide Ziele eines sind und sich Peredurs sterbliche Überreste mit der Waffe in der Nähe des Ruheplatzes, wo der Dunkle Druiden Gwaedgrym zum Wilden König wird, befinden. Wir bitten Euch im Namen unserer beider Völker und aller gutgesinnten Vesternesser, diesen Ort zu suchen, Irenwill zu gewinnen und Gwaedgrym - oder was immer aus ihm geworden ist - zu vernichten. Laird Angus hat Euch als Begleiter des Königs ausgewählt, da er Euch für geeignet hält, diese schwere und gefährvolle Aufgabe zu übernehmen.

Wir besitzen eine Möglichkeit, den Ort, wo sich der Wilde König entwickelt, aufzuspüren, wenn, ja wenn wir uns erst einmal in der näheren Umgebung befinden. Diesen Wegweiser, den selbst Menschen ohne jegliches Wissen von den arkanen Künsten benutzen können, werden wir Euch überlassen. Bisher haben wir aber nicht die leiseste Ahnung gehabt, in welcher Gegend von Vesternes wir mit der Suche nach Gwaedgrym beginnen können. Jetzt ist aber ein Hinweis aufgetaucht, und zwar an diesem Ort dank der Beharrlichkeit von Rhys und Bruder Ninian."

Bruder Ninian erklärt, dass Rhys ap Gruff überall in Alba nach Informationen über den Verbleib Irenwills gesucht hat. "In einem Brief aus diesen Tagen, der in der Abtei der Weitreichenden Erinnerung zu Cambrgyg aufbewahrt wird, fand er schließlich einen ersten Hinweis. Peredur und seine Getreuen machten einige Tage Station im Höhlenkloster, da einige der ihnen verwundet waren. Dann begaben sie sich erneut auf die Suche nach dem Wycalaird. Nachdem sie das Kloster verlassen hatten, hatte man nichts mehr von ihnen gehört. Rhys hoffte, dass es hier im Kloster irgendeinen Fingerzeig gibt, was Peredur vor dieser letzten bezeugten Station seines Lebenswegs in Erfahrung gebracht hatte und wohin er und seine Begleiter sich wenden wollten. Ich bin mit ihm die alten Schriften aus der Zeit vor etwa hundert Jahren durchgegangen. Tatsächlich fanden wir in einer Klosterchronik, dass das Ziel des Ordenskriegers der nördlich an die Dornar-Hügel angrenzende Teil des Bro Bedwen war, damals wie heute ein Ort, wo sich kein Mensch mit gesundem Verstand hinwagt und wo im Schutz

angriffslustiger Schwarzalben und Dunkelwolfsrudeln und anderer unbekannter Gefahren der Schlupfwinkel des Wyccalairds bis heute unentdeckt geblieben sein könnte. Dort müsste man mit der Suche beginnen."

Kirghlaird Haldar mischt sich ein: "Unabhängig davon, ob der Wilde König nicht nur eine wilde Phantasie ist (Stirnrunzeln auf Seiten der Druiden), habt Ihr auf jeden Fall den Segen der Kirgh, wenn Ihr Euch aufmacht, Irenwill heimzubringen. Wenn Ihr dabei eine dunkle Gefahr im Keim ersticken könnt, dann nutzt diese Gelegenheit. Und wenn Ihr Peredurs Gebeine findet, damit sie in heimatlicher Erde bestattet werden können, dann bringt sie mit zurück, und der Dank der Kirgh und des Clans Beorn sind Euch gewiss."

Der Hochdruide wirft mit einem leicht verärgerten Unterton ein: "Natürlich gebührt Euch auch die Dankbarkeit der Druiden Vesternesses und des Hochkönigs zu Darnaer. Aber erst einmal müsst Ihr die Zuflucht Gwaedgryms finden, und allzu viel Zeit bleibt Euch nicht. Das albische Volk wird nur noch ein paar Monde Ruhe bewahren, bevor sich König Beren einigen unangenehmen Prüfungen seiner Regierungsfähigkeit unterziehen muss, die er wohl kaum bestehen wird! Auch die Ruhezeit des Wilden Königs neigt sich ihrem Ende zu, und wir rechnen damit, dass er noch vor Jahresfrist aktiv wird. Der Wegweiser, den ich Euch geben werde, reagiert auf die Aura des Gwyllt-brenin, sobald Ihr Euch ihm auf etwa eine Wegstunde genähert habt, und führt Euch dann näher an sein Versteck heran. Das Gebiet, in dem wir Euer Ziel vermuten, der südliche Teil des Bedwenforstes, ist aber eine unwegsame Wildnis, hügelig und mit dichtem Wald bestanden, und misst etwa 150 km im Quadrat. Wenn Ihr hier aufs Geratewohl herumzieht, bis der Wegweiser anspricht, braucht Ihr auf jeden Fall Monate, wenn Ihr nicht großes Glück habt, von den Gefahren dieser herrenlosen Gegend gar nicht zu reden."

Die Freunde brauchten also einen speziellen Tipp, und hier im Vraidos-Kloster war der Weg klar, den man beschreiten musste: ein Traum würde helfen! Bruder Meortan, der Meisterträumer des Ordens, ließ sich von den Gefährten (bis auf Flusswind, der sich beim gestrigen Regen erkältet hatte und schlafen musste) Symbole als Stellvertreter für ihr höchstes Streben, ihre innere Identität, geben:

Zargos	Adler
Sirena	Schlange
Kerloas	Herz aus Gold
Borthor-Bartl	Tischtuch
GreiffInn	Dietrich
Aleunam	schwarzer Dolch

Meortan fiel dazu folgender Spruch ein: „In der vielumschlungenen Natur sucht ihr den Schlüssel zum verborgenen Pfad. Ungebunden von den Fesseln eurer Vergangenheit und gestärkt in eurer *Lebenskraft durch köstliche Mahlzeiten* wird euch ein *Stich ins verborgene Geheimnis den Weg zum edelsten Schatz weisen.*“

Nach seinem Traum liefert Meortan folgendes Orakel:

*Im Horst des Greifen,  
in der Mitte der Finsternis,  
von Vanas Hand geleitet.*

Die Lösung war, dass die Freunde zum „Horst des Greifen“ mussten, einer kleinen albischen Siedlung namens Gryffenscraeg, die ein paar Tagesritte entfernt in den Dornar-Hügeln lag. Dort würden sie um Mitternacht durch das Sternbild „Vanas Hand“ die Richtung bestimmen können, in der sie ziehen und in den Bro Bedwen eindringen mussten.

Vor ihrem Aufbruch erhielten die Gefährten noch zahlreiche gute Ratschläge. Lloegyr ap Don informierte sie unter *Geas*, diese Informationen nicht zu verraten, über die geheimen Kenntnisse der Druiden.

"Die Entstehung eines Wilden Königs gehört zu den größten Geheimnissen der Druiden, und jeder, der darin eingeweiht wird, muss sich einem Geas unterwerfen, dieses Wissen nicht weiterzuverbreiten. So soll die Chance, dass es zur Erschaffung eines neuen Gwyllt-brenin genutzt wird, so gering wie möglich gehalten werden.

Wenn ein Druide der dunklen Seite des Lebens verfällt und zum Droch-druid wird, geht er eine enge Verbindung mit der chaotischen Lebenskraft und der gewalttätigen Seite des Dweomer ein, die manchmal auch dann nicht abreißt, wenn seine natürliche Lebensspanne zu Ende geht. Dieser Vorgang ist verwandt mit der Entstehung von Wiedergängern einerseits und mit der von Geisterwölfen andererseits. Der Dunkle Druide weigert sich zu sterben und existiert durch schiere Willenskraft weiter, kann aber mit Waffengewalt vernichtet werden. Normale Menschen spüren die unheilige Macht, die ihn am Leben hält, und fliehen seine Nähe. Oder sie versuchen, ihn zu vernichten, wenn sie den Mut dazu aufbringen.

Um zum Wilden König zu werden, muss die Kreatur sich einer besonderen Art von Metamorphose unterziehen, die 3 x 5 x 7 Jahre in Anspruch nimmt. Dazu richtet der Druide sich ein Grab auf einer Linienkreuzung ein, das er mit dem Zauber *Sieg über die Vergänglichkeit* schützt. Diese Abart der Dweomer-Form von *Macht über die Zeit* lässt im Wirkungsbereich ebenfalls keine Zeit vergehen, erlaubt aber als Ausnahme die Umwandlung der im Innern ruhenden Kreatur in einen bössartigen und mächtigen Naturgeist. In seinem Grab saugt der Dunkle Druide Lebensenergie direkt aus den Kraftlinien und verwandelt sich dabei langsam innerlich wie äußerlich. Das herausragendste Merkmal sind dabei drei gebogene Hörner, die aus den Schädelseiten und aus der Stirn herauswachsen, derentwegen der Wilde König auch unter dem Namen "der Dreiehörnte" bekannt ist. Sobald die Metamorphose abgeschlossen ist, schleudert er den Deckel seines Grabes davon und erhebt sich in seiner vollen düsteren Herrlichkeit. Wie Ihr Euch leicht ausrechnen könnt, ist die Zeitspanne von 105 Jahren seit dem Verschwinden Peredurs und Gwaedgryms fast vorüber."

Borthor-Bartl bekam den Adnadan ausgehändigt, einen in Silber gefassten uralten Wolfszahn, der durch silbriges Leuchten auf die spezielle Dweomer-Aura des Dunklen Druiden reagieren würde. Sirena erwarb sich in einem Schnellkurs Grundkenntnisse der *Liniensicht*.

### **Tannatal - Lammerglen**

Die Freunde kamen problemlos nach Gryffenscraeg und wurde von der Baronin Ennis NiMerdach und ihrem Gemahl, Farcwar MacMerdach, freundlich willkommen geheißen. Sie bewunderten um Mitternacht den sternenklaren Himmel und stellten als Richtung Nordnordosten fest, in die sie ziehen mussten. Ennis und Farcwar erzählten ihren Besuchern Wissenswertes über den Wilden Forst.

Der Bro Bedwen, das Birkenland, ist ein ausgedehntes Waldgebiet an der Ostküste Clanngadarns. Es reicht von den Dornar-Hügeln im Süden bis ans Ufer des Ystrad, des längsten Stroms Vesternesses, im Norden. Die Grenze zu Alba folgt von der Waelingsee her ungefähr dem Waldrand, so dass der ganze Bro Bedwen unter der Oberhoheit des Hochkönigs von Darncaer steht - dem Namen nach! Es ist oft schon zweifelhaft, wieviel Einfluss der Hochkönig auf seine noch immer barbarischen Landsleute im Osten des Reiches wirklich hat, sieht man einmal von der näheren Umgebung größerer Städte wie Dungawry oder Dinas Dron ab. Aber selbst unter den Einheimischen finden sich nur wenige Menschen, die sich tiefer als eine Wegstunde in die Wildnis des Birkenlandes hineingewagt haben. Eine Ausnahme bildet nur das Land am Ystrad, das von Holzfällern, Köhlern, Zeidlern, Kräuter- und Pilzsammlern und Jägern genutzt wird. Dort haben stellenweise auch Rodungen den Wald zurückgedrängt, um neues Bauernland zu gewinnen.

Der südlichste Teil des Bro Bedwen ist als Gwyllt Pren, als Wilder Forst, bekannt und berüchtigt. Der sich südlich anschließende Teil der Dornar-Hügel ist schon dünn besiedelt, aber das Gebiet jenseits der Grenze ist fast völlig menschenleer. Die Dörfer der barbarischen Sippen, die immer wieder im albischen Grenzgebiet für Ärger sorgen, liegen westlich des Birkenlandes.

Nur vereinzelt haben sich twyneddische Familien am Waldrand niedergelassen. Sie trotzen den Gefahren des Forstes, da sie hier unabhängig von Sippenhäuptlingen und anderen Adligen leben können. Sie halten Schweine, die sie in den lichten Randgebieten des Waldes mästen, sammeln Pilze, Beeren und Honig und stellen nach

Belieben Fallen, da es hier keine Herren gibt, die das als Wilderei verbieten könnten. Wirtschaftlich orientieren sich diese Twyneddin nach Alba, auch wenn sie jenseits der Grenze mit Misstrauen behandelt werden. Viele ihrer albischen Nachbarn halten sie für Flüchtlinge, die vor der Strafe für ein Verbrechen geflohen oder aus ihrer Sippe ausgestoßen worden sind.

Im Gegensatz zum größten Teil des Bro Bedwen sind die namensgebenden Birkengehölze im Wilden Forst eher selten. In der hügeligen Gegend mit ihren steilen Hängen, tiefen Tälern und engen Schluchten wechseln sich Nadelgehölze aus Tannen, Fichten oder Kiefern mit Mischwäldern ab, die von mächtigen Buchen und Eichen überragt werden. Sobald man den noch vergleichsweise lichten Waldrand hinter sich gelassen hat, kommt man nur noch zu Fuß voran. Immer wieder erschweren dichtes Unterholz, Dornengestrüpp, Brombeerhecken oder unwegsamer Tannenforst, wo die kahlen Seitenzweige der Bäume bis auf den Boden herabreichen und ein undurchdringliches Gitter bilden, das Vorankommen.

Tiefer in den Wald dringt fast nie ein Mensch ein, denn er ist nicht geheuer. Die Twyneddin erzählen von großen, schwarzen Wölfen, die auch im Sommer vor Angriffen auf Menschen nicht zurückschrecken, von Lindwürmern und riesenhaften Spinnen, von allerlei böartigem Feenvolk und von feindseligen Elfen, deren aus dem Hinterhalt abgeschossene Pfeile schon manchem Druiden, Jäger und Fallensteller, der sich allen Warnungen zum Trotz zu weit in den Wilden Forst vorgewagt hat, zum Verhängnis geworden sind.

Einen Tag später erreichten die Freunde den kleinen Weiler Lammerglen und stellten dort ihre Pferde und einen Teil ihrer Ausrüstung ab. Ab jetzt begann ihre lange Wanderung durch die riesigen Wälder, die 18 Tage dauern sollte, bis sie sich ihrem Ziel genähert hatten!

### **Im Wilden Forst**

Dank Kerloas, der sich in Wäldern hervorragend zurecht fand, und Borthor-Bartl, der in jüngster Zeit zu einem Experten auf dem Gebiet der albischen Sternbilder geworden war, konnten die Freunde recht gut ihre Marschrichtung bestimmen. Es wäre bestimmt noch besser gegangen, wenn sich Zargos entschlossen hätte, einen kleinen Orientierungsflug zu unternehmen oder gar sein Flugnest einzusetzen, aber dazu kam es (leider) nicht. [Andererseits wäre das alles vielleicht doch – im Vergleich zum Gefährdungspotenzial – eine recht geringe Hilfe gewesen, und der Elf hatte richtig gehandelt.]

Die ersten fünf Wandertage vergingen nahezu ereignislos; lediglich zwei Hünensäue und zwei riesige Laufvögel (Deamhen) sorgten für Abwechslung auf der Speisekarte.

Am 6. Tag griff ein mutierter Monsterbär die Freunde an und zerschmetterte mit einem Prankenhieb Zargos linkes Bein so sehr, dass Sirenas Heilkünste versagten. Die Gefährten mussten ein dreitägige Ruhepause einlegen und feststellen, dass sie nicht allein in diesem Wald waren. Nachts wurde ein Pfeil in ihr Lagerfeuer geschossen, der zu einer funkensprühenden Explosion führte und einigen Gefährten tränende Augen und triefende Nasen bescherte. Gegen ortskundige Waldbewohner konnten sie in der Dunkelheit aber überhaupt nichts unternehmen! Sie waren froh, dass ihre unbekanntes Gegner sie offenbar nur ärgern wollten.

Am 7. Tag umflatterte am Abend ein „schwarzes Gazetuch“ GreiffInn. Er konnte es zunächst vertreiben, aber in der Nacht packte es den Halbling am Nacken. Dieses unheimliche Wesen wollte ihn ins Schattenreich ziehen! Zargos konnte zwar nicht laufen, aber zaubern, und er entfernte diesen „Alpdruck“ mit einer *Goldenen Bannsphäre*. GreiffInn litt noch einen Tag lang unter den Nachwirkungen, ehe er wieder einen erholsamen Schlaf fand.

Am 8. Tag wurde Kerloas nachts mit einem Giftpfeil beschossen, der ihm aber nichts anhaben konnte. Gegen ortskundige Waldbewohner konnten sie in der Dunkelheit aber überhaupt

nichts unternehmen! Sie waren froh, dass ihre unbekanntes Gegner sie offenbar nur ärgern wollten.

Am 9. Tag heilte Sirena die Beinverletzungen des Elfen. Beim Nachtlager wurden sie wieder beschossen. Gegen ortskundige Waldbewohner konnten sie in der Dunkelheit aber überhaupt nichts unternehmen! Sie waren froh, dass ihre unbekanntes Gegner sie offenbar nur ärgern wollten.

Am 10. Tag wurden sie beim Nachtlager wieder beschossen. Gegen ortskundige Waldbewohner konnten sie in der Dunkelheit aber überhaupt nichts unternehmen! Sie waren froh, dass ihre unbekanntes Gegner sie offenbar nur ärgern wollten.

Am 11. Tag griff sie tagsüber ein Schwarzalb mit einer Wurfaxt an. Er wollte offensichtlich, dass die Gefährten ihm hinterherliefen. In diese Falle folgten sie ihm nicht. Jetzt kannten sie zwar ihre Gegner, aber das half ihnen nicht wirklich weiter.

Am 12. Tag trafen sie vormittags auf eine aggressive Bärenmutter, die von Kerloas und GreiffInn verletzt und von Sirena mit magischen *Schmerzen* verjagt wurde. Das gleiche Schicksal ereilte einen Deamhen, der nachts auf das Lager der Freunde zukam.

Am 13. Tag wurden sie beim Nachtlager wieder beschossen. Gegen ortskundige Waldbewohner konnten sie in der Dunkelheit aber überhaupt nichts unternehmen! Sie waren froh, dass ihre unbekanntes Gegner sie offenbar nur ärgern wollten.

Am 14. Tag griffen in der Abenddämmerung acht Dunkelwölfe an. Einer zerfleischte Borthor-Bartls rechten Arm. Nachdem die Gefährten drei Wölfe getötet hatten, zog sich der Rest zurück. Nachts spielte ein Barde der Schwarzalben von einem Steilhang herab das *Lied des Grauens*. Da die Abenteurer von Kerloas, der Wache gehalten hatte, sofort geweckt wurden, hätten sie auch Zeit gehabt, gleich ihre Waffen zu packen, aber sie hörten erstmal interessiert zu, bis die Magie des Liedes einsetzte. Daraufhin flohen Kerloas (gerüstet und bewaffnet) sowie Aleunam, Borthor-Bartl und Flusswind (allesamt ungerüstet und unbewaffnet) in den Wald. GreiffInn, Sirena und Zargos stürmten dagegen bewaffnet der Klangquelle entgegen, einen steilen dunklen Waldhang hinauf. Kaum hatten die Fliehenden die Wirkungsgrenze des Liedes erreicht, wurden sie – bis auf Kerloas – von Schwarzalbenkriegern gestellt, die ihren Spaß mit diesen Eindringlingen haben wollten. Alle drei hatten großes (Würfel-)Glück, denn ihnen gelang die Flucht ohne weitere Verfolgung! Der schwarzalbische Barde floh ebenfalls, ehe ihm GreiffInn gefährlich werden konnte; seine beiden anderen Freunde waren dank der Hilferufe per Ohrring der Zwiesprache längst wieder umgekehrt, um ihren verfolgten Freunden zu helfen, wenn sie von Schwarzalben angegriffen würden. Gegen ortskundige Waldbewohner konnten sie in der Dunkelheit aber überhaupt nichts unternehmen! Sie waren froh, dass ihre unbekanntes Gegner sie offenbar nur ärgern wollten.

Am 15. Tag versuchte in der Nacht ein Nachtmarder GreiffInns Kehle zu durchbeißen, aber die harte Haut des Halblings rettet ihn vor dem Tod. Der Angreifer floh in den dunklen Wald.

Am Abend des 16. Tags bemerkten die Freunde einen Geist in der Gestalt eines kopflosen albischen Ritters, der sich ihrem Lager näherte. Zargos zauberte einen *Flammenkreis*. Die geschützten Abenteurer bemerkten, dass der Geist nun einen vorsichtigen Abstand zu ihnen einhielt, aber nicht verschwand. Zargos gelang ein kritischer Treffer mit einem Zauberstrahl

aus *Elfenfeuer*, der den Geist eine Zeitlang vertrieb. Da sie seinen Wirkungsbereich verließen, blieben sie von weiteren Besuchen dieses Geistes verschont.

Am 17. Tag ereignete sich gar nichts.

Am Mittag des 18. Tags näherten sich die A dem dunklen Lebensborn, denn der Adnadant begann silbern zu schimmern! Leider versperrten ihnen unpassierbar steile Berghänge den Weg in die eigentlich gewünschte Richtung, und trotz langer Suche fanden sie keinen geheimen Tunnel, der ihnen den Weiterweg erlaubt hätte. Sie verbrachten hier eine Nacht.

Dieser Teil des Wilden Forstes ist stark zerklüftet mit hohen, baumgekrönten Hügelkuppen, steilen Abhängen und Felswänden, engen Tälern und tiefen Schluchten. Die Pflanzenwelt ist ausgesprochen üppig. Überall ragen uralte Bäume in die Luft, aber unter ihnen nutzen Brombeerhecken, Haselbüsche und ungezählte Kräuter, Farne, Blumen und Moose jeden Lichtstrahl, den die Baumkronen durchlassen - vor allem jetzt im Frühjahr, wo nur das erste frische Grün die Laubbäume schmückt. An manchen Stellen ist einer der Baumriesen gefallen, durch Alter, durch Blitzstrahl oder durch sein eigenes Gewicht, das die Wurzeln an einem von Sturzregen ausgewaschenen Hang nicht mehr halten konnten. Diese kleinen Lichtungen sind sofort wieder von Grün überwuchert worden, so dass man nur ahnen kann, wo der Stamm liegt. Überall ist die überschäumende Kraft des Lebens zu spüren.

### **Der dunkle Lebensborn**

Am folgenden Tag suchten die Abenteurer die Felswände nach möglichen Pfaden ab und erreichten schließlich im Nordwesten ein Seitental, das in die richtige Richtung zu führen schien. Hier blieben sie unbehelligt und übernachteten.

Am folgenden Tag suchten die Abenteurer das gesamte Seitental ab, fanden aber keinen Weiterweg und mussten umkehren.

Am Eingang eines neuen Tals steht ein 5m hoher, 80cm durchmessender Pfahl aus Eibenholz, der eine grob phallische Form hat. In die polierte Oberfläche sind zahlreiche Ogam-Zeichen geritzt. An vielen Stellen ragen Knochen der unterschiedlichsten Tiere aus dem Pfahl hervor; sie sind mit Harz in Löchern verankert, die in das Holz gebohrt worden sind.

Sirena fühlte sich in der Nähe des Pfahls sehr unwohl. Die Freunde liefen schnell weiter.

Je weiter Ihr in das von hohem Buschwerk und vereinzelt Laubbäumen bestandene Tal vordringt, um so steiler wachsen die Talwände zu beiden Seiten empor. Als Ihr aus einem kleinen Hain uralter Bergeichen heraustretet, seht Ihr die Quelle des Rauschens, das Ihr schon seit geraumer Zeit vernommen habt. Rechter Hand rauscht ein Wasserfall eine mehr als 10m hohe Steilwand herab und fließt dann als reißender Gebirgsbach quer zu Eurer Marschrichtung durch das Tal. Er hat eine tiefe Klamm ausgewaschen, die Euch den Weg versperrt. In einiger Entfernung ist aber eine einfache Holzbrücke zu sehen, die über den Bach führt. Die Brücke besteht bei näherer Betrachtung aus einem stabilen, aus einem geraden Baumstamm herausgehauenen Balken, auf den 1,50m breite Bretter genagelt worden sind.

In der Schlucht lagen zwei Leichen, die GreiffInn seilgesichert durchsuchte.

Das erste Skelett stammt von einem Menschen und liegt mit dem Gesicht nach unten. Dem Zustand der Ausrüstungsreste nach liegt es seit mehreren Jahrzehnten hier. Man kann noch ein verrostetes Kettenhemd, Lederschuhe sowie Fetzen von einem Kilt, dessen ursprüngliche Farben nicht mehr auszumachen sind, und von Wollsocken erkennen. In der Nähe der Knochen liegen ein Holzschild, ein Langschwert, ein zerbrochener Langbogen und ein verschleißbarer Lederköcher herum, die alle viele Jahre der Witterung ausgesetzt waren und in entsprechend schlechtem Zustand sind.

Das zweite Skelett ist offensichtlich viel älter und stammt von einem Zwerg. Sämtliche Stoffe sind längst verwittert. Am Skelett befinden sich nur verschiedene Metallstücke wie ein einfacher Bronzehelm auf dem Schädel, Gürtelschnallen und Gewandschließen sowie zwei Goldringe, ein silberner Armreif und ein eng anliegender Halsschmuck aus verdrehtem Goldblech.

Am Nachmittag versperrte ein Gruppe von fünf Hohlmenschen in knielangen Kettenhemden den Freunden den Weiterweg über eine Passhöhe. Sie wurden nach einem mittelschweren Kampf überwältigt. Kurze Zeit später stießen sie das Skelett eines albischen Ordenskriegers, der einst zu den Begleitern Peredurs gehört hatte. Danach erreichten sie ein bewaldetes Tal, das von bis zu 30m hohen Felswänden begrenzt wurde.

An der engsten Stelle ist der Talgrund auf 200m Länge nur noch 30m breit. Dahinter weitet er sich wieder und biegt nach rechts ab. Etwa in der Mitte der Engstelle befindet sich eine kleine, 15m durchmessende Lichtung, die nur von 60cm hohem Gras und niedrigen Kräutern bewachsen ist. Im Zentrum liegt eine unregelmäßig geformte, aber etwa 2m lange und 1m breite Steinplatte auf dem Boden, in die Zeichen hineingeschlagen sind.

Die Gefährten wollten die Inschrift lesen. Kerloas schnitt einen Weg frei, und Sirena folgte ihm. Der verwitterte albische Spruch lautete: „*Diesen Schrein stiftete der Kirgh ihr treuer Diener, Laird Tuoric MacTilion.*“. Das Betreten der Lichtung hatte zwei Baumwächter alarmiert, die sich von beiden Seiten der Gruppe näherten. Schnell flüchteten alle Gefährten auf die Lichtung, weil sie sich dort in Sicherheit wähnten. Doch das war ein Irrtum! Die Baumwächter griffen sie mit gewaltigen Asthieben an, und als sie fliehen wollten, umklammerte das hohe Gras ihre Beine und versuchte sie zu fesseln!

Aleunam und Zargos wurden auf diese Weise festgebunden; der Elf musste außerdem einen Asthieb einstecken und ging zu Boden, wo er sofort von weiteren Gräsern zusammengeschnürt wurde. Der Baumwächter hätte ihm nur allzu gern den finalen Todeshieb verpasst, aber da Flusswind und Borthor-Bartl aus Leibeskräften auf seine Zweige und Rinde eindroschen, kümmerte er sich zunächst um diese lästigen Angreifer. Diese Ablenkung erlaubte Zargos, zuerst seinen Kraftgürtel zu aktivieren und sich so vom Gras loszureißen, um sodann einen Heiltrank zu leeren und davon zu kriechen. Sirena hatte mittlerweile eine Feuerkugel in die Krone des Baumwächters bewegt, während Kerloas seinen Stamm mit Zauberöl benetzt hatte. Der Baumwächter brannte zwar nicht vollständig ab, aber es reichte ihm offenbar. Er streckte seine Wurzeln in den Boden und bewegte sich nicht mehr.

Aleunam wurde vom flinken GreiffInn befreit. Gemeinsam zermürbten die beiden mit ihren Waffen den anderen Baumwächter so, dass auch er schließlich aufgab.

Jetzt hindert die Freunde nichts, die schwere Steinplatte wegzuwuchten, aber zu ihrer Enttäuschung verbarg sich darunter kein geheimer Eingang in ein Dungeon. Also setzten sie ihren Weg durch das Tal fort.

Nach der Biegung führt das Tal weiter bergab, bis es sich zu einem Talkessel weitet, der von senkrechten Felswänden und steilen Hängen umgeben ist. Der größte Teil des Kessels wird von einem kleinen See ausgefüllt, der von einem kleinen Wasserfall gespeist wird. An zwei Seiten reicht der Wasserspiegel direkt an die Felshänge heran - auf den anderen Seiten schließt sich an das Ufer erst noch ein Streifen Land an. Direkt am See stehen feuchtigkeitsliebende Bäume wie Weiden, Erlen und Pappeln, während an der Hangseite die gleiche Art von Mischwald wächst, die Ihr schon aus dem oberen Teil des Tals kennt.

Am gegenüberliegenden Ende des Tals steht jenseits des Sees ein Blockhaus, das direkt an eine der Felswände gebaut ist. Von Eurer Position aus führt ein Trampelpfad um den See herum zu dem Haus hin, der fast zugewachsen ist und offensichtlich wenig, wenn überhaupt noch benutzt wird.

Aus dem Kamin des Blockhauses stieg Rauch auf [Imor machte gerade ein Abendessen]. Wer konnte dort nur wohnen? Bestimmt niemand, der die Gefährten freundlich willkommen heißen würde, das stand fest. Für einen weiteren Kampf fühlten sich aber alle nach den Strapazen des Tages viel zu schwach. Sirena kümmerte sich um die frischen Verletzungen, aber deswegen waren sie noch lange nicht richtig frisch. Aber in der Nähe eines „Monsters“ zu schlafen und in der Nacht überrascht zu werden, dass erschien ihnen auch keine gute Idee.

Nach längerer Debatte marschierten die Gefährten deshalb im Gänsemarsch los, am Seeufer entlang, zu der Blockhütte. Auf halbem Weg kamen sie an einer Galgenweide vorbei, die mit ihren Zweigen Kerloas ergriff und tatsächlich stilgerecht mit einer Halsfesselung aufknüpfte! Der Zwerg war aber hart im Nehmen und überstand diese Prozedur, weil ihn seine Freunde schnell befreiten (Sirena lähmte die Weide, nachdem sie Kerloas freigegeben hatte).

Jetzt hatte die Freunde der Mut verlassen. Sie kehrten zurück zum Eingang des Tals und diskutierten das weitere Vorgehen, während Sirena in einer Trance ihre Kräfte sammelte. Als sie wieder einsatzbereit war, teilten ihr die Gefährten mit, dass sie sich jetzt doch für ein Nachtlager für alle entschieden hätten. Sie könnte ja jetzt zusammen mit Borthor-Bartl Wache halten.

So geschah es auch. Aber es war noch nicht allzu viel Zeit vergangen, da wurde ihr Lager schon von einem „Pflanzenmann“ angegriffen, der aus dem Dunkel des Dickichts auf sie zukam. Er wurde schnell von Aleunam, GreiffInn und Kerloas zerhackt. [Ulyavanna, die schwarzalbische Bewohnerin des Blockhauses, kam zu dem Schluss, dass sie die ungebetenen kampfstarken Besucher erst einmal beobachten sollte, ehe sie Gegenmaßnahmen ergreifen würde.]

### **Ulyavannas Blockhaus**

Die Freunde entschieden sich nach dem Angriff des Pflanzenmanns nun doch dafür, hier nicht zu schlafen, sondern marschierten an der immer noch gelähmten Galgenweide vorbei zum Blockhaus. Sirena vermutete, dass das gar kein echtes Haus war, sondern ein weiterer Naturgeist, der nur die Illusionsgestalt eines Blockhauses angenommen hatte.

Flusswind blieb zurück, denn er hatte bemerkt, dass hier der Schauplatz der Schlacht zwischen Peredurs Truppen und den Anhängern des Wyccalairds gewesen war und außer zerschlagenen Knochen und verrotteter Kleidung vielleicht noch etwas Brauchbares zu entdecken war. Danach wollte er im Schein seiner Laterne suchen – auch ganz allein, wenn es seine Gefährten so wollten.

Das Blockhaus war echt.

Aus der Nähe seht Ihr, dass das Blockhaus aus einem Hauptgebäude mit einem Giebeldach besteht, an das zwei Seitenflügel mit Flachdächern angebaut sind, die nach hinten in Richtung Felswand weisen. Ob der Bereich zwischen den beiden Flügeln überdacht ist oder ob sich dort ein Innenhof befindet, könnt Ihr von Eurem Standort aus nicht erkennen. Die fensterlosen Seiten bestehen aus geglätteten, aufeinandergeschichteten Baumstämmen, die vermutlich von innen durch Bretter miteinander verbunden sind. Vor ihnen wachsen bis zu 1,50m hohe Rosenbüsche. Die Hausfront ist größtenteils von wildem Wein überwuchert, der gerade das erste Grün austreibt. Zwischen zwei Fenstern, die mit Läden verschlossen sind, befindet sich ein niedriger Vorbau mit der Haustür. Ein regelmäßig genutzter Trampelpfad verbindet das Haus mit dem 100m entfernten Seeufer.

Da sie niemand daran hinderte, näherten sich die Freunde dem Blockhaus. GreiffInn öffnete schließlich den Fensterladen der Küche, in der Imor, die menschliche Sklavin der

Schwarzalbin, auf ihrem armseligen Strohlager schlief. Zusammen mit Zargos kletterte der Hobbit ins Innere. Der Elf weckte das Mädchen, die nur Eldalyn verstand und sich deshalb ausgezeichnet mit Zargos verständigen konnte! Imor war ganz verstört und entschuldigte sich mehrfach, dass sie wohl leider ihre Herrin nicht verstanden hätte und deshalb einfach geschlafen und überhaupt nichts für die Gäste vorbereitet hätte. Das würde sie freilich jetzt gern tun. Das Gästezimmer wäre übrigens auch gar nicht hergerichtet, weil normalerweise die Besucher der Herrin die Nacht nicht im Blockhaus verbringen würden. Und Ulyavanna, ihre schöne Herrin, würde sowieso vielleicht erst am Morgen wiederkommen, weil sie eben oft nachts jagen ginge.

Wie auch immer – die freundliche Sklavin der Schwarzalbin ließ die vor der Tür wartenden Abenteurer ein und zeigte den Besuchern sämtliche Räume – bis auf das Zimmer der Herrin und den verbotenen Raum. Für die Gefährten war das ein ganz neuer Aspekt – sie waren kampflös im Dungeon und konnten sich gefahrlos umsehen.

Der erste Überblick ergab keine unmittelbare Gefahr, also musste man wohl etwas intensiver nach Hinweisen auf den Wilden König suchen. Damit Imor ihnen hierbei nicht in die Quere kam, versetzte Sirena sie mit einem Schlafzauber ins Land der Träume. Die Freunde trugen sie auf ihr Strohlager in der Küche und begannen mit einer sorgfältigen Erforschung der Räume.

Im Zimmer Ulyavannas fanden die Freunde eine im Boden vergrabene Truhe mit ein paar von ihr selten gebrauchten Zauberezutaten. Wo war nur das Versteck des Wilden Königs? [Leider übersahen die Freunde geflissentlich einen Geheimraum Ulyavannas, der ihnen vielleicht noch ein paar interessante Hinweise und Artefakte geliefert hätte.] Vielleicht in der Felshöhle hinter dem Blockhaus, in der offenkundig viele Pilze und Flechten gezüchtet wurden?

Das Blockhaus hatte einen nach oben offenen Innenhof, in dem sich ein kleiner Teich und ein paar Bäume befanden. Während seine Freunde den Weg über die Veranda nahmen, die auf den Innenhof mündete, lief Zargos zwischen Teich und Felswand hindurch, um auf dem Weg zur Pilzhöhle mit seinen scharfen Elfensinnen nach verborgenen Hinweisen zu schauen.

Er fand nichts, aber dafür tauchte ein Frühlingskind im Teich auf!

Im Innenhof läuft auf zwei Seiten eine hölzerne, überdachte Veranda am Haus entlang, von der aus mehrere Türen ins Innere führen. Die rückwärtige Begrenzung der Freifläche bildet die Felswand, an die das Haus gebaut worden ist. Der Rest des Hofes ist mit Erde bedeckt, in der einzelne Büsche und Blumen wachsen. In der Mitte befindet sich ein runder, mit Steinen eingefasster Teich von etwa 4m Durchmesser, der größtenteils mit Seerosenblättern bedeckt ist. In der Mitte des Teiches taucht ein kleines Geschöpf aus, das wie ein Kind mit grüner Haut und grünen Haaren aussieht. Der Unterleib bleibt im Wasser verborgen. Es schaut Euch mit großen Augen an - und wirft dann spielerisch kleine Samenkörnchen nach Euch.

Das kleine Samenkorn schlug trotz der magischen Rüstung des Elfen Wurzeln in seinem Körper und hatte mit unglaublicher Wuchskraft offenbar vor, ihn ganz und gar zu durchwuchern. Der überraschte Elf flüchtete zurück auf die Veranda, wurde dabei von einem zweiten Samenkorn getroffen und musste sich also schnell auch noch die zweite Wurzel aus dem blutenden Leib reißen, um nicht zu sterben. Dieses „Kind“ war in der Tat extrem gefährlich!

Borthor-Bartl, der hinter der Eingangstür der Blockhütte Wache stand, damit sich ihnen niemand ungesehen aus dem Wald nähern konnte, wurde per Zwiesprache-Ohrring verständigt und warnte die Freunde vor den Angriffen des harmlos wirkenden

Holzelementarwesens, aber vor allem alarmierte er sie, weil sich gerade ein weiterer Pflanzenmann auf die Tür zubewegte. Tatsächlich begann dieser Geist kurz darauf, seinen „Körper“ aus wirbelndem Laub und kleinen Zweigen durch die Spalten der Brettertür ins Innere des Blockhauses zu bewegen. Trotz seiner Verletzungen eilte Zargos seinem Freund zu Hilfe und zauberte eine Goldene Bannsphäre, aber der Halbling brauchte keinen Schutz. Ganz allein vernichtete er mit seiner magischen Waffe diesen Naturgeist. [Ulyavanna hatte nun keine Lust mehr auf weitere Pflanzenmänner, die offensichtlich zu schwach waren, um diese Schnüffler zu vertreiben.]

Da in der blöden Pilzhöhle außer blöden Sporenebeln, die selbst einen Zwerg um ein Haar vergiftet hätten (Kerloas hatte mutwillig ein paar von den Pilzen umgetreten), nichts zu finden war, beschlossen die Freunde, das blöde Frühlingskind unter Beschuss zu nehmen. Schließlich war ja klar, wo es auftauchen würde, also konnte man sorgfältig auf diese Stelle zielen, und sie brauchten nur einen ~~Blöden~~ Freiwilligen, der von der Veranda in den Innenhof trat, um das blöde Wesen anzulocken. Diesen Lockvogel machte GreiffInn, während Zargos, Aleunam und Borthor-Bartl ihre Fernwaffen bereit hielten. Kerloas und Sirena waren die Reserve „für alle Fälle“.

Der Plan funktionierte hervorragend. Das Frühlingskind tauchte auf und warf zunächst vergeblich ein Samenkorn nach GreiffInn. Dort, wo das Korn hinfiel, wuchs sofort ein kleiner Strauch in die Höhe! Nach der ersten Salve seiner Gegner wurde das Kind wütend und schleuderte magische Blitze auf alle Zuschauer, aber davon ließen sich die Freunde nicht vertreiben.

Beim nächsten Angriff griff das Kind deshalb zu den besonders gefährlichen Pfeilkrautsamen und traf GreiffInn damit so schwer, dass der Halbling tot zu Boden sank [exakt 0 LP]. Aleunam sprang hinzu und riss ihm die sonst zerstörerisch weiterwuchernde Wurzel aus dem Körper [jetzt war GreiffInn auf -2 LP], wurde dabei aber selbst von einem Samenkorn getroffen und fiel jetzt ihrerseits tot um [exakt -2 LP]. Nun sprang Kerloas herbei und riss ihr die Wurzel aus dem Körper [jetzt war Aleunam auf -4 LP]. Sirena flößte inzwischen GreiffInn einen Heiltrank ein – und der Halbling schlug seine Augen wieder auf. Das Kind warf unterdessen weitere Samenkörner, traf aber nicht.

Sirena flößte nun auch Aleunam einen Heiltrank ein, während Zargos und Borthor-Bartl das Kind beschossen. Der letzte Treffer des Barden schien das Kind vernichtet zu haben, denn es streckte dem Hobbit zunächst die gespaltene Zunge heraus, bevor es abtauchte und verschwand.

Leider blieb der in Aleunams Körper eingeflößte Trank ohne Wirkung, trotz aller Bemühungen, das Schicksal zu einer günstigen Entscheidung zu bewegen. Die Ylathor-Gläubige erhielt immerhin die Erlaubnis, an der Pforte des Todes den albischen Totengott um Gnade zu bitten. Doch auch diese letzte Bitte Aleunams blieb unerhört. Der dunkle Pfad in die Hügellande des Vergessens breitete sich schon vor ihr aus, als sie hinter sich plötzlich ein gewaltiges Flügelrauschen vernahm und sanft von gewaltigen Krallen emporgehoben wurde. Ein goldener Drache trug sie empor in den hellen Himmel! Dank des letzten Schlucks *Allheilung*, den Kerloas soeben für sie geopfert hatte, wurde Aleunam in allerletzter Sekunde gerettet. Kerloas meinte, dass er in weiter Ferne den mürrischen Torkin selbst hören konnte, der ein „Na also, geht doch“ vor sich hin brummte und dabei die Nase schnäuzte.

In diesem Moment der Rührung klopft es plötzlich an der Hauswand. Die Freunde rannten zur Eingangstür und öffneten Flusswind, der sein Kommen gerade per Ohring gemeldet hatte.

Aber „geklopft“ hatte nicht er, sondern ein großer Felsbrocken, der aus dem Dunkel des Waldes auf ihn abgefeuert worden war, als er gerade vor der Tür gestanden hatte. Jetzt lag dieser „Felsbrocken“ als harmloser Zauberkiesel am Boden. Der Krieger steckte ihn ein. [Ulyavannas Angriff mit einem *Thursenstein* ging knapp daneben, aber auch der leichte Treffer kostete Flusswind eine Menge Kraft.] Der Krieger war dennoch erfreut, denn er hatte bei seiner Suche tatsächlich einen alten Erste-Hilfe-Koffer mit Heiltränken in der Erde gefunden, den er nun stolz seinen Freunden zeigte.

Die meisten Gefährten durchsuchten nun (fast) das gesamte Gebäude nach Geheimtüren, fanden aber nichts. Kerloas und Aleunam hatten in Ulyavannas Schlafzimmer die auffallend neuen Bretter der Wandverkleidung entfernt; der Zwerg bemerkte sofort die ungewöhnlich glatte Felswand dahinter. Messerscharf kombinierten die herbeigerufenen Freunde, dass hier elementenwandelnde Magie am Werk gewesen war. Zargos schaffte es tatsächlich, mit *Bannen von Zauberwerk* aus dem glatten Gestein wieder Erde zu machen. Den Rest schaufelten seine Gefährten in den folgenden Stunden weg - ohne weitere Störung von draußen. Sie hatten die geheime Felsenhöhle Gwaedgryms entdeckt!

Die Felswände der kleinen Naturhöhle sind sorgfältig geglättet worden. Zum Teil werden sie von Tierfellen und Tierschädeln von Bär, Wildschwein, Wolf, Fuchs oder Dachs bedeckt. Auffällig ist der Schädel eines dreihörnigen albischen Hochlandrinds sowie ein vollständiges Einhornfell einschließlich des präparierten Schädels, in dem allerdings das spiralförmig gedrehte Horn durch eine Nachbildung aus Holz und die Augen durch graue Flusskiesel ersetzt worden sind. Auf dem Boden liegen einige Schafsfelle, vor allem rings um das große Doppelbett, das das auffälligste Möbelstück ist. Der Holzrahmen ist rundherum mit sorgfältigen Schnitzereien verziert, die nicht jugendfreie Szenen mit Faunen und Nymphen zeigen. Das Bett enthält allerdings keine Matratze. Außerdem sind noch sieben Truhen, zwei Hocker und ein niedriger Tisch im Raum verteilt.

Die großen Truhen enthielten kostbare albische Kirchenschätze, die die Horden des Wycalairds einst geraubt hatten. Vom Wilden König selbst fehlte weiterhin jede Spur.

Vielleicht gab es im Teich einen geheimen Ausgang? Es dämmerte schon der Morgen, als sich Zargos endlich entschloss, dort (gut mit einem Seil gesichert) einen Tauchgang zu wagen. Tatsächlich befand sich im Boden des 4m tiefen Teiches ein 1m durchmessender Holzdeckel, den der Elf mit insgesamt sechs Unterwasser-Feuerkugeln aufsprengte. Das Wasser des Teichs lief in den darunterliegenden Schacht. Sollte hier wirklich und endlich das lang erwartete Dungeon beginnen?

Die Freunde holten eine Leiter, kletterten in den leeren Teich und legten ein Brett über den tief hinab führenden Schacht. Bis auf GreiffInn, der in der Speisekammer noch etwas Naschwerk besorgen wollte, versammelten sich alle am Grund des Teichs. Wer wollte der Erste sein, um sich in die Finsternis hinabzulassen?

In diesem Moment hörten sie, wie oben eine Tür ging. Als Flusswind vorsichtig die Leiter hochstieg, um nach dem Rechten zu sehen, bemerkte er nicht nur einen ihm unbekanntem jungen albischen Waldläufer [Lorric MacMerdach], der soeben vorsichtig in den Innenhof trat, sondern auch eine Bewegung auf der Pergola des „Pflanzengartens“ des Blockhauses.

Flusswind warnte seine Freunde auf dem Grund des Teich. Der Waldläufer wusste dagegen überhaupt nicht, in welchen „Film“ er hier geraten war. Doch das änderte sich schnell, denn schon wurde die Tür des Pflanzengartens aufgerissen und zwei bewaffnete Schwarzalben stürmten heraus.

Was war passiert?

Im Morgengrauen hatten insgesamt fünf Schwarzalben der verehrten Druidin Ulyavanna neue Vorräte (Beeren, Honig, Mehl, Salz, Gewürze) gebracht – und einen Gefangenen, den albischen Waldläufer Lorríc MacMerdach.

#### Lorríc MacMerdachs Geschichte

Der albische Waldläufer verfolgt und bekämpft die finsternen Bewohner der Wälder, seit er sein Kurzschwert schwingen kann. Seine Eltern haben eine Waffenschmiede in *Haelgarde*. Lorríc hätte auch eine Anstellung bei den königlich-albischen Waldläufern suchen können, aber in den Nordmarken gilt es als ehrenvoller, wenn man sich selbst zu helfen weiß, als auf die (wenigen) Hilfen des fernen Königs zu hoffen. So wurde Lorríc zu einem Abenteurer, der seit seiner Jugend mal allein, mal zusammen mit anderen Gefährten, durch die Wälder Albas und Clanngadarns zieht, um sie „wenigstens ein Stückchen“ sicherer zu machen.

Sein letzter „Ausflug“ hatte Lorríc zusammen mit ein paar arbeitslosen Glücksrittern und Söldnern ins südliche Clanngadarn geführt, da er von einer unheimlichen Wohnstatt von Untoten am Südufer des *Ystrad* gehört hatte, die er vom Bösen (und evtl. dort noch versteckten Schätzen) befreien wollte. Tatsächlich stießen sie nicht nur auf eine alte Festung, sondern sie wurden beim letzten Nachtlager vor der Erforschung der scheinbar verlassen Burganlage von einem Hügel troll überrascht, der zwei seiner Gefährten tötete, ehe Lorríc zusammen mit den beiden verbliebenen Begleitern das Monster nach hartem Kampf vernichten konnte.

Die drei verwundeten Überlebenden waren sehr froh, dass ihnen wenig später zufällig eine kleine Schar von fünf bewaffneten Twyneddin über den Weg lief, die von dem Druiden Eiladar ap Olwydd angeführt wurden. Eigentlich hätten die Twyneddin ja feindselig auf die Anwesenheit albischer Grenzgänger reagieren müssen, aber als Eiladar hörte, dass MacMerdach aus dem Norden Albas stammte und den *Bro Bedwen*, das Birkenland im Osten Clanngadarns, „wie seine Westentasche“ kannte (eine schwere Übertreibung, aber Lorríc trägt auch keine Westen), versorgte er freundlich die Wunden des Waldläufers und seiner beiden Begleiter und bot ihnen an, sich ihm anzuschließen.

Eiladar war im Auftrag des Druidenzirkels von *Dinas Dron* unterwegs, um im Bro Bedwen nach der Quelle einer Gefahr zu suchen, die sich in Störungen des Kraftlinien-Netzes angekündigt hatte. Da in diesem Wald angeblich zahlreiche Gefahren und Finsterlinge lauerten, waren den Twyneddin ein paar zusätzliche Hände sowie ein Kenner des Waldes sehr willkommen. Die Gruppe war zunächst recht zügig in südliche Richtung gewandert, aber dann hatte ein zermürbendes Hin und Her durch die hügeligen Wälder begonnen, und neben den üblichen wilden Tieren stießen sie bald auch auf Schwarzalben, die sie immer wieder aus der Deckung heraus mit Giftpfeilen beschossen oder Hünensäue auf sie hetzten. Schließlich wurden sie eines Nachts von einer größeren Gruppe umzingelt, bei der offenbar auch mindestens ein druidischer Zauberer war, denn das Gestrüpp hatte einen Teil der Schläfer gefesselt, ehe sie von einem plötzlich lebendig gewordenen Baum attackiert wurden, während Giftpfeile durch die Dunkelheit in ihre Richtung zischten. Hier starben die beiden Freunde von Lorríc sowie zwei der Twyneddin – weder Eiladar noch die übrigen Gefährten hatten wirkungsvolle Abwehrmöglichkeiten und mussten froh sein, dass die Schwarzalben offenbar nicht den Ehrgeiz hatten, sie allesamt sofort zu vernichten. Lorríc hatte fast den Eindruck, als ob diese nahezu unsichtbaren Waldbewohner das Töten der fremden Eindringlinge als netten Zeitvertreib betrachteten, als ein Spiel, das man nicht vorschnell beenden wollte.

Lorríc hatte keine Lust, hier länger mitzuspielen – noch dazu, weil Eiladar in dieser Krise zeigte, was er wirklich von seinen albischen Begleitern hielt. Ein schneller Heiltrank hätte vielleicht noch das Leben wenigstens eines der beiden Gefährten von Lorríc retten können, aber der Druiden wollte seinen Vorrat nicht „vorzeitig verschwenden“, und seine twyneddinischen Begleiter machten klar, dass Gewalt gegen Eiladar eine tödliche Idee wäre.

Bei der nächsten Nachtwache überredete Lorríc den twyneddinischen „Kollegen“, der zusammen mit ihm Wache hielt, den letzten Schluck Zwergengeist mit ihm zu teilen – natürlich versetzt mit der letzten Dosis eines starken Schlafmittels. Dann flüchtete Lorríc allein nach Süden, nicht ohne vorher noch das schön bestickte Lederetui des Druiden mitzunehmen, in dem sich dessen Kraft- und Heiltränke befunden hatten.

Vier Tage später war Lorríc während des unvermeidlichen Schlafs von 5 Schwarzalben überwältigt worden. Er erwachte durch den Dolch an seiner Kehle, aber der finale Schnitt erfolgte nicht, weil das Lederetui das Interesse der Angreifer erregte. Nach kurzem Wortwechsel in einer Lorríc unverständlichen Sprache banden sie ihm die

Hände auf den Rücken und legten ihm ein ledernes Halsband um; er durfte sein Gepäck selbst schleppen und stolperte nun mit den Schwarzalben über schmale Bergpfade in westliche Richtung – nach seiner Gefangennahme zunächst einen halben Tag lang, dann gab es am Nachmittag eine Ruhepause, und in der Nacht ging es dann weiter bis zum jetzigen Morgen, an dem die Gruppe einen stillen Bergsee erreichte.

Hier tauchte plötzlich zwischen den Bäumen eine bleiche schwarzhäarige (hübsche) junge Elfin – äh, Schwarzalbin – auf, der sich die Begleiter von Loric respektvoll näherten. Eine erregte, aber leise und für Loric sowieso unverständliche Unterhaltung begann. Die Waldhexe blickte dabei kurz Loric an und schüttelte mit verächtlichem Lächeln den Kopf; kurz darauf gab sie offenkundig ungeduldig und gereizt ein paar Befehle, die die Schwarzalben sofort hektisch befolgten. Loric wurde zusammen mit den sonstigen Vorräten auf eine nahe Lichtung geschafft und dort mit seinem Halsband an einer Baumgabel befestigt, während ein Schwarzalb seine Fesseln überprüfte und erneuerte. Danach verschwanden die Schwarzalben mit ihrer jungen Anführerin im Wald. Nicht weit von hier endete der Wald, und zwischen den Bäumen sah man in der Morgendämmerung im Westen eine Art begrünte Blockhütte vor einer steilen Felswand.

Was seine Bewacher in der Hektik übersehen hatten, war diese scharfkantige Rinde in Reichweite von Loric gefesselten Händen. Klar, das würde eine Weile dauern, aber entweder er schaffte es und konnte sich befreien, oder die Erschöpfung siegte und Loric erwürgte sich selbst...

Für Ulyavanna kamen die Schwarzalben wie gerufen. Dieser alberne Gefangene interessierte sie momentan nicht, das war natürlich nicht ihr früherer Bekannter Eiladar ap Olwydd, den sie vor etlichen Jahren bei einem ihrer damals noch ausgedehnteren Streifzüge durch den Bro Bedwen getroffen hatte, und mit dem sie tatsächlich ein paar sexbetonte Stunden verbracht hatte, weil ihr gerade danach war und Eiladar ganz offenkundig ein Diener der richtigen Kräfte war, aus dem Holz, das ihr König später gut gebrauchen würde. Sie hatte deshalb sogar eine dunkle Andeutung gemacht, dass sich Eiladar auf den Weg machen sollte, wenn die Stunde gekommen wäre, und später ihren Helfern diesen Namen eingeschärft, damit der Druide nicht frühzeitig auf dem Weg zu ihr getötet würde.

Ulyavanna instruierte die Schwarzalben über ihre Gegner. Dieser „Verblendete“, der sogar über eine göttliche Aura verfügte (Zargos), war der Anführer und musste auf jeden Fall ausgeschaltet werden. Die beiden Winzlinge waren sicher keine ernstzunehmenden Gegner (Borthor-Bartl und GreiffInn), dagegen waren die Leibwächter des Verblendeten, der muskulöse Krieger (Flusswind) und der stämmige Zwerg (Kerloas) sicher eine Herausforderung. Die beiden Frauen (Sirena und Aleunam) konnten vielleicht auch kämpfen, waren aber eher zur Unterhaltung und Versorgung der Truppe dabei.

Die Druidin erreichte mit den fünf Schwarzalben unbemerkt die Nordseite des Blockhauses; der Kampf hatte begonnen!

Loric wich in den Eingangsraum zurück und wurde von dem beschleunigten Schwarzalben am rechten Arm kritisch verletzt (er war zum Glück Linkshänder). Nach diesem Auftritt war der Waldläufer gleich „bedient“.

Bis Flusswind (und danach Aleunam) mittels Leiter den Teichrand erreicht hatten, hatte sich der andere Schwarzalb schon als Bogenschütze postiert und ballerte nun munter einen Pfeil nach unten in den leeren Teich, in dem die Gefährten kaum Deckung fanden. Schon stürmten zwei weitere schwarzalbische (und beschleunigte) Schwertkämpfer in den Hof!

Im folgenden Kampf erhielt Flusswind einen kritischen Halstreffer, aber auch er hatte Glück – es blieb bei einer Fleischwunde. Aleunam wurde dagegen am rechten Bein erwischt und brach zusammen.

Vom Dach des Pflanzengartens schoss Ulyavanna mit *Donnerkeilen* auf die Gefährten. Die Druidin zog sich erst zurück, als eine *Feuerkugel* Sirenas die Schilfmatten, mit denen man das Dach in der kalten Jahreszeit abdecken konnte, in Brand setzte. Während Ulyavanna die Flucht antrat, stürmte ein weiterer schwertschwingender Schwarzalb in den Innenhof. An Kerloas kam aber niemand vorbei; der Zwerg stand wie ein Fels in der Brandung und streckte auch diesen gewaltigen Schwertkämpfer mit ein paar gezielten Axthieben nieder.

Die Gegner waren fort – und Loric erzählte seine Geschichte und wurde willkommen geheißen.

Borthor-Bartl sucht inzwischen intensiv in der Speisekammer und Küche nach GreiffInn, aber der Hobbit war und blieb spurlos verschwunden. Auch ein „Anruf“ mit dem Ohrring der Zwiesprache blieb unbeantwortet.

GreiffInn hatte sich in der Speisekammer über einen Tontopf hergemacht, in dem „*Rotweinzwetschgen mit Schuss*“ waren, die Ulyavanna früher gelegentlich zu sich genommen hatte, wenn sie sich in tiefe traumlose Trance begeben wollte. GreiffInn merkte nur noch, dass er sehr müde wurde, und verkroch sich hinter den großen Vorratssäcken unter einer extrem wirksamen Elfentardecke; das war auch Imors Versteck, in das sie immer vor den Besuchern der Herrin floh, wenn diese sie frech anstarrten. Ulyavanna war das egal; sie kümmerte sich prinzipiell nie um die Speisekammer ihres Blockhauses, das war ein Dienerjob.

Die Freunde ruhten sich bis zum Nachmittag von ihren Strapazen aus. Imor hatte inzwischen ausgeschlafen und bereitete den Besuchern eine stärkende Mahlzeit; sie erhielt die Anweisung, die Leichen der Schwarzalben aus dem Haus zu schaffen.

### Unter der Erde

Die Freunde kletterten in den Schacht unter dem Teich und erreichten die ausgedehnten Naturhöhlen, die sich wie ein Labyrinth von hier nach Süden erstreckten. Gegen Mitternacht erreichten sie endlich einen besonders wichtigen Raum.

Der Gang endet in einem runden Raum von etwa 5m Durchmesser und 2,30m Höhe. Wände und Decke sind mit Holzbrettern verkleidet. In der Mitte steht eine Säule aus Holz, die aus einem entrindeten und geglätteten Baumstamm gearbeitet ist, dem man die Hauptäste belassen hat. Die meisten der Äste reichen zur Decke und stützen sie als Verstrebungen der Mittelsäule. Die beiden niedrigsten Äste ragen in Brusthöhe seitlich aus dem Stamm und sind auf 80cm Länge gekürzt worden.

Das war ein drehbarer Raum, der zu insgesamt vier Abzweigungen führte. Die Freunde waren von Norden gekommen, und im Süden war der Weiterweg mittels *Elementenwandlung* und *Erdwandlung* magisch verschlossen. Genau dieser Weg interessierte sie natürlich, und dank Sirena und Zargos hatten sie die „Verstopfung“ bald gebannt und konnten den Gang betreten. Er endete im Freien, gut verborgen hinter einer Brombeerhecke, in einem dunklen Tal voller Nachtfalter.

Auf den Heimweg wollten sich die Freunde aber noch nicht machen, also kehrten sie um und nahmen im Drehraum den westlichen Ausgang. Er führte zu einer scheinbar leeren Kammer, von der aus eine Geheimtür zum Grabmal Peredurs führte, der dort als Mumie ein untotes Dasein fristete. Sein Schicksal hatte ihn in den Wahnsinn getrieben, und er kämpfte unerbittlich gegen die Eindringlinge in sein Grab, bis ihm schließlich den finale Streich versetzte.

Die runenverzierte Streitaxt, mit der Peredurs Mumie gegen sie gekämpft hatte, war natürlich die gesuchte Waffe *Irenwill!* Kerloas nahm sie an sich und war unheimlich cool und

beherrscht, ein tolles Gefühl! Borthor-Bartl wollte das auch mal erleben, nahm die Axt in die Hände und dachte sich sofort, dass er wohl besser mit dem Rauchen aufhören sollte. Schnell gab er diese „verfluchte Waffe“ dem Zwerg zurück!

Aleunam packte die Gebeine Peredurs in ihr Bündel, vielleicht nicht ganz so, wie sich die albische Kirche die Behandlung der heiligen Überreste ihrer Helden vorstellte, aber dafür viel praktischer zum Transportieren.

In der Mitte des Bodens der scheinbar leeren Kammer hatte es auch noch eine verborgene Geheimtür gegeben, die jetzt geöffnet wurde. Darunter befand sich eine 1,5m tiefe Grube, in der ein in eine weiße Robe gekleidetes Skelett lag, das an Handgelenken, Hals und Fingern goldenen Schmuck trug. Kerloas ließ sich in die Grube fallen – und stürzte durch den scheinbaren Boden des „Grabs“ in die eigentlich tödliche Falle zugespitzter und vergifteter Holzpflocke. Der Zwerg überlebte dank Würfelglücks und seines vorher zufällig geschluckten Zwergenspezialtranks!

Nach diesem Stress legten die Freunde im Holzkarussell eine Ruhepause ein, bewacht von Borthor-Bartl und Lorric. Anschließend nahmen sie den östlichen Ausgang und erreichten einen „Thronraum“.

Das Portal öffnet sich zu einer kurzen Fortsetzung des Ganges. Jetzt ist auch der Boden mit Holzbohlen bedeckt. Das Gangstück mündet in einen größeren, etwa 2,50m hohen Raum, der ebenfalls ganz mit Holz verkleidet ist. An den Wänden hängen in regelmäßigem Abstand von einem Meter aus Holz geschnitzte Fäuste, die Fackeln halten. Die Fackeln sind allerdings nicht entzündet.

In der Mitte des Raums steht ein Holzthron mit Arm- und Rückenlehnen, der aus einem einzigen Stück eines Baumstamms herausgeschnitten zu sein scheint. Die Außenseiten sind reich mit Schnitzereien von Blättern, Blüten und Früchten verziert. Hinter dem Thron erhebt sich ein bis zur Decke reichender Totempfeiler aus drei jeweils etwa 80cm hohen, hockenden Figuren. Bei der untersten handelt es sich um einen Hirschen, bei der mittleren um einen Bären und bei der obersten um einen Mann mit seltsam verzerrten Gesichtszügen und drei Hörnern, von denen eines aus der Stirn und zwei aus den Schläfen herausragen.

Hinter dem Thron befindet sich in der Südwand eine Eichentür mit einem Knauf aus Bronze, der die Form einer Eichel mit nach vorne weisender Spitze hat.

Borthor-Bartl wäre hier um ein Haar in eine verborgene Fallgrube gestürzt, die sich kurz vor der Eichentür befand. Als er den verborgenen Riegel dieser Tür gelöst hatte, konnte er sie mühelos aufdrücken. Denn so hatten es die Erbauer dieser Falle auch geplant: die Tür stieß an einen dahinter befestigten Gong, der die sechs hinter getarnten Holztüren versteckten Tiermumien alarmierte. Die Freunde mussten sich nun gleichzeitig mit zwei Bären-, zwei Wildkatzen-, einer Berglöwen- und einer richtigen Menschenmumie herumärgern. Drei Wolfsmumien wären aus dem Gang hinter der Eichentür auch noch hinzugekommen, aber der Halbling zog sie rechtzeitig zu. Es waren auch so schon genügend Gegner für alle da!

Dank Zargos waren die Freunde bald von schützenden *Flammenkreisen* umgeben und konnten die Mumien schneller als befürchtet erledigen.

Im Gang hinter der Eichentür warteten regungslos die drei Wolfsmumien, die mit zwei Feuerkugeln weggepustet wurden.

Der Gang endet in einer großen, länglichen Naturhöhle, deren Boden mit zahlreichen mannshohen Felsen übersät ist. Der Boden ist ziemlich uneben und verführt leicht zum Stolpern. Die Decke ist zwischen 2m an den Rändern und 10m im Zentrum hoch. Am Schnittpunkt der beiden Menhirreihen befindet sich in der Höhlenmitte ein Bereich, wo der Boden sorgfältig geglättet ist. Hier ist ein 4m durchmessender, im Innern mit komplizierten

Spiralmustern ausgefüllter Kreis in den Fels gemeißelt und anschließend mit Silber ausgegossen worden. Auch die Muster auf den dem Kreis zugewandten Seiten der nächststehenden vier Menhire glitzern silbrig im Licht der Fackeln. In der Mitte des Kreises liegt eine etwa 2m lange und 1m breite schmucklose Steinplatte auf dem Boden. Je etwa 50cm links und rechts der Längsseite stehen kleine Silberkessel auf dem Boden, in denen sich eine ölige Flüssigkeit befindet.

Dank Sirenas Liniensicht waren sich die Freunde sicher, dass an dieser Linienkreuzung endlich das lang gesuchte Grab des Wilden Königs sein musste. Während Aleunam aufpasste, dass kein überraschender Angriff aus dem Dunkel der Höhle auf sie zukam, zogen fünf ihrer Gefährten mit einem Seil die Steinplatte ein Stückchen weg, während Borthor-Bartl durch den allmählich breiter werdenden Spalt in die Grube darunter spähte.

Unter der steinernen Abdeckung befindet sich eine sorgfältig mit Steinplatten ausgekleidete Grube, in der eine menschenähnliche Gestalt liegt. Kurz nach dem Öffnen erhebt sie sich, wirkt aber noch etwas desorientiert. Sie ist in eine ärmellose, bodenlange weiße Robe gekleidet, die von einem aus zahlreichen Lederbändern geflochtenen Gürtel gehalten wird. Vor der Brust hängt ein breiter, goldener Brustschmuck in Form einer Mondsichel, der hinter dem Nacken von einer Kette gehalten wird. An den Handgelenken prangen breite Armreifen aus Gold. Am auffälligsten sind aber die drei gebogenen Hörner, die aus den Schläfen und der Stirn herausragen.

Und: Aktion! Panik! Hektik! Das musste der Endgegner sein! Aleunam schoss Feuerkugelpfeile in das Grab, Sirena schleuderte Blitze, Zargos donnerte schnelle Feuerkugeln hinein – und der dreigehörnte Incheper (eine magisch belebte Statue aus Sandstein) richtete sich auf und versuchte, Zargos „im Kopf auszuknipsen“. Der Elf war von diesem fremdartigen Angriff auf seine Seele oder seinen Geist geschockt, widerstand diesem Zauber aber instinktiv. Glück gehabt, Herr Zargos! Gegen die geballte Angriffswut von Kerloas, Flusswind und Zargos hatte die Statue keine Chance – und nach einem mächtigen letzten Axtstreich des Zwergs zerfiel sie zu rotem Staub.

Die Freunde frohlockten! Sie hatten ihre Aufgaben erfüllt! Der Wilde König war besiegt und sie hatten die Axt Irenwill gefunden. Also nichts wie ab nach Hause! Kurz nach Mitternacht erreichten sie wieder den Teichgrund im Innenhof des stillen Blockhauses.

Borthor-Bartl und Zargos bemerkten gleich den köstlichen Speisenduft, der noch in der Küche hing – hier hatte ein Könner halblingische Leckerbissen zelebriert! Plötzlich erhoben sich vom nur scheinbar leeren Strohlager die beiden splitter nackten Liebenden, Imor und GreiffInn – sie waren unter ihrer „Kuscheldecke“ gelegen, die tatsächlich für eine perfekte Tarnung sorgte!

GreiffInn war überhaupt nicht verlegen, warum auch? Schließlich hatte er einfach das Beste aus der Situation gemacht, und das war schließlich seine Spezialität, nicht wahr? Zusammen mit Imor richtete er seinen Freunden schnell ein gutes Nachtessen her. Nein, Ulyavanna hätte sich seither nicht wieder blicken lassen! Toll, dass seine Gefährten so schnell die Aufgabe gelöst hätten!

Beim Essen überlegten die Abenteurer schon, wie sie die im Blockhaus gefundenen schweren Schätze am besten durch den Wald nach Hause bringen könnten, da fragte GreiffInn plötzlich, warum denn der Adnant noch so strahlend leuchten würde, wenn doch der Wilde König vernichtet wäre? Betretenes Schweigen war die Folge.

Verdammnis!

Verdammte Verdammnis!

Darüber hatten die Freunde noch gar nicht nachgedacht! Also waren sie doch auf einen falschen „Wilden König“ hereingefallen? Da gab es nur eins – kehrt Marsch zurück ins Dungeon! GreiffInn blieb mit Imor zurück und versprach ihnen ein kräftiges Frühstück, wenn sie es bis dahin geschafft hätten.

Zunächst suchten die Gefährten im ganzen Labyrinth nach einer Geheimtür, die sie vielleicht übersehen hatten. Aber einige Stunden später gaben sie das auf, sondern folgten dem einzigen Weg, den sie noch nicht betreten hatten, durch die Brombeerhecke hinaus ins Freie. Sie hatten das verborgene Tal erreicht.

### **Das verborgene Tal**

Als Ihr das Gebüsch hinter Euch gelassen habt, seht Ihr, dass Ihr Euch in einem engen Tal mit steilen Hängen befindet. Überall wachsen Bäume, Büsche, Farne und Kräuter, und selbst die großen Findlinge, die stellenweise herumliegen, sind mit dicken Moospolstern überwuchert. Überall summt, raschelt und zwitschert es so sehr, dass in diesem üppigen Dickicht auch die Tierwelt reichhaltiger zu sein scheint als es für einen Wald des Nordens üblich ist. Durch die dichte Vegetation könnt Ihr nur selten weiter als 50m sehen.

Die Freunde suchten die Seitenwände des Tals nach verborgenen Pfaden ab, fanden aber keine. Schnell hatten sie das andere Ende des schmalen Tals erreicht, in dem ein verschlungenes Labyrinth aus gelben Kieswegen in Kleeblattform auf sie wartete (Zargos sah sich das aus der Vogelperspektive an).

Ohne Diskussion war den Gefährten klar – sie mussten einfach im Gänsemarsch durch dieses Labyrinth laufen, um zu ihrem Ziel zu gelangen. Flusswind ging voraus.

Der Pfad führte durch Blutrosenbüsche, die mit ihren Dornenzweigen nach ihnen schlugen, und an einem Pflanzenmann vorbei, der von Flusswind beseitigt wurde, bis zu einem ersten Baumwächter, der mit seinen Ästen einen Kurventeil des Wegs kontrollierte. Flusswind rannte schnell unter seinen gefährlichen Hieben hindurch und brachte sich in Sicherheit. Sirena und Zargos gelang es nach mehreren Anläufen, den Wächter zu lähmen.

Weiter ging es durch ähnliche Hindernisse, bis sie einen zweiten Baumwächter erreicht hatten. Weder Zargos noch Sirena waren in der Lage, diesen Gegner zu lähmen (Sirena litt an den Folgen eines magischen Schocks nach einem verpatzten Zauber). Flusswind, Kerloas und Borthor-Bartl riskierten es und liefen unverletzte unter den Asthieben hindurch; Loric hatte Pech und fiel „tot“ [0 LP] zu Boden. Das Dumme war, dass ihm innerhalb des Labyrinths niemand helfen konnte, denn in dieser speziellen „Welt des Labyrinths“ war jeder Besucher ganz allein auf sich gestellt. Zargos und Aleunam warteten in Sirenas Nähe auf das Ende ihres Schocks.

Die vordere Dreiergruppe erreichte mittlerweile die letzte Gefahrenstelle, einen Holzwicht, der von jedem allein besiegt werden musste. Alle lösten diese schwierige Aufgabe und warteten kurz vor Erreichen der zentralen Lichtung im „Herzen des Kleeblatts“ auf die Nachzügler.

Sirena lähmte schließlich den zweiten Baumwächter wirklich, und zusammen mit Loric, der sich mit einem Trank selbst etwas stärken konnte, kamen die Vier hinterher. Aber schon beim nächsten Blutrosengebüsch kapitulierte Loric (zurecht) und wartete auf dem Weg die weiteren Ereignisse ab. Zargos beseitigte seinen Holzwicht problemlos und half dann Aleunam und Sirena, jeweils deren Gegner zu beseitigen, denn der listige Elf hatte erkannt, dass dieses an Wegkreuzungen tatsächlich möglich war.

Am 2. Tag des Schlangenmonds standen die Freunde (bis auf Lorric) um 9:00 morgens endlich auf der zentralen Lichtung des Labyrinths.

Der Pfad endet an einer kleinen, etwa 8m durchmessenden Freifläche, die mit Gras und Kräutern bewachsen ist. Im Zentrum erhebt sich ein 3m hoher Menhir, der mit Spiralmustern und Ogam-Zeichen bedeckt ist. In jeder der 4 Himmelsrichtungen ist in 1,70m Höhe eine Nische in den Stein geschlagen, in der je ein Schädel ruht.

Sirena versorgte zunächst die Wunden ihrer Freunde, ehe sie selbst mit einer Trance stärkte. Dann übernahm sie die Wache, denn ihre Gefährten wollten sich nach den Gefahren des Labyrinths erst einmal ausruhen, ehe es zum nächsten Kampf kommen würde.

Doch so einfach wollte das Schicksal es den Abenteurern nicht machen. Sirena bemerkte, dass der Menhir plötzlich bläulich leuchtete – und Ulyavanna trat aus diesem Leuchten heraus und griff die Gruppe (beschleunigt und mit Zaubern aufgemotzt) an. Diese Verzweiflungstat der Wächterin des Wilden Königs hätte Gwaedgryms Beifall gefunden, aber sie führte nur zu ihrem eigenen Ableben, für das Borthor-Bartl, Sirena und Flusswind sorgten.

Jetzt konnte auch das Schicksal nichts mehr gegen eine Ruhepause einwenden, und erst gegen Abend setzten die Freunde ihre Untersuchung der Lichtung fort. Sie hatten freilich schon bald die von wenig Erde bedeckte Steinplatte gefunden und mit Keilen aufgestemmt.

Unter der steinernen Abdeckung befindet sich eine 1m tiefe, sorgfältig mit Steinplatten ausgekleidete Grube, in der eine menschliche Gestalt liegt. Sie ist in eine ärmellose, bodenlange Robe aus ungebleichter Wolle gekleidet, die von einem aus zahlreichen Lederbändern geflochtenen Gürtel gehalten wird. Der Mann hat wilde und leidenschaftliche Gesichtszüge, die von einer ausgesprochen starken Persönlichkeit, der man sich kaum entziehen kann, künden. Seine sehnigen, aber dennoch muskulösen Arme wie auch das Gesicht zeigen ledrige Haut, die von der Sommersonne gebräunt ist. Den Kopf schmücken volles, schulterlanges, weißes Haar, ein weißer, bis auf die Brust reichender Bart und als auffälligstes Merkmal drei gebogene Hörner, die aus den Schläfen und der Stirn herausragen. Eben schlägt er die Augen auf.

Der nicht ganz fertige Wilde König sprang elegant aus seinem Grab, von blauem *Elfenfeuer* umzüngelt. Gern hätte sich der Dunkle Druide jetzt einen harten Nahkampf mit seinen Angreifern (Borthor-Bartl, Flusswind und Kerloas) geliefert, und noch lieber wäre es ihm gewesen, wenn seine beiden Baumwächter in den Kampf eingegriffen hätten, aber die waren ja dummerweise beide immer noch gelähmt, und da Zargos gleich der erste Lähmungszauber hervorragend gelang, wurde der echte Wilde König noch leichter vernichtet als der falsche.

Sobald die Abenteurer Gwaedgrym getötet haben, fängt die Luft um ihn herum zu flimmern an. Dann ertönt ein Donnerschlag, der alle Anwesenden 1 min lang taub macht, und mit rasender Geschwindigkeit breitet sich 50cm über dem Boden ein 3m hoher Ring dunkelgrünen Lichts von der Leiche aus. Kurz darauf prallt der Ring auf die Wände des Tals, was die Erde beben lässt und vereinzelt Erd- und Felsrutsche an den Hängen auslöst.

### Der Rückweg

Zusammen mit Lorric kehrten die Freunde zurück zur Brombeerhecke, aber dieser Weg ins Dungeon war verschüttet worden. Vielleicht war ja der alte Beschwörungskreis auf dem Talboden der richtige Ausgang? Als Sirena den Kreis betrat, rief sie damit einen wilden Holzelementargeist herbei, der sie attackierte. Flusswind kam ihr zu Hilfe – und verlor dabei eines seiner magischen Messer, denn der Holzgeist verschwand einfach damit!

Jetzt reichte es mit diesen Experimenten. Die Freunde suchten sich einen Weg über die Berge und kamen gegen Mittag endlich wieder im Blockhaus an. Zusammen mit Imor und GreiffInn – und den wesentlichsten Schätzen aus der Kammer des Druiden – traten sie den langen

Heimweg an. Sie blieben diesmal unbehelligt; offenbar hatte die Vernichtung des Wilden Königs auch die Schwarzalben aus der Nachbarschaft vertrieben.

In Lammerglen nahmen die Gefährten ihre Pferde in Empfang und erwarben ein Pony für Loric. Sie lehnten das Angebot eines hier wartenden Boten, doch eine ruhige Nacht auf der Burg Gryffenscraeg zu verbringen, ab, und ritten eilends nach Deorstead zum Baron Eorcan MacTilion. Widerwillig (zumindest, wenn man Kerloas nach seiner Meinung fragte) gaben sie ihm die Axt Irenwill. Der Baron beglückwünschte sie zu ihrem Erfolg und kümmerte sich um alle notwendigen Schritte. Die Freunde hatten es mal wieder geschafft!

Der junge König erklärte die Abenteurer feierlich bei einer Feier in Deorstead zu seinen *persönlichen Busenfreunden*:

*„Die Rettung Albas und Clanngadarns werden Wir natürlich nicht an die große Glocke hängen – dieses Thema darf die Öffentlichkeit nie erfahren! Wir selbst, Beren MacBeorn, sind jetzt geheilt und werden nach Unserem offiziellen „Klostergang“ mit Tatkraft die Geschicke Albas lenken! Der Schwarze Angus wird sich von nun an auf seine Aufgabe als Laird der MacBeorns konzentrieren. Unsere Busenfreunde brauchen auf albischem Boden nie wieder Geld ausgeben! Sie sollen ihre Spesenrechnungen einfach Unserem Kämmerer in Beornanburgh zukommen lassen! Wenn Unsere Busenfreunde irgendeine Burg samt Ländereien erwerben und anständig verwalten wollen, dann sollen sie Uns nur ihren Wunsch nennen, zero problemo! Unsere Schatzkammern stünden euch jederzeit offen!“*

Die Freunde – und Beren – bemerkten bei dieser Rede das nervöse Husten des königlichen Beraters. Der König meinte darauf leichthin, dass sie einfach die Details später mit den Bürokraten besprechen sollten und jetzt erst mal den köstlichen Fischpudding und den schweren Süßwein aus Fiorinde genießen sollten.

Der vom Schatzkämmerer schließlich abgesteckte Rahmen belief sich auf 3000 GS jährlich, sofern wenigstens einer der „persönlichen Busenfreunde“ im letzten Monat vor Jahreswechsel am Hof zu Beornanburgh persönlich vorsprechen und dem König von seinen weiteren prächtigen Taten – vorzugsweise in Alba – berichten würde. Andernfalls verfiere der Anspruch. Außerdem würde der Kämmerer persönlich den König jährlich um eine Verlängerung dieser Gunst bitten, und hierfür müssten überzeugende Gründe vorliegen. Natürlich wäre der Rahmen „pro Nase“ zu verstehen!

Der Kirchenlaird gab zu verstehen, dass er sich über eine Vermählung GreiffInns mit Imor in einer albischen Kirche sehr freuen würde. Der Halbbling verschluckte sich beinahe, angeblich an einer Gräte im Pudding, und suchte sich einen Platz am anderen Ende der Tafel.