

C.45 Das Rubinelixier (4)

Die Winterkinder

Gerd Hupperich, MIDGARD-Abenteuer, VF&SF 2020

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

Von Alasdell nach Estragel

Flintstone und seine Freunde bereiteten sich in Alasdell gerade auf ihre Weiterbildung in der kommenden Winterpause vor, als der Syre am 15. Raben einen versiegelten Brief aus Haelgarde erhielt.

Werter Syre up Alasdell!

Erlauben Sie mir, Ihnen trotz des bevorstehenden Winters einige interessante Neuigkeiten zu berichten, die möglicherweise Ihre unmittelbare Aufmerksamkeit erfordern könnten. Wie vereinbart, haben wir Augen und Ohren aufgehoben, und neuerdings macht in den Hafenkneipen unserer Stadt also eine neue Geschichte die Runde – die Erzählung vom Todesfluch, der auf dem Fichtenlachs lasten würde. Und nein, ich belästige Sie jetzt nicht mit einem haltlosen Gerücht. Es hat offenbar wirklich einige Todesfälle gegeben, bei dem Versuch, den sagenhaften Schatz des gestrandeten Waelinger-Schiffes zu bergen, und es ist sicherlich nur eine Frage der Zeit, bis die nächsten Glücksritter das Schicksal und die Götter erneut herausfordern wollen. Insofern sollte Sie der bevorstehende Winter nicht abhalten, tätig zu werden.

Die Geschichte lautet so. Der Fichtenlachs, ein tüchtiges Handelsschiff, nimmt in Alba einen frommen Pilger an Bord. Die Seewölfe sehen mit glitzernden Augen, dass der Pilger den Bootsmann für seine Fahrt in den Süden mit Diamanten aus einem gut gefüllten Beutelchen bezahlt, das er aus den Falten seiner Kapuzenkutte geholt hat. Der Mann wünscht während der gesamten Reise völlig ungestört zu bleiben, um seine Queste im Gebet und mit strengem Fasten zu verbringen. Das gelobt man dem frommen Passagier mit der im Sonnenlicht schimmernden hellen Haut selbstverständlich – den Göttern und dem Gold zuliebe, versteht sich. Unterwegs geht zunächst auch alles gut. Doch den Steuermann plagen bedrückende Träume, eine Ahnung vom Unglück, das allen bevorstehen würde – und tatsächlich schmiedeten der Bootsmann und seine Kumpane schon Pläne, den Pilger zu töten und ins Meer zu werfen, wenn sie die einsamen Küsten im Süden Albas erreicht haben würden. Als der Steuermann die mordlustigen Seeleute beim nächtlichen Lager auf festem Boden zufällig belauscht, beschließt er, den gottesfürchtigen Mann zu warnen, und rudert heimlich zum Schiff. Dort erblickt er den Pilger, der die Kajüte verlassen hat und auf dem Heck wie erstarrt in einem inbrünstigen Nachtgebet versunken ist. Oh, wie sein schlohweißes langes Haar im Mondenschein schimmert! Als der Gläubige jetzt langsam aus seiner Zwiesprache mit den Göttern erwacht, braucht ihm der Steuermann gar nicht viel zu erzählen. Der fromme Pilger lächelt nur gütig und schenkt ihm einen klaren Blick aus seinen Augen, die so blau und tief wie das Meer sind – und der Steuermann versteht: dieser Fromme genießt den Schutz der Götter. Wer sich an seinem Hab und Gut vergreifen wollte, der hätte sein Leben verwirkt! Also unternimmt der Steuermann nichts weiter. Schließlich erreicht der Fichtenlachs die Küste, an der die Verschwörer den Mord begehen wollen. Nebel kommt auf. Der Steuermann versucht zwar, mit ein paar treuen Freunden den Bootsmann und seine Mordbuben aufzuhalten, und er warnt ihn sogar noch vor dem Fluch des Heiligen, kann aber gegen die Übermacht seiner Widersacher nichts ausrichten. Während irgendein Gefolgsmann des Bootsmanns den wehrlosen Pilger erschlägt, kommt es zu einem heftigen Kampf unter den Seewölfen. Dabei läuft ihr Schiff auf eine Sandbank. Und da ein Unglück selten allein kommt: niemand findet den Schatz des Heiligen. Natürlich nicht. Sein Fluch verhindert das – die Götter passen auf. Wer auch immer sich an den Schätzen vergreifen wollte, die der Fichtenlachs geladen hatte, den würde ein grausiger Tod ereilen! Nun ja – wie auch immer das sein mag, jedenfalls müssen die Seeleute ihre Suche irgendwann aufgeben und den Fichtenlachs verlassen, weil sie ihn nicht mehr flott bekommen. Und so warten also Schätze und Fluch bis heute auf ihr nächstes Opfer.

Soweit also diese Geschichte. Die unterstrichenen Elemente haben mich hellhörig werden lassen, wie Sie sich denken können. Und jetzt also die dazugehörigen Fakten:

Der Fichtenlachs ist eine Knorr mit einem einzelnen Mittelsegel. Das Schiff ist am 3. Drachen in Haelgarde mit Kurs auf die Küstenstaaten losgefahren – beladen mit Handelsgütern aus Waeland und Alba. Der Bootsmann heißt Sigersson Gullsjörd, der Steuermann Arle Skjöllquist.

Und der Pilger hat sich „Aluris von den Heiligen Wassern“ genannt. Interessant, nicht wahr? Die schiffbrüchige Besatzung hat ihren Unfall nämlich dem Marktvogt von Estragel zu Gehör gebracht, weil Sigersson und Arle in Streit darüber geraten sind, wer die Schuld an dem Unglück tragen würde, und wer also berechtigt sein würde, über Schiff und Handelswaren weiterhin zu verfügen. Genau genommen hat sich wohl Arle um den richterlichen Spruch bemüht, und Sigersson soll über die Verzögerung sehr erbost gewesen sein, weil er befürchtet hat, dass sich Schmuggler an der Fracht des Schiffes gütlich tun würden. Aeric MacRochall hat am 24. Drachen dem Bootsmann (und verantwortlichen Schiffsführer) das alleinige Verfügungsrecht am Fichtenlachs zugesprochen, hat dem pflichtsäumigen Arle die Schuld an dem Unfall gegeben (denn schließlich hat ja er unbestrittenerweise am Steuer gestanden) und hat Sigerssons Gegner zu Meuterern erklärt, sofern sie diesem Spruch zuwiderhandeln würden. Arles Aussagen, dass ihn der „seltsame Heilige“ am fraglichen Abend am Steuer aufgesucht und mit irgendwelchen Erzählungen (unbekannten Inhalts) so verwirrt habe, dass er im Nebel die Orientierung verloren habe, und dass dies nur mit Seidwirkerei zustande gekommen sein könne, hat der Marktvogt als den üblichen Versuch abgetan, einem Dritten die Schuld geben zu wollen, der nicht anwesend sei. Interessanterweise haben Sigersson und Arle beide bekräftigt, dass Aluris nach dem Unfall spurlos verschwunden sei – und die Seewölfe und ihre Besatzung haben geschworen, ihrem Passagier kein Haar gekrümmt zu haben. Ein junger Seemann (namens Visbörg Skjölluist) ist nach dem Unfall übrigens ebenso spurlos verschwunden, aber dieses Detail hat den Marktvogt nicht weiter interessiert.

Das Ende der Fakten? Sigersson ist mit seinen verbliebenen Gefolgsleuten und einem angeheuerten Zauberer in einem Segelboot von Estragel aus losgefahren, um den Fichtenlachs wieder flottzumachen. Ergebnis: Nahezu alle Seefahrer sind ums Leben gekommen! Der Todesfluch ist offenbar tatsächlich wirksam und gar mächtig in seinem Ausmaß! Nur ein oder zwei Seemänner haben sich schwer verwundet retten können, um zu Beginn des Kranichmonds von der unheimlichen Macht zu berichten, die jeden vernichten würde, der sich am Schatz des Fichtenlachs vergreifen wollte. Da das Schiff nur eine halbe Meile von der Küste entfernt auf Grund gelaufen ist, lockt es freilich auch andere mutige „Strandräuber“ an, und es heißt, einige der wackersten Schmuggler des dortigen Gebietes (die Einheimischen nennen es wohl Dyllmoss oder so ähnlich) hätten ihre Neugier schon mit dem Leben bezahlt.

Werter Syre! Verzeihen Sie mir dieses lange Schreiben, aber, wie ich es auch unserem Stadtrat immer wieder empfehle, Details sind nun einmal wichtig, und wer grob plant, der macht auch grobe Fehler. Auf der beiliegenden Skizze sehen Sie die vermutliche Lage des Fichtenlachs – unmittelbar südlich des Büffelhorns, einer 50m hoch aus dem Uferschlick ragenden Felsnadel mit zwei seitlich abstehenden „Hörnern“. Der schnellste Weg führt Sie von Estragel am Küstenpfad dorthin (denn ich gehe davon aus, dass Sie sich von dem Todesfluch nicht abschrecken lassen werden, nicht wahr?). Ich werde zu den Göttern beten, dass Sie dort die Spur zu diesem Halunken aufnehmen können, mein lieber Flintstone.

Ich darf Ihnen versichern, dass sich nicht nur unsere Zwergengemeinde überaus glücklich schätzen würde, den Kopf dieses Widerlings präsentiert zu bekommen, und wünsche Ihnen und Ihren Mitstreitern ein gutes Gelingen!

*Ihr Alwar Tredinnic, Stadtvogt zu Haelgarde,
am 10. Raben des Jahres 2406 nL*

Flintstone und seine Freunde (Alchemilla, Hrothgar, Anga, Ulwun, HaoDai und Heather) ritten gleich am nächsten Tag los, nachdem sie einen Brief verfasst hatten, um Ronald, der den Winter über in Beornanburgh die arkanen Künste studieren wollte, über ihr Vorhaben zu informieren. Am 27. Raben erreichten sie trotz vereinzelter Schneefälle und frostiger Tage wohlbehalten das 700 km entfernte Estragel an der südlichen Ostküste Albas.

In Estragel stellten die Gefährten ihre Pferde (und sperriges Gepäck) beim Wirt des „Zappelnden Fisches“ unter und liehen sich ein Maultier als Packtier aus. Angesichts der häufigen Winterstürme war nämlich an eine Bootsfahrt zum *Fichtenlachs* nicht zu denken, und die einzige Möglichkeit, zu dem mehr als 100 km nördlich gelegenen Schiffswrack in der Nähe des Büffelhorns zu gelangen, war eine anstrengende Wanderung auf dem einsamen „Küstenmarsch“ ins Dyllmoss (dieser Küstenweg führte vom Büffelhorn dann noch knapp 200 km weiter nordwärts bis Elrodstor).

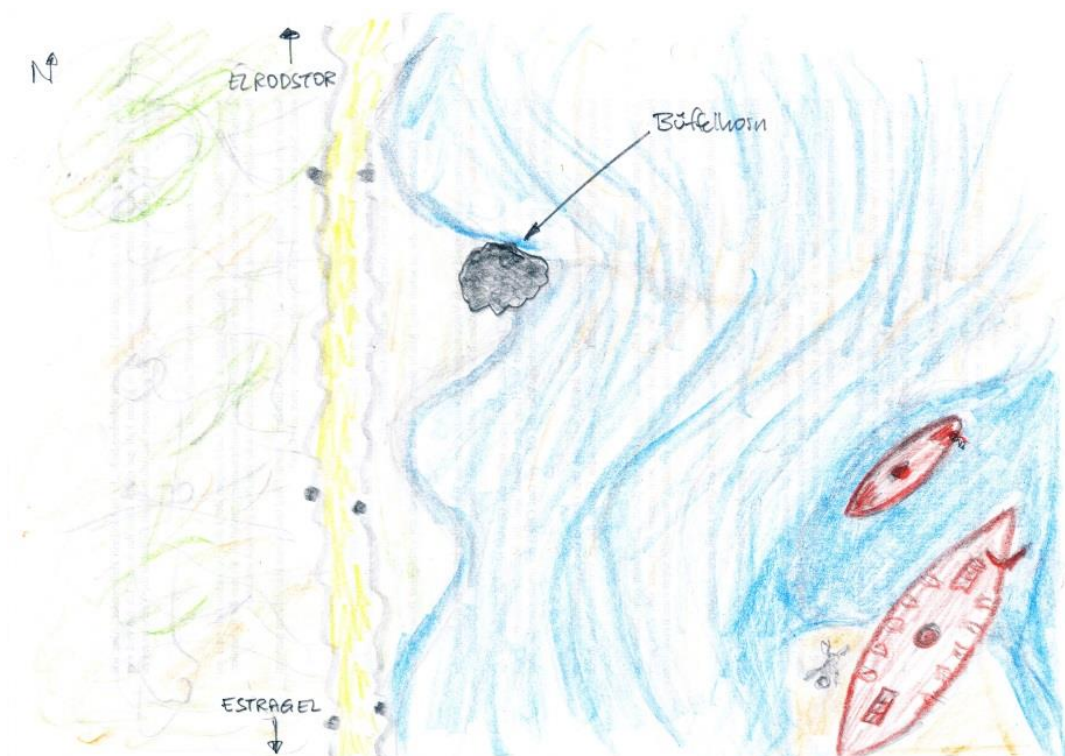
Von ihrem Wirt hatten die Gefährten erfahren, dass es in den *Versunkenen Landen* westlich des Meeres keine Siedlungen gäbe – die Mückenplage wäre im Sommer einfach zu

mörderisch, und außerdem wäre jede Hütte schutzlos den Angriffen jeglichen Gesindels ausgeliefert. Kräutersammler würden aber durch das Moor streifen, und Abtrünnige oder Verbannte würden hier ein karges Dasein fristen. Im Winter wäre das Dyllmoss aber ein echtes Niemandsgebiet. Vor der Küste lag ein Wattenmeer mit Ebbe und Flut; der Übergang zwischen (sumpfigem) Festland und Meer war buchstäblich fließend, und deshalb hatte man den Küstenweg mit großen Steinsäulen markiert. Dennoch dürfte man sich nicht darauf verlassen, dass die Wassergräben, die man durchqueren müsste, nicht zu tief oder zu reißend wären. Mit Karren konnte man hier übrigens überhaupt nicht arbeiten. Bei ruhiger See würde man am besten per Boot die Küste entlangfahren.

Am Büffelhorn

Schon am nächsten Tag marschierten die Gefährten aus Estragel hinaus, ohne Aeric MacRochall über ihr Vorhaben informiert oder weitere Erkundigungen eingezogen zu haben. Ihr zielstrebiges Handeln hatte zur Folge, dass die örtlichen Schmugglervereine erst verspätet auf diese verrückten Glücksritter aus dem Norden Albas aufmerksam wurden, die möglicherweise versuchen würden, den Todesfluch des *Fichtenlachs* herauszufordern. Allzu viel zu holen schien es bei dieser Gruppe freilich nicht zu geben, und deshalb hatten es die professionellen „Strandgut-Sammler“ nicht eilig mit der Verfolgung der Fremden, die tatsächlich ziemlich schnell Richtung Norden unterwegs waren.

Die Gefährten kamen wirklich schnell voran auf dem Küstenmarsch; dank Alchemillas *Bannen von Kälte* und dank zweier Zelte sowie einer umsichtigen Organisation ihrer Nachtlager erreichten sie am Nachmittag des 3. Troll das Büffelhorn.



Der *Fichtenlachs* saß hier wirklich auf einer Sandbank fest. Etwa eine halbe Meile vor der Küste lag die Knorr mit leichter Schlagseite da – und in ihrer Nähe lag ein zweites kleineres Segel- und Ruderboot in tieferem Wasser vor Anker. Auf der Sandbank schien ein toter Seemann zu liegen.

Da an der Küste gerade einlaufendes Wasser herrschte, wollten die Gefährten bis zum nächsten Mittag warten, ehe sie durch das eisige Meerwasser zum *Fichtenlachs* hinüberwaten würden. Flintstone umrundete das Büffelhorn und entdeckte im Fuß der Felsnadel eine Grotte, in der sich verdreckte Feldecken und etliche blutleere Kadaver von Moorkaninchen befanden. Sollte hier etwa Sialur (Aluris) oder eines seiner Opfer hausen? Spuren waren keine zu erkennen.

Die Abenteurer schlugen ihre Zelte hinter ein paar windschützenden Hügeln 300m südlich des Büffelhorns auf. Als die Nacht anbrach, hielten Anga (draußen vor den Zelten) und Alchemilla (seltsamerweise im Inneren eines Zelttes) Wache, während ihre anderen fünf Gefährten in der Grotte des Büffelhorns ihrem unbekanntem Gegner auflauern wollten.

Der Gegner hieß Visbörg Skjöllquist. Als Sialur nämlich an einem nebligen Abend dem Steuermann Arle befohlen hatte, das Schiff so nahe an die Küste zu bringen, das es dabei auf eine Sandbank fuhr, so dass der ortskundige Elixierforscher mit seinen Habseligkeiten von Bord gehen konnte, war ihm dieser junge Seemann schnell entschlossen ans einsame Ufer gefolgt, um den geheimnisvollen Passagier zu verfolgen. Für Sialur war er freilich keine Gefahr gewesen, sondern ein willkommener Blutspender.

Als Visbörg in „seiner“ Grotte wieder zu sich gekommen war, hatte er den Wunsch verspürt, seinem „Meister“ durch die Sümpfe nach Westen zu folgen – allerdings nicht bei Sonnenschein! Ernährt hatte er sich mehr schlecht als recht von Tierblut – und irgendwann hatte er gemerkt, dass er lieber in der Nähe seiner Grotte bleiben wollte, und war deshalb wieder an die Küste zurückgekehrt. Er hatte an diesem trüben Tag die Ankunft der Abenteurer beobachtet und sich in den Hügeln unweit der Küste versteckt. Nachts wollte er seinen Blutdurst stillen.

Lautlos schlich sich Visbörg an den einsam vor den Zelten hockenden Zwerg an, aber statt Anga abzumurksen, stach er mit seinem Dolch ein Loch in die Luft. Anga erschrak, blickte sich um – und Visbörgs Versuch, den Zwerg mit einem Blick zu lähmen, scheiterte. Entmutigt floh Visbörg in die Dunkelheit, wobei der nachtsichtige Zwerg spontan (im Sitzen) mit dem Langschwert nach ihm hieb und dem Blutsauger fast den Arm abtrennte. Schockiert rannte der ehemalige Seemann in die Hügel davon – er wollte (auf Umwegen) Zuflucht in seiner Grotte suchen.

Anga und Alchemilla warnten unterdessen ihre Freunde, die nun allesamt zum Zeltlager zurückkehrten. Mit *Bannen von Dunkelheit* sorgten die Gefährten für Beleuchtung und folgten Visbörgs frischer Spur; kurz darauf fanden sie den Blutsauger, der scheinbar tot zusammengebrochen war. Tatsächlich lebte er aber noch und flehte die Gefährten um einen Tropfen Blut an. Natürlich war niemand zu einer Spende bereit. Als HaoDai die Geduld verlor und den Kerl abstechen wollte, wurde Visbörg plötzlich viel lebendiger, und er erzählte den Gefährten seine Geschichte. Er wusste allerdings nichts Neues von seinem „Meister“ zu berichten, und sein Angebot, sie auf den Spuren Sialurs durch den Sumpf zu führen, lehnten die Freunde entschieden ab. Schließlich stach Alchemilla den Blutsauger ab, der tatsächlich noch keinen einzigen Menschen getötet und einfach nur das Pech gehabt hatte, ein Opfer des Elixierforschers geworden zu sein. Visbörgs Leiche wurde (vorsichtshalber) verbrannt.

Im *Fichtenlachs*

Zur Mittagszeit des folgenden Tages (4. Troll) wateten die Gefährten zu den Schiffen hinaus. Das kleinere Boot enthielt außer brauchbarer Dauernahrung nichts Nennenswertes.

Sigerson und Arle hatten mit einigen waelischen Helfern und einem angeheuerten Zauberer wenigstens einen Teil der Ladung retten wollen und waren mit dem kleinen Boot zum *Fichtenlachs* gefahren. Dort waren fast alle Opfer jenes Seeogers geworden, der das Innere der Knorr zu seinem Bau gemacht hatte. Nur zwei Seeleute

hatten sich schlotternd retten können, um im Kranichmond die Geschichte von dem schrecklichen Todesfluch zu erzählen, die alsbald als Seemannsgarn auch an anderen Teilen der albischen Ostküste weitergesponnen wurde.

Auf der Sandbank lag die von Vögeln angefressene Leiche eines waelischen Seemanns. Ihm fehlte ein Arm. Jemand hatte ihm mit einer Axt den Brustkorb zerschmettert und das Herz herausgerissen.

Das war Visbörqs Werk gewesen.

Das Deck des *Fichtenlachs* sah friedlich aus und zeigte keine Kampf-Spuren. Die Ruderpinne war mit einem Seil festgebunden worden. Die zehn Seekisten an den Bordwänden, jeweils fünf auf jeder Seite, die auch als Sitzbänke für die Ruderer dienten, waren geleert worden. Die Riemen steckten längs in Lederschlaufen an den Bordwänden. Die zwei Ladeluken, die unter Deck führten, waren geschlossen.

Ein Blick in den Bugraum zeigte den Gefährten aber, dass hier wirklich ein „Todesfluch“ am Werk war, denn hier lagen die abgenagten und aufgespaltenen Knochen von zwei Mörderpinguinen und acht Waelingern. Zwischen den Menschengesteinen befanden sich blutbesudelte Jacken, Hemden, Hosen und Schuhe, einige Waffen wie Dolche, Handäxte, Wurfäxte und Stoßspeere, sowie einige interessante Wertgegenstände, die die Freunde an sich nahmen.

Unterdessen kam plötzlich dichter Nebel auf, der sich um das Schiff legte und die Sicht enorm einschränkte.

Das war das Werk des Seeogers.

Über eine Stiege im Heckraum gingen die Gefährten hinab in den prall gefüllten Laderaum; die Ladung bestand zum größten Teil aus Pelzen, Walrosszähnen, Hirschgeweihen und Bernstein. Diese Güter waren in zahlreichen großen und einigen kleineren Holzfässern verstaut, die nebeneinander und aufeinander standen und fest miteinander vertäut waren. Die Vertäuerung war noch in Ordnung und hielt die Ladung sicher an Ort und Stelle. Die zwischen den Fässern freigelassenen Wege waren so eng, dass die Freunde nur hintereinander hindurchgehen konnten. Das durch den beschädigten Bug eingedrungene Meerwasser reichte ihnen bis zu den Unterschenkeln. Die Fässer waren mit Pech gegen Wasser abgedichtet.

Der dichte Nebel füllte auch den Laderaum vollständig aus. Anga ging voraus und entdeckte den zerschmetterten Holzkäfig, in dem die Waelinger vier Mörderpinguine transportiert hatten (das schwächste Exemplar hatte den hungernden Kollegen als Nahrung gedient, ehe zwei von ihnen Opfer des Seeogers geworden waren; der vierte Pinguin war ins Dyllmoss entkommen).

Kurz darauf griff der Seeoger an. Er zerriss zunächst einige Sicherungstaue, die einen Fässerstapel gehalten hatten. Mit den umstürzenden Fässern trennte er Anga von der Gruppe und versperrte ihm den Rückweg, ehe er den Zwerg mit seinen scharfen Klauen attackierte. Anga dachte selbstverständlich überhaupt nicht an Rückzug, sondern setzte sich heftig zur Wehr – und seine Gefährten zwängten sich zwischen der Ladung hindurch, so schnell sie konnten, um sich am Kampf zu beteiligen.

Der Naclaevie oder Seeoger war ein furchterregendes Geschöpf des Meeres. Sein Leib war der einer Säbelzahnrobbe, doch anstelle des Kopfes erhob sich ein ogerartiger Torso mit überlangen, klauenbewehrten Armen und einem viel zu großen Kopf, aus dem ein einziges, blutunterlaufenes Auge starrte. In dem ebenfalls übergroßen Mund saßen messerscharfe Zähne. Auf den ersten Blick schien die Kreatur keine Haut zu besitzen,

denn auf der wie rotes Muskelfleisch gefärbten und strukturierten Körperoberfläche verliefen gelbliche Adern, in denen schwärzliches Blut floss.

Obwohl der Seeoger ein starker Feind war, war er den Gefährten unterlegen und wurde schließlich von Anga und HaoDai getötet, nachdem ihn Heather bereits mit *Schwäche* und *Schmerzen* traktiert hatte. Der Seeoger hatte einen Ring getragen, den die Freunde mitnahmen.

Der Ring war aus dem Horn eines Seehorns geschnitzt. In das innere Rund waren kleine Zeichen eingeritzt und mit rotem Ocker eingefärbt.

Unter der Stiege, die zum Bugraum hinaufführte, lauerte ein (kleiner) Riesenschleim auf die Gefährten. Anga und HaoDai erledigten auch diesen Gegner. Er war die letzte Gefahr gewesen, die auf dem *Fichtenlachs* gelauert hatte.

Die Gefährten wunderten sich ein wenig darüber, dass so viele Waelinger den beiden Ungeheuern zum Opfer gefallen waren, aber sie wollten sich selbstverständlich nicht bei ihren Göttern darüber beklagen, zur Abwechslung mal mit einer leichten Aufgabe betraut worden zu sein. Sie verbrachten den Rest des Tages damit, die Ladung zu begutachten, und beluden schließlich ihr Maultier mit 35 kg Bernstein; den Rest der Waren ließen sie an Bord zurück.

Bei der Durchstöberung des Schiffes hatten die Gefährten auch den ersten Lamienegel entdeckt und getötet – eine dämonische Lebensform aus der Heimat Lyakons, die wie ein unterarmlanger Egel aussah und langsam und lautlos durch die Luft schweben konnte. Ihre Oberflächenbeschaffenheit und -farbe passten die Egel dabei wie ein Chamäleon dem Hintergrund an. Schlafenden oder wehrlosen Opfern konnten sie unbemerkt Lebenskraft entziehen (ähnlich dem Kuss einer Lamie).

Nachts träumte Ulwun von der Großen Eule, die ihr folgenden Rat gab: *„Folge der Fledermaus in ihr Winterquartier, ehe sich ihre Spur verliert! Solange sie mit ihrem Saft beschäftigt ist, wird sie ihren Schlupfwinkel nicht verlassen. Wartest du zu lange, wird sie dir entkommen!“*

Durch das Dyllmoss

Am Morgen des folgenden Tages war der Nebel verschwunden. Die Gefährten wollten den Rat der Großen Eule nicht ignorieren und machten sich auf den Weg durch die „Versunkenen Lande“ nach Westen. Mehr als diese Richtungsangabe hatten sie von Visbörg ja nicht über den Weg seines „Meisters“ erfahren, und sie merkten bei diesem ersten Marsch durch den Sumpf schnell, wie nützlich ein ortskundiger Führer gewesen wäre. Vielleicht hatten sie den Blutsauger doch ein wenig vorschnell getötet?

Bei ihrem ersten Nachtlager wurden die Gefährten von 13 „Sumpfpiraten“ überfallen, die ihren Ruheplatz weiträumig umzingelt hatten. Die Piraten zögerten trotz ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit, Flintstone und seine Freunde offen anzugreifen; ihr Anführer rief aus der Deckung zunächst „Geld oder Leben“, besann sich aber nach einigem Gemurmel und korrigierte seine Forderung in „Proviant oder Leben“. Flintstone und Anga übernahmen für ihre Freunde die Sprecher-Rollen und lehnten zunächst jegliche Verhandlung mit unsichtbaren Feiglingen ab, was ihnen einen Warnschuss einbrachte, der versehentlich den Zwerg traf. Aber da hatte Anga schon verstanden, dass es ihm keine Ehre machen würde, gegen den jämmerlichen Haufen hungerleidender Gesetzloser mit Waffengewalt vorzugehen. Er steckte den schmerzhaften Pfeiltreffer deshalb erstaunlich lässig weg und forderte

zusammen mit dem Syre die Sumpfleute nachdrücklich auf, sich zum Abendessen zu ihnen zu gesellen.

Die Sumpfpiraten waren einverstanden und die Lage entspannte sich. Der unglückliche Pfeilschütze tauschte von Anga sogar seinen Pfeil zurück, gegen (nur wenig gebrauchtes) Verbandszeug. Beim gemeinsamen Verzehr der Vorräte der Abenteurer bestätigten die Sumpfpiraten, dass sie Sialur bei seinem einsamen Marsch Richtung Westen beobachtet hatten; sie äußerten die Vermutung, dass dieser Wanderer vermutlich den kleinen Ort Wold Harwor angesteuert hatte, der bereits in den Wäldern jenseits des Dyllmoss lag. Von dort gäbe es einen Pfad, der noch 70 km weiter nach Westen führen würde, durch Wälder und zwischen Hügeln hindurch, um östlich der Bergkette auf einen Hauptweg zu treffen, der das südliche Estragel mit der nördlich gelegenen Burg Irenspring verband, dem Stammsitz der MacBogards.

Für weiteren Proviant und etwas Gold waren zwei Leute der Sumpfpiraten bereit, die Gefährten nach Westen bis an den Rand des Sumpfes zu führen. Die beiden blieben deshalb bei den Abenteurern im Nachtlager, während sich die anderen ins Sumpfland zurückzogen.

Bei ihrer Nachtwache entdeckten Hrothgar und HaoDai zwei weitere Lamienegel (die sich ausgerechnet für die beiden Sumpfpiraten interessierten) und töteten sie geschwind.

Mit den sumpfkundigen Führern ging es am nächsten Tag viel schneller voran. Am Vormittag begegnete ihnen ein zerlumpter älterer Mann namens Lorm, der aus Wold Harwor stammte und schon seit mehr als einer Trideade durch den Sumpf geirrt war. Lorm war völlig abgemagert und völlig wirr im Kopf. Die Gefährten gaben ihm zu trinken und zu essen – und hörten sich seine Geschichte an. Lorm war wegen der Winterkinder aus seinem Heimatdorf geflohen, nachdem sie seine Familie getötet hatten:

„Die Winterkinder sind nach Wold Harwor gekommen. Sie holen sich jeden, der in den Wald geht, und in den Wald gehen muss man doch, um Nahrung zu sammeln oder zu jagen. Sie machen dich kalt, im Wald, die Winterkinder – sie umarmen dich, und dann bist du tot. Ich habe unser Dorf verlassen, um die kalte Zeit anderswo zu verbringen.

Die Winterkinder, das sind jene Kinder, die in alten Zeiten winters dahingeschwunden waren, und die nun in sternklaren Frostmächten durch die Wälder wandeln und ihre Eltern suchen, die ja lange schon tot und nur noch Knochen sind. Sie sind Gestalten wie schwebender Raureif, die nach Menschenwärme und Licht hungern. Und ihre Umarmung ist tödlich.“

Albische Kinder, die durch den Winterwald streiften, um Lebewesen zu töten? Lorm hatte da bestimmt etwas verwechselt, oder? Zu ihrer Überraschung bestätigten die beiden Sumpfpiraten die Geschichte des weinenden Mannes – sie hatten in der letzten Zeit ebenfalls hier und da im Sumpf diese seltsamen Kinder gesehen, waren allerdings nie von ihnen umarmt worden, sondern hatten immer sogleich darauf geachtet, sich möglichst fern von ihnen zu halten.

Lorm hatte eigentlich im Sinn gehabt, sich zur Küste durchzuschlagen und dann südwärts nach Estragel zu wandern, aber seine Retter bestanden darauf, dass er sie nach Westen begleitete. Lorm wollte nicht zurück nach Wold Harwor, aber ihm blieb nichts anderes übrig.

Am späten Nachmittag sahen die Gefährten dann selbst ihr erstes Winterkind. Auf einem zugefrorenen Tümpel seitlich ihres Weges stand ein kleines blasses Mädchen in einem dünnen Hemd regungslos da und starrte die Wanderer stumm an.

Fast nackt bei dieser Kälte? Irgendetwas war da oberfaul! HaoDai gab testhalber einen Schuss mit seiner Armbrust ab und tötete das kleine Mädchen augenblicklich [eine 20 beim Angriff gegen eine 1 bei der Abwehr]. Das hatte der KiDoka eigentlich gar nicht beabsichtigt gehabt! Er und seine Gefährten eilten zum Opfer und erlebten zwei Überraschungen.

Erstens lag auf dem Eis des Tümpels kein halbnacktes Kind, sondern ein blassroter, etwa 1m großer Floh, der Beine mit gummiähnlichen Saughufen besaß, zwei ausdehbare, geißelartige Greifarme unter dem Maul (und darin eine Stachelröhre zum Blutsaugen), und einen kleinen Kopf, der eine maskenhafte weiße Zeichnung trug, die sehr an einen Schädel erinnerte.

Laemoiren (die gelehrte chryseische Bezeichnung dieser wenig bekannten Kreaturen) waren die untoten Ausgeburten des Vampirdämons Lyakon. In seiner eigenen Welt waren sie für ihn nutzlos, aber auf Midgard waren sie seine Pioniere, um neue Gebiete zu erkunden.



Zweitens sahen sich die Gefährten plötzlich von zwölf weiteren Winterkindern umzingelt, die mit ihren Greifarmen bereits beim ersten Angriff die Hälfte ihrer potenziellen Opfer mehr oder weniger stark fesseln und beißen konnten. Die Freunde sahen schon ihr Ende nahen (oder eine weitere Queste auf sich zukommen), als endlich Ulwuns *Blaue Bannsphäre* zum Einsatz gelangte, die einen Teil der widerlichen Gegner abdrängte – worauf sich auch die anderen *Laemoiren* mit großen Sprüngen in das Sumpfland zurückzogen.

Am nächsten Tag erreichten die Wanderer am Abend den westlichen Rand des Dyllmoss.

Unterwegs waren sie an einer Sumpfwiese vorbeigekommen, die von einem kleinen Hain dicht zusammenstehender Birken und Korbweiden umgeben war. Die Weidenäste waren so beschnitten, dass sie büschelartig nach oben standen – sie hatten so das Aussehen von kopfstehenden Riesenbesen. In der Mitte der Wiese wuchs eine größere Trauerweide, deren Zweige rundum dicht herunterhingen und fast die Erde berührten. Die beiden Sumpfpiraten hatten die Gefährten gar nicht in die Nähe dieses „verwunschenen Ortes“ führen wollen und waren selbst ganz überrascht, dass sie das jetzt doch getan hatten. Diese „Jägerweide“ war

nämlich ein regelmäßiger Treffpunkt der Sumpfhexen, um den man am besten einen großen Bogen machte. Die Freunde hielten sich an den Rat ihrer Führer und gingen schnell weiter.

Nachts entdeckte HaoDai zwei Lamienegel, die auf einer Zeltwand klebten. Er tötete sie.

Ankunft in Wold Harwor

Am folgenden Tag setzte starker Schneefall ein. Lorm weigerte sich, den Wald zu betreten, und kehrte zusammen mit den beiden Sumpfpiraten nach Osten um. Die Freunde zogen allein weiter nach Westen und erreichten am Nachmittag die von einem Palisadenzaun geschützte kleine Waldsiedlung Wold Harwor.

HaoDai kletterte über die Palisade und öffnete das Tor des seltsam menschenleeren Dorfes. Zusammen mit seinen Gefährten suchten sie in sämtlichen Hütten nach Bewohnern, aber sie fanden niemanden.

Alles wirkte so, als ob die Dorfbewohner vor nicht allzu langer Zeit ihre Hütten hastig (mit den wichtigsten Lebensmitteln) verlassen hätten.

Tatsächlich hatten zwei Jäger aus dem Dorf am Vormittag im Wald das Näherkommen der schwer bewaffneten Abenteurergruppe beobachtet und waren auf schnellstem Weg nach Wold Harwor zurückgeeilt, um Alarm auszulösen. Daraufhin hatten sich die Einheimischen in ihr Versteck zurückgezogen; schließlich wussten sie nicht, wie sie den Fremden mit ihrem kadaverhaften Aussehen unter die Augen treten sollten, ohne Ekel oder gar gewalttätige Übergriffe zu erregen. Der Schneefall hatte alle Spuren zwischen den Hütten überdeckt.

An einer Stelle auf der inneren östlichen Seite der Einpfählung lag unter der Schneedecke ein gefrorener, völlig blutleerer Toter in winterlicher Reisekleidung. Das war Orric. Er hatte einige Einkäufe für das Dorf erledigt und war am frühen Nachmittag aus Westen nach Wold Harwor gekommen. Dort hatte er sich über die versperrte Palisade gewundert. Da es im Osten eine leichtere Stelle gab, den Zaun zu überklettern (dort waren die Pfähle nicht ganz so hoch), hatte sich Orric dort eine Rampe gebaut, um über den Zaun zu steigen. Dabei hatten ihn zwei Winterkinder entdeckt und nahezu leergesaugt – mit allerletzter Kraft hatte er sich dann noch über die Palisade geschleppt und war verstorben.

Ulwun gelang ein kurzes „Gespräch“ (dank *Hören der Geister*) mit Orric, dem sie entnehmen konnte, dass der Tote ein Dorfbewohner war, den die Winterkinder überfallen hatten.

Schließlich beschlossen die Gefährten, auf der waagrechten „Versammlungshöhe“ zwischen den Eichen ihre Zelte aufzuschlagen und die Nacht – mit sorgfältig platzierten Wachen – innerhalb der Palisade zu verbringen. Eine gute Entscheidung – die Nacht verlief ereignislos.

Am nächsten Morgen untersuchte HaoDai die beiden Dorfbrunnen sorgfältig und machte im nördlichen der beiden Schächte eine Entdeckung.

Zum Hinabklettern in den quadratischen Brunnenschacht sind in die gegenüberliegende Seite der Verschalung feste Leitersprossen vertieft eingepasst; um die eingelassenen Sprossen zu tarnen, haben die Bewohner mehrere weiche Lederstücke glatt und auf Kante über die Vertiefung gespannt und angenagelt. Von oben besehen erweckt das gefärbte Leder den Anschein der Balkenoberfläche. Da wo die Stücke aneinanderstoßen, kann das Leder mit Händen und Fußspitzen leicht auseinander geschoben werden, damit sich die dahinterliegenden Sprossen ergreifen und ertasten lassen. Am Ende der Sprossen (in 5m Tiefe) befindet sich gegenüber eine hölzerne Klappentür, die nach innen aufgedrückt werden kann und die von Federn wieder geschlossen wird.

Hinter der Klappentür beginnt ein 28m langer schmaler (80 cm * 80 cm) Gang, der leicht schräg nach unten in die Hügelmitte führt und mit Holzbalken verkleidet ist. Der Gang ist stockdunkel und so niedrig, dass normale Menschen nur kriechen können.

Natürlich krochen die Gefährten nun hintereinander in diesen Gang hinein.

Der Gang endet in der Wand einer viereckigen Kammer von 5 × 5 m Breite und 4m Höhe. Die Wände der Kammer werden von großen behauenen Steinen gebildet, in denen sich Nischen mit eingefügten Menschenschädeln befinden. Der Boden besteht aus rötlicher fester Erde. In der Mitte der Kammer liegt eine 1 m² große, 30 cm dicke weiße Marmorplatte. Auf ihr steht eine tönernerne Schale, die mit grauer Asche gefüllt ist. Die Decke aus einem aufgelegten Deckstein ist mit grünen viereckigen Spiralen und kreisförmigen Schlangelinien bemalt; in der Mitte ist ein großer gelber Bernsteinbrocken eingelassen, der im Lichtschein hell wird und das Licht verstärkt.

Als sich die Gefährten in dieser Kammer ein wenig umsehen wollten, vernahm Ulwun in ihrem Kopf eine elfische Stimme. Alchemilla konnte die Worte übersetzen: *Verschwundet, ihr Eindringlinge! Stört meine Ruhe nicht!*

Daraufhin zogen sich die Gefährten folgsam wieder zurück. Sie wollten keine Zeit mehr in diesem ausgestorbenen Dorf verschwenden und sich auf den Weiterweg nach Westen machen. Irgendwo musste es ja mal wieder eine Spur von Sialur geben!

Als sich die Gefährten ein kurzes Wegstück von Wold Harwor entfernt berieten, welchen Plan sie eigentlich genau ausführen wollten, sah Alchemilla zurückblickend einen Menschen, der ihnen von einem Hochsitz aus über die Palisaden hinterherschautete. Das Dorf war also doch bewohnt!

Die Abenteurer kehrten um, entdeckten Spuren im Schnee, die zum nördlichen Brunnen führten, und stießen in der bereits entdeckten Kammer unterhalb des Hügels endlich auf die Dorfbewohner, die sich dort in gut verborgenen Geheimgängen versteckt gehabt hatten.

Die Dorfbewohner sahen wie wandelnde Leichen aus, mit Altersflecken, tief eingesunkenen Augen, bläulich verfärbten Lippen, einer bleichen oder gelblichen Haut und stumpfem, strähnigem Haar. Normal war das nicht!

Der kleinwüchsige Erec übernahm die Rolle des Sprechers und erklärte, dass sich das Dorf hier unten versammelt hätte, um keinen Stress mit den Fremden zu bekommen – und dass man jetzt ebenso gut wieder nach oben ins Freie gehen könnte, wo man sich jetzt ja doch begegnet wäre.

Während die meisten anderen Bewohner oben im Dorf wieder ihre Hütten bezogen und sich um ihre alltäglichen Angelegenheiten kümmerten, gab Erec den Ankömmlingen für ein paar Goldstücke die gewünschten Auskünfte, ohne sie auch nur mit einer einzigen Silbe im Ort willkommen zu heißen.

Die Abenteurer erfuhren, dass das Dorf im Spätherbst von einem Fremdling Besuch erhalten hatte, der sich als „Aluris von den Heiligen Wassern, Wanderer und Einsiedler an den Rändern von Licht und Schatten“ vorgestellt hatte. Er wäre durch die Sümpfe gekommen, „um in den Wäldern eine ruhige Stätte zu finden, an der er mit sich und der Dunkelheit allein sein könnte, denn seine Suche müsste in der Dunkelheit beginnen, um ihn schließlich ins Licht zu führen“. Die Dörfler hatten dem Sonderling von dem alten Weg der Elfen erzählt, der auf der Ostseite der westlich gelegenen Hügelkette verlaufen war und in längst vergangenen Zeiten von deren kundigen Waldläufern genutzt worden war, um rasch in den Norden oder Süden Albas zu gelangen. Aluris hatte im Freien übernachtet und weder Wasser noch Essen zu sich genommen – der fromme Mann hatte nämlich ein strenges Fastengebot befolgt. Nach sieben Tagen war er in westlicher Richtung in den Wald gewandert und nie mehr zurückgekehrt.

Sialur waren die alten Elfen-Wachtposten wieder in den Sinn gekommen, die tatsächlich auch heute noch ab und zu von einsamen Wanderelfen besucht wurden. Als Kind hatte er selbst ein solches Flett besucht gehabt – und sich dessen ungefähre Lage gemerkt! Das Schicksal meinte es gut mit dem Elixier-Forscher, denn er war dort später wirklich auf einen einsamen Elfen namens Fornellon gestoßen.

Auf ihr Leichen-Aussehen angesprochen, meinte Erec nur leichthin, dass dies nur eine Äußerlichkeit wäre, die sonst keine Rolle spielen würde. Der vorzeitig vergreiste Keorl („der Blöde“) mischte sich an dieser Stelle ungebetenerweise ein und stammelte etwas vom Schutz des Dorfes vor den Winterkindern – und Erec blieb jetzt nichts anderes übrig, als die bucklige Galb zu bitten, deren vollständige Geschichte zu erzählen.

In den sehr alten Zeiten litten unsere Vorfahren, die in diesen Wäldern leben mussten, viel Hunger und Not, denn das Land warf nur wenig Erträge ab. Die Tiere versteckten sich tief in der Wildnis, und namenlose Schreckenskreaturen lauerten im Zwielficht der Bäume. Die Wälder waren voller umgeknickter Stämme und aufgeworfener Erde. Die Menschen, die in dieser Umgebung hausten, kämpften um ihr Leben, und wenn ein neues Kindlein geboren wurde, da weinten dessen Eltern oft verzweifelte Tränen, weil sie nicht wussten, woher sie die Speise und die Kleidung nehmen sollten, um das Junge durchzubringen. Wenn so ein armes Wurm während des Winters zur Welt kam, war das Elend noch größer, weil die kargen Vorräte auf einen Mund mehr verteilt werden mussten. Deswegen wurden diese Neugeborenen „Winterkinder“ genannt.

Wenn in jenen Zeiten der Winter besonders lang und hart war oder die Wintervorräte zu gering ausgefallen waren, kam es vor, dass viele der jüngst geborenen Kinder dahinschwanden und starben. Die Eltern trockneten dann schnell ihre Tränen und sagten: „Winter hat sich gnädig gezeigt und unser Kind zu sich geholt, damit wir nicht darben müssen. Unser Kind ist nun ein echtes Kind des Winters und kann mit den Schneeflocken über dem Wald tanzen, und der Schnee ist seine wärmende Decke.“

Wir glauben, dass die Kinder, die jenen alten Zeiten winters dahinschwanden, in den sehr kalten, sternklaren Frostnächten durch die Wälder wandeln und ihre Eltern suchen, die ja lange schon tot und nur noch Knochen sind. Sie sind Gestalten wie schwebender Raureif, die nach Menschenwärme und Licht hungern. In solchen Nächten geht kein Mann und keine Frau, die hier geboren ist, nach draußen, um die Winterkinder nicht nach Wold Harwor zu ziehen. Wenn der Frühling einkehrt, ziehen die Winterkinder sich bestimmt wieder in die Erde des Firnwalds zurück, in ihre Wiege, in der es auch im Sommer immer kühler ist.

Allerdings wären diese Winterkinder alles andere als friedlich. Wenn sie einen Menschen umarmen würden, dann wäre ihm der Tod gewiss! Seit der Winter in Wälder und Sümpfe eingezogen war, wären auch die Winterkinder aufgetaucht.

Doch die Winterkinder würden nur Lebende umarmen, keine Toten – und deshalb hätte das Dorf mit Hilfe der Sumpfhexen einen Leichengast nach Wold Harwor geholt, der sie vor dieser Gefahr zuverlässig beschützen würde. Diese Aussage stammte vom blöden Keorl, den Erec dafür am liebsten ungespitzt in den Boden gerammt hätte. Der Dorfsprecher meinte unwirsch, dass der Depp mal wieder alles falsch verstanden hätte; richtig wäre, dass die weise Siagol, die Wycca des Dorfes, ihre einsam gelegene Waldhütte zu Beginn des Winters verlassen hätte und spurlos verschwunden wäre. Und ebenfalls richtig wäre, dass das Dorf glücklicherweise über einen speziellen Zauber verfügen würde, der zwar das Aussehen der Bewohner beeinträchtigen, dafür aber deren Leben schützen würde. Mehr würde die Fremden aber nun wirklich nicht angehen!

Auch Keorl war zu keiner weiteren Auskunft bereit – zumindest nicht im Beisein Erecs. Alchemilla nahm den Alten beiseite, während ihre Gefährten beratschlagten, ob sie eine weitere Nacht im Dorf verbringen sollten oder nicht. Heather hatte bemerkt, dass sich auf der Versammlungshöhe eine Linienkreuzung befand, und wollte deshalb dort unter den fünf Eichen erneut die Zelte aufschlagen – und ihre Freunde machten sich, zum Missfallen der Dörfler, an die Arbeit.

Alchemilla hatte unterdessen von Keorl erfahren, dass der Leichengast „irgendwo droben bei den Eichen“ über das Dorf wachen würde – mehr wusste der Greis wirklich nicht zu sagen. Die Elfin entdeckte (mit *Erkennen der Aura*) tatsächlich eine finstere Ausstrahlung in der Krone einer dieser Eichen! Der Lagerplatz war also optimal gewählt.

Die Dörfler kümmerten sich um ihr Dorf und gingen den Fremden aus dem Weg. Lavana, die hübsche junge Leichenwäscherin und Taubenzüchterin, kümmerte sich mit einigen Helfern um den toten Orric und bereitete ihn für das Sumpfbegräbnis vor.

Die Abenteurer teilten Erec mit, dass sie am nächsten Morgen zum Firnwald aufbrechen wollten; zwei Dörfler erklärten sich daraufhin nach einigem Zögern einverstanden, die Fremden für zehn Goldstücke in dieses nordwestlich gelegene Waldgebiet zu führen, in dem es angeblich das ganze Jahr hindurch dunkler und kühler als anderswo sein würde. Hier wären die Föhren und Tannen höher und dichter, große alte Steine würden aus der Erde ragen, und dort würde es einen kleinen, aber sehr tiefen Waldsee geben.

Abschied aus Wold Harwor

Selbstverständlich hatten die Gefährten nicht vor, die Nacht untätig in ihren Zelten zu verbringen. Sie warteten ab, bis im Dorf alles ruhig und dunkel war, und machten sich dann im Schein ihres Lagerfeuers ans Werk. Heathers Haut begann bereits leichenblass und fleckig zu werden – sie mussten einfach etwas unternehmen.

Erec hatte ausgerechnet Keorl den Auftrag erteilt, die Fremden nachts zu beobachten und ihn zu alarmieren, sofern er etwas Ungewöhnliches bemerkten sollte. Das hatte Keorl am Abend leider komplett vergessen – er war müde und hatte sich zum Schlafen hingelegt.

Kurz nach Mitternacht kletterte also Flintstone mit seinem Ring „*Sehen in Dunkelheit*“ mühelos auf die verdächtige Eiche und entdeckte dort oben einen menschlichen Knochen, der in Form eines leichenähnlichen Figürchens geschnitzt war. Als der Syre näherkam, begann das Figürchen fürchterlich zu stinken. Das hielt Flintstone nicht davon ab, es zu packen und Anga hinunterzuwerfen, der neben dem Lagerfeuer Wache hielt. Der Zwerg fing den Knochen auf und warf ihn sofort ins Feuer, wo das Figürchen mit einer violetten Stichflamme verbrannte.

Mehr passierte allerdings nicht. Flintstone kletterte den Baum wieder hinunter – und dann hielten die Freunde abwechselnd Wache in ihrem Zeltlager, in dessen Mitte sich die schlummernde Ulwun befand (aus taktischen Gründen wegen ihrer Fähigkeit, eine *Blaue Bannsphäre* zu erzeugen).

Als der Morgen dämmerte, schien Heather schon etwas besser auszusehen. Die Gefährten freuten sich, diesen seltsamen „Leichengast“ vernichtet zu haben – die Stimmung unter den Dörflern war an diesem Morgen aber äußerst mies.

Erec forderte die Fremden in erregtem Tonfall auf, sofort aus Wold Harwor zu verschwinden; angesichts der Waffen der Abenteurer wurde er freilich nicht gewalttätig. Vor Zorn verlor der kleine Mann bei seinen Tiraden immer wieder die Besinnung – und in Zorn geraten musste er ja bei dieser unglaublichen Arroganz dieser unverschämten Fremden, die nichts Besseres zu tun gehabt hatten, als die teuer erkaufte Sicherung zu zerstören, die das Dorf vor den Attacken der Winterkinder bewahrt hatte! Den Preis würden die Dörfler den Sumpfhexen nämlich trotzdem bezahlen müssen – das nächste Neugeborene war das vereinbarte Opfer gewesen. Und ab sofort war jeder kleine Ausflug in den Winterwald wieder potenziell tödlich!

Selbstverständlich würde jetzt niemand mehr aus dem Dorf den Führer für solche Deppen spielen. Die Fremden sollten einfach abhauen, klar?

Flintstone bemühte sich mit diplomatischen Floskeln um Verständnis, aber damit kam er bei der Gegenseite schlecht an: ausgerechnet der feine Pinkel, der den Schutzgast des Dorfes höchstpersönlich entfernt hatte? Das war doch die Höhe der Frechheit!

Keorl war nachts aufgewacht und hatte die entscheidende Szene dann doch beobachten können, aber Erec erst am Morgen davon erzählt.

Anga packte jetzt ebenfalls die Wut, und der Zwerg schnappte sich ein Kind, um es ernsthaft am Hals zu würgen, bis es nur noch röcheln konnte. Er wollte damit die Dörfler auf grobe Weise zur Zusammenarbeit bewegen – und schockierte zwar seine Freunde mit diesem brutalen Vorgehen, erreichte damit sonst aber nur, dass die verzweifelten Dörfler sich jetzt doch nach brauchbaren Waffen (Äxten, Messern, Knüppeln) umsahen, um sich ihrer Haut zu wehren. Ehe es wirklich zu einem Kampf kam, ließ Anga aber das keuchende und würgende Kind wieder los. Natürlich hatte er es nicht ernsthaft umbringen wollen, aber das glaubte ihm jetzt niemand mehr.

Die Abenteurer packten ihre Sachen zusammen, beluden ihr Maultier und eilten, so schnell sie konnten, aus Wold Harwor hinaus. Allerdings wussten sie nicht so recht, wohin sie sich nun eigentlich begeben sollten. Also zogen sie zunächst nach Südosten zum Friedsumpf, in dem die Bewohner von Wold Harwor ihre Toten bestatteten. Sie erreichten den Ort gegen Mittag.

Die Gefährten beobachteten hier am frühen Nachmittag, wie Orrics Leiche von ein paar mutigen Dörflern versenkt wurde.

Schließlich kehrten sie ebenfalls zurück nach Wold Harwor und schlugen ihre Zelte direkt außerhalb der Palisade auf. In der Nacht wurden sie von sechs Winterkindern attackiert, die die Flucht ergriffen, nachdem Ulwun ihre *Blaue Bannsphäre* aktiviert hatte. Gegen Morgen zu erschienen sogar acht Laemoiren in der Nähe ihres Lagers, flohen aber, nachdem die Abenteurer ihre Waffen erstmalig gegen sie zum Einsatz gebracht hatten.

Die Waldeinsiedelei

Die beiden folgenden Tage zogen die Abenteurer ohne Führer und ereignislos westwärts, der Richtung Sialurs und dem verschneiten Pfad folgend, der Wold Harwor mit dem Hauptweg von Estragel nach Irenspring verband.

In den Morgenstunden des 13. Troll schlich sich ein Schneewolf an ihr Nachtlager. Ihm gelang es zwar nicht, dem Wache haltenden HaoDai die Kehle zu zerfetzen, aber er fügte dem KanThai eine schmerzhaft tiefe Bisswunde zu, ehe er in die Dunkelheit entfloh. Bis Heather ihrem Freund zu Hilfe eilen konnte, war der Angreifer schon im Wald verschwunden.

Natürlich verfolgten die Gefährten die Wolfsspuren; Flintstone und Alchemilla wunderten sich, dass sie der Schneewolf nicht so mit seinem Schwanz verwischt hatte, wie er das normalerweise machen würde.

Die Bestie war Fornellon als Schneewolf, der in dieser Form seinem Tötungsverlangen nachgab und Jagd auf Menschen machte.



Die Spuren führten zunächst westwärts, später nordwärts – und am frühen Nachmittag erreichten die Gefährten eine Stelle im verschneiten Wald, an der sie das klagende Lied einer Rohrflöte vernahmen. Der Klang kam aus dem Geäst einer 25m hohen Ulme herab, die auf einer Waldlichtung stand. Der Boden um den Stamm wurde von kriechendem Efeu bedeckt, der bis in die Krone der Ulme geklettert war.

Als Versteck und Forschungsstätte hatte Sialur tief in jenen Wäldern, in die sich Menschen nur sehr selten trauen, zusammen mit Fornellon ein verlassenes Flett der Elfen gefunden. Da er als Vampir keine Wärme brauchte und Fornellon das raue Wetter im Wald gewöhnt war, hatten sie es nur geringfügig ausgebessert.



Ulwun rief ein fröhliches „Hallo“ hinauf, aber sie erhielt keine Antwort.

Fornellon war nun gewarnt. Er präparierte eine Dornenfalle, während Sialur aufs Dach des Fletts hinaufstieg, um sich dort zu verstecken.

Flintstone kletterte am Efeu ins Geäst hinauf und gelangte zur hölzernen, annähernd runden Plattform des Fletts die man kunstvoll in das Astwerk gesetzt hatte. Der Einstieg war ein Loch im Boden, durch dessen Mitte der Ulmenstamm hindurchging. Flintstone verletzte sich dabei an den mit Gift bestrichenen Dornenranken, die Fornellon kurz vorher um den Stamm gewickelt hatte.

Nachdem Flintstone gemerkt hatte, dass ihm plötzlich kotzübel wurde, folgte ihm Anga hinauf ins Flett. Da dem Syre nur schlecht war, aber ihm sonst nichts zu fehlen schien, sah sich der Zwerg auf der Plattform um und entdeckte die „Frau im Baum“:

Eine menschengroße Höhlung im Stamm der Ulme wird von einem dunklen grauen Tuch umhüllt. Dahinter erblickt man eine Spalte im Holz, die von der dünnen Gestalt einer sehr bleichen, fremdartigen Frau ausgefüllt

wird. Sie hat ein ausdrucksloses Gesicht und weiße lange Haare. Sie trägt einen Rüstungspanzer, der prächtig verziert ist und silbrig glänzt, sowie kettenlose Fuß- und Handschellen aus ähnlich silbrigem Metall, ist aber ansonsten nackt. Der Panzer und der Körper der wie tot in der Baumhöhle stehenden Fremden wird von einer dünnen, durchsichtigen Eisschicht bedeckt. Auf den unbedeckten Armen und Beinen der Frau sind blassblaue Schnitte zu sehen. Ihr Körper ist in dem Stamm völlig eingezwängt, und es scheint völlig unmöglich, dass sie da hinein gekommen ist, da die Öffnung viel zu eng ist.

Anga forderte seine Freunde auf, nachzukommen. Hrothgar und Alchemilla folgten – und die Elfin warnte ihre Freunde vor den giftbestrichenen Dornenranken.

HaoDai, Heather und Ulwun warteten lieber unten die weiteren Ereignisse ab.

Plötzlich sprang vom Geäst aus ein Schneewolf durch die Gitterwände des Fletts und griff Flintstone an. Anga und Hrothgar töteten den Angreifer, der sich nach seinem Tod in einen nackten jungen Elfen verwandelte.



Fornellon hatte seine Kräfte maßlos überschätzt. Er war ein von den Seinen getrennt lebender Elf gewesen, der ursprünglich vorgehabt hatte, sich der Rimbrûth, der Kämpferschar Lindolfins, anzuschließen, die Furcht und Grauen über die den Gebieten der Elfen Albas zu nahe kommenden Menschen brachte. Er war von ihnen aber höhnisch zurückgewiesen wurden. Als sich entwurzelt Fühlender streifte er durch die albischen Wälder, bis ihm Sialur begegnete. Der willensstarke Vampirforscher zog Fornellon in seinen Bann und machte ihn zum Mitarbeiter bei seiner Suche nach dem Mittel, die Macht des Rubinelixiers zu brechen. Fornellon war Sialur nicht aus Überzeugung gefällig, sondern weil er die Begegnung als Wink des Schicksals ansah, um Unglück und Vernichtung unter den Menschen verbreiten zu können. Nachdem Sialur und Fornellon die Schneevampirin Elcarasglos gefunden und geborgen hatten, konnte die mächtige Fürstin der Finsternis einen Teil ihrer Seele in Fornellon betten, um ihn zu beeinflussen und ihm einen Teil ihrer übernatürlichen Natur zu verleihen. In seiner Elfengestalt war er noch kein Untoter und wurde noch nicht von Elcarasglos gelenkt, aber er konnte sich in einen übergroßen Schneewolf mit schneeweißem Fell verwandeln.

Während nun auch Heather und Ulwun nach oben kletterten, nahm Alchemilla die Strickleiter, die durch eine Deckenklappe hinauf aufs Dach des Fletts führte. Kaum hatte sie die Klappe geöffnet, bekam sie von Sialur, der sich auf dem Dach verborgen gehabt hatte, einen kräftigen Tritt verpasst und musste sich erst einmal wieder zurückziehen.

Dort oben lauerte also der Endgegner! Ulwun stach sogleich mit ihrem Speer durch die großen Ritzen in der Decke des Fletts, worauf Sialur die Kontrolle über die Schamanin

übernahm und sie in den Kampf gegen ihre Freunde schickte. Ihr Können war freilich eine Enttäuschung für ihn.

Anga, Alchemilla und Heather griffen Sialur nun oben auf dem Flettdach im Nahkampf an, und Flintstone kam auch noch hinzu und löste Heather ab, die Sialur sogleich mit einem Schwäche-Zauber zusetzte. Hrothgar versucht unterdessen (und meist erfolglos) einen *Göttlichen Blitz* auf Sialur herabzurufen.

Sialur übernahm nun die Kontrolle über Flintstone, der daraufhin Alchemilla ausschaltete; anschließend schickte Anga seinen Freund zu Boden.

Mittlerweile war jetzt auch HaoDai nach oben geklettert und wurde sogleich von Sialur übernommen. HaoDai schlug daraufhin Anga zu Boden – und danach auch noch Flintstone, der sich gerade wieder mit einem Trank ein wenig aufgepöppelt hatte. Diesmal war Flintstone tödlich verwundet worden!



Es sah schlecht aus für die Abenteurer! Die einzigen „Kämpfer“, die Sialur und „seinem Diener“ HaoDai noch gegenüberstanden, waren Ulwun und Hrothgar. Anga, Alchemilla und Flintstone waren außer Gefecht – und der Heiltrank, den Heather gerade dem Syre eingeflößt hatte, kam offenbar zu spät, um Wirkung zu entfalten.

Ulwun flehte die Große Eule um ein Großes Wunder an – und anschließend gelang ihr mit dem Speer ein heftiger Treffer (ehe die Große Eule selbst überhaupt eingreifen konnte)! Dabei verlor Sialur für einen kurzen Flügelschlag – äh, Moment – die Kontrolle über sich und seinen Diener – und dieser Moment reichte den Gefährten, um sich zu stärken und Sialur erneut anzugreifen. Während Heather Flintstone eine goldene Eichel zur schließlich erfolgreichen Lebensrettung verabreichte, brach Sialur schließlich unter den Hieben von Ulwun und HaoDai tot zusammen.

Jetzt fanden die Gefährten endlich Zeit, sich mit Heiltränken zu stärken und das Dach des Fletts näher zu betrachten, auf dem sich ein kleines Alchimistenlabor befand. In einer mit Moos ausgefüllten Asthöhle befand sich eine Rubinglasphiole mit einer schwarzen Flüssigkeit, die den Boden benetzte. Die Freunde schenkten ihr zunächst keine Beachtung, sondern durchsuchten die Roben Sialurs und fanden dort einen Beutel mit Diamanten.

Anga köpfte Sialur und stieß den Torso des widerwärtigen Elixierforschers vom Flett hinunter in den Schnee. Sialurs Kopf steckte der Zwerg in einen Sack, um diese Trophäe sicher zurück nach Haelgarde bringen zu können.

Schließlich scharten sich die Gefährten um die seltsame „Frau im Baum“, Plötzlich schlug die Unbekannte ihre farblosen Augen auf. Ihre hochgehenden Lider ließen das Eis platzen. Und Alchemilla vernahm in ihrem Geist eine elbische Stimme: *„Kleine Schwester, rette mich! Der bleiche Mensch hat mich fortwährend gefoltert – dass er jetzt tot ist, ist wirklich gut so!“*

Da die Elfin zögerte, überschwemmte Elcarasglos („Eisblume“) den Geist aller „ahnungslosen Wilden“ mit inneren Bildern, um ihren Widerstand in einem Willenskampf zu brechen.

Ihr befindet euch an einem nächtlichen kleinen See, der in einem tief verschneiten Wald liegt und dessen Rand von einem Ring aus düster aussehenden Elfen in Kriegsrüstungen umgeben wird. Die Schneevampirin wird herbeigezerrt; sie trägt den prächtigen Elfenpanzer, außerdem noch eine silbrige Helmhaube und silbrige Hand- und Fußschellen, die mit Ketten verbunden sind. Auf dem Panzer leuchten feurige Zeichen auf, die der Gefangenen Schmerzen bereiten. Elcarasglos wird von ihren Besiegern in das Wasser des Sees geworfen und geht in der schwarzen Tiefe unter.

Dann verändert sich die Szene. Ihr befindet euch in einer Schlacht zwischen Elfen, Menschen und Elcarasglos wieder. Der kalte Wald ist in ein graues Dämmerlicht getaucht; viele Gefallene, denen Elcarasglos die Lebenswärme entzogen hat, liegen verstreut umher. Die Schneevampirin kämpft schneeweiß, vollkommen nackt, aber furchtbar in ihrer Todeskraft. Ihr seid ihre Gegner und müsst euch gegen sie wehren.

Elcarasglos stand vor einem Felsblock und versetzte ihren Gegnern Hiebe mit ihren eiskalten Händchen, die erheblichen Schaden verursachten. Heather ging sofort zu Boden, aber Alchemilla und Flintstone (mit Unterstützung durch Anga und Ulwun) gelang es, die Schneevampirin zu überwältigen. HaoDai musste sich dagegen mangels magischer Waffen im Hintergrund halten.

Kaum hatten sie ihre Gegnerin in dieser „Traumwelt“ besiegt, standen die Gefährten wieder in dem Flett vor der Frau im Baum, die ihre Augen geschlossen hatte und völlig reglos unter einer dünnen Eisschicht dastand.

Hrothgar fehlte allerdings. Fjörgynn hatte dafür gesorgt, dass sein Priester diese ganze Seidwirkerei unbeschadet überstehen würde, um für die gelobte Queste einsatzfähig zu bleiben.

Die Abenteurer hatten keine Lust, sich „in der echten Welt“ mit dieser mächtigen Gegnerin anzulegen, sondern kümmerten sich lieber um Sialurs Überreste. Sie kletterten von der Ulme herab, pfälhten den Rumpf des Elixierforschers und verbrannten ihn anschließend. HaoDai verstreute danach die Asche im Schnee.

Unterdessen vernahm Heather die Stimme einer Frau in ihrem Kopf, die sie aufforderte, unverzüglich ihre Befreiung in die Wege zu leiten. Die Heilerin merkte, dass sie nicht in der Lage war, ihren Gefährten davon zu berichten, aber sie hatte auch keine Lust, dieser Frau im Baum allein gegenüberzutreten – also ignorierte sie diesen Befehl zunächst einmal.

Ulwun steckte jetzt doch die Phiole mit dem Elixier ein, die leicht zitternd auf dem Dach des Fletts lag; bei genauer Betrachtung sah die Schamanin, dass die dunkle Flüssigkeit im Inneren der Phiole ein „Eigenleben“ hatte und sich an einer Stelle im Glas auftürmte – in einer ganz bestimmten nordöstlichen Himmelsrichtung. Die Phiole war wie ein Kompass! Jetzt wussten die Gefährten, dass sie ihre Aufgabe noch nicht vollständig erledigt hatten.

Zunächst einmal entfernten sie sich aber eine Viertel-Wegstunde von der unheimlichen Ulme und schlugen ihr Zeltlager im verschneiten Wald auf; dank Alchemillas *Bannen von Kälte* hatten sie ja weiterhin kein Problem mit den frostigen Temperaturen, und auch ihr Maultier war ausgesprochen robust und zeigte bisher keine Anzeichen von Schwäche.

Heather erlitt unterdessen zunehmend *Schmerzen*, die ihr ihre ungeduldige Herrin zwecks Aufmunterung (und Bestrafung) zukommen ließ. Was sollte sie machen? Sie würde wohl zurück zur Ulme laufen und ins Flett hinaufklettern müssen, um dort das dweomerische Schlüsselwort zu sagen, das ihre Herrin ihr bereits mitgeteilt hatte.

Als Ulwun und Anga gerade Nachtwache hielten, sprang Heather also plötzlich aus dem Zelt und rief mit irrem Lachen „*Korlusgoschyr, Korlusgoschyr*“ (Alchemilla konnte dieses Wort später der alten Baum-Magie zuordnen), um anschließend in den dunklen Wald zu spurten. Anga rannte hinter ihr her, holte sie ein (!) und schleppte sie zurück zum Lager. Dort verweigerte Heather jegliche Aussage – und Alchemilla wurde klar, dass ihre Freundin unter einem fremden Kontrollzauber stand. Die talentierte elfische Magierin beendete diesen Spuk im Handumdrehen mit einem gekonnten Bannzauber – und Heather konnte endlich ihren Gefährten von der komischen Stimme in ihrem Kopf berichten. Das Erlebnis bestätigte allen, dass sie sich keinesfalls mit der komischen „Thurse“ im Baum anlegen sollten.

Die Blutquelle

Drei Tage später hatte das Elixier die Gefährten zurück in den Sumpf geleitet; am Nachmittag des 16. Troll standen sie an den Überresten einer alten, im Untergrund verborgenen Kultstätte Lyakons.

Auf der Treppe strömte den Abenteurern ein Rattenschwarm entgegen, der vor allem Flintstone ziemlich zerbiss.

Im Anschluss an die Treppe befand sich die Vorkammer der Kultstätte, an deren Wänden Dutzende von Lamienegeln klebten. Im nassen Erdreich unter ihren Füßen konnten die Freunde zahlreiche glitzernde und verschiedenfarbige flache Steinchen bemerken, die noch auf ein ehemaliges Fußbodenmosaik hinwiesen. Hinter einer der Kraftfeldwände war außerdem eine tafelartige Steinplatte aus weißem Marmor zu sehen, die im Morast steckte. Zufälligerweise war die Schriftseite der Platte dem Raum zugekehrt; sie trug den valianischen Namen VOLUSDOR ARBOREON.

Nachdem Flintstone diesen Namen ausgesprochen hatte, entstand mitten im Raum eine schwarze Wolke, in der sich das riesige schwebende Haupt eines Toten mit nacktem Schädel formte, das bleich wie der Mond schien. Das Antlitz des Toten war kreideweiß, aber aus seinen beiden Mundwinkeln quoll dunkles Blut. Die Geistererscheinung schwebte einige Zeit in der Luft, bis sie verblasste und verschwand.

Der nächste Raum wurde von einem unbeschreiblichen Gestank nach Verwesung erfüllt. In der Mitte des Bodens gähnte ein 6m tiefer runder Schacht. Anga blickte hinunter und sah ein Hunde- oder Wolfsskelett, das vergeblich versuchte, an den Schachtwänden hochzuspringen, um ihn zu beißen. Der Zwerg hatte keine Lust auf einen sinnlosen Kampf mit dem Knochenwesen.

Im nächsten Raum waren mehrere steinerne Sarkophage aufgestellt. An der Decke hingen sieben Laemoiren, die alle seltsam aufgebläht wirkten. Plötzlich platzte die Haut eines dieser dämonischen Untoten auf und zwei neue Laemoiren fielen zu Boden, die sogleich die

Abenteurer mit ihren Geißeln angriffen. Die Gefährten vernichteten sämtliche dieser widerlichen Blutsauger, was ihnen einige Mühe kostete, weil die letzten drei der prall gefüllten Brutsäcke gleichzeitig aufgeplatzt waren; sechs dieser Gegner stellten eine ernsthafte Gefahr dar, da in der Kultstätte keine Zauber gegen Untote möglich waren und Ulwuns *Blaue Bannsphäre* deshalb nicht zum Einsatz kommen konnte.

In der Mitte der fünften und letzten Kammer steht eine menschengroße weiße Marmorstatue. Sie zeigt einen jugendlichen, nackten Gott, das Haupt mit Espenlaub bekränzt und auf der Stirn prangend ein sechszackiger Stern. In einer Hand hebt er einen Pokal halb zum Mund. Aus dem Pokal quillt eine schwarze, ölige Flüssigkeit, tritt über den Rand und kriecht über die Hand, den Arm und die Brust bis zum Mund der Statue, wo sie einfach verschwindet. Die fledermausartigen Ohren und die Andeutung spitzer Zähne im leicht geöffneten Mund der Statue verraten, dass hier keine gutartige Gottheit dargestellt ist.

Die Statue steht auf einem achteckigen Marmorsockel. An den Ecken des Sockels sind unbekannte Zeichen eingegraben. Auf der Vorderseite des Sockels läuft rundum eine Schrift in chryseischer Sprache: DEM FLEDERMAUSOHRIGEN LYAKON ERRICHTET VON SEINEM VERBÜNDETEN ECHIDAUROS.

Bald nachdem die Abenteurer eingetreten waren, entstand rund um die Statue ein schwach leuchtendes Feld, das die Form einer sechseckigen, gelblichen Säule hatte und bis zur Decke reichte. Ehe die „Säule“ (ein Transmitter) wieder verschwand, traten aus ihr drei Lamien heraus, wunderschöne junge Frauen, in deren von rabenschwarzem Haar umrahmten elfenbeinfarbenen Gesichtern große Augen leuchteten. Sie trugen lange Gewänder über zierlichen Körpern, deren Umrisse sich unter dem dünnen Stoff abzeichneten – und sie versuchten mit ihren Krallenhieben die Gefährten zu zerfetzen. Das gelang ihnen nicht. Sie wurden vernichtet.



Nachdem Anga mit seinem Schwert auf den sechszackigen Stern auf der Stirn der Statue geschlagen hatte, wurde deren steinerner Oberleib lebendig. Sie wandte dem Zwerg ihren Kopf zu, und ihr Mund öffnete sich knirschend zu einer unschönen Grimasse. Plötzlich erbrach die Statue aus ihrem geöffneten Mund einen großen klebrigen Blutregen, während sie sich schnell um ihre eigene Achse drehte und so die ganze Kammer mit schwarzem Blut

besudelte! Da alle Freunde in der Kammer standen, blieb keiner von ihnen von dem Blutschwall verschont – und es sollte noch schlimmer kommen: das Blut, das den Boden wie ein schwarzer blubbernder Schleim bedeckte, begann zigtausende gieriger kleiner Saugmäuler auszubilden, die sich an die Stiefel der Abenteurer hefteten und versuchten, ihnen die Beine hochzukriechen und sie mit zähen Schleimfäden festzuhalten. Widerlich!

Die besudelten Gefährten zogen sich aus der Kammer zurück und betrachteten mit Abscheu den schwarzen Blutteppich, der sie glücklicherweise nicht verfolgte. HaoDai und Ulwun bemerkten erstaunt, dass ihre Freunde merkwürdigerweise „in Hochstimmung“ waren: sie sprühten nur so vor wilden Ideen, wie man mit dem Blutteppich fertigen werden könnte, und waren zu jeder noch so verwegenen (und absurden) Heldentat bereit. Nur mühsam gelang es den beiden, den plötzlichen Eifer ihrer Kollegen zu bändigen.

Nein, sie würden jetzt nicht einfach barfuß durch das Blut platschen, um die Statue zu umarmen und aus dem Boden zu reißen! Wenn sich die Freunde so stark fühlen würden, dann wäre das vielleicht wirklich einen Versuch wert, aber nur mit Brettern, die man vorher auf den schwarzen Schleim gelegt hätte. Na schön, einen Versuch mit einem Lasso könnte man wohl vom Gang aus wagen, aber er brachte keinen Erfolg. HaoDai hätte der Statue ja am liebsten den Arm abgeschlagen, aber der Schleimteppich ließ das freilich nicht zu.

Während ihre Freunde gar nicht zu wissen schienen, was sie mit ihren überschüssigen Kräften sogleich ausrichten sollten, wurden Ulwun und HaoDai immer misstrauischer und forderten ihre Gefährten erfolgreich auf, eine kleine Selbstuntersuchung ihres Zustands vorzunehmen. Dabei stellte sich schnell heraus, dass alle ihre Freunde schwarze Blutspritzer in die offenen Wunden abbekommen hatten, die ihnen die Lamien beim vorausgehenden Kampf zugefügt hatten – und dass sich diese Wunden jetzt „wie von Zauberhand“ geschlossen hatten! Außerdem stellten Anga, Alchemilla, Flintstone und Heather fest, dass ihre Ghalea-Amulette zu Staub zerfallen waren. Aber egal – sie fühlten sich einfach ganz toll!

Ulwun und HaoDai erinnerten sich an ihre Erlebnisse mit dem Rubinelixier in Swanaham [C.38] und befürchteten Schlimmstes. Sie bugsiierten ihre Gefährten aus der Kultstätte hinaus und kümmerten sich um ein Nachtlager auf einer halbwegs trockenen Stelle in der Nähe der wenigen Ruinen.

Am nächsten Morgen hatte sich die Euphorie der vier „Wundergeheilten“ wieder gelegt. Flintstone wies seine Freunde daraufhin, dass ihnen dank der Erdmutter Ghalea vermutlich ein äußerst schlimmes vampirisches Schicksal erspart geblieben wäre (und war selbst am meisten darüber erstaunt, dass diese Amulette eine verborgene Schutzfunktion besessen hatten).

Vorsichtig gingen die Freunde wieder hinunter in die Kultstätte und sahen, dass sich sämtliche Lamienegel aus der Vorkammer zum Blutteppich begeben hatten, um sich in dem schwarzen Schleim zu verpuppen. Ulwun öffnete Sialurs Phiolen und warf sie in die Kammer – und kaum hatte sich das restliche Blut aus diesem Gefäß mit dem zähen Saugmäuler-Gebilde auf dem Boden vereinigt, als die ganze Masse begann, dünnflüssiger zu werden und sich in den Mund der grinsenden Statue zurückzuziehen.

Schließlich herrschte in der Kammer wieder der Anfangszustand; aus dem Pokal quoll wieder diese schwarze, ölige Flüssigkeit, trat über den Rand und kroch über die Hand, den Arm und die Brust bis zum Mund der Statue, wo sie einfach verschwand. Und am Boden der Kammer

lagen Dutzende verpuppter Lamienegel, die von HaoDai, Ulwun und Flintstone zerstört wurden.

Die Freunde riskierten es nun, neue Ghalea-Amulette anzulegen – und die frischen Artefakte wurden tatsächlich nicht zerstört. Nun begann eine (vergebliche) Suche nach Geheimtüren in der Kultstätte; der Versuch, den geisterhaften Totenschädel zu befragen, dessen Erscheinung immer wieder die Vorkammer ausfüllte, blieb ebenfalls erfolglos.

Die Abenteurer nahmen sich vor, die oberirdischen spärlichen Ruinenreste genauer zu erforschen. Kaum hatten sie damit begonnen, als plötzlich Hrothgar aus dem Nichts auftauchte. Viel Zeit für ein freudiges Willkommenheißen des vor ein paar Tagen im Flett verschollenen Priesters blieb den Gefährten freilich nicht, weil sich gerade sechs Laemoiren mit großen Sprüngen der Kultstätte näherten.

Die aufgedunsen wirkenden „Winterkinder“ verzichteten auf jeglichen Illusionszauber; sie hatten ihren Blutdurst gestillt und wollten sich jetzt in die Kultstätte zurückziehen, um sich dort in Ruhe ihrer Vermehrung zu widmen. Nachdem die erste Laemoire direkt in den Treppenschacht gehüpft war, folgte ihr Anga, um sie zu töten. Seine Gefährten stellten sich ihren Geschwistern entgegen und erschlugen sie.

Anschließend hätten die Freunde Zeit gehabt, Hrothgar eingehender nach seinen Erlebnissen während seiner Abwesenheit zu befragen. Der Priester erinnerte sich zwar selbst an Nichts und meinte, übergangslos von der Ulme hierher in den Sumpf gelangt zu sein, aber auf die Idee, ein Werkzeug des göttlichen Willens seines Herrn zu sein, der ihn in weiser Vorausahnung des Schicksals vor Ungemach bewahrt und an diesen Ort geschickt hatte, um eine bedeutende Aufgabe zu erfüllen, kam Hrothgar leider nicht. Vielleicht hätten ihn hartnäckige Fragen seiner Begleiter ja veranlasst, Fjörgynn in einem inbrünstigen Gebet um Erleuchtung zu bitten?

Später „erinnerte“ sich Hrothgar in einem Traum an jene *Vision*, die ihm im „Nichts“ zuteilgeworden war. Leider war sie wohl zu gut in seinem Gedächtnis versteckt gewesen, oder der Stress des Augenblicks hatte verhindert, sich ihrer bewusst zu werden – auf der Heimreise nach Haelgarde träumte der Priester jedenfalls:

Ein gut aussehender Jüngling in engen Lederklamotten donnert auf einem mächtigen Zweirad mit feuerspeiendem und qualmendem Rückwärtsrohr durch einen Bambushain. Er scheucht sämtliche Fauna auf und prescht unbekümmert mitten durch die schönste Flora. Schließlich hält er sein stinkendes Gefährt auf einer Lichtung an und nimmt den Integral-Lederhelm ab. Ein rotlockiger Norwegerkopf kommt zum Vorschein.

„Ey, wo seid ihr denn, ihr komischen Vögel? Ist das vielleicht gar nicht unser Treffpunkt, ey? Ein richtiger Wald sind diese grünen Stängel jedenfalls nicht. Bei uns stehen da knorrige Bäume, klaro? Nun ja, nix für ungut, mein Alterchen, du magst ja vielleicht Reis und rohe Fischlein lieben, aber unsereins haut sich da lieber ein gegrilltes Walsteak rein, oder so! Zeigst du dich jetzt endlich, oder bist du etwa schon Geschichte oder was?“

Plötzlich sieht man einen alten, aber ungebeugten KanThai, mit durchtrainiertem Körper und formeller Haartracht, in einer vornehmen jadedekaiserlichen Robe auf die Lichtung schreiten; auf seinem Lederhandschuh sitzt ein gewaltiger Uhu.

„Halt mal den Schnabel, Naseweis! Hier geht’s um ernste Sachen, keine Spielereien, verstehst du? Und sollte sich ein Rotzlöffel wie du nochmal auf diese äußerst unhöfliche Art in Unserem Reich danebenbenehmen, wirst du Unseren Zorn zu spüren bekommen, ob du nun aus Waeland stammen magst oder nicht, verstanden?“

Der Uhu klappert dabei mit den Augenlidern und dreht seinen Kopf dem alten KanThai zu.

„Ey Alter, jetzt hab‘ dich nicht so! Ihr Schlitzaugen versteht echt keinen Spaß. Mein Kollege, der Typ mit dem F-Namen, der furchtbare Fruchtbare, naja, fucking Fjörgynn freilich, also, der lässt schön grüßen, ist gerade unabkömmlich wegen einer größeren Sex-Orgie mit Erdbeeren, Schlagsahne und einigen 100 nackten Teilnehmern in einem großen Kessel – die Einzelheiten erspar‘ ich euch lieber, sonst nippelt ihr noch ab vor Verlangen, mein Tatterichster – FF ist jedenfalls wie ich auch dafür, dass die Deppen ein deutliches Signal

brauchen, damit sie das beschissene Blut-Tor schließen, ehe sie sich vom Acker machen. Warum sagst du nix? Und warum glotzt diese komische Krähe so komisch?“ <Die unterstrichenen Worte hallen in Hrothgars Gedächtnis nach.>

„Jüngelchen, richte Fjörgynn aus, dass seine Botschaft den himmlischen Kaiser erreicht hat. Wir werden dem Deppen – äh, seinem unerfahrenen Diener – eine Nachricht schicken. Sein Eingreifen ist schließlich im Sinne aller guten Mächte.“

Der Alte streichelt dabei dem Uhu über das Gefieder, und die riesige Eule rekt zufrieden ihre gewaltigen Krallen.

„Klasse, ey! Und wann und wie, oh Klappergestell? Bevor du den Löffel abgibst? Viel Zeit bleibt dir dann nicht mehr, gelle?“

Donner und Blitz – und das mächtige Zweirad ist verschwunden und durch ein klappriges Fahrrad ersetzt worden. Die Reifen sind platt.

„Ey, Alter! Nein!!! Ey, das kannst du echt nicht bringen!!! Wie soll ich denn ohne Luftpumpe jemals aus diesem Stängelgarten rauskommen? So ein Scheiss!“

„Die Nachricht ist schon geschickt worden, junger Bengel. Und du kannst deine Luft mal sinnvoll nutzen, statt mit ihr nur deinen Frechheiten Laut zu geben.“

Während das Bild verblasst, meint man fast, eine Eule leise kichern zu hören.

So war stundenlanges ideenloses Herumgetue die Folge.

Die Gefährten kratzten die Erde aus den vier Steinsarkophagen.

Hrothgar amüsierte sich damit, dem Hundeskelett am Grund des Schachts mit göttlichen Blitzen einzuheizen.

Erneut wurden sämtliche Vorräume genauestens betrachtet und nach verborgenen Hinweisen abgesucht – und die oberirdischen Ruinen wurden ebenfalls genauestens inspiziert.

Ergebnislos, versteht sich.

Schließlich begaben sich die ratlosen Abenteurer wieder in den Raum mit Lyakons Statue. Kaum hatten sie sich ihr genähert, als die Statue kurzzeitig von einer gelben Lichtsäule umhüllt wurde, aus der 19 blutgierige Riesenvampirmücken herausschwirrten. Die kopfgroßen dunkelroten Biester hatten große weiße Facettenaugen und einen weißen Stechrüssel – und die Gefährten (bis auf Hrothgar, der nach draußen fliehen konnte) hatten „alle Hände voll zu tun“, um ihre Angreifer zu erschlagen.

Nachdem alle Ungeheuer tot und die Wunden versorgt waren, kam am Abend Hrothgar endlich auf die Idee, sich die Statue und deren Sockel einmal selbst genauer anzusehen – und kurz darauf kam er auf die „brillante“ Idee, dass sich hier ein Weltentor befinden könnte. Freilich zählt die Tore schaffende Magie zur Kategorie der höchsten Zauberkunst – aber Fjörgynn hatte seinen Priester nicht umsonst (und „völlig unauffällig“) an diesen Ort geführt. So gelang es Hrothgar zu dessen eigenem Erstaunen tatsächlich, den Tor-Zauber dreimal hintereinander erfolgreich zu bannen – und die gesamte Kultstätte begann augenblicklich im Sumpf zu versinken.

Die Freunde eilten unversehrt hinaus. Sie waren sehr erleichtert, ihre Aufgabe endlich vollständig erfüllt zu haben. Noch erleichterter waren Alchemilla, Hrothgar, Ulwun und

HaoDai, als ihnen in ihren nächtlichen Träumen bewusst wurde, dass die Götter so zufrieden über ihre Beseitigung des Rubinelixiers und der Zerstörung der Kultstätte Lyakons und der Vernichtung Sialurs waren, dass sie auf die Erfüllung der versprochenen Questen verzichteten!

Die Rückkehr

Gleich am nächsten Morgen machten sich die Gefährten auf den langen Marsch (mit ihrem treuen Maultier) nach Haelgarde; ihre Pferde hatten sie ja in Estragel untergestellt gehabt (und deren neuer Eigentümer war mittlerweile der Wirt des „Zappelnden Fisches“).

Am 12. Draug des neuen Jahres (2407 nL) kamen die Abenteurer endlich in Haelgarde an und erhielten als Dank für ihre erfolgreiche Beseitigung des gefährlichen Finsterlings eine Einladung zu einem städtischen Festbankett am folgenden Abend. Angas Mühen (der Zwerg hatte Sialurs Kopf in einem Sack durch Alba geschleppt) zahlten sich nun aus: der Stadtrat und die Magiergilde überreichten Flintstone jeweils 1000 GS, und der Vertreter der kleinen Zwergengemeinde „ließ sich nicht lumpen“ und legte 100 GS dazu, was mit allgemeinem Schmunzeln der Versammelten quittiert wurde. Anga unterhielt sich später am Abend mit dem Zwerg und erfuhr, dass er und seine Freunde freilich willkommen wären, sich in der Zwergengemeinde jeweils eine meisterlich geschmiedete Waffe der Marke *Haelgarde STRONG* auszusuchen. Na, das war doch ein starkes Wort!

So kam es, dass die Freunde schließlich höchst zufrieden durch übles Winterwetter nach Alasdell marschierten. Sie freuten sich schon auf eine ruhige Zeit der Entspannung und der Weiterbildung – aber sie waren in der Burg Flintstones gerade erst angekommen, als wiederum ein Brief dafür sorgte, dass sie schon kurz darauf erneut losritten, dem nächsten Abenteuer entgegen, diesmal im spätwinterlichen Norden Albas.