

Halifax – Hymeilaos dylli Rethis

Von der Wiege bis zum Grabe

Eltern: Vater: Yrkandil, der Anbetungswürdige
Mutter: Tay-PaKe

Geschwister: unbekannt

Geburtsort: im Regengebirge

Geburtstag: nicht bekannt

Eine Legende der Anoihas

In einem Dorf lebte einst ein Häuptling, der hatte sieben Söhne und nur eine Tochter, Tay-PaKe geheißen. Diese hatte alabasterweiße Haut und funkelnde Augen, die wie Saphire glänzten – niemals zuvor hatte ein Stamm ein schöneres Kind zu Welt gebracht. Nun kam es, dass der große Krieger Sikulume beschloss zu heiraten und als er Tay-PaKe sah, hatte er seine Braut gefunden. Der Häuptling aber ging zu Herr der Lande, dem Drachen Yrkandil, den er um dessen Erlaubnis bitten wollte. Doch als der Drache Yrkandil, der Anbetungswürdige, das Mädchen erblickte, war er von großer Besitzgier ergriffen und verschleppte sie in seinen Hort. Da war die Trauer groß, und der Häuptling stürzte sich in den Fluss. Die sieben Brüder hingegen zogen zum Hort des Drachen Yrkandil. Sie waren uneins, ob sie mit dem Drachen um ihre Schwester kämpfen oder aber diesen darum bitten sollten, die Schwester herauszugeben. Und während sie noch stritten, kam Yrkandil und fraß die sieben Brüder mit Haut und Haaren und sie wurden zu sieben goldenen Schuppen, die dem Drachen am Unterleib wuchsen. Als Tay-PaKe die Schuppen erblickte, erkannte sie ihre sieben Brüder und weinte bitterlich. Sie beschwor Yrkandil, den Brüdern ihren Frieden zu geben, dann würde sie seinem Werben nachgeben und seine Braut werden. Und so kam es, dass Yrkandil ein altes Messer aus grünem Jade zu Hand nahm, um sich die sieben Schuppen abzunehmen und diese mit seinem Feuer zu verbrennen. Aus den sieben Schuppen aber entstiegen die sieben Seelen und wurden zu Geistern im Walde. Als nun Sikulume, der Held, des Weges kam, da flüsterte ihm der Wald zu und erzählte ihm von dem alten Messer, das den Leib des Drachen zu verletzen vermochte. Als Sikulume zum Hort des Drachen kam, sprach er zu ihm: „Ich bin Sikulume, der Held, und wenn es mir gelingt, dir im Kampf eine Schuppe zu entreißen, so sollst du mir als Preis Tay-PaKe übergeben, ansonsten werde ich auf immer dein Sklave sein. Gib mir dein Wort darauf.“ Yrkandil wunderte sich über die stolzen Worte des Jünglings, jedoch war ihm der Namen des Kriegers bekannt und da er sich seiner Unbezwingbarkeit bewusst war, ging er darauf ein und gab sein Wort. Als nun der Kampf begann, griff Sikulume schnell nach dem Jademesser und schnitt eine Schuppe aus dem Unterleib des Drachen. Als dieser den Betrug erkannte, tobte er, doch war er durch sein Wort gebunden. So gingen Sikulume und Tay-PaKe hin und heirateten. Als erstes Kind aber entsprang Tay-PaKe ein Ei, welches hart wie Stein war und welches sie ihrer ältesten Tochter gab, die es ihrerseits ihrer Tochter gab, und so fort.

Bericht des Kapitäns Karyptomäos dylli Ceremon

„EFFERD sei mein Richter, wenn ich Euch belüge, so ist es geschehen, weiter Gefährte von Wind und Wogen. Lygläos, der Bootsmaat, ging dem seltsamen Geräusch nach und sah, dass mitten zwischen den Kisten, die wir geladen hatten, eine kleine Gestalt lag und zitterte. Woher das Kind gekommen und wie es an Bord gelangte, das weiß der Herr der Winde und Meister der Wellen allein. Sicher ist, dass ich den Säugling nicht zur Arbeit gebrauchen kann und dass es unmöglich sein Wille sein kann, dass ein alter Seemann wie ich zur Amme werde, deswegen bitte ich Euch, nehmt den Knaben und unterweist ihn in Seinem Willen.“

Kindheit und Jugend

Halifax erblickt das Licht auf dem Handelsschiff Brandung von Soleimokos, einem Schiff, das von Neetha nach Rethis fuhr und Waren an Bord hatte, welche der horasischen Handelsaufsicht nicht unter die Augen kommen sollten. Da der Säugling ohne Eltern an Bord ist und das Erscheinen des Knaben für die Besatzung ein Wunder darstellt, übergibt man ihn als Meergeborenen den Priestern des Efferdtempels zu Rethis. Diese finden im streng efferdgläubigen Fischer Doneios und seiner Frau Iryma willige Ziehelter, da diese noch ohne Kinder sind und so ziehen Iryma und Doneios den Säugling auf, wie einen leiblichen Sohn. Sie geben ihm

den Namen *Hymeilaos*.

Hymeilaos verbringt seine Kindheit damit, dem Vater bei der Seefischerei zu helfen, lernt schwimmen, das Fischen und andere Dinge, mit denen sich die Kinder der Zyklopeninsel ihre Zeit vertreiben. Dass er kein normales Kind ist und nicht von dieser Welt scheint, macht sich bereits früh bemerkbar: durch seine helle, ja weiße Haut, wird er oft von den anderen Kindern gehänselt, was Hymeilaos mit grausamen Streichen zu rächen versteht. Seine Mutter Iryma weint oft bittere Tränen, da der Sohn so unnahbar und ohne Liebe scheint. Das Töten der Fische zögert er mit besonderer Hingabe lange heraus und verlängert das Leiden des Viehs bei der Schlachtung. Hymeilaos wirkt wie ein stiller Beobachter, der keine Regung zeigt, aber alles genaustens zu betrachten scheint, dabei durchdringen seine blass violetten Augen das Gegenüber und das Gesicht trägt ein arrogantes, wissendes Lächeln. Sein Ziehvater Doneios tut dies als eine der vielen Launen des Meeressgottes ab, ist jedoch bereit, auf Drängen der Mutter, den Sohn dem EFFERD-Tempel als Novizen zu übergeben, zumal der Knabe in der körperlichen Entwicklung den anderen Jungen seines Alters hinterherhinkt und die Seefischerei kräftige Burschen braucht.

Hymeilaos weilt erst einen Wochenlauf im Tempel als die bekannte Metamagierin *Kiranya dyll Kutaki* den Ort und Tempel besucht. Diese wird sofort auf den Knaben mit dem schneeweißen Haar aufmerksam und erkennt dessen arkanes Talent. Nach einem Disput mit den Priestern, den sie mit der ihr typischen Vehemenz und Eigenart führt, willigen die Priester schließlich ein und übergeben ihr den Zögling. Doch die Launenhaftigkeit des Herrn über Wind und Wogen sind keine Grenzen gesetzt. Während der Bootsfahrt wird das Schiff von der Thorwaler Otta *Sahneschnittchen* überfallen und während die Magierin Kiranya zu fliehen versteht, wird Hymeilaos in die Welt der Thorwaler – nach Thorwal selbst – entführt. Mit stoischer Ruhe scheint der Junge alles zu ertragen, keine Gefühlsregung, keine Träne rinnt aus seinem Auge. Mit seiner unheimlichen Erscheinung gepaart, kommt dies den rauen Männern der *Sahneschnittchen* seltsam vor. Manch einer munkelt gar, das Kind sei sicherlich ein *Drauger*, ein lebender Toter. So entscheidet Hetmann *Aki Swafnarsson*, dass die *Laerimader* und *Meistari* der *Schule der Hellsicht* sich den wunderlichen Jungen besser anschauen sollten. So gelangt Hymeilaos an die Akademie zu Thorwal.

Auf der Akademie legt Hymeilaos seinen Namen ab und nennt sich fürderhin *Halifax*. Ihm wird bewusst, dass seine Natur sich von der seiner Mitschüler unterscheidet. Dies bestätigen seine Lehrer. Halifax macht schnellere Fortschritte und scheint in philosophischen Dingen selbst seine Lehrer zu überflügeln. Und er lernt den Austausch von Informationen mit anderen Menschen schätzen. Erstmals beginnt er, Fremdartigkeit und Anders sein zu akzeptieren, sogar zu genießen. Die freidenkerische Prägung der Schule erlaubt ein offenes Weltbild, wo auch eine Kreatur wie Halifax als Mensch anerkannt wird. Auch wenn ihm viele Gefühle der Menschen auf immer verwehrt bleiben, studiert Halifax das Menschsein im Zusammenhang mit dem Kosmos. Besonderes Interesse weckt der Einfluss der Sterne auf das Schicksal des Menschen bei ihm. Nächtelang verbringt er mit dem Schauglas damit, den Lauf der funkelnden Himmelskörper zu betrachten. Als seine Ausbildung vollendet ist, wird Halifax auf seine erste Mission in die Welt geschickt: es gilt die gelernten Kenntnisse zum (durchaus PHEXgefälligen) Wohle der Schule anzuwenden, denn ein Schüler zu Thorwal wird seine Akademie niemals vergessen und verlassen.

Abenteuer und Erlebnisse

Auf seinen Lehr- und Wanderjahren lernt Halifax den Elfen *Mauritius* kennen. Ein sehr alter Elf, der auf der Suche nach einer großen Wahrheit ist, ganz wie Halifax selbst, welcher seine eigene Herkunft ergründen will. Gemeinsam treffen die beiden in Gratenfels auf *Thorin*, einen Zwerger und den Krieger *Knutschild* im bekannten *Wirtshaus zum Schwarzen Keiler*, die ebenfalls auf Abenteuerausuche sind. Dem Anschlag des wahnsinnigen Grafen *Grotho Greifax von Gratenfels* entkommen sie mit knapper Not durch ein unterirdisches Verlies. Die Gruppe wird trotz der unterschiedlichen Charaktere aufgrund der Belastung zusammengeschweißt.

Im folgenden bringen die vier unter der Führung des Halifax den finsternen Magier *Morgul* zur Strecke und kehren aus dem *Wald ohne Wiederkehr*, in dem der sinistre Magier haust, zwar lebend, aber mit einem Todfeind auf Lebenszeit zurück. Als treuen Freund gewinnen sie dabei den *König Kasimir von Nostría*, dem sie das Pergament seiner Ahnenlinie wieder bringen.

Mangels Geld heuern Halifax und seine Kampfgefährten auf der *Königin von Festum*, dem großen Handelsschiff des Kaufmanns *Stoerrebrandt* an, um einen dämonischen Diamanten auf dem *Schiff der verlorenen Seelen* zu zerstören und im Anschluss in der ehsischen Tempelstadt H'rabaal das Schwert *Siebenstreich*, das in sieben magische Kelche umgegossen wurde, vor den Mächten des Bösen zu retten.

Im Interesse Thorins und des bekannten Alchemisten *Tyros Prahe* zu Havena, wo sich Thorin und seine Freunde inzwischen niedergelassen haben, suchen die vier nach dem *Agam Bragab*, dem Zwergendiamanten, dessen Reflexion am Himmelszelt der Nordstern sein soll. *Unter dem Nordlicht* befreien sie statt dessen aber *Lysira*, die Eisprinzessin und Tochter Ifirns aus den Zwängen des schwarzen Magiers Zurbaran.

Ein Hilferuf von *Fürst Kulibin* lässt Halifax mit seiner Gefolgschaft nach Khunchom reisen, wo sich den Vieren eine weitere Gruppe von Abenteurern anschließt. Es sind dies: *Røde Rondorson*, ein unheimlicher Druide, *Savanya*, eine Elfe aus dem hohen Norden und *Kasimir*, ein Streuner, der Halifax von edler Gesinnung zu sein scheint. Gemeinsam gelingt es den Sohn des Fürsten vor dem Hekertod (*der Streuner soll sterben*) zu bewahren und die Heirat der Häuser von Khunchom und Thalusa zu ermöglichen.

Inzwischen eilt der Ruf der *Sieben Freunde* Halifax und seinen Gefährten voraus, und so fordert der reiche Händler *Trallop Gorge* die Gruppe an, um einen **Wagenzug durchs Nebelmoor** zu begleiten und die seltsamen Vorfälle dort zu klären. Schnell vertreiben die Sieben die marodierende Orkbande, die dafür verantwortlich war und werden reich belohnt.

Noch das Geld geht für Ausrüstung, Waffen und den ausschweifenden Lebenswandel drauf und Thorin, dessen Schatz zwar ansehnlich, aber doch nicht ausreichend ist, überredet seine Komplizen, einen Schatz zu bergen, der in einem Kloster in den Bergen der Khom zu finden sei. Halifax willigt ein, denn ein solcher Ort vermag oft wundersame Mysterien beherbergen. Dort fallen die Sieben einer geheimen Sekte in die Hände und werden durch ein Dimensionstor, **durch das Tor der Welten**, geworfen. Auf der anderen Seite kämpfen sie sich in einer fremdartigen Welt zu einem Riesenbaum durch und kehren nach Aventurien zurück. Reich an Erfahrung, aber arm an Geld, kehrt Halifax mit seinen Kameraden zurück.

Für die reiche Familie *Engstrand* übernehmen sie auf einer Reise entlang des Großen Flusses auf der *Stern von Havena* die Schiffsbewachung und zerschlagen die Erbintrige der *Nana Engstrand*. *Isida Engstrand*, die Alleinerbin, bleibt Halifax und seinen Gefolgen ewig dankbar. Für sie wird der **Strom des Verderbens** zum Fluss des Reichtums.

Dem Markgrafen *Throndwig zu Warunk* retten die Sieben sein *Ladifaahri*, ein Feenwesen, das sich im Traumgarten des Markgrafen anfangs aus den **Fängen des Dämons**. Sie zerschlagen die Ketten des Nachtdämons und seines Beschwörers und trieben diese Kreaturen zurück in die siebte Sphäre. Halifax brilliert besonders durch seine magische Fähigkeiten und seine ersten Kontakte mit dämonischen Wesen, zeigt ihm, dass wohl auch er von einer „underischen“ Energie erfüllt ist, jedoch eindeutig nicht vergleichbar mit der Kraft der Dämonen.

Zurück in Havena bleibt Halifax gerade Zeit, um die erlittenen Wunden zu heilen, als er sich auch schon mit seiner Truppe nach Al'Anfa, der Pestbeule des Südens, macht, um dort dem ruchlosen Zwergen und Sklavenhändler *Pokallos* das Handwerk zu legen. *Fürst Cuano Ui Bennain zu Havena* selbst erweist den Helden die Ehre als Auftraggeber. Eine Horde Schwarzzoger kauft jedoch unglücklicherweise die Gruppe auf, die Flucht scheint unmöglich. Zur Strafe für ihr aufrührerisches Verhalten bei der Naftanernte (*Goldleim*) werden sie in eine unterirdische Kampfarena gesteckt, aus der sie nicht zuletzt dank Thorins Erfahrung mit Gewölben, den Weg unbeschadet zurück in die Freiheit finden. *N'hatoëp* – eine dämonische Wesenheit – welche die Schwarzzoger beherrscht, vertreiben sie im entscheidenden Finale. **Verschollen in Al'Anfa** kehren sie nach Havena zurück, der Fürst Cuano, Halifax und seinen Gefährten die Urkunde „Bürger der Stadt“ als Anerkennung für ihre Taten verleiht.

Nach längerem Aufenthalt in Havena, wo die Gruppe sich bei *Helgar Kefran*, dem Wirt **zum Schwarzen Adler**, einlebt, ruft erneut das Abenteuer. Ein Geheimauftrag, wahrscheinlich von kaiserlicher Seite aus, den erneut Fürst Cuano den Helden unterbreitet, lautet, die ins liebliche Feld entführten Hofmagier zu Gareth, zu befreien und zurückzubringen. Also macht Halifax sich mit seinen Freunden auf, um in den Ruinen der untergegangenen Stadt Bosparan einem finsternen HORAS-Kult den Garaus zu machen. Dort befreien sie nicht nur die Hofmagier, sondern auch einen der legendären Zentauren: *Yuratils*, der ein enger Freund der Helden wird und ihnen noch viele Dienste erweist, **Bosparans Wiederkehr** zu alter Macht wird vereitelt.

Um die Schätze der Zwerge zu heben, die sich im Finsterkamm niedergelassen haben, hordet der Schwarzmagier *Kratark* ein kleines Orkheer zusammen. Gemeinsam mit den Verbündeten *Jason vom Berg*, einem alten Zwergen, der über einen kleinen Stamm Zwerge in den Walbergen gebietet und dessen Verbündeten *Fugullas* aus den Salamandersteinen, einem Hochelfen und Vetter von Mauritius, sowie *Eildon Edarab* aus Baburin, der eine kampfstärke Räuberbande befehligt, gelingt es den Sieben nach etlichen Scharmützeln die Armee des Finsternen zu zerschlagen und mit Halifax' Hilfe den Kratark in der finalen **Schlacht im Finsterkamm** zu vernichten. Im Momente seines Ablebens aber verflucht jener Halifax und seine Kameraden. Nur ein Stein mit der Macht des legendären *Sindebel*, einem uralten elfischen Artefakt, vermag diesen **Fluch des finsternen Kratark** zu brechen. Ein Orakel des seltsamen Wanderers *Mirodulan* führt die Sieben dann schließlich auf die richtige Spur. In den Tiefen der Walberge finden sie unter Thorins Führung den Stein, kurz bevor der Fluch die letzte Kraft der Gruppe zerstörte. Thorin tritt ins Gefolge des Jason ein und bekommt von diesem ein Schild mit Wappen verliehen, sowie die genaue Beschreibung des geheimen Wegs ins Innere der Walberge.

Zurück in Havena fragt ein entfernter Vetter des Thorin, ob er und seine Mannen ein wertvolles Artefakt nach Andergast bringen könnten. Thorin, der Verwandtschaft zuliebe, willigt ein. Im folgenden werden die Sieben in den unheimlichen Wäldern Nostrias Opfer der Beschwörung des Dämons der Jagd, ein Geschöpf aus der Domäne Nagrachs, den Morgul, der große Widersacher, ihnen auf den Hals hetzt, um sich für Vergangenes zu rächen. Nur knapp überleben die Sieben das Rache-Szenario, tiefe Narben nicht nur am Körper von den Wunden der **Wilden Jagd** davontragend.

Nach der Flucht erfährt Halifax, dass es auch in Havena ungelöste Probleme gibt und nachdem die Sieben sich wieder erholt haben, nehmen sie sich den Stadtpark vor, indem seit einigen Jahren ständig Menschen verschwinden und der seither gesperrt wird. Bei den Recherchen entdeckt Halifax einen unterirdischen Gang, der in die versunkene Unterstadt führt. Dort steht seit Jahrhunderten ein halb versunkenes Gebäude: **Nahemas Turm**, mit dämonischen Wächtern und unglaublicher Magie gegen Eindringlinge gesichert. Dank Halifax und auch mit Thorins fachkundiger Hilfe überwinden die Sieben die Hindernisse und Schrecknisse des Turms und ungeahnte Reichtümer fallen ihnen in die Hände, Thorin findet in den tiefsten Gewölben einen Schatz, der einen Bergkönig ehren würde. Fürst Bennain überlässt den Sieben nur zu gerne das unheimliche Gebäude, zumal der Unbill im Stadtpark seither ein Ende hat.

Die nächsten fünf Jahre besucht Halifax die Akademie der Hohen Magie zu Punin, um seine Studien zu vervollkommen und wenn- gleich er keinen Abschluss dort macht (und machen will), lernt er doch eine Menge neues Wissen hinzu, wenngleich gesagt werden muss, dass auch die Akademie von den Kenntnissen des Halifax profitiert. So gehen die Sieben eine Zeit lang getrennte Wege und erst als Halifax den Magischen Markt zu Lowangen besuchen möchte, sind alle erstmals wieder gemeinsam unterwegs. Das Abenteuer lockt. Dabei lernt Halifax auch den Magier *Yagor Draschiff* kennen. Auf einem feuchten Fest, lässt sich Thorin, der Zwerg, mit einer schönen Unbekannten ein und am nächsten Tage entdeckt er ein Mal in Form einer Schwarzen Kröte auf der Stirn. Halifax holt sich Rat bei *Elcarna* und Yagor. Thorin indes handelt wie besessen, ihn zieht es in den ungestümen Norden, wo sein Schicksal besie- gelt scheint. Die Übrigen aber vollbringen mit *Bringimox*, einer männlichen Hexe im Grauen Wald, das Unmögliche, sie lösen den Bann **im Zeichen der Kröte** von Thorin und vereiteln eine Beschwörung eines gehörnten Krötendämons durch einen Zirkel Schwarzer Hexen, deren Opfer Thorin hätte sein sollen.

Im Gegenzug verlangt Bringimox Hilfe, die er auch schon bald benötigt, als nämlich eine Horde wilder Gnomen sein Haus be- stürmt. Mit einem von Yagor Draschiff in ein Artefakt gebannten Zauberspruch, dem **Spruch des Yagor Draschiff**, gelingt es Halifax und seinen Gefährten die Horde zu vertreiben, zumal ihnen Yuratils, der Zentaur, tatkräftig zur Seite steht. Doch wird Røde, der Druide, getötet und kann nur mit unheilvoller Magie wieder zum Leben erweckt werden. Obwohl Halifax selbst diese Magie anwen- dete, ist der Druide seit jenem Tag für Halifax ein anderer Mensch und das vorher einvernehmliche Gefühl, das den finsternen Mann mit Halifax verband, weicht einer reservierten Stimmung.

Trotzdem bleibt Røde in der Gruppe, selbst als *König Mizirion III von Brabak* Halifax und die Übrigen auf der *Korisande* anheuern lässt, ist er mit dabei. Die Helden sollen das Geheimnis der Vorgänge in einem Tempel des *EFFERD* ergründen, den eine Sekte ver- einnahmt hat, und nach den Risso, einem bisher unbekannten humanoiden Meervolk, suchen und es dem König gnädig stimmen, der mit den Risso das Machtmonopol Al'Anfas im Süden brechen will. Trotz Meuterei und Sargasso, trotz Eiland der Gefahren und Seeräubern, gelingt es den Helden die **Insel der Risso** nach monatelanger **Fahrt der Korisande** in den Süden zu erreichen und sich von der Friedfertigkeit der Risso zu überzeugen. Die Sieben beschließen, die Risso in ihrer Ursprünglichkeit zu belassen und sie nicht in die aventurische Machtpolitik einzubringen. Doch eben dies will Tar Honak, dessen unglaublich magisch begabte Helferin Salaman- dra, Tochter einer Halbgöttin, mit Hilfe einer von Tar Honak unterstützen Piratenbande ein Ritual zur Manipulation der Gottheit der Risso plant. Die In-Seele der Südmeeresinsel muss gerettet werden, um die Inselwelt intakt zu halten. Während sich die Übrigen mit der Piratenbande auseinander setzen, kämpft Halifax einen schier aussichtslosen Kampf mit Salamandra. Mit letzter Kraft und der subtilen Hilfe der In-Seele kann Halifax Salamandra bannen, er selbst verliert daraufhin einen Teil seines Augenlichts für immer. Nachdem auch die Piratenbande „**Der Bund der Schwarzen Schlange**“ zerschlagen ist, kehren die Sieben, des Kämpfens müde, wieder heim.

Als Halifax von Fürst Cuano gebeten wird, in Winhall nach dem rechten zusehen, wo seit einigen Tagen ein Werwolf sein Unwesen treibt, kehrt in Halifax und die Übrigen die Abenteuerlust zurück und alle begeben sich nach Winhall. Nach einigen Reibereien mit der Kaiserlichen Inquisition und mit *Dexter Nemrod* stellen die Helden den **Wolf von Winhall** und machen die ganze Wolfsbrut un- schädlich. Den Retro-Magier *Aluris* jagen sie außer Landes. Für diese Verdienste bekommt Halifax und seine Mannen den Ehrensäbel der Garde zu Winhall.

Im darauf folgenden Jahr geht Halifax, nachdem er eine Vision hatte, dem Rätsel seiner Herkunft nach. Er besucht den tiefen Sü- den und trifft auf einen Höhlendrachten, namens *Thaldûr*, welcher ihn als Rivalen ansieht. Nach langem Ringen mit dem Dra- chen unterliegt dieser und wird von Halifax unter dessen Herrschaft gebracht. Schließlich offenbart ihm Thaldûr seine Herkunft – zumindest insofern, dass Drachenblut in seinen Adern fließt. Halifax ist sehr verwirrt und zieht sich für sieben Mondläufe in ein Ere- miten-Dasein zurück. Lediglich Mauritius kommt ihn ab und an besuchen, um nach dem Rechten zu sehen. Schließlich akzeptiert Halifax sein Schicksal und kehrt zu seinen Leuten zurück.

Alle 25 Jahre findet das **große Donnersturm-Rennen** statt, diesmal ist der Startpunkt in Winhall, da *Raidri Cunchobair* den Wagen der Göttin *RONDRA* beim letzten Male gewann. Fürst Cuano, dessen bester Freund Raidri ist, meldet die Sieben Helden gleich mit zwei Streitwagen an. Diese Streitwagen aus Blutulmenholz entwirft Thorin zusammen mit dem *Mechanicus Leonardo* in wochenlanger Arbeit. Viele namhafte Streiter wie *Prinz Brin*, Sohn des Kaisers Hal, und *Syrakus*, der wohl beste Streitwagenfahrer aller Zeiten, neh- men an dem Riesenereignis teil. *Charros Maramek*, ein Finsterling übelster Sorte, macht allen Beteiligten das Leben schwer, doch letztlich siegt *Rondras* Ehre und durch den selbstlosen Einsatz Thorins, der sich mit letzter Kraft dem bösen Charros in die Bahn wirft und somit den Sieg des Rennens verspielt, ermöglicht dem zweiten Gespann unter der Führung Kasimirs den Triumph. Es ist geschehen: Die Sieben finden Einzug in die Halle der größten Streiter und Halifax ist ein Name geworden, der die Geschichten an den Lagerfeuern schmückt und in den Zuhörern glänzende Augen hervorruft.

So kann man den eigenartigen Magier oft in der Trutze *Wolkengrund* antreffen, wo er sein Laboratorium hat und seine Forschungen betreibt, wenn er nicht auf Reisen ist und seltsamen Sternkonstellationen nachstellt.