

Røde Rondorson

Von der Wiege bis zum Grabe

Eltern:	Bauersleute Vater: Kwain Rondorson Mutter: Ragna
Geschwister:	keine
Geburtsort:	bei Wehrheim
Geburtstag:	5. Rondra – 28 v. Hal – 965 ⇨

Jugend & Kindheit

Es war kein schöner Tag, jener 5. RONDRA im Jahre 28 v. Hal, als Røde das Licht des PRAIOS zum ersten Mal erblickte. Es regnete aus vollen Kübeln und just als Røde den Leib Ragnas verließ, krachte ein Donner vom Himmel, dass allen ganz Angst wurde. Ob es an diesem Erlebnis lag, dass Røde zeit seines Lebens kein einziges Haar auf dem Kopfe wuchs, wer kann das schon sagen? Jedenfalls wurde Røde glatzköpfig geboren und blieb dies auch bis zu Stunde.

Überhaupt kam er seinen Eltern schon von Geburt an seltsam vor, ja sie hatten Angst vor ihm, denn seine grünen Äuglein funkelten mit unglaublicher Kraft. Obwohl immer sehr schweigsam, liebte Røde das Leben mit und bei den Menschen, auch wenn er die freie Natur vorzog und oft tagelange Wanderungen in den Wäldern um Wehrheim herum unternahm, bei denen er keine Menschenseele zu sehen bekam. Schon früh zeigte sich, dass Røde mit Fauna und Flora auf gutem Fuß stand. Seine Naturverbundenheit – besonders zu den Kräften der Erde – glich oft schon einem Wahn.

So kam es, dass die Eltern sich entschlossen ihren Spross, den sie oft als Strafe der Götter ansahen, im zarten Alter von sieben Jahren zur Ausbildung einem alten Mann mitzugeben, der bei Wehrheim eine Kräuterklause unterhielt.

Dieser Mann, *Orgulain* mit Namen, war Druide und ein Kenner der Mächte SUMUS. Er erkannte, dass SUMUS Kraft auch in Røde schlummerte und er nahm ihn auf, um die schlafende Macht in ihm zu wecken. Sieben weitere Jahre vergingen als der alte Druide – im Sterben liegend – den Jungen weihte und ihm seine Erfahrung während eines uralten Rituals übertrug. Røde, der bei Orgulain erstmals Liebe und Geborgenheit verspürte, wurde nach dessen Tod und Begräbnis, noch schweigsamer und unheimlicher. Nach drei Wochen intensiver Trauer nahm er den Vulkanglasdolch des Orgulain und machte sich auf den Weg...

Abenteuer & Erlebnisse

In den darauf folgenden drei Jahren sucht Røde Unterkunft in den nordaventurischen Städten, doch kein Lehrmeister will ihn in die Lehre nehmen. Oft wird er verstohlen betrachtet und die Leute tuscheln hinter seinem Rücken. Manchmal wird er sogar des Dorfes verwiesen. So kommt es, dass Røde nicht selten ohne ein festes Dach über dem Kopf in den stadtnahen Wälder nächtigt. Er lebt vom Handel mit Kräutern und gelegentlichen Diebstählen und freilich von dem, was ihm die Wälder Nordaventuriens schenken. Die wilden Tiere im Wald verschonen ihn: kein Wolfsrudel fällt ihn an, ganz so, als wüssten die grauen Jäger, dass Røde Teil von ihnen und ihrem Leben ist. In diesen wichtigen Jahren lernt Røde den Umgang mit Schleuder und Blasrohr, was ihm ein fern der Heimat sterbender Moha anvertraut, den er im Wald schwer verletzt auffindet.

Immer weiter nach Norden, fort von den Menschen, treibt es ihn. Trotz allem Unbill, der ihm von seinesgleichen entgegengebracht wird, hasst er die Menschen nicht, er ist nur misstrauisch und vorsichtig geworden. Und er merkt, dass der Wald ihn birgt, behütet und schützt, ein Gefühl dass er in den menschlichen Ansiedlungen nicht hat.

In diesen drei Waldläufer-Jahren merkt Røde, dass von manchen Bäumen eine besondere Aura ausgeht und er beginnt mit diesen Bäumen zu reden und bestimmten unter ihnen sogar Namen zu geben. Seine Pflanzenkundigkeit nutzt er zu weiteren Studien und Theorien.

Ferner erkennt er, dass die Zukunft sich oft im Humus, der sich im Spiel des Windes anordnet, abzeichnet. Oft hat er visionäre Gesichter, die ihm sich in naher Zukunft ereignende Begebenheiten zeigen. Zweifelsohne hat Røde prophetische und SUMU gefällige Gaben.

Bei Gerasim lernt Røde den geschäftstüchtigen *Orm Soldgram* kennen, einen reisenden Norbarden, der sich weder an Rødes Art noch Aussehen stört und der ihn bei sich aufnimmt, um mit ihm durch die Wildnis von Stadt zu Stadt zu reisen. Orm handelt viel mit den Orkstämmen im Orkland und unterhält zu diesen rege Handelsbeziehungen. So bleibt es nicht aus, dass Røde sowohl Orkisch als auch die Sprachen der Nordländer: das Nivesische und das Norbardische lernt. Er erhält ferner einen Einblick in die Kultur der Orks und lernt Rituale ihrer Schamanen kennen.

Orm freundet sich mit Røde an und das nicht nur, weil er ein vorzüglicher Koch ist, der mit Gewürzen umgehen kann, wie kein zweiter. Orm erkennt den Kern in Røde, einem Menschen, der Finsteres erlebt hat, der ein Sohn der Sumu ist und der trotz alledem weder Verbitterung noch Hoffnungslosigkeit zeigt. Dem gut gelaunten und ständig zu Späßen aufgelegten Orm gelingt es sogar, Røde zum Lachen zubringen, etwas, was Røde bis dato noch nie getan hat. Gemeinsam reisen sie zu den Küsten im Norden bei Paavi und zum *Meer der Sieben Winde*.

Im Alter von 22 Jahren erkrankt Orm an einer unbekanntem Krankheit und stirbt trotz Rødes großer Kenntnisse in der Heilkunde. Røde, der erneut einen Menschen, den er zu lieben begonnen hatte, zu Grabe trägt, erkennt die Vergänglichkeit des Menschen und die Beständigkeit SUMUS im Wirbel der Zeit. Er zweifelt an der Herrschaft der Zwölfgötter und besinnt sich ganz auf SUMU. Im darauf folgenden Jahr lebt Røde in einer Hütte, die er sich bei Gerasim baut: in diesem Jahr hat er zu keinem anderen Menschen Kontakt. Er vollzieht Tag für Tag die Rituale SUMUS und kommt zu großer astraler Kraft. Er nutzt und studiert die Energie der Bäume.

Im Frühjahr hat Røde seltsame Visionen, die im vom Rätsel der Bäume erzählen und von der Kraft, die er schon so lange zu ergründen versucht. Als dann zwei einsame Wanderer an seine Klause klopfen, fühlt Røde, dass es an der Zeit ist, sein Eremitendasein aufzugeben und noch ein wenig von der Welt zu sehen und das Geheimnis zu lüften.

Er schließt sich den Wanderern an, einem ungleichen Paar: Dem Streuner und Adelssohn *Kasimir von Bjaldorn* und der seltsamen *Waldelfe Savanya*. Oft muss Røde mit seiner ruhigen Art den jungen Heißsporn Kasimir zügeln. In der ersten Nacht, die er mit den beiden unter einer uralten Steineiche verbringt, hat Røde einen seltsamen Traum: Røde sieht sich mit einem Säugling auf dem Arm in einer rauen Einöde sitzen. Der Wind heult um seinen Körper, am Gewand zerrend und reißend. Røde schützt den Säugling vor der klirrenden Kälte und dem Wind so gut er kann, doch es sind keine Schutz verheißenden Bäume in der Nähe. So wandelt sich Røde selbst zum Baum. Treibt seine Wurzeln tief ins Innere des Leibs SUMU, um dort die Kraft zu finden, dem Wind zu trotzen. Er wächst und wächst, die Äste, seine Arme, werden ausladender und im Stamm öffnet er eine knorrige Spalte, in welcher der Säugling Unterschlupf vor dem Unwetter findet. Als Røde aufwacht, hat er noch immer das Bild der Vision des Kindes vor Augen, es ist das Gesicht des Kasimir. So folgt Røde dem Ungestümen in den tiefen Süden, in Begleitung der Waldelfe Savanya, zu der er schnell eine Beziehung aufbaut, liebt sie doch die Natur wie er.

Gemeinsam vertreiben sie aus einer alten Pyramide am Rande der Khom eine untote Mumie, die dort ihr Unwesen trieb und immer wieder Menschen aus dem nahe gelegenen Dorf verschlang, indem die drei den Fluch, der auf der **Krone der Könige** lag, aufheben.

Als Kasimir hört, dass Fürst Kulibin zu Khunchom Leute sucht, die ihm einen wichtigen Auftrag erledigen, folgt Røde ihm. In Khunchom gesellen sich zu diesen Dreien noch eine weitere Gruppe von Abenteurern. Es sind dies ein Zwerg mit Namen *Thorin*, ein Elf mit Namen *Mauritius*, sowie der *Krieger Knutschild* und ein seltsamer Magier namens *Halifax*. Für Røde ist dies der erste Kontakt mit einem Wesen, das sich nicht der natürlichen Magie bedient, sondern der Hohen Arkanen Kraft, die alle anderen unter sich vereinigt und zu beherrschen versteht. Der Magier Halifax scheint ihm nicht übel gesonnen und so belässt es Røde bei einem leichten Unwohlsein und einer gesunden Portion Misstrauen.

Dieses Misstrauen legt sich erst, als es den Sieben gelingt, den Sohn des Fürsten, der sich vor der Hochzeitsnacht in den Palast von Vallusa geschlichen hatte, vor dem Henkertod (**der Streuner soll sterben**) zu bewahren. Sie ermöglichen die Heirat zwischen den zwei Häusern und erlangen ewige Dankbarkeit. Im Hause des Scharfrichters kommt es zu einer für Røde seltsamen Begegnung: er kämpft mit einem bössartigen Ulmenknecht, einem lebendigen Baumwesen, das sich fortbewegen kann und von abgrundtiefer Boshaftigkeit ist. Zum ersten Mal spürt Røde eine finstere Macht, die mit Bäumen zu tun hat.

Der Ruf der Sieben eilt Røde und seinen Gefolgen inzwischen voraus und *Trallop Gorge*, ein reicher Händler am Neunaugensee, heuert die Gruppe an, um einen **Wagenzug durchs Nebelmoor** zu geleiten. Sie klären die seltsamen Vorfälle und vertreiben eine marodierende Horde Orks, die für die Vorkommnisse verantwortlich zeichnete. Rødes Wissen über Orks hilft der Gruppe dabei sehr.

Als Thorin, der Zwerg, gemeinsam mit den anderen einen Schatz in den Bergen der Khom bergen will, steht Røde nicht zurück. Zwar fallen die Sieben einer geheimen Sekte zum Opfer und werden durch einen Dimensionstor geworfen, jedoch gelingt es, dank des Wissens Rødes und der beiden Elfen, den Weg zu einem gigantischen Baum zu finden und von dort **durch das Tor der Welten** reich an Erfahrung nach Aventurien zurückzukehren.

Für die reiche *Familie Engstrand* übernehmen die Sieben unter der Führung Kasimirs auf einer Reise entlang des Großen Flusses die Schiffsbewachung auf der *Stern von Havena*. Auf dem **Strom des Verderbens** zerschlagen sie eine Erbintrige von Nana Engstrand. Isida Engstrand, die Alleinerbin, bleibt den Sieben auf ewig dankbar.

Dem Markgrafen *Throndwig von Warunk* retten die Sieben sein Ladifaahri, ein Feenwesen, das sich im Traumgarten des Markgrafen einfand. Sie zerschlagen die Ketten des Nachtdämons und seines Beschwörers und treiben sie zurück in die Siebte Sphäre. Der Garten des Markgrafen wird aus den **Fängen des Dämons** befreit. Der Markgraf ist der erste Mensch, dem Røde ein gewaltiges Interesse am Leben der Pflanzen anmerkt. Der Markgraf besitzt ein immenses Wissen, das selbst Røde nicht hat, der viel von ihm lernen könnte, doch stehen einer Lehre die Standesdünkel im Wege und auch zieht Kasimir mit seiner Gruppe weiter, so dass keine Zeit zum Studium bleibt.

Zurück in Havena, wo sich die Gruppe inzwischen heimisch fühlt, werden die Wunden unter Rødes Anleitung kuriert. Doch es bleibt wenig Zeit, denn *Fürst Cuano Ui Bennain* selbst erweist den Helden sich als Auftraggeber. Es gilt dem Zwergen und Sklavenhändler *Pokallos* das Handwerk zu legen. So ziehen die Sieben auf den Sklavenmarkt von Al'Anfa, wo sie unglücklicherweise nicht von Pokallos, sondern einer Horde Schwarzoger gekauft werden. Zur Strafe für ihr aufrührerisches Verhalten bei der Naftan-Ernte (*Goldleim*) werden sie in eine unterirdische Kampfarena gesteckt, aus der sie nicht zuletzt dank der Erfahrung des Zwerges den Weg zurück in die Freiheit finden. *Nhatoëp* – eine dämonische Wesenheit - welche die Schwarzoger beherrscht, wird von ihnen vertrieben. **Verschollen in Al'Anfa**, kehren sie nach Havena zurück. Als Dank bekommen die Sieben die Urkunde „Bürger der Stadt“ vom Fürsten Cuano selbst verliehen.

Nach längerem Aufenthalt in Havena, wo die Helden sich inzwischen bei *Helgar Kefran*, dem Wirt des *Schwarzen Adlers*, eingelebt haben, ruft erneut das Abenteuer. Ein Geheimauftrag, wahrscheinlich von kaiserlicher Seite aus, den erneut Fürst Cuano den Helden unterbreitet, lautet, die ins liebeliche Feld entführten Hofmagier zu Gareth, zu befreien und zurückzubringen. Also macht Røde sich mit seinen Freunden auf, um in den Ruinen der untergegangenen Stadt Bosparan einem finsternen Horaskult den Garaus zu machen, welche das Ziel von **Bosparans Wiederkehr** zu alter Macht verfolgen. 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.

Um die Schätze der Zwerge zu heben, die sich im Finsterkamm niedergelassen haben, hortete der Schwarzmagier *Kratark* ein kleines Orkenheer 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 Finsteren in der **Schlacht im Finsterkamm** zu zerschlagen und mit Halifax' Hilfe den Kratark zu vernichten. Im Momente seines Ablebens verflucht der Finsterling Røde und seine Kameraden. Nur ein Stein mit der Macht des legendären *Sindebel*, ein uraltes elfisches Artefakt, vermag diesen Fluch, den **Fluch des finsteren 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. Als Dank erhält Røde einen Brotbeutel, der immer Speise gibt, wenn man am Verhungern ist und ein Wasserschlauch, der Wasser spendet, wenn man am Verdursten ist.

Zurück in Havena fragt ein entfernter Vetter des Zwergen Thorin, ob er und seine Mannen ein wertvolles Artefakt nach Andergast bringen könnten. Im folgenden werden die Sieben in den unheimlichen Wäldern Nostrias Opfer der Beschwörung des Dämons der Jagd, den Morgul, der große Widersacher des Halifax, 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 aus den finsternen Wäldern erfährt Kasimir, der am Hof des Fürsten gern gesehen wird, 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 der Zwerg Thorin 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 des Mutes Kasimirs überwinden die Sieben die Hindernisse und Schrecknisse des Turms und ungeahnte Reichtümer fallen ihnen in die Hände. Fürst Bennain überlässt den Sieben nur zu gerne das unheimliche Gebäude, zumal der Unbill im Stadtpark seither ein Ende hat.

Die nächsten Jahre verbringt Røde allein auf Wanderschaft. Er lernt den uralten Druiden *Gmobolin* kennen, der sich als ein *Hüter der Magischen Bäume* ausgibt. Er erfährt von diesem, dass es Bäume gibt, die auf den Kreuzungen von Linien der Kraft stehen, die SUMUs Leib durchziehen. Røde überzeugt sich vom Wahrheitsgehalt der Worte des Gmobolin und tritt in den Druidenzirkel *Schwarze Esche* ein. Er lässt sich die Handflächen mit schwarzen Bäumen, dem Buchs und dem Holunder, tätowieren und wird einer der fünf Hüter, die unter der Leitung des ehrgeizigen Druiden *Ajolam* eifersüchtig über das Wohl der Bäume wachen.

Im Dienste der Hüter lebt Røde nun vier Jahre, doch Ajolam ist von der krankhaften Gier besessen und will die Macht über alle Magie erlangen. Er will die Gildenmagie vernichten und auch den alten Elfen und ihrem Wissen ein Ende bereiten. Røde kann den Fanatismus von Ajolam nicht teilen und verlässt nach heftigem Disput den Zirkel. Der Zirkel ist uneins und Ajolam verbannt Røde aus der Gemeinschaft der Hüter. Voller Hass lässt Ajolam Røde verfolgen, der sich tief in die Wälder der Salamandersteine zurückzieht, um den Nachstellungen zu entrinnen.

Im darauf folgenden Jahr versucht Ajolam, der nun vor nichts mehr Halt macht, das große Ritual, bei dem er auch dämonische Kräfte zur Hilfe ruft. Doch ohne den geschlossenen Zirkel misslingt die große Beschwörung auf schauerliche Weise und der einzige Überlebende ist Gmobolin, der Alte, der den Verstand verloren hat. Es gelingt Røde allerdings innerhalb eines Jahres dem Alten seinen Wahnsinn zu lindern, und so erzählt Gmobolin Røde von allem dem. Doch bald darauf stirbt Gmobolin und Røde erbt nun die Last der Hüter und ist der einzige Bewahrer, der noch am Leben ist.

Als Halifax den Magischen Markt zu Lowangen im Bornland besuchen möchte, ist Røde mit Begeisterung dabei. Ihm scheint es gut, mit seinen alten Freunden und Gefährten wieder eine Zeit lang umher zuziehen und die Ereignisse um den zerschlagenen Zirkel zu verarbeiten. Erstmals seit fünf Jahren ziehen die Sieben wieder gemeinsam los. Røde lernt in Lowangen den Magier *Yagor Draschiff* kennen, der mit ihm lange Nächte über die Linien, die SUMUS Leib durchdringen und die astral-durchdrungenen Bäume, die auf den Kreuzungslinien stehen, philosophiert. Eines Morgens wacht Thorin, der Zwerg, mit einem ein Mal in Form einer Schwarzen Kröte auf seiner Stirn auf - Røde stellt sofort fest: Der Zwerg ist mit einem Fluch behangen, doch welcher Art der Fluch ist, kann er nicht bestimmen. Halifax holt sich Rat bei *Elcarna* und Yagor. Thorin indes handelt wie besessen, ihn zieht es in den ungestümen Norden, wo sein Schicksal im **Zeichen der Kröte** besiegelt scheint. Die Sieben folgen dem Zwergen der Kameradschaft wegen und so bleibt vorerst nichts anderes übrig, als sich des Schicksal des sturen Zwerges anzunehmen. Die Sieben vollbringen mit *Bringimox*, einer männlichen Hexe im Grauen Wald, das Unmögliche und lösen den Bann von Thorin. Sie vereiteln eine Beschwörung eines gehörnten Krötendämons durch einen Zirkel Schwarzer Hexen deren Opfer Thorin hätte sein sollen.

Zu Bringimox, bei dem Røde im Anschluss an das Abenteuer noch einige Wochen bleibt, bekommt Røde ein ganz besonderes Verhältnis. Bringimox, der ein Jünger SATURIA's, der Tochter SUMU's, ist, wohnt bei einem magischen Baum, der von großer Kraft ist. Gemeinsam gelingt es den beiden, aus dem Holz dieser Steineiche eine Keule zu erschaffen, die von großer Kraft ist. Røde nennt sie *Ichatzschlag*. Im Gegenzug zu seiner Hilfe bei der Lösung des Fluchs von Thorin verlangt Bringimox Hilfe, die er auch schon bald benötigt, als nämlich eine Horde dämonischer Gnome sein Haus bestürmt. Mit einem von Yagor Draschiff in ein Artefakt gebannten Zauberspruch, dem **Spruch des Yagor Draschiff**, gelingt es Røde und seinen Gefährten die Horde zu vertreiben, zumal ihnen Yuratil, der Zentaur, tatkräftig zur Seite steht. Im Kampf mit den Gnomen, erleidet Røde durch seine eigene Unvorsichtigkeit den Tod. Aus vielen Wunden blutend sinkt Røde mit vor Unglauben weit geöffneten Augen zu Boden. Er spürt wie die Kraft aus seinen starken Gliedern fährt und ihm verschwimmt das Bewusstsein. Plötzlich steht er am Beginn eines Pfades durch einen großen Wald, er muss diesen Weg gehen. Doch es gibt keinen Weg! Sobald er einen Schritt auf dem Pfad durch den Wald schreiten will, weicht der Pfad jedes Mal unter seinem Tritt aus und verliert sich im Dickicht und Røde sieht ihn leicht versetzt erneut. In wilder Verzweiflung lässt Røde sich ins Dickicht fallen. Dornige Ranken greifen nach ihm und reißen tiefe Furchen in seine Seele. Als Halifax mit unglaublicher Macht es schafft und den schon toten Røde wieder zurück ins Leben holt, hat sich Røde verändert. Die Menschen, denen er vorher schon unheimlich war, verspüren nun den Anblick des Todes selbst, wenn Røde sie anblickt. Und die Tiere, die in seinem Beisein zahm und friedlich waren, fürchten ihn wie das Feuer. Røde ist mit Trauer erfüllt, denn obgleich seine Kameraden zu ihm halten, spürt er deren Angst.

Als **König Mizirion III** von Brabak Kasimir und die Übrigen auf der Korisande anheuern lässt, ist Røde mit dabei. Die Helden sollen das Geheimnis der Vorgänge in einem Tempel des EFFERD ergründen und nach den Rizzo, einem bisher unbekanntem humanoiden Meervolk, suchen und es dem König gnädig stimmen, der mit den Rizzo 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 Rizzo** nach monatelanger **Fahrt der Korisande** in den Süden zu erreichen und sich von der Friedfertigkeit der Rizzo zu überzeugen. Die Sieben beschließen, die Rizzo in ihrer Ursprünglichkeit zu belassen und sie nicht in die aventurische Machtpolitik einzubringen. Doch eben dies will Tar Honak, dessen unglaublich magisch begabte Helferin Salamandra, Tochter einer Halbgöttin, mit Hilfe einer von Tar Honak unterstützten Piratenbande ein Ritual zur Manipulation der Gottheit der Rizzo plant. Die In-Seele der Südmeerinsel muss gerettet werden, um die Inselwelt intakt zu halten. Während sich Thorin und die übrigen mit der Piratenbande „**Bund der Schwarzen Schlange**“ auseinandersetzen, 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 zerschlagen ist, kehren die Sieben, des Kämpfens müde, wieder heim.

Røde findet bei der In-Seele und in der Harmonie der Inselwelt ein bisschen Frieden und findet sich schließlich mit seinem Los ab. Alles Lebende der Fauna ist im für immer fremd, denn er hat den Tod geschaut und ein wenig vom Tod ist in ihm mit nach Aventurien gekehrt. Dies zeigt sich immer wieder im plötzlichen Tod von Tierwesen, die lange Kontakt mit ihm haben, etwa sein treuer Reitesel. Nur seine Kameraden scheinen von dem Phänomen verschont zu sein, vielleicht, weil es die Götter oder das Schicksal so wollen.

Røde zieht sich auf weite Wanderungen zu den Magischen Bäumen zurück und erst als Halifax von Fürst Cuano gebeten wird, in Winhall nach dem rechten zusehen, wo seit einigen Tagen ein Werwolf sein Unwesen treibt, kehrt in Røde 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 unschädlich. Den Retro-Magier Aluris jagen sie außer Landes. Für diese Verdienste bekommt Røde und seine Mannen den **Ehrensäbel der Garde zu Winhall** verliehen.

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, nehmen an dem Riesenereignis teil. *Charros Maramek*, ein Finsterling übelster Sorte, macht allen Beteiligten das Leben schwer, doch letztlich siegt Rondras Ehr' und durch den selbstlosen Einsatz Thorins, der sich mit letzter Kraft dem Widersacher Charros in die Bahn wirft und somit den Sieg des Rennens verspielt, ermöglicht dem zweiten Gespann unter der Führung Kasimirs den Triumph.

In den folgenden Jahren beschäftigt sich Røde ausschließlich mit dem erneuten Aufbau des Zirkels der *Schwarzen Esche* und als Bewahrer der Magischen Bäume wandelt er auf stetigen Reisen von Baum zu Baum, so dass es nie ausgeschlossen ist, ihm eines Tages im Wald zu begegnen. Oftmals begleitet ihn ein junger Scholar, der bei ihm in der Lehre ist. Und ebenso oft ist auf der *Trutze Wolkengrund* zu Besuch, für das Kasimir ein Lehen von Fürst Cuano verliehen bekam.