



FÄSSLEIN FÜLL DICH



Ganz gleich ob für rauschende Feste oder für einen besinnlichen Umtrunk, Torcuil hatte stets einen guten Tropfen zur Hand seit er über den königlichen Keller wachte.

Der Inhalt seiner Fässer ließ keine Kehle trocken, keinen Gaumen und keinen Gast unzufrieden. Wann immer Bedarf war, er konnte für jeden Anlass die richtige Menge des edelsten Weines oder das würzigste Bier einschenken.

Wie ein jeder aus der Zunft der Kellermeister, hatte auch Torcuil seine Geheimnisse, über die sich wohl ein jeder, der mit ihm zu tun hatte, den Kopf zerbrach.

Das Größte dieser Geheimnisse war die Frage danach, wie er es schaffte, den Hof stets zu einer sprudelnden Quelle von Frohsinn und Gastlichkeit zu machen. Selbst in Zeiten der Knappheit und im Angesicht dunkler Mächte gelang ihm dies.

Die Leute mochten fragen, raten oder gar betteln, doch der Kellermeister blieb ihnen allen die Antworten schuldig. Ein mildes Lächeln und ein edler Tropfen zum Abschied war alles, was er ihnen zukommen ließ.

Doch plötzlich schien sein steter Quell zu versiegen. Leere und staubige Fässer waren alles, was ihm blieb.

Dieser Tage ist sein zuvor offenes und gutmütiges Gesicht zerfurcht vor Gram und Sorge, wenn Torcuil rastlos durch die ihm anvertrauten Räumlichkeiten streift...





DIE TRÄNEN DES DRACHEN



Es ist allgemein bekannt, dass ein Medicus weder Krankheit noch Fluch noch deren schreckliche Folgen fürchtet, denn schließlich gehören diese zu seinem Tagewerk.

Der Heiler, den man als Kendrew Muir kennt, konnte Zeit seines Lebens von sich behaupten, dass er sich mit diesen Aufgaben stets gewissenhaft beschäftigt hatte. Die Leute behaupteten sogar, dass er dem Ideal eines Medicus sehr nahe kam.

Einen großen Teil seiner bemerkenswerten Erfolge auf diesem Gebiet verdankte er dabei nicht zuletzt dem Umstand, dass er als Hofarzt deutlich öfter den Kampf um das Leben seiner Schützlinge gewann als dass er sich dem Tod geschlagen geben musste.

Nun sitzt Kendrew Muir da, wacht am Lager seiner geliebten Königin, geht auf und ab und sucht





nach einer Lösung. Immer wieder legt er seine Hand auf die ihre und versichert der Siechenden, dass er einen Weg finden werde.

Doch wer in seine sonst so wachen, nun aber von Trauer und Sorge gezeichneten Augen blickt, erkennt seine Ratlosigkeit. Es scheint, als hätte er den Kampf gegen den Fluch bereits aufgegeben. Doch ein Funken Hoffnung glüht noch in seinem Blick, nein, niemals würde er seine Königin aufgeben, er würde sie nicht wecken und sterben lassen.

Kendrew Muir weiß genau, welche Waffe er im Kampf gegen diese dunkle Magie würde führen müssen und er wusste auch, wo er sie finden würde.

Doch was ihm noch fehlte, war die richtige Hand, um diese Waffe zu greifen...



DER VERSCHWUNDENE ZAUBERER



Jeder wusste, Darach war ein Zauberer. Doch hier, wo Zauberei so leicht von der Hand geht und so selbstverständlich ist wie das Atmen, tut man sich schwer hervor, denn man ist nur einer von vielen.

Obwohl Darach der Zauberei mächtig war, lag die Vollkommenheit seiner Kunst nicht nur im Studium der Magie, sondern vielmehr im Brauen von Elixieren und in der Bastelei. Sein Können beeindruckte selbst die Königin zutiefst und schon bald hat sie ihn, an ihrem Hof zu wirken und zu dienen.

So gelang es ihm durch seine Ratschläge und durch seine vielfältigen Fähigkeiten das Vertrauen, das die Königin in ihn gesetzt hatte, zu bestätigen. Schnell wurde er zu einem angesehenen und geachteten Mitglied des Hofes.

Sein Studium widmete er kleinen Tierchen, die gemeinhin als Insekten bezeichnet werden. Ganz besonderes Interesse brachte er dabei der Gattung entgegen, die als Grabeschwärmer bekannt sind. Diese kleinen, fliegenden Käfer, sind es, die des Nächtens umherschwirren und die ihren fahlen Schein an die düstersten Orte tragen. Nie hat Darach über seine Lippen kommen lassen, was ihn an den Grabeschwärmern so faszinierte. Waren es die alchemistischen Möglichkeiten? Waren es ihr gespenstisches Leuchten oder gar ihr anmutiger Tanz, die ihn in ihren Bann schlugen? War es gar die Tatsache, dass diese schönen Wesen dort gediehen, wo Leid und Trauer einst so groß waren? Oder war es letztendlich ihre Tollkühnheit, Licht in derartig bedrohliches Dunkel zu bringen?

Einerlei, was ihn dazu bewog, Insekten und Grabeschwärmer prägten seine Arbeit und er fing sogar an Konstrukte zu basteln, die Käfern sehr ähnlich waren.



Doch noch bevor Darach sein größtes Werk mit stolzer Brust präsentieren konnte, verschwand er, ganz genau wie die Grabschwärmer, spurlos am Ende einer Nacht...

DIE PERLEN DER NACHT



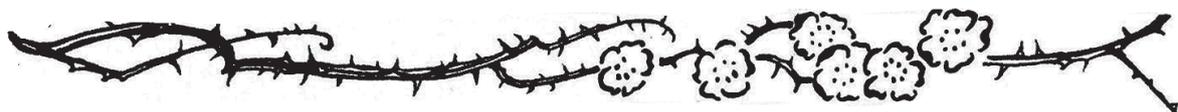
Die Soelie Muirne, eine der anmutigen Damen am Hofe unserer Königin, musste einst die schmerzhafteste Wahrheit darüber erfahren, welche Spitze Dornen die Blume, die man Liebe nennt, haben kann.

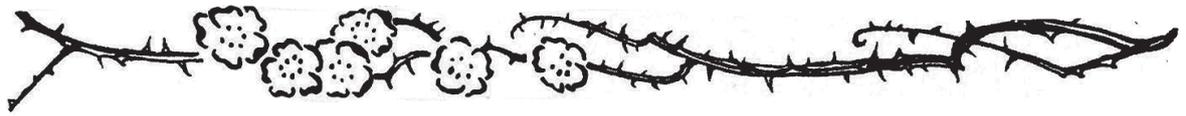
Ihr Gatte, kein geringerer als Duff Faruig, war sowohl für seine Tapferkeit und Waffenkunst als auch für seine Eifersucht und seinen unberechenbaren Zorn bekannt.

Er mochte seine Fee wohl lieben, doch schien es ihr oft, als würde er ihr nicht mehr Liebe entgegenbringen als einer seiner zahllosen Jagdtrophäen. Diese brachte er oft von seinen langen Reisen mit, die er auch dann unternahm, wenn sein Herr dies nicht von ihm verlangte.

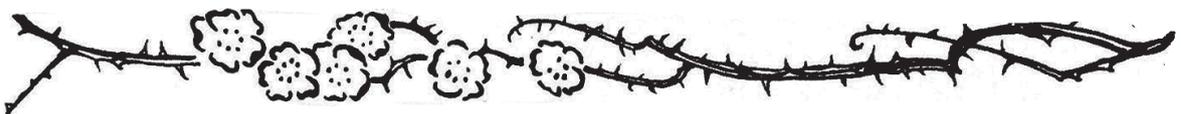
Lang stemmt sich Muirne gegen die Einsamkeit, die sie nur zu oft befiel. Doch eines Tages, als sie die Stimme des Bardens Dabhaidh hörte, war es um sie geschehen. Er verzauberte ihre Sinne mit seinem Gesang und mit der Sanftheit seiner Stimme und erwärmte ihr Herz. Völlig anders als ihr Mann, war der charmante Musikant ein zurückhaltendes und stilles Wasser. Oft trafen sie sich von da an und die Soelie legte ihr schlechtes Gewissen rasch ab, wenn Dabhaidh ihr etwas von dem Liebesglück, das sie einst verloren hatte und nach dem sie sich so lang gesehnt hatte, zurückgab.

Doch eines Tages wurden die beiden Liebenden in den vertrauten Wäldern von einer Bestie überrascht und entkamen nur mit knapper Not ihrem sicheren Ende. Muirne verlor zu ihrem Unglück auf der Flucht die Perlen ihrer Halskette, ein magisches Kleinod, welches Faruig ihr einst als Zeichen seiner Zuneigung geschenkt hatte.





Die Perlen der Nacht, wie wir sie nennen, sind nur zu sehen, wenn die Sonne bereits verloschen ist. Ein Umstand, der auch dem Barden klar wurde, nachdem seine Zunge seiner Geliebten überhastet versprach, dass er die Perlen wiederbeschaffen würde. Nun würde ihm wohl nichts anderes übrig bleiben als allein in den nächtlichen Wald zu gehen, wo die reißende Bestie immer noch umherschlich...



DER RITTER UND DIE BLUMENFEE



Kaum eine Geschichte unserer Welt ist wohl trauriger als die von Floraidh und Diarmad.

Die Blumenfee, so schön und anmutig wie die Blüten, mit denen ihre Seele verbunden ist, zog die Blicke viele Männer auf sich und es waren nicht wenige, die um sie warben.

Doch einzig derjenige, der seine verfluchten Augen schon immer verhüllen musste, glaubte die wahre Schönheit der Seele zu erkennen. Er wünschte nichts mehr als mit Floraidh sein Leben zu verbringen.

Die Rede ist von Lenetig ath Criggan, der über den versteinenden Blick verfügte. In Anwesenheit von Floraidh glaubte er sich zum ersten Mal nicht blind sondern sehend und er verliebte sich unsterblich in die Blumenfee.

Aber Floraidhs Herz gehörte bereits Teryn Diarmad, dem legendären Krieger und edlen Ritter unserer Königin.

Criggan, nun wieder erblindet vor Enttäuschung und Zorn, schwor sich, wenn er die schöne Fee nicht haben konnte, so sollte dies niemandem vergönnt sein. Er verfluchte die Liebenden, sodass sie sich niemals nahe sein konnten.

Am Tage blieb Teryn ein edler Ritter, doch des Nachts, wenn seine Klinge in der Finsternis gebraucht wurde, sollte er zur Bestie werden, die Freund und Feind nicht auseinander halten konnte.

Floraidh indes musste dasselbe Schicksal am Tage erdulden, nur nachts blieb





sie die liebreizende Blumenfee, die jedoch die Sonne, die sie zum Leben brauchte, nicht mehr sah.



Die schlimmste Wunde aber, die der Fluch riss, war, dass der Bann des Criggan den beiden Liebenden nur wenige Herzschläge zwischen Licht und Dunkelheit schenkte, in denen sie sich in ihrer wahrhaftigen Gestalt gegenüber stehen konnten.

Und so wird es wohl für immer bleiben, denn Cennetig ath Criggan hat den grausamen Fluch bis heute nicht gelöst...



DIE SCHWARZE LOCKE



Dass Liebe bedeutet, große Opfer bringen zu müssen, ist den meisten wohl bekannt. Auch geht sie oft mit Schmerz und Leid einher. Das weiß ein jeder, der das große Glück hatte, Liebe erfahren zu dürfen. Aber alle Liebenden wissen auch, dass Liebe Hoffnung bedeutet, dass es die Liebe ist, die einen voller Freude heimkehren lässt. Auch lohnt es, um sie zu kämpfen und nicht wenige haben dies getan.

Und so ließ Prinzessin Deidre, wenn auch schweren Herzens, ihren Teryn Leod ziehen, auf dass er die Grenzen dieser Welt mit blitzender Klinge und zerschmetterndem Zauber schützen möge.

Schon lange wollten die genannten Herzen ihre Bund durch eine Hochzeit festigen, doch wo Pflicht und Liebe gegeneinander antreten, hat ein Ritter nur eine Wahl. So zog Leod in den Kampf, nur eine Locke seiner großen Liebe nahm als Unterpand mit auf die Reise. Sollte ihm etwas zustoßen, so würde einer seiner Männer mit ihr zurückkehren und der Prinzessin von seinem Schicksal berichten, um sie von ihrer Ungewissheit zu erlösen. Tage und Nächte vergingen, nachdem Teryn aufgebrochen war. Deidre wartete in Treue und Liebe auf die Rückkehr des Kriegers. Als dann eines Tages nicht Teryn sondern Hael Tearlach mit ihrer Haarsträhne zurückkehrte, schlug ihr Herz für einige





Augenblicke nur noch qualvoll langsam. Obwohl er einer ihrer Fürsten war, galt Tearlach selbst unter den Unseelies als abstoßender Geselle, der nach Macht dürstete. Für Leod jedoch würde Doidre durch das Feuer gehen und so willigte sie mit aller Stärke, die sie noch aufzubringen vermochte, ein, Tearlach zum Gemahl zu nehmen. Dann würde er ihr sagen, wo Leod sei, falls der Tod ihn noch verschont hätte...



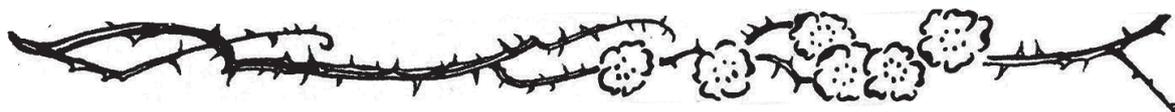
DAS VERFLUCHTE SPINNRAD

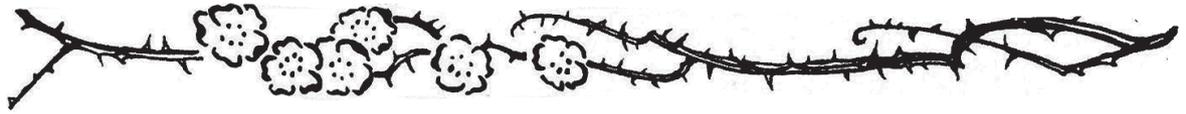


Obwohl ein solch lieber Ort, ist der Hof unserer Königin durchzogen von einem feinen Gespinnst aus Geheimnissen. Ganz besonders im Hinblick auf die Meister ihrer Zunft, mit denen sich die Herrin der Seelies seit jeher umgibt. Eines der wohlbehütetsten Geheimnisse ist das der Seiden-Silke, der Schneiderin der Feenkönigin.

Die Seiden-Silke spann seit langer Zeit feinste Seide, so leicht und meisterlich, dass sie wie flüssiges Silber im Licht der Sonne schimmert. Nie haftet Schmutz an den Gewändern, die von Silkes Hand gesponnen wurden und man sagt, manch einen Terlyn schütze sie ebenso gut wie die Rüstung, die er trägt, denn die feinen Fäden sind allesamt durchdrungen von alter Magie.

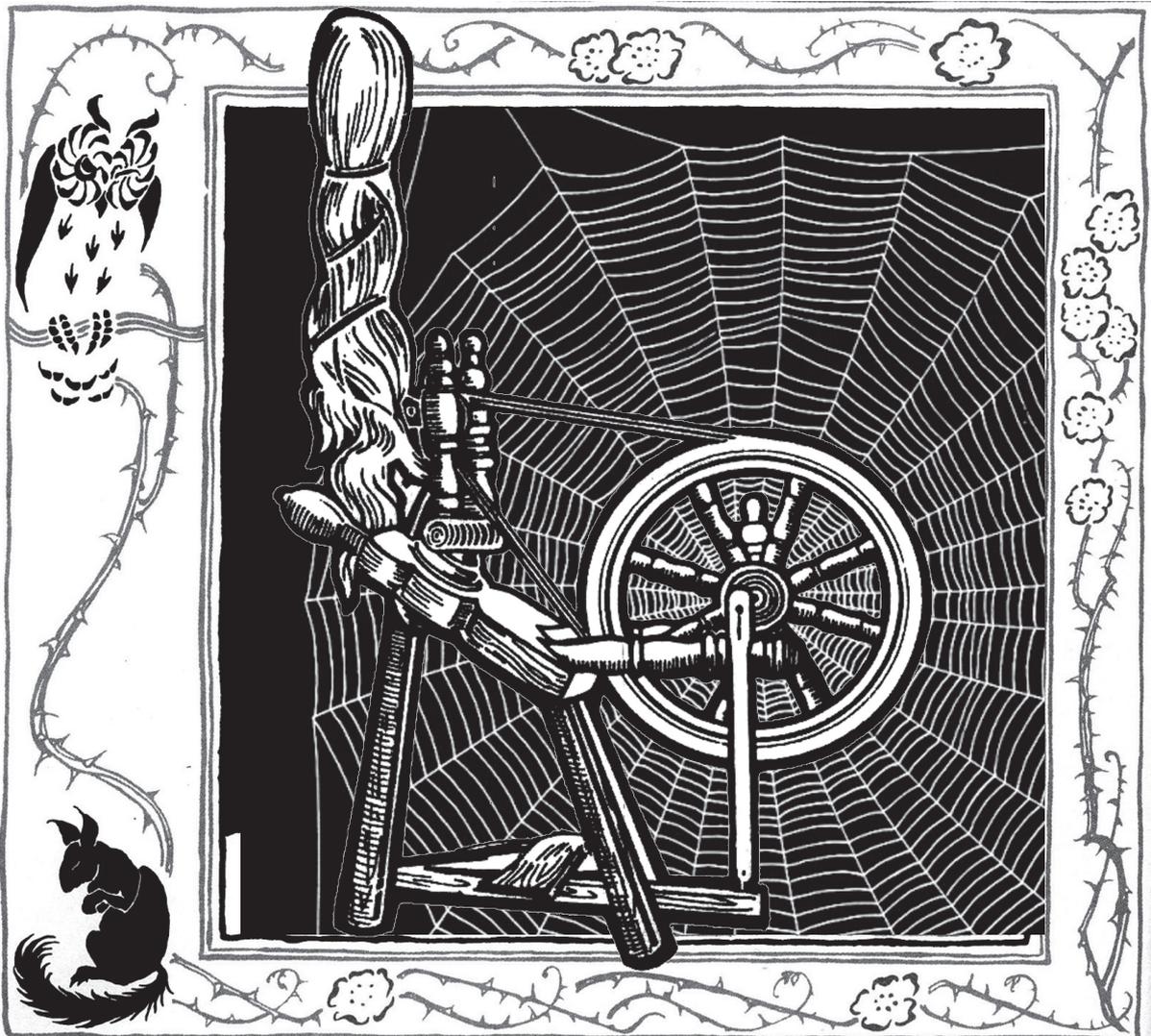
Wie die Seiden-Silke, und ihre Vorfahren vor ihr, diese Kunst meisterten, weiß niemand genau zu sagen. Doch flüsternd heißt's, wie alle ihrer Familie hätte die Seiden-Silke einen uralten Pakt mit den Corryn geschlossen. Diese lauernden, achtbeinigen Weber sind in unserer Welt längst Legende. Keiner vermag zu sagen, ob sie es so wollten, oder ob sie eine nach der anderen schwanden. Sicher ist jedoch, dass Silke immer noch mit einer von ihnen verbunden war. Dieses Band war es, daß ihr zum Verhängnis wurde. Wie stets kehrte die Schneiderin am letzten Tage zurück aus dem Schatten der Wälder. Wie stets führte sie die Seide mit sich. Und wie





stets begann sie die kostbare Weberei zu spinnen, an dem alten Spinnrad ihrer Familie. Doch dieses Mal wandte sich die ertümliche Magie der Spinnenseide gegen Silke, ergriff Besitz von dem Rad und verstrickte die Seele in den tückischen Fäden, schloss sie und ihre Kammer völlig ein. Was nur hatte sie falsch gemacht? Wo war sie fehl getreten, dass sie dieses Schicksal verdient hatte?

Wer auch immer nach diesen Antworten suchen mag, wird erst einen Weg finden müssen, der ihn nicht auch direkt in das Netz der Corrqn führen wird...



DIE TOCHTER DES SCHWERTFÜHRERS



Vor langer, langer Zeit wurde die Leibgarde der Feenkönigin von einem sehr fähigen Seele namens Ori-Duram geführt. Dieser Schwertführer besaß das volle Vertrauen der Feenkönigin. Es heißt, es gab nichts, was sie Ori-Duram nicht anvertraut hätte.

Dieser Schwertführer war verheiratet mit einer schönen Fee und sie bekamen gerade ihr erstes Kind, ein Mädchen. Zur Feier dieses freudigen Ereignisses lud Ori-Duram alle Feen zu einem großen Fest ein. Auch ein alter, missgünstiger Bedcap, dessen Namen niemand kannte, erschien auf dem Fest. Als die Feier sich dem Ende neigte und viele schon gegangen und von den noch Anwesenden die meisten sehr betrunken waren, trat der Bedcap mit zwei Bechern Wein zu Ori-Duram, gab ihm einen und sagte, er wolle mit ihm auf die Geburt seiner Tochter anstoßen. Danach erinnerte sich Ori-Duram an nichts mehr. Tatsächlich hatte der Bedcap ihm mit dem Wein einen Trank eingeflößt, der ihn willenlos machte.

Einen Tag später jedoch kam der Bedcap zu Ori-Duram und sagte, er wolle seine Tochter abholen. Der Schwertführer lachte schallend und hörte erst damit auf, als der Bedcap ihm einen Vertrag zeigte, in dem er dem Bedcap seine Tochter für 30 Silberlinge verkauft hatte. Seine Unterschrift war echt, daran gab es keinen Zweifel und ein Vertrag war ein Vertrag. Der Schwertführer wurde blaß. Er hatte keine andere Wahl, als dem Bedcap seine Tochter auszuhändigen.

Da der Bedcap aber wusste, dass der Schwertführer nicht eher ruhen würde, bis er einen Weg fände, seine Tochter zurückzubekommen, stellte der Bedcap ihm eine weitere Falle: „Wenn du meinen Namen herausfindest, bekommst du deine Tochter zurück. Ich schreibe den Namen auf ein Stück Papier und du musst nichts weiter tun, als in den magischen Kreis zu treten und den Zettel zu lesen. Die Regeln sind folgende...

„Du musst genügend Leute finden, denen du vertraust. Aber da du so beliebt bist, wird dir das sicher leicht fallen. Du schickst 4 Personen in den magischen Kreis. Sie werden eine Aufgabe erfüllen. Wenn sie die



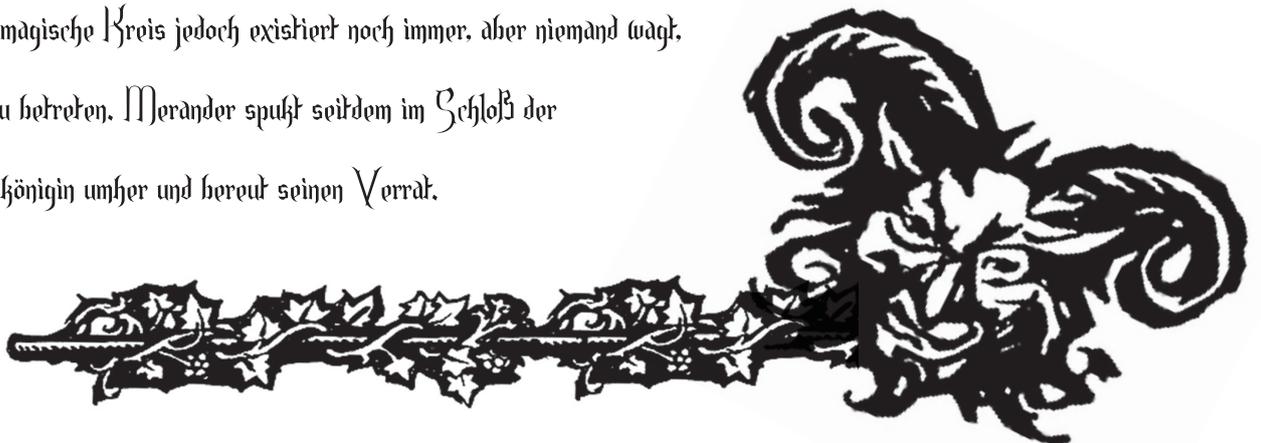


Aufgabe erfüllt haben, müssen 4 weitere Personen bereit stehen um die nächste Aufgabe zu erfüllen. Steht niemand bereit, werden sie den Kreis niemals mehr verlassen können. Die Aufgaben werden immer schwerer. Wenn alle 8 Aufgaben erfüllt sind, wird dort ein Zettel mit meinem Namen liegen. Jeder darf nur ein einziges Mal an dem Spiel teilnehmen. Du brauchst also viele Freunde. Auch du selbst darfst nur einmal gehen, nicht häufiger. Und du selbst darfst nicht unter denen sein, die die achte Aufgabe erfüllen!

Im Kreis wirst Du drei magische Instrumente finden. Jene die verzagen und schwach sind, können auf ihnen spielen und so während einer Aufgabe den Platz mit 4 weiteren Getreuen tauschen. Steht aber niemand bereit, so können auch sie den Kreis nicht verlassen. Das spielen eines der Instrumente verbraucht dessen Macht, also wähle weise wen Du schickst.“

So suchte der Schwertführer viele Wachleute aus der Feenkönigin Garde und andere Kämpfer zusammen, aber auch Zauberkundige und enge Freunde. Seinem besten Freund, Merander, vertraute er die Führung der letzten Gruppe an, bei der er selbst nicht sein konnte. Eine Aufgabe nach der anderen wurde erfüllt. Der Schwertführer selbst ging mit drei Mitstreitern zur siebten Aufgabe. Er kehrte niemals zurück. Niemand weiß, was dort geschah, denn Merander, der beste Freund von Ori-Duram, der zu seiner Rettung eilen und die Aufgabe erfüllen wollte, bekam von dem Bedcap ebenfalls einen Becher Wein, bevor er aufbrach. Man fand seine drei Mitstreiter erschlagen und ihn selbst erhängt. Die Freunde des Schwertführers waren außer sich und wollten erneut in den Kreis treten, doch sie waren alle schon einmal angetreten und es fand sich niemand anderes mehr, der zu gehen bereit war. Der Bedcap verschwand mit der Tochter und ward nie mehr gesehen. Der magische Kreis jedoch existiert noch immer, aber niemand wagt,

ihn zu betreten. Merander spukt seitdem im Schloß der Feenkönigin umher und bereut seinen Verrat.



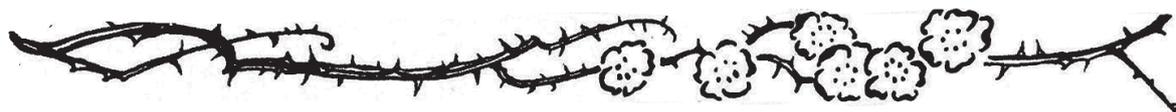
DER RATTEKÖNIG

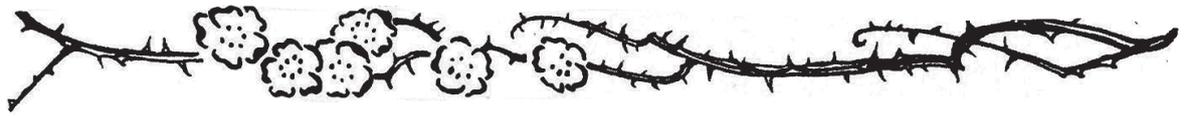


Unter den Dryaden gibt es ein Sprichwort, dass sie ebenfalls als Warnung für den unbedarften Wanderer aussprechen:

Der Wald hat so viele Augen, wie er Blätter hat. Eine Kreatur, die unser Reich nur als den Rattenkönig kennt, hat dieses Credo für sich beansprucht. Sämtliches Getier, so heißt es, das zwischen Gestein und totem Holz huscht, ersetzt ihm Augen und Ohren und erstattet ihm Bericht. Es hilft kein Flüstern oder Heimlichkeit, kein Geheimnis, keine Nachricht oder Information, welche seinen scharfen Sinnen oder seinen Dienern entgeht. Denn eines ist sicher: Kein Ort im Schloss kann sich von Ungeziefer oder Nagetier freisprechen und so muss sich jeder damit abfinden, dass der hässliche Geselle ihm in die Karten schaut. Der Rattenkönig jedoch ist so gerissen wie er habgierig ist, heißt es. Nie hat er sich für eine Seite entschieden, wenn die lichten und die dunkleren Feen ihre Machtspiele ausfechten, sie alle bedenkt er mit dem gleichen Preis für sein Wissen: „Eine Antwort, klar wie Kristall, für Dich. Was immer dir am Feuersten ist, im Gegenzug für mich!“

So widerwärtig er scheinen mag, betrügen soll er nie. Betrüger und Leichtsinige aber sollten ihrerseits gewarnt sein, denn außer seinem Wissen und seinen zahlreichen Dienern ist seine furchtbarste Waffe sein Antlitz. Wer immer es erblickt, wird in seinen Dienst gezwungen und verwandelt sich einen seiner huschenden spitznasigen Schatten.





Aber wer Gewissheit sucht, zahlt auch den höchsten Preis: So auch der treue Terlyn Märtainn, Schwertführer unserer Königin. Ein Mann, zerfressen von Kummer und Gram, hatte sich doch sein Weib, die holde Gwraig Coira vom höchsten Turm des Schlosses gestürzt. Alle die von „Freitod“ sprachen, schalt er Lügner und flüsterete stattdessen „Mord!“.



Aber „Wer, Wie und Warum?“ ~ nur der, den keiner leichtfertig fragt, würde Zweifel in Gewissheit münzen. Da bezähmte Märtainn Furcht und Abscheu, um hinabzusteigen in feuchtes Gewölbe und tiefste Nacht, zu suchen den Hof des Rattenkönigs.

Keiner kann sagen, ob sein rastloses Herz Ruhe fand, denn er kehrte nie von dort zurück...

