



Das Schwarze Auge



AUF DEM WEG OHNE  
GPADE

DSA-NEWS-ABENTEUER 22  
19.01.2011 – 29.03.2011

FESTGEHALTEN VON:



Frank Silberger

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](mailto:Webmaster@Armatrutz.de).

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zum DSA-Soloabenteuer 4 „*Auf dem Weg ohne Gnade*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

# ÍNHALT

Verwirrung.....	7	In der Zitadelle des Zauberers.....	19
Möglichkeiten.....	13	Epilog.....	25



## PERSONEN

Der Erzähler / Meister

Michael Dahms

## DIE HELDIN

Lauriel Schneeflocke

Halb-Firnelfe

Frank Willberger



## VERWIRRUNG

"Wo bin ich, und was mache ich hier eigentlich?" fragt sich Lauriel laut, als sie unvermittelt anhält. Sie schaut sich um:

Lauriel befindet sich in der Wüste. Die glühende Sonne brennt auf sie herab. Sie schaut Richtung Nordwesten. Voraus liegt ein einsamer Berg mit zwei Gipfeln.

Langsam kommen die Erinnerungen. Irgendetwas hat sie aus Grangor weg gerufen, ein innerer Drang. Sie wird woanders gebraucht. Sie ist per Schiff nach Havena, hat dort ihre Ausrüstung und Fleckchen eingesammelt. Dann ging es wochenlang über Land nach Khunchom, anschließend per Schiff nach Kannehmünde. Von dort waren es nur noch ein paar Tagesreisen nach Unau am südlichsten Rand der Khom-Wüste. Einem Bettler, dem sie einen Dukaten zusteckte, hatte ihr mit den Worten "Suche den Dunklen Magier und vernichte ihn!" einen einfachen Brotbeutel und einen Wasserschlauch gegeben. Beide Utensilien entpuppten sich als magisch und sehr nützlich.

Nach jeder Nacht sind sie wieder gefüllt.

Und von Unau ist Lauriel losgezogen ins Landesinnere. Allein, denn Fleckchen weigerte sich, in die Wüste mitzugehen. Leichten Herzens hat sie den Schneedachs freigegeben. Lauriel ist sich sicher, sie werden sich wieder treffen.

Und jetzt steht sie hier, mitten in der Wüste, weitab von allen Wegen. Der Berg, mit den zwei Gipfeln, das ist ihr Ziel. Dessen ist sich Lauriel sicher.

Müde und erschöpft macht sie sich auf den Weg den Berg noch vor dem Anbruch der Nacht zu erreichen. Sie liebt zwar die Temperatur in der Nacht, hat aber auch schon einige Tiere von ihrem Schlafplatz vertreiben müssen, die in der Elfe ein leichtes Fressen sahen.

Bevor es Lauriel gelingt, zum Fuß der unmöglichen Berge vorzustoßen, stößt sie auf etwas anderes, nicht weniger Seltsames:

Ein tiefer Graben zieht sich durch die Wüste. Er ist sicher mehr als 3 Schritt breit und ebenso tief und sein gebogener Verlauf lässt vermuten, dass er vielleicht die Form eines Kreises hat. Aber auch Abzweigungen von diesem Hauptgang kann sie von ihrem Standort aus erkennen und Gitter. Was die Wüste darüber hinaus an dieser Stelle für Geheimnisse verbirgt, kann Lauriel nur erahnen. Es kribbelt ihr unter der Haut wie stets, wenn sie starke Magie verspürt.

Und auch Lauriels Neugier kennt jetzt keine Grenzen mehr. Fest packt sie den alten Zauberstab ihrer Mutter, den sie zuletzt als Wanderstab genutzt hat, in der Linken. Dort, das könnte ein möglicher Abstieg in den Graben sein!

Da sie schon hier angelangt ist und ihr der Weg zu dem Berg versperrt ist, sucht sie sich eine Stelle an der sie in den Graben hinab klettern kann und begibt sich nach unten.

Der felsige Rand ist etwas eingebrochen und Wüstensand bildet eine steile Rutsche nach unten. Lauriel wagt es, gleitet hinab und - es ist doch viel steiler als sie gedacht hatte, eigentlich kaum noch ein Rutschen, mehr ein Sprung! Autsch! Sie rappelt sich hoch, zum Glück ist sie nicht verletzt, und kaputt gegangen ist auch nichts.

Schnell blickt Lauriel sich um. Aber kein Wächter taucht auf, kein Dämon grinst um die Ecke, nicht einmal eine Falle wurde anscheinend ausgelöst. Nach links und rechts geht leicht gebogen der Graben. Und schräg gegenüber führt ein Gang Richtung Mitte des Riesenkreises, der allerdings durch ein Gittertor versperrt ist.

Die Halbfirnelte geht auf das Gittertor zu und versucht es zu öffnen.

Das Tor ist etwa zwei Ellen breit und hat in andert-halb Mannshöhen einen steinernen Querbalken mit einem ebenso kunstvollen wie rätselhaften Relief.

Das sie sich näher ansieht.

Es sind anscheinend rein geometrische Figuren.

Lauriel zuckt die Achseln.

Es ist mit einem Gitter aus senkrechten Bronzestäben verschlossen. Zwischen den kräftigen Stäben ist kaum eine Handbreit Luft. Hinter dem verschlossenen Tor erstreckt sich ein kahler Gang zum dunklen Zentrum dieser ganzen Anlage.

Da es sich nicht einfach aufdrücken lässt, dreht sie sich um, malt an der Kreuzung mit dem Stab ein großes X in den Boden und geht dann im Sonnenlauf den Kreis entlang.

Nach einer gewissen Zeit erreicht Lauriel ein weiteres Tor an der Kreisinnenseite. Es ist auch durch ein Tor verschlossen. Diesmal fehlt über dem Tor der steinerne Querbalken, dafür sind die über mannshohen Bronzestangen, die den Weg versperren, oben nadelspitz. An ein einfaches Durchkommen ist nicht zu denken.

Auch hier versucht sie das Tor zu öffnen. Das das ebenfalls nicht gelingt, malt sie wieder ein X und geht weiter.

Wie erwartet, kommt Lauriel bald wieder ein Tor, aber kurz hinter dem Tor ist der Boden des des Kreisgangs diesmal mit großen quadratischen Platten belegt.

Auf den ersten Blick scheint dies eines der üblichen Tore dieses dreimal verfluchten Ortes zu sein. Doch

dann erwacht schlagartig Lauriels Interesse: Knapp zwei Schritt, so schätzt die Halbfelfe, hinter dem auch hier vorhandenen Bronzegitter ragt ein Hebel aus der Gangwand. An ihm hängt eine Kette, die am untersten Glied einen großen Bronzering trägt.

Die Elfe überlegt, ob sie durch das Gitter fassen könnte und mit dem fast mannshohen Stab den Ring erreichen kann.

Lauriel beschließt, es zu versuchen, denn der Gitterabstand ist groß genug, und sie schafft es tatsächlich, den Bronzering mit dem ausgestreckten Zauberstab zu berühren.

Sie steckt den Stab vorsichtig durch den Ring und versucht durch leichtes Drehen ein Astende des knorrig-Steineichenstabes als Haken hinter den Ring zu bringen. Dann zieht sie den Ring mit dem Stab langsam zu sich hin.

Es wäre schön, wenn ihr Stab so lang wäre und so weit hervorstehende Astenden hätte. Das ist aber leider nicht der Fall.

Enttäuscht zieht sie den Stab zurück und geht zurück zum Kreis. Dort mal sie einen großen Ring "O" in den sandigen Boden und geht weiter.

Da sind jetzt noch die großen quadratischen Platten, die den Grabenboden vor ihr bedecken.

Auf Grund der schlechten Erfahrungen, die sie in den Gewölben im Schloss Zizirie gemacht hat, schaut sie sich die Platten genauer an. Sie versucht ein Muster zu erkennen oder Platten, die etwas höher oder tiefer stehen. Eine bestimmte Farbe, die häufiger auftaucht.

Auf den Knien rutscht Lauriel über die steinernen Platten, das Gesicht tief herunter gebeugt, und ihre Finger gleiten über jede Unebenheit, über jede Fuge, in jede Vertiefung. So etwas hat sie lange nicht mehr gemacht.

Nur gerade eben bemerkt sie, dass eine der Platten lose ist.

Von einer stabilen Nachbarplatte drückt sie vorsichtig die Platte mit dem Zauberstab nach unten.

Bei leichtem Druck gibt die Platte nur minimal nach.

Langsam erhöht sie den Druck auf die Platte.

Die anderthalb mal anderthalb Schritt große Platte gibt immer mehr nach. Lauriel ist sich ziemlich sicher, dass sie weg klappen würde, wenn sie sich mit ihrem halben Gewicht darauf lehnte.

So setzt sie sich so auf den Rand der Nachbarplatte, dass ihr Gewicht auf dieser liegt, und drückt mit ihren Füßen die Platte herunter. Wenn die Platte weit genug weg geklappt ist, wird sie versuchen die entstandene Öffnung mit dem Stab zu verkeilen.

Unter der Platte ist ein Loch, so tief wie die Kantenlänge der Platte. Weiter nichts.

Bevor sie sich enttäuscht abwendet, stochert sie noch schnell mit dem Stab im Boden des Loches umher.

Da ist wirklich nichts weiter.

So folgt sie vorsichtig den Weg weiter.

Zum vierten Mal steht Lauriel wohl an diesem oder einem ähnlichen Ort. Wieder ein Tor, wieder ein Gang zum Zentrum der Anlage. Es wäre wirklich wunderbar, wenn dieses Tor anders als die anderen aussehen würde: Etwa zwei Ellen breit, mit einem Gitter aus senkrechten Bronzestäben verschlossen, zwischen denen kaum eine Handbreit Luft ist. Darüber ein Quersims aus Stein. Ursprünglich scheint dort eine Relieftafel angebracht gewesen zu sein, die jetzt fehlt. Der Gang hinter dem Tor ist leer.

Sie hofft darauf, dass diese Tür vielleicht offen ist und rüttelt an den Stäben.

Das Tor ist genauso verschlossen, wie die anderen.

Lauriel gibt die Hoffnung nicht auf eine offene Tür zu finden. Sie kehrt zur Bogengang zurück, malt wieder ein "X" auf den Boden und geht weiter den Kreis ab. Dabei schaut sie sich den Graben und die Wände an.

Der Grabenboden ist ungefähr anderthalb Schritt breit. Die Wände bestehen aus sehr hartem Sand. Lauriel ist sich ziemlich sicher, dass der zweigipflige Berg in der Mitte des Ganges liegt, von dem sie mittlerweile ziemlich sicher ist, dass er einen Kreis bildet.

Im Gangboden vor ihr ist ein auffälliger, flacher Sandhaufen, der fast die gesamte Gangbreite einnimmt.

Gespannt nähert sie sich dem Haufen und stochert mit ihrem Stab darin herum.

Ein paar Skorpione flüchten. Lauriel ist klar, dass sie ihre Hände wird benutzen müssen, wenn sie herauskriegen will, ob sich etwas und eventuell was sich in oder unter dem Haufen verbirgt.

So kniet sie sich hin und durchwühlt mit aller notwendigen Vorsicht den Haufen.

In dem Haufen ist nichts zu finden, aber unter dem Haufen ist kein harter Gangboden sondern weiterhin loser Sand.

Da die Elfe nicht vorhat sich wie ein Boroborinoi durch den Boden zu wühlen, belässt sie es dabei und setzt ihren Weg fort.

Wieder kommt Lauriel an eine Stelle, wo nach innen, zum Zentrum der Anlage, ein schmaler Gang abzweigt. Der Gang ist wieder mit einem Tor aus Bronzestäben verschlossen. Lauriel vermutet, dass es sich mit ihren Mitteln kaum wird öffnen lassen. Trotzdem geht sie hin, um das Tor näher zu untersuchen.

Das Tor gleicht so manch anderem an diesem Ort. Ein Gitter aus Bronzestäben, die kaum eine Handbreit Luft lassen, hindurchzuschauen. Doch auch der Gang

dahinter bietet kaum einen nennenswerten Anblick: kahl und leer.

Über dem Gitter überspannt auch hier ein Felssims den Gang. Er ist schwarz versengt und zeigt mehrere Stellen, an denen der Stein abgesplittert ist. Offensichtlich hat eine Feuerlanze hier den Fels getroffen. Spuren eines Kampfes, in den mindestens ein Magier verwickelt gewesen sein muss.

Lauriel sucht noch nach weiteren Spuren, vielleicht findet sie in der Nähe etwas oder jemanden, denn die Feuerlanze getroffen haben könnte.

Es ist leider nichts weiteres zu entdecken.

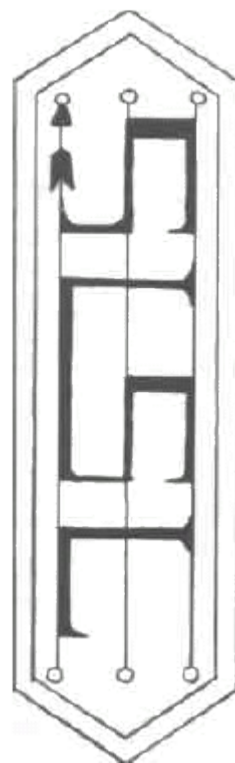
Bevor sie wieder zu dem Ring zurückgeht, rüttelt Lauriel an der Gittertür. Sie hofft, da hier ein Kampf stattgefunden hat, dass diese Tür vielleicht offen ist.

Rütteln hilft nichts, also geht sie wieder zum Ringgraben zurück und geht weiter. Und das nächste Gittertor ist wieder das erste. Lauriel hat einen vollständigen Kreis zurückgelegt. Wenn sie in das System eindringen will, wird sie genauer nach Möglichkeiten der Toröffnung suchen müssen. Leider hat sie es früher immer als unter ihrer Würde empfunden, den **Foramen** zu lernen.

Wütend tritt sie auf, hätte sie ihrer Mutter damals doch genauer zugehört. So bleibt ihr nur die Möglichkeit umzudrehen und die Khom zu verlassen oder in einer zweiten Runde nach einer Möglichkeit zu suchen in das Innere zu gelangen.

Während dieser zweiten Runde wird sie sich alle Türen noch einmal genauer ansehen, vielleicht verbirgt ja ein Gitterstab der Türen einen Öffnungsmechanismus. Außerdem untersucht sie, ob sie irgendwie über die Türen klettern könnte und ob überhaupt genug Platz über den Türen ist. Und zwischen den Türen wird sie sich die Wände des Ringganges ansehen, nicht das sie da noch etwas übersehen hat.

Am vierten Tor: Eher oberflächlich, nach so vielen vergeblichen Versuchen vorher, streichen Lauriels Finger wieder einmal über einen Bronzestab. Aber da! Was ist das? Ein winziges Relief, eine kleine Gravur in der Oberfläche. Sie versucht vorsichtig, den Stab zu bewegen: Er gibt nach. Sie stellt fest, dass er sich nach rechts und links, oben und unten drehen und verschieben lässt. Wahrscheinlich kommt es auf die richtige Kombination an.



Lauriel betrachtet das Relief genauer.

Anscheinend gibt das Relief die mögliche Bewegung des Stabes vor, um - so hofft sie - die Tür zu öffnen. Nur in welcher Reihenfolge muss sie vorgehen. Da fällt ihr die feine Pfeilspitze in der oberen linken Ecke ins Auge. Das wird also sicherlich das Ende der Bewegung sein. Also muss sie am anderen Ende des Reliefs anfangen. Wenn der Stab in der Stellung nach links und rechts zu bewegen ist, dann wird er jetzt in der mittleren Reihe stehen, also beginnt sie den Stab zu bewegen: links-hoch-rechts-rechts - Pause - hoch-links-runter-links-hoch-hoch-rechts-rechts - Pause - hoch-links-runter-links.

Gespannt wartet sie, was nun passiert.

Lauriel ist nicht klar, ob sich jemand über sie lustig macht. Einerseits kann sie sich selbst beglückwünschen: Sie hat einen übermannshohen Bronzestab aus dem Tor gelöst, mehr als 300 Unzen schwer und mit einer gefährlichen Spitze am einen Ende. Aber das Tor geht nicht auf, und der freigewordene Zwischenraum ist nicht breit genug, um sich durch zu quetschen.

300 Unzen sind für den Kampf doch etwas zu viel. Aber da erinnert sie sich, dass sie bei dem Tor, dass sie mit "O" markiert hatte, einen langen Stab braucht, um den Ring zu bewegen.

Also macht sie sich mit dem schweren Stab auf den Weg zu dem Tor und versucht erneut an den Ring zu gelangen.

Lauriel keucht und schwitzt in der Hitze unter dieser Last nicht schlecht. Aber sie beflügelt der Gedanke,

jetzt vielleicht doch einen Schritt weiterzukommen, dem Geheimnis auf den Pelz zu rücken. Sie geht im Gegenuhrzeigersinn ein Tor zurück. Dahin, wo der Hebel mit dem Ring hinter dem Gitter aus der Wand ragt.

Mit dieser zum Verzweifeln schweren Stange sollte es Lauriel gelingen, an dem ominösen Ring zu ziehen. Vorsichtig schiebt sie die Stange durch die Gitterstäbe. Ja, sie reicht weit genug in den Gang hinein. Jetzt nimmt Lauriel alle Kraft zusammen und hebt die Stange an. Noch ein Stück, noch etwas – und jetzt in den Ring.

Die Spitze der Stange drückt den Bronzering nach unten, die Kette strafft sich: Es ertönt ein tiefer, melodischer Gong. Ohne viel Magie und mentales Training kann man in dieser Anordnung eine Art Türrufer oder Schellenzug erkennen. Was mag jetzt passieren?

Lauriel legt die mehr als hinderliche Stange weg und wartet, ob etwas passiert. So alt und verlassen, wie die Gänge bisher schienen, ist es eher unwahrscheinlich, aber trotzdem wartet sie.

Aus der Dunkelheit des Ganges erscheint wie aus dem Nichts ein wahrhaft erstaunlicher Türhüter. Es ist eine Frau. Eine junge Frau in der Tracht der Wüstennomaden. Sie kommt den Gang herunter auf Lauriel zu, und bei jedem Schritt hüpfen die langen schwarzen Locken, die ihr fein geschnittenes Gesicht umrahmen.

Mit einem spitzbübischen Lächeln in den Augen spricht sie Lauriel an: "Sieh da, eine Wanderin! Es ist in dieser Gegend selten geworden, dass Reisende, und dann noch so eine schöne, Einlass begehren in meine Herberge."

Das Mädchen greift zu einem Schlüssel, der an einem seidenen Band von seinem Gürtel hängt. "Ich sehe es Deinem Gesicht an, dass Du erschöpft bist, aber auch, dass du nichts Böses im Sinn hast. Ich glaube, ich werde dir öffnen."

'So, Du siehst, dass ich nichts Böses im Sinn habe ...', denkt Lauriel, da ihr das Ganze doch zu komisch vorkommt, blickt sie der Frau entgegen, 'aber wie ist das bei Dir? I'bhanda dhara feya dendra!'

An einer Stelle, an der Lauriel es beim besten Willen nicht vermutet hätten, öffnet das Mädchen eine kleine Klappe in der Felswand und steckt den Schlüssel hinein. Einen Augenblick später ist das trennende Gitter verschwunden, als ob es sich in Luft aufgelöst hätte. Einladend weist das holde Wesen mit der Hand den Gang entlang, genauso wie sie ausgesprochen werden:

"Tritt ein in meine bescheidene Herberge. Ich will versuchen, dir ein Mahl zu bereiten, damit du wieder zu Kräften kommst. Und vielleicht bist du willens, mir ein wenig die Langeweile zu vertreiben - mit Ge-

schichten über Abenteuer, die du zweifellos zahlreich erlebt hast."

Lauriel liest keinen einzigen Gedanken. Da ist nichts. Und sie ist sich sicher, dass ihr Zauber erfolgreich war.

Das ist ihr bisher noch nie passiert, selbst Orks und Tiere haben Gedanken - auch wenn sie sie nicht immer verstanden hat. Aber jemand, der keine Gedanken hat, ist entweder ein starker Magier, der den Zauber abgewehrt hätte, oder ein anderes ihr völlig unbekanntes Wesen.

So ist sie auf der Hut und sicher, dass sie nichts von dem, was dieses Wesen ihr anbietet essen wird. Sie greift vorsichtig nach ihrem Schwert und lockert es.

Das Mädchen macht eine einladende Handbewegung, an ihm vorbei zu gehen.

"Nach Dir, Du kennst den Weg", antwortet die Elfe höflich aber mit Nachdruck und bleibt stehen.

"Ich muss doch den Eingang wieder versperren", erwidert das Mädchen freundlich.

"Lass ihn auf, es kommt heute keiner mehr", antwortet Lauriel.

Sollte das Mädchen das nicht wollen, so tritt Lauriel zur Seite um sie die Tür zu machen zu lassen. Dabei dreht sie sich so, dass sie dem Mädchen immer zugewandt ist und mit dem Rücken zur Wand steht.

Das Mädchen wartet lächelnd, aber stumm, dass Lauriel an ihm vorbeigeht.

Ebenfalls lächelnd macht Lauriel die Tür soweit frei, dass sie sie schließen kann, aber immer bedacht diesem Wesen ohne Gedanken nicht den Rücken zuzukehren.

Allerdings kommt Lauriel dabei dem Mädchen sehr nahe.

Was nun geschieht, verwundert sie nicht: Vor Lauriels Augen verwandelt sich das wunderschöne Mädchen in ein Wesen des Chaos. Sie hat es geahnt - trotzdem sträuben sich ihr die Haare. Zuerst zerfließen die Kleider im Nichts, dann die Haut, die Haare. Schließlich Fleisch und Blut. Zurück bleibt ein kahles, bleiches Gerippe: Es hat ein bläulich schimmerndes Schwert in der Hand, und das Schwert bewegt sich auf Lauriel zu.

Die Firnelte war durch die fehlenden Gedanken vorgewarnt und kann trotz des kurzen Schrecken über die plötzliche Verwandlung des Wesens der ersten Attacke geschickt ausweichen.

Und schon hat sie ihrerseits ihren Amazonensäbel in der Hand und dankt Cuilyn, dass er in seiner Freizeit ihr immer Unterricht gegeben hat. Aber der Gedanke an ihren Freund hat ihren Angriff nicht so schnell werden lassen, dass sie damit die Parade des Monsters durchbricht.

Und so geht es einige Zeit hin und her. Die Elfe muss erst ihren Kopf frei bekommen und dann die Angriffe und Paraden in Reflexen und ohne daran zu denken durchführen.

Schließlich gelingt er ihr die Deckung des Gegners zu durchbrechen und das Skelett mehrfach zu treffen. Aber auch dem Gegner gelingen einige Treffer.

Das Hin und Her wiegt weiter unter der brennenden Sonne der Khom, aber schließlich bekommt die Elfe die Oberhand und nach einem weiteren Treffer lösen sich die Knochen aus ihren angestammten Plätzen und fallen zu Boden. Die Beherrschung - denn um eine solche muss es sich handeln, da ist sich die Elfe

ziemlich sicher - ist gebrochen und der erste Gegner besiegt.

Nur wo ein beherrschter Untoter ist, da ist der Beherrscher nicht weit! Vorsichtig und auf der Hut vor weiteren Attacken macht sich die Elfe auf den Weg weiter in das Zentrum des geheimnisvollen Wüstenkreises.

Es wird immer dunkler, während Lauriel voranschreitet. Bald wird sie nichts mehr sehen können.

Da sie noch nicht müde ist und auch nicht in der Nähe des Kampfplatzes schlafen will, holt sie den Leuchtglobus aus ihrem Rucksack und lässt ihn den Gang erhellen.



## MÖGLICHKEITEN

Es ist ein kleiner, runder Raum, in dem Lauriel schließlich ankommt, der ins seiner Mitte einen Brunnen enthält. Der Brunnen ist mit einem gemauerten Rand versehen und hat einen Durchmesser von knapp einem Schritt. Als Lauriel sich über den Rand beugt, kann sie bis auf den Grund sehen: Es ist nicht tief, etwa 4 Schritt, aber da ist kein Wasserspiegel. Es scheint, dass sich der Brunnenschacht nach unten zu einer geheimen Kammer erweitert.

Hier oben kann Lauriel in die Öffnungen von vier weiteren Gängen schauen, die sich von hier aus strahlenförmig nach außen erstrecken. Es gibt nur einen Weg, der weiter zu führen scheint: nach unten.

Sie hat oft genug bei Banjew gesehen, dass dieser in solchen Situationen flugs seinen Stab in ein Seil umwandelt - nur leider kann sie das nicht. So sucht sie nach irgendwelchen Griffen oder Kletterhilfen, um in den Schacht zu gelangen. Vielleicht gibt es ja noch die Winde und das Seil für die Eimer.

All das ist nicht da, aber mit etwas Glück sollte Lauriel sich an den Schachtwänden abstützen können. Eng und rau genug ist er.

Das erscheint ihr dann doch als zu fraglich. Sie klettert stattdessen rückwärts auf den Rand und lässt sich dann an den Armen hängend hinab. Mit ausgestreckten Armen sollten die vier Meter bis zum Boden schadlos zu überspringen sein.

Und das ist auch der Fall.

Unten ist ein runder Raum, genau über Lauriel die runde Schachtöffnung. Wie sie da vielleicht irgendwann einmal wieder hoch kommen soll, darüber denkt sie jetzt am besten gar nicht nach.

Der Raum hat außer dem Loch oben noch drei Ausgänge. Einer in Lauriels Rücken, aber der ist von Sand verschüttet.

Vor ihr, direkt nebeneinander, sind die toten, leeren Augen zweier Gangöffnungen. Es scheint, als ob die Gänge wie zwei ausgestreckte Finger einer Hand auseinanderstreben würden.

Bevor sie sich für einen der begehbaren Gänge entscheidet, schaut sie sich den verschütteten Gang an. Lauriel wird mit dem Stab ein wenig in dem Sand herum stochern, vielleicht stößt sie ja auf etwas Interessantes.

Sand, viel Sand, allerdings relativ locker.

Lauriel weiß, dass es keinen Sinn macht sich durch den Sand zu graben, also versucht sie - während sie etwas isst und trinkt - sich noch einmal klar zu werden, wo sie jetzt gerade im Bezug auf die Gesamtanlage ist.

Lauriel ist sich ziemlich sicher in der Mitte des großen Kreises zu sein. Und wenn der verschüttete Gang geradeaus geht, dann ... ja, dann könne er an der einen Stelle enden, wo Lauriel angefangen hatte zu graben.

Mit dieser Möglichkeit im Hinterkopf macht sie sich auf, den rechten Gang zu erkunden. Durch den Sand buddeln wird sie sich nur, wenn sie überhaupt keine andere Auswahl mehr sieht aus dem Keller zu kommen - aber dazu wird es sicherlich nicht kommen. Dessen ist sie sich gewiss.

Gut eine halbe Stunde marschiert Lauriel durch den Gang. Nichts ist passiert und in ihr macht sich eine gewisse sorglose Hochstimmung breit.

Sie marschiert eine weitere halbe Stunde. Der Gang fällt schon seit längerer Zeit leicht nach unten ab. Aber Lauriel kann das in Ihrer guten Laune nicht beeinträchtigen.

Plötzlich trifft sie etwas von oben. 'Ach, nur ein Regentropfen', denkt Lauriel. Aber dann durchzuckt es sie: 'Wassertropfen mitten in der Wüste? Das kann nicht sein, das geht nicht mit rechten Dingen zu!'

Misstrauisch mustert Lauriel den vor ihr liegenden Gang. Überall hängen tatsächlich Tropfen an der Decke, laufen die Wände hinunter, versickern im Boden.

Sicherlich ist Wasser in der Wüste nicht üblich, aber Lauriel ist ja unter der Wüste und wer weiß, was hier alles zu finden ist. Bevor sie eine Stunde zurück geht, will sie ihre Neugier noch etwas befriedigen und geht daher weiter.

Während Lauriel eher vorsichtig als unerschrocken weitergeht, dringt ein Geräusch in ihr Bewusstsein. Nein, es ist nicht das *Klick, klick* der von der Decke fallenden Wassertropfen. Es ist etwas anderes, etwas ständiges, andauerndes, anschwellendes - es ist Regen!

Nach einigen weiteren hundert Schritt erwartet Lauriel nun statt des Regens ein Wolkenbruch: Das Geräusch ist zum machtvollen Rauschen geworden. Und dann habt sie das Ende des Ganges erreicht. Vor ihr ein dunkles Loch, als würde der Weg im Nichts enden.

Vorsichtig schaut sie aus dem Loch heraus. Bereit ihren Kopf sofort wieder in Sicherheit zu bringen, wenn sie eine Gefahr verspürt.

Das gewaltige Rauschen, das Lauriel lächerlicherweise noch vor nicht allzu langer Zeit für Regen gehalten hat, schlägt von allen Seiten über ihr zusammen. Die Luft ist mit Spannung geladen und trieft vor Feuchtigkeit: Ein mächtiger Wasserfall ergießt sich aus dem Maul eines monströsen Standbildes und bildet in seinem Schoß einen See ohne erkennbaren Abfluss.

Die Statue ist gut und gerne 20 Schritt hoch, der Kopf allein hat Lauriels Schätzung nach 5 Schritt Durchmesser. Soweit sie es von hier unten erkennen kann, bilden die Augen ebenso wie das Maul Öffnungen, durch die ein Mensch in das Innere des Kopfes gelangen könnte. Von der Oberseite des Kopfes hängen struppige Haare herunter, jedes einzelne so dick wie ein Tau.

Sie schaut sich in dem Raum nach weiteren Zugängen um. Auch hier erscheinen ihr die Augen als eine Möglichkeit hier heraus zu kommen - aber es ist nicht die Möglichkeit, die sie als erste ins Auge fast.

Die Höhle ist kaum höher als die Statue und ihr Durchmesser beträgt etwa 15 Schritt. Unvorstellbar, dass dieser gewaltige Hohlraum mit Werkzeugen erschaffen sein könnte.

Links von Lauriel befindet sich eine weitere Gangöffnung.

Auf die die Elfe nun zusteuert.

Der zweite Gang ist vollkommen trocken und leer. Als Lauriel den Kopf hineinsteckt, meint sie, ein Geräusch zu hören. Nein, eher Töne, fast Gesang. Was sie hört, zieht Lauriel unheimlich, geradezu magisch an.

Als sie den fremden Gesang hört, fallen ihr wieder die Lieder ihrer Vorfahren ein. Sie konzentriert sich, holt ihre Flöte aus dem Rucksack und beginnt zu den Tönen des Gesangs das Friedenslied zu spielen.

Nach den ersten Tönen durchströmt Ruhe und Frieden ihren Körper und sie spürt wie sich das Gefühl der Friedfertigkeit um sie herum ausbreitet. Nach kurzer Zeit des Spielens betritt sie den Gang und geht ihn in Richtung des fremden Gesangs.

Es ist ein leiser, klagender Laut, der von weither zu kommen scheint. Ein hypnotischer Zauber, ganz zweifellos. Er scheint direkt auf das Nervensystem zu wirken, denn Lauriels Kopf, ihre Gedanken sind völlig klar. Nur nützt ihr das gerade herzlich wenig, denn ihr übriger Körper macht, was er will. Irgend etwas geht in ihr vor.

Lauriel greift nach ihrer Flöte, um sich mit Musik von dem Zwang zu befreien, aber stellt mit Erschrecken fest, dass sie zu keinen differenzierten Bewegungen mehr fähig ist.

Sie gibt dem Zug nach und geht den Gang entlang.

So marschiert sie zunächst fast wie ein Automat weiter in den Gang hinein, der vom bleichen Licht ihrer Kugel erhellt wird. Lauriel meint, etwa eine halbe Stunde so gegangen zu sein, als sie das Ende des Ganges vor sich sieht. Doch es entpuppt sich gleichzeitig als Beginn einer engen, nach oben führenden Wendeltreppe. Stufe um Stufe wird Lauriel gezwungen, sie emporzusteigen. Nach einiger Zeit bemerkt sie zwei Dinge: Von oben fällt Licht herab, und ein bestialischer Gestank macht sich breit. Lauriel lässt ihre magischen Möglichkeiten Revue passieren.

Irgendwo hier wartet ein Gegner, das ist der Elfe klar. Nur hat sie durch den Bannzauber keine Möglichkeit nach einer Waffe zu greifen, einen *ama tharza* wird sie nicht weben können, um sich zu schützen, genauso wenig wie *bha'iza dha feyra* oder *fial miniza dao'qa* um anzugreifen.

Wenn sie wenigstens ihre Augen soweit bewegen kann, dass sie den Gegner ansehen kann, dann könnte sie einen *bian bha la da'in* weben.

So langsam es der Druck des fremden Geistes zulässt, geht sie weiter die Treppe hinauf.

Ja, der alte Freundschaftszauber, er sollte gelingen, den beherrscht Lauriel meisterlich, aber dazu muss man sein Gegenüber sehen. *Sehen* - das ist es! Wenn das, was immer Lauriel erwartet, sie nicht sieht, dann behält die Elfe die Initiative.

Das hereinfallende Tageslicht wird immer kräftiger, aber auch der Gestank wird immer unerträglicher und die auf- und abschwellende Melodie hallt in Lauriels Kopf. Sie erwartet jetzt jeden Augenblick, das Ende der Treppe zu erreichen.

'Sehen und gesehen werden, das ist es!' fährt es der Elfe durch den Kopf. Sie probiert vorsichtig, ob ihr Wille ausreicht den Kopf zu einem Nicken zu bringen.

Das ist der Fall.

Da sie jetzt schon fast das obere Ende der Treppe erreicht hat, nimmt sie all ihre Konzentration zusammen, nickt und spricht leise *<visya'bha lir faenya'dha>*.

Wenn der Gegner sie jetzt sieht, dann sieht er nur noch die Kleidung und die Waffen, aber nicht mehr Lauriel selbst.

Diesen Anblick haben Sie nun wirklich nicht erwartet.



Sirenen! Wenigstens weiß Lauriel jetzt, woher die Töne, die Melodie, der Gesang gekommen sind. Der Raum, in den Lauriel blickt, oder soll man es besser ein Nest nennen, ist recht groß: etwa 10 Schritt im Durchmesser und gut 4 Schritt hoch. Ein Drittel der Wand wird von einer Öffnung eingenommen, wohl die Abflugstelle. Der Boden ist mit weißem, stinkendem Vogelkot und großen Haufen mehr oder weniger abgenagter Knochen bedeckt.

Durch die Abflugöffnung pfeift ein kräftiger Wind in die Höhle, so dass es erbärmlich zieht. Wäre Lauriel eines dieser Vogelmonster, hätte sie sich sicher einen gemütlicheren Wohnort ausgesucht.

Doch was ist das? Die Sirenen haben offensichtlich ihre Beute erwartet. Und jetzt ist sie hier - und doch nicht da. Lauriel spürt die Verwirrung der Monster und wie sich der Griff ihrer Beherrschung lockert.

Heftig mit den Flügeln schlagend nähern sich die beiden Ungeheuer.

Lauriel freut sich nur kurz darüber, dass der Trick mit der Unsichtbarkeit funktioniert hat. Sie muss nun schnell reagieren, bevor die beiden Sirenen ihre Beherrschung wieder erneuern.

Da Lauriel keinen Sinn darin sieht die Sirenen zu töten, fixiert sie erst die eine, dann die andere und legt den elfischen Freundschaftsbann auf die beiden.

<Bian bha la da'in! Bian bha la da'in!>

Der Zauber wirkt, Lauriel atmet erst einmal tief durch. Flügelschlagend verneigen sich die beiden Sirenen vor ihr.

"Versteht ihr mich?" fragt sie laut und formt diesen Satz auch in ihren Gedanken. Wesen, wie diese, die über Entfernungen den Geist beeinflussen können, verständigen sich vielleicht eher über Gedanken als über Sprache.

Die lange Einsamkeit dieser Wesen, vielleicht aber auch die Freude über einen neu gefundenen Freundin

... Jedenfalls kommen die Worte wie ein Wasserfall herausgesprudelt:

"Oh, Herrin, deren Anblick uns glücklich macht, höre unsere Geschichte. Vor Jahren lebten meine arme Schwester, die Du hier an meiner Seite siehst, und ich reich und zufrieden im Haus unseres Vaters, des mächtigen Bolu Ba-Khein. Er besaß die größte Karawanserei am nördlichen Rand der Khom und zahllose Kamele gehörten zu seinen Herden. Eines Tages erreichte ein Bote der Bachachni unser Haus. Dieses mächtige Wüstenvolk lebt inmitten der Khom, und seine Söhne zählen zu den tapfersten Kriegerern der Nomaden, seine Töchter aber zu den schönsten Frauen Aventuriens. Der Bote übergab meinem Vater eine Nachricht von Achlee'in III., einem alten Freund unserer Familie und bedeutendem Großsheich der Bachachni, in der er gebeten wurde, unverzüglich eine Karawane mit 50 der schnellsten Kamele in Marsch zu setzen. Die Liste der von Achlee'in gewünschten Güter war lang und versprach meinem Vater großen Gewinn.

Schon zwei Wochen später war alles zum Abmarsch bereit. Wegen des großen Wertes der mitgeführten Güter hatte sich unser Vater entschlossen, die Karawane persönlich anzuführen. Und nachdem wir drei Tage lang gebettelt hatten, erfüllte er uns unseren größten Wunsch und nahm uns mit auf unsere erste Wüstenreise.

Bis zum zehnten Tag geschah nichts von Bedeutung. Die Wüste dehnte sich von Horizont zu Horizont, nur Sand, Steine und Dünen. Und mitten hinein in diese friedliche Welt entlud am Abend des elften Tages das Chaos seine Kreaturen. Von einem Moment zum anderen brach um uns herum die Hölle los: Ein Gewimmel unbeschreiblicher, nie gesehener Monster hackte, biss, spuckte, schlug und kratzte um sich. Das Blut floss in Strömen, und weder Mensch noch Tier wurden verschont. Alle, alle mussten sterben.

Nur für meine Schwester und mich hatte das Schicksal ein noch schrecklicheres Los vorgesehen: Wir wurden gefangengenommen. Man schleppte uns davon, ob über Land, durch die Erde oder die Luft weiß ich nicht zu sagen, hatten wir doch beinahe den Verstand verloren. Am Ende dieser grässlichen Reise, irgendwann und irgendwo, stieß man uns roh in den Schein eines Feuers. Gespenstisch flackerte das Licht auf den Fratzen der Chaoskreaturen um uns herum.

Doch dann erschien er, der verfluchte Meister, das Monster in Menschengestalt, der Schwarze Zauberer. Als er uns sah, begann er wild zu toben und befahl seiner Brut, uns ohne zu zögern zu töten. Von allen Seiten rückten die grauenerregenden Wesen näher, und wir flehten zu den Göttern Aventuriens, uns ein schnelles Ende zu gewähren. Ob es diese Gebete waren, oder irgend etwas anderes - ich weiß auch heute noch nicht, warum die Ungeheuer unfähig waren, uns zu töten. Unruhig wimmelten sie im Kreise um uns herum, aber keines von ihnen wagte es, uns Gewalt anzutun.

Als der Schwarze Zauberer sah, dass seine Geschöpfe unfähig waren, seine Befehle auszuführen, stieß er einen lästerlichen Fluch aus, trat zurück und musterte uns nachdenklich und vielleicht auch etwas besorgt. Doch dann brach er in dieses Lachen aus, ein Lachen, das ich im Leben niemals vergessen werde. Er begann mit den Armen zu gestikulieren und in einer unverständlichen Sprache zu murmeln. Kalt kroch es mir über den Rücken als ich erkannte, dass wir das Opfer einer großen Zauberei werden sollten. Das Ergebnis siehst Du vor Dir. Seit jener Nacht leben wir verbannt und der Stimme des Schwarzen Zauberers hörig in diesem Felsenest. Du hast uns von diesen Ketten befreit, vermutlich auch durch Zauberei. Willst Du Dich zum Werkzeug unserer Rache machen, so werden wir Dir helfen - notfalls mit unserem Leben."

Atemlos hat Lauriel der Erzählung der einen Sirene gelauscht. Der Drang, der sie in die Khom geführt hat, kann doch nur die Aufforderung gewesen sein, den beiden geschundenen Kreaturen zu helfen.

"Natürlich helfe ich Euch, denn auch ich wurde durch einen Zwang hierher geführt. Erklärt mir, wie euer Plan aussieht und ich werde mein bestes geben, euch zu retten", antwortet die Elfe.

"Fremde Meisterin", erwidert die andere. "Der Ort, an dem wir uns befinden, ist unwirklich - erschaffen von einem gewaltigen Magier als tödliche Falle für jeden, der seinem Geheimnis auf der Spur ist; du kannst diesen Ort und die Wesen, die an ihm gefangen sind, erlösen.

Allein - der Schwarze Zauberer muss zu diesem Zweck vernichtet werden. Weißt du, ob deine Kräfte für diesen Kampf ausreichen? Soweit wir wissen, gibt

es von dieser Stelle aus nur zwei Wege, die zum Ort deiner Bestimmung führen.

Dort drüben, in deinem Rücken, befindet sich in der Felswand eine Öffnung. Wir glauben, dass es eine Art Rutsche ist, die in die Behausung des Zauberers führt. Ab und zu hat der Zauberer uns Befehle erteilt, die wir ausführen mussten, ohne uns wehren zu können. Stets kam dann seine Stimme aus diesem Loch. Wenn du hineinschaust, wirst du feststellen, dass der Gang groß genug ist, dich hindurch zulassen.

Die zweite Möglichkeit wäre, dass wir dich durch die Luft zur Zitadelle des Zauberers tragen. Keine angenehme Reise in diesen Klauen, aber wir werden uns bemühen, dir nicht weh zu tun. Welcher Weg der ungefährlichere ist, wissen wir nicht."

"Wenn ihr sicher seid, dass die Rutsche direkt zu ihm führt, dann würde ich diesen Weg gehen", überlegt Lauriel. "Sonst gibt es nichts mit dem ihr mir helfen könnt? Könnte ich hier in eurem Nest die Nacht verbringen und mit etwas erholen, damit der Kampf für uns günstiger ausgeht? Oder habt ihr etwas kräftigendes, was ihr mir geben könnt?"

"Sicher sind wir uns nicht", erwidert die erste der beiden Sirenen, "denn wir können ihn nicht nehmen, aber gerade deswegen muss er ins Herz führen. Bleiben solltest Du hier nicht, denn Du hast unserem Gesang nur durch einen Zauber widerstehen können, und der wird nicht ewig wirken."

"Ja, da hast Du wohl recht", nickt die Elfe zustimmend.

"Was vielleicht helfen könnte ..." ergänzt die zweite Sirene. "Schau!"

Aus ihrem Halsgefieder fördern die Menschenvögel zwei Amulette zutage. Es sind große Bergkristalle an einem goldenen Kettchen. Im Inneren der Steine eingebettet je ein goldener Ring, der über und über mit funkelnden Edelsteinen besetzt ist.

"Was sind das für Ringe?" fragt Lauriel und deutet auf die Edelsteine.

"Das letzte, was uns von unserem früheren Leben geblieben ist." Die Augen der Sirenen füllen sich mit Tränen.

"Der Schutz vor den Bestien des Magiers!" denkt Lauriel. "Und die wollt ihr mir geben?"

"Was wünschst Du, Freundin?" ist die Gegenfrage.

"Mein größter Wunsch ist euch zu helfen!" antwortet die Firnelfe ehrlich. "Wenn mir das Amulett oder der Ring in dem Stein dabei helfen kann, dann wäre ich euch dankbar, wenn ihr mir einen geben würdet.

Wenn der Magier besiegt ist, bekommt ihr ihn wieder. Meinen Volk liegt es nicht an Geschmeiden oder Metallscheiben. Wir lieben das Schwarze ..."

"So soll es sein!" Die erste Sirene streift ihren Anhänger ab und reicht ihn Lauriel. Ein großer Bergkristall an einem goldenen Kettchen. Im Inneren des Steines eingebettet ein mit Edelsteinen besetzter goldener Ring.

Lauriel überlegt, wie sie das Geschenk trägt.

"Wir sollten es teilen", schlägt sie vor. "Ich nehmen den Ring und Du bekommst die Kette zurück."

"O, danke!" erwidert die Sirene.

Lauriel nestelt den Kristall von der Kette, gibt diese der Sirene zurück und überlegt nun, wie sie an den Ring kommt. Vielleicht liegen hier ja einige große Steine zwischen denen sie den Kristall zertrümmern kann.

Die liegen hier, und der Bergkristall ist nach einem Schlag zertrümmert.

Natürlich! Das muss ein magischer Ring im Inneren der Amulette sein?

Damit ist auch die Erklärung für das eigenartige Verhalten des Schwarzen Zauberers und seiner Höllenbrut den beiden Mädchen gegenüber gefunden. Im Amulett, um den Hals getragen, entwickelt ein magischer Ring nur einen Teil seiner Kräfte, aber das hat offensichtlich ausgereicht, die Monster vom Töten abzuhalten. Auch der Schwarze Zauberer war wohl ziemlich beeindruckt, so dass er die Mädchen nur verzauberte, anstatt sie zu vernichten. Jetzt steckt der magische Ring an Lauriels Finger und zum ersten Mal in diesem Abenteuer hat sie das Gefühl, es könnte vielleicht gut ausgehen.

Also verabschiedet sie sich von den Sirenen und begibt sie zu der Rutsche. Wenn sie kämpfen soll, dann will sie den Kampf auch so schnell als möglich hinter sich bringen.



## IN DER ZITADELLE DES ZAUBERERS

Um Lauriel herum ist Fels. Die dunklen Wände fliegen in rasender Fahrt vorbei. In ihrem Kopf dreht sich alles und verzweifelt, aber vergeblich versucht sie, sich an einen, nur einen einzigen Zauberspruch zu erinnern.

Doch dann ist der Sturz zu Ende. Es wird hell, Lauriel fliegt einen kurzen Augenblick durch die Luft und landet mit einem Krachen auf irgendeinem Steinfußboden. Etwas durcheinander rappelt Lauriel sich hoch, ordnet ihre Kleider, überprüfen die Ausrüstung. Den Göttern sei Dank, alles ist noch da und ganz! Schnell nimmt Lauriel ihren Leuchtglobus und schaut sie sich im Raum um - Steinwände, eine große Truhe an der Wand, eine Tür, sie ist allein.

Plötzlich aber lässt Lauriel ein Geräusch aufhorchen: Es sind Schritte.

Irgend jemand, irgend etwas kommt näher.

Auf ihre und die Magie des Ringes vertrauend, zieht sie ihr Schwert und wartet.

Mucksmäuschenstill steht Lauriel da. Nicht, dass ihr die Knie zittern oder die Zähne klappern, aber mulmig ist ihr schon. Draußen vor der Tür wird es still. Wer auch immer dort herankam, jetzt ist er stehengeblieben. Einen Augenblick herrscht Totenstille. Dann entfernen sich die Schritte zögernd.

Lauriel atmet auf. Dann wartet sie noch bis die Schritte verklungen sind und schaut sich erst einmal den Raum genauer an.

Bis auf das Loch in der Decke, durch das Lauriel gerutscht gekommen ist, die Tür und die Truhe gibt es hier nichts weiter Auffälliges.

Die Truhe erregt Lauriels Neugier und sie versucht sie zu öffnen.

Sie erweist sich als abgeschlossen.

Und wieder erweist es sich als fatal den *Foramen* nicht gelernt zu haben. Also bleibt Lauriel nichts anderes übrig als den Raum zu verlassen.

Ein Vorschlaghammer, ein Brecheisen oder Dietriche wären auch noch Lösungsmöglichkeiten gewesen, aber so etwas hat Lauriel auch nicht bei sich.

Von der Tür führt geradeaus ein Gang weg. Nach ein paar Schritt erreicht Lauriel eine Gittertür, die - wie sollte es anders sein - verschlossen ist.

Was die Elfe nicht versteht ist wieso der Magier wieder umgedreht ist ... hat er sie gehört und Angst bekommen, hat er die Magie des Ringes gespürt oder hat er nur etwas vergessen.

Egal welchen Grund es gibt, aus dem Raum führt nur dieser eine verschlossene Gang und die Rutsche. Da

sie dort kaum wieder hoch kommt, bleibt nur der Gang und damit das Problem die Tür zu öffnen.

Sicherlich kann sie die Tür auch mit Hilfe des Zauberstabes und der Schwertes verbiegen und öffnen, aber dann ist der Überraschungsmoment verloren. Einfacher wäre es, wenn der Zauberer das nächste Mal in den Gang tritt, ihn anzugreifen und so den Schlüssel zu entwenden.

Sie schaut sich den Gang genau an, ob es eine Stelle gibt von der man die Tür sehen kann und gleichzeitig von der Tür gar nicht oder wenigstens nur zum Teil zu sehen ist.

Da der Gang nur geradeaus geht, aber die Gittertür in Schussweite von dem Raum weg ist, beschließt Lauriel sich mit ihrem Bogen im Raum auf die Lauer zu legen. Dazu wird sie sich so hinter der angelehnten Tür positionieren, dass sie den Magier mit einem gezielten Schuss überraschen kann ohne, dass er die Elfe sofort wahrnimmt.

Gedacht, getan, die Elfe spannt die Sehne auf ihren Bogen, legt sich auf dem Bauch neben die Tür, ein paar Pfeile in Griffweite neben ihr auf dem Boden und dann noch den Leuchtglobus abgedeckt. So hat sie eine freies Schussfeld für einen sicheren Schuss von schräg unten gegen den Schwarzen Zauberer - wenn er denn dann kommt.

Die Zeit vergeht.

Nach den Anstrengungen des Tages ist Liegen auf dem Bauch richtig angenehm, zu angenehm wie Lauriel feststellt als ihr kurz die Augen zugefallen sind.

Was tun?

Schlafen!

Ja, das ist gut, aber wo?

Die Truhe!

Sie steht auf, schließt die Tür, schiebt die Truhe mit einiger Kraft an die Tür und legt sich dann neben der Truhe auf den Boden. Sie weiß, dass sie den leichten Schlaf des Volkes ihres Vaters geerbt hat und daher bei der leichten Bewegung des Tür - und damit der sie versperrenden Truhe - aufwacht.

Als sie nach einiger Zeit aufwacht, fühlt sie sich richtig erfrischt. Sie muss die Nacht durchgeschlafen haben. Ihre Blase drückt.

Lauriel sieht sich nach einem Plätzchen um, an dem sie ihre Notdurft verrichten kann. Aber weder in dem Raum noch im Gang ist eine geeignete Stelle zu finden.

Durch den Rutschgang ist leise der Gesang der Sirenen zu hören.

Hmm, wenn sie die Truhe hochkant vor das Ende der Rutsche stellen könnte, dann könnte sie den Gang hochklettern und dort gibt es sicherlich eine stille Nische. Außerdem kann sie sich bei den Sirenen erkundigen, ob sie etwas von einer Möglichkeit wissen, wie sie durch das Gittertor kommt.

In der Hoffnung, dass sie der Ring vor der Beeinflussung durch die Sirenen schützt oder wenn nicht, dass sie nicht angegriffen wird, weil die Sirenen den Ring erkennen, versucht sie vorsichtig den Rutschgang hoch zu klettern.

Der Ring schützt eindeutig vor dem Gesang der Sirenen, und da der Rutschgang eng genug ist, schafft sie es nach ein paar Anläufen auch, wieder hoch bis zu den Sirenen zu kommen.

Die stehen aber eindeutig nicht mehr unter dem Einfluss von Lauriels Freundschaftszauber. Sie fauchen und schreien die Elfe mit unverständlichen Lauten an, flattern auf sie zu, als ob sie Lauriel attackieren wollen, doch im letzten Moment ziehen sie sich immer wieder zurück. Immer wüster werden die Angriffsversuche der Sirenen.

Da die Kraft des Ringes zwar ziemlich stark aber doch nicht stark genug gegen alle Gegner ist, versucht Lauriel mit dem Rücken zur Felswand den Ausgang aus dem Sirennest zu erreichen, durch den sie am Vortag hereingekommen ist. Der Druck auf ihre Blase wird immer stärker, aber sie erinnert sich auch an das Becken mit dem Wasserfall, da muss es doch ein Platz zum müssen geben.

Der Ausgang ist gleich rechts von Lauriel.

Sie verschwindet darin, geht die Treppe hinunter, den Weg entlang bis zu dem Raum mit dem Wasserfall. Am Rand des Beckens sucht sie erleichtert nach einer Stelle an der sich erleichtern kann.

Das tut gut!

Nachdem sie im Anschluss etwas gefrühstückt hat, schaut sie sich die Höhle etwas genauer an.

Der mächtige Wasserfall ergießt sich weiterhin aus dem Maul des monströsen Standbildes und bildet in seinem Schoß einen See ohne erkennbaren Abfluss.

Die Statue ist gut und gerne 20 Schritt hoch, der Kopf allein hat Lauriels Schätzung nach 5 Schritt Durchmesser. Soweit sie es von hier unten erkennen kann, bilden die Augen ebenso wie das Maul Öffnungen, durch die ein Mensch in das Innere des Kopfes gelangen könnte. Von der Oberseite des Kopfes hängen struppige Haare herunter, jedes einzelne so dick wie ein Tau.

Es sind sonst nur noch die beiden bekannten Gänge - zu den Sirenen und zurück zum Brunnenraum - zu sehen.

Bevor sie wieder den langen Weg zurück zum Brunnen macht, prüft sie, ob die Möglichkeit besteht mit Hilfe der tauähnlichen Haare an der Figur empor zu klettern.

Nach einigen Versuchen findet Lauriel eine Stelle, die für den Aufstieg geeignet erscheint.

Mit etwas Mühe gelingt es der Elfe den Weg nach oben zu nehmen.

Und sie steht am Rand des Teiches, der den ganzen Schoß der Figur ausfüllt. Durch den Wasserfall ist die Oberfläche aufgewühlt, und Lauriel kann nicht in die Tiefe sehen.

Aus diesem Grund schaut sie sich auch oben um.

Der Kopf ist jetzt mit Hilfe von Lauriels Leuchtglobus gut überschaubar. Im Kopf sind tatsächlich Öffnungen: Nicht nur die beiden Augen, sondern auch Ohren und Nase sind groß genug, eine Person hindurch zulassen.

Die Elfe klettert durch die sich ihr am nächsten befindliche Öffnung hinein.

Das rechte Ohr wirkt interessant, aber als Lauriel näher heran klettert, merkt sie, dass es doch zu klein ist. Also wendet sie sich erst einmal den Augen zu. Eigentlich sind es keine Augen, sondern nur die leeren Höhlen. Doch das macht den Einstieg nur umso bequemer.

Lauriel befindet sich in einem großen niedrigen Raum, der sich über die ganze Breite des steinernen Schädels erstreckt. Es ist ein unheimlicher Ort, aber zumindest im Augenblick scheint die Elfe allein zu sein.

Sie schaut aus den beiden Augenhöhlen hinaus, ob sich von hier oben vielleicht noch weitere Ausgänge bieten würden.

Weitere Ausgänge gibt es aber offensichtlich nicht.

Also schaut sie sich im Kopf genauer um. Da es vermutlich dunkel ist, nimmt sie ihren Leuchtglobus zur Hilfe.

Bis auf dieses kleine runde Loch, das Lauriel im Boden in der Nähe der Rückwand findet, gibt es nichts Interessantes. Von hier aus kann man durch die rechte Augenöffnung der Statue hinaussehen.

Die Elfe schaut sich das Loch genauer an. Sie will herausfinden, ob es von einem Tier gemacht wurde oder ob es künstlich ist. Dann prüft sie mit dem Stab wie tief es ist.

Es scheint künstlich zu sein und ist so tief, wie ein Finger lang ist. Der Stab passt genau ins Loch.

Ein Loch für einen Zauberstab. Das ist interessant! Lauriel steckt den Stab in das Loch und dreht ihn mehrfach im Kreis, dabei lauscht sie, ob es irgendein Geräusch, ein Knacken, gibt.

Das ist nicht der Fall. Das Loch scheint einfach nur ein praktischer Zauberstabhalter zu sein.

'Wenn das Loch einen Zauberstab halten soll und man damit keine Mechanik auslösen kann, dann muss er als Halter seinen Zweck haben', überlegt die Elfe. 'Nur was kann ein Zauberstab ... leuchten!'

Da die Elfe aber den Zauberstab ihrer Mutter nicht zum Leuchten bringen kann, hängt sie den Leuchtglobus an den Zauberstab und wartet, was dann passiert.

Der Leuchtglobus erhellt die Höhle, und er scheint natürlich auch durch das rechte Augenloch nach draußen.

Lauriel schaut ein noch einmal durch die rechte Augenöffnung, vielleicht hat sich im Lichtschein ja etwas geändert.

Sie sieht ihren eigenen Schatten an der Höhlenwand.

Sie tritt neben das "Auge" um nicht im Licht zu stehen und schaut wohin das Licht leuchtet.

Aus dieser Position ist das schlecht zu sehen.

Dann geht sie zum anderen Auge und schaut dort auf den Lichtkegel des ersten.

Nachdem sich Lauriels Blick an das Halbdunkel der Höhle gewöhnt hat, sieht sie auf der gegenüberliegenden Felswand einen hellen, fast kreisrunden Fleck: das Licht ihres Leuchtglobus. Sie strengt ihre Augen an, beugt sich aus der Augenhöhle heraus - ja, in der Tat: Ein blasses, kaum sichtbares Bild eines gewaltigen Monsterzahnes scheint sich dort an der Wand zu befinden.

'Ein Zahn?' fragt sich die Elfe. 'Nun gut, was immer mir das sagen soll ... ob er dort zu finden ist? Oder ob ich etwas finde, wo Zähne zu finden sind?'

Zur Überprüfung, ob es nur ein Zufall war, geht sie auch zum anderen Auge und beobachtet dann den Lichtkegel.

Irgendwie ist der Zahn durch das rechte Auge nicht zu erkennen.

In ihrer Meinung bekräftigt, dass der Zahn ein Hinweis ist, schaut die Elfe nach unten aus dem Auge. Sie schaut, ob sie von hier einen Zahn (oder mehrere) in der Mundöffnung erkennen kann.

Da sind mehrere tatsächlich mehrere Zähne in der Mundöffnung, aus der das ganze Wasser schießt.

'Wie komme ich nur dahin?!', überlegt die Elfe. 'Mutter konnte aus dem Stab ein Seil zaubern, ich kann es nicht ... aber klar: ich bin an den Haaren hoch geklettert, die gäben doch ein gutes Seil ab.'

Lauriel schaut sich nach einem ausreichend stabilen und langen Haarbüschel um, das sie trägt und das lang genug ist, um vom Zauberstab bis zum Mund zu reichen.

Schon ein einzelnes Haar ist dick und lang genug, um als Seil zu dienen.

Lauriel schneidet mit dem Schwert ein Haar ab. Ihre Ausrüstung bis auf das Jagdmesser legt sie im Kopf ab. Anschließend bindet sich das Seil um den Bauch und auf der anderen Seite knotet sie es unten an dem in den Boden gerammten Zauberstab fest.

Dann klettert sie vorsichtig außen am Kopf über die Wangen bis neben den Mund herab. Von der Seite des Wasserfalls versucht sie nun mit dem Jagdmesser einen Zahn heraus zu brechen.

Es gibt keine Chance, von außen an einen Zahn zu kommen. Allerdings könnte es eventuell gelingen, durch die Nase einzusteigen. Wenn da allerdings etwas schief geht ...

Von ihrer Position außen am Kopf sucht die Elfe einen Weg in die Nase zu gelangen.

Der Weg ist klar. Jetzt bloß nicht abrutschen!

Mit äußerster Mühe gelingt es Lauriel, in die Nase einzudringen. Das Seil dient als Sicherung. Lauriels Weg wird schon bald sehr glatt und rutschig. Am Ende des Nasenganges gibt es eine kleine Felsplattform, doch kaum hat sie sich hinaufgezogen, passiert es auch schon: Lauriel gleitet aus und stürzt von oben kopfüber in den Wasserstrom, der aus dem Rachen der Statue dem Maul entgegen schießt.

Den Göttern sei Dank für die Idee mit dem Seil. Es hält!

Die Elfe bemüht sich ihren Kopf wieder über die Wasseroberfläche zu bekommen. Nachdem ihr das gelungen ist, versucht sie, sich an dem Seil bis zu den Zähnen vorzuarbeiten.

Lauriel rutscht immer wieder ab. Sie hängt am Seil im Wasserstrahl. Langsam wird es eng.

Sie versucht aus der starken Strömung in der Mitte näher an den Rand zu gelangen, dort wird sie dann das Seil durchschneiden und sich von der schwachen Strömung gegen die Zähne drücken lassen, einen Zahn heraus brechen und dann mit dem Wasser in das Becken stürzen.

Das gelingt der Halbelfe. Aber jetzt kommt ein neues Problem hinzu: In dem Becken herrscht ein kräftiger Sog nach unten in den Abfluss.

Lauriel strengt sich mit aller Kraft an, um an den Rand des Beckens zu gelangen.

Unter Aufbietung aller Reserven schafft sie es schwimmend, sich zu retten. Den Zahn verliert Lauriel dabei.

Wie ein Rohrspatz schimpfend steht die Elfe nach dem erfolglosen Bad nass am Rand des Beckens. Jetzt muss sie wieder hochklettern und ihre ganzes Gepäck wieder herunter holen.

Erstmal heißt es aber ausruhen.

Um sich nicht zu erkälten und auch wieder zu Kräften zu kommen, geht sie ein Stück in den trockenen Gang zu den Sirenen und zieht sich aus. Sie legt ihre Kleider zum Trocknen auf den Boden und sich selbst daneben. Durch die Anstrengungen erschöpft, schläft sie schnell ein.

Nach nicht allzu langer Zeit wacht sie wieder auf.

Ihre Kleidung ist immer noch klamm, aber damit kann sie leben. Wenn Lauriel ihre Ausrüstung holt, wird sie ja vom Spritzwasser sowieso wieder feucht. Und so ist es auch.

Da sich im Kopf kein offensichtlicher Ausgang - nur für einen Fisch, denkt Lauriel leise lachend - geboten hat, macht sie sich auf den Rückweg in den Brunnenraum und wählt dann dort den anderen Gang.

Der Gang, der zunächst schnurgerade schien, beschreibt nach einiger Zeit Rechts- und Linksbiegungen, so dass Lauriel schnell die Orientierung verliert. Nach einer letzten Wendung spürt sie, irgend etwas hat sich verändert.

Sie bleibt stehen, schließt die Augen und versucht die Änderung mit den anderen Sinne zu erahnen.

Es muss etwas anderes gewesen sein! Lauriel löscht den Leuchtglobus und starrt in die Dunkelheit. In der tiefen Dunkelheit sieht sie nur schwarz. Nach ein paar Augenblicken haben sich ihre Augen an die Finsternis gewöhnt. Und tatsächlich, an der linken Gangwand ist ein schwaches Glimmen zu erkennen: Ein Türspalt, durch den Licht herausfällt. Allerdings ist der Spalt so fein, dass Lauriel nicht hindurch spähen kann.

Da sie nun weiß, an welcher Stelle sie suchen muss, mach sie den Globus wieder an und sucht in der Nähe des Türspalts nach einem Öffnungsmechanismus.

So sehr sich Lauriel auch anstrengt, so findet sie doch keinen sichtbaren Öffnungsmechanismus.

'Vielleicht ist es gar nicht so kompliziert!' schließt die Elfe und drückt einfach in der Nähe des Türspalts gegen die vermeintliche Tür.

Die scheint fest verschlossen.

Dann halt mit ein wenig Gewalt. Lauriel nimmt einen kurzen Anlauf und drückt mit der Schulter gegen die Tür.

Die Tür widersteht, und Lauriel prellt sich leicht die Schulter.

Lauriel zuckt vom Schmerz zusammen, dann aber geht sie noch einmal mit etwas mehr Systematik ans Werk. Sie tastet den Türspalt ab und hofft eine Stelle zu finden, an der sie mit einem Messer oder dem Zauberstab die Tür aufhebeln kann.

Leider findet sie keine solche Stelle.

Da ihr auch hier ihre magische Unkenntnis den Weg verbaut, geht sie den Gang weiter. Markiert aber die

Stelle auf dem Boden, um sie später schneller wiederfinden zu können.

Nach ein paar Schritten macht der Gang wieder einen Knick. Vorsichtig späht Lauriel um die Ecke und sieht wieder einmal etwas höchst Eigenartiges: In etwa 20 Schritt Entfernung endet der Gang vor einer Mauer. Doch das ist nicht ungewöhnlich bei Gängen. Ungewöhnlich ist, dass die Ziegel der Mauer glühen. Und dass sie eine deutliche Hitze ausstrahlen, wie Lauriel unschwer im Gesicht spüren kann.

'Eine glühende Mauer, das ist sehr ungewöhnlich', denkt Lauriel und geht langsam auf die Mauer zu. Sie versucht zu erkennen, ob es sich vielleicht um eine glühende Tür handelt und man - falls sie diese öffnen kann - weiter gehen kann.

Mit jedem Schritt, den Lauriel der glühenden Mauer näher kommt, nimmt die Hitze zu. Kein Zweifel, die Steine glühen wirklich, und es gibt keine sichtbare Tür. Der Gang ist versperrt. Es könnte natürlich ein gut gemachter Illusionszauber sein.

Nachdem ihr eingefallen ist, dass das Ganze nur ein Zauber sein könnte, geht sie bis zu der Mauer und stößt mit dem Zauberstab gegen die Steine.

Es ist zu heiß, um langsam heranzugehen. Entweder muss sich Lauriel mit Schwung gegen die Mauer werfen oder aus einer Entfernung etwas machen, die größer als die Zauberstablänge ist.

Also nimmt Lauriel ihren Mut zusammen und rennt gegen die Mauer.

An einen Armatrutz hat sie im Moment nicht gedacht. Es kracht und scheppert ganz fürchterlich. Ein brennender Schmerz durchzuckt Lauriel, dann findet sie sich in einem Haufen aus Steinen, Armen, Beinen und ihren Ausrüstungsgegenständen wieder.

Die Steine waren echt und die Hitze war offensichtlich magischen Ursprungs. Denn jetzt ist die Hitze weg.

Lauriel rappelt sich wieder auf und schaut sich um. Wer einen Gang mit einer Mauer und Mandra verschließt, der hat etwas zu verbergen.

Der Gang geht einfach weiter in einem leichten Bogen nach rechts.

Auf weitere Überraschungen gespannt folgt ihm Lauriel.

Und dann ist der Gang plötzlich zu Ende. Keine Mauer, sondern massiver Fels und nirgendwo geradeaus, links oder rechts eine Öffnung oder gar Tür zu sehen.

Um wirklich auf Nummer sicher zu gehen, klopft Lauriel das Gangende und die Seitenwände mit dem Zauberstab ab.

Da klingt nichts hohl.

Bleiben noch der Fußboden und die Decke übrig. Bevor die Elfe wieder zurückgeht, wird sie also auch dort noch klopfen.

Der Gangboden ist auch massiv, aber ...

Lauriel fasst sich an den Kopf: Das darf doch nicht wahr sein, fast hätte sie die Decke über sich vergessen. Sie klopft mit ihrem Fast-Zauberstab dagegen – eine hölzerne Klappe. Das muss der Ausgang sein.

Die Firnelve versucht die Klappe zu öffnen.

Sie findet den Druckpunkt, der die Verriegelung löst. Glücklicherweise steht Lauriel so, dass ihr die Klappe nicht auf den Kopf fällt. Über der Klappe ist ein quadratischer Schacht - ohne Kletterhilfen.

Lauriel versucht sich ein Bild des Schachts zu machen.

Vier Spann im Quadrat misst er und ist so hoch, dass Lauriel durch springen nicht mehr den oberen Rand erreichen kann. Die Decke des Ganges kann sie gerade mit ausgestrecktem Arm erreichen. Es sieht nicht so aus, als ob Lauriel hier durch einfaches Klettern hochkommen könnte.

Da Lauriel nur ein kleines Stück nach oben fehlt, sie aber kein Seil, keine Leiter und ähnliches dabei hat, muss wohl das Mandra helfen ihr den Weg hinauf zu gewähren.

"Sala dir'dha e'fey bhanda!" sagt sie und zeichnet einen Bogen in der Luft. Und wie aus dem Nichts entsteht vor ihren Füßen ein schillernder Bogen, der sich unter dem Loch zu einer Höhe von gut 1,5 Schritt aufwölbt und sich dann gegen das Gangende lehnt.

Lauriel klettert die steile Luftbrücke hinauf und richtet sich im Schacht auf und zieht sich dann in den Raum darüber.

Der Ort, an dem Lauriel herauskommt, ist eine Art rundes Vorzimmer, etwa drei Schritt im Durchmesser. Der Raum hat drei Zugänge:

- In einer Nische beginnt eine nach oben führende Treppe.
- Zum zweiten geht von diesem Vorraum ein Gang ab.
- Eine dritte Möglichkeit eröffnet vielleicht eine Tür im Halbdunkel der gegenüberliegenden Wand.

Bevor die Elfe sich für einen Gang entscheidet, horcht sie ob sie Geräusche vernimmt.

Vorsichtig schleicht sich Lauriel an die massive Holztür mit ihren Bronzebeschlägen heran. Sie hat ein Schlüsselloch unter der Klinke.

Lautlos beugt sich die Elfe zum Schlüsselloch hinunter und späht hindurch. Genau in Ihrem Blickfeld steht er, der Schwarze Zauberer, ihr Schicksal, vielleicht auch ihr Verhängnis.



Wie Lauriel sieht, bereitet er irgendeinen Zauber vor. Wahrscheinlich ahnt er, dass jemand auf der anderen Seite der Tür steht.

Da der Magier sich bereits auf einen Zauber konzentriert, ist er natürlich schneller als Lauriel, die die Tür aufreißen und dann zaubern muss. 'Also warum soll ich in die Falle laufen?' denkt die Elfe. 'Er kann sich nicht ewig auf die Tür konzentrieren und genau, wenn seine Konzentration nachlässt, werde ich da sein.'

Welches Mandra webt er wohl ...! - plötzlich fallen ihr die Feuerspuren an dem einen Eingang ein - '!... einen Feuerzauber. Gut, da weiß ich mich zu wehren.'

Das Üble an den Feuerzaubern ist Ihre große Reichweite. Lauriel schätzt, dass der Schwarze Zauberer knapp 10 Schritt von der Tür entfernt steht, d.h. er kann die Tür erreichen, aber Lauriels stärkster Kampfzauber, der Fulminictus hat nur eine Reichweite von 7 Schritt, und mit dem Bannbaladin wird es nichts, da muss sie noch viel dichter ran.

Lauriel überlegt, wie sie das Überraschungsmoment auf ihre Seite bekommt. Als erstes überprüft sie die Spannung des Bogens, legt sich zwei Pfeile bereit, dann nimmt sie die beiden Elixiere aus dem Rucksack und steckt die Fläschchen in die offene Gürteltasche, damit sie schnell zugreifen kann, als letzte Vorbereitung lockert sie ihr Schwert.

Noch einmal tief durch geatmet ...

"Ama tharza!" murmelt die Elfe und streicht sich über die Brust.

Jetzt nimmt sie den Bogen und die Pfeile in die rechte Hand und reißt mit der linken Hand die Tür so auf, dass sie hinter der Tür bleibt.

Jetzt heißt es darauf zu hoffen, dass die Konzentration des Magiers so weit war, dass er durch das Öffnen der Tür seinen Zauber gegen den vermeintlich Gegner richtet.

Die Hoffnung erfüllt sich nicht. Der Schwarze Zauberer scheint Nerven aus Stahl zu haben, aber mit einem rechnet er anscheinend nicht: Mit einer Elfe, die nicht nur zaubert sondern auch mit Pfeil und Bogen umgehen kann.

Zweimal schießt Lauriel und jeder Schuss unterbricht nicht nur die Konzentration des Magiers, sondern verletzt ihn auch.

Damit hofft Lauriel ihn soweit aus der Konzentration gebracht zu haben, dass sie näher heran kommt und mit der Linken auf den Magier deutet und "Fial mini-za dao'ka!" ruft.

Lauriels Plan gelingt! Ihr Gegner ist angeschlagen. Er taumelt, kaum seiner Sinne mächtig, zur Rückseite des Raumes.

Um Zeit zu gewinnen, setzt die Elfe mit dem letzten Rest ihres Mandras nach.

"Bha'iza dha feyra!" ruft sie und deutet mit Zeige- und Mittelfinger auf den angeschlagenen Magier. In der kurzen Zeit in der der Magier geblendet ist, zieht sie ihr Schwert und geht zum Nahkampf über.

Noch einmal nimmt Lauriel alle Kraft zusammen. 'Eigenartig', schießt es ihr durch den Kopf, 'dass zwischen zwei großen Zauberkräftigen der Kampf

schließlich mit einer gewöhnlichen Waffe entschieden wird.'

Dann ist Lauriel heran und verrichtet ihr blutiges Handwerk.

Der erste Stoß mit dem Säbel geht aus dem letzten schnellen Schritt direkt auf den Körper des Magiers zu.

Lauriel sieht noch, wie der Schwarze Zauberer tödlich getroffen zusammenbricht, da löst sich alles in grauen Rauch auf.

Als sich der Rauch aufgelöst hat, steht Lauriel in der endlosen Sandwüste, allein, einsam und durstig.

Etwas verwundert schaut sie sich um. Wo ist denn nur der Berg geblieben? Wo sind die Sirenen? Haben sie ihre Erlösung gefunden? Oder sind sie mit in die Niederhölle oder wohin auch immer gefahren? War alles nur ein Traum? Wenn sie die Augen aufschlägt, liegt sie dann vielleicht wieder in Grangor? In Cuilyns Armen?

Nein, sie steht in der Wüste, der Durst ist real und sie löscht ihn auch gleich mit Hilfe ihres Wasserschlauchs.

Anschließend orientiert sie sich und macht sich auf den mühevollen Rückweg nach Unau. Dort hofft sie am Rande der Wüste wieder auf Fleckchen zu stoßen und dann ... ja was dann kommt, das weiß sie auch noch nicht.

So sagt sie auf dem Weg ihren Lieblingsspruch immer wieder auf: "Das Licht wird durch das Sein ersetzt, das Sein durch Werden, und Werden durch Wissen, und Wissen durch Macht, und Macht durch Gier!"

## EPÍLOG

Lauriels Weg durch die Khom ist hart für die Firnelfe. Jetzt da sie keinen konkreten Auftrag und somit kein Ziel mehr hat, merkt sie erst wie verloren ein Kind des Frostes und des Eises hier in der heißesten Region Aventuriens. Die schier endlose Sandwüste zieht sich mit ihren Dünen durch ihr ganzes Blickfeld.

Unter der brennenden Sonne gibt es tagsüber keinen schattigen Platz. Wäre nicht der magische Wasserschlauch, so wäre die Elfe schon vor Tagen verdurstet. So kann sie wenigstens ihre gesprungenen Lippen und die ausgetrocknete Kehle ab und an mit einem Tropfen Wasser befeuchten.

Hätte die eintönige Landschaft ohne Wegmarken nicht eine gewisse Ähnlichkeit in der Monotonie wie ihre Heimat im fernen Norden, dann wäre Lauriel sicherlich schon mehrfach von ihrer Route nach Unau abgekommen und im Kreis gelaufen.

So aber sieht sie dann nach einigen Tagen die Berge, die sich am südlichen Horizont immer höher auftürmen und dann ist sie auch schon am Nordrand der Cichanebi-Salzsees angekommen. Jetzt heißt es nur noch den riesigen See umrunden, denn vom Überqueren der brüchigen Salzkruste ohne einen Führer haben ihr die Novadis abgeraten.

Als sie den See fast ganz umrundet hat, hört sie ein Brummen und Gurren und ein struppiger und abgemagerter Schneedachs - der in dieser Gegend genauso fehl am Platz ist wie Lauriel selbst - stürmt auf die Firnelfe zu. Die Begrüßung ist lang und stürmisch und die Wiedersehensfreude so groß, dass die beiden sich erst am nächsten Tag weiter Richtung Unau aufmachen.

Kurz vor den Toren Unaus finden sie auch die zurückgelassene Ausrüstung unversehrt wieder. Gemeinsam ziehen sie in die Stadt ein und nach einem Suchen in den engen Gassen findet sie den Bettler wieder, der ihr zu Beginn ihrer Reise den Brotbeutel und den Wasserschlauch gegeben hatte.

"Vielen Dank! Ich habe beides gut brauchen können und denke, dass sie dem nächsten Wanderer in der Wüste sicherlich jetzt bessere Dienste leisten können als mir." Mit diesen Worten drückt sie dem Bettler sowohl den Brotbeutel als auch den Wasserschlauch und einen weiteren Dukaten in die Hand.

"Ich sehe, dass Du Deine Aufgabe erfüllt hast! Möge seine verderbte Seele in den Niederhöllen schmoren!" Spuckt der Bettler voller Abscheu aus. "Was willst Du jetzt machen?"

"Ich weiß nicht", antwortet die Elfe traurig. "Ich habe meinen Liebsten verlassen. Der will jetzt wahrscheinlich nichts mehr von mir wissen. Ich habe nur noch

Fleckchen und wir beide gehören nicht in diese Gegend. Ich denke, ich werde wieder in die Heimat meines Vaters zurückkehren ..."

"Ja, Tochter des Eises, das ist der Weg den Dir Dein Schicksal geschrieben hat", nickt der Bettler. "Aber der Weg ist vielleicht nicht Dein Ziel!"

Lauriel versteht das Orakel des Bettlers nicht ganz, aber als sie nachfragen will ist er verschwunden.

<<>>

Mit Hilfe der letzten Goldmünzen macht sich die Firnhalfelfe am nächsten Tag auf nach Kannemünde. Sie hofft dort ein Schiff zu finden, dass sie nach Norden bringt. Nur will sie keiner der Schiffer ohne Bezahlung nach Norden bringen.

Lauriel bleibt daher nichts übrig als sich die Kosten für die Überfahrt zu erarbeiten. Da sie schon in Gareth viele Menschen und auch den Kaiser mit Musik und Gesang beeindruckt hat, versucht sie damit ihre Börse zu füllen. Sie tingelt also Abend für Abend durch die Taverne und Kneipen und spielt auf ihrer Flöte oder der Mandoline und singt dazu einige Balladen. Sollte ihr einmal ein Matrose oder ein Betrunkenener zu nahe kommen, dann stellt derjenige fest, dass die Elfe nicht nur gut singen kann.

So kommt nach einer Zeit eine erkleckliche Summe zusammen, die ihr die Fahrt auf einem langsamen Küstenfrachtschiff nach Norden ermöglichen.

Die langsame Reise geht von Hafen zu Hafen, in jedem wird angelegt und die Waren feilgeboten. Sollte am Abend kein Hafen in der Nähe sein, so ankert das Schiff immer in der Nähe der Küste.

<<>>

Viele Tage später legt das Schiff im Hafen von Khunchom an. Da Lauriel erfahren hat, dass dort eine Magierakademie ist, beschließt sie das Schiff zu verlassen.

Nachdem sie sich eine Herberge gesucht hat, macht sie sich am nächsten Morgen in ihrer besten Kleidung und im Hermelinmantel mit Fleckchen an ihrer Seite zur Akademie auf. Ihren Rucksack und die Waffen hat sie in der Herberge gelassen, einzig den Stab ihrer Mutter und das Messer ihres Vaters trägt sie bei sich.

Die weißblonde Firnelfe in ihrem ebenfalls weißen Hermelinmantel und dem großen Schneedachs erregt natürlich einiges Aufsehen und wird sie dann schon von einer auf über ein Dutzend angewachsenen Kinderschar begleitet als sie am Gästportal der altherwürdigen *Drachenei-Akademie* ankommt. Vor ihr erhebt sich das hohe Bauwerk aus grün geädertem Marmor gekrönt von zahllosen Türmchen und Erkern. Es scheint einer der märchenhaften Geschichten aus 1001 Rausch entstanden zu sein.

Nach einem tiefen Atemzug betätigt Lauriel den schweren Klopfer an dem mit goldenen Einlegearbeiten über und über verzierten Portal. Nach einiger Zeit öffnet ein weiß gewandter Diener die Tür und fragt – nachdem sein Blick auf den Magierstab in Lauriels Hand gefallen ist: "Seid begrüßt, Magistra, was kann ... äh?"

Er unterbricht sich als er die Ohrspitzen Lauriels unter ihren Haaren sieht. "Ihr seid keine Magistra? Oder?"

"Ich will lernen, wie man Schlösser mit *Mandra* öffnet", unterbricht ihn die Firnelfe mit dem strahlendsten Lächeln.

"Ah ... äh ... ja. Seid willkommen im *Magischem Institut und Lehranstalt vom Ei des Drachen zu Yash'Hualay, wiedererrichtet von Tuleyman ibn Dunchaban zur Erforschung von Magie und Materie und zum immerwährenden Schutz des Tulamidenlandes im Geiste Bastrabuns*", setzt er jetzt an und gleitet Lauriel unter vielen Verbeugungen nach innen. "Wenn Ihr Euch bitte hier den Staub von den Füßen waschen wollt und dann in ein Paar der Hauspantoffeln schlüpfen würdet ...

In der Zeit versuche ich einen Ansprechpartner aus dem Lehrkörper herbeizuholen."

Unter weiteren Verbeugungen lässt er die Elfe auf einer der Sitzbänke Platz nehmen neben denen Schalen mit frischem Wasser und saubere Tücher befinden. Dann verschwindet er nervös schauend in den Tiefen des Gebäudes. Nachdem sich Lauriel artig die Füße gewaschen hat und ein Paar der spitz zulaufenden Pantoffeln angelegt hat, schaut sie sich wartend um. Nach einiger Zeit schauen ein paar Köpfe neugieriger Jugendlicher um die Ecken zum Flur, die sich sofort zurückziehen als Lauriel hoch schaut. Plötzlich schwebt ein durchscheinendes Wesen herbei. Es hat den Oberkörper eines jungen Mädchen, aber die Beine lösen sich in Wölkchen auf. Flöckchen, der bislang still neben seiner Herrin gesessen hat, schnaubt die Dschinni erstaunt an. Diese schwebt um die beiden herum und murmelt: "Ich weiß nicht, was an denen so seltsam sein soll, sie sind reinlich und sauber und die Frau ist doch sehr hübsch!" Nach einigen weiteren Umkreisungen verschwindet sie unter Kopfschütteln wieder.

Nach einigen weiteren Minuten des Wartens kommt der Diener wieder zurück. "Seine Spektabilität der ehrwürdige Khadil Okharim al'Sheik Tabilithash ibn Tarsaf Okharim al'Kunvuqatush wünscht Euch persönlich zu empfangen!

Bitte nennt mir Euren Namen und Eure Titel, damit ich Euch vorstellen kann."

"Ich heiße Lauriel, Lauriel Schneeflocke", antwortet die Elfe. "Und das ist Fleckchen."

Der Diener verneigt sich und führt Lauriel durch mehrere Audienzzräume. Die Räume sind mit zum Teil magischen Kunstschätzen und Teppichen überladen und sollen der Elfe (und allen anderen Besuchern) die Überlegenheit der tulamidischen Kultur und Magie vor Augen führen. Es gibt prunkvolle Wandmosaiken, lebenden Wein, der sich um Säulen rankt, Teppiche in denen die Beine bis zu den Knöcheln versinken, feinstes Unauer Porzellan und antike Tontafeln. Nach einiger Zeit gelangen sie in einen mit kostbareren Seidentapeten ausgeschlagenen Raum, der trotz seines Luxus gegenüber den vorherigen Räumen geradezu bescheiden wirkt. Hier empfängt sie auf seinem Diwan ruhend ein wohlbeleibter Mann in den besten Jahren mit einem gepflegten Oberlippenbart und recht dunkler Hautfarbe, der Lauriel nach der Vorstellung einen Platz auf einem Berg weicher Kissen anbietet.

„Nun, holde Blume des Elfenreiches, was führt Euch an meine Lehranstalt?“ fragt ein mit einem starken tulamidischen Akzent die Elfe.

"Ich habe in der Wüste ein Abenteuer erlebt und will nun lernen, wie ich mit *Mandra* ein Schloss öffnen kann. Ein Freund von mir kann das, und ich will es auch können", fasst sie ihre Wünsche zusammen. "Ich kann Euch mit diesem Ring bezahlen!"

Sie reicht dem Zauberer den Ring, den sie von den Sirenen erhalten hatte.

Neugierig betrachtet er den Ring und nach einer kurzen Konzentrationsphase erkennt er die Magie, die in dem alten Artefakt steckt.

"Wo habt Ihr ihn her?" fragt er neugierig. "Und verzeiht mir die zweite Frage: wie kommt ihr zu dem Stab?"

"Den Ring habe ich von zwei Sirenen erhalten, die von dem Schwarzen Magier, den ich getötet habe, verzaubert waren", beginnt die Elfe. "Und der Stab ist der Stab meiner Mutter, sie hat ihn mir auf ihrem Totenbett vor gut 400 Sonnenläufen vermacht. Sie hatte ihn von Rohal bekommen ..."

"Halt! Halt!" bittet Khadil. "Wir sollten erstmal einen Tee trinken und dann solltet Ihr mir alles der Reihe nach erzählen."

Er klatscht zweimal in die Hände und eine weitere Luftdschinni, noch attraktiver als die erste schwebt mit einem Tablett auf dem eine Kanne, zwei Tassen und einige Schälchen mit Knabbereien stehen in den Raum. "Gebietet!"

"Danke, Wolkenflug, sage bitte alle Termine für heute ab und entschuldige mich beim Kollegium. Mein Gast hat eine interessante Geschichte zu erzählen." Dann wendet er sich an Lauriel: "Würdet Ihr mir für kurze Zeit Euren Stab überlassen?"

Lauriel nickt und reicht ihm den Stab. Khadil legt ihn und den Ring auf das Tablett und befiehlt Wolkenflug: "Bring diese beiden Artefakte im Anschluss zu Omar ibn Hayduk. Er möge mal einen Blick darauf werfen."

Als die Dschinni den Raum verlassen hat, wendet sich der Magier wieder Lauriel zu: "So nun müsst Ihr mir *alles* erzählen und fangt bitte am Anfang an!"

So beginnt Lauriel mit der Geschichte ihres langen Lebens als Lysira, ihrer Errettung und die folgenden Abenteuer. Darüber wird es erst Mittag und dann wird es draußen dunkel. Mehrmals ist Wolkenflug in dem Raum erschien hat Speisen und Getränke gebracht oder ihrem Herren die eine oder andere Nachricht ins Ohr geflüstert. Als Lauriel mit ihrer Geschichte, die von Khadil immer wieder mit Zwischenfragen und -rufen unterbrochen wurde, fertig ist, steht schon der volle Mond vor den Fenstern der Akademie.

"Oh, edle Lauriel", beginnt Khadil. "Eure Geschichten klingen selbst für einen Märchen gewohnten Tulamiden phantastisch, aber die Artefakte - die ich in der Zwischenzeit habe analysieren lassen - bestätigen Eure Aussagen."

Daher würde ich Euch anbieten: Bleibt in der Akademie, nicht nur als Schülerin, sondern auch als Lehrerin. Und ich verspreche Euch, wenn Ihr wieder gehen wollt, dann seid Ihr in der Lage auch Schlösser zu öffnen."

Lauriel überlegt kurz und antwortet dann: "Ja, gerne. Aber nur wenn Fleckchen bei mir bleiben kann, denn er ist das letzte, was mich an meine Freunde" - ' und an meinen Liebsten' - "erinnert."

"Das ist kein Problem", beschließt Khadil.

«>>»

Und so beginnt Lauriel Lehrzeit an der Drachenei-Akademie. Schon bald ist die schöne blonde Elfe bei ihren Mitschülern und Studenten beliebt, aber trotz all der vielen neuen Dinge und Erfahrungen, die auf sie einströmen, kann sie Cuilyn nicht vergessen. Und manche laute Vollmondnacht schaut sie zum Himmel und denkt an ihren Freund. Wo mag er jetzt stecken? Ob er sich auch noch an sie erinnert? Ob sie sich jemals wiedersehen werden?

*[Für die Beschreibung der Drachenei-Akademie diente "Die Drachenchronik I - Drachenschatten" als ausgezeichnete Quelle]*