

Mein lieber Salix,

Und wieder ist ein Götterlauf vorüber. Obwohl mir der letzte fast wie zwei Götterläufe vorkommt, weil so viel passiert ist und ich so viel gesehen habe. Ich bin gerade voll des Glücks und Euphorie, denn wir haben vor wenigen Tagen einen großen Sieg errungen! Während ich diese Zeilen schreibe, sitze ich in der Schenke „Silbertaler“ in Oblarasim, hoch im Norden. Und obwohl das sehr weit von Ilsur entfernt ist, wo ich meinen letzten Tsa-Tag feiern konnte, ist das kein Vergleich zu den Wegstrecken, die ich seitdem zurückgelegt habe.

Die ursprüngliche Queste zu der uns Hetfrau Garhelt ausgeschiedt hatte, wandelten sich durch die Visionen unserer Geweihten Shaya zu einer Befreiung des Hochkönigs der Elfen. Dabei mussten wir seiner größten Widersacherin Pardona mehrfach Paroli bieten und mehrere seit jahrhundertern verschollene Orte der Elfen besuchen.

Wir segelten weit hinaus aufs Meer, ich erbeutete tatsächlich den Zahn einer leibhaftigen Seeschlange und benutzte diesen später um einen Dämonen, ja einen echten fünfgehörnten Spinnendämonen, auf einem verfluchten Tangfeld zurück in die Niederhöhlen zu schicken. Zurück auf Land reisten wir in die Wüste Gor, nach Fasar und später, du wirst es nicht glauben, in die Wüste Khôm. Dort entdeckten wir die wralte Elfenstadt Thi'Shianna und gelangten durch ein Portal in eine andere Welt, den Inseln hinter den Nebeln. Zu guter Letzt konnten wir so Fenvarien, den Hochkönig der Elfen, aus einer jahrtausende-währenden Gefangenschaft der mächtigen und bösen Elfe Pardona retten. Deshalb bin ich gerade auch so euphorisch. Aber mal von Anfang an:

Kurz nach meinem TsaTag sind wir mit der Sturmvogel unter Kapitän Bacha aufgebrochen. Während der namenlosen Tage tauchten auch gleich zwei dieser riesigen Monster auf, mit Zähnen so lang wie ein Zwerg. Unser Vorhaben schien trotz Hylailer Feuer und Drachentöter-Spießen aussichtslos. Es entbrannte ein tödlicher Kampf, doch unter großen Verlusten konnten wir beide Seeschlangen töten. Aber noch hatten wir keinen Reißzahn erbeutet. Schwerverletzt sprang ich deshalb mit allerletzter Kraft vom Schiff auf den Kopf der großen Seeschlange und entriss einen Zahn aus dem riesigen Maul. Die tote Schlange versank aber weiter im Meer und als wir vom Wasser umschlossen wurden, erwischte mich auch noch einer der zahlreichen Irfinshaie. Alles wurde dunkel, doch der großartige Magus Mythonius rettete mich, indem er sich in einen riesigen Malmer verwandelte und mich aus den Fluten zog. Zwar hatten wir nun einen Reißzahn erbeutet aber viele Verluste erlitten. Liebgewonnene Kameraden wurden getötet, sind ertrunken oder verschwunden. Darunter Eigor, Ohm Folker und Ynu. Und auch unser Schiff, die Sturmvogel war zerstört. In Beibooten retten wir uns schließlich an das Ufer einer Insel. Zuerst mussten wir uns von unseren Wunden erholen. Um dann wieder an ein Schiff zu kommen, befreiten wir auf dieser Insel gefangengehaltene Fischmenschen, die Risso, aus der Hand von Piraten. Dazu räuberten wir Gold und Edelsteine der Seeräuber.

Im Praios erreichten wir Boran, die letzte freie Stadt Maraskans. Mehrere Tage verbrachten wir dort und während meine Kameraden sich um die Lösung unserer Aufgabe bemühten, nutze ich die Zeit um

einen bekannten maraskanischen Meisterschmied aufzusuchen: AlrijinMujajin. Ich zeigte ihm den weißlichen und bläulichen Elfenstahl und er erklärte sich bereit, mit mir eine Waffe aus dem blauen Stahl zu schmieden. Ich hatte schon länger das Bild eines mächtigen Hammers mit spitzen Dornen im Kopf und schnell einigten wir uns auf die Maße. In den ersten Tagen bearbeiteten wir vorsichtig das Metall, maßen den Schmelzpunkt und die Eigenschaften des flüssigen und halbfesten Stahls. Dann brachten wir ihn langsam in die Grundform, schmiedeten mit aller Kraft und Geschicklichkeit. Die Dornen wurden geformt und angeschmolzen. Im letzten Schritt wurde der Hammer gehärtet und leicht angelassen. Nach mehreren Tagen harter Arbeit war es vollbracht: Mjolnir sollte mir von da an gute Dienste leisten. Später fand ich heraus, daß er, möglicherweise durch Elfenmagie, auch sehr gut gegen dämonische Wesen wirkt und scheinbar durch den besonderen Stahl mehr Schaden verursacht als eine weltliche Waffe. Trotz, daß ich meine Walz unterbrach, habe ich durch die Erkundung des Himmelsturms und die Arbeit mit Alrijin wohl mehr gelernt, als die meisten Schmiedegesellen auf Wanderschaft es je könnten. Jetzt, da diese Reise so langsam zu Ende geht, werde ich mich noch sehr viel mehr mit diesen besonderen Metallen beschäftigen.

Neben meiner Schmiedearbeit und kurzen Erholungsstündchen mit maraskanischen Schönheiten erfuhr ich beiläufig, daß wir mit dem Piraten Kodnas Han zur Sargasso See, um in einem Tangfeld, einen Kelch zu bergen. Dafür mussten wir ein anderes Schiff kapern, worüber ich hier lieber nicht zu viel erzählen möchte. Schlussendlich brachte uns Kodnas Han mit der Tiger von Tuzak zu diesem verfluchten Tangfeld, wo uns nicht nur die wüstesten Kreaturen erwarteten (große Würmer mit Hakenzähnen, Riesenspinnen und überall dieser schleimige, dampfende Todesgeruch von eingeschlossenen Schiffswracks mit unzähligen Leichen) sondern auch Pardona wieder auflauerte. Scheinbar waren wir nicht mehr auf einer Queste für Thorwal sondern beeinflussten Vergangenheit und Zukunft der Elfen in einer Weise, die Pardonazutiefst zugegen lief. Nachdem uns der Magier Vespertilio aus einem Hinterhalt vorPardonas Schergen rettete (monströse Chimären mit riesigen Scheren versuchten unter Wasser zu ziehen, während Dunkelelfen mit Langbögen uns mit einem Pfeilhagel eindeckten) erfuhren wir, daß dieser und sein ehemaliger Freund Vermis, einen Pakt mit einem fünfgehörnten Spinnendämon, dem Mactans, eingegangen waren, der nun vom Kelch der OrimaBesitz ergriffen hatte. Diesen Kelch brauchten wir als zweiten Schlüssel zusammen mit dem Schwert Selflanatil. Im Bauch eines Schiffs kam es dann zum finalen Kampf um den Kelch gegenBeornund den Mactans. Wir landeten einige mächtige Treffer, doch der Dämon war so nur wenig zu beeindrucken. Als unsere Kräfte schwanden hatte ich eine Erleuchtung: warum wohl sollten wir den Reißzahn einer Seeschlange erobern? Ich ließ meinen Hammer sinken und griff mir den Reißzahn. Unter Aufbietung aller Kraftreserven rannte ich los, den Reißzahn wie eine Lanze vor mir her tragend. Ich wich einer Tentakel des Dämons aus, kam gefährlich nahe an das Maul des Mactans und rammte dem Dämon den Reißzahn aus vollem Lauf mit ganzer Wucht in den Kopf und schickte ihn damit zurück in die Niederhöhlen. Der Kampf war gewonnen. Doch Beorns Geweihte Lenya, von der wir damals schon vermuteten, daßPardona Besitz von ihr ergriffen hatte, schnappte sich den Kelch und verschwand. Ohne die Macht des Kelchs löste sich das Tangfeld auf und wir mussten noch einen schweren Sturm überstehen, bis uns Kodnas Han mit der Tiger von Tuzak rettete.

Wenige Tage später liefen wir in Khunchom, der „weißen Perle am Mhanadi“ ein. Es tat gut, endlich wieder festen Boden unter den Füßen zu haben. Die ganze Stadt, ein Schmelztiegel der Kulturen, war belebt und überall tummelten sich Gaukler. EinPraisogeweiheter wies uns den Weg, der einen Teil von uns

in die Wüste Gor führen sollte. Bevor wir aufbrachen ließ ich Mjornir von Rendra als auch von Ingerimm segnen. Auf das er alles was uns im Weg stehe zerschmetter! Über Chefe, Thempis und Ehristar erreichten wir die Grenze zur Gor. Phileasson und die meisten Männer gingen weiter nach Fasar. Ungrimm, Wulf, Shirandra, Mythonius und ich zusammen mit dem Führer Rafim und dem Geschichtenerzähler Bukhar, der sich in Wahrheit als Teclador herausstellen sollte, stiegen in die Gor auf – auch um zwei vermisste Gaukler zu finden. Auf der Hochfläche der Gor war schnell zu erleben, daß hier mehr Totes als Lebendiges auf uns warten sollte. Bukhar führte uns zielgerichtet zu einer Mindorit- Mine in der wir ein Schlangwesen und den Zwerg Kurun töten sowie viele Sklaven befreien konnten. Zu unser aller Überraschung war unter den Sklaven auch Wulfs arme Mutter. Durch diese Begebenheit musste ich auch an meine Familie denken. Ob es ihnen wohl gut ergeht? Sobald ich diese Fahrt vollendet habe, werde ich auf jeden Fall in Tanzias nach dem Rechten schauen. Wir folgten weiterhin Bukhar und passierten das Schlachtfeld auf dem Rohal der Weise gegen Borbarad gekämpft hat und erreichen den Turm des Magiers Lizcom. Bukhar oder besser Teclador erklärte uns, daß Lizcom in einer anstehenden, günstigen Sternenkonstellation und unter Knechtung der Zeit, Borbarad zurückholen will. Dafür hat er auch Tecladors Karfunkelstein durch eine List erlangt. Diese Aufgabe war fürwahr wichtiger als der Wettkampf mit Beorn. Ohne zu wissen was uns erwarten sollte, betraten wir das Tal und Lizcoms Turm. Dämonische Wesen darunter ein Shruuf, ein Zent und ein Heshtoth mussten Ungrimm und ich überwinden, bis wir an Liscom rankamen. Der trickreiche Magus entkam uns einige Male durch Zauber, doch am Ende konnten wir ihn vernichten. Teclador danke es uns durch einige Artefakte. Ich erhielt ein Amulett, welches Esse und Feuer darstellt und mich lebendiger und robuster fühlen lässt. Reiche Beute machten wir auch durch das veredelte Mindorium, welches wir steineweise aus der Gor schaffen und letztlich in Fasar verkaufen konnten. Viele Sklaven und die Vermissten der Gauklerfamilie konnten wir retten und machten uns danach in Richtung Fasar auf.

Im kleinen Sultanat Jindir war mir dann auch endlich Rahja wieder hold. Die unbeschreiblich hübsche Maya aySamra verbrachte eine Nacht mit mir. Und in Floeszern gelang es mir eine ebenso junge Bauerntochter zu betören. Nach den Schrecken auf dem Tangfeld und den dämonischen Begebenheiten in der Gor fühlte ich mich wieder richtig wohl.

In Fasar, der unübersichtlichsten Stadt die ich je zu Gesicht bekommen habe, gönnte ich mir dann auch einen Besuch im Badehaus während Ungrimm und Mythonius unser erbeutetes Mindorium in viele Dukaten umtauschten. Einer Einladung folgend besuchten wir den Buri von HabletbenSherek, einem gar großzügigen Tulamiden, der immer Bestens informiert zu sein scheint. Nach einem schrecklich förmlichen Abendessen und der Freude eine junge Novadin in mein Zimmer bestellen zu können, erfuhren wir vom Propheten ben Aram, der in einer Vision einen Krieg zwischen AlAnfa und dem Kalifat gesehen hat und die Armen in Sicherheit bringen möchte. Um für diesen Trek durch die Khôm die benötigten Kamele zu bekommen, schickten wir den Elfen Shirandra in ein famoses Pferderennen, welches dieser überlegen gewann. Auf ein Gefühl Wulfs hin, setzten wir auch viele Dukaten auf diesen Ausgang, sodaß ich mich jetzt tatsächlich einen reichen Mann nennen kann. Ich hoffe ich komme auch noch dazu diese Dukaten auszugeben. Den Abschied von Fasar feierten wir erneut mit benSherek, der mir sogar erlaubte an diesem Abend gleich drei Mädchen in mein Zimmer kommen zu lassen. Diesen Freund werde ich in Erinnerung behalten. Er erzählte mir gar, daß Rastullah selbst neun Frauen hat!

Ende Rondra ging es dann los mit dem Trek durch die Wüste. Über ElTrutz und Mirina erreichten wir die Oase Alam-Terekh. Nach der letzten Expedition in die Khom waren nicht alle von uns erpicht auf die Reiseroute, jedoch soll das verschollene Tie'Shianna mitten in der Khom liegen, wodurch wir keine andere Wahl hatten als zu folgen. Immerhin versüßte mit ben Arams Tochter Aischa noch einen Abend bevor wir die Wüste erreichten. Anfang Efferd erreichten Urdirie, die uns zur Oase der Shianna Fey führte. Dort warteten auch schon Beorn und seine Gefolgsleute und gemeinsam wurden wir zu den Ruinen von Tie'Shianna, die seit Jahrhunderten unter Sand begraben liegen, geführt. In der zerstörten Stadt war leider nichts mehr von Wert zu finden, besonders keine Metalle oder Waffen. Wir fanden den Tempel der Orima und gaben Selflanatil sowie den Kelch zurück. Orima verkündete, daß wir in den Inseln hinter den Nebeln nach Fenvarien, dem Hochkönig der Elfen, suchen müssen. Eine Zauberflöte konnte einen dahin teleportieren. Beorn und Phileasson stützten sich auf die Flöte, doch durch einen schnellen Trick gelang es Wulf, die Flöte zu sichern. Er spielte eine kurze Melodie und die Mitglieder unserer Ottajasko wurden durch einen Nebel zu unbekanntem neuen Ufern gebracht.

Fast 100 Tage verbrachten wir nach unserem Gefühl auf den Inseln hinter den Nebeln. Der Magus erklärte mir, daß dies eine Welt hinter dem eigentlichen Aventurien war. Zu Beginn war uns noch unklar, wo wir in dieser riesigen Inselwelt nützliche Hinweise auf Fenvarien finden konnten. Nach und nach lernten wir, daß auf den äußeren Inseln wichtige Ereignisse aus der Geschichte der Elfen immer wieder als lebendige – und gefährliche – Illusion ablaufen. Auf den inneren Inseln leben die Nachfahren der Elfen aus Tie'Shianna in unterschiedlichen Gesellschaften. Bald trafen wir auf Sternträger – ehemalige Gefährten des Hochkönigs Fenvarien, wie Amantilada. Er erzählte uns von einem Kessel, mit dessen Hilfe man wiedergeboren werden kann und trotzdem die Erinnerung an das frühere Leben behält. Wir mussten also weiter zu den bewohnten inneren Inseln. Auf dem Weg dahin verweilten wir einige Tage auf einer Insel mit attraktiven Dryaden. Das rahjagefällige Treiben mit ihnen machte geradezu süchtig. Als wir dann weiterreisten, wurden wir von zwei schwer bewaffneten Schiffen aufgegriffen und nach Ta'Lisseni gebracht. Im dortigen Kerker trafen wir auf einen weiteren Sternträger – Faelanthir – und wie wir später erfuhren war er die Reinkarnation Adernaths eines Leibwächters des Hochkönigs. Leider fehlte ihm aber die Erinnerung an die letzte Zeit mit Fenvarien. Zusammen gelang es uns, die wachhabenden Geisterkrieger auszuschalten und aus dem Kerker in Ta'Lisseni zu fliehen. Doch kaum hatten wir den Wald erreicht und wähnten uns in Sicherheit, hörten wir Kampfgeräusche. Wieder waren wir in einer Illusion eingefangen. Wir begleiteten die Kriegsgarde von Fenvarien in die belagerte Stadt Tie'Shianna. Als wir eintrafen startete direkt die erste Angriffswelle der Belagerer. Levianthim, Schlinger, Lindwürmer, geflügelte Echsen, Ssrkhrsechim, Achaz, Krakonier und Maru griffen mit schwerem Belagerungsgerät an. Der Magus Mythornius blühte regelrecht auf und schleuderte riesige Feuerbälle auf die Feinde. Mit hohem Aufwand konnten wir die erste Angriffswelle abwehren. Danach hatten wir endlich die Gelegenheit Fenvarien zu treffen. Bei einer Audienz trafen wir auch Niamh, Oisin und Lariel. Und Amaunir, Katzenwesen die es heute in Aventurien nicht mehr gibt. Es machte keinen Sinn, den historischen Fenvarien zu befragen. Wir mussten die Schlacht um Tie'Shianna verfolgen, um zu erfahren, was letztlich mit ihm passierte und wo wir ihn heute finden konnten. So versuchten wir unser Bestes, um die Elfen zu unterstützen und selbst am Leben zu bleiben. Ich wollte natürlich gerne erfahren, wie die Elfen ihre legendären Schwerter herstellten und beobachtete den Vorgang genau. Als Schmied ließ sich da aber nicht viel lernen. Scheinbar nutzten sie Magie um das Metall zu formen und die Klängen zu

schärfen. Da es ja leider eine Illusion war, konnte ich auch nichts von den Elfenmetallen mitnehmen. Sicherheitshalber habe ich aber je drei Barren von blauem und silbernem Metall vergraben.

Die finale Schlacht rückte näher und kurz vorher verhinderten wir noch ein dunkles Ritual, als wir uns als Sklaven getarnt in das Lager der Echsen schlichen, um drei Kristalle der Kristallomanten zu zerstören. Direkt nach unserer Rückkehr startete der Hauptwelle des Angriffs auf Tie'Shianna. Ein riesiges Heer brandete gegen die Stadtmauern. Goblins, Menschen, Orks, Dunkelelfen und Zwerge waren noch die geringsten Feinde. Oger, Trolle, Minotauren, riesige Hornissen, Drachen, 3 Purpurwürmer, Zyklopen, 3 Riesen – und Kazak-watet-im-Blut, der riesige Feldherr des Namenlosen. Die Schlacht war heftig und forderte hohe Verluste auf beiden Seiten. Trotz Oisins Opfer, der einen Wurm unter der Stadt vernichtete, konnte nicht verhindert werden, daß eine große Bresche in die Stadtmauer geschlagen wurde. Gerade als die Schlacht zu Ungunsten der Elfen kippte, sahen wir wie Adernath mit Fenvariern verschleppt wurde. Dann löste sich die Illusion auf. Die Reinkarnation von Adernath, Faelanthir, musste also wissen, was mit Fenvariengeschehen war.

Durch eine weitere Vision Shayas erfuhren wir, daß wir uns mit einem jungen und einem alten Weisen sowie mit einem alten Widersacher verbünden mussten, um zu finden was es zu bewahren galt. Auf der Suche nach den Weisen fuhren wir als nächstes nach Rhiallon. Dort trafen wir die junge und sehr hübsche Elfe Swelfa, mit der ich zwei Nächte in ihrem schönen Baumhaus auf einer Lichtung verbringen durfte. Nebenbei war sie auch eine Nichte der zwei Weisen und gab uns entscheidende Hinweise. Der Widersacher war natürlich Beorn, den wir auch bald bei der Belagerung der Stadt Pwyll, entdeckten. Er war sich sicher, schon acht Monate hier zu sein und hatte bereits beachtliche Schätze durch Plünderung angesammelt. Eine weitere Vision zeigte uns, was zu tun war. Wir mussten zusammen mit Beorn den Kessel der Kamalan erobern, Faelanthir töten und wieder im Kessel auferstehen lassen, damit er mit der Erinnerung an die Vergangenheit, den Hinweis auf Fenvariens Verbleib geben kann. Zur Stärkung und Anhebung der Motivation destillierte ich zusammen mit Ungrimm den Schnaps „Offenbarung der Dryaden“ und in diesen Tagen unter starkem Alkoholeinfluss hatte ich auch ein Erlebnis mit Eilif, der mächtigen Thorwalerin, das mir so schnell nicht aus dem Gedächtnis weichen wird.

Mit mehr als 40 Schiffen und mit einer ausgefeilten Taktik liefen wir die „verlorene Insel“ an auf der ein Schlangenkönig den Kessel bewachte. Ein großer Trupp bildete die Ablenkung während ich zusammen mit Wulf, Ungrimm, Mythornius und Faelanthir vom Gebirge aus den Turm erstürmten. Schließlich konnten wir den Turm einnehmen, aber der Schlangenkönig konnte fliehen durch ein „Auge des Limbus“ – so nannte es der Magus. Der Kessel war in unserem Besitz und Wulf versetzte Faelanthir den tödlichen Stich und das Ritual im Kessel wurde begonnen. Faelanthir konnte uns schließlich kurz vor seinem Tod den entscheidenden Hinweis geben: er und Fenvariern wurden im Norden Aventuriensnahe der Quelle des Upval gefangen gehalten. Wenn ein Stern vom Himmel falle, werde der Hochkönig wieder frei sein. Wenig später entrückten wir, so würde ich es nennen, im Hafen von Djanilla und fanden uns alsbald in vertrauten Gewässern Aventurienswieder. Wenige Tage später erkannten wir Thorwal am Horizont und liefen unter großem Jubel im Hafen ein. Zu unserer Überraschung waren nicht mehr als 100 Tage vergangen sondern es war erst der Peraine-Mond im Jahr 1008. Nach einem Empfang im Hethaus beim neuen obersten Hetmann TrondeTorbensen rüsten wir schnell wieder PhilleassonsOtta aus. Beorn tat dasselbe. Schon kurz nach der Ausfahrt aus dem Hafen griff dieser hinterlistigeBeorn unsere Otta

magisch an und segelte davon. Von nun an waren wir in der Verfolgung. Wie zu Beginn unserer Reise vor gefühlt mehr als zwei Jahren segelten wir wieder nach Norden, über die Freydirsbank und das Nordkap in den Golf von Riva nach Enqui und den Svelltt hinauf. Im See Brack ließen wir dann Kanus zu Wasser und ruderten den Upval hinauf. Am nächsten Tag ging es weiter bis der Upval nicht mehr passierbar war. Ab jetzt mussten wir die Kanus tragen. Früh am nächsten Tag sahen wir dann wie ein heller Stern ins nördliche Gebirge stürzte und ein Beben des Ingerimm folgte. Zügig kämpften wir uns weiter durch die Natur voran doch es dauerte bis zum späten Abend bis wir ein bewaldetes Tal mit dem Absturzkrater erreichten. Zu meiner Enttäuschung hatte der Meteor keine Metall-Einlagerungen sondern bestand gänzlich aus Basalt. Nach dieser Enttäuschung erklommen wir schnell den Hügel und fanden ein Kammersystem vor, das scheinbar der beschriebene Kerker war. Wir fanden Knochen verschiedener Elfen und auch die sterblichen Überreste von Adernath. Kurz danach trafen wir auf Beorn, dessen Trupp einen wralten Elfen aufgefunden hatte. Ob es sich um Fenvarien handelte, war aber unklar, da er komplett gebrochen zu sein schien. Die Nachtwache führten wir zusammen mit Beorns Leuten aus, aber als wir am nächsten Morgen erwachten, erkannten wir, daß sie uns betrogen und magisch außer Gefecht gesetzt hatten. Beorns Truppe mit dem Elfen war verschwunden. Shaya hatte eine weitere Vision aus der wir lernten, daß Niamh im Zauberwald Fenvarien heilen konnte. Vermutlich war auch Beorn dorthin unterwegs. So schnell es ging eilten wir zurück doch es dauerte Tage bis wir wieder die Seeadler erreichten. In Enqui mussten wir etwas Gewalt anwenden, um schnell an Proviant zu kommen und segelten dann durch den Golf von Riva zur Mündung des Oblomon. Die Seeadler trieben wir den Fluss hinauf bis zur Goldgräber-Stadt Oblarasim. Dort wollten wir Pferde, Ponys und Esel kaufen doch es wurden Madapreise verlangt – hunderte Dukaten. Kurzerhand stahlen wir die Tiere und ritten Flussaufwärts. Erst 6 Tage später, Ende Ingerimm, waren wir in Gerasim und tauschten unsere Pferde gegen frische Firnponys einer freundlichen Steppenelfe. Am ersten Rahja lauerten uns auf dem Weg nach Norburg Söldner mit einem dämonischen Vogel auf. Der Kampf war zwar keine echte Gefahr für uns doch hielt er uns auf. Immerhin wussten wir, daß wir auf dem richtigen Weg waren und dazu erbeutete ich zwei Wolfsmesser mit schwarzen Klingen. Scheinbar eine Schwarzstahl-Legierung. Vier Tage später, Norburg hatten wir passiert, erreichten wir endlich den Zauberwald und konnten diesen mit verbundenen Augen betreten. Beorn und Fenvarien waren nicht eingetroffen, aber Niamh war bereit, den Wald zu verlassen, um Fenvarien zu retten. Für die Heilung mussten wir allerdings zu einem besonderen Ort auf der Grünen Ebene. In dem kleinen Dorf Dotzen erfuhren wir dann, daß Beorn in Norburg hingerichtet werden soll. Am 6. Rahja trafen wir auf die Magierin Thalia aus Beorns Trupp, die in einem Schandkäfig an der Norburger Stadtmauer baumelte. Sie sagte uns, daß Pardona die Kontrolle über die Stadt übernommen hatte und auch Fenvarien hingerichtet werden soll. Verkleidet gelangten wir mit Phileasson in die Stadt und konnten den Turm ausfindig machen, in dem Beorn und Fenvarien gefangen gehalten wurden. Trotz schlechter Vorbereitung konnten wir die beiden befreien und flüchteten aus der Stadt. Beorn wollte unseren Rückzug decken und blieb zurück. Mit Niamh und Fenvarien erreichten wir einen Tag später den alten Wachturm Dali Riellas auf der Grünen Ebene, ein Ort, an welchem die Kraft der Salamandersteine stark zu spüren ist. Niamh begann sofort das Heilungslied für Fenvarien aber dann kam SIE. Pardona. Eine unglaublich schöne Elfe! Und obwohl sie so unglaublich schön ist, griffen wir sie an. Ich kam nahe an sie ran und landete einige gute Treffer, die sie wohl erstaunten. Doch dann wurden wir von rotem Nebel umschlungen. Pardona befahl Fenvarien zu sterben aber Niamh blieb stark und sang weiter. Und dann wurden wir alle wieder nach Tie'Shianna entrückt. Wir mussten verhindern, daß die

gleichen Fehler wieder begangen werden und versuchten Zeit zu kaufen, damit die Zauberweber ein Portal zu den Inseln im Nebel schaffen konnten. Die Horden brandeten gegen das Löwentor. Ein Archohobai grub sich durch die Erde und zerstörte so den Turm. Die Bresche war da und neben der Horde kam auch der Heerführer Kazak-der-im-Blut-watet auf uns zu. Zusammen mit Ungrimm und der Hohepriesterin schaffte ich es, Kazak mit einem riesigen Speer niederzustrecken. Das Sphärentor konnte geöffnet werden und wir flüchteten mit Fenvariens hindurch. Plötzlich waren wir wieder in Fenvariens Verlies und mussten mitansehen, wie er im Wahn Adernath tötete. Doch da war auch noch ein versteckter Gang. Dort entdeckten wir Fenvariens und Pardona wurde wütender. Niamhs Stimme blieb stark. Erneut wurden wir durch Nebel geschickt und fanden uns schließlich auf einem dunklen Turm von dem ich zuvor schon einmal geträumt hatte. Pardona griff uns in Form eines weißen Drachen an – nicht so schön wie zuvor – und sie hatte uns unterschätzt. Wir konnten ihr immer wieder zusetzen und Niamh Zeit verschaffen. Es war eine große Schlacht doch am Ende siegten wir. Pardona war von Hass erfüllt und wir alle wurden ohnmächtig. Als wir erwachten, waren wir wieder auf der Grünen Ebene und sahen Fenvariens und Niamh friedlich schlafen. Wir hatten es geschafft. Nach tausenden Jahren hatten wir den Hochkönig der Elfen wieder befreit und für seine Heilung gesorgt. Im Kampf ging zwar Mythornius Stab verloren und auch mein Amulett von Kurun war nun nutzlos, doch es überwog die reine Freude über unsere Taten. Zusammen mit Fenvariens machten wir uns dann auf den Weg nach Thorwal.

Und deshalb sitze ich heute genau hier in Oblarasim, der Goldgräber-Stadt. Hier ankert auch die Seeadler und morgen früh brechen wir mit der Mannschaft in Richtung Thorwal auf. Phileasson erzählte uns, daß Oblarasim vor 10 Jahren nur eine kleine Ansammlung von Hütten war. Ein Handelsposten der Norbarden mit den Elfen. Doch vor gut drei Jahren wurde im Oblomon Gold entdeckt und dadurch kamen noch viel mehr Menschen und Zwerge hierher. Fast scheint es, daß hier mittlerweile die Elfen in Unterzahl sind, auch wenn sie noch immer in ihren schönen Häusern auf Stelzen wohnen. Den ganzen Oblomon, flussauf- und flussabwärts haben die Goldsucher ihre Bereiche abgesteckt. Die Stimmung in der Stadt ist angespannt und gerade deshalb und nach all den Strapazen wollte ich mir auch ein bisschen was Schönes gönnen. Ein Ausrufer von Travines Traumstube pries so lauthals die schönen Elfinnen an, daß ich nicht widerstehen konnte. Nach meiner ersten Erfahrung mit Swelfa auf den Inseln hinter den Nebeln, freute ich mich auf eine weitere Elfe. Doch diese hier war zwar ebenso schlank und filigran aber nicht sehr anwesend und ich glaube „badoc“, so nennen es die Elfen zumindest. Nun ja, auf dem Weg zurück wurde ich beinahe noch in eine Schlägerei verwickelt, als sich zwei Goldsucher über ihnen zustehende Rechte stritten. Verrückt was dieser Goldrausch hier anrichtet. Eigentlich ein Wunder, daß sich Ungrimm bisher so zurückhält und nicht auch schon mit allerlei Werkzeug zum Oblomonmaschiert ist. Aber wahrscheinlich ist er auch nur froh, daß wir die verrückte Elfe vorerst vom Hals haben und freut sich schon auf unsere Belohnung sobald wir zurück in Thorwal sind. Auf jeden Fall waren das zwei unglaublich spannende Jahre. Trotzdem habe ich nun vor, meine Zeit wieder meinen Schmiedekünsten zu widmen. Ich habe auf den Reisen sehr viel gelernt. Und noch immer trage ich diese besonderen Metalle bei mir. Ich kann nicht erwarten diese in einer gut ausgestatteten Schmiede näher zu untersuchen. Mjólnir soll nicht die letzte besondere Waffe aus meiner Hand sein! Auf ein neues Jahr!

Siegestaumelnd euphorische Grüße von deinem Freund

Roban Loken