



Das Schwarze Auge

AUF DRACOS SPUR

DSA-NEWS-ABENTEUER 16

11.03.2009 - 30.03.2010

FESTGEHALTEN VON:



Frank Silberberger

KORRIGIERT VON:



ü ü

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH](#). Copyright (c) 2007. Alle Rechte vorbehalten.

Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel **Das Schwarze Auge** und zur Welt **Aventurien**. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen; bei Fragen zu dieser Website wenden Sie sich bitte an Webmaster@Armatrutz.de.

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zum zweiten Abenteuer aus dem Sammelband DSA-Basis-Abenteuer 19 „*Abenteuer in Havena: Auf Dracos Spur*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

İNHALT

Im "Goldenen Drachen".....	7	Das Haus der Brüder Bagosch.....	21
Auf zu Glumbo!.....	9	Das verlassene Nachbarhaus.....	31
Der Auftrag.....	10	Im Labyrinth.....	35
Die Befragung.....	11	Die Kanalisation.....	35
Im "Ewigen Anker".....	17	Die Teststrecke.....	43
Am Abend.....	18	Das Ende.....	59

PERSONEN

Der Erzähler / Meister

Frank Willberger

DIE HELDEN (iooa)

Sephyra Lunos

Gauklerin

Christian Böttger

Frumol Pellocke

Streuner

Andreas Bruns, Michael Dahms

Lopko

Matrose

Peter Bauernfeind

DIE MEISTERPERSONEN

Draco

Ein vermisster Hund

Khaleb und Drosophila Glumbo

Sein *Herrchen* und *Frauchen*

Arlond, Lynn, Amsath, Crom, Erniss, Angestellte der Glumbos
Chance

Lana

Ehemalige Zofe des Glumbos

Sandor Bagosch

Ihr Freund

Sophus "Schnauzbart" Tarlind

Wirt des *Ewigen Ankers*

Serina

Schankmaid im *Ewigen Anker*

Diverse Mitglieder der Sho-taka'sa

IM "GOLDENEN DRACHEN"

In Havena ist es früher Vormittag. Frumol, Sephya und Lopko haben für Frau Engstrand einen kleinen Auftrag - einen Botendienst zum Hafen - erledigt und schlendern nun durch die verwinkelten Gassen des Hafenviertels. Als ihr um die Ecke biegt, seht ihr schon von weitem das Aushängeschild des "Goldenen Drachen" und merkt, dass das Frühstück heute früh eigentlich sehr spartanisch ausgefallen ist.

"Was haltet ihr von einem kräftigen zweiten Frühstück?" Frumol deutet auf das glänzende Schild im Morgenlicht.

"Ja, das überbrückt das Warten auf das Mittagessen." feixt Lopko.

Mit diesem Entschluss treten die drei näher an den Eingang zum "Goldenen Drachen" und bekommen einige Gesprächsfetzen mit, die aus den geöffneten Fenstern des Schankraumes dringen.

"Der Safran wird auch immer teurer", beklagt sich jemand. "Wenn ich das alles auf die Preise umlegen wollte, würden mir sogar die Kinder, meine besten Kunden, davonlaufen." - "Ja, ja, die Pfeffersäcke nehmen einen ganz schön aus; die wissen, wie man sich 'ne goldene Nase verdient!" - "Und seit der alte Engstrand nicht mehr ist, brauchen sie auch keine Angst zu haben, dass jemand ihre Frachtpreise unterbietet!"

Plötzlich wird Sephya von hinten fast umgerannt. "Verzeihung, Verzeihung!" keucht ein kleines, dürres Männchen in flatterndem Kittel und verschwindet durch die Türe zum Schankraum.

"He ...!" stößt sie hervor und tastet unvermittelt nach ihren Wertsachen und dem mitgeführten Geld, um sich zu versichern, dass sie nicht "erleichtert" worden ist.

Erleichtert stellt sie fest, dass sie nicht erleichtert wurde.

"Sieh da, unser Giftmischer! Hast du mal wieder einen deiner Kunden auf die Boroninsel geschickt, dass die Stadtwache hinter dir her ist, oder warum rennst du so?" "Unverschämtheit, ich mische nur Heiltinkturen! Und für Glumbos plötzlichen Wahnsinn kann ich auch nichts - der war nie bei mir in Behandlung!" "Wieso, hat er einen Heller verschenkt, der alte Geizkragen?" "Viel schlimmer! Sein kleiner Drache ist ihm entlaufen und 15 Dukaten hat er ausgesetzt für den, der ihn zurückbringt!"

15 Dukaten Finderlohn! Für diese Summe ist in Havena schon so mancher umgebracht worden. Auch drinnen ist man offensichtlich überrascht.

"Waaaas, für dieses hässliche kleine Monster? - Sollte doch froh sein, dass er es los ist!" - "Außerdem sollte

ihm ein Drache im Haus ja wohl reichen ..." - "Na eben, seine Ruhe will er sich damit erkaufen: Wenn er nichts unternimmt, um den kleinen Drachen zu finden, speit der große Feuer!" - "Wieso, hast du etwa Mitleid mit ihm? Er musste doch unbedingt in die bessere Gesellschaft einheiraten, dieser Gernegroß - und sei es um so einen Giftzahn wie Tondersens Tochter zu ergattern!"

Lopko schaut zum Schild über den Eingang, "Wenn wir hier vor dem 'Goldenen Drachen' stehen, sollten wir dann nicht den kleinen Drachen suchen?" Lopko schaut von Sephya zu Frumol und zurück.

"Was geht uns der Drache an?" fragt Frumol. Unter einem alten Drachen kann er sich etwas vorstellen, unter einem jungen jedoch nicht wirklich ... er legt aber auch keinen gesteigerten Wert darauf, dies hier und jetzt herauszufinden. Schließlich ruft ein Frühstück!

"15 Dukaten." ist die kurze Antwort von Lopko. "Aber du hast recht, lasst uns erst frühstücken."

"15 Dukaten. Hmm, für jeden von uns immerhin mehr als halb so viel, wie uns die Beute der Piraten eingebracht hat." überlegt Sephya laut. In letzter Zeit sind ihre Ausgaben deutlich über den - recht dürftigen - Einnahmen gewesen. "Frumol, denk doch daran, wir haben ein kleines Häuschen zu unterhalten, haben eine Angestellte und die Angebote für 'Helden' sind derzeit nicht gerade üppig ..." versucht sie es mit samtweicher Stimme. "Besprechen wir das beim Frühstück." schlägt sie vor.

"Worum sie sich wieder Sorgen macht", denkt Frumol der Streuner. Brauchen sie doch nur nach Ferdok zu reisen und ihren Anteil an dem Gewinn aus der Zucht einzufordern ...

"Gut", stimmt er in Vorfreude auf das Frühstück zu.

So betreten die drei den 'Goldenen Drachen' und versuchen für ihr zweites Frühstück einen Platz zu bekommen. Das gelingt auch, allerdings ist der Platz zu weit von der Händlergruppe weg, um noch weiteres zu den Drachen zu verstehen.

Nach der Bestellung geht Lopko zu den Händlern und befragt diese. "Ihr spracht vorhin von einem kleinen Drachen." beginnt er. "Wer ist das und wo können wir den Besitzer finden? Denn etwas Entlohnung könnte ich gut gebrauchen."

Die Händler schauen ihn etwas verwirrt an. "Ihr habt gelauscht?" fragt der eine. "Ach was soll's!" meint der zweite. "Wir haben von zwei Drachen geredet, aber findet Ihr hier die Luft nicht sehr trocken?"

"Oh ja, hier drin muss unbedingt gelüftet werden." Lopko schaut sich die Trinkgefäße der vier Händler an

und bestellt dann bei der Bedienung eine neue Füllung.

Dieser freundlichen Einladung können sich die Händler natürlich nicht verschließen und so erfährt Lopko von den Händlern nach und nach Folgendes:

- 👁 Der "Drache" eine "laufende Elle ungebleichter Schafwolle", ist Draco, das Schoßhündchen von Glumbos Gattin Drosophila. Die kinderlose Drosophila ist völlig vernarrt in den Köter, mästet ihn mit Kuchen und Naschwerk, "so dass sein Atem genauso kurz ist wie seine krummen Beine". Überdies schmückt sie ihn mit Seidenschleifchen und einem fürchterlich kitschigen Halsband aus Messingblech und Klunkern aus buntem Glas.
- 👁 Khaleb und Drosophila Glumbo bewohnen ein neues Haus im Stadtteil Marschen, an der Ecke zwischen Marschendam und Neuem Wall. Von dort aus machte Drosophilas Zofe jeden Nachmittag mit dem Hund einen Spaziergang den Nordkanal entlang bis zum Ufer gegenüber der Krakeninsel.

Mit Interesse verfolgt Sephyra die Unterhaltung von ihrem Tisch aus, während sie sich mit Frumol das servierte Frühstück - gebratener Speck mit Eiern, kräfti-

ges Brot mit Honig und frischer Milch - schmecken lässt. "Er macht das ganz gut, findest Du nicht auch?" fragt sie zwischen zwei Bissen.

"Ja, er hat sich ganz ordentlich raus gemacht", brummt Frumol mit vollem Mund als Antwort.

Lopko setzt sich zu Frumol und Sephyra, schaut das Frühstück an und meint. "Lecker! Das Frühstück könnte ich öfter vertragen."

Mit teils übervollem Mund erzählt er kurzen Sätzen, was er erfahren hat.

Als sich das Frühstück sichtbar dem Ende zu neigt, fragt Lopko, ob sie nicht einen kleinen Umweg zum Marschendam - Ecke Neuen Wall machen sollten.

"Wenn es Dich glücklich macht, gerne", meint Frumol, der keine Lust auf eine Haustierversuche hat.

Sephyra runzelt die Stirn. "Was ist los mit Dir?" fragt sie ihren Liebsten. "Warum sollten wir uns dieser Sache nicht annehmen. Ich langweile mich schon fast: Immer nur durch die Kneipen und Tavernen ziehen ist doch auch nicht die beste Beschäftigung."

"Aber besser als ein gemästetes Wollknäuel im Tutu zu jagen, da vermutlich gar nicht laufen kann", gibt er etwas bissiger als beabsichtigt zurück. "Aber ich komme ja mit." fügt er gleich entschuldigend hinzu.

AUF ZU GLUMBO!

Da die drei Gefährten sich einig geworden sind, machen sie sich - nachdem sie bezahlt haben - auf den Weg zu Glumbos Haus.

Lopko bezahlt bei der Bedienung sein Frühstück und die vier Biere der Kaufleute. Anschließend geht er Richtung Tür und wartet dort auf Frumol und Sephyra.

Die junge Gauklerin erhebt sich und wirft der Bedienung ein paar Heller für den Verzehr auf den Tisch, ehe sie sich zum Gehen wendet.

So langsam kennt sich Lopko in den Gassen von Havena aus. Zuerst führt ihr Weg ein kurzes Stück Richtung Rahja um dann Richtung Firun zur großen Meerstraße abzubiegen. Es ist jedes mal ein umwerfendes Erlebnis für Lopko, wenn er aus einer ruhigen Nebenstraße auf die Meerstraße trifft [J18]. Die Hektik der Leute, das Chaos das Kutschen und Ochsenkarren veranstalten oder einzelne Botenreiter die versuchen möglichst schnell ihren Auftrag zu erledigen.

"Ach, ist das nicht herrlich?!" kommentiert Sephyra die rege Betriebsamkeit der Hauptstraße.

Die Betriebsamkeit ist um diese frühe Tageszeit besonders hoch und es ist für die drei ziemlich schwierig die Straße zu überqueren, um nach Norden Richtung Marschen voranzukommen.

Verschiedene Male versucht Lopko über die breite Prachtstraße zu kommen, aber jedes mal, wenn er meint, nun die Straße ohne Gefahr überqueren zu können kommt von der anderen Seite ein Reiter oder ein schneller Einspanner daher.

Schließlich erbarmt sich Sephyra. Sie nimmt Lopko bei der Hand und schaut Frumol auffordernd an. Als dann für eine kleine Zeitspanne der Verkehr kurz nachlässt, kommt nur ein knappes "Hopp!" als Aufforderung die sich beim Überqueren nicht allzu viel Zeit zu lassen.

Auf der anderen Seite wenden sich die drei Richtung Rahja bis zu einer kleinen Gasse [J20]. Dort biegen sie dann firunwärts ab, in ruhigeres Gebiet. Nach drei Häuserblocks geht es halb Firun, halb Efferd weiter. Über die über die Brücke [E18-E19] sind es nur noch einige Schritte, bis sie in der Nähe von Glumbos Haus ankommen.

Das Grundstück, es ist gleich das erste der Brücke gegenüber, ist von einer hohen Mauer eingefasst. An Südseite ist in nicht allzu weiter Entfernung ein großes Tor mit einem kunstvoll geschmiedetem "G" zu erkennen. Als die drei näher treten, stellen sie fest, dass das Tor offen steht, im dahinter liegenden Garten ist niemand zu sehen.

"Reiche Leute." bemerkt Sephyra mit nicht allzu hoher Wertschätzung. Zwar sind sie mittlerweile auch als recht vermögend anzusehen, aber im Herzen ist und bleibt die junge Gauklerin eine aus dem Fahren-den Volk. Mit einem Kopfnicken lädt sie ihre Begleiter ein. "Dann lasst uns mal anklopfen."

"In der Tat". Frumol kann sich die Antwort nicht verkneifen.

Mit den Worten, "Na dann lass uns zur Haustür gehen." läuft Lopko den Weg entlang und betrachtet sich dabei den Garten.

Der Garten ist ordentlich gepflegt und die kleine Beobachtungsklappe im Tor deutet darauf hin, dass das Tor wohl eigentlich meistens geschlossen ist. Als sie sich dem Haus nähern, sind aufgeregte Stimmen zu hören, insbesondere das schrille Organ einer Frau übertönt die anderen. Die Haustür ähnlich prunkvoll wie das Gartentor ist geschlossen.

"Der kleine Drache scheint ja noch zu Haus zu sein", bemerkt Frumol. Dann hört er genauer hin, um was es wohl geht.

Die verschiedenen Stimmen sind deutlich zu vernehmen, leider aber sind die Worte nicht klar. Es wäre an der Zeit statt nur vor der Tür zu stehen einfach zu klopfen.

"Es ist besser wenn du anklopfst, sonst falle ich nur mit der Tür ins Haus." fordert Lopko Frumol auf an der Tür zu klopfen. Seine Erinnerungen an das Öffnen der Türen zum Verlies sind noch sehr lebendig.

Das tut Frumol dann auch.

Nach einiger Zeit des Wartens wird die Tür von einem recht eindrucksvollen, kräftigen Mann mittleren Alters mit würdevollen Gebaren geöffnet. Er misst die Helden mit einem abschätzenden Blick, fragt naselehnend nach ihrem Begehren.

Wie üblich, hält sich Frumol zurück. Das Verhandeln mit anderen überlässt er lieber Sephyra.

Mit ihrem förmlich angeborenen schauspielerischen Talent und den neuen Kleidern am Leib wirkt Sephyra von der einen auf die andere Sekunde plötzlich fast königlich und erhaben. Sie erwidert mit der gebotenen Herablassung gegenüber einem Bediensteten: "Melde er seiner Herrschaft, dass die Gesandten und persönlichen Sicherheitsbeauftragten der Reederei Engstrand vorstellig sind. Wir haben ein Angebot von höchster Großzügigkeit zu unterbreiten, dessen Einzelheiten vertraulichen Charakter haben." Mit einem lässigen Winken der Hand wird er wie ein einfacher Dienstbote entlassen, während Sephyra sich auf eine kurze

Wartezeit einrichtend demonstrativ von ihm abwendet und den Garten betrachtet.

"Ihr kommt wegen Draco?" fragt der Haushofmeister ohne sich von Platz zu rühren.

Nachdem Lopko bis jetzt den Garten ausführlich betrachtet hat, wendet auch er sich an den Bediensteten. "Ja."

Sephyra stöhnt innerlich auf. 'So viel zu unseren Preisverhandlungen ...!' Langsam dreht sie sich wieder um und sieht den Diener herausfordernd an. Da Lopko sich eingemischt hat, sagt sie aber nichts. Wenn er meint es besser zu wissen, soll er doch.

Als würde Frumol die Gedanken seiner Liebsten kennen, muss er leicht schmunzeln.

"Gut!" antwortet der Haushofmeister und fährt dann etwas unfreundlicher fort: "Zu spät er hat auch ohne Eure Hilfe Heim gefunden. Wenn Ihr Euch wieder fort bemühen könntet."

Und er schließt vor den Dreien die Tür.

"Also sowas ...?!" echauffiert sich Sephyra. "Kommt, lasst uns gehen." Sie wendet sich um und geht den Weg zurück auf das Tor zu.

Frumol zuckt die Achseln, 'Dann eben nicht', und folgt Sephyra.

Auch Lopko ist sauer, dass man ihm einfach die Tür vor der Nase zuschlägt. "Ja, lasst uns gehen."

Bevor die Tür aber vor beziehungsweise hinter den Gefährten zuschlägt, kommt ein dunkler, wohlbeleibter Südländer die Treppe vom Obergeschoss herunter durch die Halle und fragt den Haushofmeister, worum es ginge. Dieser entgegnet, dass da eine Gruppe begeisterter Hundefänger in spe vor der Tür stehen.

DER AUFTRAG

Durch die abschätzigte Bemerkung seines Haushofmeisters unbeirrt, mustert der Mann, es scheint sich um den Hausherrn Glumbo zu handeln, die im gehen befindlichen Helden und fragt diese, ob sie einen kleinen Auftrag für ihn übernehmen würden.

"Ja gern." antwortet Lopko immer noch sauer auf das Verhalten des Bediensteten. "Wann sollen wir Ihrem 'Knecht' Anstand beibringen?"

Bei dieser Bemerkung des Matrosen muss Sephyra grinsen. Elegant lässt sie den Handteller auf dem Knauf ihres prächtig geschmückten Rapiertgriffs kreisen und fügt süffisant hinzu: "Es würde Euch auch nichts extra kosten."

Frumol nickt freundlich zur Bestätigung.

"Wie? Was? Wo?" Glumbo wirkt nervös und von den Bemerkungen der beiden etwas irritiert. "Nein, ich denke Arlond macht seine Aufgabe sehr gut.

Die Aufgabe, um die ich Euch bitten möchte, ist die Wiederbeschaffung von Dracos Halsband. Der Staubwedel ist zwar sehr ungeschickt, aber verloren haben wird es das Halsband nicht, wenn Ihr versteht?"

"Warum kauft ihr nicht ein neues?" Lopko mustert unverhohlen den Mann von oben bis unten und ergänzt dann, "Denn wie Hungerleider oder Habenichtseht ihr nicht gerade aus."

'Da hat der Seemann recht!' geht es Frumol durch den Kopf.

"Es geht gar nicht so sehr um den wirklichen Wert des Halsbandes", antwortet Glumbo, "meine Frau hängt sehr an dem Stück und ich will sie nicht enttäuschen."

Er blickt in die Runde.

"Ich bin bereit die 15 Dukaten, die ich als Prämie für Dracos Wiederbeschaffung ausgesetzt hatte, für das Halsband stehen zu lassen, obwohl das den Wert des Halsbands bei weitem übersteigt!"

'Dann hätte er es lieber ihr umbinden sollen ...!' schießt es Sephyra unwillkürlich durch den Kopf. Nur mühsam kann sie sich ein Grinsen verkneifen. Man mag verstehen können, wenn sie an dem Köter gehangen hätte, aber ein Halsband? Und dann auch nicht mehr als 15 Dukaten wert? Sie tut so, als würde sie Frumol auf die Wange küssen und flüstert ihm dabei ins Ohr: "Hier stimmt etwas nicht."

Der Streuner nickt kaum wahrnehmbar.

Dann wendet sie sich dem Hausherrn zu. "Oh, wenn Madame so an dem guten Stück hängt, werden wir natürlich alles daran setzen, es wiederzubeschaffen." Sie räuspert sich dezent und fährt dann fort. "Und Draco können wir ..." sie lässt offen, ob der Hund der örtlichen Garküche überlassen, oder als Kadaver zurückgelassen werden kann. Denn lebend werden sie das Tier sicher nicht finden. Jedenfalls nicht zusammen mit dem Halsband.

'Selbstverständlich', Frumol ist der gleichen Meinung. 'Werden hier immer Aufträge an der Tür vergeben?' Er erinnert sich an die guten alten Zeiten, als man noch einen Wein dazu bekam ...

"Draco? Wieso, der sitzt bei seinem *Frauchen* und wird mit Pralinen gefüttert", antwortet Glumbo. "Ich dachte, Arlond hätte gesagt, dass Draco wieder zurück ist - nur ohne Halsband."

"Oh, nun ja. Er nuschelt ein wenig - ich muss es überhört haben." redet Sephyra sich leicht verlegen heraus. Sie kann sich beim besten Willen nicht daran erinnern, dass *das* Inhalt der Aussage des Dieners gewesen ist.

"Macht ja nichts", meint Glumbo, "nehmt Ihr den Auftrag an?"

"Ja, das sagte ich doch bereits." erwidert Sephyra freundlich.

Etwas indigniert schaut Glumbo Sephyra an, dass sie den Auftrag übernehmen wollte, hat sie ja schon gesagt, aber was ist mir ihren Begleitern. Schließlich war die Frage an diese gerichtet.

"Selbstverständlich", kommentiert Frumol noch einmal.

Sephyras Gefühl, das hier etwas nicht stimmt verstärkt sich. Für ein verlorenes Halsband ist das zu viel Aufwand.

Nun mischt sich Lopko in die Unterhaltung ein. "Ja, Ihr solltet unbedingt auf bessere Erziehung achten." bemerkt Lopko. "Aber sagt, ist euch an eurem 'Drachen' etwas besonderes aufgefallen als er wieder zurückkam? Hatte er Kletten, Pflanzensamen oder andere Sachen in seinem Fell? War er verschmutzt? Wie lange war er denn weg?"

"Ja, natürlich ist mir sofort aufgefallen, dass das Halsband fehlte", antwortet Glumbo. "Ob er dreckig war weiß ich nicht, er ist sofort zu *Frauchen* ins Bett. Ich habe nur gehört, als ich heute Vormittag von einer Reise zurückkehrte, dass Lana, die Zofe meiner Frau, am Vorabend sehr spät und ohne Draco vom üblichen Spaziergang heimgekommen ist und diese dann auf der Stelle von meiner *manchmal etwas unbeherrschten* Gattin entlassen worden."

"Gut, das ist ein Ansatzpunkt", mischt sich Frumol ein. "Wo können wir die Zofe finden? Und unser Honorar beträgt 50 Dukaten plus Spesen."

"Nicht mehr hier", ist die lakonische Antwort des Händlers, der im folgenden Wortwechsel beweist, dass er nicht umsonst in Havena erfolgreich geworden ist, denn er schafft es Frumol auf 18 Dukaten herunter zu feilschen.

"Und wo finden wir jetzt die Zofe?" will Frumol freundlich lächelnd nach Abschluss des Handels wissen.

Glumbo zieht die rechte Augenbraue hoch: "Ich sagte doch schon, dass sie nicht mehr hier wohnt. Was kümmert mich eine *entlassene* Zofe ..."

"Tja, offensichtlich nichts." stellt Sephyra fest. 'Besser, es würde ihn kümmern, dann wüsste er auch, was es mit dem Verschwinden des Halsbands auf sich hat.'

"Wir werden Euer Personal befragen müssen. Vielleicht weiß jemand, wo man die Zofe jetzt finden kann. Mit Eurem Haushofmeister sollten wir anfangen", schlägt Frumol vor. "Wenn das nichts nützt, werden wir nicht umhin kommen, Eure Gattin zu befragen."

"Bitte, bitte, wenn ihr meint", antwortet Glumbo. "Dort hinten ist eine Gartenlaube, dort könnt ihr eure Befragungen vornehmen." Er deutet auf einen lauschigen Rosenpavillon, der nicht weit entfernt im Garten steht. "Ich werde euch Arlond schicken, sagt ihm dann einfach was ihr braucht."

DIE BEFRAGUNG

ARLOND

Glumbo verneigt sich und betritt das Haus, nach kurzer Zeit kommt der Haushofmeister heraus und begibt sich zu den Gefährten in den Pavillon.

"Arlond", beginnt Frumol die Befragung, nachdem er es sich in dem Pavillon bequem gemacht hat.

"Erzählt uns etwas über Draco." fordert er den Haushofmeister auf. Er hat bislang keine genaue Beschreibung des Hundes bekommen und möchte gerne wissen, wie Arlond ihn sieht.

"Nun, auch wenn der Herr meint, dass ich etwas zu erzählen hätte", antwortet der Haushofmeister ein wenig zurückhaltend, "so bin ich der Meinung, dass die Dinge des Hauses im Haus bleiben sollten. Ich werde mich nicht an dem Getratsche beteiligen."

Das Gesülze des Haushofmeisters geht Lopko langsam, aber sicher, auf die Nerven.

"Ich glaube ich muss einen Zungenlöser besorgen." meint er bevor er den Pavillon verlässt

Draußen angekommen nimmt er sein Messer und schaut sich nach einem geeigneten Busch um. Gleich hinter dem dem Häuschen findet er einen Haselstrauch, von dem er eine junge flexible Rute abschneidet. Kurz überlegt er und schneidet noch eine zweite ab.

Zurück im Pavillon fragt er einem Blick auf Arlond, "Hat er schon geplaudert?"

Dann setzt er sich an den Tisch und beginnt in aller Ruhe schöne Ringe in die Rinde der beiden Ruten zu schnitzen.

'Wie sollte es anders sein, es gibt Gerüchte und Getratsche', denkt sich Frumol. Das Schweigen des Haushofmeisters spricht eine deutliche Sprache.

"Beschreibt mir bitte das verlorene Stück", bittet ihn der Streuner, ohne weiter nach zu bohren oder Lopko Beachtung zu schenken.

"Das Halsband?" fragt Arlond zurück.

"Nachdem der Köter zurück ist - wie Ihr so treffend bemerkt habt - lasst mich nachdenken, wonach mein Gefährte gefragt haben könnte ... **JA, NATÜRLICH DAS HALSBAND!**" fährt Sephyra den Diener leicht gereizt an.

Arlond zieht die rechte Augenbraue hoch und schweigt über diese Entgleisung.

"Beschreibt es mir bitte." fordert Frumol ihn auf. Langsam aber sicher geht ihm der Haushofmeister auf die Nerven.

"Ich habe es mir nie genau angesehen", ist die lakonische Antwort Arlonds.

"Und wie sieht es auf ungenaue Betrachtung aus?" hakt Frumol nach.

"Ein Halsband halt."

"Etwas genauer!" knurrt Lopko.

"Wie ist denn der normale Tagesablauf von Draco?" fragt er weiter.

"Um den hat sich Lana gekümmert", ist die nicht wirklich aussagekräftige Antwort.

"Das ist richtig. Aber beantwortet meine Frage." bittet Frumol in gespielt höflichem Ton. Er will endlich ein paar Antworten!

"Ich bin froh, dass der Hund wieder da ist, denn dadurch wird das Arbeiten wieder *einfacher*", meint Arlund. "Aber wenn er da ist, bin ich nicht in der Nähe dieses verwöhn..., ähm, Hundes."

"In welcher Weise?" fragt Frumol interessiert. "Und wer kümmert sich jetzt um den guten Draco, wo Lana nicht mehr da ist?"

"Eine der anderen Angestellten, ich werde mich nicht um den Flohteppich kümmern", ist die Antwort des Haushofmeisters.

"Du magst den Hund nicht." stellt Lopko trocken fest. Dann widmet er sich wieder seinen Ruten. Die er manchmal zum Testen durch die Luft pfeifen lässt.

Arlund, der zwar schon die ersten grauen Haare bekommen hat, ist immer noch von beeindruckender Statur und lässt sich daher von Lopkos Einschüchterungsversuchen nicht beeindrucken.

"Lass es mich mal so sagen: Als 'Oberhaupt' der Bediensteten hast du wenig Wissen oder Ahnung. Aber vielleicht sind auch nur deine Ohren verstopft, von all dem Ratsch und Tratsch. Soll ich da nachschauen?" fragt Lopko. "Bist du gegenüber deiner Herrin auch so 'höflich'? Sollen wir bei **IHR** nachfragen?"

Arlund ignoriert den Seemann ein weiteres Mal und wendet sich stattdessen Frumol zu.

"Hat »Eine der anderen Angestellten« auch einen Namen?" bohrt Frumol weiter. Dieses unkooperative Verhalten nervt den Streuner langsam aber sicher.

"Nun da hätten wir den Gärtner Chance", beginnt Arlund. "Die Köchin Ernis, das Hausmädchen Lynn, Glumbos Leibdiener Amsath und Crom, den Kutsher, der über der Remise wohnt.

Soll ich einen herbeirufen?"

'Er redet von »eine« und schlägt einen Haufen Männer vor', überlegt Frumol und merkt sich die Namen.

"Und wer im Haus hat ein ähnlich distanziertes Verhältnis zu dem Hund wie ihr?" fragt der Streuner weiter und beobachtet sein Gegenüber.

"Fragt sie selbst ...", ist die lakonische Antwort des Haushofmeisters. "Ich gebe nichts auf Gerede und Tratsch ..."

"Selbst wenn Du nichts auf Klatsch und Tratsch gibst, solltest Du über die Vorgänge im Hause Bescheid wissen, oder", vergewissert sich Frumol.

"Wie Ihr meint. Soll ich nun einen der anderen Dienstboten holen?"

"Ja." antwortet Sephyra kurz. Die Unwilligkeit des Haushofmeisters, ihnen zu helfen, ist offensichtlich. Ob dies aus reiner Abneigung oder aus Gründen, die seine Beteiligung an dem Abhandenkommen des Halsbands offenlegen könnten, geschieht, ist ihr nicht ganz klar. Sie nimmt sich vor, mit Frumol dem Gemach des Dieners noch einen 'unangekündigten Besuch' abzustatten.

"Und wen darf ich schicken, Madame?"

"Alle, der Reihe nach. Zunächst das Hausmädchen. Wir werden ihr dann den nächsten Namen nennen. Sorgt dafür, dass entsprechend umgehend reagiert wird." erwidert Sephyra mit einer Mischung aus Hochmut und Herablassung, die ihr Lopko durch seinen Einwurf vorhin bereits abgeschnitten hatte.

Mit einem Winken entlässt sie den Mann. Sobald Arlund gegangen ist, informiert die Gauklerin ihre Gefährten über ihre diesbezüglichen Gedanken.

"Sehr wohl, einen Besuch." lächelt Frumol sie schelmisch an. Das sollte kein Problem sein.

Lynn

Das Hausmädchen - ein junges (allerdings nur knapp ein paar Jahre jünger als Sephyra), brünettes Ding - ist völlig aufgeregt und tritt mit hochrotem Kopf zu den *Herrschaften*.

"Kannst du uns einen Krug Wasser und sechs Becher bringen? Das lange Gespräch mit Arlund hat mich richtig austrocknen lassen." fragt Lopko das Hausmädchen.

"Gerne", antwortet das Mädchen und *schwupps* ist sie wieder verschwunden.

Als ihn sowohl Sephyra als auch Frumol etwas irritiert anschauen, erklärt Lopko warum er sechs Becher braucht. "Drei Becher für uns und den Rest falls einer der Befragten etwas zum Trinken braucht."

Mit einem Blick zu Frumol meint er noch, "Falls du natürlich Wein bevorzugst können wir die nächste schicken."

"Du solltest in Havena kein Wasser trinken. Hast Du das schon vergessen?" fragt ihn Frumol jetzt wirklich irritiert. "Böse Zungen würden behaupten, Du würdest sie vergiften wollen ..."

"Ach und was trinken dann die Leute hier? Du kannst nach Wein fragen." kontert Lopko.

"Bier." Lautet die prompte Antwort des Streuners.

Nach einer kurzen Weile fragt er dann, "Was haltet ihr von dem Mädchen?"

"Willst Du mit ihr ausgehen?" kontert Frumol mit gespielter ernstem Gesichtsausdruck.

"Mal sehen." ist die unverbindliche Antwort von Lopko.

In diesem Moment kommt Lynn, das Hausmädchen, mit dem Tablett und den Gläsern zurück. "Bitte schön", knickt sie, "kann ich sonst noch etwas für die Herrschaften tun?"

"Klar kannst du noch etwas für uns tun." feixt Lopko. "Du kannst uns etwas über Arlund erzählen. Der Schnösel ging mir gewaltig auf die Nerven."

"Setz' Dich bitte", fordert Frumol das Hausmädchen auf, ohne sich um Lopkos Einwand zu kümmern.

Lynn knickt und setzt sich, dann fängt sie an zu plappern: "Ja, Herrn Arlund, das ist schon einer. Der führt ein straffes Regime mit und Angestellten. Und ein alter Freund des Herrn ist er auch. Und früher war er wohl Soldat oder so. Habt Ihr gesehen, wie kräftig er ist? Und das in seinem Alter. Denn er bekommt schon die ersten grauen Haare. Habt Ihr das auch bemerkt? Dabei ist er noch so stattlich ..." Weitere Minuten über Arlund, sein Alter und den strengen Umgang mit den anderen Hausbediensteten folgen fast ohne das Lynn Luft holt.

Frumol hört gelassen zu. 'Ein alter Freund des Hausherrn ... Soldat ...' er macht sich gedankliche Notizen, dass mit Arlund wohl nicht gut Kirschen essen ist.

"Bitte erzähl uns über Draco und Lana. Und wer sich jetzt um ihn kümmert", bittet Frumol als Lynn endet.

"Draco?" meint Lynn. "Tja, ich mag den kleinen Stinker nicht - wie eigentlich die meisten Menschen - außer Lana. Und Madame füttert ihn immer nur mit Süßigkeiten und den besten Leckerchen. Und dann sitzt er nur bei ihr auf dem Sofa und rührt sich nicht ..." Frumol kann dem folgenden Monolog entnehmen, dass Draco ein verwöhnter und verhätschelter kleiner Köter ist, denn nur die Hausherrin leiden kann - und der auch nur die Hausherrin mag.

Nickend hört der Streuner den Ausführungen zu.

"Erzähl mir bitte etwas über Lana. Warum mochte sie den Köter?" befragt er sie weiter.

"Ach, die arme Lana", beginnt das Hausmädchen traurig. "Sie war froh, wenn sie mit Draco losgehen konnte. Sie hatte ja diese Brosche, ob ihr's glaubt oder nicht, die war aus Gold. Und die war von Sandor. Das war ihr Liebster. Und mit dem hat sie sich immer getroffen. Das ist ein schöner Mann, so stark und kräftig. Gut zwei Meter groß, stark wie ein Bär, ziemlich wohlhabend und mindestens Offizier der Palastgarde ..."

Lynn kommt so richtig ins Schwärmen - vermutlich ist sehr viel eigener Phantasie und Sehnsucht bei der

Beschreibung von Lanas Liebhaber. Wenn Frumol nur ein Viertel dessen, was Lynn erzählt als bare Münze nimmt, dann muss dieser Sandor ein wahrer Held sein.

"Warum war sie froh, wenn sie mit Draco losgehen konnte?" kommt Frumol auf den Anfang zurück.

"Diese Brosche, die Lana trägt, gefiel Dir gut, oder? Was ist damit? Beschreib' sie näher." fordert er sie auf. "Und was meinst Du mir »war ihr Liebster«?"

'Müssen denn hier alle irgendwelche hochrangigen Soldaten sein?' Der Streuner wundert sich etwas über die Konstellation im Hause.

Lynn schaut den Streuner mit großen Augen an. "Ihr wollt aber vieles wissen, mein Herr", antwortet sie. Dann überlegt sie, was Frumol nun wissen wollte. "Wie sollte sie sich denn sonst mit ihrem Liebsten treffen? Und die Brosche hat sie immer bei sich, war ja schließlich ein Geschenk von ihrem Liebsten."

Nach einer kleinen Pause, in der Lynn anscheinend Luft holen muss, nimmt sich Lopko einen Becher und schenkt sich das kühle und klare Brunnenwasser ein.

"Möchtest du auch einen Schluck?" fragt er das Mädchen.

"Nein danke, hoher Herr", antwortet Lynn artig.

"In der Tat, das hast Du Recht." sinniert Frumol. "Wir habe ja auch ein Rätsel zu lösen." schmunzelt er.

"Oh, Rätsel mag ich auch sehr, wenn ich Euch nur helfen könnte", Lynn ist ganz aufgeregt bei dem Gedanken. "Ich habe mit Lana öfter abends in unserer Kammer *Ich sehe was, was Du nicht siehst* gespielt, das hat immer viel Spaß gemacht. Und dann war ich auch schon oft an meinen freien Tagen auf dem Markt und habe den Märchen- und Rätselerzählern zugehört. Und auch da habe ich manchmal schon die Lösung gewusst, bevor der Erzähler sie verraten hat. Wie war doch gleich die eine Geschichte ..." So erzählt Lynn von den *vertrackten* Rätseln und ihren Ideen - seien sie richtig oder auch falsch ...

Frumol hört Lynn mit gefasster Mine zu.

"Genau. Ein Rätsel", bestätigt er, nachdem sie geendet hat. "Und dazu ist es notwendig, dass Du meine Fragen knapp beantwortest."

Lynn zieht einen Schmolmund. "Aber das mache ich doch."

Frumol lächelt sie an. "Beschreibe mir bitte das Haus und die Lage einzelnen Räume."

"Also das Haus ist sehr groß und schön", beginnt Lynn. "Ich habe vorher noch nie in einem so großen Haus gearbeitet. Es war für mich die erste Zeit auch nicht so einfach bei den ganzen Zimmern immer das richtige zu finden und ein paar Mal habe ich an die falschen Türen geklopft. Das war ganz lustig ..." Und

so plappert Lynn wieder einige Zeit. Am Ende hat Frumol erfahren, dass sich im Erdgeschoss die öffentlichen Räume, im Obergeschoss die privaten Räume befinden. Unter dem Dach sind die Dienstbotenzimmer und im Keller die Küche und Vorratsräume untergebracht.

Nachdem Lynn geendet hat und Frumol sich einen Lageplan des Hauses und der Belegung der Räume gemacht hat, fährt er fort: "Wie lange arbeitest Du denn schon im Haus?" beginnt er. "Wie lange kennst Du Lana?"

Er nimmt sich vor, später einen Plan vom Haus zu zeichnen.

"Ich bin jetzt schon zwei Jahre hier", antwortet Lynn. "Und so lange kenne ich auch schon Lana, die hat ein gutes Jahr vor mir hier angefangen. Und da sie die ganze Zeit hier war, kennen wir und halt zwei Jahre." Dann beginnt Lynn zu rechnen. "Oder sind es noch nicht genau zwei Jahre ... hmm ... heute ist ... und angefangen habe ich am ..."

Und diesmal verstummt Lynn bevor sie unterbrochen wird, sie steht da und ist mit Hilfe ihrer Finger am rechnen.

"Also ungefähr zwei Jahre", Frumol unterbricht ihre Rechnungen. "Ihr wart befreundet?"

"Natürlich", sagt Lynn schnell, "oder denkt Ihr, dass sie mir sonst von ihrem Sandor erzählt hätte?"

"Sandor ist ihr Freund?" vergewissert sich Frumol. Eigentlich wollte er dieses Thema aussparen und Lopko überlassen ... denn er schien Lynn rahjagefällig ausführen zu wollen.

"Aber natürlich ist das ihr Liebster", entgegnet Lynn erstaunt, schließlich hat sie doch bereits von Lana und Sandor berichtet. 'So ein netter Herr, aber kann wohl nicht richtig hören ...'

"Habt ihr noch immer Kontakt?" will er weiter wissen. "Du und Lana, meine ich. So als Freundinnen."

"Nein, die gnädige Frau, hat gesagt, dass Lana am Verschwinden der Tö... , ähm, von Draco Schuld ist. Sie hat ihr sogar verboten das Grundstück wieder zu betreten. Und da ist sie weg. In die Stadt vermutlich zu ihrem Liebsten. Und wie soll ich sie denn da besuchen können. Ich habe so selten einen freien Tag. Und ich weiß auch gar nicht wo denn Sandor wohnt."

"Also beschuldigt Deine Herrin Lana den Hund entführt zu haben. Aus welchem Grund?" will Frumol wissen.

Bislang hatte Sephyra dem Gespräch - oder vielmehr der Befragung - eher müßig zugehört und Frumol den geschickten Umgang mit dem jungen Dienstmädchen überlassen. Jetzt wird sie aber wieder aufmerksamer und wartet auf die Antwort.

"Da Lana ohne Hund wiederkam", beginnt Lynn und wird dann leicht rot, "muss sie doch während ihres Spaziergangs etwas gemacht haben bei dem sie nicht auf Draco aufpassen konnte ..."

"Was hat sie denn erzählt?" fragt Frumol interessiert.

Lynn zuckt mit den Schultern. "Sie ist direkt zur Herrin. Und nach kurzer Zeit hat man durch die geschlossene Tür nur die Herrin schimpfen gehört, dann kam Lana weinend heraus und ist gleich davon. Dann hat die Herrin gesagt, dass Lana nicht mehr wiederkommen darf und wir nicht mehr mit ihr sprechen sollen."

"Und was meinst Du dazu?" interessiert sich Frumol.

"Oh, ich arbeite nur hier", antwortet Lynn ausweichend, "und wenn die Herrin bestimmt, dann wird es wohl schon richtig sein."

"Du wolltest uns doch helfen, ein Rätsel zu lösen", erinnert Frumol. "Deine Herrin wird Deine Worte nicht erfahren."

"Oh, mein Herr, Ihr wollt mich da zu etwas überreden, was nicht gut für mich ist", antwortet Lynn - ausnahmsweise redet sie nicht weiter.

Lopko schaut zu Frumol und spricht dann Lynn direkt an. "Ich denke das reicht für heute. Schick uns bitte den nächsten herein."

"Jawohl, gnädiger Herr", knickt Lynn. "Wen wollt Ihr denn sprechen?"

'Für heute?' Frumol lächelt Lopko zu und lehnt sich etwas zurück. Er wird abwarten und zuhören.

"Wenn gibt es denn noch?" fragt Lopko.

"Nun da hätten wir den Gärtner Chance", beginnt Lynn. "Die Köchin Ernis, den Haushofmeister Arlund, Glumbos Leibdiener Amsath und Crom, den Kutscher, der über der Remise wohnt.

Soll ich einen herbeirufen?"

Lopko schaut zu Sephyra und Frumol, bevor er sich wieder an Lynn wendet. "Schick uns den Kutscher, wenn er gerade verfügbar ist."

DIE RESTLICHEN ANGESTELLTEN

Das Hausmädchen knickt noch einmal und geht dann weg. Wenig später kommt ein mittelalter Mann mit buschigem Schnurrbart in den Pavillon. Er trägt zu einem groben Leinenhemd und einer derben Latzhose kniehohe Lederstiefel und saugt an einer alten Stielpfeife, die nicht angezündet ist. "Tach!"

Sephyra, die sich bei den Befragungen bisher zurückgehalten hat - und dies nicht ändern will -, nickt dem Kutscher begrüßend zu. Dann wandert ihr Blick zu Lopko, der sich bislang ihrer Meinung nach ganz gut geschlagen hat. Außerdem braucht der "Junge" etwas Erfahrung.

Und Lopko sammelt in den nächsten Gesprächen mit der Dienerschaft eine Menge Erfahrung. Jeder der Diener ist anders mit seinen Auskünften, manches Gespräch ist zäh, manches recht locker und einfach.

Als sie die noch fehlenden Diener alle befragt haben, besitzen die drei die folgenden Informationen:

Der Kutscher und der Gärtner wissen nichts, können Lana als "nettes, stilles Mädchen" beschreiben.

Auch Ernis, die in Ehren ergraute Köchin, weiß über Lana nur löbliches zu berichten: sehr anständig sei sie gewesen, ein bisschen schüchtern, aber immer guter Laune. Und sie weiß von einem jungen Mann, der mit Lana befreundet ist, denn man hätte Lana nur anzuschauen brauchen, wenn sie vom Spaziergang mit dem Hund zurück kam ...

Amsath, der Leibdiener, ist etwas weniger gut auf Lana zu sprechen und poltert los, dass ihm egal ist was aus dem Flittchen geworden ist. Sephyra bemerkt schnell dass es sich bei dem Diener wohl um einen abgeblitzten Freier handelt.

"Und weißt du, ob Lanas Freund - wie hieß er doch gleich - bei der Palastgarde ist?" fragt Lopko nach.

"Ha, dieser Sandor soll bei der Wache sein?" meint Amsath höhnisch, "dann ist er wohl im 'Ewigen Anker' als Spitzel unterwegs. Nein, ehrlich, Ihr habt euch da wohl einen ganz schönen großen Firunsbären aufbinden lassen."

"Ewiger Anker sagst Du?" hakt Sephyra interessierter nach. "Bedient er dort?"

"Nein, im Gegenteil", antwortet der Leibdiener mürrisch.

Das lässt Lopko kurz stutzen. "Du kennst Sandor? Woher?"

"Wir sind uns im *Anker* ... begegnet", ist die lakonische Antwort des Dieners.

"Aber sicher öfter als nur einmal ..." kontert Lopko.

"Nun, ähm", räuspert sich der Hausdiener, "eigentlich nur einmal ... da wollte sich dieser Nichtsnutz aufspielen und es mir *zeigen* ..."

"... aber du hast ihn dann mit einem geschickten Griff zu Boden geworfen." ergänzt Lopko. Dann schaut er ihn fragend an, ob da noch mehr kommt.

"Ja, ähm, so in etwa ..."

"Mich interessiert das *in etwa* sehr!" wirft Sephyra ein und zwinkert dem Kammerdiener auffordernd zu. "Nun sag schon ...!" drängt sie ihn.

Sephyras drängender Aufforderung antwortet Amsath nicht.

"... wie in etwa? Hat er dich geschlagen? Lass doch nicht alles aus der Nase ziehen." fordert Loko Amsath auf mehr zu erzählen.

'Das sind interessante Neuigkeiten.' Auch wenn man es Frumol nicht ansieht, interessiert ihn dieses Gespräch sehr.

"Ja, ja, ja, es war meine Nase ...", gibt Amsath kleinlaut zu, "... aber er war ja nicht allein!"

Bei den Worten 'nicht allein' werden Lopkos Ohren größer. "Bei deiner Statur und deinem Können waren das bestimmt noch vier andere." schmeichelt Lopko.

"Ja, mindestens", antwortet der Diener, "und vorweg dieser ziemlich große, kräftige Kerl mit dem schwarzen Schnurrbart ... aber ich werde es ihm schon noch irgendwie heimzahlen ..."

"Ist das nicht der Wirt?" fragt Lopko nach.

"Nein, dieser Sandor natürlich ..."

"Worum ging es denn denn überhaupt?" möchte Frumol wissen.

"Na, um dieses Flittchen!"

'Ewiger Anker' Frumol überlegt, was er über dieser Lokalität weiß. Es scheint sich um eine Hafenschänke zu handeln, und die sollte er eigentlich alle kennen.

Frumol überlegt und ein paar Sachen fallen ihm auch wieder ein. Der *Ewige Anker* liegt im Orkendorf - schon fast an der Meeresstraße. Und je weiter entfernt vom eigentlichen Hafenviertel eine Kneipe liegt, desto "seemännischer" gibt sie sich: Der *Anker* wird von Schiffslaternen beleuchtet, Netze, Tauenden und Bootsmodelle schmücken Wände und Decke. Mindestens ein Dutzend Leute sind hier zu jeder Tages- und Nachtzeit zu finden; mittags, wenn die Handwerker und Arbeiter des Viertels zum Essen kommen, und abends, wenn sie auf dem Heimweg schnell noch 'reinschauen, wird es natürlich erheblich voller.

Geführt wird der *Anker* seit vielen Jahren vom Wirt Sophus Tarlind, genannt "Schnauzbart".

Frumol nimmt sich vor, mal wieder in den *Anker* einzukehren.

Außer den Informationen, die sie ihrem jeweiligen Gesprächspartner entlocken konnten, nehmen die drei noch eine brauchbare Beschreibung der Zofe Lana mit: Etwa 20 Jahre alt, mittelgroß, schmal, mit einem langen hellblonden Zopf.

"Ich denke, Du solltest mit Lynn ausgehen", meint Frumol zu Lopko, nachdem alle verhört wurden. "Vielleicht ergibt sich die Gelegenheit, an weitere Informationen zu kommen ..."

"Ja, genau." Stimmt Sephyra zu. "Und wir beide gehen in den *Ewigen Anker*. Diese Befragung hat mich durstig gemacht." grinst sie.

"Sehr gerne, meine Dame", lächelt Frumol ihr zu und bietet ihr seinen Arm zum unter haken.

Entsetzt schaut Lopko von Frumol zu Sephyra und wieder zurück. "Da... das ist jetzt nicht euer Ernst."

stottert Lopko. "Ihr wollt dass ich mir die Ohren von unnützen Geplapper voll summen lassen soll?"

"Natürlich!" bekräftigt Frumol. "Schließlich brauchen wir weitere Informationen."

"Und ich danach neue Ohren. Nee, nee, da soll hin wer will, ich jedenfalls nicht." wehrt Lopko ab.

IM "EWIGEN ANKER"

So machen sich die drei von Glumbos Haus auf den Weg in den "Ewigen Anker". Nach einigem Suchen in den schmalen Gassen des Orkendorfs kann sich Frumol auch wieder an die Lage der Taverne erinnern und so stehen sie an bald vor einem schäbigen Haus über dessen Tür ein großer alter Anker hängt. Von innen sind auch zur frühen Nachmittagsstunde noch jede Menge laute Stimmen zu vernehmen.

"Dann lass' uns mal hineingehen", fordert Frumol seine Begleitung auf. So öffnet Frumol die Tür und lässt seiner Sephyra galant den Vortritt.

Die Inneneinrichtung und die Besucher sind noch genauso wie sie Frumol vor Jahren gesehen hat. Alles in allem maritim eingerichtet, aber sonst solide und ordentlich. Es sind ein knappes Dutzend Gäste (zumeist Handwerker und Hafenarbeiter) anwesend. Als sich die drei an einen freien Tisch gesetzt haben, werden sie von der Schankmaid nach ihren Wünschen befragt.

"Was habt ihr zu essen? Zum trinken nehm ich ein Bier." bestellt Lopko ohne Umschweife bei der Schankmaid.

"Zu Essen gibt es im Moment nur kalte Speisen, der Koch kommt erst heute Abend wieder", antwortet das Mädchen. "Wir hätten Brot, Schinken, Käse, Wurst, gesalzenen Fisch und geräucherten Fisch."

Dann wendet sie sich an Sephyra und Frumol: "Und was kann ich den Herrschaften bringen?"

"Wir nehmen eine Karaffe Wein. Roten, nicht zu trocken, bitte", bestellt Frumol. "Dazu herzhaftes Käsebrod."

"Mach' zwei daraus." stimmt Sephyra Frumols Wahl zu.

"Wir haben nur einen Rotwein", antwortet die Schankmaid, "keine Ahnung wie der ist - außer rot. Aber Brot und Käse ist schon fast auf dem Tisch."

Bevor sie verschwindet, wartet sie noch auf Lopkos Antwort.

"Mir bringst du ein Stück Schinken und Käse dazu frisches Brod." bestellt Lopko.

Nachdem die Maid mit der Bestellung abgerauscht ist, schaut sich Lopko noch einmal genauer um, ob er nicht jemanden findet, auf den eine der Beschreibungen passen könnte.

Nein, so wie Lopko es einschätzt ist keiner der Gäste eine Person, die die drei Gefährten suchen. Aber es ist ja auch noch früher Nachmittag und das Lokal ist noch ziemlich leer - vermutlich wird es erst richtig voll, wenn die Geschäfte und Werkstätten geschlossen sind.

In diesem Moment kommt die Magd wieder und stellt Bier, Wein, Brot, Käse und Schinken auf den Tisch. "Wohl bekomm's!"

Frumol bedankt sich höflich und blickt sich ebenfalls um und mustert die anwesenden Gäste. Dann greift er zum Weinglas und protestiert seinen Gefährten zu.

"Wie machen wir weiter?" stellt er die Frage in den Raum, während er zum Brot greift.

"Wir suchen Sandor, weißt du wann er hier herkommt?" fragt Lopko die Maid.

Am liebsten wäre Frumol aufgesprungen ... da es jetzt eh zu spät ist, stöhnt er nur innerlich auf. 'Wie kann er gleich mit der Tür ins Haus fallen?' fragt er sich. Hat der Seemann denn in der Zwischenzeit nichts gelernt?

So wartet er ruhig und aufmerksam ab, was weiter geschieht, bereit, dem Seemann unter dem Tisch einen kräftigen Stiefeltritt zu verpassen.

"Ich suche Münzen, hast du welche?" ist die Gegenfrage des Mädchens, die sie mit einem süßen Lächeln unterstreicht.

Sephyra muss innerlich grinsen, als Lopko derart ungeschickt mit der Tür ins Haus fällt und die Bedienung prompt darauf eingeht. "Aach, sicher hat er welche." zwinkert sie dem Mädchen zu.

Lopko lächelt zurück, "Welche suchst du denn? Die kleinen kupfernen oder die großen silbernen?"

"Vielleicht weiß ich für 2 Silbertaler auch etwas zu erzählen", zwinkert sie zurück.

"Ja, vielleicht weißt du auch gar nichts." entgegnet Lopko.

Dann dreht sich Lopko zu seinem Essen und schneidet sich ein Stück Schinken und etwas Brod ab.

"Ja, vielleicht habt Ihr auch nur keine 2 Silbertaler", imitiert ihn Serina.

Frumol muss breit schmunzeln. Das Mädchen gefällt ihm. Soll sie dem Seemann ruhig noch etwas zusetzen.

"Stimmt, ich habe keine zwei Silbertaler für vage Vermutungen." kontert Lopko. "Euer Schinken hingegen ist gut."

"Ich weiß, ich bin gut durch trainiert!" kontert Serina mit verschmitztem Lächeln und verschwindet wieder in Richtung Theke.

"Du solltest Dich wirklich an Lynn halten, und nicht jeder Schankmaid hübsche Augen machen", meint Frumol. Nach dieser Pleite, wird es hier schwer werden, weitere Informationen zu bekommen.

Lopko beugt sich über den Tisch zu Frumol und erwidert, "Was willst du nur mit dieser Lynn? Die redet ohne Unterlass und nur dummes Zeug."

"Dann sieh' es als Herausforderung in dem dummen Zeug den wahren Kern zu finden. Hier brauchen wir nicht weiter zu machen." erwidert Frumol ernst.

Mit einem flüchtigen Blick zu Sephyra entgegnet Lopko, "Ach! Und woher weiß der Herr so genau, dass hier nichts mehr geht?"

Den Seitenblick auffangend kommt Sephyra Frumol zuvor: "Weil er *Erfahrung* hat. Deshalb."

Zu dieser Aussage schmunzelt Frumol verhalten. Er greift kommentarlos zu dem nächsten Käsestück.

"Ah, deshalb summt er Lynn die Ohren voll ohne etwas zu sagen." kontert Lopko.

"Ich denke, Du musst noch einiges lernen." schmunzelt Frumol.

"Aha! Und was? Wie wäre denn dann hier dein Vorgehen gewesen?" erkundigt sich Lopko.

"Anders." erwidert der Streuner kurz angebunden. Er hat keine Lust hier und jetzt darüber zu diskutieren. Er will das Mahl genießen und anschließend einen Weg aus dieser Sackgasse finden, in die Lopkos unüberlegtes Handeln sie geführt hat.

Nachdem kein Schinken mehr vorhanden ist und sich Lopko den letzten Brocken Käse angelt, schaut er zu Sephyra und Frumol. "So, und was machen wir nun?"

Sephyra zuckt mit den Schultern. "Fragen wir den Wirt. Der wird sich doch sicher an die erwähnte Schlägerei erinnern." schlägt sie dann vor.

"Wir sollten gehen", meint Frumol. "Wir waren schon auffällig genug."

Da Serina gerade in einer anderen Ecke des Lokals zu tun hat, tritt ein Mann von etwa 40 Götterläufen, einem leichten Bierbauch und einem breiten Schnauzbarth an den Tisch, um das Geschirr und die Essensreste abzutragen.

"Dann spielt es nun auch keine Rolle mehr." flüstert Lopko zu Frumol.

Lopko dreht sich nun zum Wirt. Nachdem er ihn kurz für den Schinken und Käse gelobt hat, fragt ihn, "Kennst du so einen großen, schwarz haarigen Mann mit Schnauzer?"

"Aber sicher, Junge, ich hab' schließlich einen Spiegel", antwortet der Wirt gutmütig.

Da muss auch Lopko breit grinsen, "Nein dich meinte ich nicht, sondern einer deiner Gäste."

"Na, schau Dich mal um, Junge, jeder zweite Mann hier hat einen Schnurrbart ... und sogar manche Frau", fügt er fröhlich hinzu.

"SO kommen wir wirklich nicht weiter." murmelt Sephyra verhalten.

"Richtig. Lass uns draußen warten", meint Frumol ruhig.

Sephyra nickt dazu nur und erhebt sich bereits. Die Rechnung wird schon einer der Herren übernehmen.

Frumol erhebt sich ebenfalls und legt ein paar Münzen auf den Tisch.

"Oh, verwechselst du das nicht mit den Haaren auf den Zähnen?" kontert Lopko. Dann blickt er sich um und zählt die Anwesenden. "Für wahr, die meisten deiner Gäste haben einen Schnauzer. Es sind zur Zeit allerdings auch nicht soviel Gäste. Heute Abend werden es sicher mehr werden."

"Ja", antwortet der Wirt während er die Sachen abträgt.

Dann hebt er sein Glas Bier und trinkt den Rest in einem Zug aus. "Gehen wir?"

Als letzter verlässt auch Lopko den Ewigen Anker und tritt auf die Straße hinaus.

Es wäre ein schöner Herbstnachmittag, wenn es nicht gerade angefangen hätte zu regnen.

"Bis heute Abend gehe ich mich eine Runde ausruhen." beschließt Lopko. "Bei diesem Wetter macht es keinen Spaß durch die Gassen zu streifen oder am Hafen den Möwen zuzuschauen."

"Mach das ruhig", antwortet ihm Frumol, der erleichtert ist, den Seemann für den Moment los zu sein.

"Dann kommt ihr zwei und holt mich später ab." verabschiedet sich Lopko und richtet seine Schritte Richtung Haus. Dort angekommen legt er sich auf sein Bett und entspannt sich, um am Abend fit zu sein.

"Wie machen wir weiter?" fragt er Sephyra, nachdem Lopko losmarschiert ist.

Betrübt schaut die Gauklerin zum verhangenen Himmel hinauf. "Hmm. Gute Frage." überlegt sie. "Wir waren lange nicht im Tempel und haben Phexens Segen erbeten." antwortet sie schließlich. "Das könnte uns jetzt sicher nicht schaden. Außerdem ist es dort trocken." fügt sie mit einem verschmitzten Grinsen hinzu.

"Das sollten wir machen", stimmt Frumol zu. Ein Lächeln stiehlt sich auf sein Gesicht.

"Ja, sollten wir!" zwinkert ihm Sephyra noch einmal zu. Untergehakt lässt sie sich von ihrem Freund durch die Straßen der Stadt führen ...

So vertreiben sich die beiden den Nachmittag in Havana.

AM ABEND

Es beginnt schon zu dämmern, als Lopko im Halbschlaf Geräusche von der Tür hört. 'Das werden bestimmt Sephyra und Frumol sein, die zurück kommen.'

Lopko richtet sich in seinem Bett auf, dehnt und streckt sich und begibt sich sodann aus seinem Zimmer, um zu sehen wer gekommen ist. Im Flur angekommen erkennt Lopko, dass keiner gekommen ist. Wahrscheinlich waren es irgendwelche Straßenselbstkäufer die Steine an die Tür geworfen haben.

Da er aber schon munter ist und die Praiosscheibe sich zur Ruhe begibt, beschließt er alleine dem "Ewigen Anker" zu besuchen.

Der "Ewige Anker" ist ungleich voller als am frühen Nachmittag. Aber es ist die gleiche Klientel (Handwerker und Hafendarbeiter) anwesend.

Nur mit Mühe findet Lopko einen leeren Stuhl an einem Tisch. Außer ihm sitzen dort einige Handwerker, vermutlich der umliegenden Betriebe und unterhalten sich angeregt über das letzte Spiel der Havena-Bullen.

Lopko hört nur mit halben Ohr dem Gespräch der Havena-Bullen Fans zu. Er konzentriert sich darauf, einen ziemlich großen und kräftigen Kerl mit dem schwarzen Schnurrbart in der Menge zu erkennen.

Schnurrbärte scheinen in Havena wohl gerade in Mode gekommen zu sein, denn - genau wie am Nachmittag - hat gut jeder zweite Mann einen Schnurrbart ... selbst bei einigen Frauen scheint Lopko Anzeichen eines gepflegten Damenbartes zu erkennen.

Als die Kellnerin vorbei kommt bestellt er ein Bier und fragt, was sie jetzt am Abend zum Essen anbieten könnte.

Als die Schankmaid Lopko erkennt, fragt sie ihn kokett: "Na, Süßer, hast Du gefunden, was Du suchst? Mein Angebot gilt noch!"

"Nein. Das ist aussichtslos. Es scheint fast so, als ob heute Maskenball wäre. Selbst die Frau dort drüben hat einen Schnauzer." Dabei blickt Lopko kurz in die Richtung, in der die Frau sitzt.

Lopko holt ein Silberstück aus seiner Tasche und hält es der Maid hin. "Meinst du damit erkenne ich Sandor besser?"

"Nun, das vielleicht nicht", antwortet die Bedienung mit einem Anflug eines Lächelns. "Aber *ich* erkenne ihn besser!"

Nur leider hast Du im Moment Pech, denn er ist heute nicht hier. Aber da Du so nett bist, verrate ich Dir, dass er eine Schlosserei direkt am Hungerturm hat. Da solltest Du ihn sicherlich finden können.

Willst Du noch was trinken?"

"Schlosserei beim Hungerturm. Ist er dort Geselle oder Meister? Da werde ich morgen vorbeischauen." nimmt sich Lopko vor. "Bring mir ein Bier."

"Sie gehört ihm", antwortet Serina im Gehen. "Dein Bier kommt gleich!"

"Aha." ist alles was Lopko dazu einfällt.

Im Laufe des Abends folgen dem einen Bier noch zwei weitere, bevor er den Heimweg antritt.

Die drei treffen sich abends in der Unterkunft und tauschen ihre Erfahrungen aus, ehe es am nächsten Morgen - wie auch immer - weitergeht.

DAS HAUS DER BRÜDER BAGOSCH

Nachdem die drei Gefährten noch am Abend von Lopko die neuesten Informationen erfahren haben, beschließen die drei sich am nächsten Morgen - nach einem ausgiebigen Frühstück - zum dem Haus aufzumachen.

Auf dem Weg zur Schlosserei am Hungerturm bietet sich den Helden das übliche Bild der Gassen zwischen Meerstraße und Nordkanal: Alte, schiefe Fachwerkhäuser, dazwischen welche, die bereits eingestürzt sind oder gar den Eindruck machen, als seien sie seit dem Erdbeben nicht wieder aufgebaut worden ...

Selbst am helllichten Tag hat das Viertel etwas düsteres, graues. Ziemlich zerlumpte Kinder spielen auf der Straße, jagen wohl auch einmal mit Stöcken und Steinen eine unvorsichtige Ratte. Ebenso zerlumpte Bettler sitzen hier und da an den Ecken - mehr als ein paar kupferne Kreuzer werden sie hier kaum bekommen. Offenbar werden die Helden, trotz ihres Wohnsitzes in der Stadt, immer noch als Fremde erkannt: Passanten gehen ihnen aus dem Weg, und misstrauische Blicke folgen ihnen aus Hauseingängen und Fensterlöchern.

"Ich kann mich nicht erinnern, dass es früher hier schon so schlimm gewesen ist, oder?" raunt Sephyra ihrem Frumol zu, während sie ohne Unterlass aufmerksam, aber vorsichtig, die Umgebung im Auge behält.

"Doch, hier schon ..." berichtet er Sephyra. Auch Frumol ist aufmerksam. 'Ein Ort für zwielichtiges Gesindel.'

Die junge Gauklerin zuckt mit den Schultern. Frumol mag Recht haben. Hier hat sie sich schließlich nicht "herumgetrieben" - er offenbar schon ...

Die Schlosserei ist schon von der Straßenecke aus (auch hier sitzt ein Bettler) an dem großen, goldglänzenden Schlüssel zu erkennen, der an der Südwestecke aushängt. Das Eckhaus, das im Osten angrenzt, ist offensichtlich verlassen, Fenster- und Türöffnungen sind zugemauert.

Dem Bettler gibt er ein paar kleine Münzen.

Der grinst ihn hochofrenet an und verdankt sich lautstark. Frumol hat das dumpfe Gefühl als würde sich der Bettler sehr genau merken, an welcher Stelle er den Geldbeutel wieder zurücksteckt.

Frumol bemerkt aber übersieht diesen Blick bewusst. Hier ist sich jeder der nächste, auch wenn sich Gruppen zusammenrotten.

'Eigentlich ein untypischer Ort für eine Schmiede.' überlegt Sephyra und betrachtet schweigend das Haus.

Sephyra stellt fest, dass nirgends ein Amboss zu sehen ist und auch keine Esse den typischen schwarzen Rauch ausstößt. Dann fällt ihr ja auf, dass es eine Schlosserei ist.

"Das ist eine nicht besonders freundliche Gegend." raunt Lopko den beiden zu. Aufmerksam betrachtet er das Schild über der Tür.

Es gibt nur den großen Schlüssel an einer Stange über der Eingangstür, kein Schild. Lopko schießt durch den Kopf, dass es ja daran liegen könnte, dass die meisten Bewohner der umliegenden Häuser sowieso nicht lesen können.

Dann wendet er sich an Frumol. "Möchtest du zuerst eintreten?"

Frumol zuckt nur mit den Schultern und will die Tür zur Werkstatt öffnen, stellt aber fest, dass sie verschlossen ist. Also klopft er vernehmlich ... nichts passiert.

"Wahrscheinlich ist es noch zu früh." kommentiert Lopko die abgeschlossene Werkstatt. "Wer weiß wie lange der gestern noch gezecht hat."

Dann tritt er eines der Fenster und versucht hineinzuschauen.

Der Laden hinter den stumpfen, schmierigen Scheiben ist in trübes Licht gehüllt. Es sieht aus, wie sich Lopko das Innere einer Schlosserei vorstellt: Werkzeuge, Regale, ein Tresen ...

Da Lopko durch die stumpfen Scheiben nichts erkennen kann, geht er zu einem anderen Fenster.

"He, lass das", befiehlt Frumol den Seemann zurück.

"Lasst uns weiter gehen. Es ist nicht gut, hier lange zu verweilen." spricht er mit gesenkter Stimme.

"Hier wird uns keiner aufmachen. Und ich bezweifle, dass wir hier Sandor antreffen."

"Wieso sollen wir weitergehen, wenn unser Gesuchter hier seine Werkstatt hat?" fragt Sephyra verständnislos nach. "Genau hier werden wir ihn doch am ehesten treffen, oder nicht? Wenn Du eine bessere Idee hast - wir sind ganz Ohr." Ihr Blick wandert mehrfach zwischen Lopko und Frumol hin und her. Der Seemann hatte doch am Abend zuvor eigentlich recht deutlich von seinen Erkundigungen berichtet.

"Wer hier ein Geschäft hat, hat Beziehungen.", deutet Frumol an.

"Warum man Beziehungen braucht, wenn man ein Geschäft hat, kann ich mir vorstellen. Nur warum betontst du das hier so?" erkundigt sich Lopko.

"Das erkläre ich Dir später." antwortet der Streuner und wendet sich zum gehen. An dieser Stelle hat er ganz sicher keine Lust auf eine Diskussion.

Während die drei noch auf der Straße stehen und diskutieren, geht im Obergeschoss ein Fenster auf und eine junge Frau mit einem langen hellblonden Zopf steckt den Kopf heraus.

"Es tut mir leid, aber der Meister ist wegen eines Auftrags bis Sonnenuntergang unterwegs." ruft sie herunter.

"Guten Morgen." ruft Lopko froh gelaunt nach oben. Die Beschreibung von Lana, die sie gestern erhalten haben, könnte auf die junge Frau passen.

Deshalb überlässt er es erstmal Frumol, wie es weitergehen soll.

"Guten Morgen", antwortet die junge Frau. "Wie gesagt, der Meister ist erst heute Abend wieder da ..."

Sie gähnt herzhaft und macht sich dran das Fenster wieder zu schließen.

"Halt warte mal ..." ruft Lopko nach oben. "Wie ist dein Name?"

"Lana, aber warum willst Du das wissen?" neugierig geworden schaut Lana wieder auf die Straße.

"Es ist immer gut den Namen schöner Frauen zu kennen." versucht sich Lopko im Süßholz raspeln. "Aber solltest du nicht in einer etwas besseren Gegend wohnen?"

"Wieso?" fragt Lana erstaunt. "Hier wohnt mein Liebster."

Frumol schüttelt den Kopf wund wendet sich zum Gehen. Dass sie Lana gefunden haben ist ein Erfolg, doch jetzt ist Behutsamkeit gefragt.

Er schaut sich nach dem Bettler um und blickt unauffällig den Straßenzug hinauf und hinab. Nicht, dass noch jemand Ärger will.

Der Bettler an der Ecke sitzt noch da, aber er scheint so dösen und nicht in die Richtung der drei zu schauen.

Dennoch bleibt Frumol aufmerksam. Man könnte sie als Fremde für allzu leichte Beute halten.

"Oh, du hast einen Liebsten." ruft Lopko gespielt erstaunt nach oben. "Aber man lässt doch so ein nettes Mädchen um diese Tageszeit nicht allein. Was macht er denn, dass er dich so vernachlässigt."

"Nun, im Gegensatz zu euch geht er einer geregelten Arbeit nach!" ist die spitze Antwort.

'Aber sicher auch nur, weil er muss ...' denkt sich die junge Gauklerin, die ihr Leben lang zwar keine Langeweile gekannt, aber auch im Sinne von Lana nie "geregelt" gearbeitet hat.

"Und welche Art von geregelter Arbeit ist das?" will Lopko weiter wissen.

'Diebstahl, Schmuggel, Falschspiel ... such Dir was aus.' Doch diesen Gedanken behält er für sich.

"Ich wüsste nicht, was Dich das angeht!" antwortet Lana schroff.

"Andererseits wüsste ich nicht, warum man ehrliche Arbeit verstecken soll." kontert Lopko.

"He, ganz ruhig." meint Sephyra und legt dem Matrosen beschwichtigend die Hand auf den Arm. An Lana gewandt ruft sie: "Besten Dank, gute Frau! Wir kommen dann später wieder!" und zieht die beiden Männer mit sich weg vom Haus. "Diese Streiterei auf offener Straße eben ... das bringt doch nichts." versucht sie Lopko zu erklären, als sie außer Hörweite sind.

"Ich habe mich doch nicht gestritten." wehrt Lopko ab.

Nachdem die drei das Viertel verlassen haben und sich wieder in sicheren Gassen befinden, fragt Lopko nach wie es nun weiter gehen soll.

"Wir wissen nun wo Lana wohnt und dass ihr Geliebter erst später wieder zurückkommt. Und jetzt? Es ist noch früh am Tag."

"Was haltet ihr von einem Besprechungsbier?" fragt Frumol.

"Am Vormittag?" Lopko schaut recht ungläubig zu Frumol.

"Was bist Du denn für ein Matrose?" erwidert Sephyra überrascht. "Lehnst es ab, auf Landgang ein Bier zu trinken? Das hab ich ja noch nicht gehört ...!" Sie grinst ihn an.

"Und du meinst wirklich, dass wir besoffen mehr Aussicht auf Erfolg haben?" kontert Lopko. "Außerdem war ich noch gar nicht fertig mit Lana. Ich würde lieber gleich umkehren, anstatt Bier die Kehle herunterlaufen zu lassen."

Auf dem Weg zur nächsten Kneipe denken die drei unabhängig voneinander, dass es vielleicht doch besser wäre nicht bis zum Abend zu warten.

Frumol geht der Spruch "Was du heute kannst besorgen, das verschiebe nie auf Morgen!" immer wieder durch den Kopf.

Wenn sie zu lange warten, dann ist das gesuchte Halsband vielleicht schon zu weit weg und somit auch die Belohnung.

Nach einer Weile fügt er noch hinzu: "Hier können wir genauso gut reden wie in einer Kneipe. Wenn nicht sogar besser. Denk nur an die vielen neugierigen Leute in der Kneipe die einen belauschen."

Dann schaut er von Sephyra zu Frumol und zurück, gespannt was sie antworten.

"Ich schätze schon einen gemütlichen Sitzplatz zu einem Bier", entgegnet Frumol. "Aber geh' ruhig zurück zu Lana, wir kommen dann nach."

'Wir sollten das nicht aufschieben, doch übereilen sollten wir auch nichts.' überlegt er.

"Dann sag es doch gleich, dass du dich setzten musst. Wir können doch auch in unser Haus und dort beraten. Dort hört bestimmt keiner zu." antwortet Lopko darauf.

"Soweit wollte ich eigentlich nicht gehen." schmunzelt Frumol. "Und warum meinst Du, jeder würde uns belauschen wollen?"

"Du meinstest doch vorhin, es wäre dort der falsche Ort." beantwortet Lopko die Frage.

"Vorhin waren wir am falschen Ort." erklärt Frumol. "Das ist da so wie im Orkendorf. Meistens nur schlimmer."

Der Blick des Bettlers hat ihm das bestätigt.

"Wie willst Du weiter vorgehen?" fragend schaut er Lopko an.

"Was fragst du mich? Ihr wolltet doch fort von Lana." entgegnet Lopko. "Wieder zu Lana zurück ist doof. Die Gegend erkunden ist zu gefährlich. Was bleibt sonst?"

"Nun, wir könnten uns *unauffällig* in der Werkstatt umsehen. Solange uns Lana nicht entdeckt, sollte das doch keine Schwierigkeit darstellen ..." verschmitzt lächelt sie und blickt von Lopko zu Frumol - dem sie zuzwinkert - und zurück.

"Hast du dir das Schloss zur Werkstatt angeschaut?" ist Lopkos Frage an Frumol. "Bekommst du es auf? Schnell?"

"Das sollte sich bewerkstelligen lassen." meint Frumol optimistisch.

"Dann sollten wir nachschauen, was in der Werkstatt ist." dabei dreht sich Lopko um und schaut in die Richtung, aus der sie soeben gekommen sind.

"Geh voran, wir schlüpfen dann in die Werkstatt, wenn die Tür offen ist."

"Du solltest vorangehen und etwaige Passanten ablenken." meint Frumol lächelnd. "Und Sephyra hält mir den Rücken frei."

Er passt einen Moment ab, in dem er unbeobachtet ist und zieht seine, in schwarzes Tuch eingeschlagenen Dietriche aus einer der verborgenen Taschen und hält diese griffbereit parat.

Dann folgt er Lopko zurück zu der Werkstatt.

Der Plan der beiden Männer war ein einfacher, nur ist Orkendorf nicht die Gegend in der einfache Pläne auch einfach gelingen. Denn als sich die drei sich vermeintlich unbeobachtet der Tür der Schlosserei nähern, ertönt aus dem Halbdunkel einer engen Seitengasse eine laute Stimme: "Hey, Lana, Dein Besuch ist wieder da!"

Prompt erscheint das blonde Mädchen wieder am Fenster und beugt sich hinaus. "Ach, ihr wieder. Habt ihr etwas vergessen?"

"Ja, das haben wir", entgegnet Sephyra schnell.

"Was denn?" fragt Lana neugierig. "Kann ich euch helfen?"

Lopko schaut fragend von Sephyra zu Frumol und passt auf wie es nun weitergeht.

"Können wir das vielleicht da besprechen, wo wir unter uns sind?" Sephyra macht ein geheimnisvolles Gesicht.

"Ja klar, wartet kurz, ich mache euch auf!" ruft Lana runter und verschwindet vom Fenster. Lana kommt herunter, schließt die Ladentür auf, die sich jedoch nicht öffnen lässt, zieht dann mit einem "Ach!" hörbar einen Riegel zurück und öffnet die Tür.

'Phex sei Dank, dass das so einfach ging', freut sich Frumol im Stillen.

"Hallo!" begrüßt sie die Gefährten und bittet sie herein.

Frumol stößt Loko freundschaftlich an und grinst breit: "Los, Du zuerst."

Neugierig schaut sich Lopko in der Schlosserei um. Schließlich ist das das erste Mal, dass er solch eine Werkstatt betritt. Um bloß nichts anzulangen oder herunter zu werfen, steckt sich Lopko seine Hände in die Hosentaschen. Was aber nicht besonders lange anhält, denn irgendwie juckt es ihn immer wieder in den Fingern.

Als Frumol die Schlosserei betritt schaut er sich unauffällig die Tür und den Riegel an. Wer weiß, ob sie hier nicht doch noch einmal Zutritt verschaffen müssen.

Nachdem die Helden in die Schlosserei eingetreten sind, steht Lana - sie sieht genauso aus, wie sie von ihren ehemaligen Arbeitskollegen beschrieben wurde - vor den drei Helden und schaut diese erwartungsvoll an.

"Ähmm", Sephyra bemüht sich, zurückhaltend aufzutreten. "Es geht um Deinen alten Arbeitgeber Glumbo."

"Ah, der schickt euch, damit ich das Halsband bezahle?" fragt sie ängstlich.

"So in etwa." erwidert Frumol etwas ausweichend. "Aber erzähle uns doch bitte, was überhaupt passiert ist."

'Sie scheint das Halsband tatsächlich genommen zu haben. Vielleicht hat sie es noch, sofern es noch nicht versetzt wurde', überlegt der Streuner.

So berichtet Lana zum Verschwinden Dracos bzw. des Halsbands folgende Einzelheiten: Am gestrigen Nachmittag hatte sie sich erstmals überreden lassen, den Spaziergang mit dem Hund, der ihr einziger längerer Ausgang ist, für ein Schäferstündchen mit ihrem Sandor zu nutzen. Draco wurde trotz seines lautstarken Protests in der Küche angebunden.

"In der Küche hier im Haus? Oben in der Wohnung oder hier?" ist Lopkos kurze Zwischenfrage.

"Natürlich ist sie hier im Haus, wo soll denn eine Küche sonst sein?" fragt Lana entgeistert. "Sie ist gleich nebenan."

Dann fährt sie mit ihrer Geschichte fort.

Als sie ihn dann wieder mit nach Hause nehmen wollte, fand sie nur noch ein Stück der Leine vor - offenbar hatte er sich losgerissen und durch die nur angelehnte Küchentür das Haus über den Hof verlassen. Die sofort begonnene Suche im ganzen Viertel, bei der Sandor ihr half, blieb erfolglos, so dass sie schließlich ihrer Herrin gestehen musste, dass sie den Hund verloren hatte, wobei sie allerdings Sandor aus dem Spiel ließ. Drosophila bekam prompt ihren hysterischen Anfall, verprügelte sie mit dem Stück Leine und warf sie hinaus. Lana ging dann zu Sandor zurück, der sehr überrascht war: Er hatte gerade zu ihr kommen wollen, denn inzwischen war Draco, ziemlich dreckig und ohne Halsband, bei ihm aufgetaucht. Nachdem sie ihm jedoch von der soeben erfahrenen Behandlung erzählt hatte, meinte er, sie sollten die Alte ruhig "schmoren lassen" und den Hund hier behalten - wozu sie nur allzu gern bereit war! Obwohl sie die Küchentür verschlossen hätten, müsse Draco ihnen dann doch, wahrscheinlich durch ein Rattenloch, entschlüpft sein.

"Hast du das Stück Seil noch?" fragt Lopko nachdem Lana geendet hat.

"Nein, was soll ich denn mit einer kaputten Leine?" ist die Gegenfrage.

"Nun, eigentlich wollte ich nur wissen, ob das Seil von Draco durch genagt wurde." erklärt Lopko.

"Hmm, von wem sonst? Von mir etwa?" fragt Lana spöttisch.

"Es könnte auch gerissen sein. Wenn Draco durch eine Ratte Angst bekommen hätte, dann können da enorme Kräfte wirken." erklärt Lopko. "Oder es hatte einen sauberen Schnitt."

Dann schaut Lopko sich die Treppe nach oben an.

"Geht es da zu eurer Wohnung? Seid ihr beiden, Sandor und du, dort oben gewesen, als Draco verschwand?" will Lopko wissen.

"Ja", antwortet Lana auf die erste Frage, dann überzieht eine gewisse Röte ihr Gesicht und sie nickt nur.

"Und hast du eventuell, während du oben gewesen bist, ein Geräusch von hier unten vernommen?" forscht Lopko weiter. "Vielleicht eines, das der Hund verursacht haben könnte? Oder ein Werkzeug, eine Pfanne, ein Topf oder sonst etwas?"

"Nein, ein Geräusch von hier habe ich sicher nicht gehört!" antwortet sie entschieden.

'Sie war ja auch abgelenkt', es huscht ein Lächeln über Frumols Gesicht, aber er sagt nichts.

Da Lopko anscheinend keine weiteren Informationen über das Verschwinden des Hundes erhält, unterhält er sich mit Lana. "Kennt Sandor viele Leute oder besser gesagt hat er viele gute Freunde?"

"Natürlich", beginnt Lana zu erzählen, "Sandor ist Fuhrmann und sein Bruder Istvan führt die Schlosselei ihres Vaters weiter, da lernt man schon immer wieder Leute kennen. Und Sandor lebt ganz gut von seinem Beruf: Außer seinem Lohn bringt ihm eine Fahrt noch eigenen Gewinn, denn irgendwo bringt er immer noch etwas unter, das er auf eigene Rechnung kauft und verkauft. Gerade vorhin ist er wieder losgezogen, um einige viel versprechende Geschäfte abzuwickeln; ich habe ihm Glück gebracht, hat er gesagt, und von unten noch gerufen, dass es ziemlich spät werden könnte. Istvan ist schon den ganzen Tag weg, um am Landhaus eines Kunden Schlösser zu montieren."

"Es ist immer wieder schön zu sehen, wie gut sich Brüder verstehen können, ohne gleich über das Erbe zu streiten." erwidert Lopko. "War Istvan auch in der Nähe, als Draco verschwand?"

"Nein, sonst hätten wir doch nicht ..." Sie bricht errötend ab.

Ein Lächeln huscht über Lopkos Gesicht. "Hat Sandor irgend etwas gesagt, warum Istvan gestern nicht in seiner Werkstatt war?"

"Er war bei einem Kunden - wie heute auch."

"Weißt du noch wo? Bei welchem Kunden das war? Oder ob es weiter weg war?" fragt Lopko nach. "Er hätte ja früher als geplant zurückkommen können und wollte euch nicht stören. Dabei ist dann Draco entwischt."

"Kann sein, vielleicht war es auch ein Dämon oder das Rattenkind." Lana wird die Fragerei langweilig.

"Kannst du mir noch einmal schildern wie ihr Draco gefunden habt. Vorhin habe ich nicht richtig zugehört." beginnt Lopko die Ereignisse zusammen zu fassen. "Draco ist zuerst durch die Küchentür verschwunden, dann hat ihn Sandor gefunden und ihr wolltet deine Herrin etwas schmoren lassen, bis ihr Draco zurück bringen wolltet. Als ihr ihn dann zurück bringen wolltet, war er durch das Rattenloch verschwunden?"

"Genauso war es", Lana nickt bestätigend. "Du hättest den alten Drachen erleben müssen! Die hat es nicht anders verdient. Aber dann ist er auch so abgehauen."

"Und als er von alleine zurückgekommen ist, da hat das Halsband schon gefehlt."

"Ja. Warum wollt ihr das eigentlich alles wissen?"

"Ich denke, dass du unschuldig bist." ist die kurze Antwort Lopkos.

"Natürlich!"

"Und um das nachzuweisen, sind alle Details wichtig." fordert Lopko Lana auf, ob sie sich eventuell nicht doch noch an etwas erinnern kann.

"Ja, deshalb habe ich doll alles erzählt", ist die Antwort der jungen Frau.

"Und genau deswegen habe ich so genau gefragt." entgegnet Lopko. "Falls dir noch etwas einfällt, mag es dir auch unwichtig erscheinen, erzähl es uns bitte."

"Und dann sollten wir uns die Küche mal genauer anschauen", wirft Sephyra ein.

Lana zeigt auf die Tür im Hintergrund des Ladens: "Da ist sie."

Als Sephyra ihrer Aufforderung gefolgt ist, stehen sie in einer Küche, die sehr schlicht ausgestattet ist. Ein gemauerter Herd steht in der Nordwestecke, an der Rückseite des Werkstattkamins, eine schmale Holz-
treppe führt neben der Türe zum Hof hinaus ins Obergeschoss; darunter geht eine Stiege in den Vorratskeller, ihr Anfang wird von einem Vorhang am Fenster versteckt.

Mehr gibt es auf den ersten Blick nicht zu sehen.

Auch Frumol schaut sich in der Küche um, achtet besonders auf Spuren und Haare, die der Köter hinterlassen haben könnte.

Ja, als er sich auf den Boden legt, findet er auch ein paar Haare. Allerdings könnten sie auch Lana oder einem der beiden Brüder Bagosch gehören.

"Hat der Keller noch einen weiteren Ausgang", wendet er sich fragend an Lana.

"Nein, das ist eigentlich auch kein richtiger Keller, sondern nur eine kleine Vorratskammer", antwortet ihm Lana.

"Du meinstest vorhin, es gäbe noch ein Rattenloch. Kannst du es uns zeigen?" fordert Lopko Lana auf.

"Die müssen in der Wand zum Hof sein, such doch selber, ich will ja nicht, dass mir so'n Vieh in den Finger beißt!"

"Dann schauen wir mal!" Sephyra fängt an zu suchen. Zuerst ein allgemeiner Überblick, ob es irgendwo ein offensichtliches Loch gibt.

Offensichtlich ist kein Loch, erst nach längerem Suchen findet Sephyra eins in der Nordwand - dicht beim Herd.

"Dann wollen wir mal schauen." Sephyra kniet sich hin, um das Loch genauer in Augenschein zu nehmen. "Würde Draco da durch passen?" fragt sie Lana.

Das Loch ist in der Wand gewunden, so dass Sephyra nicht hindurch schauen kann. Lana bückt sich und

meint dann: "Ja, irgendwo muss er ja durch geschlüpft sein."

"Na dann lasst uns die Kammer mal anschauen!" Keller haben es in Havena manchmal in sich, weiß Sephyra.

'Mit Rattenlöchern', kommentiert Frumol in Gedanken. Doch seine Gedanken werden schon von Sephyra ausgesprochen.

Sephyra geht die steile Stiege hinunter, die direkt in einem kleinen knapp vier Quadratschritt großen Raum endet. An den Wänden sind auf Regalen Lebensmittel gelagert. Es ist recht kühl in dem Raum.

Sephyra macht sich daran, den kleinen Raum nach geheimen Ausgängen zu durchsuchen. "Frumol, hilfst Du mit?"

Obwohl ihr Frumol helfend zur Seite steht, finden die beiden im Keller keine weiteren Rattenlöcher.

Rattenlöcher sind eine Sache. Vielleicht gibt es ja auch verborgene Klappen oder Türen.

Aber auch da sieht es in diesem Keller im wahrsten Sinne des Wortes dunkel aus. Die beiden müssen feststellen, dass es sich hier wohl um einen ganz normalen Keller handelt.

Sephyra zuckt die Achseln. "Ich schau mir nochmal das Rattenloch an."

Und das tut sie dann auch. Kurz zögert sie, dann greift sie mit der Hand in das Loch und tastet. Vielleicht hat der Hund ja hier sein Halsband verloren.

Das Rattenloch ist ziemlich verwinkelt, so dass Sephyra Probleme hat ihren Arm dadurch zu schlängeln. Und deshalb kommt sie auch nicht allzu weit - und findet in dem ihr zugänglichen Stück Gang auch nichts.

Sephyra orientiert sich. Wohin würde das Rattenloch führen, wenn man es weiterdenkt?

Der Herd neben dem das Rattenloch ist steht in der Nordostecke der Küche. Das Rattenloch selbst ist rechts unten am Fuß des Herdes und vor der Treppe ist an der Nordwand noch eine Tür.

"Das wird so nichts", meint Frumol enttäuscht, der Sephyras Verrenkungen mit ansieht. "Da bräuchten wir schon eine Brechstange."

"Wo hattest Du den Hund angebunden?", fragt Frumol Lana.

"Na, hier am Bein vom Tisch", antwortet Lana und deutet auf ein Bein vom Küchentisch. "Und da hat er sich losgerissen und ist durch das Loch abgehauen."

"Dann sollten wir mal schauen, wo das Loch hinführt", wirft Sephyra trocken ein.

"Na, auf den Hof", ist Lanas Antwort und sie deutet auf die Tür zum Hof. "Da entlang geht es einfacher als durch das Loch!"

"Danke!" Sephyra richtet sich auf, geht zur Tür, öffnet sie und blickt hinaus.

Der Hof ist ziemlich eng und dunkel. Von Westen und Norden führen die Türen der Nachbarhäuser auf den Hof hinaus.

Auf dem Hof stehen zwei kleine Holzschuppen, von denen der südliche eine Latrine verbirgt. Unter den hohen Küchenfenstern ist Brennholz gestapelt, ein paar Eimer und Waschzuber stehen herum.

Als erstes schaut Sephyra, ob es hier wirklich einen Rattenlochausgang aus dem Haus gibt.

Frumol folgt Sephyra hinaus in den Hof. In der Küche scheint es keine Erkenntnisse mehr zu geben. Vielleicht sieht es draußen besser aus, denn wenn der Hund wirklich durch das Rattenloch entkommen sein sollte, muss es draußen eine Spur geben.

An der Stelle, an der Sephyra den Ausgang des Loches vermutet, erstreckt sich der Brennholzstapel. Der ist allerdings mit vielen Spalten, Löchern und Hohlräumen versehen, durch die auch Ratten schlüpfen könnten. Mit Sicherheit würde die Gauklerin das Loch finden, wenn sie den Stapel abträgt.

"Dann schauen wir uns mal um." Sephyra geht zum ersten der beiden kleinen Schuppen und schaut nach der Tür.

Die Tür zu dem Schuppen steht einen Spalt breit offen. Dahinter ist es dunkel und im Schummerlicht der engen Hofes ist auch nichts zu erkennen.

Eine Tür, die einen Spalt breit offen steht, könnte auch für einen Hund interessant sei, geht Sephyra durch den Kopf. Sie schaut sich nach Frumol und Lopko um. "Kann mal jemand von euch Licht aus der Küche holen?"

"Lopko, wir brauchen Licht", ruft Frumol ins Haus hinein.

"Wenn wir die Tür aufstoßen, sehen wir vielleicht schon mehr", vermutet er und stellt sich derweil neben Sephyra.

Lopko schaut sich in der Küche um, ob er eine Kerze und etwas zum Anzünden findet.

Lana reicht ihm eine brennende Kerze.

Nachdem Lopko mit der brennenden Kerze draußen angekommen ist, fragt er Sephyra: "Für was brauchst du Licht? Es ist doch heller Tag."

Sephyra weist auf den Türspalt: "Mal da reinschauen, und mit etwas Extralicht sieht man manchmal mehr. Vielleicht ein verlorenes Halsband."

Sie stößt/zieht die Tür auf und schaut in die Hütte.

Der Begriff Hütte ist etwas zu groß für den Bretterverschlag. Er enthält einen Stapel alter Weidenkörbe, zersprungene Krüge und ähnliche, wertlose Dinge.

Sephyra bückt sich und schaut, ob es Zwischenräume gibt, in die Draco hätte kriechen können.

Dazu müsste sich die Gauklerin die Stapel näher ansehen. Vielleicht gibt es ja irgendwelche Ecken und Löcher in der Erde oder an den Wänden.

"Frumol, Lopko, helft am mit. Vielleicht ist Draco ja hier herein gekrochen." Sephyra fängt an, den Stapel abzutragen.

Um beide Hände frei zu haben, stellt Sephyra die Kerze auf den Boden und beginnt den kleinen Schuppen mit Hilfe der beiden Männer leer zu räumen. Dabei muss sie natürlich vorsichtig vorgehen, nicht das etwas anfängt zu brennen. Als sie also beim Umräumen aus Sicherheitsgründen auf die Flamme schaut, stellt sie fest, dass diese bleckt.

"Seltsam", denkt Sephyra. "Wo kommt denn der Luftzug her?" Sie nimmt die Kerze und bewegt sie hin und her um die Quelle des Zuges zu finden.

Als sie die Kerze aufnimmt und vor sich bewegt, stellt sie keinen Zug mehr fest. Als sie sich aber der Rückwand der Schuppens nähert, ist dort die vermauerte Öffnung der ehemaligen Hoftüre zu erkennen. Sie verläuft von oben nach unten durch den Schuppen und setzt sich mit der oberen Rundung sicher auch außerhalb fort.

"Was meinst du dazu?" fragt Frumol an Sephyra gewandt, während er sich die Wand näher ansieht.

"Das ist entweder eine undicht vermauerte Tür, oder es ist eine Geheimtür. Im ersten Fall braucht uns das nicht zu kümmern, im zweiten Fall mag es einen Zusammenhang mit Draco geben. Lass uns nachschauen!"

Sephyra beginnt, den Ramschhaufen ganz wegzuräumen.

Das ist eigentlich nicht nötig, denn sie erkennt schnell, dass auf der unteren Hälfte der Tür eine umlaufende Fuge ist und das da auch der Wind durchzieht. Vor diesem Teil der Tür stand wenig Gerümpel.

"Da ist etwas!" Sephyra ist sich ganz sicher. "Eine halbe vermauerte Tür. Lass uns doch mal schauen, ob sich die von hier aus öffnen lässt"

Die Mauer in der unteren Türhälfte sieht recht stabil aus. Sie scheint aus einem Stück Mauer zu bestehen. Es sind keine Öffnungen, Schlüssellöcher oder ähnliches zu erkennen.

"Meinst Du?" Frumol runzelt fragend die Stirn und schaut weiter auf die vermauerte Türöffnung.

<>>

Da sich Sephyra und Frumol sehr intensiv um den Schuppen kümmern, besieht sich Lopko den Rest des Hofes. Bei der Latrine hält er instinktiv den Atem an, als er die Tür öffnet.

Das ist auch nötig, denn die Latrine scheint in Benutzung zu sein. Gerade als Lopko den Kopf in den Schuppen stecken will, geht eine Hoftür auf und ein dicklicher, älterer Mann in einem schmierigen Hemd und eben solcher Hose bekleidet kommt in den Hof, schaut sich kurz um und mault dann Lopko an: "Willst Du da rein, oder was? Wenn nicht, dann hau ab, ich muss mal!"

"Dann geh doch." mault Lopko zurück. Um nicht nutzlos herum zu stehen sieht sich Lopko weiter im Hinterhof um.

"Was gammelst Du Bursche hier eigentlich rum?" fragt der Mann immer noch in scharfem Ton. "Du wohnst hier nicht, oder? Sonst müsste ich Dich doch schon mal gesehen haben!"

Unbeeindruckt vom Ton antwortet Lopko: "Wir suchen ein Hundehalsband."

"Dann such es auf der Straße und nicht auf unserem Klo!" ist die erregte Antwort. "So und jetzt troll Dich!"

Das macht Lopko dann auch. Er geht in die Werkstatt und sucht einen Hammer, einige Nägel und einen festen Beschlag.

<>

"Doch, doch! Schau Dir die umlaufende Fuge an!" Sephyra tastet die Steine neben der Fuge einen nach dem anderen ab, ob einer lose ist.

Sephyras Optimismus verlässt die Gauklerin nachdem sie alle Steine an der Außenkante mehrfach abgeklopft und gedrückt hat, aber sich einzugestehen, dass sie Unrecht haben könnte will sie nicht.

Daher fängt sie an die Steine innerhalb der Fuge ebenfalls zu drücken und siehe da: Der Klinker in der oberen rechten Ecke der Tür ist lose.

"Oho!" entfährt es der Gauklerin.

Durch den recht lauten Ausruf der Gauklerin in seiner Tirade unterbrochen, dreht sich der Mann um. "Was? Hier sind noch mehr Gammler?"

Sephyra steht rasch auf, bläst die Kerze aus, ergreift Frumols Hand und zieht ihn zur Tür.

Enttäuscht über die Störung lässt sich Frumol führen. Später ist ihre Stunde bestimmt gekommen.

Er geht auf den anderen Schuppen zu.

"Komm, hier ist nichts!" sagt sie laut, während sie die Tür des Schuppens von innen öffnet. Sephyras und Frumols gute Kleidung lässt den Mann auf den ersten Blick erkennen, dass die beiden bestimmt keine "Gammler" sind.

Frumol mustert den Fremden mit zusammengezogenen Brauen, sagt aber nichts. Dann nickt er ihm freundlich zu, während er Sephyra folgt.

"Hab' ich doch richtig gehört!" schimpft der Mann und kratzt sich dabei über den Dreitagebart. "Was habt

ihr den hier verloren? Das ist nicht euer Hof, ich kenne euch nicht, also weg hier!"

"Schon gut, guter Mann, wir gehen." Sephyra zieht Frumol Richtung Kücheneingang.

Von dort kommt den beiden Lopko entgegen.

Als er alles gefunden hat, will er gelassen wieder zum Abtritt gehen und diesen vernageln, damit sie in Ruhe weiter suchen können.

Aber der Mann hat sich jetzt den Gefährten zugewendet und pöbelt Sephyra und Frumol an.

Welche ihn jedoch ignorieren und wieder zu Lana zurück kehren.

"Was hast Du denn vor?" fragt Sephyra, als sie Lopko kommen sieht. "Lass uns gehen, wir haben alles abgesehen und nichts gefunden." Sie zwinkert ihm so zu, dass nur er es sieht.

"Na, da ist ja wenigstens einer gescheit!" ruft der Mann.

Lopko wartet, bis sich der Mann auf seinen Thron zurückgezogen hat und fängt dann an sein Vorhaben in die Tat umzusetzen. Freunde werden sie wohl nie, aber das ist Lopko zur Zeit ziemlich egal. Sollen wenigstens die Kinder einen Spaß haben.

Kaum hat Lopko den Hammer in die Hand genommen und will loslegen, hört er von drinnen einen lauten Ruf: "Ich seh' Dich!"

Und auch Sephyra wiederholt ihre Bitte: "Komm, lass uns gehen, Lopko!" Anschließend legt sie ihren Finger an die Lippen.

"Das ist gut, wenn du mich siehst." kontert Lopko. "Mein Meister hat mir handfest eingeschärft die losen Bretter hier fest zu machen. Kannst du die Tür mit dienen Füßen abstützen?"

Ohne auf eine Reaktion von drinnen zu warten beginnt Lopko mit seiner Arbeit.

Kaum hat Lopko den ersten Schlag getan, da tippt ihm etwas auf die Schulter. Als er sich umsieht, stellt er fest, dass er von vier bulligen jungen Männern umstellt ist, die eine gewisse Ähnlichkeit mit dem auf der Latrine sitzenden Mann aufweisen.

"Was machst Du da mit unserem Vater?" fragt der größte der vier, der Lopko um einen halben Kopf überragt.

Lana, die in der Hoftür das Geschehen verfolgt hat, meint leise zu Sephyra: "Das hätte er nicht tun sollen, die Ui Gensans sind als schlimme Schläger hier im Viertel verschrien. Die durften nicht mal bei den Bullen spielen."

"Wer nicht hören will ..." entgegnet Sephyra, lehnt sich an den Türrahmen und und harret der Dinge, die da kommen.

Und auch Frumol wartet ab. Der Seemann hat sich da selbst hinein manövriert und muss nun eine Lektion lernen.

"Wie? Mit eurem Vater? Ich mach doch nichts mit eurem Vater!" entgegnet Lopko ungerührt. "Mein Meister hat gesagt ich soll hier ein paar lose Bretter fest machen."

Diese Antwort ist wohl nicht im Sinne der vier Brüder. Noch bevor Lopko mit dem Hammer das zweite Mal zuschlagen kann, fühlt er sich an den Armen gepackt, hochgehoben und umgedreht. Als er so den Brüdern gegenübersteht, bekommt er von dem ältesten rechts und links ein paar Ohrfeigen, die es in sich haben: "So, mein Meister hat *mir* gesagt, dass ich hier ein loses Mundwerk festmachen soll.

Und wenn Du noch mehr willst, dann musst Du nur fragen!"

Wütend blickt er Lopko an, der sich in der Umklammerung der Brüder nicht bewegen kann.

Mit den Worten "Ist ja schon gut, dann komm ich eben später wieder." versucht sich Lopko aus dem Griff zu befreien.

Was ihm aber nicht gelingt. Nach ein paar weiteren körperlichen Ermahnungen in Form von Backpfeifen, lassen die Brüder ab von Lopko ab.

Diese geht ohne die Stütze allerdings erstmal zu Boden.

Während er seine Sachen vom Boden aufklaubt, brummelt er vor sich hin: "Dann komm ich eben mit meinem Meister wieder, damit der sieht, dass ich nicht Schuld bin."

"Kein Problem!" antwortet der Älteste. "Auch dem werden wir zeigen, wer hier wohnt und was zu sagen hat.

So, und jetzt sieh' zu, dass Du Land gewinnst und wir Dich hier nicht noch einmal erwischen!"

"Und wer wohnt hier?" fragt Lopko bevor er sich Richtung Werkstatt aus dem Staub macht.

"Wir!" antworten die Brüder, wie im Chor.

"Und außer euch, wer wohnt sonst noch hier." will Lopko weiter wissen. "Wie heißt ihr überhaupt? Schließlich soll jeder wissen wer hier wohnt."

Die vier warten bis ihr Vater von der Latrine kommt und gehen wortlos und ohne einen weiteren Blick auf Lopko zu werfen zurück in ihr Haus.

"Komm Lopko", begrüßt Sephyra den Seemann. "Lass uns ein bisschen warten, bis sich der Staub gelegt hat. "Wollen wir uns drinnen noch ein wenig umsehen?"

"Ungehobelte Leute gibt es hier." grummelt Lopko während er sich seine Backe reibt.

"Tja, das Klima hier in Orkendorf ist ein wenig rau, das stimmt", bemerkt Lana. 'Aber eigentlich hast Du

Dir die Abreibung selbst zuzuschreiben', fügt sie in Gedanken an.

An Sephyra gewandt, fragt er: "Wo willst du noch nachschauen?"

Da die Gefährten Keller und Erdgeschoss schon betrachtet haben, bleibt nur noch das Obergeschoss übrig.

Nachdem Lopko Sephyras Blick gefolgt ist, wendet er sich an Lana: "Können wir uns oben umsehen?"

"Da oben sind nur Istvans und Sandors Schlafzimmer", antwortet Lana. "Und da war Draco auch nicht."

"Hättest Du was zu trinken für mich?" wendet sich Frumol an Lana und lenkt sie ab.

"Ja, da auf dem Tisch steht eine Flasche und im Regal findest Du auch einen Becher."

"Danke", Frumol nimmt sich die Flasche aus dem Regal.

"Möchtest Du auch?" verwickelt er Lana in ein Gespräch.

"Nein, aber lasst uns doch setzen", meint Lana und setzt sich auf einen Küchenstuhl, dabei behält sie den Durchgang zum Laden im Augen - nicht das ein Kunde kommt.

In dem Moment geht Sephyra nach oben. 'Es gibt immer mehrere Möglichkeiten, warum etwas weg ist', denkt sie sich.

Ein kurzer Gang mit einem Fensterchen zur Straße schließt sich im Obergeschoss an die Treppe an und führt zu den beiden Zimmern der Brüder. Eine Leiter an der Wand neben dem Fenster erlaubt es, die Falltür zum Dachboden zu erreichen.

Sephyra versucht, die erste Tür zu öffnen.

Die Tür zu dem Zimmer - sie ist auf der rechten Seite gegenüber dem Fenster - lässt sich problemlos öffnen. Das unregelmäßig geformte Zimmer macht einen sauberen, ordentlichen Eindruck. Ein kleiner Waschtisch, einige Kleiderhaken, eine Truhe und ein Bett bilden die ganze Einrichtung.

Sephyra lässt es sich nicht nehmen, kurz in die Truhe zu schauen.

Der kurze Blick verrät der Gauklerin, dass die Truhe mit der Wäsche eines Mannes gefüllt ist.

'Wäre doch zu blöd, wenn das Halsband da drin ist, und ich schaue nicht nach.' Sephyra greift zwischen die Wäschestücke, um zu überprüfen, ob da etwas versteckt ist.

Das Durchfühlen der Wäsche bringt Sephyra keine neuen Erkenntnisse. Die Truhe enthält nur saubere Wäschestücke.

Sephyra schaut noch einmal unters Bett, dann geht sie in das andere Zimmer.

Als sie sich aufrichtet, stellt sie fest, dass sie aus den Augenwinkeln doch noch etwas unter dem Bett gesehen hat. Die Gauklerin beugt sich noch einmal runter - und richtig - in der dunkelsten Ecke steht eine kleine Truhe.

Die versucht sie zu angeln und dann zu öffnen.

Sie kann die Truhe ans Tageslicht befördern, aber dann stellt Sephyra fest, dass sie verschlossen ist. Wenn doch Frumol hier wäre, denkt sie.

Sephyra geht ans obere Ende der Treppe und ruft leise: "Frumol, kommst Du mal bitte!"

"Ich eile, Liebste", antwortet Frumol und eilt die Treppe hoch.

Als Lopko den Ruf von oben vernimmt, stellt er sich so, dass Lana an ihm vorbei zur Treppe muss. Natürlich versucht er sie daran zu hindern nach oben zu gehen, damit Frumol und Sephyra genügend Zeit bekommen.

Deshalb beginnt er ein Gespräch über ihre frühere Anstellung oder was sie vorher gemacht hat.

Lana bekommt zwar mit, dass jetzt auch noch Frumol weg ist, lässt sich aber von Lopko in ein Gespräch verwickeln - allerdings erfährt dieser nichts neues.

<>

Als er kommt zeigt sie nur auf die Kiste, legt den Kopf schief, lächelt und klimpert mit den Augen.

"Aber gerne doch", haucht er einen Kuss auf die Wange und öffnet mit seinem Handwerkszeug rasch die Kiste.

Allerdings hat er nicht damit gerechnet, dass die Truhe einem Schlosser gehört und trotz all seiner Erfahrung bekommt er die Truhe nicht auf.

"Komm, lass mich mal probieren!" Sephyra greift sich Frumols Dietriche.

Frumol schaut seine Freundin fragend an. Schließlich ist er Spezialist fürs Schlösser öffnen, aber gut. Er lässt Sephyra gewähren, aber trotz aller Fingerfertigkeit bekommt auch sie die Truhe nicht auf. Im Gegenteil sie bricht bei ihren Versuchen auch noch einen Dietrich an. Mit viel Mühe kann sie diesen allerdings noch aus dem Schloss herausziehen, ohne das ein Teil im Schloss bleibt.

"Tschuldigung." Mit einem schiefen Grinsen reicht Sephyra Frumol die Dietriche zurück. "Wäre blöd, wenn da drin das Halsband wäre, oder?"

"Schon gut", meint Frumol etwas ärgerlich über den angebrochenen Dietrich. Bevor er die Truhe zurück unter das Bett schiebt mustert er die Truhe noch einmal von allen Seiten.

"Vielleicht finden wir ja einen passenden Schlüssel", meint er und schaut sich in dem Zimmer nach einem passenden Versteck um. 'Wo würde ich den Schlüssel

verstecken? Wo ein Schlosser?' fragt er sich dabei immer wieder.

Frumol wird schnell klar, dass das Zimmer eigentlich viel zu wenig Gelegenheiten bietet etwas zu verstecken. Die Wäschetruhe vielleicht, aber macht das Sinn?

Eine Kasette, die so ein komplexer Schloss aufweist, und dann ein Schlüssel in der Truhe?

Ihm kommen Zweifel.

Nach einem weiteren kritischen Rundblick durch das Zimmer und in Anbetracht seiner Erfahrung kommt Frumol zu dem Ergebnis, dass er den Schlüssel mit sich nehmen würde, wenn er das Haus verlassen würde.

"Ich schaue mir mal solange das andere Zimmer an", flötet Sephyra. Ihr ist die Sache mit dem Dietrich ziemlich peinlich.

Das zweite Zimmer verrät den "Geschäftsmann": Es ist zum Teil mit Wandbehängen ausgekleidet, auf dem breiten Bett liegen weiche Decken, an der Wand darüber hängt ein Rapier. Auch hier vervollständigen Waschtisch, Truhe und ein Kleiderschrank die Einrichtung.

Die Türen zum Kleiderschrank stehen offen, Lana schien gerade Ordnung in den Schrank bringen zu wollen als sie durch die Gefährten gestört wurde.

Auch hier öffnet Sephyra die Truhe und tastet sie ab. Und sie schaut unter das Bett und in den Schrank.

Die Truhe enthält saubere Wäsche zwischen der Sephyras Tasten nichts zum Vorschein bringt.

Unter dem Bett ist außer Staub nichts zu sehen. Und im Schrank herrscht ziemliches Chaos, da Lana gerade dabei war Sandors Sachen und ihre dort unter zu bekommen.

Sephyra geht zurück zu Frumol. "Na, hast Du noch etwas ausrichten können?"

"Nö", erwidert der Streuner. "Wäre blöd, wenn das Halsband da drin ist. Aber lass uns erstmal schauen, was es mit der Tür auf sich hat, die Du gefunden hast."

"Ja, hoffentlich sind diese Schlägertypen wieder weg. Die haben Lopko ja ganz ordentlich die Hucke voll gehauen!" kichert die Gauklerin leise, damit die beiden unten nichts hören. Mit dem Kopf nickt sie in Richtung Treppe: "Wollen wir?"

Sephyra und Frumol gehen, wieder nach unten, wo sich Loko und Lana immer noch unterhalten.

"Na, ist die Luft rein", fragt Frumol mit einer Kopfbewegung zum Fenster.

"Ich würde da noch nicht raus gehen." antwortet Lopko. "Im Hinterhof halten sich bestimmt noch üble Gerüche."

Dann schaut er beide erwartungsvoll an, ob sie eventuell etwas gefunden haben.

Andeutungsweise schüttelt Sephyra den Kopf. "Wenn der Hof wieder 'sauber' ist, sollten wir ihn untersuchen. Vielleicht hältst Du besser den Kopf hier drin ..." schlägt sie mit einem Lächeln und einem verhöhlerten Seitenblick auf Lana vor.

Die interessiert sich eigentlich gar nicht für die drei. Es sieht so aus als wenn sie froh wäre, wenn sie das Haus wieder verlassen würden - egal in welche Richtung auch immer.

Üble Gerüche mag es vielleicht noch auf dem Hof geben, aber die üblen Gestalten kann Frumol bei seinem Blick nicht mehr ausmachen.

Der Weg wäre frei oder ...

Frumol entscheidet: "Los Sephyra, Du gehst vor. Wir beiden folgen Dir. Das ist besser als hier herumsitzen und auf gut Wetter zu hoffen."

Ohne ein weiteres Wort öffnet Sephyra die Tür zum Hof einen Spalt breit, sieht hindurch und - wenn die Luft rein ist - schlüpft sie schnell hindurch und eilt zu der "Geheimtür" in der Mauer.

Die drei gelangen unbehelligt in den Schuppen.

"Und nun? Hindurch?" fragt die junge Gauklerin, während sie den losen Stein mit dem Öffnungsmechanismus sucht.

"Ja, mach auf!" drängelt Frumol.

Und so betätigt Sephyra den verborgenen Mechanismus ...

Der Riegel, den Sephyra zieht, bewirkt, dass der ganze eingemauerte Block gut geölt und lautlos nach hinten schwingt.

Fasziniert beobachtet Lopko wie die beiden vorgehen. Ein leises "Ohhh!" entfährt ihm, als die Tür aufschwingt.

Frumol schaut wieder nach Spuren im Staub.

Sephyra orientiert sich: Die zugemauerten Fenster müssten zur Straße zeigen. 'Eigenartig, dass uns das vorhin nicht aufgefallen ist, als wir vor der Schmiede gestanden haben!' überlegt sie.

"Sieh, Frumol, der einzige gangbare Weg führt wohl durch diese Tür dort und dann weiter in den Raum, der hinter der verschütteten Tür liegen dürfte." Vorsichtig nähert sie sich der Tür zu dem Raum mit der eingestürzten Decke.

Sie gelangt ohne Probleme zur Tür. Frumol sieht, dass sie ebenfalls Spuren im Staub hinterlässt. Da er sie nicht groß von den anderen unterscheiden kann, ist er sich absolut nicht sicher ob der letzte vor ihnen vor Tagen oder erst vor Stunden gegangen ist.

In dem Raum mit der eingestürzten Decke erkennt Sephyra, dass in dem Schutthaufen am Boden jede Menge etwa arm dicke Löcher sind.

Lopko schaut sich nach einem Stecken oder Stab um. Dann stochert er damit in den verschiedenen Löchern herum.

Es liegt nichts herum, was seinen Wünschen entgegen käme. Die Löcher erinnern an das Rattenloch in Lanas Küche.

Da Lopko nichts findet, nimmt er sein Schwert und stochert in den Löchern herum.

Im zweiten Loch spürt er etwas weiches, als der Seemann nach stößt ertönt ein lautes Quicken und er sieht sich von sechs Ratten umgeben, die ihn auch gleich kräftig malträtieren. Zwei der Ratten sind besonders groß.

Bis er sich aufgerichtet hat, muss er zwei Bisse hinnehmen.

"Ihr Mistviecher verschwindet." Lopko versucht mit seiner Waffe, die für größere Gegner gedacht ist, sich gegen die Ratten zu wehren. Durch die mangelnde Praxis gelingt ihm das leider nicht, so dass er bereits zwei Bisse der Nager hinnehmen muss. Dann kehrt er zu dem zurück, was er sonst auch gegen die Plagegeister unternimmt, er nimmt seine Füße und versucht sich durch Tritte und Stampfen zu wehren.

Die erste große Ratte trifft er mit seinem Entermesser in der Körpermitte. Dieser Schnitt gefällt der Ratte gar nicht, aber es nützt ihr nichts mehr und sie bricht tot zusammen.

Während diesem Schlag haben sich die anderen wieder zum Angriff gesammelt. Und gegen fünf Ratten kann er sich nur schlecht verteidigen, wieder gelingt es einem Tier ihn zu beißen.

Dann tritt er wie wild um sich - etwas was man auf dem unebenen Boden um einen Schuttkegel vielleicht besser nicht machen sollte. Das fatale Ergebnis ist, dass er mit dem Fuß abrutscht und stürzt.

Wieder sind die fünf Ratten über ihm, aber durch den Sturz hat er zwei unter seinem Körper zerquetschen können und den letzten drei gelingt es nicht ihn zu beißen.

Schnell rappelt sich Lopko wieder auf und mach drei eilige Schritte nach hinten um etwas Abstand zur "Rattenburg" zu bekommen. Fürs erste hat er genug von den Biestern, sollten sie ihn in Ruhe lassen wird er sie auch nicht weiter stören.

Durch seine "Flucht" sind die Ratten erst einmal zufrieden, laut quiekend ziehen sich die letzten in ihre Löcher zurück.

Dann widmet er sich auch der weiteren Untersuchung des Nachbarhauses. Dabei schaut er, wo sich gerade Frumol und Sephyra aufhalten.

<>

Frumol folgt Sephyra und schaut, ob es Spuren gibt, die zum Durchgang führen.

Dadurch das von oben Wind und Wetter ungehindert in den Raum eindringen kann, hat sich kein Staub angesammelt. Frumol kann auf dem glatten Boden keine Spuren erkennen. Aber es gibt nur den einen Durchgang und wenn die Personen, die durch den anderen Raum gegangen sind, nicht fliegen können, dann sich sie wohl durch den Durchgang gegangen.

"Denn man zu!" Frumol will zum Durchgang gehen.

"Pass auf die Löcher im Boden auf!" warnt Sephyra. "Das könnten Fallen sein."

Da Frumol gewarnt ist, gelangt er ohne Zwischenfall zum nächsten Durchgang.

Der Raum dahinter hat so gut wie keine Decke mehr; Schutt und gebrochene Balken lassen gerade einen schmalen Durchgang nach Norden frei. Eine nach oben führende Treppe ist halb darunter begraben und im oberen Teil selbst eingestürzt.

Diesem Durchgang folgt Frumol.

Auch hier fehlt der größere Teil der Decke, im Vergleich zu den anderen Räumen scheint jedoch der meiste Schutt weggeräumt worden zu sein. Nur die Reste der Holztreppe bilden einen wirren Haufen in der Nordostecke.

Frumol schaut sich um. Wo könnte hier jemand langgegangen sein?

Einen offensichtlichen Ausgang kann der Streuner nicht feststellen, aber die Geheimtür im Schuppen war ja auch nicht einfach zu finden.

Der wirre Haufen in der Nordostecke. Könnte es darunter nicht weitergehen? Frumol schaut nach.

In der Nordostecke liegt ein Gewirr von Balken, Brettern und Schutt. Es sieht fast so aus - so schießt es Frumol durch den Kopf - wie dieses maraskanische Stäbchenspiel.

Frumol schaut sich den Haufen genauer an. Könnte es sein, dass der Haufen so *aufgebaut* wurde? Da hat sich ja am Eingang jemand richtig Mühe gemacht, eine Geheimtür zu tarnen. Das hier ist vielleicht ja auch eine Tarnung.

Tja, jetzt wäre es toll den alten Ouroborox dabei zu haben, der würde ihm wahrscheinlich sofort eine Antwort geben können. Die Schule der Straße hat Frumol jede Menge Dinge gelernt, nur gehört Mechanik nicht dazu.

<>

Frumol kommt in diesem Moment aus dem Nachbarraum zurück und fragt: "Was ist denn hier los?"

Er sieht Lopko, der sich heftig an einer Bisswunde an der Hand kratzt.

"Wenn hier das Halsband versteckt ist, dann hat der Gauner bissige Wächter bestellt." mault Lopko.

Frumol grinst nur wissend. Dann fordert er Sephyra und Lopko auf, mit in den Nebenraum zu kommen, und zeigt dann auf den Holzhaufen. "Schaut euch mal das Gewirr an. Ist der zufällig so, oder ist er geschichtet?"

Aufmerksam betrachtet Lopko den Stapel. Dann prüft er, ob an einem der Balken ein Handabdruck oder ähnliches zu erkennen ist.

Lopkos Idee ist von Erfolg gekrönt. Nachdem er einige Zeit um den Stapel herum gegangen ist, entdeckt das ein Ende eines Balkens, der tief in dem Gewirr steckt, abgegriffen ist.

"Hey Frumol und Sephyra, schaut euch das Ende dieses Balkens an." dabei deutet Lopko auf das Ende des Holzes.

Frumol schaut Lopko anerkennend an. "Da hast Du etwas gefunden, Freund! - Sephyra, was meinst Du?"

Die Angesprochene zuckt mit den Schultern. "Wenn die Spuren dorthin führen würden, sicher. So lässt sich das kaum sagen. Wir sollten - zur Sicherheit - erst mal die Tür versuchen." schlägt sie vor.

Die Tür ist - wie auch die Fenster - von außen vermauert.

"Während ihr euch die vermauerte Tür anschauen wollt, untersuche ich diesen Balken weiter." erläutert Lopko. Dann tritt er an das abgegriffene Ende des Balkens und versucht es zu drehen, zu drücken und zu ziehen. Aber alles mit Vorsicht und stets darauf bedacht in Sicherheit zu springen.

Der Balken ist schwer, sehr schwer. Lopko merkt, dass man ihn wohl anhaben könnte, allerdings ist er alleine nicht dazu in der Lage.

"Frumol, komm mal her!" fordert Lopko Verstärkung an. "Den Balken sollten wir hochheben."

Gemeinsam mit dem Streuner gelingt es Lopko den Balken anzuheben. Darunter erkennen sie einen Durchschlupf zur Kellertreppe. Aber wie kommen sie alle in den Keller, wenn einer (oder zwei) den Balken halten müssen?

Sephyra wirft einen Blick auf das umliegende Gerümpel. "Irgendwie müssen die anderen das doch auch schaffen!" überlegt sie und sucht nach etwas, mit dem sich der Balken in der jetzigen Position verankern oder festklemmen lässt.

Sephyra findet nach einigem Suchen eine Stelle an der Wand, die sauber und abgewetzt aussieht.

Diese Stelle sieht sie sich genauer an und versucht, sie zu drücken.

Es lässt sich nichts drücken, es sieht eher so aus, als wenn dort etwas schweres gelegen hat.

Frumol schaut sich um, ob es etwas gibt, dass die Öffnung freihalten kann. "Ein Halsband verschwindet und zwei geheime Eingänge sind ganz in der Nähe. Das ist mindestens ein Zufall zu viel", murmelt er.

Frumol stellt fest, dass sich der Balken mit dem aufliegenden Gerümpel drehen lässt.

"Hmm, könnte es sein, dass man den Balken hier festklemmen kann?" fragt die junge Gauklerin ihren Freund.

Frumol schaut, ob das Balkenende beim Drehen dort zu liegen kommen könnte.

Der Balken lässt sich einfach drehen und liegt dann im Loch auf. Der Zugang zum Keller ist offen und gesichert.

Neugierig schaut Lopko zu erst in das Loch und zu seine beiden Gefährten. "Sollen wir nicht besser die Stadtwache holen? Oder zumindest ein Licht?"

"Nö. Wenn unser Auftraggeber die Stadtwache gewollt hätte, hätte er nicht uns geholt. Und Sephyra hat eine Kerze. Und das Ganze sieht einfach nett aus. Ich bin für nachschauen. Jetzt", widerspricht Frumol.

Sephyra grinst dem Matrosen direkt ins Gesicht, entzündet die Kerze neu und bedeutet Frumol, voranzugehen. Er hat schließlich die meiste Erfahrung mit Fallen und dergleichen, obschon so etwas hier kaum zu erwarten sein dürfte. Mit gezogenem Wurfdolch folgt sie ihrem Freund dicht auf.

Allein möchte Lopko auch nicht herumstehen. Dem Beispiel Sephyras folgend, zückt er ebenfalls sein Entermesser und steigt in das Loch hinab.

Langsam geht Frumol in die Tiefe, er tastet sich vorsichtig mit den Füßen voran. Da die Kerze von hinten über seine Schulter scheint, passen sich seine Augen gut an das Halbdunkel an.

Die aus Ziegelsteinen gemauerte Kellertreppe führt in ein großes, niedriges Gewölbe. Hier unten ist es stockfinster und ziemlich muffig. Das Licht der Kerze er-

hellt den Raum nur unzureichend, aber es lässt sich auf einen Blick erkennen, dass der Keller vollkommen leer ist. Eine ausgetretene Spur im Staub führt um die Treppe herum in die Nordostecke.

Unten angekommen folgen Lopkos Augen der Spur Richtung Nordost. Mühsam versucht er etwas im flackernden Schein der Kerze zu erkennen.

Die Spuren enden vor der Wand.

Frumol und Sephyra folgen Lopko. Fast schon genervt beginnt Frumol: "Na, dann schauen wir mal nach dem nächsten geheimen Mechanismus."

"Sephyra, kannst du die Mauer und den Boden dort bei der Wand anleuchten?" fordert Lopko, um etwas mehr Licht ins Dunkel zu bringen.

Dann schaut er wieder nach Unregelmäßigkeiten und insbesondere auf häufig benutzte Stellen.

Es ist an der Wand direkt vor ihm nichts zu erkennen.

Unaufgefordert schwenkt Sephyra die Kerze zuerst nach links; wenn dort ebenfalls nichts zu finden ist, wird die rechte Wand beleuchtet.

Als Sephyra unter die Treppe leuchtet bemerkt sie in Schulterhöhe ein Loch in der Wand, direkt im Schatten einer Stufe.

Ist das Loch groß genug, um die Wurfdolchklinke hinein zu stecken?

Wenn Sephyra sich bemüht, dann bekommt sie wohl auch ihre ganze Hand hinein.

Was sie aber bleiben lässt.

Als Lopko sieht, wie Sephyra einen ihrer Wurfdolche nimmt um in dem Loch herum zu stochern, bietet er ihr sein robusteres Entermesser an. "Nimm das, das ist stabiler."

Dankbar nickt die Gauklerin Lopko zu und versucht, mit dessen Entermesser in dem Loch einen Mechanismus, Schalter oder Hebel zu erwischen.

Mit dem Entermesser lässt sich nichts drücken oder schieben.

Da Sephyra bei ihrer Untersuchung kein direktes Licht braucht, geht Lopko einen Schritt zur Seite und schaut sich die Mauer genauer an.

Die Mauer ist eine Mauer, fest und stabil, aus Steinen mit Fugen, so wie es sich für eine Mauer gehört.

"Lass mich mal!" Frumol greift vorsichtig tastend in das Loch.

Sephyra macht ihm bereitwillig Platz und gibt Lopko das Entermesser zurück.

Am Boden des Loches erspürt er einen fest eingelassenen Ring.

"Da ist ein Ring, mal sehen, was man damit machen kann." Frumol zieht vorsichtig daran.

"Drehen vielleicht?" schlägt Sephyra vor, die sich nicht vorstellen kann, wohin man in der Enge des Lochs dort einen Ring - womöglich an einer Kette - ziehen könnte.

Die Idee an dem Ring zu ziehen war schon die richtige, wie Frumol feststellt. Der ganze Stein am Ende des Lochs lässt sich mit dem Ring ein wenig herausziehen.

Als Frumol das getan hat, spürt er mehr als er es hört, wie ein Riegel freigegeben wird. Unter der Treppe wird eine breite Fuge sichtbar, weil ein Stück Wand leicht heraus kippt.

"Taadaa!" strahlt Frumol im schummrigen Keller seine Gefährten an.

Nun gilt es die geheime Öffnung zu vergrößern. "Leuchte mal", bitte er Sephyra, während er in die Fuge tastet um den Wandblock zu bewegen.

Sie lässt sich von Lopko die Kerze zurück geben, ehe sie Frumols Aufforderung nachkommt.

Die Öffnung lässt sich mit leichtem Zug lautlos in den Raum auf schwenken. Dahinter wird ein dunkler Durchgang sichtbar.

"Wo der wohl hinführt?" fragt Frumol, während er versucht, im schwachen Schein der Kerze etwas im Gang zu erkennen.

"Vermutlich unter den Abtritt." witzelt Lopko. "Pass auf, dass dich nichts trifft."

IM LABYRINTH

DIE KANALISATION

Der Gang, der sich hinter der Tür zeigt, ist 1,20 m breit und im Scheitelpunkt des Gewölbes 1,60 m hoch. Er ist aus Ziegeln gemauert und erstreckt sich von der Tür soweit die Kerze scheint nach Osten.

Lopko nimmt sein Entermesser in die Hand und wartet was Frumol und Sephyra nun machen, schließlich haben sei die größere Erfahrung. Dennoch versucht er im Dunkel des Gangs irgend etwas zu erkennen.

"Wer will zu erst?"

"Ganz Havena ist ein einziger Käse", murmelt Frumol und schickt sich an, den Gang zu betreten. Dabei achtet er besonders auf mögliche Spuren auf dem Boden.

Spuren sind auf dem Steinboden nicht zu erkennen. Nach ungefähr fünf Schritt endet der Gang vor einer weiteren Steinmauer. Auf der linken Seite ist ein eingelassener Riegel zu erkennen.

Geduckt im Gang stehend mustert Frumol im halbdunkel den Riegel. 'Hier wird es wohl kaum eine Falle geben', überlegt der Streuner, denn überhaupt bis hierher zu finden erscheint ihm unter normalen Umständen schon fragwürdig. Hätte Sephyra den Durchgang in der Mauer nicht entdeckt, stünden sie noch immer im Hinterhof ...

So greift Frumol entschlossen nach dem Riegel und betätigt ihn.

Gespannt auf das Ergebnis steht Sephyra hinter ihm. Sie ist bereit, jederzeit entweder auszuweichen oder den Wurf dolch in ihrer Hand einzusetzen.

Der Riegel gleitet zur Seite und mit leichtem Druck lässt sich die steinerne Geheimtür in den dahinter liegenden dunklen Quergang öffnen.

Im schwachen Schein der Kerze versucht Frumol den weiteren Verlauf des Ganges und dessen Beschaffenheit zu erkennen.

'Etwas mehr Licht wäre hilfreich', denkt er, aber noch treibt ihn die Neugierde vorwärts.

Der Gang, aus dem die Gefährten kommen, endet hinter der Tür in einem Quergang. Er ist ähnlich niedrig und besteht gleichfalls aus gemauerten Wänden und Böden.

"Wie viel Kerze haben wir noch", erkundigt sich der Streuner, während er sich die Tür, und vor allem das Schloss, genauer ansieht.

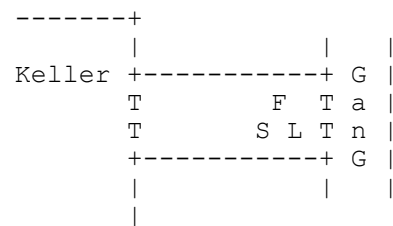
Sephyra hat eine Kerze, die wohl noch für mindestens ein bis zwei Stunden mehr oder weniger Licht gibt.

Der Riegel ist ein Schnappriegel und die Tür wird - vermutlich durch eine Feder - wieder geschlossen.

"Das ist ja einfach", murmelt Frumol erfreut. Warum die Riegel auf dieser Türseite ist, bleibt erst einmal ein Rätsel. Sicherheitshalber sollten Sie die Tür blockieren, damit sie nicht zufällt.

Lopko geht zurück und holt sich einige abgebrochene Holzstücke um sie dann unter die Tür zu klemmen, damit diese offen bleibt.

Den Rest der Stücke behält er einstweilen in der Hand.



TT: Tür

SFL: Sephyra, Frumol, Lopko

Frumol betritt den Quergang und schaut sich um.

Es gibt nicht viel zu sehen. Der Gang ist genauso wie das kurze Stück durch das sie gerade gekommen sind. Die Höhe und Beschaffenheit ist gleich, nur das dieser hier in beider Richtungen weiter verläuft als Frumol im dämmrigen Licht der Kerze erahnen kann.

Frumol betritt den Gang und geht ein paar Schritte in die eine und dann in die andere Richtung - in der Hoffnung, etwas interessantes zu erkennen.

Ohne die Kerze, die Sephyra in der Hand hat, wird es um ihn schnell dunkel. Er tastet sich in dem dunklen Gang noch ein paar Schritte weiter, findet aber nichts interessantes.

Frumol tritt wieder in den Lichtkreis. "Wir brauchen mehr Licht! Lasst und die Lampe von Lana holen."

"Nur die Lampe holen? Das schaff ich auch alleine." Und schon macht sich Lopko auf den Weg nach oben die Lampe zu holen.

Während der Matrose unterwegs ist, fragt Sephyra leise ihren Freund: "Was meinst Du, was wir hier finden werden? Mir gefällt es hier gar nicht, es erinnert mich so an die Gänge unter ... damals, weißt Du noch?"

Sanft schmiegt sie sich an Frumol. Viel zu lange hatten sie keine Zeit füreinander.

Lana händigt ihm auch bereitwillig eine Lampe aus.

Bevor Lopko zurück in den Keller geht, kontrolliert er ob genügend Öl in der Lampe vorhanden ist.

Unten angekommen entzündet er die Lampe an Sephyras Kerze und leuchtet dann in den linken Arm des Tunnels.

Auch im Schein der Lampe geht der Gang unverändert weiter.

Und als Lopko in die entgegengesetzte Richtung leuchtet, stellt sich ihm das gleiche Bild dar. Mindestens die 10 Schritte die ausgeleuchtet werden, sind ohne weitere Besonderheiten.

Rat suchend wendet er sich wieder an seine Freunde: "Links oder rechts?"

"Erst links, später rechts." entscheidet Sephyra, da sich auch im Schein der Laterne offenbar nichts erhellen-des zeigen mag. Zur Sicherheit betrachtet sie noch einmal den Boden im Lichtschein.

Es ist im Moment recht trocken, aber die Spuren und Rillen lassen darauf schließen, dass hier schon einmal Wasser geflossen ist.

Zuerst überprüft Lopko, ob die Tür auch gut verkeilt ist, damit sie nicht zufällt, dann erkundet er den Gang zu seiner Linken.

Nach einigen Schritten gelangen sie an eine Kreuzung. Es führt ein Gang ein paar Stufen hinab nach links, einer nach rechts und es geht geradeaus weiter.

Sephyra bemerkt, dass sich die Gänge nicht im rechten Winkel schneiden, sondern leicht schräg. Aber sonst sehen die Gänge alle gleich eng aus.

"Am einfachsten ist es immer links an der Wand entlang. Dann kann man sich nicht verirren", merkt Frumol gut gelaunt an.

"Schön." erwidert Sephyra neutral und wendet sich der Treppe nach unten zu.

"Oder wir bleiben auf dieser Ebene", will Frumol einwenden, doch Sephyra ist schon die Treppe hinab. Somit folgt er.

"Ob hier auch Goblins hausen?" fragt er scherzhaft in Erinnerung an den Keller in ihrem Haus.

"Ich laufe hinter euch, dann blendet die Laterne nicht." Lopko ist froh, dass er nicht alleine im Gewirr der Tunnel ist, sonst würde er wahrscheinlich nicht mehr an die Oberfläche finden.

Der Gang entschwindet nach den Stufen im Schatten außerhalb des Lichtkegels der Lampe.

Lopko schließt näher zu den beiden Vorderen auf und hält dabei die Laterne so, dass der Gang gut ausgeleuchtet wird.

"Hier entlang." unbewusst flüstert Sephyra, während sie weiter dem Gang folgt.

Nach einer Weile knickt der Gang nach rechts ab.

"Da müssen wir weiter", Frumol deutet den Gang entlang.

Ein weiteres Stück später mündet von links ein Gang ein. Der Gang auf dem die Helden sich entlang bewegen führt weiter und verschwindet im Dunkel. Der Gang zur linken Hand ist von der Ausführung gleich.

"Immer links herum?" vergewissert sich Lopko bevor er in den Gang abbiegt.

"Es sei denn, Du möchtest Dich verirren oder markierst den Weg", schmunzelt Frumol.

So gehen die drei links in den Gang. Frumol dabei stellt fest, dass der Gang ein wenig Gefälle hat. Allerdings nur ganz leicht, soviel wie Wasser braucht um abzufließen.

Frumol achtet vermehrt auf Anzeichen von Wasser.

Es ist hier nicht feuchter als in einem Keller unter der Erde.

Nach einer Weile stoßen sie wieder auf einen Weg, der von links kommt. Der Weg auf dem sie gerade gehen, knickt noch in Reichweite der Lampe nach rechts ab.

"Und erneut nach links." Lopko hält sich an Frumols Regeln.

Das Laufen in gebückter Haltung ist für die drei ziemlich anstrengend und so scheint sich der Weg zu ziehen bis sie auf einen Quergang stoßen.

Die Helden können sich entscheiden, ob sie nach rechts oder links wollen. Nach links verliert sich der Weg ins Dunkel, nach rechts ist am Rande des Lichtscheins eine Abzweigung zu erkennen, die in ihre jetzige Richtung weiterführt und der Weg führt dahinter wieder über ein paar Stufen hinab und verschwindet ebenfalls im Dunkel.

"Dann wollen wir sehen, wohin der Weg führt, wenn wir uns erneut nach links wenden." Erneut befolgt Lopko Frumols Regel.

Es ist ziemlich ermüdend so weit gebückt zu laufen, dass sie sich nicht den Kopf stoßen. Und so erscheint den drei Gefährten dieser Gang noch länger und endloser als alle anderen. Aber auch hier endet der Gang.

Und zwar hinter einigen Stufen nach oben gelangen sie an eine Kreuzung. Es geht nach links und rechts und geradeaus weiter.

Während Lopko an der Kreuzung kurz auf die anderen beiden wartet geht er in die Hocke und versucht so seinen Rücken und Hals für kurze Zeit zu entlasten.

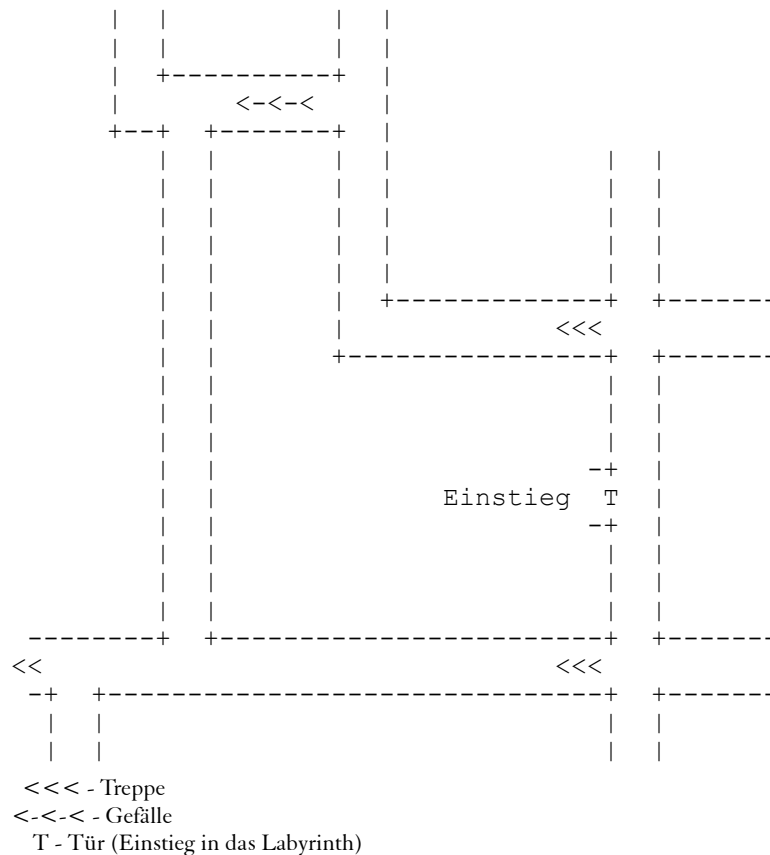
Was auf Grund der kurzen Zeit keine wirkliche Entspannung bringt. Lopko wünscht nichts mehr als sich mal wieder richtig strecken zu können. Außerdem ist es auf Dauer auch ziemlich beklemmend in den dunklen Gängen.

Nach wie vor behält Lopko den Kurs bei: Links herum.

Der Gang sieht aus wie alle anderen Gänge bisher, der einzige Unterschied ist, dass in der Wand auf der linken Seite nach etlichen Schritten eine verklemmte Tür zu finden ist.

"Oh! Es sieht so aus, als wären wir wieder am Anfang."

Durch die Tür verlässt Lopko das Tunnelsystem und versucht ihre Strecke im Staub auf dem Boden nach zu zeichnen. Lopko versucht sich an die Länge der einzelnen Abschnitte zu erinnern, aber er hat einfach seine Schritte nicht gezählt.



"Frumol, wie lange waren die einzelnen Röhren?" befragt er seinen Gefährten. "Könnte das ungefähr so ausgesehen haben?" Dabei zeigt er auf die Skizze am Boden.

Aber weder Frumol noch Sephyra können dem Seemann helfen. Sie haben auch nicht daran gedacht die Schritte zu zählen. Aber die Ecken werden es wohl so grob gewesen sein.

An seine Freunde gewandt beginnt Lopko: "Das schaut aus als wäre das ein richtiges Labyrinth. Ich denke es wäre gut, wenn wir das Tunnelsystem aufzeichnen können. Ich schau, ob ich von Lana etwas Papier und etwas zum Schreiben oder Zeichnen bekommen kann."

Lopko lässt die Laterne auf dem Boden stehen und macht sich auf dem Weg nach oben.

Aber als er durch die Geheimtür auf den Hof treten will, hört er wieder die Stimmen seiner "Bekanntnen" und er beschließt in Anbetracht der letzten Begegnung doch darauf zu verzichten und kehrt wieder in den Keller zurück.

Da ihm der Weg in die Werkstatt durch die Brüder Gensans versperrt ist, sucht er sich aus dem Bretterhaufen ein geeignetes Stück, auf dem er das Gangsystem aufzeichnen kann. Als nächstes sucht er in dem Haufen nach einem Nagel oder spitzen Stein zum Einritzen der Linien.

Er wird fündig.

Mit dem Brett unter dem Arm kommt er zurück. "Stimmt die Zeichnung so ungefähr?" fragt er die beiden Wartenden und deutet dabei auf seinen ersten Plan auf dem Boden. "Dann übertrage ich sie auf das Brett."

Die sind beide der Meinung, dass das *ungefähr* wohl so sein könnte.

Sorgfältig überträgt Lopko die Skizze auf das Holz. Mit dem angefangenen Plan unter dem Arm fühlt er sich nicht so verloren im Gangsystem.

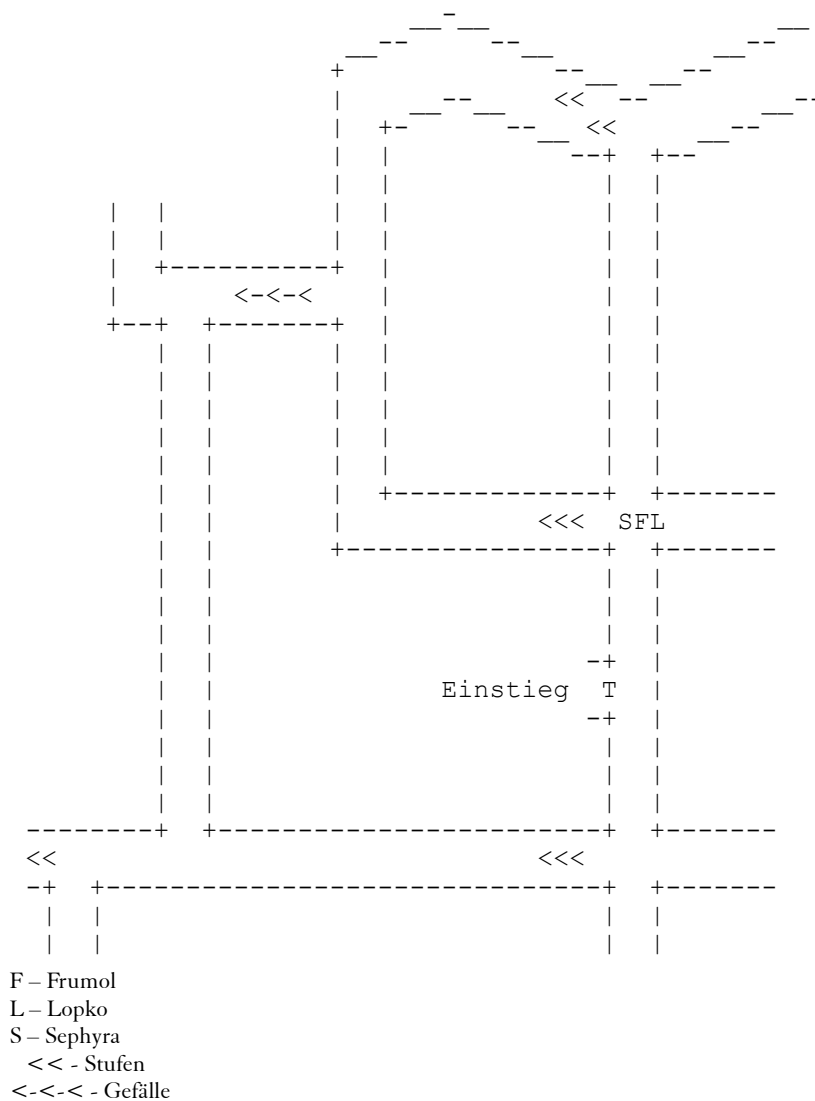
"An der ersten 'Kreuzung' sollten wir geradeaus gehen und dann wieder immer nach rechts abbiegen."

"Dann lass uns das so machen", stimmt Frumol zu und nimmt die Lampe auf.

So krauchen die drei bis zur nächsten Kreuzung und dann geradeaus weiter bis sie nach einer Weile an eine Gabelung kommen, der Weg geht schräg links und rechts weiter. Nach schräg links führen wieder einige Stufen abwärts.

"Was für ein Labyrinth", meint Frumol und deutet nach links.

Lopko hat große Achtung von Frumols Kenntnisse und Orientierungssinn, so folgt er ihm ohne lauten Widerspruch.



"Wir stehen nun hier." Dabei deutet er auf die Stelle der ersten Kreuzung. "Wir sollten geradeaus weiter und dann nach links."

Von der Kreuzung stapfen die Gefährten gebückt durch den Gang. Dieser endet nach ein paar Stufen an einer Kreuzung. Links, rechts und geradeaus sind die möglichen Richtungen.

Da Lopko sich nach links wendet, bleibt den anderen beiden nicht viel über als dem Seemann zu folgen. Wieder ein Stück weiter durch die Gänge haben die Gefährten die Möglichkeit nach rechts abzubiegen oder den Gang weiterzugehen. Hinter der Einmündung knickt ihr Gang leicht nach links ab.

"Dann eben wieder links herum." dabei schaut Lopko auf seinen Plan. "Dann müssten wir hier sein. Habt ihr eine Idee wie wir kennzeichnen könne, dass wir schon einen Gang abgelaufen sind? Können wir irgendwelche Zeichen an oder in die Wand anbringen?"

"Hmm, ich habe weder Kreide dabei, noch haben wir eine Fackel, mit der wir etwas schwärzenden Teer oder Ruß verschmieren könnten. Also, nein, ich habe keine Idee." beantwortet Sephyra die Frage.

"Du könntest Dein Messer ablegen," schlägt Frumol dem Seemann vor. "Oder ein Stück aus Deinem Hemd säbeln ... oder einen Holzspan - der wäre un-auffällig."

"Da ritze ich lieber die Zeichen in die Wand." entgegnet Lopko. "Vor jeder Abzweigung immer in die rechte Wand. Das Zeichen mach in dann auch in den Plan."

Der linke Gang, den sie gehen, knickt dann nach kurzer Zeit im rechten Winkel nach links ab und mündet dann in einer Y-Kreuzung. Auf dem rechten Ast führen einige Stufen nach unten, links ist ein normaler Gang.

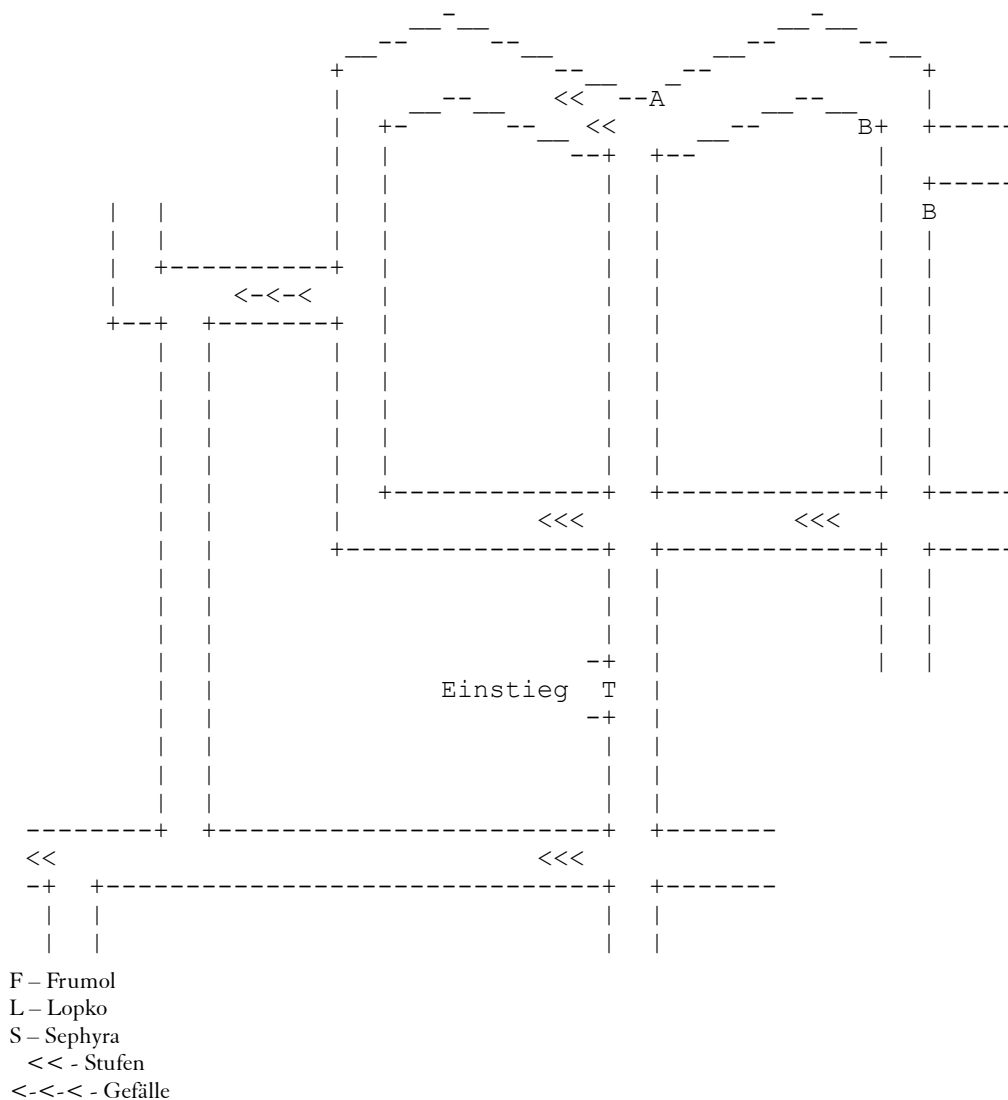
Wieder schaut Lopko auf seinen Plan und ergänzt oder verbessert diesen. Dann sucht er den Boden nach Spuren ab.

Schließlich nimmt er seinen Nagel und ritzt in die rechte Wand ein 'A'. Er hat sich vorgenommen nun an jeder Kreuzung oder jedem Abzweig ebenfalls ein Zeichen anzubringen.

Nachdem Lopko die Skizze betrachtet hat, meint er: "Wir sollten zurück und an der nächsten Abzweigung links abbiegen."

Dort angekommen markiert er zwei Stellen mit einem B, schließlich hat er die Stelle schon aus beiden Richtungen passiert.

"Na dann los", kommentiert Frumol überflüssigerweise, denn der Seemann ist schon unterwegs.



Als die drei dann den Gang hinunter gehen kommen sie nach einem langen geraden Stück wieder an eine Ecke an der der Gang nach rechts abknickt. Nach einem kurzen weiteren Stück in dem Gang stößt von links ein Gang hinzu und es geht auch geradeaus weiter.

"Bist Du jetzt schlauer?" fragt ihn Frumol, der Boden und Wände nach Spuren untersucht.

"Nein. Bin ich nicht." entgegnet Lopko. "Auch was das einmal gewesen sein könnte ist mir ein Rätsel."

Aber auch hier ist der Boden und die Wände aus festen Steinen gemauert und es sind keine Spuren - auch keine Kratzer oder Zeichen in Wänden - zu finden. Ein Gang sieht aus wie der andere.

"Also geradeaus weiter", meint Frumol. Langsam dämmert ihm, was dieses Labyrinth gewesen sein könnte ...

Frumol erinnert sich an alte Geschichte, aus der Zeit vor dem Großen Beben, die derweit berühmte Kanalisation Havenas. Also doch kein Märchen ...

"Das hier werden die Reste der großen Kanalisation sein", klärt Frumol seine Gefährten auf.

Der Gang geradeaus knickt irgendwann wieder nach rechts ab und mündet nach einer weiteren ermüdenden Strecke in einer Kreuzung. Rechts, links und geradeaus ein paar Stufen hinab.

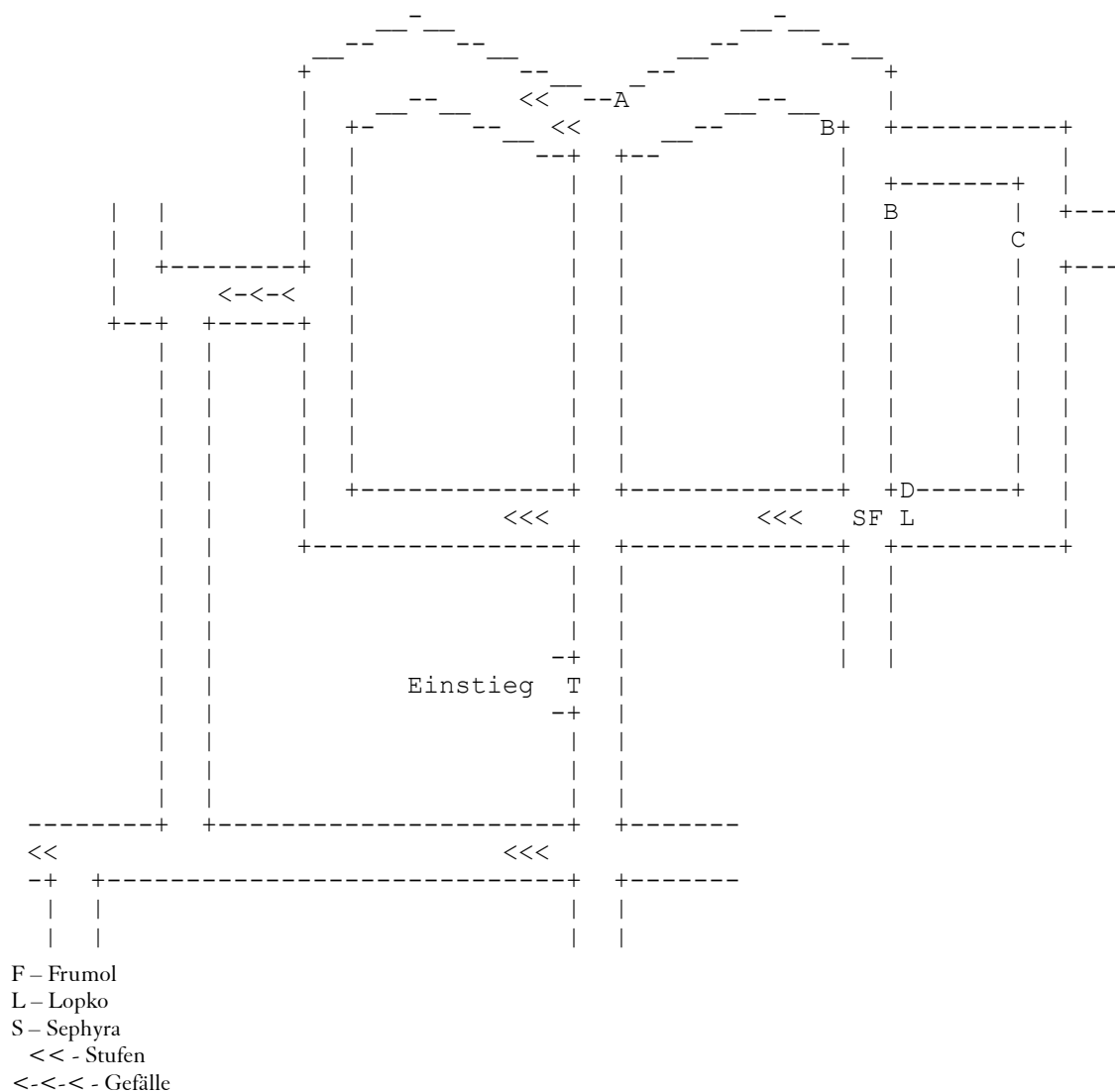
Wieder markiert Lopko die Kreuzung und ergänzt seinen Plan, nur wird der Platz auf dem Brett etwas knapp.

"Gerade aus und an der nächsten Kreuzung links, dann sind wir wieder beim Einstieg." erläutert er seine Skizze.

"Wenn wir nun hier links abbiegen, sollten wir dort," dabei deutet er auf die Kreuzung unterhalb des Einstiegs, "wieder eine Kreuzung sehen."

"Hmm, ja. Mag sein." stimmt Sephyra dem Matrosen zu. "Aber was bringt uns das?"

Lopko biegt erneut links ab.



Kopfschüttelnd folgt die Gauklerin ihm und überlegt dabei laut: "Falls wir hier etwas finden wollen, wird es doch entweder sehr dicht bei dem Eingang sein, oder so weit davon entfernt, dass man bei einer 'einfachen' Suche Tage oder Wochen hier unten unterwegs sein könnte. Da jemand sich die große Mühe gegeben hat, den Eingang nach hier unten ausgeklügelt zu verstecken, liegt für mich ersteres nahe." fasst sie ihre Gedanken zusammen. "Sollten wir also da auf eine Kreuzung stoßen, wäre ich dafür, dass wir uns links halten und dann geradeaus."

Frumol folgt ebenfalls. Er erinnert sich an Gerüchte, was die alte Kanalisation heute sein soll ...

Jedes Kind, das in der Gegend aufgewachsen ist wie Frumol, kennt natürlich die Gerüchte über die Sho-taka'sa, die Diebesgilde der Stadt, die ihre "Aufgaben" sehr ernst nehmen und von denen es heißt, dass sie manchmal wie aus dem Nichts auftauchen und verschwinden.

"Oder etwas ganz anderes. Und sollte das zu treffen, wäre das *unschön* für uns." Ganz bewusst belässt er es bei Andeutungen. Sollten sich seine Vermutungen bewahrheiten, sind sie einem großen Geheimnis auf der Spur!

Beunruhigt wendet sich Lopko an Frumol: "Was meinst du mit 'Was anderes?'"

"Was meinst Du, könnte hier unten verborgen sein?" lautet die Gegenfrage.

Bei dem Gedanken in den Geheimnissen der Sho-taka'sa herumzuschnüffeln stellen sich Frumol die Haare an den Armen auf, allerdings sind sie schon zu weit vorgedrungen, um jetzt noch zu kneifen und die Neugier überwiegt beim Streuner die Furcht bei weitem.

Und auch der Traum eines jeden streunenden Jungen erwacht wieder: Die Geheimnisse der Sho-taka'sa zu erfahren - oder sogar dazugehören!

Doch die Vermutung über die Diebesgilde behält er vorläufig für sich, schließlich lauert der Tod hier unten. Vor allem wenn ... falls ... Sandor dazugehört!

Und warum sind die Sho-taka'sa an einem Hundehalsband interessiert? Diese Gedanken schiebt er beiseite: Wenn hier wirklich die Sho-taka'sa ein- und ausgehen, muss es vor Geheimgängen nur so wimmeln.

Und es wird sicherlich Alarmvorrichtungen und Fallen geben ... Hmm, er überlässt Lopko die Wahl des Weges und achtet auf verborgenes auf ihrem Weg.

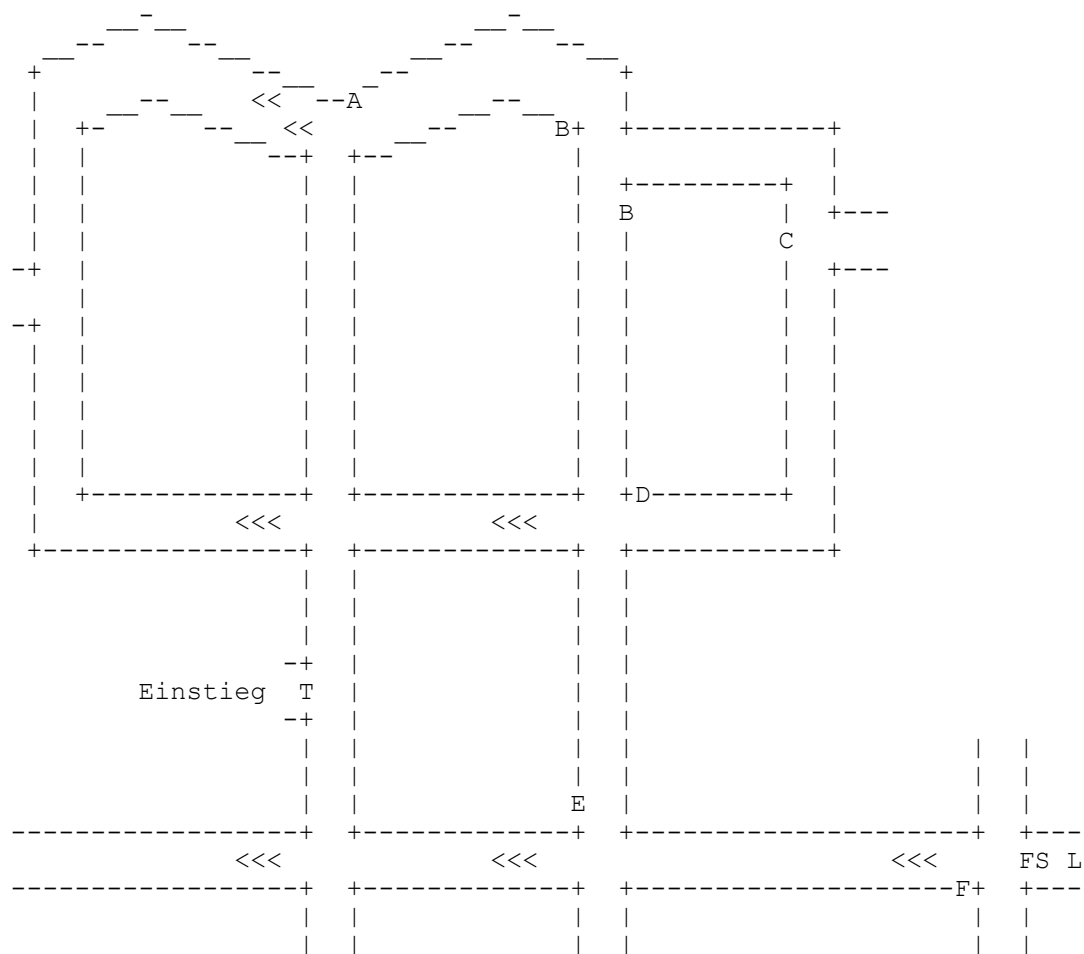
Da sie die bisherigen Geheimgänge fast nur durch Zufall entdeckt haben und sie vermutlich auch die Eingangstür nicht wiedergefunden hätten, wenn Lopko sie nicht verkeilt hätte, ist die Suche im blakenden Schein der Lampe erfolglos.

Und so kommen die drei, wie es Lopko geahnt hat an eine Kreuzung, rechts ein paar Stufen, geradeaus und links normaler Gang.

Wie Sephyra vorgeschlagen hat, nehmen sie den Gang nach links. Dieser endet nach einer schier endlosen Strecke nach ein paar Stufen nach oben wieder an einer Kreuzung.

Lopko überlegt wie sie nun weitergehen sollten: 'Da vorhin Sephyra meinte, dass ein planloses Hin- und Herlaufen nicht besonders schlau wäre, sollten wir besser geradeaus laufen.'

Laut meint er dann: "Dann lasst uns nachschauen, wohin es geradeaus geht."



- F – Frumol
- L – Lopko
- S – Sephyra
- <<< - Stufen
- <-<-< - Gefälle

Der Gang geht einige Schritte geradeaus weiter und endet abrupt in einem Haufen aus Steinen und Geröll, so dass ein weiteres Fortkommen in dieser Richtung unmöglich erscheint.

"Eine Sackgasse ... oder nicht?" fragt Sephyra und blickt sich den Haufen im Schein der Laterne genauer an.

Die Steine und das Geröll sehen so aus als wenn sie hier seit dem Großen Beben unberührt liegen.

Lopko schaut sich den Haufen nur flüchtig an, da er weiß, dass Sephyra und Frumol mehr Erfahrung mit solchen Sachen haben.

Die Gauklerin zuckt mit den Schultern. "Hier ist nichts. Lasst uns umkehren."

"Dort vorne nach rechts oder links?" will Lopko wissen, dabei zeigt er ihr als Entscheidungshilfe den Plan.

Frumol zieht eine Münze, schnippt sie hoch und fängt sie geschickt wieder auf.

"Phex meint links", gibt er bekannt.

Phex hat seine Wahl getroffen, nur die Helden verstehen diese nicht, denn der Gang führt geradeaus weiter um dann einfach zu enden.

Ohne das Ende näher zu untersuchen geht Lopko, so weit der Lichtschein der Laterne es zulässt, zurück zur Kreuzung. Dort wartet er auf Frumol und Sephyra.

"Das ist merkwürdig", stimmt Frumol zu. Eine Sackgasse in einer Kanalisation leuchtet ihm auch nicht ein.

"Lopko, komm wieder her", beordert er den Matrosen zurück, der wieder zurückgehen will. Halblaut, da ihre Stimmen in den Tunneln unnatürlich wiederholen.

"Oh, habt ihr etwas entdeckt?" bemerkt Lopko während er zurück zum Ende geht.

So untersucht auch der Streuner das Gangende, Decke und Boden und achtet besonders auf lose Steine, Fugen und Schlitze, die auf eine versteckte Tür hindeuten können.

Nach langwieriger Suche in dem engen und niedrigen Gang stößt Frumol, der wirklich jeden Stein abgeklopft hat, rechts neben der Rückwand auf einen Klincker, der sich durch Drücken auf eine Kante heraus klappt.

Im Hohlraum dahinter befindet sich ein Riegel.

"Phex, sei gepriesen", murmelt der Streuner, als er den geheimen Riegel findet.

Kurz überlegt er, welche Konsequenzen eine Betätigung des Riegels nach sich ziehen könnte ... aber nur kurz, schließlich hat Phex ihn ja quasi drauf gestoßen.

"Aufgemerkt", weißt er seine Gefährten hin und betätigt er ohne weiteres Zögern den Riegel.

"Gut gemacht!" lobt Sephyra leise und drückt ihrem Frumol einen Kuss auf die Wange.

Auch Lopko zeigt sich beeindruckt von Frumols Geschick versteckte Hebel zu finden.

Die Geheimtür schwenkt nach hinten weg, dahinter ist ein Gang der quer zu dem jetzigen verläuft und um einiges geräumiger ist. Der Gang ist gut vier Schritt breit und deutlich übermannshoch.

Nach links verliert sich der Gang im Dunkel, nach rechts scheint er durch eine weitere Mauer abgetrennt zu sein. Im Halbschatten ist eine Tür in der Wand zu ahnen. Der Gang scheint leer zu sein.

'Aha', denkt Frumol und schaut vorsichtig in den Gang. 'An den Gerüchten über den Sho-taka'sa scheint mehr dran zu sein, als mancher wahrhaben möchte.'

Falls Frumol nichts sieht, dass ihn zur Vorsicht mahnt, betritt er leise den Gang und schaut sich um.

"Dann mal Vorsicht." mahnt sie überflüssiger Weise. Niemand weiß sicher besser als Frumol, was er hier tut.

"Schauen wir uns zuerst nach rechts um?" fragt Lopko.

"Ich denke, eine Richtung ist so gut wie die andere, oder?" fragt Sephyra, während ihr Blick zwischen Frumol und Lopko hin und her wandert.

"Rechts ist näher und außerdem scheint mir dort eine Türe zu sein, die untersucht werden will." äußert sich Lopko.

Da die Tür das einzig Interessante im Raum zu sein scheint, widmet sich auch der Streuner dieser Durchgangsmöglichkeit.

DIE TESTSTRECKE

Da keiner der beiden anderen etwas einwendet, geht Lopko auf die Wand mit der Tür zu. Als er näher kommt, bemerkt er, dass es sich um eine schwere eisenschlagenen Tür mit einem außen liegenden Riegel handelt.

"Eine schwere Tür, die zu uns hin aufgeht" murmelt Frumol und betrachtet sie nachdenklich, prüft Riegel, Angeln und Schloss mit seinem fachmännischen Streunerblick, bevor er ein Ohr zum lauschen an die Tür legt.

Der Riegel ist geschlossen. Die Angeln liegen außen, sind aber ebenfalls mit Metall beschlagen, so dass ein Ausheben der Tür ohne geeignetes Werkzeug nur schwer möglich ist. Ein Schloss ist nicht vorhanden.

Frumol kann keine Geräusche hinter der Tür wahrnehmen.

"Das sieht mir fast so aus, als sollte da drinnen etwas eingeschlossen werden - und vielleicht auch bleiben." vermutet Sephyra mit einem Blick auf die Tür.

"Möglich!"

Durch den Türspalt erkennt der Streuner, dass dahinter sich ein dunkler Raum befindet.

"Dann schauen wir doch mal nach, Phex will es schließlich so", schmunzelt Frumol und schiebt leise den Riegel.

Frumol stellt fest, dass der Riegel schwer zu bewegen ist und nach dem Loslassen wieder in seine Ursprungsposition zurück federt.

Also muss Frumol den Riegel festhalten und die Tür einen Spaltbreit öffnen.

Das Öffnen der Tür gestaltet sich ohne Probleme, aber auch hier merkt Frumol, dass die Tür so gelagert ist, dass sie von alleine zugehen würde.

Als Lopko erkennt, dass die Tür immer wieder zufallen will, bittet er Sephyra um die Laterne. "Wenn du mir das Licht gibst, dann hol ich schnell ein paar Brocken von dort hinten."

Der Bitte kommt die Gauklerin ohne weiteres nach.

Dann macht er sich auf den Weg zurück, dann rechts zu dem eingestürzten Gang und nimmt zwei Steine mit die die Tür aufhalten können.

Was sich als unnötig herausstellt, denn als Frumol die Tür ganz aufmachen will, stellt er fest, dass sie an einer Bodenwelle hängen bleibt und sich nicht mehr schließt.

Auch wenn Frumol nicht sonderlich begeistert scheint, holt Loko die Brocken und legt sie in die Türe, dass sie nicht zufallen kann. Dabei denkt er sich 'Sicher ist sicher!'

Frumol lauscht und späht durch den Spalt, in der Hoffnung dahinter etwas zu erkennen. Da es im Raum dunkel ist, wird niemand anwesend sein. Somit winkt Frumol den Seemann mit der Lampe heran.

"Bin ja schon da!" mit einem schnellen Schritt leuchtet Lopko in den Raum.

Sephyras Blick folgt dem Schein der Laterne, um Einzelheiten des Raums zu erkennen.

DIE ZELLE

Der Raum ist nach den engen Tunneln recht groß - gut 4 auf 4 Schritt und hat eine leicht gewölbte Decke in über 3 Schritt Höhe. Die Wände sind ordentlich verklinkert.

Bis auf eine Pritsche in der hinteren rechten Ecke und eine Truhe mit einem eingebautem Schloss vor der rechten Wand ist der Raum leer.

Gegenüber leicht nach links versetzt ist ein Durchgang, der durch einen Vorhang verschlossen wird.

Frumol betritt den Raum. Sein Blick fällt auf die Pritsche: Wurde die Schlafstätte kürzlich benutzt? Ist die Decke ordentlich zusammengelegt?

Es sind keinerlei Spuren einer kürzlichen Benutzung festzustellen.

Lopko bleibt in der Tür stehen und wartet ab, was die Untersuchung von Frumol und Sephyra ergeben. Besonders gespannt ist er, ob Frumol das Schloss der Truhe öffnen kann.

"Eigenartig," murmelt Sephyra und sieht nach, ob man die Tür bzw. den Riegel auch von innen öffnen könnte.

Die Tür lässt sich von innen nicht öffnen. Es sieht so aus, dass falls die Tür zufallen sollte, den Dreien nur der Weg durch Vorhang bleibt. Aber die Bodenwelle und Lopkos Steine werden das wohl zu verhindern wissen.

Es beruhigt Frumol, dass hier im Moment niemand wohnt. Kurz schaut er sich die Truhe an, und prüft ob diese verschlossen ist. Da hier niemand schläft, wird sich auch in der Truhe nichts interessantes finden ...

Viel interessanter findet er da doch den Vorhang: Was mag sich dahinter verbergen?

Direkt hinter dem Vorhang ist ein Durchgang mit einer breiten Schwelle, der in einen weiteren dunklen Raum führt.

Allerdings muss sich Frumol auch sagen, dass ihn verschlossene Truhen schon immer gereizt haben - zumal, wenn das Schloss so einfach aussieht, wie es bei dieser Truhe der Fall zu sein scheint.

So gibt Frumol seiner Neugierde nach, zückt den passenden Dietrich und öffnet das Schloss.

Das Schloss war für den Streuner nun wirklich kein Hindernis - dummerweise hat ihn das auch sehr sorglos werden lassen, so dass er die Nadel, die ihm in die Hand fährt, übersehen hat. Sein Zeigefinger schwillt an wie nach einem Mückenstich, nicht mehr, aber auch nicht weniger. Bei dem Gedanken, dass das aber auch ein tödliches Gift hätte sein können, treten ihm Schweißperlen auf die Stirn.

Die schwere Truhe enthält nur Sand, darauf liegt ein Holztäfelchen: "Primitives Schloss, wie?"

"Au", entfährt es dem Streuner bei dem Stich - mehr vor Schreck als vor Schmerz. Nachdem er die Nachricht gelesen hat, setzt er sich in Gedanken versunken aufs Bett und reibt den Finger.

Als Lopko den Schmerzenslaut hört, zuckt er zusammen. "Was ist passiert?" will er wissen.

"Nur eine kleine Aufmerksamkeit am Schloss", lächelt Frumol gezwungen. So etwas darf ihm nicht noch einmal passieren!

Sollten sie tatsächlich in das Reich der Sho-taka'sa vorgedrungen sein, ergeben mögliche Fallen einen Sinn ... auch ein Bett in einem nur von außen zu öffnenden Raum. Aber Schloss mit einer Falle und in der Kiste ein höhnischer Hinweis ...

"Könnte das hier so eine Art Übungsgelände sein ...?" denkt Sephyra laut nach, die über Frumols Schulter einen Blick auf das Täfelchen erhascht hat.

"Das wäre möglich", überlegt Frumol. "Wahrscheinlich hast Du recht."

"Ihr wisst, was das für uns bedeutet?" er schaut fragend in die Runde.

"Nein. Was denn?" fragt Lopko nach.

"Nicht wirklich." gibt auch Sephyra zu. Die Umtriebe der Diebesgilden sind ihr nicht geläufig.

Frumol hingegen ist sich schon klar darüber, dass - falls es sich um Räume der Sho-taka'sa handelt - der weitere Weg kein einfacher wird.

"Sollten dies wirklich Räume der Diebesgilde sein", beginnt Frumol leise, "können wir hier jederzeit auf jemanden treffen. Sollten wir entdeckt werden, ist unser Leben verwirkt, denn die Sho-taka'sa teilen keine Geheimnisse. Nur so können sie als Mythos bestehen, es gibt Gerüchte und Geschichten ... aber keine Beweise. Und ihre Macht reicht weit, sehr weit. Niemand weiß, wer dem Bund angehört."

Es ist der Traum eines jeden Straßenjungen, der Sho-taka'sa anzugehören, daher in den Straßen auch ein beliebtes Spiel, ähnlich wie Prinzessin und tapferer Ritter oder Elf und Söldner in den Dörfern."

Er macht eine kurze Pause und fährt dann fort.

"Wie Sephyra vermute ich hier eine Trainingsstrecke. Das Schild in der Truhe deutet darauf hin. Das bedeutet, jeder falsche Schritt oder Handgriff kann einen Alarm auslösen, wird aber nicht tödlich sein", er kratzt unbewusst an seinem Finger, "es sei denn, wir werden ertappt ..."

Er schaut Sephyra und Lopko fragend an. "Wollen wir weiter?" scheint sein Blick zu fragen.

Die Gauklerin drückt die Hand ihres Freundes fest. Für sie ist klar, dass sie ihm hier folgen wird.

Für ihn steht fest, dass er weiter geht, denn wenn die Diebesgilde an einem Hundehalsband interessiert ist, bahnen sich große Dinge an. Außerdem ist er ein Kind aus den Straßen Havenas, er wird sich den Prüfungen der Sho-taka'sa stellen - auch wenn es das letzte in seinem Leben sein sollte.

Lopko ist beeindruckt von dem Sachverhalt. Hier soll also eine Trainingsstrecke für Diebe sein.

"Dann lass uns durch den Vorhang dort gehen."

Gesagt, getan. Kaum hat der erste der drei die Schwelle zum Nachbarraum betreten als sie hinter sich ein Poltern und Klirren hören. Als sich die Gefährten umdrehen stellen sie fest, dass die Tür die Steine die Lopko davor gelegt hat weggedrückt und zugeschlagen ist.

"Na toll!" flucht Sephyra wütend. Irgendwie hatte sie schon vermutet, dass es zu einfach wäre, sich so einen Rückweg offen zu halten, falls man wirklich den vermuteten Platz erreicht haben sollte ...

Überrascht dreht sich Lopko zur Quelle der Geräusche um. "Es scheint so, dass wir nun da durch müssen."

"Sieht so aus." murmelt Frumol und drückt Sephyras Hand.

Dann leuchtet er den Gang hinter dem Vorhang aus.

"Achtet auf eure Schritte und fasst möglichst nichts an", warnt er noch einmal vor Betreten des Raumes.

DIE KAPELLE

Der Raum ist ein wenig kleiner als der vorherige, die Wände sind wieder verklankert, die Decke leicht ge-

wölbt. Bis auf ein verhängtes Tischchen, auf dem eine silbrig glänzende Schatulle steht, ist dieser Raum leer. Dem Durchgang genau gegenüber liegt eine Tür.

Lopko der sich nicht traut näher an den Tisch zu gehen, meint zu Sephyra: "Was ist mit der Schatulle? Sieht die komisch aus? Oder traust du dich sie zu öffnen?"

Der Warnung ihres Freundes folgend, geht Sephyra in die Knie und versucht, unter das Tischtuch zu schauen, ohne es anzuheben. Der Schatulle schenkt sie zunächst keine Beachtung.

Am Tischtuch fällt Sephyra nichts auf, aber als sie zu Boden blickt, bemerkt sie eine ganze feine Spalte im Fußboden, die um den Tisch herumläuft. Dummerweise befand sich Sephyra als sie dieses bemerkte bereits innerhalb der Spalte und *klack* löst sich ein Ziegelstein aus der Decke und fällt ihr auf den Kopf.

"Aua!" entfährt es ihr unwillkürlich.

Als der Ziegelstein von der Decke fällt hält Frumol unwillkürlich den Atem an.

Aber die Gauklerin hat Glück der *Ziegelstein* ist nur eine Attrappe aus Holz und verursacht hauptsächlich einen großen Schrecken. Als sie ihn aufhebt, bemerkt sie die folgende Inschrift: "Pass' doch auf, wo Du hintrittst!"

"Ha, ha, sehr witzig!" meint Sephyra gar nicht amüsiert und reibt sich ärgerlich die Trefferstelle am Kopf.

Glücklicherweise scheint seiner Liebsten nichts geschehen zu sein. So wendet der sich der Tür zu und untersucht diese aufmerksam. Sollte Sephyra bei der Schatulle seine Hilfe benötigen, wird sie es ihm mitteilen.

Die Türe zum nächsten Raum hat weder Schloss noch Klinke, auch Angeln sind auf dieser Seite nicht zu sehen. Was dagegen sofort ins Auge springt, ist ein Griffknopf, offenbar zum Ziehen.

Die Tür ist nicht zum ziehen, das fällt Frumol sofort auf, denn dann wären die Angeln auf dieser Seite zu sehen.

Bevor er die Tür jedoch aufdrückt, vergewissert er sich, dass Sephyra und Lopko ihm folgen.

"Warte kurz bis Sephyra sich die Schatulle angeschaut hat." bremst Lopko.

Die Schatulle selbst ist wertloser Plunder, das sieht Sephyra mit geübtem Auge. Und außerdem ist sie leer.

'Alles umsonst!' ärgert sie sich. 'Sollte also auch nur ein Test sein, ob wir die Falle am Boden finden. Ich frage mich nur, ob sich diese Art der Falle wiederholen wird? Sinnvoll wäre das sich nicht ...'

Dann stellt er sich hinter Frumol um in den nächsten Raum zu leuchten.

DAS ARBEITSZIMMER

Der Raum ist ungefähr so groß wie die beiden ersten zusammen. Er Raum mit einem Schreibtisch (rechts; schräg im Raum), Bücherregalen (links; an der Wand) und drei Sesseln vor dem Kamin an der Wand gegenüber behaglich eingerichtet.

'Eine Sackgasse?' ist das nächste, was Frumol registriert, eigentlich hätte an der Kaminwand ein Durchgang sein müssen. Aber darum kümmert er sich später, vermutlich ist es eine weitere Aufgabe ...

"Drei Sessel - als würden wir erwartet", murmelt er seinen Freunden zu.

"Mag sein. Hinsetzen würde ich mich aber nicht." antwortet Sephyra. Ihre Aufmerksamkeit gilt der Umgebung, dem Boden und Wänden. Brennt ein Feuer im Kamin? "Wenn es hier unten einen Kamin gibt, muss doch auch der Rauch irgendwo hin abziehen?" grübelt sie.

Im Kamin brennt kein Feuer. Wann dort das letzte gebrannt hat, kann Sephyra von der Position an der Tür nicht erkennen.

Seine Augen schweifen durch den Raum, den er noch nicht betritt, auf der Suche nach möglichen Herausforderungen.

Er sieht nichts, was ihm auffällig erscheint.

Vorsichtig hockt sich die Gauklerin - noch auf der Schwelle stehend - hin und untersucht den Boden direkt dahinter. Ebenso besieht sie sich zunächst die Wände rechts und links, nicht dass von dort irgend ein Pfeil, Bolzen o.ä. geflogen kommt ...

Die Gauklerin sieht von ihrer Position nichts, was ihrer Meinung nach gefährlich werden könnte, keine Löcher, keine Ritzen ...

Lopko schaut sich zuerst die Decke an, dann den Boden und am Schluss die Wände. Eventuell erkennt er irgendwelche Spalten, Ritzen oder Löcher, die nicht dort hingehören. Er hält möglichst viel Abstand zum Regal, denn die Bücher dort bieten einfach zu viel Verstecke.

Dann schaut er sich, einen Abstand haltend, den Schreibtisch an.

Auf dem Weg zum Schreibtisch spürt er einen ganz feinen Druck am Bein. Er bleibt sofort stehen und bückt sich: In gut 10 cm Höhe über dem Boden ist ein geschwärtzter Stolperdraht gespannt, der nahezu unsichtbar ist und weder von Frumol noch Sephyra gesehen wurde.

"Frumol! Sephyra! Nicht bewegen!" ruft Lopko ganz aufgeregt, als er den Draht an seinem Bein spürt. "Da ist etwas an meinem Bein!"

Die Gauklerin kommt der Aufforderung ohne zu zögern nach. Sie hält in jeder Bewegung inne und konzentriert sich gespannt auf ihre Umgebung.

Vorsichtig schaut er hinunter und erkennt den Stolperdraht. Behutsam geht er ein Schritt zurück und dann auf die Knie um den Draht genauer zu untersuchen. Vor allem in welche Richtung er verläuft und ob davon noch mehr durch den Raum gespannt sind.

Der Draht verläuft quer durch den Raum, in ungefähr 2 Schritt Abstand zur Vorderwand. Als Lopko sich herunter beugt sieht er zwei weitere Drähte in der gleichen Höhe im Abstand von jeweils 2 Schritt durch den Raum führen.

Auch Sephyra geht in die Knie und betrachtet den Boden und die Wände um sie herum. Sollte es hier tatsächlich nur den einen Draht geben?

"Vielleicht sind sie auch in anderen Höhen gespannt." gibt sie zu bedenken.

Sephyra sieht aber auch nicht mehr als die drei Drähte, die auch Lopko schon gefunden hat.

"Dort und dort sind zwei weitere Drähte" dabei deutet Lopko auf die in zwei und vier Schritt Entfernung durch den Raum laufenden Drähte. "Können wir die Falle auslösen?"

"Interessant, aber nicht ungewöhnlich. "Frumol lässt sich nicht aus der Ruhe bringen und tut, als ob ihn die Drähte nicht überrascht hätten. Innerlich verflucht er sich für seine Unaufmerksamkeit.

"Ich glaube nicht, dass das eine Falle ist. Eher Warndrähte", vermutet der Streuner. Hier wird ihnen wohl kaum die Decke aus Holzbriketts auf den Kopf fallen.

Er steigt vorsichtig über die Drähte hinweg und untersucht den Kamin. Was ist auffällig? Wie sieht die Feuerstelle aus? Gibt es Kaminbesteck? Wie sehen Rückwand und Rauchabzug aus. Ist Ruß vorhanden? Liegt irgendwo ein Stapel Feuerholz?

Kurz: Ist das ein echter Kamin, oder nur ein Attrappe?

Der Kamin ist ein gemauertes Exemplar mit einem breiten Sims, der von zwei Säulen getragen wird. Die Feuerstelle ist an der Rückwand mit einer eisernen Schmuckplatte versehen, die ein Travia-Motiv zeigt. Als Frumol sich den Kamin genauer ansieht, stellt er fest, dass es sich wohl um einen funktionsfähigen Kamin handeln würde, dieser aber anscheinend noch nie benutzt wurde.

"Nicht benutzt, also eine Attrappe", murmelt Frumol und untersucht die Rückwand und deren Verankerung in der Wand. Hinter dieser Platte wird es weitergehen, vermutet er.

"Tja, wäre auch komisch, wenn hier unten jemand einen Kamin installiert, dessen Rauch abziehen muss. Da bleibt man schlecht unentdeckt. Es sei denn, direkt hier 'drüber gäbe es ein Haus mit einem Kamin, dessen Schornstein hier eine Verbindung hat ..." führt Sephyra ihren Gedanken nicht ganz zu Ende.

Da fällt Sephyra ein, dass Frumol etwas von Kanalisation sagte und sie weiß, dass eigentlich die Kanalisation in der Regel unter Straßen entlangläuft. Und ein Kanal dieser Breite und Höhe kann eigentlich nur unter einer sehr breiten Straße verlaufen - und da würde ein Kamin sicherlich Aufmerksamkeit erregen.

Vorgewarnt durch die Drähte geht Lopko zu dem Regal. Zuerst schaut er sich das Regal selbst an, ob alle Böden und Seitenteile gleich ausschauen. Dann schaut er sich die Bücher an, bei denen die er direkt von oben anschauen kann kontrolliert er, ob die Bücher auch Papier oder Pergament enthalten.

Die Bücher im Regal scheinen wirklich auch Bücher zu sein. Als Lopko sich alle angesehen hat, bemerkt er, dass zwei etwas anders sind: Ein sehr dickes Buch steht hervor und ein anderes Buch ist ziemlich abgegriffen.

Da Frumol zur Zeit mit dem Kamin beschäftigt ist, ruft er Sephyra heran. "Sephyra, meinst du das Buch da," dabei deutet er auf das abgegriffene, "könnte wichtig sein?"

Vorsichtig steigt die Gauklerin über die Drähte und sieht sich das Buch näher an. "Keine Ahnung, schon möglich." meint sie vorsichtig und zieht langsam das abgegriffene Exemplar heraus.

Unter dem Buch findet Sephyra einen kleinen ziemlich kompliziert aussehenden Schlüssel, ...

... den sie an sich nimmt. "Sieh mal einer an! Was haben wir den hier?" Sie strahlt förmlich und wendet sich dem vorstehenden Buch zu. "Vielleicht finden wir ja ein passendes Schloss dahinter." meint sie zu Lopko, während sie vorsichtig an dem Buch zieht.

Das Buch ist ziemlich schwer und Sephyra müsste sich anstrengen, um es heraus zu ziehen, ...

... was sie sodann mit größer werdendem Kraftaufwand auch tut.

Sie spürt plötzlich etwas wie einen Riss und auf einmal hat sie das Buch in der Hand. An der Unterseite hängt ein dünner Draht.

Die Schmuckplatte am Kamin sitzt fest. Frumol kann nicht dahinter schauen.

Aber Frumol ist sich sicher, dass dort weiter geht. Also sucht er nach Steinen die sich drücken lassen, nach Steinen die hohl sind. Vielleicht ist im Aschekasten etwas zu finden, oder am Sims ... waren die Säulen schlicht oder verziert?

Aschekasten und Sims zeigen keine Auffälligkeiten, aber als sich Frumol den beiden Säulen widmet, bemerkt er, dass sich oben um die rechte Säule eine feine Naht zieht, als er sich bückt stellt er fest, dass es unten genauso ist.

"Ich glaube, ich weiß, wie wir weiterkommen. Was habt ihr?" fragt er die beiden am Bücherregal.

"Wir haben hier viele Bücher." antwortet Lopko etwas schelmisch. "Und Sephyra hat einen Schlüssel gefunden."

Nach einer kurzen Denkpause, während dessen er Sephyra anschaut, ergänzt er: "Und irgendwie noch etwas. Beeile dich bitte mit dem Öffnen."

"Tja, äh, wie soll ich es sagen?" Sephyra ist es offensichtlich etwas peinlich, dass sie den Draht übersehen hat. Schließlich hat das Buch so einladend gestanden, dass sie einfach daran ziehen *musste*.

"Also, da ist so ein Buch, in dem wir einen Schlüssel gefunden haben." bestätigt sie Lopkos Angaben und reicht Frumol den Fund. "Und dann ist da noch so ein Buch, das war 'angebunden'. Aber jetzt nicht mehr." fügt sie hinzu.

"Oh." Mehr sagt Frumol nicht. Das hätte nicht passieren sollen, lässt sich jetzt aber nicht mehr ändern. 'Vielleicht wird der Tunnel häufiger zu Übungen genutzt', hofft er inständig. 'Bei Phex, dann fallen wir nicht gleich auf.'

"Wofür mag der Schlüssel sein?" fragt er während er sich den komplizierten Schlüssel näher betrachtet. Er schaut sich um, wobei sein Blick auf dem Schreibtisch hängen bleibt.

Der Schreibtisch hat rechts eine Tür mit einem Schloss und links drei Schubladen.

Der Streuner betrachtet nachdenklich das Schloss. Könnte der Schlüssel passen?

Das Schloss an der Tür sieht viel gröber aus als der sehr komplizierte Schlüssel.

'Der also nicht', überlegt Frumol und stellt sich eher eine Schatulle vor, zu der der Schlüssel passen könnte.

Dann versucht er vorsichtig die Klappe zu öffnen, in der Hoffnung, dass sie nicht verschlossen ist.

Die Hoffnung trägt, die Tür ist verschlossen, allerdings ist das Schloss von so einfacher Machart, dass Frumol sie schon wenige Augenblicke später geöffnet hat. Im Fach hinter der Tür steht eine kleine Kassette mit reich verzierten Beschlägen an den Kanten.

"Das könnte sie sein." flüstert Sephyra aufgeregt. "Da könnte unser Schlüssel passen. Aber sei vorsichtig - ich vermute, dass auch hier wieder irgend eine Falle lauert!" warnt sie, vermutlich überflüssigerweise, ihren Freund.

"Das wird sie sein", stimmt Frumol ihr zu. Ein Lächeln huscht über sein Gesicht und er stellt die Kassette auf den Schreibtisch. Er wird Vorsicht walten lassen, auch wenn er an dieser Stelle nicht mehr mit einer Falle rechnet. Auch in einem Trainingslager muss es kleine Erfolge geben. So steckt er den gefundenen Schlüssel ins Schloss und öffnet die Kassette.

Der Schlüssel passt perfekt und ohne ein Geräusch springt die Kassette auf. Sie enthält 30 Kreuzer.

'Kreuzer?' wundert sich Frumol einen Moment, bis ihm einfällt, dass dies möglicherweise die Beute darstellt, an dem der Erfolg des Prüflings gemessen wird. Kurzerhand steckt er sich die Kreuzer in die Tasche, verschließt die Kasette wieder und stellt sie zurück in den Schreibtisch.

Dann widmet er sich den Schubladen.

"Tja, besser als nichts." Sephyra klingt leicht enttäuscht. "Aber wenn das hier wirklich etwas zum Lernen oder Prüfen sein soll, dann kann man wohl keine großen Reichtümer erwarten."

"Der Reichtum, der uns hoffentlich am Ende erwartet, ist das Hundehalsband." meint Frumol aufmunternd.

"Und in jedem Raum wird wahrscheinlich nur eine Prüfung sein." ergänzt Lopko. "Was hast du gefunden, als du meintest du hättest den Ausgang?"

"Schau Dir mal den Kamin an", meint Frumol, der sich noch immer mit dem Schreibtisch beschäftigt.

Die Schubladen lassen sich ohne Probleme aufziehen. Etwas enttäuscht stellt Frumol fest, dass sie leer sind.

"Wie langweilig. Möglicherweise ist darunter was ..." vermutet Frumol und zieht die oberste Schublade aus dem Tisch und betrachtet die Unterseite.

Auf der Unterseite ist nichts zu sehen, aber als er die Schublade auf die Tischplatte legt und sich der nächsten widmen will, stellt er fest, dass die Schublade ziemlich kurz ist.

"Das ist interessant ..." Frumol zieht die übrigen Schubladen heraus und überprüft das Fach auf ein Versteck, möglicherweise durch eine doppelte Rückwand abgetrennt.

Lopko geht wie geheißen zum Kamin hinüber. "Wo soll ich schauen?" versucht Lopko seine Suche abzukürzen.

"Wo könnte ein Durchgang versteckt sein?" Frumol gibt keinen konkreten Hinweis. Der Junge muss auch etwas lernen.

Und es ist so, wie es der Streuner vermutet. Nachdem die dritte Schublade draußen ist, kann er die Trennwand entfernen. Dahinter ist ein weiterer Beutel, diesmal mit 40 Kreuzern.

Erfreut nimmt Frumol den Beutel an sich und verschließt das Fach wieder, bevor er die Schubladen einsetzt.

Er lächelt Sephyra zu und führt sie, die Stolperdrähte beachtend, zum Kamin wo er noch die drei Sessel in Augenschein nimmt. Möglicherweise ist unter den Polstern noch etwas verborgen.

Die Polster sind fest mit dem Sessel vernäht, ohne sie aufzuschlitzen wird Frumol nichts finden.

Das wird er tunlichst unterlassen. Somit wendet er sich Lopko zu: "Wie weit bist Du?", fragt er Lopko. "Können wir weiter?"

Das Betrachten des Kamins bringt für Lopko keine neue Erkenntnisse. "Ich seh nichts! Wo soll da was sein?" fragt er Frumol. "Das ist ein Kamin wie jeder andere auch."

"Ein normaler Kamin." bestätigt Frumol. "Ein Kamin in einer alten Kanalisation, vermutlich unter einer großen Straße. Ein Kamin, dessen Rauchabzug man nicht verstecken könnte. Ein Kamin, in dem noch nie ein wärmendes Feuer gebrannt hat."

Er grinst breit: "Also ein Kamin, der eine Attrappe ist und uns den weiteren Weg versperrt."

Er widmet sich der Säule, in der er den Mechanismus vermutet und versucht diese zuerst ein wenig zu drücken, dann zu drehen. 'Viel mehr Möglichkeiten gibt es da nicht', überlegt er.

So probiert Frumol beide Möglichkeiten aus. Das Drücken führt nicht zum Erfolg, aber als er dann die rechte Säule dreht, macht es einen *Klick* und die Schmuckplatte rutscht nach rechts und gibt einen Durchgang frei.

"Siehst Du?" grinst er den Seemann an. "Ein ganz normaler Kamin ..."

Er nimmt die Lampe und leuchtet in den unbekanntem Raum und berichtet den Anderen, was er sieht, da der Durchlass zu eng für mehr als eine Person ist.

DIE SAMMLUNG

Frumol schaut aus einem Kamin in den nächsten Raum, der in etwas so groß ist wie der vorherige. Der Kamin sieht ähnlich aus, allerdings ohne Säulen. In der Südostecke (links neben Frumol) steht eine Statuette aus rotem Stein, eine weitere Statue steht mitten im Raum. An den Wänden hängen Porträts, offenbar von wichtigen Persönlichkeiten mit Amtsketten und von ihren mit Lametta behängten Gattinnen.

Der Durchgang zum nächsten Raum wird durch ein Gitter versperrt.

Frumol kriecht aus dem Kamin, begutachtet aber den Boden, bevor er ihn betritt. Dass der Kamin hier keine Säulen hat, mag bedeuten, dass es von dieser Seite aus einen anderen Öffnungsmechanismus gibt - oder es gar kein zurück gibt, sofern die Öffnung wieder verschlossen ist.

Er prüft den Raum eventuelle Stolperdrähte, sofern es ihm aus der Position am Kamin möglich ist. Dann wendet er sich der roten Statuette zu und macht so den Durchgang für Sephyra und Lopko frei. Die Statue in der Raummitte beachtet er nicht, das Offensichtliche ist meist zu meiden.

Wie Frumol vermutet hat, gibt es hier keine Stolperdrähte - ihm ist klar, dass ein Trainingsparcours neue Anforderungen stellt und nicht die alten wiederholt.

Die Statue in der Ecke stellt einen fröhlich, verschmitzt lachenden jungen Mann dar, der ein paar Spielkarten in einer Hand hält.

Da sich Frumol direkt die rote Statue anschaut, kümmert sich Lopko um die Bilder an der Wand. Auf dem Weg dorthin achtet er auf den Boden, vorsichtig schaut er ob nicht ein Stein ein Auslöser ist.

Zuerst schaut er sich das erste Bild an, dann versucht er es nach links oder rechts zu schwingen. Aber nicht mit Kraft. Anschließend lupft er das Bild an und versucht etwas auf der Rückseite oder der verdeckten Mauer zu erkennen.

Die Rahmen scheinen mit der Wand verschraubt zu sein, denn Lopko kann sie weder schwingen noch lüpfen. Aber er könnte es natürlich auch mit Gewalt versuchen ...

Mit Gewalt wird es Lopko nicht versuchen. Zuerst beobachtet er was Frumol mit den Bildern macht, dann überprüft er den Rahmen. Er achtet besonders auf abgegriffene Stellen und kleinen Rissen oder Spalten, an denen man drücken, schieben oder ziehen könnte. Schließlich hat er eben von Frumol eine Lektion in versteckten Auslösepunkte bekommen.

Er findet nichts.

Sephyra ist den beiden vorsichtig gefolgt. Nach ihrem kleinen Missgeschick mit dem Buch ist sie zunächst mal nicht erpicht darauf, gleich den nächsten Fehler zu begehen und hält sich vornehm zurück. Sie beobachtet aber Frumol genau. "Vielleicht ein *Spielzimmer*." vermutet sie leise.

"In der Tat. Ein Spielzimmer für Diebe ..." erwidert er schmunzelnd, ganz in seinem Element!

'Ein interessantes Bildnis', findet Frumol, der von Kunst nur wenig Ahnung hat. Aber ihm gefällt es. So was ähnliches könnte er sich noch für die Eingangshalle seines Hauses vorstellen ...

Aber hier wird die Diebesgilde sicherlich kein Spielgeld versteckt haben - daher wendet er sich, wie Lopko, den Bildern zu. Bilder eignen sich hervorragend um an ihnen, ihn ihnen, oder hinter ihnen etwas zu verstecken. Und die langweiligen Würdenträger mit ihren protzigen Ketten sollen nur davon ablenken.

Dabei fällt ihm auf, dass alle Bilder die Ketten als Gemeinsamkeit haben. Vielleicht ist das ein Hinweis? Er wird genauer darauf achten.

Also betrachtet er die Gemälde und Rahmen genau, versucht sie vorsichtig von der Wand zu heben und dahinter zu schauen.

"Wäre doch gelacht, wenn wir hier nichts finden!" Der Streuner ist sicher, dass hier eine weitere Prüfung war-

tet. Das Halsband hat er für den Moment völlig vergessen.

Die Bilder lassen sich nicht bewegen, dass stellt Frumol nun auch fest. Aber bei der Betrachtung der Bilder fällt ihm auf, dass zwar alle mit Ketten geschmückt sind, diese aber alle unterschiedlich gemalt sind. Die Kette des einen Mannes sieht sogar so aus wie die Beschläge der Schatulle aus dem Schreibtisch.

'Das ist bestimmt kein Zufall!' Da ist sich Frumol sicher. Genau untersucht der die Kette. Vielleicht passt da irgendwo der Schlüssel ... oder es lässt sich ein teil der Kette drücken oder bewegen ...

'Phex, lass mich jetzt nicht im Stich', seine schlanken Finger tasten über das Bild.

Der Gott der Diebe scheint heute auf seiner Seite zu sein, als er über die Kette tastet, fühlt er, dass bei dem einen Glied der auch keine gemalte schwarze Einlage ist, sondern ein echtes ovales Loch.

Frumol versucht in dem Loch etwas zu erkennen. Verbirgt sich dort ein Schlüsselloch? Dann wird er es mit dem Schlüssel für die Kassette probieren, den er samt der Kreuzer eingesteckt hat.

Der Schlüssel passt und lässt sich auch ohne weiteres drehen. Mit einem leisen *klick* öffnet sich mit dem Bild ein Tresor. In dem Tresor liegt ein weiterer Sack mit Kreuzern - diesmal 150.

"He he," triumphierend schaut Frumol in den Sack und schätzt die Kreuzer. Voller Vorfreude reibt er sich die Hände. Wie viele vor ihm haben dieses Versteck wohl nicht gefunden?

Er nimmt den Sack und reicht in an Sephyra weiter, bevor er den Tresor wieder verschließt. Den Schlüssel lässt er in einer seiner vielen Taschen verschwinden. Wer weiß, ob er diesen noch einmal braucht?

Dann untersucht er flüchtig die übrigen Bilder, aber dort erwartet er keine Verstecke mehr.

Dann wendet er sich der Statue in der Raummitte zu.

Die Statue stellt einen dicken Götzen mit Augen aus Jade dar.

"Was bist Du?" fragt Frumol leise im Selbstgespräch. "Eine Aufgabe, eine Herausforderung, Ablenkung?" Er legt den Kopf schief und geht um die Statue herum, während er sie von allen Seiten eingehend betrachtet.

Auch von den anderen Seiten betrachtet, stellt die Figur nur einen dicken Götzen mit grünen Jadeaugen dar.

Entweder ist da nichts, oder er hat etwas übersehen. Bleiben die grünen Jadeaugen, die seinen Blick anziehen. Immerhin wertvolle Edelsteine ...

Er tritt näher und begutachtet die Augen, und deren Befestigung, näher.

Die Augen sind von außen nicht sichtbar am Kopf der Statue befestigt, man benötigt sicherlich einen Dolch um sie herauszubrechen.

Die Augen herauszubrechen ist das letzte, was Frumol will. Ihm liegt nicht daran, Schaden anzurichten, sondern nur verstecktes zu finden.

Enttäuscht wendet sich Lopko von den Bildern ab. Und geht zu der roten Statue. Langsam umrundet er sie, dabei nimmt er sie genau in den Augenschein, natürlich ohne sie zu berühren.

Als Lopko die Figur genauer betrachtet, bemerkt er eine feine Naht zwischen der den Füßen der Figur und dem Sockel.

"Ich glaube, wir haben alles" meint er. "Wollen wir weiter?"

Lopko ruft quer durch den Raum: "Frumol, schau hier die Statue könnte noch einen Mechanismus haben."

Da Frumol sich lieber mit dem Gitter beschäftigt, folgt Sephyra dem Ruf des Matrosen: "Zeig mal her." fordert sie ihn auf. Als Lopko ihr die feine Naht gezeigt hat, überlegt sie. "Hmm, vielleicht so ..." Vorsichtig versucht Sephyra, die Statue auf dem Sockel nach links zu drehen.

Mit einem leisen Kratzen und Schaben schiebt sich die Kaminplatte vor den Durchgang.

"Also anders herum." meint Sephyra leise zu sich selbst und dreht die Statue in die entgegengesetzte Richtung.

Wie Sephyra gehofft hat, bewegt sich die Kaminplatte wieder in die andere Richtung und gibt den Durchgang wieder frei.

"Während du die rote Statue untersuchst, schau ich mir den Dicken an." meint Lopko zu Sephyra.

Als Lopko schon etwas von Sephyra entfernt war, fällt ihm noch etwas ein: "Was hält der Rote für Karten in der Hand?"

Es sind drei Inrahkarten: die Fürsten des Erzes und der Luft sowie Phex.

Bei der Statue angekommen schaut er sie sich genau an. Er achtet dabei wieder auf oft genutzte Griffstellen und kleine Abschabungen.

Er sieht nichts.

Dann klettert er auf das Podest der Statue und drückt auf die Jadeaugen.

Es mag für seine Gefährten ein wenig albern aussehen als Lopko das knapp einen Schritt hohe Podest mit der gut zwei Spann hohen Figur erklettert und dann auf die Augen drückt, aber auch mit dieser durchaus sportlichen Einlage passiert nichts.

'Schade' denkt sich Lopko. Dann schaut er sich, noch auf dem Podest stehend, im Raum um. Auch die Decke betrachtet er genau.

Die Decke, die jetzt knapp über ihm ist, ist aus Steinen und sieht unverfänglich normal aus.

<>>

Er geht zum Gitter, welches den Weg versperrt und betrachtet es nachdenklich: Sicherlich eine Herausforderung.

Das Gitter besteht aus senkrechten Stäbe, die den Durchgang versperren. Sie stehen in einem Abstand, der groß genug ist, um hindurch zu greifen, aber zu klein, um durch zu schlüpfen.

Frumol betrachtet sich die Verankerungen in der Wand und versucht das Gitter entsprechend zu bewegen.

Die Gitterstäbe sind im Boden und in der Decke fest verankert, wie Frumol feststellt als er ein einem Stab rüttelt - andererseits: hier muss wohl ein Ausgang sein, denn auf der anderen Seite des Gitters ist ein weiterer Raum.

'Körperkraft bringt uns hier nicht weiter', da ist sich Frumol sicher. Hier ist wieder Raffinesse und Einfallsreichtum gefragt.

Der Streuner beginnt die einzelnen Gitterstäbe zu drehen - vielleicht ist einer lose und kann entfernt werden, so dass das Gitter überwunden werden kann.

Als Frumol alle Stangen probiert hat, kommt der zu dem Schluss, dass sich die fünfte und die siebte Stange drehen lassen.

Also dreht Frumol die beiden Stangen und versucht das Gitter zu bewegen.

Lopko springt vom Podest und geht zu Frumol, der gerade mit dem Gitter beschäftigt ist. "Und? Wie schaut es aus?"

"Ich habe es gleich", klingt Frumol optimistisch.

Frumol dreht an den Stangen erst jede für sich rechtsrum, dann linksrum, es passiert nichts. Dann beide gleichzeitig. Als er sie rechtsrum dreht, spürt er, dass etwas einrastet und er kann das Gitter vollständig hochheben. Der Weg in den nächsten Raum ist frei.

"Wie raffiniert", lobt Frumol die Erbauer. Dieser Mechanismus ist wahrlich kein alltäglicher.

"Wir können weiter", gibt er bekannt und betritt vorsichtig den nächsten Raum, in dem er neue Überraschungen erwartet.

"Klasse!" Sephyra ist begeistert über den Einfallsreichtum ihres Freundes. "Wenn jemand den Titel *Meister des Fachs* verdient, dann Du." sie strahlt ihn förmlich an.

DAS RARITÄTENKABINETT

In dem Raum stehen links und rechts an den Wänden je drei Vitrinen. Die Vitrinen haben Holz Türen, die obere Hälfte ist verglast. In den gegenüberliegenden Wand ist eine Tür.

Vorsichtig nähert sich Lopko der ersten Vitrine auf der linken Seite. Ohne die Vitrine zu berühren schaut er sich den Inhalt an.

Sie enthält eine bunt glitzernde Sammlung aller möglichen Dinge: Juwelen besetztes Geschmeide und Geschirr, Elfenbeinschnitzereien, Prunkwaffen, exotische Talismane aus Knochen und Federn, ausgestopfte Tiere, und, und, und. Die Türen der Vitrine haben keinerlei Schlösser oder Riegel.

Lopko ist erstaunt was es alles gibt und wendet sich dann der zweiten Vitrine zu.

Zu dieser kommt er aber nicht, da ihn ein Ruf von Frumol zurückhält.

Frumol schaut zuerst, ob es wieder Stolperdrähte gibt - Vorsicht ist die Mutter der Diebe ...

Eine gute Idee! Denn auch in diesem Raum sind wieder zwei geschwätzte Drähte gespannt. Es kann Lopko gerade noch durch einen halblauten Ruf davon abhalten gegen den ersten Draht zu laufen.

Drähte sind hinter der jeweils ersten und zweiten Vitrine gespannt.

Dann schaut er sich die erste Vitrine an.

Auch Frumol ist erstaunt über die Ansammlung dieser blinkenden und glitzernden Dinge. Erst kommt ihm die Idee, dass sie in der Schatzkammer der Diebesgilde gelandet sind, aber auf den zweiten oder dritten Blick erkennt der Streuner das der Inhalt der Vitrinen nur wertloser Kitsch ist.

"Hören die albernen Drähte denn nicht auf?" Lopko ist überrascht hier noch einmal Stolperdrähte zu finden. "Sollte in jedem Raum immer nur eine Prüfung sein? Oder soll das der Vertiefung von Wissen dienen, damit wir weiterhin achtsam sind?"

Vorsichtig steigt Lopko über den ersten Draht und geht dann zur Vitrine.

Der Inhalt unterscheidet sich nur unwesentlich von der ersten.

Da es in der zweiten Vitrine keine neuen Erkenntnisse gibt steigt er über den zweiten Stolperdraht zur dritten Vitrine und betrachtet deren Inhalt.

In der dritten und den drei Vitrinen auf der anderen Seite sind ebenfalls die gleichen blitzenden und blinkenden Ausstellungsstücke.

'Alles wertlos. Eine weitere Aufgabe ...' denkt er sich. Er betrachtet die Vitrine nach einer Möglichkeit die Tür zu öffnen, schließlich haben die Türen ein Staufach, das er nicht einsehen kann.

Die Türen der Vitrinen haben sowohl oben als auch unten keinerlei sichtbare Riegel oder Schlösser, sondern nur jeweils einen Knauf.

Sorgfältig vergleicht Lopko die verschiedenen Knäufe und Türe der Vitrinen. Wieder achtet er auf Spuren, die auf häufige Benutzung deuten.

Die gut 2 Schritt hohen Vitrinen haben je 4 Türen. In der oberen Hälfte zwei Glastüren und in der unteren Hälfte 2 Holztüren. Alle Türen zeigen Lopko vergleichbare Abnutzungsspuren - er stellt nirgendwo eine stärkere Abnutzung fest.

Da Lopko keinen wesentlichen Unterschied feststellen kann, geht er zur dritten Vitrine auf der rechten Seite und öffnet die linke untere Tür.

"Und was soll das jetzt hier?" fragt Sephyra, ohne jedoch wirklich von Lopko oder Frumol eine Antwort zu erwarten. "Was soll hier nur geprüft werden?" überlegt sie. "Habgier ausschalten und sich auf das Wesentliche konzentrieren vielleicht?"

Wenn sich Sephyra überlegt, dass es bislang immer nur um Kreuzer als Belohnung ging, dann scheint ihr Gedanke nicht allzu abwegig zu sein.

"Wahrscheinlich", stimmt Frumol überlegend zu. "Der ganze Ramsch dient nur der Ablenkung. Irgendwo ist aber sicherlich noch etwas für uns versteckt, da verwerthe ich meine Würfel!" er klingt überzeugt.

"Wir suchen also ein Säckchen oder eine Schatulle mit Kreuzern. Vermutlich hinter den Holztüren der Vitrinen", fügt er noch hinzu.

"Wir sollten besser alles so lassen wie es ist und uns nur einen Weg hier heraus suchen." schlägt sie vor. Das Ergebnis ihrer Überlegung lässt ihr einen leichten Schauer über den Rücken laufen. Ihr ist nicht so ganz wohl hier. Daher versucht sie vorsichtig, die Tür am anderen Ende des Raums zu erreichen. Dabei hält sie nach weiteren Drähten oder anderen Fallenauslösern - Unebenheiten im Boden, Trittplatten, Schaltern mit der Aufschrift "Achtung, Falle auslösen hier." - Ausschau.

Sephyra fällt außer den beiden bekannten Stolperdrähten nichts auf und sie gelangt ohne weiteres zur Tür. Direkt vor der Tür, die in den Raum aufgeht, ist allerdings sehr offensichtlich ein Draht gespannt.

'Hmm, dieser Draht ... so offensichtlich.' Sephyra überlegt. "Hier muss es noch einen anderen Auslöser für eine Falle geben, den wir noch nicht gefunden haben." überlegt sie laut. Dieser Stolperdraht lädt dermaßen zum Umgehen ein, dass sicher ein anderer Mechanismus versteckt ist. Sie untersucht daher sehr sorgfältig den Boden vor und hinter dem Draht und dann direkt vor der Tür.

Der Draht ist direkt vor der Tür gespannt. Ein Öffnen der Tür - selbst nur für einen schmalen Spalt - ohne

den Draht zu berühren erscheint für Sephyra als abgeschlossen.

Die junge Gauklerin besieht sich sorgfältig die Befestigungen des Drahts, erst auf der linken, dann auf der rechten Seite.

Der Draht kommt direkt aus zwei kleinen Löchern in der Wand.

Da Lopko keinen wesentlichen Unterschied feststellen kann, geht er zur dritten Vitrine auf der rechten Seite und öffnet die linke untere Tür.

Hinter der Tür ist ein durchgehendes Schrankfach mit drei Einlegeböden. Auf den Böden liegt wieder 'Ramsch' - wie Frumol treffend formulierte.

Ohne dem Zeug weitere Beachtung zu schenken geht er zur rechten Tür und öffnet diese ebenfalls. Die linke bleibt während dessen offen.

Er schaut in die rechte Hälfte des gleichen Faches. Es ist immer noch nur Ramsch zu sehen. Jetzt sind beide Türen auf.

Lopko vergleicht die Tiefe der Fächer. Auch die äußeren Abmessungen zieht er in seinen Schätzungen mit ein.

Die Fächer scheinen der Tiefe des Schrankes zu entsprechen - sicher ist er sich aber nicht, da sie ziemlich voll gerammelt sind und man die Rückwand manchmal nur erahnen kann.

Anschließend geht er zur zweiten Vitrine auf der rechten Seite und öffnet dort ebenfalls zuerst die linke Tür und dann die rechte. Sollte er hier nichts auffälliges entdecken geht er zur ersten Vitrine und untersucht sie in der gleichen Weise wie die dritte.

Am Schluss sollten alle sechs Türen offen stehen.

Er sieht, dass in den Vitrinen ebenfalls jede Menge Ramsch enthalten ist.

Lopko macht dann auf der linken Seite weiter, bis alle Türen der Vitrinen im unteren Bereich offen sind.

Er hütet sich davor, irgend etwas in der Vitrine zu berühren.

Auch in den Vitrinen auf der linken Seite findet Lopko auf den ersten Blick die gleiche Ansammlung von Ramsch.

Als Lopko die letzte Tür geöffnet hat und nichts interessantes entdecken kann, nimmt er sein Entermesser und beginnt den Inhalt der oberen Ablage der dritten linken Vitrine auf der rechten Seite vorsichtig etwas hin und her zu schieben.

Bevor Lopko allerdings mit dem Messer in dem Ramsch herum stochert, sieht er als er sich vor den Schrank kniet, dass hinten rechts in der Ecke auf dem untersten Brett hinter dem ganzen blinkenden und funkelnden Dingen etwas sackartiges liegt.

Vorsichtig schiebt er mit dem Entermesser den Ramsch vor dem Säckchen zur Seite. Dann versucht er das Säckchen nach vorne zu bewegen.

Es sind drei Säckchen, die Lopko sieht, nachdem er sie frei gelegt hat. Nur sind sie zu schwer, um sie mit der Messerspitze heraus zu ziehen.

Kurzentschlossen dreht er sein Entermesser herum und versucht nun mit dem Griff die Säckchen zu ergattern.

Frumol, der hinter ihn getreten ist, schüttelt nur verwundert den Kopf. Er greift in den Schrank und nimmt die Säckchen heraus: in jedem der 3 Säcke sind weitere 50 Kreuzer.

"Ach!" Lopko ist erstaunt über den Mut einfach in die Vitrine zu greifen. Dann schaut er sich alle Fächer noch einmal genau an, ob nicht doch noch in einer Vitrine etwas liegt. Oder eine Auslösevorrichtung ist.

In den anderen Vitrinen findet er keine weiteren Beutel. Lopko stellt aber bei genauerer Betrachtung der Einlegeböden fest, dass sie - bis auf die Grundfläche - sehr komisch gelagert sind.

Lopko ist sich nicht ganz sicher, ob die Böden hier richtig festgemacht sind. Er überlegt sich, dass das hier ein 'Prüfraum' ist. Noch während er sich die Halterung genauer anschaut macht er Sephyra und Frumol auf die Böden aufmerksam. Ganz vorsichtig beginnt er am oberen Boden zu ziehen. Dann versucht er den Boden zur Seite zu schieben, erst links dann rechts. Am Schluss drückt er vorsichtig dagegen.

Lopko ist sich nicht sicher, er vermeint bei jeder Bewegung ein entferntes leises Klingeln zu vernehmen - also insgesamt viermal.

Nach dem vierten Klingeln ist sich Lopko sicher, dass an den Böden irgendwelche Signaldrähte festgemacht sind.

"Sephyra. Frumol. Die Böden hier in den Vitrinen sind auch mit einer Klingel verbunden." macht er seine Gefährten auf die Böden aufmerksam.

Dann öffnet er die obere linke Tür der dritten Vitrine auf der linken Seite. Vorsichtig schaut er hinein, zugleich vergleicht er was er sieht mit dem Bild, dass er durch das Glas erkennt.

Es stellt sich für Lopko kein Unterschied dar. Es sieht genau das gleiche wie durch das Glas.

Sephyra schaut sich um: gibt es etwas, woran man die Enden des Drahts festmachen könnte, wenn er erst einmal durchtrennt worden ist, um die Spannung aufrecht zu erhalten? Vielleicht ein schwerer Fackelständer aus Eisen oder würde eine der Vitrinen passen?

In der direkten Nachbarschaft der Tür (und somit für das Festmachen des Drahtes verwendbar) sieht Sephyra nichts geeignetes.

Lopko beginnt mit seinem Messer den Ramsch etwas hin und her zu bewegen. Immer nur ein bisschen.

Auch bei der kleinsten Gewichtsverlagerung auf dem Regalboden ertönt wieder dieses leise Klingeln.

Sofort hört Lopko auf die Sachen auf dem Regalboden zu bewegen.

Dann geht er zur anderen Tür der Vitrine und öffnet diese ebenfalls. Zuerst schaut er wieder, ob er Signaldrähte entdecken kann, wenn er sicher ist, dass dort keine verlaufen, bewegt er den Ramsch etwas.

Sobald das leise Klingeln zu vernehmen ist, hört er wieder auf.

Was bei der ersten Verlagerung des Ramsches auf dem Regalboden passiert.

Resigniert wendet er sich von den Glasvitrinen ab. Statt dessen untersucht er den Ort, an dem sich die Beutel befanden. Er fragt sich ob er dort etwas übersehen hat, einen Mechanismus oder ähnliches.

Dann schiebt er dort den Ramsch vorsichtig zur Seite, um zu prüfen, ob dort auch klingelt.

Der einzige Unterschied, der ihm auffällt ist, dass der untere Boden in jedem Schrank fest mit den Seitenwänden verbunden ist, während die Einlegeböden locker eingeschoben sind.

"Ich glaube, das Ziel der Prüfung ist es, das Klingeln zu vermeiden", kommentiert Frumol trocken Lopkos Bemühungen.

"Na dann hoffe ich, wir haben mehr als einen Versuch ..." seufzt Sephyra leise. "Lass mich es mal versuchen, ich komme hier mit dem Draht ohnehin nicht weiter."

Sie begibt sich an Lopkos Seite und sieht sich die Einlegeböden genau an, ehe sie sich daran versucht.

Auch Sephyra stellt fest, dass die oberen Einlegeböden in allen Schränken locker sind und einzig die unteren Bodenplatten (auf der in dem einen Schrank die Münzen lagen) fest sind. Weitere Beutel mit Münzen findet sie nicht.

"Welcher Draht?" fragt Lopko nach.

"Der vor der Ausgangstür gespannt worden ist. Ich sehe im Moment keine Möglichkeit, ihn zu umgehen. Oder anders gesagt: wir bekommen die Tür nicht auf, ohne den Draht zu zerreißen ..." erwidert Sephyra.

"Vielleicht ist das nur ein Trick", vermutet Frumol. "Schließlich gibt es hier genügend andere Möglichkeiten Alarm auszulösen ..."

"Hmm" Auch Frumol schaut sich den Draht an, insbesondere seine Enden, da wo er in die Wand geht.

Sie verschwinden in der Wand, keine Nägel, keine Ösen, nur zwei winzige Löcher in denen der Draht läuft.

'Eine Tür, die in den Raum hinein aufgeht, davor ein Alarmdraht. Das könnte eine falsche Tür sein.' Fru-

mol untersucht den Bereich rechts und links neben der Tür.

Das einzig Auffällige ist eine etwas breitere senkrechte Fuge in der unregelmäßigen Natursteinwand knapp einen Schritt links der Tür.

Frumol schaut nach, bis wohin die Fuge nach oben und unten läuft.

Die Fuge beginnt knapp einem Schritt über dem Boden und ist ungefähr einen Span hoch und knapp einen Finger breit.

"Schaut mal, was ich gefunden habe!" ruft Frumol vorsichtig seine Gefährten.

"Wo?" ist die äußerst knappe Frage von Lopko.

Als er dann die Wand genauer betrachtet, auf die Frumol deutet, erkennt auch er den Spalt. Mit den Augen folgt er dem Spalt. Dann schaut er, ob in der Nähe ein Stein eine besondere Eigenschaft, wie Schmutz, Abrieb oder sonst was, hat.

Er sieht nichts außergewöhnliches.

Kurz entschlossen nimmt er sein Messer und schiebt es vorsichtig in den Spalt.

Das Messer verschwindet im Spalt.

Dann steckt Lopko das Messer bis zum Anschlag hinein und führt es zuerst nach unten und dann nach oben. Sollte er unerwartet auf einen Widerstand treffen verharrt er kurz und bewegt das Messer dann etwas zurück.

Frumol schaut aufmerksam, ob etwas passiert.

Das Messer lässt sich ziemlich tief in das Loch stecken. Begrenzt wird das Loch fühlbar nur durch die Steine der Mauer.

"Und? Was ist? Gibt es irgendwo einen Widerstand?" Will Frumol von Lopko wissen. Dann schaut er sich um, ob es irgendetwas auffälliges in dem Raum gibt, das in den Spalt passen könnte.

"Nein, das ist wie leer gefegt." gibt Lopko zur Antwort.

Sicherlich könnte Frumol etwas passendes in den Schränken finden, wenn er nur lange genug suchen würde. Beim Nachdenken fällt sein Blick auf die Tür. Der Abstand des Loches von den Scharnieren entspricht ungefähr dem Abstand der Klinke auf der anderen Seite. Und die Klinke wäre auf einer ähnlichen Höhe - allerdings steht sie horizontal und nicht vertikal wie das Loch.

Auch Lopko schaut sich etwas um. Dabei streicht sein Blick auch über Boden und Decke.

Er sieht nichts ungewöhnliches.

"Schaut mal, der Spalt und die Türklinke sind ungefähr auf einer Höhe, aber der Spalt steht senkrecht. Vielleicht muss man ja die Türklinke senkrecht stellen, nach oben", denkt Frumol laut nach.

Dazu muss aber die Tür geöffnet werden und dazu muss wohl erst der Draht vor der Tür weg sein, ergänzt Frumol in Gedanken.

"Schön möglich." antwortet Sephya. "Und vielleicht ist der Draht nur etwas, das uns aufhalten soll, etwas, für das es nur die eine Lösung gibt: Warten was beim Öffnen der Tür geschieht."

"Dann lass mich mal ran." entschlossen tritt Lopko zur Tür und drückt den Griff nieder. Dann versucht er ihn nach oben zu bewegen, bis er senkrecht steht. Das alles ohne die Tür zu öffnen.

In der geschlossenen Position lässt sich die Klinke nur herunter drücken.

"Wir werden den Draht wohl zerschneiden müssen", meint Frumol.

"Welchen Sinn soll das machen, wenn man einen Signaldraht zerschneiden muss?" fragt Lopko. "Passiert dann was?"

"Vielleicht, weil es eine Attrappe ist?" meint Frumol nachdenklich.

Lopko nimmt sein Messer und setzt es an den Draht an, bereit es zu zerschneiden. Er blickt zu Sephya und Frumol um sich ihrer Zustimmung zu vergewissern.

"Lass ihn uns rechts und links der Tür auf Spannung halten." schlägt Sephya vor, die ihre ursprüngliche Idee der Sicherung noch nicht ganz aufgegeben hat und hält rechts der Tür den Draht fest. Als Frumol sich der anderen Seite angenommen hat, nickt sie Lopko zu.

Dann zerschneidet er den Draht.

Der Draht lässt sich ohne Probleme zerschneiden und auch von Sephya und Frumol festhalten.

"So Lopko, schau mal, ob Du die Klinke jetzt hoch drücken kannst!" fordert Frumol seinen Gefährten auf.

Das lässt sich Lopko nicht zwei Mal sagen. Nach dem vorsichtigen Öffnen der Tür versucht er die Klinke nach oben zu drücken.

Hinter der Tür ist: nichts, oder besser gesagt es ist etwas da, nämlich eine Wand.

Als Lopko die Tür nun zu sich hin zieht, kann er die Klinke senkrecht stellen.

Anschließend öffnet er langsam die Tür ganz, bis sie an der Mauer anlehnt.

Mit der senkrechten Klinke lässt sich die Tür bis ganz an die Wand drücken und die Klinke passt in den Schlitz.

Nachdem die Klinke in dem Schlitz verschwunden ist, versucht Lopko die Klinke zu bewegen. Zuerst in die normale Position.

Was dem Seemann auch ohne Probleme gelingt.

Dann drückt er die Klinke weiter und versucht dabei die Tür zu bewegen.

Sephya stahlt. "Gut gemacht!" lobt sie den Seemann. "Nun müssen wir nur noch sehen, was wir mit dem Draht hier machen. Meinst Du, wir können ihn einfach loslassen?" fragt sie Frumol, der das Ganze ja für eine Attrappe hält.

"Müssen wir wohl", meint Frumol nur und lässt langsam mit dem Zug nach.

Der Draht verliert an Spannung, aber es ist kein Geräusch zu hören.

Auch Sephya lässt den Draht langsam nach, bereit, ihn jederzeit wieder auf Spannung zu bringen.

Auch hier ist nichts zu spüren oder zu hören. Wie Frumol vermutete eine Attrappe.

Erleichtert das kein Ton zu vernehmen ist, öffnet Lopko die Wand-Tür.

DAS SCHLAFZIMMER

Der nächste Raum ist mit einem Himmelbett und Nachttischchen (auf der rechten Seite) und einem Kleiderschrank (auf der linken Seite) eingerichtet. In der gegenüberliegenden Wand ist eine Tür.

"Schauen wir mal, ob wir hier ein Klingeln vermeiden können", flüstert Frumol. Vom Eingang aus schaut er, ob es wieder Stolperdrähte gibt.

Es gibt keine Stolperdrähte.

"Ein Bett, ein Nachttisch und ein Kleiderschrank. Was das wohl bringen wird?" fragt Lopko. Dann nähert er sich dem Nachttisch, dabei ist er immer darauf bedacht nach Stolperdrähten und Auslösern am Boden zu achten.

Scheinbar sind in diesem Raum nicht schon wieder Stolperdrähte zu finden.

Wieder besieht er sich den Nachttisch von außen, ob irgendwelche Spuren des häufigen Gebrauchs zu erkennen sind.

Das Nachttischchen ist ein kleiner Holznachttisch mit zwei Schubladen. Die Griffknöpfe der Schubladen zeigen, dass diese schon mehrfach begriffen wurden.

Lopko zieht die untere Schublade auf. Er achtet auf die Höhe und Tiefe der Lade.

Die Schublade ist leer und passt genau in den Schrank.

Dann nimmt er die Lade ganz heraus und stellt sie neben den Nachttisch. Anschließend zieht er die obere Schublade auf und untersucht sie.

Die Ähnlichkeit zu der anderen ist frappierend. Lopko ist sich sicher, dass er beide austauschen könnte.

Diese Schublade stellt er neben die erste und beginnt das Nachttischchen näher zu untersuchen.

Eine Deckplatte, eine Rückwand, zwei Seitenteile und Laufschiene für die Schubladen sonst nichts.

Dann will er sich dem Bett zuwenden, aber in diesem Moment löscht Sephyra auf Frumols Zuruf das Licht.

Frumol geht zur gegenüberliegenden Tür, achtet dabei auf den Boden, und horcht dann an der Tür.

Obwohl Licht durch das Schlüsselloch fällt, ist nichts zu hören.

Frumol linst durch das Schlüsselloch.

Es kann nichts erkennen, aber irgendetwas kommt ihm komisch vor.

"Licht aus!" kommandiert Frumol flüsternd. Frumol linst noch einmal durch das Schlüsselloch.

Und da fällt ihm auch auf einmal ein, was ihn irritiert hat. Es ist nicht das Licht aus dem Nachbarraum, sondern das Fehlen sämtlichen Inhalts in dem Schlüsselloch. Es ist nur ein leeres Loch zu sehen.

"Ein Schlüsselloch, das kein Loch ist, und Licht im Nachbarraum", gibt Frumol bekannt. Er legt sein Ohr an das Schlüsselloch. Vielleicht gibt es ja etwas zu hören.

Frumol hört nichts.

"Kannst das Licht wieder anmachen", sagt Frumol daraufhin zu Sephyra. "Da ist nichts zu hören."

Sie nickt stumm und tut, wie geheiß. "Und, was ist da nun?" fragt die Gauklerin, während sie sich erneut im Raum umsieht.

Nachdem wieder Licht im Raum ist, setzt Lopko seine Untersuchung des Betts fort.

Es handelt sich um ein Himmelbett mit Matratze, zwei Kissen, einer dicken Daunendecke, einem Bettgestell und einem Himmel sowie Vorhängen an den Seiten und am Fußende. Die Vorhänge sind alle gerafft.

"Wir schauen nach, wenn Loko mit dem Bett durch ist", bestimmt Frumol.

"Das wird nicht lange dauern." antwortet Lopko. "Außer ich mach ein Probeschlafen im Bett. Derweilen könntet ihr euch den Schrank ansehen."

Zuerst widmet er sich den beiden Kissen. Durch Drücken und Fühlen versucht er etwas in den Kissen zu erspüren, ohne sie gleich zu beschädigen.

Dann nimmt er sich die Daunendecke vor, die er durch Ausschütteln auf schwere Gegenstände untersucht.

Bei der Matratze schaut er nur, ob es eine Öffnung oder Spuren von starker Benutzung gibt. Dazu hebt er sie aus dem Bett heraus.

Als nächstes schaut er sich das Bettgestell an.

Es stellt nichts ungewöhnliches fest und es fällt auch beim Schütteln nichts auf den Boden.

Das macht Frumol. Ersteinmal anschauen, ob es etwas auffälliges gibt, auch auf, hinter und unter den Schrank, dann vorsichtig die Tür aufmachen.

Nichts! Von außen sieht der Schrank in keinsten Weise ungewöhnlich auf. Im Schrank lagern ordentlich zusammengelegt diverse Wäschestücke.

Vorsichtig schaut Frumol nach, ob sich zwischen den Wäschestücken etwas befindet.

Als er vorsichtig zwischen die Wäsche tastet, bemerkt er, dass quer durch die Wäsche ein Faden verläuft. Seine weiteren Tastversuche ergeben, dass dieses in allen Fächern des Schrankes so ist.

Da die Untersuchung des Betts nichts gebracht hat, legt er alles mehr oder weniger ordentlich zurück. Dann beginnt er den Himmel zu untersuchen.

Als Lopko die plissierte Verbrämung des Betthimmels abtastet, stößt er mit seinen Fingern auf einen harten Gegenstand, der sich als kleiner Schlüssel entpuppt.

"Ich habe hier einen kleinen Schlüssel gefunden." erklärt Lopko während er den Schlüssel hoch hält. "Hat einer von euch ein passendes Schloss?"

"Hier ist mal wieder ein Faden", stößt Frumol zwischen den Zähnen hervor.

Dann sucht er weiter den Himmel des Bettes ab, ...

... wird aber nicht weiter fündig.

"War da nicht eine Schublade oder Tür an dem Schreibtisch vorhin, die wir nicht auf bekommen haben?" wundert Sephyra sich laut.

Je länger Sephyra darüber nachdenkt, dass ein Schlüssel aus diesem Raum in ein Schloss in einen zurückliegenden Raum passen soll, um so unwahrscheinlicher kommt ihr der Gedanke vor.

Nein, wenn der Schlüssel wichtig ist, dann werden sie ihn hier oder später gebrauchen.

"Hmm, stecke den Schlüssel doch erst einmal ein." schlägt sie nach einigem Nachdenken schließlich vor.

"Vielleicht passt der Schlüssel ja ins Schloss der Ausgangstür", wirft Frumol ein, während er vorsichtig versucht, die Wäschestücke aus dem Schrank zu entfernen, ohne den Faden zu belasten. "Aber noch nicht aufmachen, dahinter ist Licht."

Dann fällt Frumol wieder ein, dass er in der Tür gar kein Schloss gesehen hat.

Mit der Wäsche hat Frumol so seine Schwierigkeiten, der Faden geht von oben nach unten durch alle Wäschestücke und wenn er die Wäsche in der horizontalen bewegt, kommt es nach wenigen Fingern zu einer Spannung des Fadens.

Derweil schaut sich Lopko den Himmel des Betts an, ob dort nicht Ausbuchtung oder ähnliches findet.

Der Seemann sieht nichts, was nicht auf normale Ausbuchtungen des Stoffes zurückzuführen wäre.

Also in die Vertikale: Anheben und schauen, ob etwas dazwischen ist. Frumol rechnet nicht damit, hier Dracos Halsband zu finden, aber sein "professioneller" Ehrgeiz ist gepackt.

So findet der Streuner nach einer Weile des Lüpfens und Tastens zwischen der Wäsche eine flache Schatulle. Sie ist aus dunklem, mit zahlreichen Silbernägeln, verziertem Holz, und natürlich verschlossen.

Er schaut nach dem Verschlussmechanismus.

Sie ist mit einem filigranen Schloss versehen.

Da beim Bett anscheinend nichts mehr zu finden ist, schaut sich auch Lopko die Tür an. Dabei versucht er sie zu bewegen.

Da die Tür eine Klinke hat, könnte er die Tür damit sicherlich öffnen.

"Lopko, lass die Tür zu!" zischt Frumol. "Hattest Du nicht einen Schlüssel gefunden? Hier ist ein Schloss."

Bevor Lopko die Klinke drückt, dreht er sich zu Frumol um und fragt: "Hast du die Klinke schon gedrückt oder soll ich mit dem Öffnen noch etwas warten?"

"Nein, komm her. Erstmal schauen wir, ob Dein Schlüssel passt. Die Tür hat gar kein Schloss"

Lopko wendet sich von der Tür ab, zückt den kleinen Schlüssel und reicht ihn Frumol.

Der Schlüssel passt ins Schlüsselloch.

Frumol dreht ihn vorsichtig.

Er lässt sich drehen und Frumol spürt auf wie der Schlüssel das Schloss öffnet, aber der Deckel lässt sich trotzdem nicht öffnen.

"Huch!" Frumol ist erstaunt. Er schaut sich den Kasten noch einmal genau an, ob es da noch einen zweiten Öffnungsmechanismus gibt.

Ihm fällt kein Mechanismus auf als er mit den Fingern über die Ziernägel fährt, aber irgendetwas verhindert ein Öffnen der Schatulle.

'Ziernägel. Vielleicht ist ja einer ein Druckknopf.' Frumol probiert.

Keiner der Nägel lässt sich weiter in die Truhe drücken.

Aber vielleicht drehen oder ziehen? Frumol probiert es.

Er reißt sich dabei zwar fast einen Fingernagel ab, aber einer der Nägel lässt sich leichter als die anderen herausziehen. Als er den Nagel - der fast so lang ist wie die Schatulle breit ist - in der Hand hält, kann er den Deckel ohne weitere Probleme öffnen.

In der Schatulle ist ein großes, schweres Säckchen mit 200 Kreuzern.

"Prima!" freut sich Sephyra, als ihr Freund die Schatulle öffnet. Das Geld - na ja - wird man schleppen müssen. "Langsam werden die Kreuzer aber zahlreich, wir kommen wohl langsam dem Ende näher." mutmaßt sie.

"Tja, sieh so aus." Frumol beißt sich den angerissenen Fingernagel ab. "Erstmal durch die Tür ohne Schloss. Lass mich nochmal etwas probieren."

Frumol steckt seinen rechten Zeigefinger in das Loch in der Tür und tastet es von innen ab.

Leer, so leer, wie eine Tür ohne Schloss innen sein kann. Frustriert tritt der Streuner einen Schritt zurück und da fällt ihm etwas auf, was er bislang übersehen hat: Auf dieser Seite gibt es keine Angel an der Tür ...

Interessiert schaut ihn Lopko dabei zu. Als Frumol das Geld aus der Schatulle entnommen hat fragt er ihn: "Kann ich nun versuchen die Tür zu öffnen?"

"Bitteschön", mein Frumol nur und zieht sein Rapier, nimmt es in die Linke und zieht dann mit der Rechten einen Wurfdolch. "Hinter der Tür ist Licht", erklärt er.

"Ja, und?" fragt Sephyra, die sich nicht vorstellen kann, dass es hier einen 'Kampfstest' für Diebe geben soll. Dennoch ist sie vorsichtig und vertraut Frumols Gespür. Daher hält sie sich bereit, ihre Waffe ebenfalls zu ziehen.

"Gut." meint Lopko und öffnet langsam die Tür.

Es passiert das, was Frumol eigentlich irgendwie vermutet hatte: Es klingelt, dieses Mal aber laut und deutlich. Die Tür schwingt in den dahinter liegenden, beleuchteten Raum.

"Licht aus!" zischt Frumol Sephyra zu und schaut in den Raum, ob da jemand ist.

DAS ENDE

Der Ruf von Frumol, das Licht zu löschen, ist nicht mehr sonderlich hilfreich. Denn als er durch die Tür schaut, blickt er in die Waffen von sieben Bewaffneten. Einen davon erkennt er aus den Beschreibungen als Sandor.

Auf einem Stuhl am Kopfende eines langen Tisches sitzt ein achter Mann - ein Mittvierziger mit Halbglatze und einem leichten Bauchansatz - und schaut erwartungsvoll auf die Reaktion der Gefährten. Er lässt ein edelsteinbesetztes Halsband durch seine Finger gleiten.

"Oh, da ist es ja!" ruft Sephyra freudig aus. So gut es geht versucht sie, die Bewaffneten zu ignorieren. 'Gut, dass ich keine Waffe gezogen habe ...' geht ihr durch den Kopf, während sie langsam auf den Tisch zugeht. Ihr Blick schweift immer vom Halsband zum Gesicht des Mannes und zurück. Freundlich lächelt sie den Mann an. "Kann ich das haben?" fragt sie.

"Bei Phex, Du hast keine Ahnung was Du haben willst", kommt es nicht laut, aber durch den ganzen Raum gut verständlich von einem weiteren Mann, denn keiner der Gefährten bisher wahrgenommen hat - oder war er gar nicht da?

Er ist unauffällig in blaugrauer Kleidung gewandet, als er sich an den Tisch setzt und sich das Armband geben lässt, wird eine Tätowierung am rechten Unterarm in Form eines stilisierten Fuchskopfes sichtbar.

"Das stimmt", meint der Ältere, "und sie haben vermutlich auch keine Ahnung wo sie hier sind."

"Bei der Prüfungskommission der Freunde des Phex?" fragt Frumol laut, seinen Dolch und das Rapier weg steckend und ebenfalls vorgehend.

"Das trifft es schon nicht schlecht", antwortet der Ältere lächelnd. Mit einer Geste fordert er die Bewaffneten auf ihre Waffen zu senken. In diesem Moment hören die Gefährten von hinten ein Geräusch und drei weitere Burschen, denen man Nachts in Havena nicht begegnen möchte, kommen aus den Prüfungstunnel. "Wenn ihr der Meinung seit, dass das hier eine Prüfung ist, welches Ergebnis erwartet ihr?"

Sephyra beeilt sich: "Na, wir sind doch hier!" Aber dann runzelt sie die Stirn. "Na ja, ein paar Mal haben wir ganz schön daneben gelegen ..."

"Ich denke, wir waren eher unbedarfte Anfänger mit etwas Glück." ergänzt Lopko.

"Ja, das ist uns aufgefallen, schließlich habt ihr achtmal Alarm ausgelöst - anscheinend haben euch die Vitrinen so gut gefallen, dass ihr es da nicht lassen konntet", ist die Antwort des Alten.

Verlegen blickt sich Lopko um. "Die Böden waren so komisch befestigt ..." murmelt er.

Von den Umstehenden ist ein leises Lachen zu vernehmen.

"Aber ich frage euch, was meint ihr, was wir mit euch tun sollten?"

"Bewerte sie nicht nur nach ihren Fehler, sondern auch nach ihren Ergebnissen", wirft der Graugekleidete ein. "Phex gibt und nimmt ..."

"Ja, gut!" nickt der Alte. "Also was könnt ihr vorweisen?"

Frumol stellt nacheinander die Beutel mit den Kreuzern auf den Tisch. Wenn er sich richtig erinnert, haben sie in jedem der Räume etwas gefunden. "Vielleicht können wir uns auf knapp bestanden einigen?"

Als Frumol die 570 Kreuzer auf den Tisch gezählt hat, pfeift Sandor anerkennend durch die Zähne. Auch die anderen sind überrascht und schauen die beiden Männer am Tisch an.

Der Ältere wechselt mit dem Grauen einige Blicke, der Graue nickt knapp. Dann sagt der Ältere: "Nun, es kann durchaus sein, dass das Ergebnis euer Leben - erst einmal - gerettet hat."

"Setzt Euch", fordert der Graue die drei auf. "Und erzählt, was ihr hier wollt."

Von den anderen werden drei Stühle vor den Tisch geschoben. Einer der Männer hält die Hand auf und deutet mit dem Kinn stumm auf Frumols Rapier.

Da er es schon eingesteckt hat, legt er es jetzt ganz ab. Und setzt sich dann.

Bevor sich Lopko ebenfalls hinsetzt legt er entweder sein Entermesser auf den Tisch oder gibt es gleich ab.

Einer der Bewaffneten nimmt stumm das Entermesser entgegen.

Auch Sephyra folgt der eigentlich freundlichen Aufforderung, ehe sie antwortet: "Nun, das da." sie zeigt auf das Halsband des Hundes.

"Das sagtest Du bereits ...", meint der Ältere mit hochgezogener Augenbraue. "Aber wie seid ihr ihm auf die Spur gekommen? Und überhaupt ihr dringt in unsere Runde ein und stellt euch nicht einmal vor?"

Vielleicht sollte ich mein voreiliges Urteil noch einmal überdenken ..."

"Entschuldigung", Frumol deutet im Sitzen eine Verbeugung an. "Wir sind Sephyra, Frumol und Lopko. Eigentlich sind wir Gäste von Isida Engstrand, aber ihr Kollege Glumbo hat uns gebeten", Frumol räuspert sich, "ein verlorenes Halsband des Schoßhundes seiner Frau wieder zu beschaffen. Das ist wohl das da." Frumol zeigt auf das Halsband.

"Lana zu finden war nicht schwer und mit ihr das Haus Sandor. Und dort haben wir uns", Frumol hüs-

telt wieder; "ein wenig umgeschaut. Auch auf dem Hof. Wenn man ein bisschen aufpasst, ist die verborgene Tür im Schuppen ja wirklich nicht schwer zu finden. Der Rest ergab sich ganz von allein."

Frumol ergänzt: "Also das Halsband so dicht am geheimen Eingang verschwinden zu lassen, ist, mit Verlaub gesagt, leichtsinnig."

"Der Eingang ist schon sehr lange nur uns bekannt!" wendet Sandor ein, bevor er aber weiter ausholen kann, wird er von dem Älteren mit einer Handbewegung zum Schweigen gebracht.

"Ihr handelt also in *Glumbos* Auftrag?!" fragt er zurück. "Was ist ihm das Armband denn Wert?"

"18", erwidert Frumol lakonisch. "Und wenn man gerade nichts zu tun hat ..."

"Wir hören gerne ganze Sätze!" fordert ihn der Ältere auf. "Verärgere uns nicht, euer Einsatz ist hoch! Welche Summe also?"

Dank ihrer schauspielerischen Talente lässt Sephyra sich nichts anmerken. Sie schwitzt nicht und bekommt auch keine nervösen Zuckungen. Aber das ist wirklich dreist von Frumol. '18! Wenn er jetzt Silberstücke sagt, glauben sie uns das nie. Und 18 Dukaten - nun ich würde von uns dann mal das Doppelte fordern ...' Ihre Gedanken überschlagen sich.

"18 Dukaten", besinnt sich Frumol schief grinsend, "Und wenn man gerade nichts anderes zu tun hat, kann man doch mal dem Geschäftskollegen einer Freundin einen Gefallen tun, oder?"

"18 Dukaten!" lacht der Graugekleidete.

"Gut, Junge, es geht doch!" meint der Ältere. "Findet ihr 18 Dukaten für ein Halsband nicht etwas übertrieben?"

"Die Reichen und ihre Frauen sind manchmal sonderbar", gibt Frumol zu. "Er hat 15 geboten, da war mir schon klar, dass es sehr dringend sein muss. Ich habe 50 gefordert, aber er hat wohl gemerkt, dass wir interessiert waren. Weiter Hochhandeln ging nicht. Und irgendwie ham wir nich damit gerechnet, dass es echt gefährlich werden könne." Er zuckt schicksalsergeben die Achseln. "Letztens sind wir aus einer Ogerhöhle mit Ogern drin wieder herausgekommen, aber Oger kann man überlisten."

"Wenn Du uns noch einmal mit Ogern vergleichst, dann verschaffe ich Dir eine Reise zu Nahemas Turm ...", der Ältere wirkt ein wenig verärgert.

Frumol reagiert sofort. Er verneigt sich so tief, wie es ihm im Sitzen möglich ist. "Ich bitte meine Wortwahl zu entschuldigen, ehrenwerte Herren. Manchmal geht mein Mundwerk mit mir durch. Und ist klar, dass wir in Eurer Macht sind. Was können wir für Euch tun?"

Bevor einer der beiden Wortführer antworten kann, redet schon Sephyra dazwischen.

"He, nur die Ruhe, Jungs!" geht Sephyra rasch dazwischen. "Ihr habt, was wir wollen. Wir sind dort, wo ihr uns nicht haben wollt. Auch gut. Also, was *können* wir tun, um entweder mit oder ohne unser Objekt der Begierde hier wieder heraus zu kommen? So wichtig wären uns die 18 Dukaten dann auch nicht ..." meint sie und ihr unwiderstehliches Lächeln kehrt zurück.

Frumol schaut zu Lopko.

Etwas ratlos schaut Lopko zurück.

"Nein, meine Liebe", beginnt der Ältere, "es geht nicht darum, ob ihr mit oder ohne Halsband hier herauskommt, sondern darum ob ihr mit oder ohne euren Kopf hier heraus kommt!"

"Nun, lass es aber gut sein!" wendet der Graue ein. "Phex hat es zugelassen, dass sie hierher kommen, nun wirst Du sie nicht richten, zumal sie alle Schätze gefunden haben."

"Aber sie haben auch achtmal die Glocken klingeln lassen!" wirft der Ältere ein.

"Ich hätte da eine Idee ...", antwortet der Graue und flüstert dem Älteren etwas ins Ohr.

Der nickt mehrmals und zum Schluss hellt sich seine Miene deutlich auf. "Ja, bei Phex, das ist ein guter Plan!"

Lopko schaut zurück zu Frumol und meint leise: "Hoffentlich geht das nicht in die Hose."

Erwartungsvoll schaut er die beide Wortführer an, welchen Plan sie sich ausgedacht haben.

"Also gut", beginnt Soliman den Plan zu erklären, "wie ihr sicherlich schon vermutet habt, ist das hier keine milde Liebeslaube für irgendwen, sondern die Prüfungsstrecke für neue Mitglieder der Sho-taka'sa, die hier ihr Können beweisen sollen.

Nun werden diese in der Regel von uns bestimmt und wir wissen darum, dass sie sich in der Strecke befinden. Daher waren wir bei der heutigen aus gegebenem Anlass sehr dringlichen Sitzung auch überrascht als plötzlich die Klingeln los bimmelten."

"Und, Merkur, sie haben sich wacker geschlagen!" kommt es wieder von dem Grauen, der den Gefährten fröhlich zuzwinkert.

"Genau! Und daher sollt ihr am Leben bleiben, denn wenn Phex euch dieses Labyrinth hat finden und passieren lassen, dann hat *Er* noch etwas mit euch vor.

Nun aber möchte ich nicht, dass ihr hier in Havena zu viel von eurem Wissen an die falschen Stellen berichtet und daher werdet ihr heute Nacht noch mit meinem Freund Landor die Stadt verlassen. Und ich möchte euch in der nächsten Zeit auch nicht wieder hier in meiner Stadt sehen!"

Sephyra lässt sich die Erleichterung nicht anmerken, als sie antwortet: "Schön, hier war es ohnehin schon langweilig ... aber sagt bitte, was es mit dem Hals-

band auf sich hat, das interessiert mich wirklich." Die Gauklerin ist ehrlich neugierig, ohne dass sie noch einmal darauf eingeht, ob ihnen das Schmuckstück nun überlassen wird, oder nicht. Dies scheint ihr jetzt gleichgültig zu sein.

Frumol legt ihr die Hand auf den Unterarm. "Ich glaube, das wollen wir gar nicht wissen. Denn was man nicht weiß, kann man nicht ausplappern."

"Du hast Recht, Liebster." erwidert Sephyra auf Frumols berechtigten Einwand. Sie sollten sich hier schnellstmöglich "abseilen".

An Soliman gewandt fährt Frumol fort: "Meister, wir fühlen uns geehrt. Ist es uns gestattet zu packen?"

"Es ist nicht viel und dauert auch nicht lange. Schon morgen könnten wir abreisen." gibt Sephyra zu bedenken. Erneut lächelt sie gewinnend.

"Mein Schiff geht noch heute Nacht", verneint der Graue.

Und Soliman meint: "Ich werde es nicht riskieren euch vor der Abfahrt aus unseren Kanälen zu lassen. Ihr wisst zu viel und wenn ihr nicht viel holen wollt, dann werdet ihr auch nichts vermissen, wenn ihr *umgehend* an Bord gebracht werdet."

"So soll es denn sein", seufzt Frumol phexergeben. Er überlegt kurz, was er wichtiges bei Isida Engstrand zurücklässt. Murgols Mantel wird er schon vermissen.

"Wäre es möglich, ein kurzes Schreiben an die Patrizierin aufzusetzen, das eine plausible Erklärung für unser plötzliches Verschwinden, äh, schnelle Abreise liefert?" fügt Frumol hinzu. "Das würde sicher Nachforschungen von ihrer Seite vermindern."

"Natürlich, wir sind doch keine Unmenschen", meint Soliman schmunzelnd. "Allerdings würde ich den Brief gerne lesen, bevor er zugestellt wird. Nicht, dass ihr - aus Versehen versteht sich - etwas schreibt, was ihr nicht schreiben *wollt*."

"Selbstverständlich!" Frumol zeigt, dass er Manieren hat, wenn es nötig ist.

"Und *wer* schreibt?" fragt Sephyra vorsichtig nach.

"Upps! Randirion ist ja gar nicht da. Der schreibt immer für uns", erklärt Frumol den Anwesenden. "Wenn vielleicht einer der geneigten Herren ...?"

Soliman nickt und lässt sich von den dreien einen Brief an Frau Engstrand diktieren, ...

... in dem sie erklären, dass sich eine unverhoffte sehr günstige Möglichkeit ergeben hat, in den Süden zu reisen. Die drei wünschen Randirion, Celissa, Shantalia und Madame Engstrand schriftlich alles Gute. Wenn die Götter wollen, wird man sich irgendwann einmal wiedersehen.

"Bis die Flut hoch genug ist, kann ich euch noch die Geschichte des Halsbandes erzählen, ihr werdet dann verstehen ..." meint nun der Graue.

"Aber vielleicht sollte ich mich erst einmal vorstellen. Ich bin Landor Cavacasta, Mitglied in der Gemeinschaft der Sterne, stellvertretender Vogtvikar des Tempels zu Brabak."

Das Einzige was Lopko davon versteht ist, dass sie heute Nacht noch auf ein Schiff gebracht werden und Havena die nächste Zeit den Rücken kehren werden.

Wer oder was die Gemeinschaft der Sterne oder welcher Tempel zu Brabak steht, ist ihm ein Rätsel. Er wird Frumol und Sephyra in einer ruhigen Stunde danach fragen.

Jetzt fängt der Phexgeweihte erst an zu lächeln und dann zu erzählen: "Dem Diebesgott Phex sind in Aventurien nur wenige Tempel geweiht: eines seiner ältesten Heiligtümer befindet sich in Brabak, südlich des lieblichen Feldes. In dieser Stadt in der Geld Macht bedeutet, fließen immer noch die Opfergaben der Diebesgilden (und der Kaufleute) vieler Küstenstädte zusammen zu einem Tempelschatz, der bald viele begierige Gedanken auf sich zog. Schließlich wurde es notwendig, Tempel und Schatzkammer bei Tag und bei Nacht von Mitgliedern der Geweihtenschaft und einiger Akoluthen aus den entsprechenden Gilden bewachen zu lassen: wer außer ihnen hätte besser die Pläne eines jeden Tempelräubers erahnen können?"

An einem nebligen Morgen vor acht Jahren wurden die Tempelwachen überraschend angegriffen, von einer Schar zerlumpter Plünderer. Natürlich konnten die Strolche den kampferprobten Meisterdieben nicht ernstlich gefährlich werden. Nach einem kurzen Scharmützel hatten die Überlebenden ein Einsehen und stürzten Hals über Kopf davon.

Die Wache hatte nur einen Mann verloren: Galambu - ein Mitglied der Akoluthen - von ihm fehlte jede Spur. Zunächst waren die Geweihten entsetzt, doch dieses Gefühl schlug bald um in ohnmächtigen Zorn, als sie feststellten, dass mit Galambu ein beträchtlicher Teil des Tempelschatzes verschwunden war und dazu das Halsband der Phexstatue, weltberühmt wegen seiner taubeneigroßen Edelsteine ...

In Phex' Namen schworen wir Galambu bittere Rache."

Nun fährt Merkur Soliman fort: "Acht Jahre ist es nun her, dass sich ein Kaufmann namens Glumbo hier in Havena niederließ, mit genügend Kapital, um neben seiner Geschäftsgründung noch einen Reeder zu sarnieren, dessen Tochter er dann heiratete. Zum ersten Hochzeitstag schenkte er seiner Frau ein Schoßhündchen - ausgestattet mit einem kitschig protzigen Halsband aus Messingblech, besetzt mit taubeneigroßen Klunkern aus buntem Glas.

Dieses Zeichen - vermutlich musste er es auf *Seinen* Willen hin öffentlich zeigen - hat jetzt endlich dazu

geführt, das die Geweihten aus Brabak auf seine Spur gekommen sind."

"Und deshalb bin ich hier um herauszufinden, ob es sich bei den Steinen an dem Hundehalsband um die echten handelt." nimmt Landor den Faden wieder auf.

"Und nach der Prüfung sind sie echt.

Und ihr werdet sie mit mir an ihren rechtmäßigen Bestimmungsort zurückbringen.

Wenn wir in Brabak angekommen sind, dann werdet ihr noch eine kleine Entschädigung für eure Mühe erhalten und könnt dann eurer Wege gehen.

In der Zwischenzeit wird der Fall Galambu/Glumbo abgeschlossen sein ..."

"Oh, wenn das so ist ..." meint Sephyra verstehend.

"Ja, selbstverständlich werden wir uns Euren Wünschen beugen, Euer Gnaden."

Mit den korrekten Anreden hat es die Gauklerin nicht unbedingt. Aber das wird den Graugewandeten schon nicht verärgern.

Bei der Erzählung bekommt Lopko immer größere Augen. Sie hatten einen Auftrag eines Räubers angenommen. Eines Räubers, der den Schatz eines geweihten Tempels mitgenommen hat.

Und nun sollen sie den Schatz bzw. die Halskette zurückbringen. Wohin sie Phex nur führen wird.

Frumol pfeift zwischen den Zähnen. "Da sind wir ja in etwas herein geraten! Selbstverständlich erfüllen wir den Auftrag!"

Nachdem auch noch der Brief an Madame Engstrand geschrieben ist, ist die Flut soweit aufgelaufen.

Den drei Gefährten werden die Augen verbunden und sie werden von den Bewaffneten aus dem Besprechungszimmer geführt. Nach etlichen Schritten durch feuchte und kalte Gewölbe hören sie ein leichtes Plätschern und die Luft wird frischer und feuchter. Als den dreien die Augenbinden abgenommen werden, se-

hen sie, dass vor ihnen der Kanal in den Großen Fluss mündet. Das Gitter am Ende des Kanals ist geöffnet und dort liegt ein kleines Ruderboot.

Soliman verabschiedet sich von den Gefährten: "Wenn Phex euch wieder nach Havena führt, dann wendet euch an Sandor. Vielleicht könnt ihr die Aufnahmeprüfung ja noch erfolgreich abschließen.

Möge der Mond über euch wachen!"

Dann verabschiedet er sich auch von dem Phexgeweihten und die vier werden zu einer Potte gebracht, die gerade die Anker lichtet.

Und so gelangen die drei ohne ein Wort mit Frau Engstrand oder ihren alten Reisegefährten gewechselt zu haben von Havena in den Süden Aventuriens, genauer gesagt nach Brabak.

Nachdem sie zusammen mit Landor das Halsband in den Schatz des Phextempels zurückgebracht haben, bedankt sich der Geweihte noch einmal recht herzlich für die Hilfe.

Als die drei denken, dass es das jetzt war, haben sie sich aber stark getäuscht. Denn der Hochgeweihte entlässt sie noch nicht. Die Gefahr, dass durch die drei irgendetwas über den Vorfall *Draco* nach Havena gelangt, bevor der Fall durch die Sho-taka'sa gelöst wird, ist Landor einfach zu groß. Also gibt er ihnen kleine Aufgaben und Botengänge, die er die drei meist getrennt voneinander und in Begleitung eines seiner Phexgeweihten ausführen lässt. Der Abschied wird immer wieder weiter hinaus gezögert und endlich trifft dann durch einen Boten die erlösende Nachricht aus Havena ein.

Aber dann ist der Winter auch schon vorüber und es ist Anfang Phex als die drei sich endlich alleine mit ihren 18 Dukaten in der Tasche vor dem Brabaker Phextempel befinden. Die letzte Empfehlung des Hochgeweihten war dann noch der *Fliegende Fisch*.