



Das Schwarze Auge

# DIE BETTLER VON GRANGOR

DSA-NEWS-ABENTEUER 19  
22.10.2009 – 14.12.2010

FESTGEHALTEN VON:



Frank Silberger

KORRIGIERT VON:



u u

**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-Basis-Abenteuer 23 „*Die Bettler von Grangor*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

## INHALT

Celissa zwischen den Abenteuern.....	7	Der Efferdtempel.....	49
Ein neuer Auftrag.....	9	Zu den zwei Lilien.....	53
Aufbruch.....	13	Die zweite Nacht.....	59
Auf See.....	17	Der 15. Peraine.....	71
Ankunft.....	21	Das Haus Liegerfeld.....	93
In Hortemanns Haus.....	27	Auf der Suche nach Krimhelde.....	105
Stadtrundgang.....	39	Ein etwas zähes Ende.....	113
Banjew im Stadthaus.....	45		



## PERSONEN

Der Erzähler / Meister

Michael Dahms, Frank Willberger

## DIE HELDEN

Banjew Abrinken	Norbardischer Magier	Sebastian Berndt
Cuilyn Lair	Warunker Krieger	Herlind Wurth, Christian Böttger, Michael Dahms
Ouroborox, Sohn des Olborosch	Zwerg, wandernder Schmiedegeselle	Peter Bauernfeind
Lauriel Schneeflocke & Fleckchen, der Schneedachs	Halb-Firnelfe	Frank Willberger
Celissa von Marlino	Aus dem Horasreich	Jörg Rüdenuer

## DIE MEISTERPERSONEN

Isida Engstrand	Patrizierin aus Havena, die einem Freund helfen will
Relus Hortemann	Ein Grangorer Kaufmann mit Ängsten
Wanda	Seine Gattin
Wiko, Rama, Nella, Phecadir (genannt Phexje)	Die Kinder der Hortemanns
Tante Ella	Die Matrone
Fräulein Berlit	Die Erzieherin
Nikol Ramasch	Kapitän der <i>Nereide</i>
Ego Seutwik	Sein Steuermann
	Grangors Bettler
	Die Beamten des Stadthauses
	Die Altvorderen Grangors
Krimhelde Vanderzee	Die Hauptverdächtige
Uluv	Ihr stummer Diener
Etzel Liegerfeld	Ein alter Mann



## CELISSA ZWISCHEN DEN ABENTEUERN

Nachdem die Geschichte mit dem Schelm gut zu Ende gegangen ist (gut für sie, heißt das), genießt Celissa für einige Zeit wieder das Leben in Havena. Sie hat Geld, sie hat Randirion, sie hat Freundinnen in der hohen Gesellschaft; kurzum, es geht ihr blendend.

Etwa zwei Wochen später jedoch erhält sie im Gespräch ganz nebenbei eine schlimme Nachricht: der Baron von Quirod wird die Stadt besuchen! Nun wäre das an sich nicht schlimm, wenn der Baron sie nicht kennen würde, aber das tut er, unter anderem Namen, und er würde sich bestimmt an sie erinnern. Wenn sie bei Isida bleibt, wird Celissa ihm unmöglich aus dem Weg gehen können, und so folgt die Horasierin schon an diesem Nachmittag ihrem ersten Instinkt: Flucht. Wieder einmal.

Sie hat keine Idee, was sie Randirion erzählen sollte; bei einem Familiennotfall etwa würde er bestimmt darauf bestehen, sie zurück ins Liebliche Feld zu begleiten, was überhaupt nicht hilft. Ähnliches gilt, wenn sie eine geschäftliche Gelegenheit vortäuschen würde, denn der abenteuerlustige Cavaliere würde auch da mitkommen wollen. Also erzählt sie ihm - nichts, und geht ohne Abschied. Das ist auch für sie zunächst der einfachste Weg.

Gleichzeitig will sie ihn aber nicht verlieren, und genauso wenig ihre Position in der Gesellschaft Havenas. Deshalb bleibt sie in der Stadt und hofft, dass ihr etwas einfällt, um ihr Verschwinden zu erklären, wenn der Baron wieder weg ist. Ihr erster Weg führt sie zum Kaufmann Rastburger. Der schuldet ihr sowieso noch einen Gefallen, und außerdem hat sie noch ein paar Briefe, die sie ihm verkaufen kann. Und wie sich herausstellt, sind die Herrn Rastburger tatsächlich ein hübsches Sümmchen wert.

Dann taucht sie unter in den ärmeren Schichten und Vierteln Havenas. Einige gezielte Fragen und kleinere Bestechungsgelder helfen ihr, die richtigen Kontakte zu finden; mit ein bisschen mehr Geld sorgt sie auch dafür, dass die Unterwelt sie aufnimmt und mögliche Nachforschungen Randirions ins Leere laufen. Bald hat sie sich einer Gruppe angeschlossen, deren Anführerin - eine Elfe - ihr auch schon in Rastburgers Haus begegnet war.

So vergeht die Zeit, bis der wertere Baron von Quirod seinen Besuch beendet hat und in sein heimatliches

Almada zurück fährt. (Unterdessen wird übrigens das Haus der Familie Ladenrath von einer frechen Diebesbande ausgeraubt, während die Besitzer auf einem Ball weilen. Die Wachen, die diesen Coup nicht verhindern konnten, werden entlassen.) Celissa lässt noch ein paar Tage verstreichen, damit niemand Verdacht schöpft, und taucht dann plötzlich wieder bei Isida Engstrand auf.

Sie erzählt der Patrizierin eine gar abenteuerliche Geschichte: eine arme Frau mit einem kranken Kind habe sie auf der Straße angesprochen und um Geld für Medizin bei einer Kräuterfrau gebeten. Freundlicherweise sei sie gleich zu dieser Kräuterfrau gegangen, die habe sie aber zu einer Stelle im nahen Wald außerhalb Havenas geschickt, wo sie ein paar Pilze holen sollte, die nötig waren. Weil sie nichts Besseres zu tun gehabt habe, sei sie gegangen, habe sich dann aber plötzlich in einem Feenreich wiedergefunden! Dort habe sie für gerade mal einen Tag die Gastfreundschaft der Feenkönigin genossen (die ihr dann auch die Pilze gegeben habe) und habe zurück in Havena erstaunt erfahren, wie viel Zeit tatsächlich vergangen sei.

Ja, eine wahrhaft unglaubliche Geschichte, aber Abenteuerer wie sie und Randirion erleben so etwas nun einmal häufiger, und von Feentoren in Albernien hört man immerhin häufiger als von Weltentoren in der Wüste. Und Celissa sieht tatsächlich genau so aus, als wäre sie nur einen Tag weg gewesen, und weiß so viele interessante Details zu erzählen, dass ihre Freundinnen ihr Glauben schenken (oder zumindest an der Wahrheit nicht interessiert sind). Nur Randirion ist inzwischen schon längst in den Norden aufgebrochen ...

Celissa bedauert das sehr, sieht aber wenig Sinn darin, ihm zu folgen, zumal wenn es in Havena doch auch schön ist. Sie hofft vielmehr, dass er sein Abenteuer dort bald beendet und zu ihr zurückkehrt. Als ihr Isida dann von dem Brief aus Grangor erzählt, kann sie ihr aber auch die Bitte nicht ausschlagen, dort zu helfen. Vielleicht ist ja dann Randirion zurück, wenn auch sie aus Grangor zurück ist ... aber sie muss der Patrizierin mitteilen, dass ihre früheren Gefährten inzwischen alle gegangen sind und man daher ein paar andere Mitstreiter besorgen müsste.

Da kommen doch die Helden gerade recht, die demletzt von einem Auftrag für den Fürsten aus dem tiefen Süden zurück gekehrt sind.



## EIN NEUER AUFTRAG

**E**s ist der 10. Peraine, Monat der Aussaat, und es regt sich Wanderlust in Lauriel, Cuilyn, Banjew und Ouroborox. Und irgendwann wird es auch einem auch ein wenig unangenehm die Gastfreundschaft der Patrizierin Engstrand über Gebühr auszunutzen. Da passt es gut, dass Isida Engstrand für heute Abend die Helden zu einem Treffen gebeten hat. Ein bisschen geheimnisvoll hat der Bote schon geklungen, als er die Botschaft übermittelte: Eine 'wichtige und sie vielleicht interessierende Sache' wäre zu besprechen.

Wichtige Dinge, die ihn vielleicht interessieren, interessieren Banjew - und wenn bei ihrer Bekanntgabe noch mit interessanter Bewirtung zu rechnen ist, sogar noch mehr.

Im Verlauf des Abends, bei dem natürlich bestens gegessen und getrunken wird, stellt sich heraus, dass die Dame Engstrand von einem Grangorer Geschäftspartner, der aufgrund jüngster Ereignisse um sein Leben fürchtet, gebeten worden ist, ihm einige zuverlässige Leute zu vermitteln, die ihn in Fragen der Sicherheit seiner Familie und seiner selbst beraten sollen. Da es sich um einen der ganz wichtigen Leute in Grangor handelt, möchte sie ihm unbedingt behilflich sein und bittet die Helden um den persönlichen Gefallen, als "die besten Leute, die es gibt, so hat mir der Fürst versichert" nach Grangor zu reisen. Da diese mageren Angaben den erfahrenen Helden natürlich nicht genügen, ...

... obgleich Banjew sich bereits geschmeichelt genug fühlt, um mit Begeisterung eine Selbstmordmission zu übernehmen, ...

... liest sie ihnen den entsprechenden Abschnitt aus dem Brief von Relus Hortemann vor:

" ... Hier hat sich in jüngster Zeit unglaubliches ereignet. Ja, so ungern ich dergleichen von meiner Heimatstadt schreibe, man ist wohl seines Lebens nicht mehr sicher! Als am 9. des letzten Monats der alte Sandfort ertrunken aufgefunden wurde, glaubte noch jeder an einen tragischen Unglücksfall. Inzwischen zweifelt niemand mehr daran, dass er und die anderen in schurkischer Weise ertränkt wurden, denn dass vier unserer Ehrwürdigen Altvorderen innerhalb eines Monats ohne ersichtlichen Grund einsame Nachspaziergänge unternahmen und dabei in dasselbe Wasser stürzten, erscheint gar zu phantastisch ... - Und doch: Am 16. desselben Monats war Hagon Kuyfhoff tot, am 23. Elimar Wollwert, am 7. d. M. Sark Wortheim, und ihre Leichen trieben, wie auch die Sandforts, welcher grausiger Streich, im Schinderwaat, in dem gemeinhin die Schwerverbrecher ihr wohlverdientes Ende finden!"

Diese Passage weckt bei Banjew einige Erinnerungen an die Zustände in Gareth. 'Zwischen Schwerverbrechern und den Herrschenden unterscheidet manchmal nur die Möglichkeit, das Gericht zu beeinflussen ...!'

"Einige Eiferer verkündeten auch gleich allenthalben, es sei ein Strafgericht des Efferd über die Verruchtheit der Stadtväter, doch wurden solche Reden vom Tempel sogleich scharf verurteilt. Auch ich gebe nichts darauf, sondern halte es mit den meisten hier, die überzeugt sind, dass da einige Altvorderen-Häuser ihre Rivalen nicht mehr nur mit besseren Geschäftsabschlüssen und geschliffeneren Reden auszustecken suchen. Da nun meine Familie noch keine 20 Jahre zu diesem erlauchten Kreis gehört und unter den Altvorderen keine echten Freunde, aber einige Gegner zählt, könnt Ihr Euch ausmalen, wie lange ich und die Meinen derart heimtückischen Anschlägen noch entgehen können ... so wär' ich Euch, beste Freundin, auf ewig zu Dank verpflichtet, wenn Ihr mir einige vertrauenswürdige und erfahrene Leute vermitteln wolltet, die mir raten könnten, was in der Führung meines Hauses wie auch in der Abwicklung meiner Geschäfte wohl zu tun sei, um mich zu schützen. Zwar mangelt es hier nicht an braven Burschen, die einen gehörigen Strauß auszufechten verstehen, doch den feigen, verschlagenen Attacken von Meuchlern zuvorzukommen - darin haben wir in Grangor bisher keine Erfahrung. Dass ich Euren Leuten ihre Mühe angemessen vergüten werde, brauche ich kaum zu erwähnen. Der Kapitän der *Nereide* hat Anweisung, mit ihnen auszulauen, sobald sie reisefertig sind, ohne auf Fracht zu warten ..."

Der Magier freut sich darauf, endlich wieder eine richtige Aufgabe zu haben, zumal er in der Nähe von Havena doch eher limitiert in seinen Bildungsmöglichkeiten ist. Längst hat ihn das Interesse an diesen Todesfällen gepackt, zumal ihn das Gefühl beschleicht, in dem Brief etwas Wichtiges gehört zu haben. Er weiß nur nicht mehr, was es war.

Lauriel schaut ihren Freund an. "Das wäre doch wieder etwas für uns, oder etwa nicht, Liebster?"

Auch Cuilyn war froh, den Winter in so einem bequemen Haus verbringen zu können, aber nun fällt ihm die Decke auf den Kopf und mit dem Frühling erwacht sein Tatendrang.

"Ja, auf geht's. Es wird Zeit."

Die Zeit auf dem Landgut ist ihr nun doch etwas zu lang geworden und auch die Besuche Havenas sind nicht mehr so wirklich spannend.

"Und Fleckchen würde auch gerne wieder laufen, der Arme wird im Stall schon richtig rund", fügt sie noch an.

"Aber wir fahren mit dem Schiff. Da wird er nicht viel zum laufen kommen."

Cuilyn verabschiedet sich von Madame Engstrand und bittet sie noch, Frumol, Sephyra und ihren Bekannten schöne Grüße auszurichten. Dann packt er seine Sachen zusammen und wartet abmarschbereit.

Auch Ouroborox ist das ständige herum sitzen langsam leid. Auch die Geschichten seiner Zwergenfreunde beginnen sich zu wiederholen. Da trifft es sich gut einen Auftrag zu haben.

Nur als Madame Engstrand den Kapitän erwähnt, kommt er leicht ins Schwitzen: "Können wir nicht besser über Land reisen? Muss es wirklich ein Schiff sein?"

"Mit dem Schiff sind es nur drei Tage", erklärt Isida Engstrand. "Und Relus Hortemanns Brief wirkte auf mich so dringend, dass ich euch bitte, keine Zeit zu verlieren."

"Drei Tage?" Ouroborox schaut verzweifelt. Zwar hat er die Rückreise auf dem Schiff von Al'Anfa nach Havena gut überstanden, was zum Teil an der ruhigen Fahrt und der guten Verpflegung lag, aber ein Freund der Schifffahrt ist er deswegen noch lange nicht.

"Drei Tage auf einem Schiff? Oh je, der arme Fleckchen, aber dann kann er sich ja an Land austoben." auch Lauriel empfindet die Bootsfahrt als lang.

"Die Frühjahrsstürme sind vorüber", beruhigt sie Isida.

"Gibt es in Grangor denn schöne Wälder in denen Fleckchen dann mit mir wandern kann?" fragt die Elfe zurück.

"Leider nein", schüttelt Isida den Kopf. "Grangor ist eine Wasserstadt, noch mehr als Havena."

"Oh je, kann ich dann Fleckchen bei Dir lassen?" fragt die Elfe.

"Natürlich", beruhigt sie Isida Engstrand. "Ich glaube Fleckchen fühlt sich hier draußen ziemlich wohl."

Die Elfe nickt zustimmend. "Sonst wäre er nicht so faul und dick geworden."

Die Patrizierin nickt schmunzelnd. "Ich wollte es nicht so deutlich sagen."

"Vielleicht könntest Du ihn mal bei einem Ausritt mitnehmen, er läuft gut bei Pferd", regt die Elfe an.

"Einverstanden!" nickt die Patrizierin.

"Ich denke, mit solchen Umständen haben wir schon eine gewisse Erfahrung", meint Banjew. "Wäre es wohl möglich, eine Abschrift des Briefes zu erstellen, damit wir auf der Reise nach Grangor bereits auf die Umstände des Auftrags näher einstellen können?"

"Selbstverständlich!" Isida Engstrand ist sehr erfreut über das schnelle Interesse der Gefährten. "Die Kopie erhaltet Ihr morgen früh bei Auslaufen des Schiffes. Kann ich sonst noch irgendwie helfen?"

"Nun", beginnt Banjew, "könnt Ihr uns vielleicht ein wenig mehr über Grangor sagen? Bis jetzt weiß zumindest ich so gut wie nichts über diese Stadt, außer dass sie, wie Ihr sagtet, drei Tage Schiffsreise entfernt liegt und eine Wasserstadt ist, was auch immer das heißen mag. Und der Brief deutete eine gewisse altingesessene Händlerschaft an, der unser Auftraggeber - wie war doch gleich sein Name? - offenbar nicht angehört?"

"Genau!" bestätigt Isida Engstrand. "Bei den *Altvorde-*ren handelt es sich um die führenden Patrizier Grangors. Die Einzelheiten der Stadtverfassung sind mir allerdings leider nicht geläufig. Relus Hortemann und die anderen im Brief erwähnten Personen sind mir als reiche Kaufleute und Reeder bekannt. Relus hat mich einmal hier in Havena besucht. Er ist, soviel entnehme ich unseren Archiven, ein alter Freund der Familie. Er ist auch ein Altvorderer. Deswegen bangt er ja um sein Leben. Tut mir leid, dass ich nicht mehr weiß. Ich war noch nie in Grangor."

"Ja, ich hätte da noch einige Kleinigkeiten, die ich auf der Reise nicht benötigen werde. Kann ich die in dem Kontor einlagern?" beginnt Ouroborox, während er in Gedanken seine Sachen sortiert.

"Natürlich." Isida Engstrand nickt freundlich.

"Und habt ihr ein festes Seil von ungefähr zehn Schritt Länge? Und habt ihr auch einen guten Wanderstab für mich?" fährt Ouroborox fort.

"Sind Eure Geldmittel so eingeschränkt, dass die Anfertigung nach Spezifikationen Eurer Wahl nicht möglich war?" Isida schaut besorgt. "Die gewünschten Dinge werden morgen auf dem Schiff sein."

Etwas verlegen schaut Ouroborox zu Boden, dann strafft er sich, schaut Madame Engstrand an und meint, "Natürlich habe ich genügend Mittel, nur dachte ich Ihr hättet da etwas besonderes. Das Seil sollte leicht und dennoch fest sein, also nicht ein beliebiges, das man auf dem Markt kaufen kann. Genau so mit dem Wanderstab, wenn da so kleine Schnitzereien dabei wären oder wenn es ein besonders bruchfester Stab wäre. Eben eine Seltenheit, die man nicht beim Händler um die Ecke erwerben kann."

"Handwerker stellen so etwas auf Bestellung her", erwidert Isida Engstrand etwas spitz. "In allen Ausführungen."

"Dann hätte ich da noch zwei Tränke und einen Gürtel, die einer genaueren Untersuchung bedürfen."

"Wäre das nicht etwas für den Magister?" Die Patrizierin zeigt auf Banjew.

Mit einem Blick zu Banjew ergänzt Ouroborox, "Dafür fehlt uns nun die Zeit. Wenn ich sie zu den anderen Sachen verstauen darf, bis wir gesund zurückgekommen sind. Dann wird sich Banjew sicher eingehend darum kümmern."

"Ja natürlich", antwortet Banjew leicht sarkastisch, und der Rest seiner Äußerung nimmt der Zwerg nur als undefinierbares Brummeln wahr. 'Ist ja nicht so, dass wir nicht genug Zeit *gehabt* hätten ...' denkt sich Banjew.

"Gut, gut. Kann ich noch irgendwie helfen?" Isida Engstrand scheint etwas unruhig.

"Nein, wenn ich Fleckchen hier lassen kann, ist mir genug geholfen", meint Lauriel und wendet sich an Cuilyn: "Du hast doch auch alles, oder?"

"Jau", erwidert Cuilyn mit einem Lächeln. Er beobachtet Isida Engstrand.

Die murmelt geistesabwesend: "Wo Celissa nur bleibt?"

Gerade da klopft es an der Tür und kurz darauf tritt Celissa ein. Freundlich begrüßt sie die anderen und entschuldigt sich gleich auch bei Isida: "Tut mir Leid, ich war noch bei Báine und konnte nicht früher loskommen."

Erstaunt schaut Lauriel die beiden Frauen an und hofft auf eine Erklärung.

Auch Banjew ist überrascht, hatte er bisher doch nicht den Eindruck gewonnen, dass noch jemand hinzu kommt.

Die Patrizierin ist offensichtlich erleichtert. "Gut, dass Du noch kommen konntest." An alle gewendet meint sie: "Ihr kennt euch doch, oder?"

"Wir haben uns doch auf deinem Landsitz getroffen", bestätigt Celissa. An die anderen gerichtet fragt sie: "War Eure Mission für den Fürsten erfolgreich? Oder dürft Ihr nicht darüber reden?"

"Die Mission: Ja. Für den Fürsten: Nein." ist die äußerst knappe Erklärung die Ouroborox von sich gibt.

"Drücken wir es mal so aus: Wir leben noch. - Aber was treibt Dich denn hierher?" fragt Banjew.

"Oh, nun ..." Es scheint, dass die Gruppe nicht von ihren Erlebnissen erzählen will. Celissa blickt zu Isida. "Wie viel hast du ihnen denn schon erzählt?"

"Ich habe das Problem erläutert, indem ich den Briefausschnitt vorgelesen habe, den Du auch schon kennst. Die vier kommen morgen mit. Zu Deinen anderen Gefährten habe ich noch nichts gesagt. Bitte schön."

Isida Engstrand lädt Celissa zur Erklärung ein.

"Ah, gut." Die Horasierin blickt in die Runde. "Isida hatte mich gebeten, in dieser Angelegenheit aktiv zu werden, was ich natürlich gerne tue. Aber meine früheren Gefährten sind leider inzwischen alle abgereist. Zum Glück hat Isida gehört, dass ihr wieder hier seid, und auch wenn ihr noch keinen Auftrag für ihn erledigt habt, hat Fürst Ui Bennain euch empfohlen." Sie lächelt. "Schön, dass ihr dabei seid. Also kurz gesagt, würden wir die Sache gemeinsam angehen. Natürlich nur, wenn ihr nichts dagegen habt."

"Spontan fällt mir nichts ein, was dagegen spricht", lächelt der Magier. "Du warst nicht zufällig schon mal in Grangor?"

"Was sollte auch dagegen sprechen, auch wenn Du länger nachdenkst?" fragt Lauriel mit einem spöttischem Grinsen den Magier.

Den Spott der Elfe ignoriert Banjew ohne eine Regung.

"Nein, das nicht", räumt Celissa ein. "Ich komme zwar aus dem Horasreich, aber Marlino ist in einer ganz anderen Ecke. Nur, gehört habe ich von der Stadt der Kanäle schon viel, und wollte sie mir sowieso irgendwann auch einmal ansehen. Das ist eine gute Gelegenheit."

"Dann kannst Du uns ja unterwegs ein wenig was von der Stadt erzählen", antwortet Banjew.

"Ja, natürlich", stimmt Celissa zu. "Das Schiff fährt direkt nach Grangor, oder?" fragt sie Isida.

"Ja, und in drei Tagen sollte es in Grangor eintreffen", bestätigt Isida.

Celissa nickt. "Gut. Hat es Verpflegung für uns an Bord?"

"Natürlich!" Isida schaut verwundert und schüttelt leicht den Kopf.

"Na dann passt ja alles und wir können aufbrechen." Voll Tatendrang schaut Cuilyn in die Runde. Er lässt wieder einen Teil der Ausrüstung in Verwahrung bei Madame Engstrand.



## AUFBRUCH

Am Morgen des 11. Peraine geht es in aller Frühe zum Hafen. Dort wartet die *Nereide* auf die Helden. Es ist ein kleines, offensichtlich ganz auf Schnelligkeit ausgelegtes Schiff mit zwei kurzen Pfahlmasten und langen, rutenartigen Rahen für Dreiecksegel.

Ouroborox ist es herzlich egal wie das Schiff aussieht, Hauptsache die Fahrt ist ruhig und er ist so schnell wie möglich wieder auf festen Boden.

Die Helden werden an der Laufplanke von einem jovialen Mittvierziger begrüßt, der sich als Kapitän Nikol Ramasch vorstellt. Nach einem prüfenden Blick über die voll ausgerüsteten Helden und ihr Gepäck empfiehlt er ihnen freundlich: "Lasst den ganzen schönen Stahl doch besser gleich zu Hause. In Grangor ist das Tragen von Waffen und Rüstungen verboten!"

Für Banjew ist es zwar ärgerlich, seine beiden Dolche zurücklassen zu müssen, hat er sich doch gerade erst in ihrer Handhabung geübt, doch sind sie sowieso nicht seine Hauptwaffe. Kommentarlos überlässt er sie samt Scheide dem Hause Engstrand zur Aufbewahrung.

Dass er sich von seinem Stab weder trennen will noch muss, hat ja schon das letzte Abenteuer gezeigt. Auch von seiner schützende Kleidung wird er sich nicht gerne trennen. Wie bisher wird er seinen Gambeson unter der normalen Kleidung tragen.

"Waaas?" Cuilyn ist über diese Nachricht genauso erstaunt wie unglücklich. Nun soll er sich schon wieder ohne Waffen durchschlagen. Er hat zwar genau für diesen Fall in letzter Zeit trainiert, aber trotzdem fühlt er sich ohne Schwert irgendwie nackt.

"Und was ist während der Überfahrt? Wenn wir da angegriffen werden?"

Zumindest aufs Schiff will er ein einfaches Schwert mitnehmen. Er hat ja noch das Schwert, das er im Verlies bei Al'Anfa bekommen hat. Das wird er aufs Schiff mitnehmen. Um das ist es nicht schade, wenn es etwas feucht wird.

"Keine Sorge, wir haben Waffen an Bord, aber wir sind in erster Linie schnell", beruhigt der Kapitän.

"Na dann lasse ich meine Schwerter doch da."

"Wie, selbst den Adeligen?" fragt Celissa verdutzt nach.

"Wer sich durch Adels- oder Kriegerbrief ausweisen kann, dem ist das Tragen eines Dolches gestattet", erläutert der Kapitän. Mit einem Blick auf Banjew fährt er fort. "Natürlich denkt niemand daran, einem Reisenden oder gar einem Magier seinen Stab abzuneh-

men. Alle darüber hinausgehenden Waffen sowie Rüstungen müssen jedoch vor der Einreise an der Hafenuache abgegeben werden, wo ihnen die Feuchtigkeit bestimmt nicht gut bekommt."

Nach kurzer Pause fährt er fort: "Grangor fährt ganz gut damit."

'Adelsbrief, wie penibel', denkt sich Celissa verstimmt. "Dann werde ich wohl besser noch etwas Öltuch besorgen", sagt sie laut. Sie hat nicht vor, ihre Waffen in Havena zu lassen - wer weiß schon, wann sie hier wieder hin kommt.

"Öltuch haben wir an Bord", springt der Kapitän bei. "Wir müssen ja auch unsere Waffen zurücklassen, wenn wir in die Stadt wollen."

"Umso besser", reagiert Celissa mit einem Lächeln.

"Oh!" Ouroborox schaut verdutzt zu seinen Freunden. "Das hätte uns Madame Engstrand auch gleich sagen können."

Dann schaut er sich nach einem Bediensteten von Madame Engstrand um und übergibt ihm seine Waffen bis auf Rudolf, seinen Zwergenschlägel, der nicht aus Metall gemacht ist und der kleinen silbernen Armbrust die er an seinem Gürtel befestigt hat und wohl als Spielzeug eingestuft werden könnte.

"Den Schlägel und die kleine Armbrust bekommst Du bestimmt nicht durch die Kontrolle", meint der Kapitän.

Unwillig übergibt Ouroborox auch noch die beiden anderen Waffen.

"Hat Madame Engstrand das Seil und den Wanderstab für mich abgegeben?" befragt er dann den Kapitän "Kann ich den Stab behalten oder ist das auch schon eine Waffe?"

"Ja, wir haben beides", beruhigt der Kapitän Ouroborox. "Und gegen einen Wanderstab hat niemand etwas. Ein Kampfstab mit seinen metallbeschlagenen Ende ist natürlich etwas anderes."

"Kann ich die gleich anschauen?" fragt Ouroborox äußerst neugierig. "Ich bin gespannt, was Madame Engstrand mir ausgesucht hat."

"Immer mit der Ruhe", beschwichtigt der Kapitän.

Aufgeschreckt durch die Bemerkung über Lederrüstung, befragt er an den Kapitän: "Kettenhemden und Schild werde ich auch nicht mitnehmen dürfen. Richtig?"

"So ist es", bestätigt der Kapitän.

"Da muss ich ja halb nackt herumlaufe." kommentiert Ouroborox, als er sich von seinem Kettenhemd trennt.

"Du wirst Dich daran gewöhnen", ist die trockene Antwort des Kapitäns.

Mit mahnenden Worten gut auf seine Sachen aufzupassen, übergibt Ouroborox auch noch seine letzten Sachen.

"Du sagst *Stahl* was ist mit Leder?" fragt die Elfe in ihrer Lederbekleidung. "Gibt es denn nichts, was erlaubt ist? Bogen? Messer?"

"Das ist ein Grenzfall", erläutert der Kapitän. "Hängt von der Stimmung des Kontrolleurs ab. Von Lederrüstungen rate ich ab. Lederkleidung ist natürlich kein Problem. Messer sind auch grenzwertig. Was wie eine Waffe aussieht, wird konfisziert. Bögen sowieso. Und da ihr fragt, kann ich euch eins schon mal sagen. Ich selbst werde euch vor der Einreise filzen, denn wenn jemand versucht, eine Waffe einzuschmuggeln, und dabei erwischt wird, kriegt der Kapitän *richtig* Ärger."

Celissa blickt ihn hart an. "Ihr werdet Eure Hände schön bei Euch behalten. Lasst das gefälligst ein *weibliches* Mitglied Eurer Besatzung machen."

Sie hat allerdings nicht vor, eine Waffe einzuschmuggeln, sondern vertraut darauf, dass sie in Grangor auf dem einen oder anderen Weg ein Messer oder besser einen Dolch bekommen kann.

"Das wird schwierig", entgegnet der Kapitän, "da bei mir nur Männer mitfahren. Aber die Grangorer Wache hilft gerne aus. Die sind wirklich höflich."

"Gut", meint Celissa kurz und wundert sich, dass das jetzt schon der zweite Kapitän ist, der nur Männer auf dem Schiff hat. Ob das wohl irgendein Aberglaube ist?

"Aber unsere Kleidung und sonstigen Sachen dürfen wir behalten?" fragt Lauriel sicherheitshalber nach. Irgendwie erinnert sie das Ganze an die Geschichte in Al'Anfa.

Um die Abfahrt des Bootes nicht weiter zu verzögern, gibt sie dem Bediensteten von Frau Engstrand ihre Waffen (Bogen, Säbel und das elfische Jagdmesser) mit.

"Wenn ich Dich so ans..." Der Kapitän errötet, räuspert sich und fährt dann bemüht neutral fort. "Selbstverständlich."

"Pass auf, was Du sagst!" entfährt es Cuilyn. Er macht einen Schritt näher an Lauriels Seite und legt ihr demonstrativ den Arm um die Schulter - damit die Verhältnisse hier klar sind.

"Danke, Liebster!" antwortet Lauriel.

Cuilyn lächelt Lauriel an.

"Ich finde es ist ein Kompliment, dass ich nach über 400 Jahren noch so gut aussehe."

Bei den Worten werden Cuilyns Gesichtszüge grimmiger. 'Ihr gefällt es auch noch, wenn der Kerl sie so blöde anmacht!' geht ihm durch den Kopf.

"Deswegen muss er Dich aber nicht so anquatschen." will er flüstern, aber es kommt mehr als ärgerliches Zischen heraus.

"Nein, muss er nicht, da hast Du recht", versucht die Elfe ihren Freund wieder zu besänftigen. Beruhigend legt sie ihm die Hand auf den Arm. "Denk doch einfach an die schöne Reise und das wir wieder zusammen unterwegs sind."

Die aufmerksame und liebe Zuwendung Lauriels verfehlt nicht ihre Wirkung. Cuilyns Ärger verfliegt und er lächelt seine Freundin wieder an. "Ja, endlich geht es wieder los." Er drückt sie kurz an sich und wendet seine Aufmerksamkeit dann wieder der Gruppe zu, um zu sehen, wie es weitergeht.

"Meine Krötenhaut darf ich auch nicht anbehalten? Damit kann ich doch niemanden verletzen. Also ich habe einen Kriegerbrief. Darf ich dann außer dem Dolch noch etwas mitnehmen? Vielleicht doch meine Rüstung?"

Der Kapitän schüttelt den Kopf. "Eine Krötenhaut ist schon zu kriegerisch."

"Wann fährt das Schiff ab?" Will Cuilyn noch wissen. Wenn genug Zeit ist, bringt er seine Sachen lieber selber zu Madame Engstrand und sorgt dafür, dass sie professionell verstaut werden.

Bevor er das Schiff ablegt, grummelt er vor sich hin: "Seltsam sind die hier in der Gegend. In Havena darf man nicht zaubern, in Grangor darf man keine Waffen haben."

"Sofort!" kommt die prompte Antwort.

Wortlos legt Cuilyn seine Rüstung und Waffen - bis auf einen Dolch - ab und übergibt sie ebenfalls dem Bediensteten, der inzwischen schon schwer beladen ist. "Kannst Du das alles tragen?" fragt er skeptisch.

"Kein Problem, hier gibt es Träger", beruhigt der Bedienstete.

Cuilyn überlegt es sich noch einmal. Wer weiß, wie sie zurückreisen werden. Vielleicht müssen sie über Land reisen. Da ist es schon besser, wenn er ein Schwert in Grangor hat.

Er geht zu dem Bediensteten und nimmt ihm das Schwert, das er aus Al'Anfa mitgebracht hat, wieder ab. "Dann nehme ich doch ein Schwert mit, wenn Du mir dafür ein Öltuch gibst," meint er zum Käptn. Zu den anderen gewandt sagt er: "Nehmt doch auch besser eine Waffe mit. Vielleicht müssen wir über Land zurückreisen."

"Das ist ein gutes Argument." lobt ihn Ouroborox. Der dann aus seinen Sachen Ludmilla, seine geliebte Armbrust, herausnimmt. Ebenso holt er sich sein Kettenhemd zurück. Er nimmt sich vor während der Fahrt auf dem Schiff, die beiden Sachen sorgfältig einzuölen

und gut verpackt der Stadtwache von Grangor zu übergeben.

Als Cuilyn sieht, dass Ouroborox sein Kettenhemd nimmt, nimmt er sich auch noch seine Krötenhaut.

Lauriel ist das hin und her egal, sie lässt ihre Waffen bei dem Bediensteten. Da sie im Auftrag von Frau Engstrand mit dem Schiff nach Grangor gebracht werden, hat sie dafür zu sorgen, dass sie auch wieder genauso nach Havena zurückkommen.



## AUF SEE

Nachdem die Angelegenheit bezüglich Waffen und Rüstungen geklärt ist und die Helden ihr Gepäck unter Deck in kleinen Zweierkabinen verstaut haben, legt die *Nereide* ab.

Außer Kapitän Ramasch fahren auf der *Nereide* noch der Steuermann Ego Seutwik, ein verschlossener, in Ehren ergrauter Seebär, sowie acht Matrosen, die sich in respektvollem Abstand zu den Passagieren halten.

In den nächsten Tagen essen die Helden zusammen mit dem Kapitän, der ihnen auch sonst häufig Gesellschaft leistet und die Führung des Schiffes dem Steuermann überlässt.

Leider wird Banjew von einem akuten Anfall von Seekrankheit heimgesucht. Mit ihm ist erstmal nicht zu rechnen.

Was wohl niemanden mehr ärgert als den Magier selbst. Da hat er Hin- und Rückfahrt nach Al'Anfa schadlos überstanden, und nun erwischt es ihn auf einer kurzen Überfahrt von nur drei Tagen.

Lauriel genießt die frische Frühlingsluft an Deck und hält sich meistens in der Nähe ihres Freundes auf. Da für die Gefährten nichts zu tun gibt, spielt sie häufig auf ihrer Beinflöte. Je nach Stimmung mal fröhlich mal traurig.

Am zweiten Tag der Reise, nach dem ausführlichen Mittagessen, beginnt Ouroborox sich um seine Ludmilla zu kümmern. Zuerst entfernt er eventuellen Staub und Schmutz mit einem Lappen. Dann ölt er sie ganz leicht ein, verpackt sie in saubere Tücher und am Schluss wickelt er sie zweimal in Öltücher ein. Das Verschnüren am Ende führt er ebenfalls sehr sorgfältig durch.

Um sein Kettenhemd kümmert er sich erst am dritten Tag der Reise. Erst untersucht er es auf vorhandene Schäden die er sogleich repariert. Dann verpackt er das Hemd genauso gründlich wie seine Armbrust am Vortag.

Immer wieder schaut er, ob er nicht irgendwo in der Ferne das nahende Ziel erkennen kann.

Während seiner Arbeiten sitzt er an Deck und hört so nebenbei den Gesprächen der Matrosen zu.

Da Ouroborox nicht von sich aus versucht, die Matrosen auszuhorchen, beginnen die, ihn zu ignorieren. Am dritten Tag reden sie untereinander, als ob Ouroborox gar nicht anwesend ist.

Am Morgen des dritten Reisetages hört der Zwerg etwas interessantes, ein Gespräch zwischen dem Maat und dem etwas einfältigen Schiffskoch.

"So, dat war erst ma' de letzte Nacht auffe Planken! Heute Abend sin' wer zu Haus', da suchen Alf un' ich uns 'n paar nette, weiche Kissen ...

Kommste auch mit, Smutje?"

"Inne Altstadt? Biste leckjeschlagen? Nee, mich kricht nich' ma' der Alte nachts an Land, bisse die ganze gruselige Jeschichte klar ham'. Dat war bestimmt 'n Werwolf oder 'n Wiedergänger, der die Kerls so fürchterlich zujerrichtet hat!"

"Fürchterlich zujerrichtet? Wer hatter denn den Quatsch verzählt? Die vier war'n völich unverletzt, dat weiß ick genau! Ich hab' nämlich neulich inne *Zwei Lilien*, wo de Stadtgardisten immer hinjeh'n, mit 'nem Wachtmeister von denen schwer jezockt, oh Mann, ich sach' dir! Jedenfalls war der dabei, wie se die Leichen untersucht harn', un' hat kein' einzigen Kratzer dran jesehen, jawoll!"

<>>

Bei dem ersten Abendessen wendet sich Cuilyn an den Kapitän: "Was sollten wir noch über Grangor wissen? Gibt es andere besondere Dinge wie das, dass Waffen verboten sind?"

"Ja, Grangor ist wirklich eine interessante Stadt", beginnt Kapitän Ramasch. "Die *Stadt im Meer* wird sie genannt, denn sie besteht aus mehr als 40 Inseln und Sandbänken in der weiten Lagune an der Phecadi-mündung. Die Häuser der Stadt stehen nur teilweise auf festem Grund, teilweise stehen sie aber auch auf Pfählen im Sand und Boden der Lagune. Was nett ist, dass ein Gewirr von *Waaen* als zweites Wegenetz dient. Das ist praktisch für den Lastverkehr. In Havena kommt es ja dauern zu Kollisionen."

"Ein *Waat* ist also so etwas wie ein Kanal?" fragt Celissa.

Kapitän Ramasch nickt. "Genau!"

Außerdem fragt er ihn über den Auftraggeber und die Ereignisse: "Wie gut kennst Du Relus Hortemann? Was ist das für ein Mann?"

"Den ehrenwerten Herren Hortemann kenne ich nicht persönlich. Ich weiß nur, dass seine Familie noch nicht so lange zu den Altvorderen gehört," weiß der Kapitän zu berichten.

"Wie viel ist 'nicht so lange'?" will Celissa wissen. "Grangor ist ja eine sehr alte Stadt ..."

"Keine Ahnung", zuckt Ramasch die Achseln. "Dieser politische Kram interessiert mich nicht so sehr. Frag mal den Ego, den Steuermann."

"Wie viele Altvordere oder Familien von Altvorderen gibt es denn?" will Cuilyn noch wissen.

"Lass mal sehen." Der Kapitän fängt an, an seinen Fingern abzuzählen: "Da sind die Häuser Sandfort und Wortheim. Die handeln ausschließlich mit Salz. Die Familie Harte vermietet ihre Schiffe gern an jeden, der zahlen kann. Familie Kuyfhoff ist bevorzugt im Nordhandel tätig. Familie Wollwert ist nicht zu vergessen. Pökelfisch ist deren Spezialität. Es gibt noch viel mehr, wohl so 20-30, aber alle Namen kenne ich nicht.

Lafayette, Liberti, Salfridjes, Frühling und Cunda fällt mir noch ein."

"Interessiert er sich denn dafür?" fragt die Horasierin nach.

"Und wie!" bestätigt Ramasch. "Er ist einer der Schöffen der *Stürmannszunft*."

"Ist ein Schöffe nicht so etwas wie ein Richter?" fragt Celissa verwirrt.

"Nein, die Schöffen leiten und vertreten die Zünfte nach außen", erklärt der Kapitän.

"Dann sollten wir mit ihm reden," meint Cuilyn in die Runde.

Cuilyn hakt nach: "Was hast Du von den Unfällen gehört? Was ist das Schinderwaat?"

Der Kapitän zuckt die Achseln. "So ein Kram kümmert mich nicht. Schiffe sind jedenfalls in letzter Zeit nicht verschwunden. Das Schinderwaat ist eines der Waate Grangors."

"Noch eins zu den Unfällen", ergänzt der Kapitän. "In den Frühjahrsnächten geht die Flut hoch, der Nebel über der Lagune ist zum Schneiden dick - da kann einer schon ins Waat fallen, wenn er etliche zu viel geladen hat. Und welcher ehrenwerte Altvordere, der nächstens das traute Heim und den engen Weg der Göttin Travia verlässt, um Rahja ein Opferchen zu bringen, wird sich dabei schon von einem Diener begleiten lassen oder ein Boot mieten?"

'Solche Altvordere, die den Rahjatempel für ihr Opfer aufsuchen, oder die eine vertrauenswürdigen Diener haben', denkt sich Celissa, ohne das laut auszusprechen. Eine Diskussion darüber mit dem Kapitän braucht sie eigentlich nicht.

<<>>

Im Laufe des nächsten Vormittags stellt er sich zum Steuermann ans Ruder und spricht ihn an: "Der Kapitän hat uns gesagt, dass Ihr Euch bei den Verhältnissen in Grangor auskennt. Erzählt uns doch bitte etwas mehr über die Altvorderen."

Der Steuermann speit Kautabak aus, direkt neben Cuilyns Füße. "Und warum sollte ich das tun?" fragt er trocken.

"Weil wir es wissen möchten", antwortet Lauriel ebenso trocken, aber mit einem sehr, sehr freundlichen Lächeln.

Cuilyn wollte schon antworten, da nimmt ihm seine Freundin das ab. Das ist ihm recht, sie ist mit Worten viel gewandter als er. Also lächelt er auch den Steuermann an und wartet auf seine Antwort.

Der Steuermann schaut Lauriel einen Moment starr an, dann verzieht er sein Gesicht zu einem Grinsen. "Is ja auch egal. Die *Altvorderen* das sind die von Gestern, die schon immer das Geld und die Macht hatten. Im Rat sitzen alle Reichen, aber die Altvorderen, die besetzen die beiden *Geheimen Stuben*. Nur die allein." Er spuckt noch einmal aus.

"Üben diese *geheimen Stuben* irgendwie offiziell Macht aus?" will Celissa wissen, die sich ebenfalls zu der Gruppe gesellt hat. "Oder sind das Logen? Und wie stehen sie zum Herzog?"

"Die geheimen Stuben sind so etwas Grangors Regierung. Es gibt zwei, die innere und die äußere Stube. Die innere Stube regelt alle inneren Angelegenheiten, ist also auch oberstes Gericht", erklärt der Steuermann. Stolz fügt er hinzu: "Herzöge sind uns Grangorer eigentlich ziemlich egal. Wir sind eine freie Stadt."

"Ach, so wie Belhanka?" fragt Celissa. "Aber das Herzogtum derer von Garlichgrötz heißt doch sogar Grangor. Ist ja seltsam."

"Sieht so aus. Grangor selbst gehört schon lange nicht mehr zum Herzogtum!" Darauf ist der Steuermann offensichtlich stolz.

"Und das scheint der Stadt gut zu bekommen", meint Celissa, mehr um das Gespräch in Gang zu halten.

"Kannste wohl sagen!" stimmt der Steuermann zu. "Und wemse die Zünfte noch in die Geheimen Stube aufnehmen würden, würd's der Stadt noch besser bekommen. Das wohl!"

"Habt ihr denn für so etwas auch Befürworter unter den Altvorderen?" erkundigt sich Celissa nun. "Oder ziehen die alle an einem Strang?"

Der Steuermann spuckt noch einmal aus. "Die halten nach außen zusammen wie ein Granitblock."

"Aber intern sind sie sich doch bestimmt nicht so einig", kommt Celissa näher zum Ziel ihrer Fragen. "Kann man das nicht ausnutzen?"

"Wenn's um Geschäfte geht, sind sie sich teilweise spinnefeind", bestätigt der Steuermann. "Aber mit ausnutzen war bis jetzt noch nichts."

"Hmm." Celissa klingt, als sei das eine interessante Lage, über die man als Außenstehender ja mal nachdenken kann, wenn man nichts Besseres zu tun hat. "Und gibt es da zwei größere Lager, oder mehrere Parteien? Oder kämpft da jeder gegen jeden?"

"Nun ja, so tief stecke ich nicht drin", erwidert der Steuermann. "Aber es gibt keine nach außen erkennbaren Lager."

"Schade." Die Antwort enttäuscht Celissa natürlich, aber vielleicht weiß ja ihr Auftraggeber mehr. "Ohne mehr zu wissen wird es dann schwierig. Gibt es denn einen besonders charismatischen Wortführer?" fragt sie weiter. "Vielleicht jemanden, der sich in letzter Zeit hervorgetan hat, und so das Missfallen vieler anderer auf sich gezogen haben könnte?"

So sehr sich Celissa bemüht, ist dem Steuermann nichts weiter erhellendes zu entlocken. Entweder weiß er nicht mehr oder will nicht mehr sagen. Da ist sich Celissa unsicher.

"Bitte erzählt uns auch etwas über die einzelnen Handelshäuser - vor allem über Sandfort, Kuyfhoff, Wollwert, Wortheim und Hortemann.

Gibt es zwischen bestimmten Häusern eine Fehde oder Streitigkeiten?"

"Na, das sind Konkurrenten, und das nicht zu knapp. Aber sie müssen in der Stadtverwaltung auch zusammenarbeiten, und das tun sie. Untereinander verschwägert sind sie sowieso alle miteinander. Die Familien Hartie, Hortemann, Kuyfhoff, Wollwert und Wortheim bilden die Innere Stube. Die Familien Horrad, Lafayette, Liberti, Salfridjes, Frühling, Sandfort und Cunda bilden die Äußere Stube", erklärt der Steuermann.

"Ach, Hortemann ist in der inneren Stube? Dann hat er doch viel Einfluss, oder?"

"Und ob!" stimmt der Steuermann zu.

Nach kurzem Nachdenken fügt Cuilyn noch an: "Was passiert, wenn das Familienoberhaupt stirbt? Wer wird der Nachfolger? Bekommt der dann auch gleich den Sitz in einer der Stuben?"

"Das regeln die Familien intern." Ego Seutwik runzelt die Stirn. "Die Sitze sind erblich, leider."

"Und wenn es mal keine Erben gibt?" fragt nun auch Lauriel. "Wer bekommt dann einen Sitz?"

"Dann wird eine der Ratsfamilien von den anderen Altvorderen berufen und dadurch selbst zu Altvorderen." Der Steuermann ist offensichtlich nicht glücklich über diese Prozedur.

<<>>

Erst am Nachmittag des zweiten Tages hat sich Banjew halbwegs erholt und kann nun nachholen, was er für die Zeit der Fahrt geplant hatte: die Briefabschrift so genau wie möglich studieren.

Da ihn die Seekrankheit jedoch anderthalb Tage gekostet hat, finden sich am Morgen des Ankunftstages nur ein paar grundlegende Notizen in seinem Notizheft:

9. Phex:	Sandfort
16. Phex:	Hagon Kuyfhoff
23. Phex:	Elimar Wollwert
(30. Phex:	???)

7. Peraine: Sark Wortheim

?? 14. Peraine: ???

alle morgens entdeckt, wo?

-- "Schinderwaat", wohl örtlicher Scharfgerichtspräsident

Intrige unter den "Altvorderen" selbst?

Wie lange waren die anderen "Altvordere"?

Länger als die 20 Jahre Relus Hortemanns?

Nach dem Frühstück teilt er den Gefährten seine Zusammenfassung des Briefes mit und führt anschließend dabei:

"Die ersten drei Daten scheinen eine Regelmäßigkeit von jeweils einer Woche zwischen den Todesfällen anzudeuten. Mit dem vierten Toten hingegen ließ man sich zwei Wochen Zeit. Das könnte bedeuten, dass der Abstand reiner Zufall ist - aber dafür ist die exakt doppelte Zeitspanne doch wieder zu regelmäßig - oder aber dass am 30. Phex etwas anders gelaufen ist als an den anderen Tagen. Vielleicht wurde einfach nur die Leiche nicht entdeckt, vielleicht konnte sich das Opfer mit den Tätern anderweitig einigen, vielleicht hatten die Täter andere Verpflichtungen an dem Tag. Auf jeden Fall aber dürfte unser Auftraggeber in der Nacht auf den 14. Peraine besonders gefährdet sein, und heute ist schon der 13.!

Die andere Frage, die der Brief für mich aufwirft, ist: Wer sind die bisherigen Opfer? Wie lange gehörten sie schon zu den Altvorderen? Was hatten sie daneben für Gemeinsamkeiten? Wo standen sie in der Grangorer Hierarchie? Wohin und zu wem hatten sie ihre besten Geschäftsbeziehungen? Wer waren ihre schärfsten Konkurrenten? - All diese Fragen sollte unser Auftraggeber zumindest grob beantworten können.

Aber so wichtig es ist herauszufinden, wer hinter den Todesfällen steckt, so wenig werden wir bis heute Abend in Erfahrung bringen können. Ich denke daher, wir sollten unsere Anstrengungen heute vor allem darauf konzentrieren, Relus Hortemann heute Abend und Nacht schützen zu können."

Fragend blickt der Magier in die Runde.

"Das bedeutet, dass wir wohlge... <ähm> ... gut gestärkt und ausgeruht dort ankommen sollten." ergänzt Ouroborox. "Wie wäre es mit einem kleinen Festessen heute Abend?"

"Nicht dass ich einer guten Mahlzeit abgeneigt wäre, vor allem nachdem ich in den letzten Tagen ... aber ob es eine gute Idee ist, sich den Magen vollzuschlagen, kurz bevor man alle seine Sinne und Kräfte *wach* braucht?" fragt Banjew zurück.

Beeindruckt hat Celissa zugehört. Der Magus scheint einen scharfen Verstand zu haben.

"Könnte diese Regelmäßigkeit irgendwelche magischen Gründe haben?" fragt sie ihn. "Oder vielleicht religiöse?"

"Könnte schon", antwortet Banjew, "glaube ich aber nicht. Zumindest ist es nichts Offensichtliches. Vielleicht steckt auch etwas sehr viel Praktischeres dahinter, etwa dass die Altvorderen am Praiostag Abend ganz sicher an einer bestimmten Stelle aufhalten. Eher dürfte sich die Lücke am 30. Phex dürfte mit einem solchen Grund erklären lassen."

"Vielleicht ist es nicht der Tag, Banjew", überlegt Lauriel. "Es ist immer ein Tag vor dem Wechsel des Madamals."

Sie denkt noch ein wenig nach. "Und der Tag nach dem 30. war Neumond. Vielleicht war es ja auch einfach zu dunkel."

Banjew grübelt darüber nach. "Aber die Daten sind die Tage, an denen sie gefunden wurden. Sie sind also schon in der Nacht davor gestorben. Das wäre dann doch schon zwei Tage vor dem Phasenwechsel, oder?"

Je länger Banjew darüber nachdenkt, umso weniger kann er Lauriels Rechnung folgen. "Ist die Nacht, in der die Altvorderen jeweils starben, nicht vielmehr die erste Nacht der neuen Madamalphase?" fragt er etwas unsicher.

"Ja, stimmt, da hast Du Recht!" bestätigt die Elfe.

"Das würde vielleicht einen gewissen religiösen Sinn ergeben", antwortet Banjew erleichtert, sich nicht verrechnen zu haben. "Aber in welchem Glauben ergibt es Sinn, Reiche und Mächtige am ersten Abend der Madamalphase zu ermorden? In wie vielen Kulturen ergibt es überhaupt Sinn, Menschen zu töten? Außer dem des Goldes, versteht sich ..."

Banjew will nicht so recht an eine religiöse Motivation glauben. Zwar hat er durchaus schon Notizen über recht merkwürdige Kulte gelesen. Doch lauter Tote in reichen und mächtigen Familien kommen ihm doch eher profan vor.

"Da kann es viel geben", meint Celissa düster. "Für uns ist es widersinnig, aber wenn die Leute erst ihren Verstand solch einem Kult geopfert haben, folgen sie auch der Anweisung, naja, 'töte an jedem Praiostag einen reichen Kaufmann!'"

"Und so etwas sollen eure Götter zulassen?" fragt Lauriel skeptisch.

"Warum die Götter etwas tun oder lassen, fragst du besser eine Geweihte", antwortet Celissa. "Aber ich weiß, dass es so etwas gibt, und mir scheint, die Zwölfe nehmen da gerne mal unsere Hilfe in Anspruch."

"Aber Du musst doch auch nicht gleich den Namenlosen an die Wand malen", antwortet Banjew etwas resigniert. Er *will* einfach nicht an einen religiösen Hintergrund glauben.

"Ja, natürlich", lenkt Celissa ein. "Vielleicht ist das mit den gleichen Abständen auch nur ein Zufall oder hat andere Gründe."

Banjew nickt. "Genau das sollten wir herausfinden. Habt ihr denn eigentlich in den letzten Tagen was Wichtiges erfahren können?" wechselt er das Thema.

Da gibt es einiges. Banjew wird von seinen Freunden und Celissa auf Stand gebracht.

"Das könnte natürlich auch sein", räumt Celissa auf Banjews letzten Vorschlag ein. "Aber warum sollte das bei mehreren der Altvorderen so sein? Und ist dir nicht auch aufgefallen, dass die Opfer zumindest bisher alles Männer waren?"

"Vielleicht weil die Altvorderen nur Männer sind?" wirft Lauriel ein.

"Ist das so?" fragt Celissa zurück. "Gibt es da so ein komisches Gesetz wie im Mittelreich, wo Frauen nicht Kaiser werden dürfen?"

"Ist es nicht das Land Deiner Eltern? Solltest Du es nicht am besten wissen?" sind die Gegenfragen.

"Im Horasreich selbst gibt es so ein Gesetz jedenfalls nicht", erklärt Celissa. "Du hattest behauptet, dass alle dieser Altvorderen Männer sind, ich dachte, du hättest vielleicht einen Grund dafür."

"Ich habe es nicht behauptet, ich habe gefragt", entgegnet Lauriel und fügt dann mit einem Lächeln hinzu: "Aber da es - wie Du sagst - nur tote Männer gibt, liegt es doch nahe, dass die Altvorderen nur Männer sind, oder?"

"Oder dass jemand einen Grund hat, nur die Männer zu töten", argumentiert die Horasierin. "Wenn es 20 bis 30 Altvordere gibt, wäre es jedenfalls ein ziemlich komischer Zufall, wenn das alles Männer wären."

"Vielleicht haben die oder zumindest einige Altvorderen untereinander regelmäßige Treffen und die Mörder wissen davon?" überlegt Banjew. "Und wer sagt uns, dass das mit den Männern nicht nur Zufall ist? Vielleicht gibt es einfach mehr Männer als Frauen unter den Altvorderen?"

Auf die Spekulation, dass es gar keine Frauen unter den Altvorderen gibt, lässt sich der Magier nicht ein. Denn zum einen weiß er es einfach nicht, zum anderen sollte das in Grangor selbst schnell in Erfahrung gebracht werden können.

<<>>

Am Nachmittag vor der Ankunft, versorgt auch Cui-lyn seine Waffen und Rüstung. Er pflegt sie noch einmal und wickelt sie dann sorgfältig in das Öltuch ein, das er von der Mannschaft bekommen hat.

Er behält nur seinen Dolch in der Scheide am Gürtel und legt sich seinen Kriegerbrief im Beutel bereit.

## ANKUNFT

Nachdem Seutwik die *Nereide* mit sicherer Hand durch das Gewirr von Sandbänken und Untiefen in der nördlichen Zufahrt zur Lagune von Grangor gesteuert hat, bietet sich den Helden zum ersten Mal der Anblick dieser Stadt, die tatsächlich auf dem Wasser zu schwimmen scheint. Die Abendsonne beleuchtet die Backsteinfassaden der Häuser; in ihrem Licht glänzt Grangor wie ein Juwel. Stolz weist Kapitän Ramasch im Vorbeisegeln auf die Stadtpaläste der reichen Handeisherren am Norderwaat hin, unter denen auch Hortemanns prächtiges Haus ist.

"Sieht schön aus", kommentiert Celissa.

Banjew versucht sich ungefähr die Lage der Häuser einzuprägen. "Wo liegt denn der Schinderwaat?" fragt er unvermittelt den Kapitän.

"Ist von hier nicht zu sehen, aber der Altvordere Hortemann wird für euch sicher eine Stadtführung organisieren", erwidert der.

"Na, das nenne ich doch mal zuvorkommend", freut sich Banjew.

"Gibt es auch einen Stadtplan, damit wir uns als Fremde besser orientieren können." befragt Ouroborox den Kapitän.

"Vielleicht besitzt der eine oder andere Altvordere einen Stadtplan, ich habe aber keinen", bedauert Kapitän Ramasch.

Daneben versucht er zu erkennen, inwieweit man sich in dieser Stadt überhaupt an Land bewegen kann oder ob sie wohl ein Boot brauchen werden.

Es geht wohl beides, denn viele Brücken überspannen die Kanäle, nein die Waate.

Aus der Nähe, nachdem die *Nereide* im Nordteil des Hafens festgemacht hat, wirkt das 'Juwel' laut und schmutzig, es stinkt nach Brackwasser und schlimmerem ...

Dazu schweigt die Horasierin dann.

'Ach ja, ein Hafen, eine Hafenstadt ...' denkt sich Banjew, der weiß, dass er sich in einigen Minuten wohl an den Geruch gewöhnt haben und ihn nicht mehr wahrnehmen wird.

"Lasst uns hier so schnell als möglich fertig werden, sonst komm ich noch an Luftmangel ums Leben." erklärt Ouroborox angewidert.

"Nachdem Du Schloss Zizirie überlebt hast, soll Dir eine gewöhnliche Hafenstadt den Garaus machen?" fragt Banjew gespielt erstaunt. "Aber Deinen Appetit wirst Du doch wohl hoffentlich nicht verloren haben, oder?!"

Die Helden müssen noch warten, bis der verdatterte Zollbeamte sich vergewissert hat, dass das Schiff tat-

sächlich keinerlei Handelswaren an Bord hat, dann gehen sie in Begleitung des Kapitäns an Land.

Wiederum versucht Banjew die Zeit zur Orientierung zu nutzen. Wo lagen doch gleich die Paläste der Altvorderen? Wie würde er da jetzt wohl hinkommen?

Es ist zu verwirrend. Banjew lässt es bleiben.

Enttäuscht gibt Banjew auf. 'Das ist ja schwieriger als im Dschungel!'

Aus zwei anderen Schiffen am Kai ergießt sich ein Strom von Menschen, die alle ein türkisblaues Tuch um Kopf, Hals oder Arm gewunden tragen. Zwischen ihnen sind einige Geweihte des Efferd in Roben derselben Farbe zu erkennen, die sich bemühen, etwas Ordnung in die Menge zu bringen - allerdings ohne viel Erfolg. Alle bewegen sich auf ein flaches Gebäude zu, durch das offenbar der einzige Ausgang aus diesem abgeäugten Bereich des Kais führt und das nun auch Kapitän Ramasch ansteuert.

Banjew versucht so nah wie möglich am Kapitän zu bleiben, denn der wird wissen, wie sie zu Hortemann kommen.

Lauriel hakt sich bei Cuilyn ein, denn in dem Gewühl will sie ihren Freund nicht verlieren.

Das Öltuch mit Schwert und Rüstung unter dem einen Arm und seinen Schatz am anderen wühlt sich Cuilyn durch die Menge. Er bleibt dicht hinter dem Kapitän und versucht noch darauf zu achten, dass Lauriel nicht zu viel bedrängt wird.

Ouroborox wendet sich an den Kapitän, "Hat das türkisfarbene Tuch etwas zu bedeuten? Und was ist das für ein Gebäude?"

"Pilger", erklärt Ramasch knapp. "Das ist die Hafensache. Da müssen wir durch wegen der Waffenkontrolle."

"Pilger? Gibt es hier einen besonderen Tempel oder steht ein Fest bevor?" fragt Banjew.

"Grangor ist die Stadt Efferds", erklärt der Kapitän in einem Ton, der an den eines Onkels erinnert, der etwas einem Fünfjährigen erklärt. "In Grangor befindet sich der bedeutendste Efferdtempel Aventuriens."

"Oh, tatsächlich?" Banjew ist wirklich erstaunt. "Aber irgendwie auch naheliegend ..."

"Aber der Oberste der Efferdkirche ist doch in Bethana, oder?" wundert sich Celissa.

"Aber hier ist der bedeutendste Tempel", insistiert der Kapitän.

Celissa hat auf dem Schiff bereits ihre Waffen in Öltuch gewickelt und trägt dieses kleine Bündel jetzt zusätzlich bei sich, während sie ihren Begleitern folgt.

"Wird das lange dauern?" fragt sie den Kapitän angesichts der vielen Besucher. "Ich meine, wenn die alle gründlich durchsucht werden müssen ..."

"Keine Sorge!" Anstatt sich hinter der ersten Pilgergruppe einzureihen, wendet sich Kapitän Ramasch direkt an einen der Stadtgardisten in Lederrüstung, die am Eingang des Wachhauses stehen, und fragt, wo er die Gäste des Altvorderen Hortemann hinführen dürfe. Die Gruppe wird daraufhin an den etwas ungehaltenen Efferdverehrnern, die einzeln in kleine Verschlüsse treten müssen, vorbei geschleust und in eine seitlich gelegene Schreibstube geführt, wo sie ein Offizier begrüßt. Zwei Wachtmeister warten bei einem großen Tisch.

Der Offizier entschuldigt sich für die Unannehmlichkeiten und erläutert, dass nach einem kürzlich ergangenen Ratsbeschluss alle Ankommenden, ob Einheimische oder Fremde, zu kontrollieren seien. Er ruft die Passagierliste auf, die Ramasch ihm aushändigt, fragt nach mitgeführten Waffen, Drogen und Giften.

"Sehe ich so aus, als wenn ich Waffen brauche?" fragt die Elfe unschuldig lächelnd.

Der Offizier muss lachen: "Euer Aussehen ist eigentlich kriegerbriefpflichtig, aber beantwortet bitte einfach wahrheitsgemäß meine Frage." Hier ist der Offizier wieder ernst. Sehr ernst.

Schon wieder so ein anzüglicher Kommentar! Cuilyn gefällt das gar nicht, macht demonstrativ einen Schritt an Lauriels Seite und blickt den Offizier grimmig an.

Der reagiert nicht weiter.

Dann reicht er dem Gardisten sein Bündel, nimmt den Dolch aus der Scheide und den Kriegerbrief aus seiner Tasche. "Hier ist mein Kriegerbrief," sagt er dazu nur.

"Alles klar. Willkommen Krieger!" Der Offizier salutiert. Cuilyn bekommt ebenfalls eine Quittung.

"Seht Ihr, da ist der Kriegerbrief", schmunzelt Lauriel. "Daher habe ich keine Waffen bei mir."

Der Offizier verneigt sich schmunzelnd.

Cuilyn lächelt Lauriel an. Durch ihr indirektes Lob ist er wieder etwas beruhigt und fühlt sich geschmeichelt. Der Offizier bekommt dennoch einen weiteren grimmigen Blick ab.

Und er dafür einen dicken Kuss von seiner Freundin. "Du bist so süß!" flüstert ihm die Elfe ins Ohr.

Cuilyn hat zwar schon viel von seiner früheren Schüchternheit abgelegt, aber jetzt wird er doch wieder rot und schaut ganz verlegen. Er ist so abgelenkt, dass er gar nicht mehr weiter bohrt, was denn nun aus den Waffen wird.

Als sie an der Reihe ist, zeigt Celissa dem Gardisten ihr Waffenbündel.

Der nimmt es in Empfang, geht es durch, fertigt eine Liste an, die vom Offizier quittiert und Celissa zurückgegeben wird. "Entschuldigt bitte die Unannehmlichkeit. Willkommen in Grangor."

Celissa nickt ihm zu. "Vielen Dank." Sie faltet das Dokument und steckt es in eine Innentasche ihrer Kleidung.

"Oh, Waffen habe ich nicht, aber ich glaube, ich müsste noch einige Fläschchen mit Tinkturen und Arzneien in den Tiefen meines Rucksacks haben", fällt Banjew siedend heiß ein. Die hatte er doch eigentlich in Havena noch einmal auf ihren Inhalt und ihre Nützlichkeit überprüfen wollen. "Wenn Ihr wünscht, kann ich diese gerne herausuchen." Der Magier tritt die Flucht nach vorne an.

"Ich bitte darum!" Der Offizier lässt wie bei Celissa eine Liste anfertigen. "Ihr bekommt die Gegenstände bei Eurer Abreise zurück. Entschuldigt bitte die Vorsicht, aber es muss sein."

Nach einigem Kramen in dem alles andere als aufgeräumten Rucksack fördert Banjew sechs kleine Fläschchen zu Tage.

Auch die werden quittiert.

'Dann wollen wir doch einmal hoffen, dass wir auch auf geregelterm Wege wieder abreisen', denkt sich Banjew, bedankt sich höflich-distanziert für die Quittung und wirft noch einmal einen Blick auf den Stadtplan.

"Ganz schön groß, Eure Stadt", meint er zu dem Offizier mit einem Nicken in Richtung des Stadtplans. "Da kann man sich gut verlaufen ... ist es schwer, den Efferdtempel auf eigene Faust zu finden?"

"Hat nur den Nachteil, dass die Menge an festen Boden begrenzt ist." mischt sich Ouroborox ein. "Und überhaupt ist es viel zu feucht für Zwerge."

"Wir empfehlen Fremden grundsätzlich, sich in Grangor fahren oder führen zu lassen, Magister", erwidert der Offizier höflich.

"Ja, das ist vermutlich das Beste", antwortet Banjew ein wenig unverbindlich.

"Na dann will auch ich meine Sachen hierlassen." erklärt Ouroborox bevor er sein Bündel auf den Tisch abstellt. Im einen ist sein Kettenhemd und im anderen Ludmilla, seine geliebte Armbrust. Während an seinem Gürtel, für jeden sichtbar, die kleine silberne Armbrust hängt.

"Die kleine Armbrust bitte auch, der Herr!" bittet der Wachmann.

Ouroborox schaut grimmig, aber um den Auftrag nicht zu Gefährten, fügt er sich dann den Anweisungen des Wachmanns. Sorgfältig packt er die kleine Armbrust zur großen dazu.

Am Schluss bemerkt er nur trocken: "Das ist doch nur ein kleines Spielzeug."

"Klein, aber oho", bemerkt der Wachmann nur. Auch Ouroborox bekommt seine Quittung.

"Wo werden die Waffen aufbewahrt?" will Cuilyn noch wissen. Neugierig schaut er sich um. Da muss es ja irgendwo ein großes Lager geben.

"An einem sicheren Ort", erwidert der Offizier. "Es gab diesbezüglich noch keine Probleme."

An der Rückwand der Zollstube hängt ein großer Plan der Stadt an der Wand.



Banjew versucht, sich darauf zu orientieren, d.h. wo sie auf der Einfahrt in den Hafen hergekommen sind und wo die Villen der Altvorderen sind.

Den Begriff *Pilgerhafen* kann Banjew auf die Schnelle ausmachen. Auf dem Plan ist nicht markiert, wo die Altvorderen residieren.

Wenn sie tatsächlich im Pilgerhafen sind und er sich recht erinnert, dass sie von Norden in die Stadt gefahren sind, dann können die Villen der Altvorderen ja nicht weit entfernt sein.

Auf der Stadtseite der Hafengewache werden die Reisenden von zwei Seiten schwer bedrängt: Zum einen haben sich hier mindestens zwei Dutzend Bettler etabliert, die Efferd lautstark für die sichere Überfahrt der

Ankommenden danken und diese auffordern, ihre eigene Dankbarkeit durch eine dem Gott wohlgefällige Gabe zu beweisen.

Celissa verteilt einige kleinere Münzen unter den Bettlern. Dabei bevorzugt sie eher die, die sich nicht zu sehr aufdrängen.

Die Beschenkten bedanken sich äußerst höflich.

Sie nimmt sich vor, hier später in Ruhe einige Erkundigungen einzuziehen.

Banjews Reflexe haben sich mittlerweile recht gut an städtische Umstände gewöhnt. Seine freie Hand schützt den Geldbeutel vor fremdem Zugriff.

Zum anderen drängen sich am Ufer des Kanals, der vor lauter Kähnen kaum zu sehen ist, die Ausrufer der

Gasthäuser und Herbergen und die Besitzer von Mietbooten und versuchen, einander im Anpreisen ihrer Dienstleistungen zu übertönen.

"Einen Moment", bittet Kapitän Ramasch. "Ich muss erstmal das Hortemann-Boot finden."

Ouroborox wendet sich an seine Freunde, "Meinte da nicht wer, dass es eine schöne Stadt wäre? Wenn ich mir die Bettler so anschau, bin irgendwie froh meine Sache nicht mitgenommen zu haben. Wer weiß, was die einem alles aus den Taschen ziehen."

"Vielleicht ist es besser ihnen etwas zu geben, bevor sie es sich nehmen!" schlägt Lauriel vor. Da sie kein anderes Geld hat, wirft sie dem nächsten Bettler ein Goldstück zu.

Der macht große Augen und schaut sich das Goldstück genau an. "Efferd segne Eure Wege, edle Dame", ruft der Bettler.

"Wenn Du meinst, dass er das tun wird, dann wird er das sicher tun", antwortet ihm Lauriel lächelnd.

Banjew stöhnt innerlich auf, als er das sieht. "Na, da wirst Du ab jetzt wohl viele neue Freunde haben ..." meint er sarkastisch.

"Durch euch habe ich gelernt, dass es im Leben sehr wichtig sein kann Freunde zu haben." bemerkt Lauriel ernst.

Ein leicht amüsiertes, aber durchaus sympathisches Lächeln zeigt sich auf Banjews Lippen.

Dann vergewissert er sich, dass seine Sachen gut und sicher verstaut sind. Dann wartet er geduldig auf die Rückkehr von Kapitän Ramasch.

Während die Ouroborox darauf wartet, dass Ramasch in dem Gewühl Hortemanns Boot findet, stellt er fest, dass die Bootsführer, die eine Fahrt übernommen haben, sich zwar bemühen, ihre Fahrgäste vor den Nachstellungen der Bettler zu schützen, diese dabei jedoch nie böse beschimpfen, geschweige denn Fausthiebe oder Tritte einsetzen, wie dies in jeder anderen Stadt Aventuriens zu erwarten wäre.

Der Magier schaut sich ein wenig unsicher um. Besonders angenehm ist ihm die Lage gerade nicht.

Auch Banjew fällt auf, wie wenig grob die Bootsführer mit den Bettlern umgehen.

Ein wenig entspannt sich der Magier, doch fragt er sich nach dem Grund für das Verhalten. Soweit es die Wartezeit erlaubt, versucht er den Umgang der Bootsführer und der Bettler genauer zu beobachten. Könnte eine Abmachung dahinterstecken, oder ist es vielleicht "nur" die Besonderheit einer Pilgerstadt?

Seine Beobachtung führen leider zu keiner Beantwortung der Frage.

An Banjew gewandt meint Ouroborox: "Wenn man die Bootsführer und die Bettler anschaut, kann man

fast glauben die wären verwandt oder tauschen am nächsten Tag die Rollen."

"Hmm", nickt der Angesprochene bestätigend, die Bettler und Bootsführer weiter beobachtend. "Das ist mir auch schon aufgefallen. Vielleicht ist das auch dem Tempel und den Pilgermassen geschuldet: Jeder Einheimische versucht von ihnen auf seine Weise zu profitieren, und man kommt sich dabei nicht in die Quere."

Während Ouroborox weiter dem Treiben zu schaut, fällt ihm ein, dass er seinen Freunden bisher noch gar nichts von der Unterhaltung zwischen dem Maat und dem Koch erzählt hat. Er nimmt sich fest vor das bei passender Gelegenheit nachzuholen.

<<>>

Kapitän Ramasch kommt nach kurzer Zeit mit einem kräftigen Mann in einfacher, aber sauberer Kleidung wieder, den er als Klaas, den *Kähner*, vorstellt. Ramasch selbst verabschiedet sich und wünscht den Helden alles Gute bei den Geschäften, die sie nach Grangor geführt hat.

Klaas braucht nicht lange, um vorn Alten Hafen zu Hortemanns Haus zu staken.

Auch Banjew achtet auf den Weg. Dabei fragt er den Kähner: "Haben die vielen Inseln eigentlich Namen?"

"Nö!" Klaas schüttelt den Kopf.

"Wirklich?" Banjew ist bass erstaunt.

Das dreistöckige Gebäude steht seinen Nachbarn entlang des Norderwaats an Pracht in nichts nach: Links öffnet sich die Fassade in zwei übereinanderliegenden Reihen eleganter Spitzbögen zum Wasser hin; rechts wird die unverputzte Klinkerwand durch Muster aus glasierten Ziegeln und ein großes Mosaik aufgelockert, das Hortemanns Wappen zeigt, einen blauen Necker oder Wassermann auf goldenem Grund.

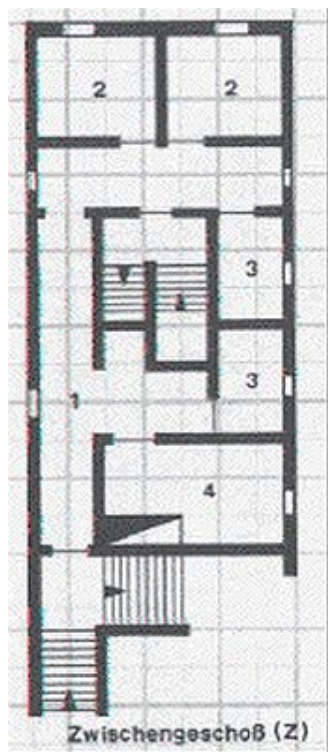
Cuilyn war während des Weges aufmerksam, um sich möglichst viel von der Umgebung einzuprägen.

Vom Pilgerhafen aus ist der Kähner am Stadtrand entlang nach Norden gefahren und dann in das große Norderwaat rechts abgebogen. Haus Hortemann ist das erste Haus rechts hinter der zweiten Brücke.

Während einige Diener Klaas beim Ausladen des Gepäcks helfen, eilt den Helden in der Halle ein rundlicher, rotgesichtiger Mittvierziger entgegen. Es ist Relus Hortemann selbst, der seiner Erleichterung über ihr Eintreffen wortreich Ausdruck verleiht, während er sie durch das Kontor und einen langen, hohen Korridor hinunterführt. Zur Linken geben Mauerbögen den Blick auf das Warenlager frei, dessen Ballen und Kisten sich stellenweise bis auf den Gang stapeln.

Über einen winzigen Hof mit ein paar Topfpalmen geht es eine halbe Treppe hinauf in ein Zwischengeschoss, hier befinden sich die Gästezimmer sowie eine

luxuriöse Badestube, auf die der Hausherr stolz hinweist. Zwei der Gästezimmer sind nebeneinanderliegende Doppelzimmer mit Fenstern zum Norderwaat, die beiden anderen auch nebeneinanderliegenden Gästezimmer sind Einzelzimmer, die Fenster zum hohen Innenflur haben.



Banjew achtet genau auf das Wappen und prägt es sich ein. Wer weiß, ob er dieses Wissen nicht noch brauchen wird.

Relus Hortemann verabschiedet sich kurz: "Bitte fühlt Euch wie zu Hause, sucht Euch kommode Zimmer aus. Ihr mögt Euch im Bad erfrischen. Ein Diener wird Euch dann zum Abendessen holen. Ach ja, bevor ich es vergesse. Wäret Ihr bitte so freundlich, gegenüber meinen Kindern als normale Gäste des Hauses aufzutreten. Sie sollen sich nicht beunruhigen."

"Wir werden uns Mühe geben", versichert Banjew. "Doch nehme ich an, dass wir nicht so wirklich aussehen, wie Eure Gäste sonst ..." Er lässt den Satz fragend in der Luft schweben.

"Keine Sorge, hier in Grangor verkehren Gäste aus aller Herren Länder", beruhigt Hortemann Banjew.

"Ahhh! Also auch Zwerge?" fragt Ouroborox. "Wo finde ich die?"

"Zwerge sieht man ab und zu, aber nicht zu häufig", muss Hortemann Ouroborox enttäuschen.

"Und wo sie sich dann aufhalten wisst Ihr aber." versucht es Ouroborox erneut.

Cuilyn nickt nur dazu. Dann geht er ins linke der Doppelzimmer und legt sein Gepäck ab. "Komm Lauriel, das ist doch ein schönes Zimmer."

"Nun", meint Banjew, "dann wäre ja geklärt, welche zwei sich ein Zimmer teilen. Wer möchte allein das zweite Doppelzimmer?"

"Wenn Ihr nichts dagegen habt ..." Celissa bezieht das Doppelzimmer.

Als es an das Verteilen der Zimmer geht, äußert auch Ouroborox seinen Wunsch: "Wenn keiner was dagegen hat nehme ich das Zimmer neben dem Bad."

"Gut, dann habe ich mich jetzt spontan für das Einzelzimmer hier entschieden", stimmt Banjew zu.

<<>>

Auf ihrem Zimmer prüft sie, was man aus dem Fenster hier sehen kann.

Sie blickt auf das Norderwaat. Es herrscht reger Verkehr.

Einbrecher haben es hier schwerer, denkt sie sich. Die müssen immer mit dem Boot kommen. Oder geht es über die Dächer? Sie schaut sich an, wie nahe die Häuser aneinander stehen.

Die Häuser stehen dicht an dicht.

Celissa nimmt sich vor, nachts den Blick auch häufiger mal nach oben zu richten.

Weil das Bad bereits belegt ist, ...

... macht sie sich am Waschtisch, den es natürlich auch im Zimmer gib, frisch.

<<>>

Nachdem er sein Gepäck abgelegt hat, muss er zunächst noch einen Blick durch die verbliebene Tür werfen. Ein wenig enttäuscht wendet er sich ab, als er hinter ihr nur ein weiteres Treppenhaus findet.

Anschließend macht er es sich in seinem Zimmer ein wenig gemütlich und studiert nochmals seine Notizen.

<<>>

Als sie näher herangekommen ist, sagt er leise zu ihr: "Magst Du ein Bad nehmen? Nach den langen Tagen am Schiff wäre es gut, den Dreck abzuspülen." Tja, das bequeme Leben als Gast in einem feinen Haus in Havena hat seine Spuren hinterlassen.

"Gerne, Liebster, vielleicht ist der Zuber ja groß genug für uns beide ...", schlägt die Elfe vor.

"Ach ... kannst Du Gedanken lesen?" meint Cuilyn darauf nur, während er sie auffordernd anlächelt.

"Und vielleicht haben wir dann auch Zeit für uns. Bis zum Abendessen dauert es ja noch."

"Wer weiß, wer weiß!" zwinkert sie. Lauriel schaut sich nach einem Diener um, der den beiden das Bad bereitet.

So wie es in herrschaftlichen Häusern der Fall ist, steht auch hier ein Diener bereit, wenn man ihn

braucht. Das Bad wird schnell bereitet, denn das Wasser ist schon heiß.

So begibt sich dann Lauriel mit ihrem Freund ins Badezimmer, lässt dort ihre Kleider fallen und klettert in den Zuber.

Cuilyn schaut Ihr dabei zu, wobei seine Augen sie fast aufzufressen scheinen. Dann lässt er ebenfalls seine Kleidung fallen und ist schnell an Lauriels Seite ...

Und so sind die beiden in der nächsten Zeit damit beschäftigt, sich mit Wasser zu bespritzen und dann gegenseitig einzuseifen und zu säubern.

Viel zu früh klopft ein Diener an die Tür, um an die Verabredung zum Essen zu erinnern.

"Schade, Liebster, dann wird wohl nichts mehr aus unserer Zeit zu zweit", antwortet die Elfe, steigt aus dem Zuber und umwickelt ihren Körper mit einem der bereitliegenden Handtücher.

"Ach, dann halt später. Immerhin haben wir ein Zimmer für uns alleine."

Was ihm einen freundlich gemeinten Rippenknuff einbringt.

Dazu grinst Cuilyn nur.

Sie nimmt ihre Reisesachen und zieht sich in ihrem gemeinsamen Zimmer ihr festlich besticktes Kleid an, das sie vom Markgrafen von Warunk erhalten hatte, dazu wirft sie sich den passenden Umhang über.

Auch Cuilyn zieht sich ein frisches Hemd an und ist gleich abmarschbereit.

"Nimmst Du mich so mit?" fragt sie kokett ihren Freund.

"Aber sicher doch!" sagt er, während er Lauriel bewundernd und fröhlich anschaut. "Hoffentlich sind die Leute hier im Haus anständiger und machen Dich nicht auch so plump an." Dann nimmt er ihre Hand, legt sie in seine Armbeuge und tritt ganz auf "feine Herrschaften" machend auf den Flur.

Lauriel knickst artig und hängt sich ein.

## IN HORTEMANN'S HAUS

Beim Abendessen im Speisesaal des Obergeschosses haben die Helden Gelegenheit, Hortemanns ganze, schwergewichtige Familie kennenzulernen.

Seiner Frau Wanda, einer recht fülligen Blondine, ist die Anspannung deutlich anzumerken, sie bemüht sich krampfhaft, eine Konversation über unverfängliche Themen in Gang zu halten.

Celissa unterstützt sie dabei nach Kräften. Über die wichtigen Sachen kann man sich später mit Hortemann noch privat unterhalten.

Banjew versucht sie in diesem Anliegen zu unterstützen. Gelegentlich versucht er ein paar (unverfängliche) Informationen über die Stadt Grangor zu bekommen, etwa wie es zu dieser ungewöhnlichen Ansiedlung auf Inseln kam, wie alt die Stadt ist, wie weit entfernt vom Festland die Inseln liegen, wo sich der Efferdtempel befindet, warum die Inseln eigentlich keine Namen haben usw. Politische und wirtschaftliche Themen umgeht er freilich völlig.

Banjew bekommt heraus, dass man sich von einem Kähner auch zum Festland bringen lassen kann. Die Inseln sind dem Festland direkt vorgelagert. Die Stadt ist uralte, wann sie gegründet wurde, ist nicht bekannt, aber warum versteht sich von selbst: Inseln bieten Sicherheit vor Feinden. Zu den fehlenden Inselnamen erntet Banjew verblüfftes Achselzucken. Das Efferdheiligtum liegt südlich der Schinderwaat. "Soll ich euch hinbringen?" fragt der achtjährige Phexje. "Ich, ich weiß, wo das liegt." Die Eltern scheinen nichts gegen den Vorschlag zu haben.

"Ja, das schauen wir dann mal morgen, würde ich sagen." Banjew will die Gefährten nicht vor vollendete Tatsachen stellen. Er fügt dem Jungen zugewandt mit einem verschmitzten Gesichtsausdruck hinzu: "Ein guter Führer ist aber selten von Nachteil."

'Aber ob der ein guter Führer ist?' zweifelt Celissa im Stillen.

Der Junge strahlt über das ganze Gesicht. Banjew hat einen kleinen Freund gewonnen. Die Eltern betrachten die Szene amüsiert.

Wiko, der stämmige 17jährige Erbe, ist an Konversation überhaupt nicht interessiert. Er schweigt ausdauernd. Auch Rama und Nella, die wie Zwillinge wirkenden pummeligen Töchter (14 und 15 Jahre) sagen kaum ein Wort, kichern dafür aber um so häufiger und werfen den Banjew und Cuilyn verstohlene Blicke zu.

Diesmal ist es an Lauriel ihrem Freund eifersüchtige Blicke zuzuwerfen.

Als Cuilyn einen der Blicke von Rama einfängt, lächelt er sie an, beachtet sie aber sonst nicht weiter, außer wenn sie etwas sagt.

Lauriels Blicke erwidert er ebenfalls mit einem Lächeln. Er freut sich über diese Aufmerksamkeit. Dass das mit den verstohlenen Blicken der Mädchen zusammenhängen könnte, kommt ihm nicht in den Sinn.

Phecadir, genannt Phexje, der quirlige Jüngste, zappelt trotz aller Ermahnungen herum wie ein kleiner Ball; er versucht nach Kräften, sich bei den Helden einzuschmeicheln, damit sie ihn am nächsten Tag mit in die Stadt nehmen - den übrigen Familienmitgliedern ist deutlich anzusehen, welchen Gefallen sie ihnen damit täten ...

Celissa empfindet durchaus einiges an Sympathie für den Wunsch des Jungen, geht aber dennoch nicht darauf ein. Ganz im Gegenteil überlegt sie sich, dass man wohl aufpassen muss, dass sich der Kleine einem nicht ungefragt an die Fersen heftet.

Auch Banjew ist von dieser Vorstellung weniger angezogen und versucht den Jungen unverbindlich auf Distanz zu halten. Auf der anderen Seite ist ihm die neugierige, aufgeschlossene Art nicht unsympathisch, so dass er ihm auch nicht völlig absagen will.

Lauriel, versucht mit dem Kleinen zu reden und fragt ihn so allerlei über Grangor. Wenn er der Gruppe als Stadtführer dienen soll, dann kann er doch mal die wichtigsten Dinge erzählen.

Cuilyn wirft hin und wieder eine passende Frage dazu ein. Er findet den Jungen sympathisch und versteht es sehr gut, wie schwer es sein kann, bei erwachsenen lange ruhig am Tisch sitzen zu müssen.

So fragt die Elfe nach Sehenswürdigkeiten, Tempel, deren Entfernung und wie man dort hin gelangt.

Mit dem Begriff *Sehenswürdigkeiten* kann der Junge nicht so viel anfangen, aber dann hat er eine Idee. "Wollt ihr zum Stadthaus?"

"Was ist denn das Stadthaus? Was gibt es denn da zu sehen?" fragt die Elfe zurück.

"Im Stadthaus wird Grangor regiert", erläutert Hortemann.

"Das klingt doch sehr aufregend", erwidert Lauriel und fährt an Phexje gewandt fort: "Das würde ich gerne sehen."

"Das lässt sich einrichten", stimmt Hortemann zu.

Schließlich thront neben dem Hausherrn noch seine Tante Ella, ihre 200 Pfund in schwarzen Taft gehüllt, und spricht eifrig dem üppigen Essen zu.

Worin ihr Banjew nur wenig nachsteht.

In Kontrast zu all diesen Rundungen steht Fräulein Berlit, die Erzieherin der drei jüngeren Kinder, ein dürres Persönchen mittleren Alters, das es sich offenbar zur Aufgabe gemacht hat, für seine Zöglinge zu fasten.

"Normalerweise essen mit uns noch meine zwei Lehrlinge, Söhne befreundeter Händler", erläutert Hortemann, "doch in letzter Zeit werden in Grangor sogar die Geschäfte früher abgeschlossen, weil jeder vor Einbruch der Dunkelheit zu Hause sein will."

Da Banjew nach wie vor den "normalen" Gast spielen will, versucht er zu reagieren, als wüsste er nicht, wieso. "Wieso denn das? Ist die hiesige Stadtwache unterbesetzt?"

Hortemann bemerkt seinen Fauxpas. "Das klären wir nachher." Seine Frau lenkt vom Thema ab, indem sie noch einmal nach schenken lässt.

Banjew kann sich ein leichtes Grinsen nicht verkneifen, versucht es aber unauffällig zu halten, indem er Speis und Trank zuspricht.

Es erstaunt Celissa, dass Hortemann die Morde jetzt selbst ins Spiel bringt. Mit einem bedeutungsvollen Blick auf die Kinder bemerkt sie: "Man muss ja auch nicht unbedingt im Dunkeln herumlaufen. Das heißt, wenn man kein Elf oder Zwerg ist. Ich glaube, Lauriel und Ouroborox müssten nicht einmal eine Fackel anzünden und könnten trotzdem alles sehen wie am helllichten Tag.

Stimmt doch, oder?" fragt sie ihre Gefährten und hofft, damit erfolgreich das Thema gewechselt zu haben.

"Nun, ich könnte es schon", antwortet Lauriel. "Und beim Kleinen Volk ist es doch so, dass sie nur deshalb unter der Erde leben, damit keiner sieht wie sie im Dunkeln überall gegen laufen!" neckt sie den Zwerg.

Nach dem Essen zieht sich Hortemann mit den Helden in den angrenzenden Salon zurück, um die Einzelheiten ihres Auftrages zu besprechen.

Vor allem erwartet er von ihnen, dass sie Nachts das Haus bewachen: Da er spätabends nicht auszugehen pflegt, wie es die bisherigen Opfer offenbar taten, befürchtet er, dass man ihn zu Hause überfallen oder entführen könnte.

Darauf eingehend fragt Celissa nach, ob es einen Grund geben könnte, aus dem die Morde immer in der dem Praiostag folgenden Nacht geschahen. Gibt es vielleicht Veranstaltungen oder Logen, die von allen Opfern regelmäßig besucht wurden?

Dazu fällt Hortemann nichts ein.

Celissa wirft Banjew einen bedeutungsvollen Blick zu.

Banjew macht eine Geste, die Celissa als "war ja nur so 'ne Idee" deuten könnte.

"Aber es ist sicher, dass alle ertrunken sind?" fragt sie Hortemann. "Sie wurden nicht vielleicht erst ins Wasser geworfen, als sie schon tot waren? Hat ein Medicus sie untersucht?"

"Das weiß ich leider nicht", meint Hortemann entschuldigend.

"Hmm. Und wer weiß das, mal abgesehen von der Stadtgarde?"

Banjew nickt zustimmend. "Ja, in dieser Richtung haben wir auch schon gedacht. Dazu wäre es hilfreich, wenn Ihr uns Euer Haus möglichst genau kennenlernen lasst und ein wenig über das Viertel, in dem wir uns hier befinden, erzählt."

"Gern!" erwidert Hortemann. "Wir werden gleich im Anschluss eine Hausbesichtigung machen, wenn ihr einverstanden seid."

Banjew nickt.

"Das Viertel, hier ist das wohlhabendste. Direkt hier am Norderwaat liegen beispielsweise die Häuser der Familien Hartie, Wortheim, Wollwert, Sandfort und Kuyhoff. Das Viertel ist sehr sicher. Mir sind in den letzten Jahren hier keinerlei Einbrüche bekannt geworden."

'Ob das wohl Zufall ist, dass alle Opfer am Norderwaat wohnten?', fragt sich Banjew, während er sich kurze Notizen macht. Laut meint er: "Die Häuser der anderen Familien sollten wir uns auch einmal wenigstens von außen ansehen, aber das hat wohl mindestens bis morgen Zeit. Apropos Ortskenntnis: Wenn ich mich recht erinnere, sollen alle Opfer im *Schinderwaat* gefunden worden sein. Was hat es denn mit diesem Waat auf sich?"

"Das Schinderwaat ist die Ost-West-Verbindung südlich des Stadthauses. Dort werden auch Schwerverbrecher durch Ertränken hingerichtet", erläutert Hortemann.

"Wieso, ist die Stadtgarde so gut?" fragt Celissa neugierig. "Ich meine, so ein Einbrecher denkt sich doch wahrscheinlich, dass hier am meisten zu holen wäre."

"Das weiß ich nicht", erwidert Hortemann würdevoll. "Aber einem geschenkten Gaul schaut man nicht ins Maul."

Dazu nickt Celissa dann nur noch.

Darüber hinaus hofft er, dass es den Helden gelingen wird, etwas Licht in diese mysteriöse Affäre zu bringen - den Stadtgardisten, die eben doch in erster Linie Soldaten sind, traut er in dieser Hinsicht nicht viel zu. Zumindest sollen sie versuchen, herauszufinden, von welcher Seite ihm möglicherweise Gefahr droht, um ihr um so wirksamer begegnen zu können.

"Können wir mit der Stadtwache sprechen? Wir brauchen noch mehr Auskünfte über die Toten - wie sie gefunden wurden, wie haben die Leichen ausgesehen

und so weiter. Kann uns ein Empfehlungsschreiben von Euch helfen, dass wir solche Informationen bekommen?" fragt Cuilyn.

"Diskretion bei euren Nachforschungen ist angebracht", bittet Hortemann. "Die Stadtwache untersucht den Fall natürlich selbst. Und sie sind eifersüchtig bedacht, alles unter dem Deckel zu halten. Wenn ein Altvorderer sich persönlich einmischt, gibt das nur Ärger. Falls ihr an die Stadtwache herankommen wollt, müsstet ihr das auf grauen Wegen tun."

Wie auch schon beim Essen hält sich Ouroborox mit Äußerungen zurück. Hört aber aufmerksam zu, was Hortemann und seine Verwandten so alles erzählen.

"Dafür sind wir da", akzeptiert der Magier die Auftragsdetails Hortemanns. "Habt Ihr irgendeinen Verdacht oder eine vage Ahnung, was dahinterstecken könnte? Gab es im Kreis der Altvorderen in letzter Zeit besondere Vorkommnisse oder Entwicklungen, stärkere Differenzen als üblich, politischen Streit oder sonst etwas ungewöhnliches? Könnt Ihr uns mehr über die bisherigen Opfer mitteilen? Nennt Ihr möglicherweise eine Karte der Stadt Euer Eigen?" Die Fragen sprudeln aus Banjew nur so hervor.

"Nun", führt Hortemann aus. "Es ist eine wirklich verphexte Angelegenheit. Streit gibt es immer - Handelskonflikte oder zwischen den *Alten Herren* und den *Jungen Männern*. Es ist schon auffällig, dass alle Ermordeten zu den Alten Herren zählten, die die Stadtverfassung unverändert bewahren wollen. Der einzige unter meinen Standesgenossen, dem ich unter Umständen zutrauen würde, einen anderen zu beseitigen, ist der jähzornige Hartie, der sich mit mir und den anderen Alten Herren regelmäßig anlegt, aber auch mit seinen eigenen Bundesgenossen, wegen irgendwelcher Kleinigkeiten häufig Streit hat. Was kann man noch erzählen? Hmm. - Vielleicht dies: Hagon Kuyfhoff und Elimar Wollwert waren zum Zeitpunkt ihres Todes als Oberhäupter ihrer Familien amtierende Mitglieder der Inneren Stube, der auch ich angehöre. Knud Sandfort und Sark Wortheim dagegen haben bereits vor einigen Jahren die Geschäfte und den Sitz in der Stube an ihre Erben übergeben. Wortheims gehören ebenfalls zur Inneren Stube, während Sandfort der Äußeren Stube angehört hat und auch einmal Städtmeister gewesen ist. Kein klares Bild also."

"Ihr habt also nicht den leisesten Verdacht, was hinter den Morden stecken könnte; verstehe ich Euch so richtig?" will Banjew wissen.

"Nein, leider nicht", bedauert Hortemann.

"Wenn ich mich nicht irre, erwähnte Madame Engstrand, dass Ihr wegen Eurer erst kurzen Zugehörigkeit zu den Altvorderen besonders um Euer Leben fürchtet. Verzeiht meine Direktheit, aber: Warum?" fragt Banjew nach.

"Nun, meine Familie ist mit den andere Altvorderen nicht verwandtschaftlich verbunden. Das isoliert", gibt Hortemann zu bedenken.

"Hmm." Celissa versucht den Ausführungen zu folgen. "So wie Ihr es ausspricht, sind die *Alten Herren* und *Jungen Männer* Fraktionen in der Inneren Stube? Heißen sie traditionell so, gibt es sie also schon länger, oder ist das eine neue Entwicklung? Was wollen die *Jungen Männer* denn ändern?"

"Die *Jungen Männer* wollen doch tatsächlich den Rat entscheiden lassen, wer in den Stuben sitzt. Undenkbar!" ereifert sich Hortemann. "Seid wann es die *Jungen Männer* gibt, weiß ich nicht, aber auch die Altvorderen sind nicht vor Gehirnerweichung gefeit."

"Also sind das nicht alles tatsächlich junge Männer, sondern werden nur so genannt", vermutet Celissa. "Wer gehört denn zu dieser Gruppierung?"

"Außer Hartie sind das die Häuser Liberti, Salfridjes und Frühling. Glücklicherweise also keine Mehrheit", seufzt Hortemann.

"Ah ja." Celissa bemüht sich, sich diese Namen zu merken. Sie hat eine vage Idee, dass sie das vielleicht mal als Handelsgut beim Steuermann verwenden könnte, dem ja offensichtlich gar nicht bekannt ist, dass er Verbündete in den Stuben hat. Sie weiß zwar noch nicht, wie ihr der Steuermann helfen sollte, aber so eine Möglichkeit schadet nie etwas.

"Und meint Ihr, dass sich die Politik der, äh, Sandforts und Wortheims ändern könnte, durch die Morde?" stellt sie noch eine Frage. "Ich meine, auch wenn die Opfer ihren Sitz schon weitergegeben haben, hatten sie doch sicherlich noch einigen Einfluss darauf, was ihre Erben so entscheiden."

"Nein, das ist nicht Usus. Wenn der Sitz weitergegeben wurde, zieht sich der Abgebende aufs Altenteil zurück." Da ist sich Hortemann ganz sicher.

Banjew horcht auf: "Das heißt, zwei der bisherigen Opfer waren ohne jeden politischen Einfluß?"

"So ist es", bestätigt Hortemann.

"Haben Sandfort und Wortheim noch ihre Handelsgeschäfte selbst geführt, oder haben sie das auch schon an ihre Erben weitergegeben?"

"Auch die werden von den Erben geführt. Das macht die Sache ja so geheimnisvoll", erklärt der Kaufmann.

"Ja, das kann man wohl sagen", stimmt ihm ein etwas ratloser Banjew zu. "Wenn es nicht ein völlig willkürliches oder religiöses Abschlachten reicher Männer ist, dann ist das Wahrscheinlichste wohl tatsächlich, dass Familie Vanderzee noch eine Rechnung begleichen will ..."

"Ach so." Wenn das wirklich so ist, kann man ein politisches Motiv für die Morde tatsächlich ausschließen, denkt sich Celissa.

"Und wie setzt sich der Rat zusammen? Gäbe es jemanden, der sicher Aussicht hätte, von einer entsprechenden Änderung zu profitieren?" fragt Banjew der Vollständigkeit halber nach. Eigentlich scheinen ihm Morde an praktisch "abgedankten" Familienoberhäuptern nicht zweckmäßig für eine Verfassungsänderung zu sein. Da fällt ihm noch ein: "Wie und von wem müsste eine solche Verfassungsänderung eigentlich beschlossen werden?"

"Im Rat sind alle Familien vertreten, die mindestens 2.000 Dukaten Vermögen versteuern", berichtet Hortemann. "Das sind zur Zeit 33. Für eine Verfassungsänderung braucht es eine Mehrheit sowohl in der Inneren als auch der Äußeren."

Hortemann bietet jedem Helden zwei Dukaten pro Tag (plus Kost und Logis) sowie eine Belohnung von 100 Dukaten, wenn es ihnen gelingt, den oder die Mörder zu finden und so die Gefahr zu bannen.

Das Verhandeln, um eine der Aufgabe gerechte Bezahlung überlässt Lauriel ihren in Gelddinge erfahreneren Gefährten.

Die Belohnung erscheint Cuilyn sehr angemessen. Er verhandelt nicht, wartet aber mit einer Zusage noch, ob einer der anderen feilschen will.

Angesichts seiner leider immer noch überschaubar gebliebenen Barschaft lechzt Banjew innerlich bereits der Belohnung entgegen, wobei es ihm auch nicht unrecht wäre, wenn sich die Aufklärung noch ein paar Tage hinzieht. Selbst beginnt er zwar keine Verhandlung, einer höheren Entlohnung wäre er dennoch nicht abgeneigt.

Das erscheint Celissa durchaus angemessen. Dennoch, der Herr Phex liebt die Feilscherei, und so versucht sie mehr aus Prinzip, die Konditionen noch etwas zu verbessern. Unter anderem könnte der Kaufherr ja auch noch die Spesen für die Nachforschungen decken.

Darauf lässt sich Hortemann nach einigem hin und her ein.

"Ein Vorschuss käme diesbezüglich auch nicht ungelegen", findet Celissa.

"Natürlich. Wie viel?" fragt Hortemann nur.

"Ach, ein paar Dukaten sollten erst einmal reichen", antwortet die Horasierin. "Falls wir größere Ausgaben haben sollten, werden wir Euch natürlich darüber in Kenntnis setzen."

"Gut!" nickt Hortemann.

Banjew freut sich über Celissas Verhandlungsmut. Andererseits - was soll Hortemann auch machen? Allzu schnell bekäme er wohl kaum günstigeren Ersatz ...

Die Elfe will aber von Hortemann mehr über die Altvorderen und deren Rolle in der Stadt, sowie speziell

über die Umstände wissen unter denen Hortemann in diese Gruppe gekommen ist.

Hortemann erzählt freimütig über die Rolle der Altvorderen, für den Moment erfahren die Helden aber nichts, was sie nicht schon wissen.

"Ich selbst bin vor drei Jahren in die innere Stube aufgerückt, nachdem mein Onkel Wiko verstorben ist", berichtet Hortemann zu seiner eigenen Position.

"Und der war schon lange Zeit in der inneren Stube?" fragt die Elfe nach.

"Ja, vor 17 Jahren haben wir Hortemanns endlich den uns zustehenden Platz als Altvordere erhalten!" Hortemann platzte fast vor Stolz.

"Warum erst dann?" fragt Lauriel. "Wenn er Euch doch schon länger zustand ..."

Hortemann räuspert sich verlegen. "Nun ja, *zustand* ist vielleicht ein zu starkes Wort. Vermögend genug waren wir, aber es musste erst ein Platz frei werden."

"Also wurde damals ein Platz frei?"

"Ja", bestätigt Hortemann. "Der Platz der Vanderzees. Ich habe die Einzelheiten nicht mitbekommen, denn zu der Zeit war ich in Methumis.

Meine erste Niederlassungsleitung!"

Lauriel wird sich den Namen "Vanderzee" merken und bei ihren nächsten Plänen im Auge behalten.

"Wie lange waren denn die Familien der bisherigen Opfer im Kreis der Altvorderen vertreten?", fragt Banjew.

"Seit Urzeiten", erwidert Hortemann.

"Was ist aus den Vanderzees geworden? Gibt es das Haus noch?" fragt Cuilyn nach.

"Nicht mehr in Grangor", erwidert Hortemann. "Es gab damals irgendeinen Skandal, und als ich ein paar Jahre später aus Methumis wiederkam, gab es keine Vanderzees mehr in Grangor, und mein Onkel war Mitglied der Inneren Stube."

Banjew macht sich eine gedankliche Notiz, dem Skandal von damals näher nachzugehen. Wer weiß, ob da nicht noch Rechnungen offen sind.

Cuilyn hört den Ausführungen Hortemanns zu, aber bald verliert er den Überblick. Die vielen, ungewohnten Namen, innere und äußere Stuben, alte und junge, ... werden ihm mit der Zeit zu viel.

"Ihr meint, wir sollen nicht mit der Stadtwache sprechen. Können wir mit den Familien der Verstorbenen reden? Die könnten auch noch mehr Auskunft geben."

"Da müsst ihr schauen, ob sich euch vorlassen. Eine delikate Angelegenheit." Hortemann ist nicht glücklich darüber.

"Wenn sollten wir denn dann fragen können?" fragt die Elfe. "Wer bleibt uns, wenn nicht die Verwandten

oder die Stadtwache? Helft uns, Ihr kennt Euch hier aus, wir nicht!"

"Ihr müsst diskret vorgehen. Das ist der einzige Rat, den ich euch geben kann. Wenn ein Mörder in einem der anderen Häuser ansässig ist, dann sollte er am besten nicht durch eure Nachforschungen gewarnt werden", bittet Hortemann. "Aber am wichtigsten ist so wieso, dass ihr mich und meine Familie schützt. Günstigstenfalls ist die Stadtwache in den nächsten Tagen erfolgreich."

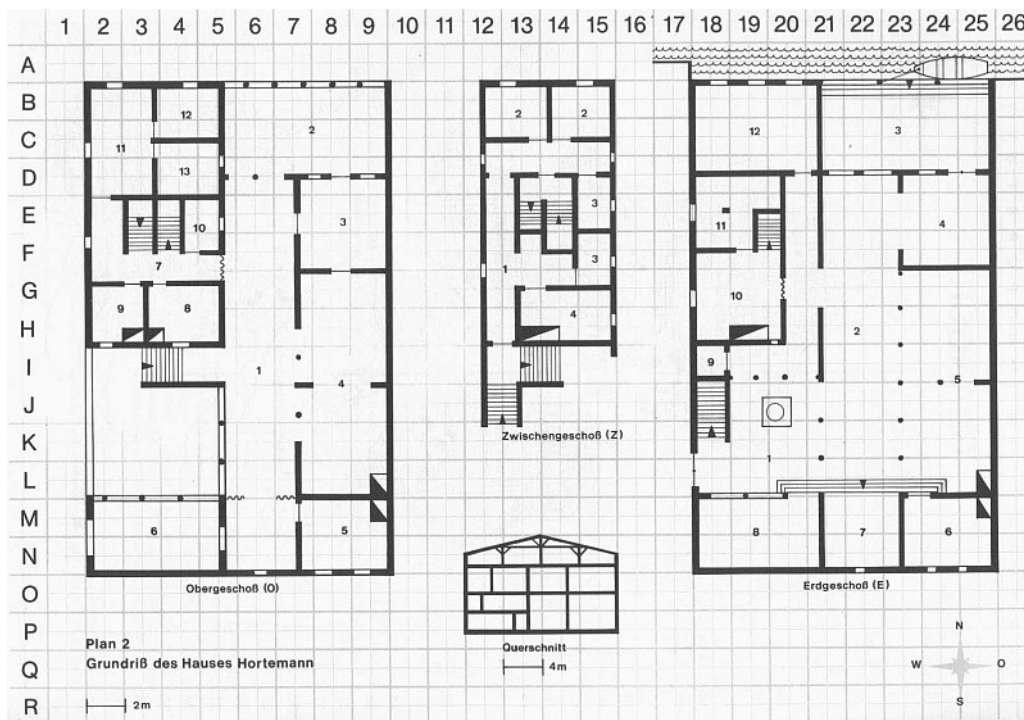
Banjew nickt zustimmend, um sich nicht anmerken zu lassen, dass er gerade viel mehr Interesse an der Aufklärung als am Schutz der Familie hat. 'Aber dazu sind ja wohl auch eher Cuilyn und Ouroborox berufen', denkt er sich.

'Ja, dann brauchst Du uns nicht zu bezahlen!' denkt die Elfe und muss schmunzeln. So hat sie die Kaufleute der Menschen kennen gelernt.

"Könntet Ihr uns nicht einen Vorwand besorgen, unter dem wir bei den Familien der Opfer vorsprechen können?" fragt Celissa. "Schließlich muss es doch häufiger Kommunikation zwischen den Familien geben. Am besten würden wir nicht nur sie, sondern auch einige andere unter dem gleichen Vorwand aufsuchen, damit es nicht auffällt", beginnt sie einen Plan zu entwickeln. "Wir könnten zum Beispiel ein Handelsangebot oder so unterbreiten. Oder ihr könntet sie und ein paar andere zu euch einladen, dann haben wir gleich alle beisammen."

"Das mit dem Handelsangebot könnte man verfolgen. Und wenn es die nächsten Tage ruhig bleibt, ließe sich sicher ein Treffen arrangieren", stimmt Hortemann zu.

"Gut", stimmt Celissa zu. "Sehen wir morgen mal weiter."



Nach einer kurzen Pause fährt Hortemann fort: "Soll ich jetzt vielleicht das Haus zeigen?"

"Gerne", stimmt Celissa zu.

"Ja, gerne."

Von dem mit Wandteppichen, Kristalleuchtern und Intarsienmöbeln reich ausgestatteten Salon (O3) führt Hortemann die Helden durch den ebenfalls sehr repräsentativen, zwei gegliederten Speisesaal (O4), den die Helden ja schon vom Abendessen her kennen, auf den zum Hof hin offenen Flur (O1) und erläutert mit gedämpfter Stimme, dass seine Tante das Eckzimmer (O5) bewohnt.

Die Loggia (O6) ist nicht nur zum Hof, sondern auch nach Westen hin offen, um den Blick aufs Meer freizugeben. Durch einen Vorhang tritt man in den Flur

des Wohntraktes (O7), wo der Hausherr kurz auf die Treppe zum Dachgeschoss hinweist, in dem sich nur Speicherräume und die Kammern der Dienstboten befinden.

Dem Treppenhaus gegenüber liegt das beheizbare Schlafzimmer der Eltern Hortemann (O8), daneben das des ältesten Sohnes (O9). Auf der anderen Seite liegt das Kinderzimmer (O11), das als Unterrichts- und Aufenthaltsraum für die drei jüngeren Kinder dient, die nebenan ihre Schlafzimmer haben: Phecadir das mit dem Fenster zum Waat (O12), die Mädchen das zur Loggia (O2) hinaus (O13). Fräulein Berlit schläft ebenfalls hier (O10).

Eine Treppe tiefer führt eine Tür auf den Flur des Zwischengeschosses (Z1). Das Zwischengeschoss ist ja bereits bekannt.

Zum Hof (E1) hin ganz offen, von der Säulenhalle am Waat (E3) nur durch Buntglasfenster getrennt, dient der hohe Flur (E2) zugleich als Lichtraum. An ihn grenzen das Kontor (E4), dessen massive Doppeltür zur Nacht fest verriegelt ist, und das Warenlager (E5), in dem sich Ballen von Kusliker Leinen, Säcke mit Schwämmen von den Zyklopeninseln, Edelholzplanen aus dem Regenwald und unzählige andere Handlungsgüter bis unter die vier Meter hohe Decke stapeln.

Im Südteil des Erdgeschosses ist der Boden zum Schutz vor Überflutung einen guten Meter höher gelegt. Den Zugang zum Eckraum (E6) versperrt eine stabile, eisenbeschlagene Tür: Dieser beheizbare Raum dient zur Lagerung besonders wertvoller oder empfindlicher Waren. Der Südteil des Flurs (E7) und die Terrasse (E8) können bei Hochwassergefahr einen Teil der Waren aus dem Lager aufnehmen. Im Moment sind sie unbenutzt; auf der Terrasse lagern Balken und Bretter, aus denen im erwähnten Katastrophenfall im Lager ein Hängeboden eingezogen wird.

Hortemann überzeugt sich höchstpersönlich, dass das Hoftor gut verschlossen ist, weist die Helden noch auf die Toilette unter der Treppe (E9) hin und entschwindet dann nach oben, falls es keine Fragen der Helden mehr gibt.

Banjew guckt sich genau an, bis in welche Höhe im Hof die Außenmauern reichen.

Die Außenmauern des Hofes sind die des Hauses. Von außen ist der Hof als solcher gar nicht erkennbar.

"Und was ist hier noch?" Er möchte gerne auch noch den Erdgeschossteil des Wohntrakts (E10-E12) kennenlernen.

"Ach ja, Entschuldigung." Hortemann führt die Helden in den Wirtschaftstrakt des Hauses mit der großen Küche (E10), der wohl gefüllten Speisekammer (E11) - die übrigens auch das Weinlager enthält, denn Keller gibt es in Grangor natürlich nicht - und der geräumigen Waschküche am Wasser (E12).

Schließlich will er auch noch wissen, ob Hortemanns Angestellte selbst so etwas wie einen Wachdienst (für die Waren, nicht für das Leben des Chefs, versteht sich) bilden und ob oder wie sich die Helden im Haus bewegen können, ohne aufzufallen, besonders nachts.

"Die Bediensteten bleiben des Nachts unter sich im Dachgeschoss. Eine Wache war nie notwendig. Wie gesagt, gibt es hier keine Einbrüche", erklärt Hortemann. "Des Nachts könnt ihr euch in Erd-, Ober- und Zwischengeschoss frei bewegen."

"Gibt es eine Möglichkeit, auf das Dach zu gelangen?" will Celissa wissen.

"Durch Dachluken, ja, aber die sind seit Wochen vernagelt", erwidert Hortemann.

"Vielleicht könntet Ihr eine wieder für uns öffnen lassen", schlägt die Horasierin vor. "Eine Wache auf dem Dach würde es einem Einbrecher viel schwerer machen."

Banjew schweigt dazu, aber was er davon versteht, dürfte eine Wache auf dem Dach hier relativ nutzlos sein. Wirklich sinnvoll erscheint ihm im Augenblick nur eine Wache vor Hortemanns Schlafzimmertür ...

"Das Dachgeschoss könnt ihr den Bediensteten überlassen. Ihr könnt euch auf Erd- und Obergeschoss beschränken", lehnt Hortemann Celissas Vorschlag ab. "Ihr sollt mich und meine Familie bewachen."

"Ein Mörder könnte vom Dach an einem Seil herabklettern und auf eine der Loggien gelangen oder durch ein Fenster einsteigen", erklärt ihm Celissa. "Außerdem hätte man vom Dach aus einen guten Blick auf den Boden um das Haus und könnte jeden frühzeitig entdecken."

Sie blickt ihm direkt ins Gesicht. "Wenn Ihr uns als Wachen haben wollt, solltet Ihr auch auf unsere Kompetenz vertrauen und uns entscheiden lassen, wie wir Euch am besten beschützen."

"Gut, gut", gibt sich Hortemann geschlagen.

Erfreut nickt Celissa. "Danke."

"Wenn wir Euch in der Nacht bewachen, müssen wir unter tags schlafen. Erwartet Ihr auch Bewachung bei Ausgängen in die Stadt? Wie steht es mit Eurer Familie? Wann verlässt wer üblicherweise das Haus?"

"Ich hätte gedacht, dass ihr euch die Wachen einteilt", erwidert Hortemann verwundert. "Bei Ausgängen in die Stadt bewacht ihr bitte mich, ich habe aber in den nächsten Tagen nicht vor auszugehen. Ich rechne auch nur mit einem Anschlag in der Nacht. Tagsüber solltet ihr diskret versuchen, etwas herauszubekommen."

"Wir könnten das auch nachts versuchen", schlägt Celissa vor. "Wenn sich jemand am Schinderwaat auf die Lauer legt, kann er vielleicht den Mörder ertappen, der eine weitere Leiche hinein werfen will."

"Das wäre das angemessene Vorgehen, wenn die Aufklärung der Morde Eure erste Pflicht wäre", entgegnet Hortemann nachdenklich.

"Wir sollen Euch beschützen. Wenn wir den Mörder fassen, dann wird es keine weiteren Morde mehr geben und Ihr seid wieder sicher," meint Cuilyn knapp.

"Es nützt mir nichts, wenn ihr den Mörder fasst, wenn ich schon ermordet bin", pariert Hortemann.

Cuilyn beginnt bei dieser Aussage zu grinsen, hält sich dann aber zurück und meint dazu: "Natürlich hättet Ihr dann nichts mehr davon. Aber wir können beides

machen - Euch schützen und nach dem Mörder suchen."

Geduldig wiederholt Hortemann: "Genau dafür seid ihr hier. Und mein Schutz ist eure erste Aufgabe."

"Wir können Euch auch zu viert gut schützen", behauptet Celissa. "Dann bleibt einer übrig, der den Mörder fassen oder zumindest erkennen kann, falls dieser sich heute ein anderes Opfer sucht."

"Gut, gut." Auch in dieser Angelegenheit gibt sich Hortemann geschlagen.

<<>>

Sobald die Helden unter sich sind, meint Banjew: "Ist euch aufgefallen: Wer einmal im Haus ist, kommt überall hin, und die erste Tür, die er passieren muss, ist die von Hortemanns Schlafzimmer ..."

Cuilyn, Ouroborox: Was denkt ihr, wo ist die schwächste Stelle?"

"Also das Haus ist keine Festung. Wenn jemand über die Eingangstüre kommt, oder sonst über das Erdgeschoss, dann ist er schnell beim Wohntrakt. Eine Wache hinter dem Vorhang ist sicher gut. Aber wenn jemand über eine Leiter in den Stock einsteigen will - dazu müssen wir uns noch anders aufstellen."

Cuilyn überlegt einige Zeit, wobei er nochmal gedanklich durch das Haus geht.

"Einer vor der Eingangstür beim Wasser (E3), einer hinter dem Vorhang (7 vor 8), einer auf der Loggia mit Blick hinunter in den Hof (6), einer beim Gangfenster im Wohntrakt (7 zwischen 9 und 11) - der soll schauen, ob jemand von dieser Seite einsteigen versucht, bleibt noch einer übrig - dann am besten als Verstärkung bei der Eingangstür."

"Oha", entfährt es Banjew. "Hältst Du die Kinder und die Lehrlinge für gefährdet? Sonst müsste doch eine Wache vor Hortemanns Schlafzimmertür ausreichen, vielleicht noch eine vor seinem Schlafzimmerfenster. Ich fürchte, alles andere überanstrengt unsere Kräfte ..."

"Naja, bisher sind nur Alte Herren umgebracht worden. Aber Hortemann hat gesagt, dass wir für die Sicherheit von ihm und von seiner Familie sorgen sollen."

Wenn man von den bisherigen Morden ausgeht, dann glaube ich überhaupt nicht, dass Hortemann in seinem Haus gefährdet ist. Glaubst Du, dass die anderen in ihren Häusern umgebracht und dann von dort bis ins Schinderwaat geschleppt wurden?

Die waren wohl eher in der Stadt unterwegs und sind dort umgebracht worden."

"Ein Grund mehr, unsere Wachanstrengungen auf das Nötigste zu reduzieren. Und ich habe immer noch nicht verstanden, was eine Wache auf dem Dach bringen soll", antwortet Banjew.

"Dann hättet Ihr besser zuhören sollen", erwidert Celissa patzig. "Wenn jemand ins Haus eindringen will, dann bestimmt nicht durch die große Eingangstür, und viel eher über das Dach."

Celissa bekommt das Gefühl, dass die anderen ein mögliches Eindringen über das Dach nicht richtig ernst nehmen. Es sieht fast so aus, als ob sie das Dach alleine bewachen muss.

Sie weiß aber, dass sie auch irgendwann schlafen muss, also geht das nicht.

Es sei denn, sie entscheidet sich, den halben Tag zu verschlafen.

"Oder über den Norderwaat und die Loggia im Obergeschoss", antwortet Banjew betont sachlich. "Das würde ich jedenfalls machen."

Ehrlich gesagt sehe ich so viele Möglichkeiten, in das Haus zu kommen, dass wir niemanden vom Eindringen abhalten können, nur vom Mord. Deswegen sollten wir uns meiner Meinung nach auf den Wohnbereich, ja eigentlich nur das Schlafzimmer Hortemanns konzentrieren.

Alles andere übersteigt einfach unsere Kräfte. Was bringt es uns, wenn einer von uns auf dem Dach ist, drei andere in ihren Betten und der eine vor Hortemanns Tür von mehreren Assassinen angegriffen wird? Eh der vom Dach unten ist, kann es schon zu spät sein, wenn er die Eindringlinge überhaupt bemerkt hat.

Unsere Wachen sollten schon so aufgestellt sein, dass sie miteinander Kontakt halten können."

"Wenn einer über die Loggia kommt, würde man ihn vom Dach aus auch sehen", widerspricht Celissa. "Aber wie Ihr meint. Dann sollte einer im Gang Wache halten und einer im Kinderzimmer. Das hat ja Fenster nach außen, und es hilft wenig, Wachen in den Gängen zu haben, wenn dann einer durchs Fenster kommt und die Kinder im Schlaf ermordet."

"Haltet ihr die Kinder für ernsthaft gefährdet, wenn in anderen Familien selbst dann die Familienoberhäupter ermordet werden, wenn sie sich aufs Altenteil zurückgezogen haben?", fragt Banjew. "Außerdem bliebe dann noch das Fenster zur Loggia und das Fenster zum Norderwaat unbewacht ..."

'Ja, weil du nicht willst, dass jemand aufs Dach geht', denkt sich die Horasierin.

Nach einer kurzen Pause fügt der Magier kopfschüttelnd an: "Das Haus ist halt keine Festung, wie wahr, wie wahr ..."

Celissa seufzt, die Diskussion ermüdet sie. "Sollen wir dann zwei Leute im Gang postieren? Also wenn es um Rache geht, könnte der Mörder ja vielleicht schon auf die Familie ausweichen, wenn er an Herrn Hortemann nicht herankommt."

"Also: Doppelwachen. Wir sind fünf. Will einer alleine oder doppelt wachen oder soll einer durchschlafen?" stellt Banjew die mathematische Frage.

"Doppelwachen und einer schläft durch." ist die kurze Bemerkung Ouroborox. "Machst du mit mir die erste Wache?"

"Aber wir können doch nicht alle die ganze Nacht Wache halten", wendet Lauriel ein. "Wäre es nicht besser, wenn wir uns abwechseln und während der Wache zwischen den von Dir vorgeschlagenen Punkten hin und her gehen?"

"Das hat Hortemann auch gesagt. Aber er sagt auch, dass wir ihn vor allem in der Nacht bewachen sollen. Dann ist das das Wichtigste. Schlafen können wir auch am Tag."

"Ich weiß nicht, ob das wirklich sein muss, dass wir uns alle die ganze Nacht mit Wache stehen vertreiben sollten", beharrt Lauriel auf ihrer Meinung.

"Das sehe ich auch so", unterstützt Celissa diese Meinung. "Wir müssen am Tag auch Erkundigungen einziehen und uns als Gäste des Hauses blicken lassen. Wenn wir zwei Schichten einteilen, muss das genügen."

"Das hielte ich auch für besser", stimmt Banjew Lauriel und Celissa zu.

"Ich übernehme die erste Wache." äußert sich Ouroborox, froh dass es endlich wieder etwas zu tun gibt.

"Ja, gut, gut. Dass wir alle wachen ist wirklich übertrieben. Ich wollte nur, dass Hortemann sich wirklich sicher fühlt und alles abgedeckt ist.

Wenn Ouroborox die erste Wache hat, nehme ich die 2."

"Ich auch", fügt Lauriel hinzu.

Dafür erntet sie ein Lächeln von Cuilyn. Er freut sich, dass sie gemeinsam Wache halten werden.

"Also ich würde ja vorschlagen, dass einer im Gang vor Hortemanns Zimmer und einer auf dem Dach Wache hält", mischt sich Celissa ein. Schließlich hat sie vorhin den Kaufmann extra dazu überredet. "Ich würde dann wohl die erste Wache auf dem Dach übernehmen, während Ouroborox im Gang ist.

Zum Schinderwaat aber sollte jemand, der nachts gut sehen kann und zur Not die ganze Nacht wach bleiben kann." Sie blickt zu Ouroborox. "Hmm, und vielleicht wäre es auch geschickt, wenn derjenige schwimmen könnte." Sie blickt zu Lauriel. "Stimmt es eigentlich, dass Elfen überhaupt nicht schlafen müssen?"

"Ich kann nachts recht gut sehen, aber ich glaube wir sollten hier im Haus bleiben." antwortet Lauriel. "Und *ich* brauche Schlaf, da ich nur einen Elfen zum Vater habe. Aber meistens weniger als ihr."

"Das Haus ist groß. Da gibt es keinen Punkt am Dach, von dem aus man alle Seiten überwachen kann.

Da ist es besser, wenn jemand auf der Loggia sitzt. Aber bei 2 Leuten ist es am besten, dass einer beim Eingang steht und der andere im Gang," ist Cuilyn überzeugt.

"Man müsste sich eben auf dem Dach ab und zu bewegen", meint Celissa. "Der Eingang ist doch gut verschlossen, da kommt sowieso keiner rein. Und auf einer Loggia hat man auch nur eine Seite im Blick."

"Aber wenn etwas passiert, dauert es ziemlich lange bis Du vom Dach wieder an den Schlafzimmern bist", gibt die Elfe zu bedenken.

"Deswegen ist ja einer auf dem Gang", sagt die Horasierin.

"Wer hält nun Wache? Zwei mal zwei Wachen sollten reichen." beginnt Ouroborox. "Einer kann die Nacht durchschlafen und sich erholen. Während die zweite Wache zeitig ins Bett sollte und auch schlafen sollte."

"Wenn doch keiner zum Waat geht, hört sich das für mich gut an", stimmt Celissa zu.

Dabei schaut er zu Cuilyn und Lauriel, da er sich gut vorstellen kann, dass die beiden so schnell keinen Schlaf finden wollen.

"Ich werde wohl am Morgen etwas länger schlafen. Das ist man von Zwergen sowieso gewöhnt. Nun noch eine Kleinigkeit, wie sollen wir den Hausherrn verteidigen? Wir haben keine Waffen."

"Ich schon. Sowohl magischer als auch handfester Art", meint Banjew und weist auf seinen Stab.

"Stimmt. Aber vielleicht findet sich hier ja zumindest ein bisschen was."

Celissa geht in die Küche und sucht sich dort zwei etwa Dolch große, möglichst stabile Messer, die sie nötigenfalls auch noch schärft. Eines steckt sie in den Gürtel, das andere in den Stiefelschaft.

"Welchen Posten willst Du übernehmen? Im Gang vom Wohntrakt oder bei der Eingangstür?"

"Den Eingang, wenn es Dir nichts ausmacht", antwortet die Elfe.

"Nein, das macht mir nichts aus. Du siehst ja im Dunkel besser als ich und das ist beim Eingang praktisch. Ich stelle mich dann in den Gang vor Hortemanns Zimmer.

Aber was ist mit dem Vorschlag von Celissa, dass einer in die Stadt geht? Wenn Du den Mörder nur beobachtest, ihn aber nicht stellst, dann könntest Du das auch alleine machen. Aber wie kommt man da hin und glaubst Du, dass Du Dich in der großen Stadt zu rechtfinden und nicht verlaufen wirst? Nicht dass Dich der Verbrecher in einen Hinterhalt lockt."

"Ich denke, dass ich vielleicht zu sehr auffalle", antwortet Lauriel. "Hier habe ich fast nur Menschen gesehen, keine Elfen und wenige Zwerge."

"Wenn der Mörder dich sieht, ist es sowieso zu spät, da ist es dann auch egal, ob du anders aussiehst", findet Celissa.

Cuilyn gefällt die Idee, den Mörder zu entdecken. Aber er macht sich Sorgen um seine Freundin. Er weiß, wie viel sie kann mit ihrer Magie und mittlerweile kann sie auch mit der Waffe gut umgehen. Aber dass sie alleine in der Stadt unterwegs sein soll, weckt trotzdem seinen Beschützerinstinkt.

"Wann waren denn die letzten Verbrechen? Das war doch immer am gleichen Tag. Ist es denn schon wieder der Tag für einen Mord?" wendet er sich an Banjew.

"Ja, heute Nacht", antwortet der.

<>>

"Auf dem Schiff, bevor wir angelegt hatten, habe ich ein Gespräch zwischen dem Koch und dem Maat mitbekommen." beginnt Ouroborox, nachdem das Meiste geklärt scheint. "Da waren zwei Sachen, die wichtig sein könnten. Erstens gibt es eine Kneipe, *Zwei Lilien* in der sich die Gardisten treffen und zweitens waren die Leichen komplett unversehrt, keine Kratzer oder so. Ich werde morgen in der Kneipe vorbei schauen, will jemand mit?"

"Komplett unversehrt?" Banjew denkt nach. "Das schließt die meisten religiösen Motivationen fast aus, oder?" meint er in Richtung Celissa. "Wir sollten mehr über diese Geschichte mit den Vanderzees herausbekommen, vielleicht ist da noch eine Rechnung offen."

"Vielleicht", stimmt Celissa zu. "Wenn sie so unversehrt sind, könnten sie doch ertränkt worden sein. Oder vergiftet."

"Aber ich denke Banjews Idee hat etwas für sich", stimmt Lauriel dem Magier zu. "Oder wie man bei uns zu sagen pflegt: *Rache ist ein Gericht, das am besten kalt serviert wird.*"

"Ja, das ist eine gute Idee", meint auch Celissa. "Wenn es Rache ist, erklärt das auch, warum zwei getötet wurden, die inzwischen nicht mehr aktiv sind."

Banjew nickt zustimmend und spekuliert weiter: "Und wer weiß, vielleicht haben sie sich auch zuvor völlig arglos mit ihrem späteren Mörder unterhalten. Und der fehlende Mord an dem einen Tag, möglicherweise konnte dort eine finanzielle oder sonstige Einigung angebahnt werden, die sich bei den anderen nicht ergab."

Aber wo erfährt man etwas dazu? Im Stadthaus? Bei den anderen Altvorderen?"

"Am ehesten bei den Familien der Opfer", meint Celissa. "Wir könnten sie fragen, ob die Vanderzees einen speziellen Groll auf sie hatten."

"Aber Hortemann hat uns um Diskretion gebeten!" widerspricht die Elfe. "Und wenn es so etwas Wichtiges war wie eine Änderung der Altvorderen, dann soll-

te es auch irgendwo aufgeschrieben sein. Ihr Kurzlebigen schreibt doch alles auf."

"Punkt für Dich, Langlebige und Dir alles Merkende", antwortet Banjew leicht erheitert. "Nein, im Ernst, Du hast Recht, irgendwo muss es dazu Unterlagen geben. Die Frage ist nur, wie wir ran kommen. Vielleicht kann man aber auch bei den Opferfamilien unauffällig was rausbekommen."

Lauriel schmunzelt auf Grund der Anrede. "Lass uns eins nach dem anderen machen."

"Wir können ja Hortemann fragen, ob es aufgeschrieben wurde", antwortet Celissa. "Falls nicht, bleibt uns aber nur, diskret nachzufragen."

"Ja, vielleicht kann Hortemann auch Akten einsehen, die uns unzugänglich sind", meint Banjew dazu.

Dann wendet sich Lauriel an Cuilyn: "Wollen wir dann jetzt wachen? Ich gehe jetzt zum Eingang und nach einer Weile komme ich dann wieder zurück und schaue, ob unterwegs nicht auffällig ist."

"Ach, haben wir denn die erste Wache? Ich bin schon ganz verwirrt wegen dem ganzen hin und her."

"Wolltet ihr nicht die zweite Wache übernehmen?" mischt sich Ouroborox ein.

Banjew verdreht die Augen. "Sollen wir's einfach auswürfeln?!" ist sein leicht genervter Kommentar.

"Wie Du willst Schatz, dann stell ich mich in den Gang."

Zu den anderen gewandt meint Cuilyn noch: "Ich glaube gar nicht, dass jemand ins Haus einbrechen und den Hortemann überfallen wird. Die anderen sind doch sicher auf offener Straße umgebracht worden. Es geht also darum, dass er sich sicher fühlt."

"Mir ist nicht ganz klar, woran die Anderen gestorben sind. Die Leichen sollen ja unversehrt gewesen sein."

"Das klären wir besser morgen", meint Banjew.

Und so geschieht es dann auch. Banjew und Ouroborox wachen bis 2 Stunden nach Mitternacht, Lauriel und Cuilyn anschließend. Celissa kann schlafen. Beim Einschlafen hat sie aber eine Idee, wie man die Wachen vielleicht geschickter einteilen könnte: Wenn sie die Nacht in fünf Teile einteilen würden, dann müssten sie alle bei Doppelwachen zwei Teile der Nacht am Stück wachen. Wie könnte man das hinbekommen? Sie bekommt die Lösung nicht heraus, beschließt aber am nächsten Morgen den anderen von ihren Gedanken zu erzählen.

Nach all dem Aufwand für die Vorbereitung der Wachen ist es fast ernüchternd, dass die ganze Nacht nichts passiert.

Darüber ist Banjew allerdings keineswegs enttäuscht, zumal er damit gerechnet hat. Hauptsache Hortemann fühlt sich sicherer.

<>>

Am nächsten Morgen fragt Lauriel beim gemeinsamen Frühstück ihre Gefährten: "Wo wollen wir denn heute als erstes hin?"

"Am Vormittag habe ich nichts vor, vielleicht schlaf ich noch eine Runde." beginnt Ouroborox. "Mittags oder noch später wollte ich die Kneipe besuchen, von der der Schiffskoch erzählte."

"Kannst Du nochmal sagen, was wir alles vor haben? Wir wollten doch durch die Stadt schauen und uns von dem Jungen führen lassen. Ich würde gerne jetzt gleich zum Schinderwaat gehen. Vielleicht gibt es eine neue Leiche und wir finden sie vor den Bütteln."

"Da würde ich mitkommen", meldet sich Celissa.

"Und danach zum Stadthaus, oder?" fügt Lauriel an.

"Das läge dann - in jeder Beziehung - nahe", meint der Magier dazu. "Insgesamt sollten wir im Beisein des Jungen unauffällig bleiben, uns wie normale Gäste die Stadt anschauen. Außerdem kann Ortskenntnis nie schaden." Nach einer kurzen Pause fügt er an: "Und wenn wir schon mal hier sind, will ich auch den Efferdtempel sehen."

Die Helden frühstücken anfangs allein im Speisezimmer, so dass sie ihre Grobplanung allein besprechen können. Dazu kommen nach und nach auch die anderen Familienmitglieder. Nur Großtante Ella schläft etwas länger, wie üblich, erklärt Hortemann.

Phexje ist schnell mit dem Frühstück fertig. "So", fragt er aufgeregt. "Was soll ich euch zuerst zeigen?"

"Die Schinderwaat, die ist doch sehr berühmt, nicht wahr?" antwortet Lauriel.

"Jaa!" Die Augen des Jungen leuchten, gleichzeitig schüttelt er sich. "Das kann ich euch zeigen!"

"Na, prima, dann können wir ja los!" meint Lauriel fröhlich und wartet darauf, dass die Gefährten und der Junge aufbrechen.

Cuilyn ist sofort abmarschbereit. "Na dann los," meint er zu Phexje.

"Hey! Nicht so stürmisch." bremst ihn Ouroborox ein wenig. "Lass mich doch zu ende frühstücken."

"Ich glaube, dass Du solange frühstücken kannst, wie Du willst, größer wirst Du dabei nicht", neckt ihn die Elfe.

"Und ich glaube, wenn wir nicht drängeln, frühstückst du bis zum Mittagessen", macht Celissa mit.

"Und damit meint sie nicht das Mittagessen von heute!" legt Lauriel noch einen drauf.

Nachdem Ouroborox seinen letzten Bissen in den Mund geschoben hat, murmelt er nur, "Frauen!"

Laut meint er dann: "Ich bin fertig! Können wir gehen?"

Anstatt sich an der Neckerei zu beteiligen, bereitet sich Banjew noch ein wenig Wegzehrung vor.

## STADTRUNDGANG

**D**er kleine Phexje führt die Heldengruppe als erstes nach Süden Richtung Schinderwaat.

Vorher bekommen die Helden diskret ihren Vorschuss.

Das erste, was auffällt, ist die Enge, die zwischen den Häusern herrscht. Von seinen 8000 Einwohnern scheinen sich die allermeisten zusammen mit einigen hundert Pilgern und Seeleuten auf den engen Gässchen zu drängen, die eigentlich nirgendwo hinführen, sondern einfach der Lage der einzelnen Inselchen folgen. Zahllose Brücken, Brückchen und Stege verbinden diese natürlichen Viertel untereinander und verstärken den Eindruck eines unentwirrbaren Labyrinthes noch. Zwischen Bettlern, Pilgern, Händlern, Gauklern, Matrosen, Handwerkern, Kaufleuten und den Lastträgern in ihrem Gefolge manchmal kaum ein Durchkommen.

Banjew lässt seine Hand nicht vom Geldbeutel.

Das ist sicher keine schlechte Idee. Andererseits wacht über dem ganzen Treiben das wohlwollende Auge des Gesetzes: Doppelstreifen der Stadtgarde patrouillieren hier und da durch die Straßen. Die Gardisten tragen wattierte Röcke oder Lederrüstungen und sind nur mit langen, bronzebeschlagenen Knütteln bewaffnet.

Viel Arbeit scheinen sie auch nicht zu haben, denn auf Grangors Straßen geht es bei all dem lauten Gedränge erstaunlich friedlich zu. Fremde, besonders Pilger, werden freundlich behandelt, und unter den Einheimischen herrscht häufig sogar ein ausgesprochen fröhlicher Ton - sich einen von ihnen als Mörder vorzustellen, will einem schwerfallen.

Gerade das macht Banjew aber ein mulmiges Gefühl. Was mag hier bloße Fassade sein?

Nur Phexje hat mit dem Durchkommen kein Problem. Der muss deswegen immer wieder ungeduldig warten.

Hinzu kommt aber auch, dass Banjew sich sehr genau den Weg einzuprägen versucht.

Celissa fühlt sich trotzdem ganz wohl, Menschenmengen machen ihr nichts aus. Sie gibt nur besonders auf ihre Geldbeutel acht. Eines der Messer aus der Küche hat sie im Stiefelschaft mitgenommen, das andere wäre zu auffällig und ist in ihrem Zimmer bei Hortemann geblieben.

Tritte auf die Zehen und Knuffe in die Rippen sind dabei noch weit weniger lästig als der allgegenwärtige vielstimmige Singsang der Bettler, die abwechselnd Efferd preisen und ihr eigenes Los bejammern. An jeder Ecke, in jedem Durchgang und vor allem auf jeder Brücke sitzen sie, wo immer es geht gleich zu mehreren und so verteilt, dass man ihnen gar nicht entkommt.

Nur ganz ab und zu, wenn Ouroborox einen Bettler sieht, der nicht voll im Geschehen eingebunden ist, sondern etwas abseits ein 'ruhigeres' Plätzchen gefunden hat, steckt er diesem eine kleine Münze zu.

Cuilyn nimmt ebenfalls ein paar kleine Münzen in die Hand. Er gibt davon einigen Bettlern etwas und sucht sich dafür welche aus, die von den anderen Leuten eher weniger bedacht werden.

Lauriel drückt Cuilyn fünf Dukaten in die Hand und meint zu ihm: "Ich denke, Du weißt besser als ich, wem Du das Geld geben kannst."

"Das sind zu große Münzen, Schatz. Das kann ich den Bettlern nicht geben. So bekommt einer sehr viel und die anderen gar nichts. Hast Du nicht ein paar Heller oder Kreuzer?"

"Nein, leider habe ich nur diese Münzen." antwortet Lauriel. "Aber hier gibt es doch so viele Fremde, da wird es doch wohl auch Geschäfte geben, die die Münzen eintauschen, oder nicht?"

"Ich werde es mit einem Dukaten versuchen. 5 sind schon viel Geld."

"Ja schon, aber wir haben doch soviel davon!" antwortet Lauriel. "Und die Armen haben nichts!"

Er schaut sich nach einem Marktstand oder Geschäft um, bis er einen kleinen Krämerladen entdeckt. Er gibt Ouroborox ein Zeichen, dass er dort kurz hineingehen wird und lässt sich dann den Dukaten auf kleine Münzen wechseln.

Der Krämer ist von der Idee, einen ganzen Dukaten zu wechseln nicht begeistert, so dass Cuilyn sich rasch umsieht und dann eine Portion gesüßte Nüsse ersticht und mit dem Dukaten bezahlt.

Draußen schenkt er seiner Freundin die Süßigkeit und verteilt den Rest des Wechselgeldes zusammen mit seinen eigenen Münzen unterwegs unter den Bettlern.

Die bedankt sich für die Süßigkeiten und den Almosen mich einem Kuss.

"Da hast Du recht." stolz lächelt Cuilyn seine Freundin an 'sie ist so großzügig,' denkt er sich dabei. "Ich kann ja später noch die anderen Dukaten eintauschen. Wir sind noch länger da und können das Geld an den anderen Tagen verteilen."

"Wie Du das machst, ist mir egal, ich weiß, Du machst es auf jeden Fall richtig!"

"Vielleicht sollten wir doch nachts draußen unterwegs sein ..." murmelt der Magier leicht genervt und gestresste. Eine gewisse Aggressivität steigt in seinem Innern hoch.

Bei einer Gelegenheit fragt er, mühsam einen wenig kindgerechten sarkastischen Kommentar unter-

drückend, ihren Führer: "Warum gibt es hier eigentlich so viele Bettler?"

Phexje legt den Kopf schief und denkt angestrengt nach. Dann antwortet er mit einer Gegenfrage: "Ist es nicht überall so?"

Banjew muss spontan lachen. "Ja, im Grunde genommen schon", antwortet er dem Jungen. Ernster fährt er fort: "Nur scheinen sie hier geradezu", der Magier ringt ein wenig nach Worten, "erwünscht zu sein. Was sehr für Deine Heimatstadt spricht", fügt er schnell an.

Banjews Lob für Grangor freut Phexje.

Über die ständige Knuffe und Tritte ist Lauriel so empört, dass sie die Verursacher immer wieder giftig ansieht.

Als Cuilyn mitbekommt, wie seine Freundin bedrängt wird, macht sich breit und geht vor Lauriel, so dass er ihr eine Schneise zieht, in der sie leichter folgen kann.

Mit einem bewundernden Blick strahlt sie ihren Freund an.

Ouroborox nutzt ebenfalls die Schneise aus. So als Zwerg unter allen den großen Kurzlebigen hat man es nicht leicht.

Bei so vielen Bettlern kann Celissa nicht allen etwas geben, so traviagefällig das auch wäre. Sie fragt sich, ob es im Lieblichen Feld demletzt schlecht gelaufen ist, oder ob speziell in Grangor so viele arme Menschen leben. Jedenfalls verteilt sie nur dann und wann eine kleine Münze, wenn ihr einer der Bettler besonders schlimm dran oder besonders gewitzt erscheint.

Celissa fällt auf, dass fast alle Männern und Frauen an ihrem Gürtel eine gestickte Börse tragen, aus der sie immer wieder kleine Münzen an die Bettler verteilen.

Sie versucht zu erkennen, ob auf all diesen Börsen die gleiche oder ähnliche Stickerei ist.

Die Stickereien sind sehr individuell, von einfach bis fein detailliert.

Phexje führt die Helden über die Brücke eines besonders großen Waats, das von Südwesten nach Nordosten verläuft und auf dem sehr viel Bootsverkehr herrscht. Auch ein Wachboot ist zu sehen, in dem sechs Mann in einem mit gleichmäßigem Ruderschlag ihre Runden drehen. "Das hier ist das Grotewaat", erklärt Phexje. "Wollt ihr über den Fischmarkt oder über das Stadthaus zum Schinderwaat?"

"Über den Fischmarkt und danach zum Stadthaus", schlägt die Elfe vor. Sie hat längst in den Gassen und der Menschenmenge die Übersicht verloren.

"Auf dem schnellsten Weg. Ich will den Rundgang im Schinderwaat beginnen. Den Markt und das Stadthaus können wir uns später anschauen," drängt Cuilyn.

Falls es eine Leiche gibt, wird sie bei dem Gedränge sicher schon entdeckt worden sein. Cuilyn hatte gehofft, dass sie unter den ersten Leuten sein würden, die in der Stadt unterwegs sind. Aber da hätten sie wohl aufs Frühstück verzichten müssen.

Ohne ein weiteres Wort biegt Phexje hinter dem Grotewaat nach Süden ab und macht sich auf den Weg über den Fischmarkt, von einer großen Halle belegt ist. "Wenn ihr Fisch braucht, da drin gibt es alles", erklärt Phexje altklug.

Direkt südlich des Fischmarktes führt eine Brücke über ein ostwestlich verlaufendes Waat. Der ostwestlich verlaufende Kanal wird offenbar kaum von Kähnen benutzt. "Das ist das Schinderwaat", erläutert Phexje auf der Brücke. "Da hinten", er zeigt zur nächsten Brücke Richtung Osten. "Da ist der Kran."

Cuilyn schaut in das Wasser des Kanals hinunter. Ist es sehr trüb? Wie weit kann man sehen? Gibt es irgendwo Stufen hinunter zum Wasser? Liegen Boote am Rand? Ist sonst etwas zu sehen?

Das Wasser ist ziemlich trüb. Man kann nichts darin erkennen. Hier führen auch keine Stufen hinunter zum Wasser. Deswegen liegen hier auch keine Boote am Rand.

"Der Kran? Wozu ist der da?" will Cuilyn von Phexje wissen.

Banjew guckt seinen Freund erstaunt an. Sollte er das wirklich nicht selbst erraten haben?

Der grinst. "Kommt einfach mit!" winkt er. "Das ist lustig."

"Na klar. Geh vor!" sagt Cuilyn darauf nur. Während er den Kanal entlang geht, schaut er weiter ins Wasser, ob er eine Leiche entdecken kann.

Leider führt der Weg zur nächsten Brücke nicht am Waat entlang, sondern über eine Parallelstraße. An den Waaten liegen immer die Häuserrückseiten.

Als die kleine Gruppe sich zur Zielbrücke durchgearbeitet hat, bietet sich ein interessantes Bild. An der Brücke ist ein massiver Kranbalken angebracht, an dem an einer Kette ein eiserner Käfig hängt, ungefähr ein Schritt im Geviert und zwei Schritt hoch. Auf dem Boden des Käfigs, zwischen den Gitterstäben mit den Beinen baumelnd, sitzt ein junger Mann in ehemals wohl farbenfroher, jetzt arg mitgenommener Kleidung. Eine Gruppe Pilger, deren Führer mit großen Gesten auf den Stadtturm und die Kuppel des Efferdtempels deutet, wirft verwunderte Blicke auf den Käfig und seinen Insassen.

Auch Lauriel schaut etwas erstaunt in den Käfig, sie hofft, das der Pilgerführer etwas dazu sagt, wenn nicht wird sie Phexje fragen.

Eine Anschlagtafel am Brückengeländer verkündet, dass Rego Ferdons aus Grangor vom Polizeigericht des

Diebstahls einer Börse überführt und zu dreimaligem Untertauchen am selben Abend verurteilt wurde.

Celissa betrachtet den Dieb mit recht gemischten Gefühlen und wendet bald den Blick wieder ab.

Der Führer hat sich inzwischen von den architektonischen Wundern seiner Heimatstadt abgewandt und erläutert den Pilgern die Bedeutung des Käfigs in der Grangorer Rechtspflege: "In vielen Fällen wird, wer sich eines Diebstahls oder Betruges schuldig gemacht hat, zusätzlich zu einer Geldstrafe vom Polizei- oder Marktgericht auch dazu verurteilt, hier untergetaucht zu werden, damit das Volk Zeuge der Bestrafung werde und der Delinquent in Efferds Element seine böseartige Natur ablege. Andere peinliche Strafen gibt es in Grangor nicht. Nur für schwere Vergehen gegen das Gemeinwesen kann man zu Ruderdienst in der Kriegsflotte verurteilt werden. Auch Todesurteile, die unsere Innere Stube verhängt, werden hier vollstreckt statt durch Hängen oder Köpfen: Auf diese Weise liegt es bei Efferd, in seiner unergründlichen Weisheit einen vielleicht zu Unrecht Verurteilten vor dem Ertrinken zu bewahren und so seine Unschuld zu erweisen."

Phexje kommentiert: "Toll, was?"

"Hmm", stimmt Celissa zu. "Ist das schon mal passiert?" fragt sie.

"Weiß nicht", entgegnet Phexje leichthin. "Da müsst ihr die Muhme fragen."

"Sicher", meint Banjew etwas unverbindlich. 'Letztlich auch nur ein Pranger.'

Da ist sich die Elfe nicht so wirklich sicher, aber trotzdem nickt sie dem Jungen zu.

Zu Cuilyn flüstert sie leise: "Grässlich, nicht wahr?"

Cuilyn flüstert zurück: "Ja, aber das soll es doch sein. Wenn jemand stiehlt oder betrügt, muss er auch bestraft werden. In anderen Ländern wird die Hand abgehackt. Da ist das hier doch eher eine milde Strafe. Arm ist der Kerl schon, wie er so dasitzt. Aber dann hätte er nichts stehlen sollen."

Cuilyn schaut hinunter ins Waat, ob er von hier aus etwas außergewöhnliches erkennen kann.

Das ist aber nicht der Fall. Heute Nacht scheint hier niemand ermordet worden zu sein. Sonst würden sicher auch Gerüchte die Runde machen.

Das ist Celissa auch aufgefallen, aber sie will nicht vor Phexje mit den anderen darüber diskutieren. Ihm gegenüber sollen sie ja als einfache Besucher der Stadt auftreten.

"Dann, Phexje, führe uns doch zum Stadthaus", fordert Lauriel den Jungen auf. Dieser Mann im Käfig und die Art seiner Strafe behagen ihr nicht und sie will schnell weiter.

"Gern, es ist gleich da vorn." Phexje weist über die Brücke nach Norden und geht los.

Die Gruppe ist gerade eben über die Brücke, da ertönt plötzlich mitten im schönsten Gewühl der Ruf "Platz, Platz für den Städtmeister!", worauf die Grangorer bereitwillig an die Straßenseiten zurückweichen, um eine gut drei Schritt breite Gasse freizumachen.

Diese Gasse entlang kommen in gemächlichem Gleichschritt vier Stadtgardisten in Lederrüstung, die einen großen, weißhaarigen Herrn im reich bestickten Umhang flankieren. Im Gegensatz zu den normalen Streifen tragen diese Gardisten keine Knüppel, sondern gefährlich aussehende Zweililien in den Händen. Die Leute scheinen von ihrem martialischen Auftreten allerdings nicht sehr beeindruckt zu sein, Grüße und gelegentliche Scherzworte werden dem Städtmeister zugerufen. Er erwidert beides leutselig, bleibt dabei jedoch nicht stehen, und die ansonsten nicht unfreundlichen Gardisten achten streng darauf, dass ihm niemand zu nahe kommt.

Banjew passt sich den hiesigen Gepflogenheiten an. 'Irgendwie läuft hier einiges anders als im Rest Aventuriens', denkt er sich. 'Andererseits die Morde ... Moment! Woher wissen wir überhaupt, dass es Morde waren? Es gibt doch nur Tote ohne erkennbare Gewaltwirkung ... hmm, aber ein wenig zu viel des Zufalls wäre das schon.' Er grübelt noch weiter, als sich die Gruppe längst wieder in Bewegung gesetzt hat. Seine Hand hat er mittlerweile wieder vom Geldbeutel gelöst.

Um auch einen Blick auf das Geschehen zu erhaschen, drängelt sich Ouroborox in die erste Reihe vor.

Etwas verwundert schaut er sich die fünf Männer an.

Celissa geht selbstverständlich ebenfalls zur Seite.

Lauriel passt sich den Grangorern an und tritt an den Straßenrand.

Cuilyn schaut sich das Spektakel an Lauriels Seite an. Nachdem die Gruppe vorbeigegangen ist, fragt er Phexje: "Wer ist denn der Städtmeister? Ist das der Bürgermeister von Grangor? Ich dachte, Grangor wird von den Stuben regiert."

"Bürgermeister, was ist das?" will Phexje wissen. "Der Städtmeister ist unser Städtmeister."

Auch Lauriel beginnt zu kichern. "Komm, Phexje, lass uns weiter zum Stadthaus."

Celissa lacht amüsiert. "Wie heißt er denn?" fragt sie den Jungen.

"Na, Städtmeister", entgegnet Phexje wie selbstverständlich.

Die Horasierin stutzt kurz, dann grinst sie. "Ach so, natürlich", sagt sie und denkt sich, dass man da wohl jemand anderen fragen muss. Sie wundert sich auch,

dass dieser Stadtmeister bisher noch von niemandem erwahnt worden war.

Banjew muss schmunzeln. "Und wofur ist euer Stadtmeister zustandig?"

"Papa erzahlt immer, *ich muss noch etwas mit dem Stadtmeister bereden oder der Stadtmeister hat entschieden*. Der Stadtmeister ist gaaaanz wichtig", erklart der Junge.

Banjew nickt verstehend.

"Sollen wir weiter?" will Phexje wissen.

"Klar. Wir sind doch nur durch den Stadtmeister aufgehalten worden." fordert Ouroborox Phexje zum Weitergehen auf.

Nach nur 20 Schritt endet die Strae in der sudwestlichen Ecke des Stadthausplatzes.

Das Grangorer Stadthaus stellt sich als rechteckiger, vierstockiger Ziegelbau dar, dessen Masse durch zahlreiche Arkaden in der Fassade aufgelockert wird. Von den Helden aus vor dem Stadthaus steht ein schlanker Turm, der das Gebaude uberragt. Im ersten Obergeschoss fuhrt ein Ubergang vom Stadthaus zum Turm. Rund um das Stadthaus herrscht ein reges Treiben von Ratsherren in Amtstracht, Burgern und Gardisten.

Ouroborox beugt sich etwas zu Phexje hin: "Was ist das fur ein Turm?"

"Wei nicht", entgegnet Phexje achselzuckend.

"Was weit Du denn sonst zu dem Stadthaus? Darf man sich das auch innen ansehen?" fragt Lauriel den Jungen.

"Ich durfte noch nicht mit, aber Papa geht da immer wieder hin. Und dort gibt es", er sucht nach einem Wort, "Bekanntschaften."

"Probieren wir es doch einfach mal aus", meint Banjew und geht den Eingang suchend auf das Stadthaus zu.

Sollte es einen Pfortner geben, wird er den ansprechen und nach der Moglichkeit einer Besichtigung fragen, ansonsten geht er wie selbstverstandlich in das Haus hinein.

Alle Fenster im Erdgeschoss sind vergittert. Am Portal in der Westfassade wachen zwei Stadtgardisten uber den Zutritt zum Gebaude. Rechts und links des Eingangs hangen mehrere Holztafeln, auf denen mehr oder weniger dicht Schriftstucke angeschlagen sind; ihre Uberschriften lauten: "Bekanntmachungen", "Aufgebote", "Totentafel", "Hauserbuch".

"Schau, Liebster: Totentafeln", flustert Lauriel Cuilyn zu, wahrend sie darauf warten eingelassen zu werden.

Von Lauriel darauf aufmerksam gemacht, schaut Cuilyn die Todesanzeigen durch, was uber die Ermordeten zu finden ist.

Die Todesanzeigen ziehen sich uber einen Zeitraum von 10 Tagen hin. Nur einer der Namen erweckt Cuilyns Aufmerksamkeit:

*MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR*

*geben Einer Ehrbaren Burgerschaft mit tiefer Besturzung bekannt, dass der Ehrwurdige Altvordere und Altstadtmeister*

*SARK WORTEIM*

*in der Nacht zum heutigen 7. Peraine das Opfer eines neuerlichen feigen Mordes wurde.*

*Der weise Lenker unserer Geschichte in den Jahren 974 bis 979 war uns auch nach seinem Ausscheiden aus dem Rat im Jahr 981 stets ein hochgeschatzter Ratgeber geblieben.*

*Wir werden seiner immer in Ehren gedenken und nicht ruhen, bis den Morder seine verdiente Strafe ereilt!*

Celissa ist ebenfalls hinzugetreten und hat sich ob Cuilyns Interesse diese Anzeige durchgelesen. "Sieh an ...", sagt sie leise zu ihm. "Da hat uns also der gute Hortemann nicht die Wahrheit gesagt."

Daruber muss sie erst einmal nachdenken, denn das konnte die ganze Situation von Grund auf andern. Wollte Hortemann vom Verdacht, dass durch die Morde die Politik beeinflusst werden sollte, ablenken? Oder sollte der Text in der Todesanzeige falsch sein? Das kommt ihr auch ziemlich unwahrscheinlich vor.

"Wieso? Was stimmt denn daran nicht?"

Soweit sich Cuilyn erinnern kann stimmen die Angaben uberein - sowohl uber das Datum, also auch dass Wortheim nicht mehr tatig war.

"Na, Hortemann hat doch behauptet, die Alten wurden keinen Einfluss mehr auf den Rat nehmen, wenn sie zuruckgetreten sind", erinnert ihn Celissa. "Hier steht aber, dass sie weiter auf ihn gehort haben."

"Er hat doch gesagt, dass sie offiziell keinen Einfluss hatten, aber die jungeren konnen schon noch auf sie gehort haben - so als Berater. Was anderes steht hier nicht. Und uber Tote sagt man doch immer gute Sachen. Also ist das vielleicht ubertrieben, was hier steht und soll nur heien, dass er sehr angesehen war."

"Nein, er hat gesagt, dass genau das nicht so ware", widerspricht Celissa. "Dass die Politik sich also wegen so einem Mord nicht andern konnte. Auerdem, wenn die so etwas schreiben, konnte es immer noch gut sein, dass es alle glauben, die nicht selber im Rat sind. Also auch der Morder."

<>>

Die Gardisten am Eingang versperren Banjew den Weg. "Nennt Euer Anliegen, Magister!"

"Wir sind in einem delikaten Auftrag unterwegs, der es uns angeraten scheinen lässt, ein vertrauliches Wort mit dem Städtmeister zu wechseln", antwortet der Magier freundlich, aber bestimmt.

Kurz entgleisen die Gesichtszüge des Gardisten, dann fängt er sich wieder. "Euren Namen und Herkunft bitte! Wen vertretet Ihr?"

Banjew ist über die Reaktion überrascht, versucht sich aber nichts anmerken zu lassen. "Banjew Abrinken mein Name, ich bin im Auftrag einer Persönlichkeit aus dem Mittelreich unterwegs, die kein Aufsehen erregen und möglichst nicht namentlich genannt werden will. Außer beim Städtmeister persönlich, versteht sich." Banjew wartet interessiert auf die Reaktion des Gardisten.

"Da könnte ja jeder kommen", erwidert der Gardist brüsk. Dann wird er milder: "Geht bitte weiter!"

"Nun bin ich aber nicht 'jeder', sondern Banjew Abrinken", antwortet eben dieser, die Aufforderung zu gehen ignorierend. "Ich verstehe natürlich, dass Ihr nicht 'jeden' hineinlassen könnt. Ich bitte Euch jedoch, ebenso zu verstehen, dass ich an meinen Auftrag gebunden bin und meinen Auftraggeber nicht nennen darf." Banjew hofft auf Verständnis des Gardisten; Aufträge streng zu erfüllen dürfte ihm ja verständlich sein. "Hälfte ein Dokument oder ein hier ansässiger Bürge, um vorgelassen zu werden?" versucht der Magier einen Kompromissvorschlag.

"Zum Städtmeister geht der, der eine Einladung hat," erklärt der Gardist. "Außer einem Altvorderen natürlich", ergänzt er. "Ihr könnt Euch gern schriftlich an ihn wenden, oder an die Äußere Stube, da Ihr offensichtlich nicht aus Grangor seid."

"Da schickt *er* uns auf diese weite Reise und vergisst ein solche wichtiges Detail ..." spricht Banjew kopfschüttelnd zur Welt im Allgemeinen.

Lauriel, die hinzugetreten ist, raunt Banjew ins Ohr: "Vielleicht brauchen wir nicht zum Städtmeister."

Der zuckt nur mit den Schultern und grummelt vor sich hin.

Dann fragt sie höflich den Soldaten: "An wen muss man sich den wenden, wenn man einen Fehler auf einem der Aushänge gefunden hat?"

Der Gardist merkt auf. "Das hängt von der Rubrik ab. Um welche geht es?" will er wissen.

"Um die Totentafel geht es", antwortet Lauriel mit charmantem Lächeln. "Wen könnt Ihr uns dort nennen?"

"Für die Totentafel ist der Standesamtmannt zuständig", erklärt der Gardist. "Ich werde Euch anmelden lassen. Wen darf ich melden?"

"Nun, Ihr habt doch gehört: *Magister Banjew Abrinken und Begleitung*", antwortet Lauriel und strahlt den Wachmann an.

"Für eine Fehlermeldung reicht eine Person", entgegnet der Gardist fest.

"Gehst Du, Banjew? fragt die Elfe.

"Welchen Fehler denn?" fragt der Magier erstaunt, der offensichtlich nicht gerafft hat, welche Möglichkeit sich da gerade bot.

"Es gibt keinen Fehler, aber Du bist drin!" raunt ihm Lauriel leise ins Ohr.

Banjew stutzt einen Moment. "Ach, der Fehler", meint er dann laut und wendet sich dem Gardisten zu: "Wollt Ihr mich melden?"

Der Gardist ruft hinter sich ins Innere des Stadthauses: "Ein Besucher zum Standesamtmannt!" Dann tritt er zur Seite. "Bitte sehr, Magister!" Er macht eine einladende Handbewegung.

Der Platz vor dem Stadthaus wimmelt von Leben, er scheint zentraler Treffpunkt für Verabredungen zu sein, aber Markttreiben herrscht hier nicht. Gegenüber dem Eingang zum Stadthaus scheint ein Hotel zu liegen.

*Stern von Grangor* heißt es.

"Banjew, wir sind da drüben!" ruft ihm Lauriel noch zu bevor er verschwindet und deutet auf das Hotel.

"Im Hotel?" fragt Celissa nach. "Warum?"

"Warum nicht?" fragt die Elfe. "Darf man in einem Hotel nicht warten?"

Celissa antwortet mit einem Schulterzucken. "Es ist halt ein Hotel und kein Wartesaal", sagt sie und denkt sich dabei, dass man sie schon nicht raus werfen wird.

Banjew dankt dem Gardisten und tritt ein. Wie er die Stadt so kennengelernt hat, erwartet er, dass er drinnen gleich von jemandem in Empfang genommen wird.

"Phexje, gibt es hier in der Nähe ein Gasthaus? Dann können wir dort warten, bis der Magister wieder heraus kommt." befragt Ouroborox den Knaben.

"In ein Gasthaus darf ich nicht", erwidert Phexje. "Das hat Mama verboten."

"Das macht nichts." erwidert Ouroborox. "Wo können wir sonst noch auf Banjew warten? Gibt es hier in der Nähe einen Stand mit Leckereien?"

"Leckereien gibt es in der Bäckergasse!" strahlt Phexje.

"Ist das weit? Und ist das einfach zu finden?" will Ouroborox nun wissen. "Wir müssen schließlich Banjew noch sagen, wo wir warten."

"No, nicht weit. Da lang." Phexje zeigt nach Norden.

"Los lass uns Leckereien kaufen." fordert er Phexje auf. "Du gehst voraus und ich folge dir."

Und Lauriel ruft er noch schnell zu, dass er gleich zum Hotel kommen wird.

Es gibt ein Problem. Phexje weigert sich, das Hotel zu betreten. "Mama hat gesagt, hier habe ich nichts zu suchen", erklärt er.

"Wo können wir denn dann auf Banjew warten?" fragt Lauriel den Jungen.

"Warten?" nölt Phexje. "Das ist aber langweilig."

"Wenn wir nicht warten", wendet Lauriel ein, "wie finden wir denn dann Banjew wieder? Oder gibt es etwas, was wir uns hier in der Nähe ansehen könnten?"

'Und außerdem ist Ouroborox auch schon weg', fügt sie in Gedanken hinzu.

"Den Efferdtempel", schlägt Phexje vor.

"Na, dann gehen wir zu dem Tempel, oder?" fragt Lauriel. "Aber vorher suchen wir unseren kleinen, hungrigen Freund."

Bevor sie losgehen, geht sie noch schnell zu dem Soldaten vor dem Stadthaus: "Könntet Ihr bitte dem Magister ausrichten, dass wir im Efferdtempel sind!"

"Wird gemacht!" bestätigt der Gardist.

Cuilyn hat sich das ganze hin und her etwas amüsiert angeschaut. Der eine will dahin, der andere dorthin. Schon wollte er vorschlagen, dass er auf Banjew warten wird und die anderen losgehen sollen, als der Junge den Efferdtempel vorschlägt.

"Ist der Tempel denn weit weg? Kann Banjew ihn ohne Führer finden?" will er noch von Phexje wissen.

"Nein, gar nicht", beruhigt ihn Phexje. "Vom Schinderwaat aus nur einen Block."

"Na dann los", fordert ihn Celissa auf.

Der Einkauf der Leckereien ging schnell über die Bühne und Ouroborox kommt mit vier kleinen Tüten zurück.

"Phexje, welche möchtest du haben?" dabei reicht Ouroborox alle vier Tüten den Knaben, damit er diese inspizieren kann.

"Dankeschön", sagt Phexje und greift sich die ihm nächste. "Seine Augen leuchten, als er sich die Leckereien anschaut."

## BANJEW IM STADTHAUS

In der Eingangshalle ist es im Gegensatz zum Trubel draußen ruhig. An einem Pult steht ein Schreiber. "Magister, hierher bitte!" spricht er Banjew an.

Als Banjew zu ihm tritt, bittet der Schreiber: "Bitte nennt Namen, Beruf, Herkunft und Begehr!" Er macht sich bereit, alles in ein dickes Buch zu schreiben.

"Magister Banjew Abrinken, ich bin im Auftrag des Markgrafen von Warunk hier. Der Gardist am Eingang meinte, ich sollte mit meinem Anliegen zum Standesamtmann", antwortet der Magier.

Der Schreiber trägt säuberlich Banjews Angaben in sein Buch ein. Dann weist er in den linken von der Eingangshalle ausgehenden Gang. "Das Kontor des Standesamtmannes befindet sich im 1. Obergeschoss, Zimmer 124."

"1. Stock, Zimmer 124", wiederholt Banjew, bedankt sich und geht in die angegebene Richtung. Dabei versucht er auch herauszubekommen, was sich hinter den anderen Türen verbirgt. Ein Stadtarchiv wäre doch eine lohnenswerte Sache ...

Die Zimmer sind nummeriert, aber es steht nichts weiter an den Türen.

Also geht Banjew dann doch zum Zimmer 124 im 1. Obergeschoss und klopft dort an.

"Herein!"

In einem Zimmer, dessen Wände mit pergamentrolle gefüllten Regalen zugestellt sind, wird Banjew von einem an einem Pult stehenden Kontoristen empfangen. "Ja bitte?"

"Die Zwölfe zum Gruße! Seid Ihr der Standesamtmann?" fragt der Magier. Dabei versucht er abzuschätzen, ob der Mann alt genug ist, dass er auch schon zu Zeiten der Vanderzees hier gearbeitet haben könnte.

Banjew schätzt den Mann auf Anfang 30. "Das bin ich", erwidert der Kontorist.

Banjew fährt er fort: "Mir wurde gesagt, Euch mein Anliegen vorzutragen. Ich bin im Auftrag des Markgrafen von Warunk hier. In seinem Herrschaftsgebiet gibt es gewisse Schwierigkeiten mit den Abkömmlingen einer Familie, die wohl aus Eurer Stadt stammt, den Vanderzees." Während er den Namen ausspricht, achtet er auf die Reaktion seines Gegenübers. "Und da das Gerücht geht, die Familie sei von hier verbannt worden, hat er mich hierher geschickt, um möglichst diskret Informationen über die Hintergründe in Erfahrung zu bringen."

"Vanderzee, Vanderzee ...". Der Standesamtmann denkt nach. Es fällt ihm anscheinend spontan nichts ein. "Um welchen Zeitraum geht es denn?"

"So genau ist uns das nicht bekannt, das könnte aber schon 20 bis 25 Jahre her sein", antwortet Banjew.

"Ach so!" Der Standesamtmann scheint erleichtert. "Das war vor meiner Zeit. Da müsst Ihr ins Archiv. Den leitenden Archivar findet Ihr in diesem Geschoss, Zimmer 183."

"Ja, das hätte ich auch erwartet, am Eingang wurde ich jedoch hierhin geschickt. Aber das macht ja nichts, danke für die Auskunft", bedankt sich Banjew, verabschiedet sich und sucht das Zimmer 183, wo er wiederum anklopft.

Keine Antwort. Und als Banjew vorsichtig die Klinke drückt, stellt er fest, dass die Tür verschlossen ist.

Banjew versucht es im Nebenzimmer (182?).

Ein kräftiges "Herein!" ertönt. In diesem Zimmer ist ein junger Mann damit beschäftigt, Pergamentrollen abzuschreiben.

Banjew grüßt zunächst und fragt dann den Mann: "Man sagte mir, ich solle mich im Raum 183 an den leitenden Archivar wenden, jedoch ist die Tür verschlossen. Könnt Ihr mir vielleicht weiterhelfen?"

"O, das tut mir aber leid!" erwidert der Schreiber bekümmert. "Der Archivar ist heute nicht da. Morgen früh ist er es aber wieder."

"An wen könnte ich mich denn sonst noch wenden, wenn ich Informationen zu Vorfällen benötige, die vor einigen Jahren eine höhergestellte Familie betrafen?" lässt Banjew nicht locker.

"Da ist tatsächlich der Archivar der richtige Ansprechpartner. Wenn es um Vorfälle von vor einigen Jahren geht, dann sollte es doch auf einen Tag nicht ankommen, oder?" gibt der Schreiber zu bedenken.

"Gibt es keinen Vertreter? Denn diese Vorfälle sind nicht möglicherweise mit aktuellen Vorgängen in einer ganz anderen Gegend verknüpft", antwortet Banjew und fährt innerlich resignierend mit einem äußeren Lächeln fort: "Aber ich gebe zu, dass es wohl nicht auf einen Tag ankommt, wenn ich viele Tage Anreise in Kauf genommen habe."

Der Schreiber denkt einen Moment nach. "Hmm, nach Geschäftsverteilungsplan ist der Standesamtmann der Vertreter des Archivars, aber Ihr müsst wissen, dass er sich im Archiv nicht besonders auskennt. Ihr könnt es natürlich bei ihm versuchen."

"Danke, ich werde es mal versuchen. Wenn es nichts wird, kann ich ja immer noch morgen wiederkommen", bedankt sich Banjew und verabschiedet sich.

Dann geht er zurück zum Standesamtmann und legt ihm die veränderte Sachlage dar.

Der wiegt gedankenvoll den Kopf. "Ja, ich bin der Vertreter des leitenden Archivars. Natürlich habe ich hier im Standesamt dringendere Pflichten, das müsst Ihr verstehen, Magister. Übermorgen gleich zu Dienstbeginn hätte ich aber Zeit für Euch."

"Gut, danke, ich werde wiederkommen", verabschiedet sich Banjew und geht wieder. Hier kommt er heute wohl wirklich nicht mehr weiter.

Beim Verlassen des Hauses weist ihn (hoffentlich) die Wache darauf hin, wo er seine Gefährten wiederfinden kann, was er dann am Efferdtempel auch versucht.

## DER EFFERDTEMPEL

Der Efferdtempel entpuppt sich als wahrer Prachtbau mit seiner hohen Kuppel. Pilgermassen warten geduldig vor dem Haupteingang auf Eintritt.

Cuilyn hält sich an Lauriels Seite und schaut, dass er Phexje und Ouroborox in der Menge nicht aus den Augen verliert.

"Das kann ja eine Weile dauern", meint Celissa unzufrieden. "Vielleicht schauen wir ihn uns erstmal nur von außen an?"

Das Gebäude strahlt obschon seines makellosen Zustandes ein hohes Alter aus.

"Ja, das klingt vernünftig", antwortet Lauriel und beginnt mit Cuilyn im Schlepptau den Tempel zu umrunden.

Celissa begleitet sie.

An der Front des Tempels, wo sich die Pilger drängen, scheint der einzige allgemeine Eingang zu sein. Die übrigen Seiten des Tempels sind von einer Umfassungsmauer umgeben, in der insgesamt drei geschlossene Holztüren zu finden sind.

"Ist ja nicht viel zu sehen", kommentiert Celissa.

"Erzähl und doch noch mehr über den Efferdtempel und die Pilger," fordert Cuilyn Phexje auf. "Sind das ganze Jahr über immer so viele Pilger da oder gibt es Zeiten, wenn weniger kommen?"

"O, das ist einfach", strahlt der Junge. "Wenn gutes Wetter ist, kommen viele, und wenn schlechtes Wetter ist, kommen wenige."

"Ach so?" fragt Celissa zurück. "Wieso kommen sie bei schlechtem Wetter nicht? Sie sollten doch gerade dann den Herrn Efferd bitten, dass er es wieder ändert ..."

"Na, bei schlechtem Wetter fahren nicht so viele Schiffe", erklärt Phexje.

"Weißt Du, ob man auch durch die Türen in den Tempel kommen kann?" fragt ihn Lauriel und deutet auf eine der Holztüren.

Phexje schüttelt den Kopf.

Lauriel versucht die nächste Tür zu öffnen.

Als Lauriel sich auf die Tür zubewegt, bemerkt sie, wie einer der allgegenwärtigen Bettler sie aufmerksam beobachtet.

Sie flüstert Cuilyn zu: "Gib dem Bettler dort eine der Münzen."

Als ihr Freund das getan hat, fragt sie den Bettler: "Weißt Du, wie man in den Tempel gelangt, ohne sich anzustellen!"

Vielleicht durch die Tür da?"

Der Bettler schaut Lauriel misstrauisch an. "Wer fragen muss, wie er in den Tempel kommt, ohne sich anzustellen, der muss sich anstellen."

"Gut, danke für die Antwort", meint Lauriel. "Ich will mich aber nicht anstellen!"

Sie dreht sich um, geht auf die Tür zu und versucht diese zu öffnen.

Cuilyn hat seiner Freundin zugeschaut, neugierig darauf, was sie herausfinden könnte. Dann wartet er, ob sie eine der Türen öffnen kann. 'Mal sehen, ob sie's mit Magie macht,' denkt er. Ihm ist aber nicht klar, warum sie unbedingt in den Tempel will. Das war ja nur als Beschäftigung gedacht, bis Banjew fertig ist. Einen Dank an Efferd für die gute Fahrt können sie auch später einmal abgeben.

Die Tür ist verschlossen. Phexje zupft Lauriel am Ärmel.

"Ja, mein Kleiner, was ist denn?" fragt Lauriel freundlich.

"Es geht da vorn rein", informiert sie Phexje, der Richtung Haupteingang zeigt.

"Weißt Du Phexje, ich war mal eine Königin und der Palast hatte auch vorne einen großen Eingang und hinten einen kleinen." antwortet Lauriel. "Und *ich* bin immer den kleinen Eingang gegangen!"

"Oooooo!" Phexje schaut Lauriel verzückt an.

"Wir sollten in einen Tempel nur dort rein, wo es vorgesehen ist", stimmt Celissa zu. "Wenn ihr wollt, können wir uns ja anstellen zumindest bis Banjew zurück ist."

"Und wenn er zurückkommt bevor wir drin sind? Dann war das ganze warten umsonst!" Lauriel klopft gegen die Tür.

Es gibt keine Reaktion von drinnen, aber fünf Bettler rücken näher.

Ouroborox der gerade dabei war, sich zu überlegen, ob er sich nicht doch irgendwo hinsetzt und abwartet, mustert nun sehr aufmerksam die fünf Bettler.

"Wenn man mal einen Magier braucht, dann ist er nicht da!" murmelt die Elfe, denn sie zwar einige Zauber auch von ihrer Mutter gelernt, aber einen Öffnungszauber beherrscht sie nicht. Aus den Augenwinkeln beobachtet sie weiter die Bettler.

Die beobachten jetzt unverhohlen Lauriel und ihre Gruppe.

"Was möchtest Du in dem Tempel machen? Wir sind doch nur zum Anschauen hier. Wenn es da nicht hingeht, dann eben nicht," versucht Cuilyn nun Lauri-

el von weiteren Versuchen abzuhalten. Er will nicht unnötig für Aufsehen sorgen.

"Es ist doch das wichtigste Gebäude der Stadt ..." versucht Lauriel sich zu verteidigen. Sie lässt aber erstmal wieder von der Tür ab.

Es ist Celissa nicht recht, jetzt bereits solches Interesse zu wecken. Sie geht ein paar Schritte Richtung Haupteingang und wartet dann offensichtlich ungeduldig auf die anderen.

Die anderen scheinen nicht so recht zu wissen, was sie wollen.

"Kommt ihr?" fragt sie nach.

Lauriel blickt unschlüssig zu Cuilyn.

'Warum beobachten die Bettler ihre Versuche die Tür zu öffnen so genau?' fragt sie sich. 'Sie schauen uns ständig hinterher aber so wie hier bislang noch nicht. Da muss irgendetwas sein hinter dieser Tür ...

Vielleicht ist es nur ihr Gott, vielleicht aber auch etwas wichtiges ...'

"Ja ja, ein kleiner Zwerg ist doch kein Beilunker Reiter." Nebenbei greift Ouroborox in eine seiner Tüte mit Leckereien und schiebt sich ein Stück in den Mund.

Cuilyn schließt sich Celissa an und stellt sich in die Schlange vor dem Haupttor.

Da alle gehen, schließt sich Lauriel etwas schmallend an.

Celissa schaut sich immer wieder um, ob Banjew kommt, und er kommt tatsächlich schneller wieder als gedacht. Er sieht die Gruppe ziemlich dicht vor dem Eingang stehen.

Banjew gesellt sich zu seinen Gefährten. "Wollt ihr in den Tempel?" fragt er. "Da würde ich doch glatt mitkommen. Heute lässt sich wohl nicht mehr so viel klären ...", fügt er mit etwas resignierter Stimme an.

"Wieso?" fragt Celissa. "Was war los?"

"Der eine hatte keine Ahnung, der zweite war heute nicht da, und seine Vertretung war wiederum der erste", fasst Banjew seine Odyssee im Stadthaus zusammen. "Ich soll morgen wiederkommen."

"Immer diese doofen Beamten", äußert sich Celissa und denkt an die umständlichen Ermittlungen in Havena zurück. "Diese Leute helfen irgendwie nie freiwillig. Wir sollten versuchen, ein Empfehlungsschreiben oder so von Herrn Hortemann zu bekommen. Oder wenn es nötig wird, könnt Ihr auch einen bestechen, die Spesen kriegen wir ja ersetzt."

"Man kann's in diesem Fall auch andersrum sehen: Der Vertreter des Archivars wirkte noch recht jung, da kann der Aufenthalt in einem Archiv schon tatsächlich eine Überforderung sein", antwortet der Magier mit einem süffisanten Lächeln auf den Lippen.

"Nach einer Empfehlung haben wir doch schon gefragt. Er will uns keine geben, damit die Leute nicht wissen, dass er auf eigene Faust der Sache nachgeht."

"Aber Banjew hat jetzt einen anderen Vorwand, dafür könnte Hortemann uns ein Schreiben geben", findet Celissa.

"Wir können's ja probieren. Mehr als Nein sagen kann er ja nicht."

Banjew zuckt mit den Schultern. So wichtig findet er ein Empfehlungsschreiben auch wieder nicht.

"Gut, wollen wir dann in den Tempel?" fragt Lauriel, die merkt, dass sie mit den Stadthaus nicht weiterkommen.

"Jetzt sind wir schon so weit vorne in der Schlange, also gehen wir rein. Ich möchte den Tempel gerne anschauen und Efferd für die gute Überfahrt Danke sagen."

Froh, dass es weitergeht hakt sich Lauriel bei ihrem Freund ein.

"Der Meinung bin ich auch, vor allem wo ihr schon für mich das Warten übernommen habt", stimmt Banjew zu.

"Ich auch", bestätigt Celissa.

Es dauert noch eine Viertelstunde, bis die Gruppe das Tempelinnere erreicht, ein wahrhaft beeindruckender Raum. Die fast fensterlosen Wände sind mit riesigen Malereien bedeckt, die Efferd in all seinen Inkarnationen und Wirkungsweisen zeigen, und allein durch die grün getönten Alabasterkuppeln auf dem Flachdach und kleine Fenster zum Innenhof fällt Licht in das Tempelinnere, in dessen dämmrigen Räumen eine gleichermaßen unheimliche wie besänftigende Ruhe herrscht, obwohl der Raum vollständig mit Pilgern und wenigen Geweihten gefüllt ist. Nur Bettler sind nicht zu sehen.

Cuilyn bestaunt alles mit großen Augen. Noch kaum jemals ist er in einem so großen Tempel gewesen. Hier lässt sich die Größe von Efferd erleben und seine Präsenz wird fast greifbar.

Cuilyn sucht sich eine ruhigere Stelle, wo nicht dauernd die Massen vorbeiziehen und richtet ein kurzes Gebet an Efferd. Er dankt für die gute Überfahrt und bittet, dass ihr Vorhaben gelingen möge und sie weitere Morde verhindern können.

Dann schaut er sich nach einem Opferstock um und wirft 2 Dukaten hinein.

Banjew lässt die eigentümliche Atmosphäre staunend auf sich wirken und sich selbst in den Wogen der Menschenmassen treiben.

Celissa sieht sich die Malereien interessiert an und wandert eine Weile durch den Tempel. Dann dankt auch sie dem Gott für die gute Reise und spendet in Ermangelung passenderer Gaben einen Dukaten.

Auch Lauriel schaut sich um. Dann sagt sie leise zu Cuilyn: "Ein hübsches Haus für etwas, was es nicht gibt!"

Cuilyn schaut Lauriel fragend an. Es ist so weit von seiner Realität entfernt, dass man die Existenz der Götter auch nur anzweifeln, geschweige denn leugnen könnte, das er gar nicht versteht, was Lauriel meint.

"Was willst Du damit sagen? Was gibt es nicht?"

"Hier ist nichts, außer den Menschen", antwortet die Elfe so leise, dass es die Umstehenden nicht hören können. "Eure Götter sind tot!"

Cuilyn schnappt laut nach Luft, als seine Freundin das sagt. "Wie kannst Du so etwas sagen?" Es ist ihm einfach nicht begreiflich, dass jemand so denken kann.

Aber Lauriel war ja selbst so etwas wie eine Göttin. Cuilyn hatte gedacht, dass sie nun eine andere wäre und ihr altes Leben ganz hinter sich gelassen hat, dass sie bedauert, wie sie damals war - dass sie damals nur durch den bösen Zauber so geworden ist, aber in Wirklichkeit ganz anders ist. Nun scheint aber ein Teil dieser alten Persönlichkeit durchzukommen.

Traurig senkt er den Kopf. 'Was wohl noch alles in ihr steckt, was ich nie begreifen werde? Ob noch mehr von der alten Königin in ihr da ist?'

Dann schaut er, wo die anderen sind und geht zu Banjew. Die Nähe dieses längsten seiner Freunde, seines weisen Beraters beruhigt ihn etwas.

"Das sage nicht nur ich, das sagen alle fey'e." antwortet Lauriel. "In diesen Mauern ist nichts von einem Gott zu spüren, genauso wenig wie in den anderen eurer Tempel."

Für Lauriel ist das beschlossene Sache.

Lauriels Worte dringen nur noch durch einen Schleier zu Cuilyn, während er nach Banjew Ausschau hält. Er ist traurig und fühlt sich in diesem Moment alleine.

Bisher hatte er gedacht, dass die Liebe alle Unterschiede zwischen ihnen überwinden könnte, doch nun schleichen sich Zweifel ein, ob das wirklich so ist. Lauriel kommt ihm so fremd vor. Und so flüchtet er zu seinen Freunden.

Stauend betrachtet Ouroborox das Innere des Tempels.

Als sie dem Ausgang zu streben, fragt er seine Gefährten: "Es ist langsam Zeit für ein Mittagessen. Wir könnten die Gaststätte 'Zwei Lilien' suchen, von der der Maat erzählt hat."

"Stimmt, der Maat, mit dem wollte ich auch nochmal reden", erinnert sich Celissa. "Aber meinerwegen können wir auch erst etwas essen, wenn du schon wieder Hunger hast", fügt sie lächelnd hinzu.

Ein Problem gibt es zuerst zu lösen, wenn die Helden zum Gasthaus "Zwei Lilien" wollen: Phexje hat keine Ahnung, wo das liegt.

Vielleicht weiß das aber ein anderer Bewohner der Stadt. Zum Beispiel ein freundlicher Gardist, die sollen doch dort häufiger sein. Celissa sieht sich mal um.

Der Gardist, den Celissa anspricht, schaut sie etwas seltsam an, als er die Frage nach den *Zwei Lilien* hört, aber er erklärt bereitwillig den Weg: "Ihr müsst dazu auf die Westinsel, das geht am besten mit der Fähre vom Fischmarkt, und dann einfach nur die Straße hinunter auf der linken Seite."

"Danke. Stimmt etwas nicht mit der Gaststätte?" fragt Celissa nach. "Wie Ihr seht, sind wir fremd hier, und man hatte sie uns empfohlen."

"Nein, nein", versichert der Gardist, "es ist alles in Ordnung, sie heißt nur *Zu den zwei Lilien*."

Celissa lacht. "Ach so! Nun, vielen Dank und einen schönen Tag noch."

Ouroborox murmelt leise vor sich: "Krämerseele! 'Zwei Lilien' oder 'Zu den zwei Lilien' ist doch egal."

"Wenn das geklärt ist, dann können wir ja los", meint Lauriel, die nachdem sie den Tempel verlassen haben, nicht mehr in so düsterer Stimmung ist, und hakt sich bei Cuilyn ein.

Cuilyns Stimmung hat sich nicht geändert. Er wirkt distanziert und grüblerisch, lässt es aber doch zu, dass Lauriel sich einhakt. Er ist hin- und hergerissen. Es ist schön, seine Freundin an seiner Seite zu spüren und er könnte sich fast von ihrer Fröhlichkeit anstecken lassen. Aber andererseits kann er nicht gleich wieder zur Tagesordnung übergehe, als ob gar nichts gewesen wäre.

Phexje zupft Lauriel am Ärmel. "Auf die Westinsel darf ich nicht mit."

"Warum nicht? Du sollst uns doch durch die Stadt führen, hat Dein Vater gesagt. Und alleine lassen kannst Du uns doch nicht, wir würden uns doch glatt verlaufen."

"Wir erzählen auch niemandem, dass du mit uns dort warst", verspricht Celissa.

Banjew, der bisher reichlich unbeteiligt wirkte, hebt die Augenbrauen und öffnet kurz den Mund, sagt dann aber doch nichts.

Die Augen Phexjes werden sehnsüchtig. "Hier auf der Hauptinsel darf ich überall hin, aber Boot fahren, da müssten wir zuerst Papa oder Mama fragen."

"Tja, wenn du unbedingt *musst*", erwidert Celissa, "dann müssen wir wohl ohne dich gehen."

"Gut, ich lauf dann nach Hause." Phexje erweckt den Anschein, dass die Gäste seines Vaters nicht mehr so interessant für ihn sind.

"Meinst Du, dass das richtig wäre, wenn wir ihn einfach nach Hause laufen lassen?" fragt Lauriel Celissa. "Was wird dann sein Vater über uns denken?"

"Bestimmt nichts schlimmeres, als wenn wir ihn mitnehmen", äußert sich Banjew jetzt doch.

"Wieso?" fragt die Horasierin zurück. "Er darf doch offensichtlich alleine auf dieser Insel unterwegs sein."

"Ja, aber wir haben ihn als Führer mitgenommen. Und dann kommt er alleine zurück ..."

Celissa versteht immer noch nicht, worauf Lauriel hinaus will. "Ja, und? Wir wollen jetzt auf eine andere Insel und da darf er nicht hin, also kann er uns dort nicht führen."

"Er bezahlt uns, dass wir Morde aufklären", beginnt Lauriel.

"Schst" beginnt Cuilyn dazwischen zu fahren. Sie sollten doch vor dem Jungen nicht über die Morde sprechen. Aber dann sagt er nichts mehr und lässt Lauriel weiter reden.

"Er fürchtet um sein Leben und das Leben seiner Familie und dann sollen wir den kleinen alleine in dieser Stadt zurück laufen lassen?"

Celissa verdreht die Augen. "Bisher ist noch keiner am helllichten Tag ermordet worden und schon gar kein Kind. Und Hortemann hat seinem Sohn anscheinend erlaubt, alleine herumzulaufen, also kann er uns wohl kaum dafür ausschimpfen, oder?"

"Wenn Du das sagst ...", ist alles was Lauriel dazu noch einfällt.

Cuilyn spricht Phexje direkt an: "Darfst Du denn alleine hier in der Stadt herumlaufen?"

"Natürlich!" Platzt Phexje entrüstet heraus. "Ich bin doch kein kleines Kind mehr!"

An die anderen gewandt meint er: "Vielleicht sollten wir erst am Abend hingehen. Matrosen oder Gardisten wird man dann wohl eher dort finden als jetzt."

"Gut, dann bringen wir Phexje nach Hause und essen dort." kommentiert Ouroborox das ewige diskutieren.

"Hast Du nicht gerade was gegessen?" fragt Lauriel den Zwerg.

"Das war heute früh!" entrüstet sich Ouroborox.

"Mir ist langweilig, ich gehe jetzt nach Hause!" mischt sich Phexje ein.

"Halt - warte noch!" versucht Cuilyn den Jungen zurückzuhalten. "Wir haben doch noch gar nicht alles gesehen. Was gibt es denn hier noch so tolle Sachen oder wichtige? Wenn Du uns die zeigst, wird Dir sicher nicht langweilig."

"Och, ich gehe doch lieber spielen." Phexje scheint keine Lust mehr zum Fremdenführer zu haben.

Auch Banjew kann dem hin und her nichts abgewinnen und guckt sich lieber ein wenig um, ob er etwas interessantes entdecken kann.

In dem normalen Treiben auf dem Marktplatz gibt es nichts auffälliges.

"Tschüüüü, bis heute Abend!" Phexje läuft los.

"Bis dann", antwortet Banjew dem schon davonlaufenden Jungen.

Cuilyn schaut ihm kurz nach und wendet sich dann an die anderen: "Also was nun? Gehen wir doch zu den Lilien?"

Lauriel zuckt nur mit den Schultern und wartet wie sich die anderen entscheiden.

"Ouroborox?" fragt Celissa den Zwerg, der zuerst zu diesem Gasthaus wollte, sich dann aber umentschieden hatte.

"Ich habe keine Probleme mich bis zum Abwinken in der Gaststätte auf zu halten." erwidert Ouroborox. "Vorausgesetzt es gibt genügend zu trinken!"

Gesagt getan. Ouroborox macht sich auf Richtung Fischmarkt, wo die Boote zu den anderen Inseln ablegen.

An der anderen Insel angekommen erkundigt er sich beim Fährmann nach der Gaststätte.

## ZU DEN ZWEI LILIEN

Die Überfahrt zur Westinsel kostet nur drei Kreuzer pro Person und dauert nur wenige Minuten. Von der Anlegestelle an der Nordseite der Westinsel führt eine Straße direkt Richtung Süden. Nach fünf Minuten ist auf der linken Seite ein Gasthaus zu sehen mit zwei schönen stilisierten Lilien auf dem Gasthauschild.

Schon an der Tür schallt unseren Helden das Stimmengewirr aus dem Schankraum entgegen - offenbar sind die "Zwei Lilien" gut besucht. Es riecht nach kräftigem Bier und nach Glühwein, aber welche Enttäuschung: Der ganze Raum steckt voller Zivilisten - weit und breit kein einziger Gardist!

Banjew guckt sich um, wo sie noch einen Platz finden könnten.

In einer Ecke könnte man sich noch mit an einen der Tische zwängen.

Banjew macht sich ohne etwas zu sagen auf den Weg dorthin. Er erwartet, dass die Gefährten folgen, was sie auch tatsächlich tun.

"Liebster", flüstert Lauriel Cuilyn zu, "kannst Du erkennen, ob da auch Soldaten bei sind?"

Cuilyn versucht die Anwesenden einzuschätzen - nach Körperbau, Gehabe usw. ob einige davon Soldaten oder Gardisten in Zivil sein könnten.

Etwa 20 der Anwesenden lassen in Bewegungen, Tonfall und Gesprächsthemen die Söldner erkennen, ein weiteres Dutzend sind offenbar Matrosen. Diese beiden Gruppen führen das Wort, während sich eine Handvoll Grangorer Handwerker und Fischer in einer Ecke eher schweigsam ihrem Bier widmen.

Also antwortet er Lauriel: "Ja etwa zwei Dutzend davon sind Söldner. Ich zeig Dir welche beim Vorbeigehen."

Auf dem Weg zum Tisch in der Ecke gibt er Lauriel kleine Zeichen, wenn sie an Tischen vorbeikommen, an denen mehrheitlich Söldner sitzen. Er nickt kurz in Richtung des Tisches.

Cuilyn wird prüfend betrachtet. Dann gibt es ein leichtes Nicken zurück.

Als sie an dem Tisch sitzen versucht Lauriel das Gespräch am Nachbartisch, denn da hatte Cuilyn genickt, zu belauschen.

Ouroborox folgt mit an den Tisch, dabei schaut er ob er jemanden aus der Schiffsmannschaft erkennt. Wenn die Schankmaid vorbeikommt, bestellt er sich gleich ein Bier. Dann versucht er etwas von den Gesprächen an den Nachbartischen zu erhaschen.

Der Bierbestellung schließt sich Banjew an.

Es geht um den aktuellen Dienstplan. Und der ist im Moment angespannt. Seit Wochen werden Überstunden geschoben.

Wie fast zu erwarten, unterhalten sich die Soldaten nicht über die Todesfälle.

"Wie können wir denn hier an die Informationen über die Morde gelangen?" fragt die Elfe leise ihre Gefährten.

"Vielleicht kann Cuilyn Freundschaft mit ein paar von ihnen schließen?" schlägt Celissa vor. Sie ist den anderen gefolgt und versucht sich nicht anmerken zu lassen, dass ihr dieses Gasthaus nicht sonderlich gefällt. "Wenn sie so viele Überstunden machen müssen, werden vielleicht auch Aushilfen gesucht."

"Und Gründe für die Überstunden könnte es ja auch geben ..." merkt Banjew an.

Bei allem Lamento der Söldner fällt auf, dass sie über die Altvorderen und den Städtmeister kein wirklich schlechtes Wort fallen lassen.

"Ja, Du wirst wohl am besten direkt mit ihnen reden müssen", meint nun auch Lauriel, die weiter gelauscht hat, zu Cuilyn. "Sie reden nur über allgemeine Dinge."

Cuilyn bestellt auch ein Bier. Dann unterhält er sich mit seinen Freunden und achtet, dass er nur so laut spricht, dass die Gefährten ihn verstehen können, aber niemand an einem Nachbartisch.

"Das sind hier alles Söldner. Aber Ouroborox hat gesagt, dass die Mannschaft gesagt hat, dass sie mit einem Wachtmeister von der Stadtwache gespielt und geredet haben. Wir müssen also auch Stadtwachen finden und zwar welche, die bei einem der Morde im Dienst waren - am besten die, die die Leichen raus gefischt haben."

"Dann sollten wir eben warten, bis andere Leute hereinkommen." antwortet Ouroborox ebenso leise.

Trotzdem schaut er sich die Söldner nochmal genauer an. Wie ist deren Zustand? Gibt es schon angeheiterte, die redselig ausschauen?

Es gibt einige, die ausschauen, als ob sie einem Krug Bier extra nicht abgeneigt sind. Und die Gespräche der Söldner sind eindeutig: Sie sind die Stadtwache. Cuilyn weiß auch, dass es nicht ungewöhnlich ist, Söldner als Stadtwachen oder ähnliches einzusetzen.

Cuilyn sucht sich eine kleinere Gruppe heraus, die schon etwas angeheitert sind und fragt, ob er sich zu ihnen setzen darf. Wenn das nicht abgelehnt wird, beginnt er zu erzählen, dass er neu in Grangor ist und nach einer Arbeit suchen würde. Er ist ja selber Söld-

ner und habe gehört, dass die Stadtwache zur Zeit unterbesetzt sei.

"Da hast was falsches gehört, Kumpan," erwidert einer. "Unterbesetzt sind wir nicht, wir haben nur zu viel zu tun." Der Tisch bricht in Gelächter aus

Cuilyn lacht mit. "Aber für einen guten Schwertarm wie meinen wäre doch noch ein Platz?" fragt Cuilyn weiter. "So eine fixe Stelle für einige Zeit würde mir gefallen."

"Wollt ihr was trinken?" fragt Cuilyn. Die Sprache wird verstanden.

Jeder nimmt einen Glühwein, Cuilyn natürlich auch.

Dann erkundigt er sich über die Arbeit der Stadtwache, ob nur wegen der Pilger so viel los sei, oder es sonst besondere Vorfälle gegeben hätte.

"Büschchen neugierig bist ja schon, ist aber egal. Du bist doch bestimmt während der Toten hier, oder?" Der Wachmann ist ganz entspannt.

"Was für Tote? Ich bin gestern erst hier angekommen und war noch nie in Grangor. Gibt es denn unter den Pilgern Tote?" Cuilyn fragt interessiert nach, so als ob er wirklich nichts von den toten Stadtherren wüsste.

"Nö, unter den Altvorderen." Der Sprecher winkt zum Nachbartisch. "He, Pfeffer, komm mal rüber. Da kennt einer Deine Geschichte noch nicht."

Ein kleiner, stämmiger Mann steht auf und tritt selbstbewusst an Cuilyns Tisch. "Bisschen trockene Luft hier."

Cuilyn bedeutet dem Mann, sich einen Platz am Tisch zu suchen und winkt der Bedienung, damit sie ein weiteres Bier für Pfeffer bringen möge. Nachdem der Dicke einen tiefen Zug getan hat, lächelt der Krieger ihn an: "Dann erzähl' mal, ich bin richtig gespannt!"

Der Weibel, um einen solchen muss es sich von Auftreten her handeln, nimmt einen tiefen Schluck, und beginnt zu erzählen: "Es war am Morgen des 9. Phex, ich hatte gerade meinen Dienst angetreten, da ..."

Peffers Erzählung enthält alle Informationen, die die Helden schon kennen, welche Leichen, wann und wo gefunden wurden. Und er bestätigt auch, was die Helden schon gehört hatten: "Die Toten trugen keinerlei Verletzungen, noch nicht einmal Kratzer, wie man sie bei Widerstand gegen einen Überfall erwarten würde." Pfeffer nimmt einen tiefen Schluck: "Aber eins verfolgt mich bis in meine Träume: Allen Toten gemeinsam war, dass sie einen völlig verängstigten Gesichtsausdruck hatten - ich hab' schon einige Mordopfer gesehen, aber noch keines, das so in Panik gestorben ist." Er schüttelt sich.

<<>>

"Vor Angst gestorben?" fragt Celissa leise die anderen an ihrem Tisch. Das würde ihrer Meinung nach auf Magie deuten, wenn es bei so vielen passiert.

"Vielleicht haben sie etwas grauenvolles gesehen, ein Monster, einen Dämon ...", vermutet Lauriel.

"Müsste schon äußerst grauenvoll sein", nickt Celissa.

"Na, wir beide werden es wohl nicht gewesen sein ...", kichert Lauriel.

"Oder kann man Leute mit einem Zauber so etwas sehen lassen?" fragt sie Banjew.

"Hmm?" Banjew war offensichtlich gerade gedanklich anderswo. "Grauenvolles sehen lassen? Das ist kein Problem. Es gibt sogar verschiedene Möglichkeiten, jemanden zumindest glauben zu machen, er stünde etwas Grauenvollem gegenüber. Ein mächtiger Magier könnte vielleicht sogar einen Weg gefunden haben, die verschiedenen Möglichkeiten zu kombinieren und so zu verstärken. Alles kein Problem. Warum?"

"Die Altvorderen sind anscheinend vor Angst gestorben", wiederholt Celissa für ihn mit verschwörerisch gesenktem Tonfall.

Sie erntet als Antwort einen skeptischen Blick von Banjew. "Dann hätten sie aber sehr schwache Nerven haben müssen ..." Auch Banjew hat jetzt die Stimme deutlich gesenkt. "Möglich ist zwar fast alles. Für den durchschnittlich begabten Magus dürfte es aber immer noch einfacher sein, auf etwas üblichere Weise zu töten - und wenn er das Opfer auf nicht-magischem Weg zu Tode erschreckt."

Celissa zuckt mit den Achseln. Hätte Banjew halt zugehört. "Dass man gleich mehrere hintereinander einfach so zu Tode erschrecken kann, glaube ich nicht ...", antwortet sie. "Wenn Ihr eine der Leichen sehen könntet, könntet Ihr dann herausfinden, ob es ein Zauber war?"

"Wie willst Du denn an die Toten herankommen?" fragt Lauriel und überlegt, dass der letzte Mord ist über eine Woche her ..."

"Ach ja, stimmt", gibt Celissa enttäuscht zu. "Die sind sicher schon bestattet."

"Und wenn sie einbalsamiert sind, dann sind vermutlich auch alle Spuren eines Zaubers so verwaschen, dass sie uns nichts mehr nützen", fährt sie dann leise fort. "Aber vielleicht erfährt Cuilyn ja noch etwas nützliches ..."

"Und selbst bei einem 'frischen' Opfer käme es immer noch auf die Art des Zaubers an", gibt Banjew zu bedenken.

<<>>

"Hmm." macht Cuilyn nachdenklich und zeigt dem Wirt mit einem Handzeichen, noch einmal die Krüge am Tisch zu füllen.

Was der auch macht.

"Würden die Leichen oder der Ort auf Spuren von Magie untersucht?" fragt Cuilyn noch nach.

"Magie?" stutzt Pfeffer. "Ich glaub nicht."

"Wirklich seltsam."

"Tja, und seitdem heißt es Überstunden, Überstunden, Überstunden. 'Ne Zeit lang ist das Zusatzkommen ja ganz nett, aber auf die Dauer geht es an die Substanz", seufzt der Weibel.

"Aber bei den verstärkten Patrouillen werdet Ihr den Mörder doch bald fassen. Oder irgendwann gehen die Altvorderen aus," versucht Cuilyn einen Scherz.

Darüber kann keiner der Söldner lachen. Sie Stimmung kühlt sich deutlich ab.

"Aber das werdet Ihr sicher verhindern können," versucht Cuilyn die Situation zu retten. "Jetzt war ja schon einige Tage kein Mord mehr. Vielleicht ist der Mörder abgeschreckt, weil jetzt mehr Wachen unterwegs sind."

"Hoffen wir es", knurrt Pfeffer.

Cuilyn versucht mit ein bisschen Smalltalk, Gespräch über die Stadt selbst oder wie der Dienst so ist, die Stimmung wieder aufzuhellen.

Falls das gelingt, fragt er nach einiger Zeit: "Diese Morde gehen mir nicht aus dem Sinn. Das ist doch wirklich seltsam. War sonst noch etwas auffällig? Und wieso sind die Altvorderen so spät in der Nacht alleine unterwegs?"

Aber, der Gesprächsfaden ist gerissen. Leider.

Cuilyn merkt, dass er hier nichts mehr herausfinden kann. Also verabschiedet er sich und setzt sich zurück zum Tisch seiner Freunde. Denen berichtet er, was die Söldner erzählt haben.

"Bleibt nur die Angst in den Gesichtern als Gemeinsamkeit", resümiert die Elfe. "Nur was nutzt es uns? Was hilft uns dieses Wissen?"

"Jetzt noch nicht viel, sonst hätte es bestimmt auch schon der Stadtwache genutzt, nehme ich an", meint Banjew. "Doch wären magische Umtriebe schwarzer Art jedenfalls ein guter Grund, eine ganze Familie aus einer Stadt zu vertreiben. Vor allem, wenn also so nett und freundlich zu einander sind, wie es hier üblich zu sein scheint." Aus Banjews Stimme klingt ein wenig Irritation und ein Hauch Ironie.

"Also müssen wir nur noch jemanden finden, der der schwarzen Art der Magie zugewandt ist und der mit den Altvorderen noch eine Rechnung offen hat ... das kann ja nicht so schwer sein." Lauriel weiß nicht weiter.

"So ein böser Zauberer kann auch gedungen sein," gibt Cuilyn zu bedenken. "Der muss nicht selbst eine Rechnung offen haben."

"Erstmal nichts, scheint mir", gibt Celissa zu. "Aber mal was anderes, wo wir schon darüber reden: heute Nacht ist ja offensichtlich nichts passiert, hätte aber von der Serie her müssen. Meint ihr, es ist vorbei? Oder zumindest Ruhe bis in einer Woche?"

"Vielleicht war die bisherige Regelmäßigkeit auch bloß Zufall. Oder irgendjemand hat gemerkt, dass sich das ganze zu regelmäßig darstellt und seine Regelmäßigkeit unterbrochen. Oder vielleicht haben sich die weiteren Altvorderen zu gut geschützt. Oder die vier Toten waren alle anvisierten Opfer. Oder es wird auch außerhalb der Stadt gemordet. Oder die Leichen sind nicht gefunden worden", zählt Banjew auf. "Wobei ein fehlender Altvorderer wohl auffallen würde. Oder die Stadt versucht die Morde so gut es geht geheim zu halten. Oder die Morde folgen einer noch nicht entdeckten Regelmäßigkeit. Oder, oder, oder ..."

"Nur darauf warten, wer als nächstes umgebracht wird, hilft uns auch nicht weiter." meint Lauriel. "Allerdings weiß ich auch nicht, was wir noch tun können. Banjew, meinst Du, dass es noch einmal Sinn macht in den Stadtarchiven zu suchen?"

"Heute nicht mehr, denn der Archivar kommt erst morgen wieder. Und dann wollte ich ja sowieso da nochmal hin", antwortet Banjew etwas verwundert. "Wir sind doch erst seit gestern hier, und dafür, finde ich haben wir schon einiges erreicht."

"Der eigentliche Auftrag ist, dass wir den Hortemann beschützen," wirft Cuilyn darauf ein. "Dass wir mehr raus finden wollen ist unsere eigene Sache. Das hat Hortemann selbst gesagt. Ich will das auch aufklären. Aber wenn wir nirgends weiterkommen, dann werden wir zumindest den Auftrag von Hortemann richtig erfüllen."

"Ja, Du hast ja recht, Liebster, aber es wäre doch gut zu wissen *wovor* wir ihn beschützen sollen, oder nicht?" gibt Lauriel zu bedenken. "Aber wir können auch erstmal nur aufpassen, vielleicht ergibt sich ja irgendetwas, was uns hilft."

"Wie dem auch immer sei, wir haben immer noch die Idee mit den Vanderzees offen, und da kommen wir heute nicht mehr weiter. Das einzige, was wir noch angehen könnten, wäre andere Altvordere zu besuchen", meint Banjew.

"Ich kann auch mal schauen, ob unser Steuermann noch da ist", schlägt Celissa vor. "Der wusste ja ein bisschen was über die Altvorderen."

"Wenn Du den finden kannst ..." meint Banjew skeptisch.

Ein kleiner Moment des Schweigens entsteht. Jeder hängt seinen eigenen Gedanken nach. Eigentlich wurde für heute wirklich schon eine ganze Menge geschafft. Und vor der Nachtschicht ist ein Ausruhen am Nachmittag sicher auch nicht schlecht. Morgen

könnte dann die Spur im Stadthaus weiter verfolgt werden.

Nach einigen Minuten in denen sich jeder den Fall durch Kopf hat gehen lassen, fragt Lauriel: "Wollen wir dann wieder zurück zu Hortemanns?"

"Ja, lass uns zurückgehen," meint Cuilyn. Ein bisschen Ruhe wird nicht schaden.

"Ja, das sollten wir wohl", stimmt Banjew zu und trinkt sein Bier aus.

"Ich schaue nur noch nach dem Steuermann", sagt Celissa. "Wenn er da ist, gut, wenn nicht, kann man auch nichts machen."

"Ich trink nur noch ein Bier, dann komm ich auch." Ouroborox bestellt sich gleich den nächsten Humpen.

"Meinst Du nicht, dass Du nicht schon genug hast?" fragt die Elfe. "Schließlich müssen wir heute Nacht wieder wachen."

Entrüstet schaut Ouroborox die Elfe an. "Was sind schon zwei kleine Bier? Ich habe seit Wochen nichts vernünftiges zu trinken bekommen."

"Hmm, und statt wachen hören wir dann heute Nacht Dein Schnarchen?"

"Wenn du Wache hältst, dann bist du doch sowieso schon wach." Ouroborox versteht die Aufregung um das Bier nicht.

"Boroborinoi!" murmelt Lauriel.

"Vielleicht könnte mir eine gute magische Bibliothek noch weiterhelfen", fügt er dann an, "aber ich bezweifle, dass ich die hier finden kann. Die Grangorer Akademie hat einen, nun ja, etwas bescheidenen Ruf ..."

"Gut, dann lasst uns das noch abwarten. Dann kann Ouroborox auch sein Bier trinken," Cuilyn glaubt auch, dass dem Zwerg zwei Bier nicht schaden und ignoriert Lauriels Aufregung deswegen.

Für seine freundliche *Unterstützung* bedankt sich die Elfe mit einem ziemlich giftigen Blick.

Auch der wird ignoriert, aber diesmal einfach deshalb, weil Cuilyn sich gerade im Raum nach Mitgliedern der Besatzung von Hortemanns Schiff umschaute.

Ihm kommt aber niemand bekannt vor. Der Steuermann scheint nicht hier zu sein.

"Ich dachte, wir treffen uns bei Hortemann, aber ich kann auch hierher zurück", meint Celissa und steht auf.

"Ich bleibe hier bei meinem Bier." antwortet Ouroborox. "Vielleicht kommt noch jemand vorbei ..."

"Ich auch erstmal", schließt sich Banjew an, der sein erstes Bier noch nicht ausgetrunken hat.

Celissa nickt. "Bis später dann."

"Also ich gehe erst mal zurück zu Hortemanns Haus. Ein bisschen vorschlafen für die lange Nacht." Er schaut kurz zu Lauriel, ob sie sich ihm anschließen will, sagt aber nichts. Dann macht er sich auf den Rückweg.

Ebenso wortlos hängt sich Lauriel bei ihm ein und gemeinsam machen sie sich auf den Rückweg.

"Hast Du noch 'ne Idee?" fragt Ouroborox, nachdem er und Banjew eine zeit lang schweigend dagesessen haben.

"Nö", antwortet Banjew. "Sollen wir zurückgehen?"

"Jau, machen wir." Ouroborox erhebt sich und zahlt.

Banjew schließt sich an.

<<>>

Sie verlässt die Gaststätte und macht sich auf den Weg zurück zum Hafen. Dort will sie nachsehen, ob ihr Schiff überhaupt noch vor Anker liegt und gegebenenfalls nach dem Steuermann fragen.

Die Nereide liegt noch im Hafen, aber die Wache will oder kann nicht sagen, wo der Steuermann zu finden ist. Als ihre Überredungskünste nicht anschlagen, nimmt Celissa an, dass der Mann tatsächlich einfach nichts weiß, und bittet ihn daher, dem Steuermann eine Botschaft zu übermitteln. Sie habe Informationen für ihn, und er möge doch eine Nachricht an sie - bei Hortemann - schicken, wie man sich treffen könne. Sie werde auch in den nächsten Tagen noch einmal vorbei kommen. Bei der Gelegenheit fragt sie auch, wie lang das Schiff noch bleibt.

"Weiß nicht", erwidert die Wache.

Auf dem Rückweg fallen Celissa natürlich wieder die ganzen Bettler auf, und ihr kommt eine weitere Idee. Sie sucht sich unter ihnen einen älteren Mann, der ihr halbwegs sympathisch, aufgeweckt und vor allem vertrauenswürdig genug erscheint, und bedenkt ihn mit einer großzügigen, aber nicht zu großen Gabe.

Der Mann schaut sie etwas misstrauisch an, bedankt sich aber. "Efferds Segen!"

"Du könntest mir noch bei was behilflich sein", sagt sie ihm dann, während sie sich zu ihm beugt. "Ich würd' gern mehr über diese Morde an den Ratsherren wissen. Wenn du also jemand kennst, der vielleicht was gesehen hat, vielleicht einen Tipp geben kann, wie oder warum oder wer, dann sag' ihm, er soll mich morgen Mittag neben dem Stadthaus treffen. Für nützliche Hinweise zahl' ich was ... du kannst es bestimmt so einrichten, dass ein Teil für dich abfällt. Für Lügengeschichten gibt's aber natürlich nichts. Alles klar?"

Die Augen des Mannes verengen sich. "Schauen wir mal." Er dreht sich um und geht schnell weg.

Diese Reaktion erstaunt Celissa etwas. Sie hätte erwartet, dass sich ein Bettler über die Gelegenheit freut,

etwas hinzu verdienen zu können. Ob er vielleicht schon von jemand anderem bezahlt wird, um "Schnüffler" zu finden? Dann hätte sie sich ja genau an den Falschen gewendet. Soll sie ihn verfolgen? Zu auffällig. Verfolgen lassen? Auch riskant, weil sie noch niemand anders kennt.

Sie entschließt sich, erst einmal abzuwarten. Falls der Bettler andere Auftraggeber warnt, wird entweder morgen niemand kommen - dann kann sie es nochmal mit jemand anders versuchen - oder aber ... jemand was anderes von ihr wollen. Da muss sie also vorsichtig sein. Aber sie kann von ihren Gefährten jemand mitnehmen, von denen weiß der Bettler nichts, und am Stadthaus ist es auch recht sicher, deswegen hat sie den Ort ausgewählt.

Sie geht (und fährt) also zurück zu den "Zwei Lilien". Auf dem Weg kauft sie sich noch so eine bestickte Geldbörse. Geldbörsen kann man nie zu viele haben.

<>

Als Cuilyn in Hortemanns Haus ankommt, bittet er einen Bediensteten, Nachricht zu senden, sobald Hortemann etwas will oder es Zeit für das Nachtmahl ist.

Dann legt er sich ins Bett und murmelt nur: "Ich werde ein bisschen schlafen, bis der Abend losgeht."

Lauriel setzt sich im Schneidersitz auf ihr Bett und beginnt leise ein Lied mit ihrer kleinen Beinflöte zu spielen. Seit dem Besuch im Tempel ist Cuilyn wie verwandelt und sie versteht nicht warum.

So füllt sich der Raum mit der traurigen, sanften Melodie, die die Gedanken der Elfe widerspiegeln, während sie immer weiter in ihre Gedanken versinkt. Sie nimmt den Raum und den schlafenden Cuilyn genauso wenig wahr, wie die Tränen, die ihr über die Wangen rinnen.

Cuilyn schläft einige Zeit. Langsam wacht er auf von einer traurigen Melodie begleitet. Das passt so richtig zu seiner Stimmung. Als er die Augen aufschlägt und sieht, wie Lauriel die Tränen herunter rinnen, berührt ihn das tief. Er setzt sich zu ihr, nimmt sie in die Arme und drückt sie fest an sich. Er versteht sie immer noch nicht und die Angst vor ihrer Fremdheit ist immer noch da. Aber sie gehören zusammen - dessen ist er sich in diesem Moment gewiss.

Die Elfe hat sich mit ihrem Flötenspiel in einen traneeähnlichen Zustand versetzt, dass sie zuerst gar nicht auf die Berührungen ihres Freundes reagiert. Als sie dann die Umarmung spürt, hört sie mit dem Spielen auf und drückt laut schluchzend Cuilyn fest an sich.

So bleibt sie dann stumm in der Umarmung des Kriegers sitzen.

Auch Cuilyn sagt nichts. Er lässt sich einfach von der Berührung trösten. Nach einiger Zeit, wischt er Lauriels Tränen weg und küsst sie sanft.

Mit dem Kuss, so spürt es der Krieger fast körperlich, löst sich auch die Verspannung und Blockade der Elfe. Den Kuss erwidert Lauriel deutlich wilder und verlängernder.

Nun gibt es für Cuilyn kein Halten mehr. Das ist die Frau, die er liebt und begehrt. Alle Bedenken, die im Tempel noch so deutlich waren sind wie weggewischt und er gibt sich der Liebe voll hin ...

So sind die beiden bis zum Abendbrot beschäftigt und nehmen nicht wahr, dass ihre Gefährten einzeln wieder zurück kommen.

<>

Kurz vor dem Abendessen taucht eine missgestimmte Celissa in Hortemanns Haus auf. "Ihr wolltet doch in der Gaststätte warten!" beschwert sie sich bei den anderen.

"Die beiden wollten warten", antwortet Lauriel und deutet auf Banjew und Ouroborox, um dann schulterzuckend fortzufahren: "Haben sie dann wohl nicht."

Celissa richtet ihren Blick auf die genannten.

"Bis wann hätten wir denn warten sollen?" antwortet Banjew. "Du kamst einfach nicht, und da Ouroborox zweites Bier schon auf Unmut gestoßen ist, konnten wir ja nicht ein Bier nach dem anderen trinken. Und wer nichts trinkt, fliegt irgendwann raus."

Die Horasierin ist mit dieser Erklärung keineswegs zufrieden. "Wenn ihr nicht warten wolltet, hättet ihr mir das einfach sagen können, dann wäre ich gleich hierher statt nochmal extra auf die andere Insel."

"Wir haben ja gewartet. Wie lange hätten wir denn warten *sollen*? Die Frage meine ich ernst! Wann warst *Du* denn wieder in den 'Zwei Lilien!'" Banjew ist verärgert.

"So lange war das gar nicht!" gibt Celissa zurück. "Ich habe den Steuermann ja nicht mal angetroffen, bin also nur zum Schiff und wieder zurück. Was hast du denn gedacht, wie schnell das geht?"

"Wenn Du nur zum Schiff und wieder zurück bist, nicht mal mit jemandem geredet hast, und uns nicht gefunden hast, musst Du wohl in der falschen Gaststätte gewesen sein", stellt Banjew ironisch fest.

"In der falschen Gaststätte, klar, das war es", kontert die Horasierin seine Ironie mit Sarkasmus. "Weißt du was, vergiss es einfach." Wütend wendet sie sich ab, um auf ihr Zimmer zu gehen. "Mit Magiern kann man halt nicht reden", hört Banjew sie noch weiter schimpfen.

Lauriel fängt leise an zu kichern.

Würde sich Celissa noch einmal umdrehen, sähe sie Banjew eine wenig freundlich Geste machen, die sie für bekloppt erklärt.



## DIE ZWEITE NACHT

Der zweite Abend der Helden in Grangor wird wie der erste von einem ausgedehnten Nacht- mahl mit der Familie ihres Auftraggebers beherrscht - was einen guten Magen erfordert.

Wenn er schon verdursten muss, weil er kein Bier trinken darf, dann langt er wenigstens beim Abendessen kräftig zu.

Lauriel stochert eher in den Gedanken an die letzten Stunden versunken in ihrem Essen herum. Ihre Gedanken sind ausschließlich bei Cuilyn und nicht bei ihrem gemeinsamen Auftrag.

Cuilyn, der den ganzen Nachmittag eher düster und bedrückt gewirkt hat, ist nun fröhlich und langt auch ordentlich beim Abendessen zu. Immer wieder gehen seine Blicke zu Lauriel an seiner Seite.

Er stellt keine Fragen wegen des Auftrages, aber hört durchaus interessiert bei den Gesprächen zu.

Banjews Magen ist üppigen Mahlzeiten für gewöhnlich gut gewachsen. Dennoch achtet er darauf, nicht zu viel zu essen, um in der Nacht nicht von Müdigkeit überwältigt zu werden.

Während des Essens versucht er beiläufig, das eigen- tümliche, auffällig unauffällige Verhalten der Bettler und über die Funktion des Städtmeisters in Erfahrung zu bringen.

"Ja, ja, die Bettler", Hortemann macht eine wegwerfende Handbewegung. "Das ist ein Kapitel für sich. Solange man ein paar Kreuzer für sie hat, sind sie aber friedlich."

"Und wenn man die nicht hat?" fragt Banjew nach. "Auf mich wirkten sie jedenfalls friedfertiger als die Bettler, die ich aus anderen Städten kenne."

"Gut so!"

Nach dessen Ende ziehen sich die Hortemanns auf ihre Zimmer zurück, während der Hausherr mit den Helden kurz ihre Aktivitäten vom Tage bespricht. An Details ist er aber nicht besonders interessiert.

Celissa fragt ihn aber auch nochmal, was es mit dem Städtmeister auf sich hat. Es wundert sie immer noch, dass der bei den bisherigen Diskussionen über die Politik in der Stadt überhaupt nicht erwähnt wurde.

"Der Städtmeister steht gewissermaßen über den Dingen. Er wirkt mehr durch Gespräche im Hintergrund. Er führt aber den Vorsitz in beiden Kammern und ist dadurch auch so etwas wie der oberste Richter", erläutert Hortemann.

"Wer bestimmt denn, wer Städtmeister wird?" möchte Celissa wissen. "Und steht er mehr auf Seite der Alten Herren oder eher auf der Seite der Jungen Männer?"

"Der Städtmeister wird vom Rat aus dem Kreis der Altvorderen gewählt", erklärt Hortemann. "Rivo Cunda steht mehr auf der Seite der Alten Herren."

"Dann muss er sich vielleicht auch vorsehen", meint Celissa.

"Der wird bestens bewacht." Hortemann klingt fast ein wenig bitter.

"Ihr doch jetzt auch", behauptet die Horasierin.

"Ja, und das ist auch gut so." Celissa besänftigt den Altvorderen wieder.

Später will er das Gespräch auf das Thema Magie lenken. Er möchte erfahren: Verdankt sich der schlechte Ruf der hiesigen Akademie vielleicht doch nur Magierivalitäten, würde sich ein Besuch der Bibliothek also doch lohnen? Oder bestätigt Hortemann mit Berichten über spektakuläre (aber relativ nutzlose) Vorführungen das Gerücht, die Akademie unterrichte billige Tricks und bringe nur Gaukler und Scharlatane hervor.

"Die magische Gilde spielt hier keine große Rolle." Hortemann denkt nach. "Ich weiß nicht einmal, wie ihr Oberhaupt heißt."

"Nicht?" Banjew wirkt überrascht. Die Gerüchte über die Grangor Akademie ließen eigentlich ein großes Interesse an ihr bei wohlhabenden Bürgern erwarten. Denn immerhin sollen sie nicht nur einfaches Volk mit ihren Illusionen beeindrucken sollen. "Ich hörte, dass die Akademie einige eindrucksvolle Sprüche lehren soll."

"Es steht Euch frei, sie zu besuchen", entgegnet Hortemann unverbindlich.

'Gestern war er irgendwie hilfreicher ...', wundert sich Banjew.

Als sie wieder unter sich sind, erklärt Ouroborox, dass die Einteilung letzte Nacht prima geklappt hätte und diese Nacht wieder so eingeteilt werden könnte.

Lauriel nickt nur und strahlt Cuilyn an.

Cuilyn lächelt zurück. Auch er freut sich, dass er mit Lauriel zusammen wachen wird.

"Solange ihr beide auch Augen für andere Leute habt ...", spöttelt Celissa.

Komisch, entweder hat Lauriel die Bemerkung nicht gehört oder nicht hören wollen.

Cuilyn grinst nur weiter.

"... oder Ohren ..." setzt die Horasierin daraufhin grinsend hinzu.

"Hmm?" fragt die Elfe.

Celissa winkt ab.

Auch Banjew stimmt zu.

Weil das bedeutet, dass sie durchschlafen kann, hat Celissa auch nichts dagegen. Sie würde ja auch eine Wache übernehmen, aber wenn die anderen alle wollen, um so besser.

Nachdem die Wachen geklärt sind, erzählt sie ihren Gefährten noch von dem Steuermann und vor allem auch von dem Bettler.

"Aaaaha", kommt es vieldeutig von Banjew.

"Ja, es hat vielleicht eine ganze Minute gedauert, mit ihm zu reden", sagt ihm Celissa giftig und zeigt so, dass sie ihren Streit von vorhin noch nicht vergessen hat.

"Gut zu wissen, falls es mal auf Sekunden ankommt ..." Auch Banjew hat den Streit noch nicht zu den Akten gelegt.

Lauriel legt ihren Kopf auf Cuilyn Schulter und hört zu.

Cuilyn legt seine Hand um Lauriels Hüfte und zieht sie noch etwas näher an sich heran. Er hört Celissa aber aufmerksam zu.

<<>>

Die erste Wache übernehmen also gemeinsam Ouroborox und Banjew. Bevor Hortemann das eheliche Schlafgemach aufgesucht hatte, hat er den Helden noch einmal eindringlich höchste Wachsamkeit für die Nacht eingeschärft.

Da die beiden vor dem Abendessen auch noch geruht hatten, haben sie kein Problem mit Müdigkeit. Und das ist auch gut so, denn etwa eine halbe Stunde vor Mitternacht öffnet sich fast lautlos die Tür des Schlafzimmers. Vater Hortemann tritt heraus und bewegt sich leise über den Flur und die Hofterasse hinunter.

Ouroborox macht durch Handzeichen Banjew darauf aufmerksam, dass der Hausherr umher geht.

Aufmerksam verfolgt er, was Hortemann vor hat.

Banjew folgt stehenden Fußes. Das Verhalten ihres Auftraggebers ist mehr als merkwürdig.

Falls ein gewisses Örtchen sein Ziel ist, hat er sich offenbar auf eine längere Sitzung eingerichtet, denn er ist fix und fertig angekleidet ...

Er biegt jedoch am Fuße der Treppe nicht nach links ab, sondern bleibt hinter dem Hoftor stehen. Er zieht den Riegel zurück, lauscht einige Augenblicke zur Straße hin und schlüpft dann hinaus.

Ouroborox schleicht sich hinter Hortemann die Treppe hinab und schlüpft ebenfalls durch die Tür. Draußen spricht er Hortemann an: "Wenn Ihr nächtliche Ausflüge unternehmen wollt, lasst es uns vorher wissen, dann kann einer von uns Euch begleiten. Falls Ihr Bedenken habt, wir sind natürlich diskret und verschwiegen."

Hortemann winkt ab. "Ich will nur kurz frische Luft schnappen. Ihr braucht mich nicht zu begleiten."

"Doch!" antwortet Ouroborox kurz, aber bestimmt.

"Das verbitte ich mir!" Hortemann wird energisch.

Banjew überlässt Ouroborox das Reden und hofft, dass es dem Zwerg gelingt, Hortemann ein wenig hinzuhalten. Es scheint Banjew offensichtlich, dass Hortemann nicht Herr seiner selbst ist, zumal das gut erklären würde, warum so viele Altvordere nächtliche Ausflüge machen, obwohl sie um ihr Leben fürchten müssen. Wenn Magie im Spiel ist, sollte das doch erkennbar sein ... (Odem).

Ja, sollte, aber manchmal gehen auch die einfachsten Zauber daneben, wenn man sie auf die Schnelle spricht.

"Verbitten kannst du es mir, aber Auftrag ist Auftrag! Ich begleite euch." Ouroborox weicht keinen Deut von seiner Linie bzw. seinem Auftrag ab.

Als auch noch Banjew auftaucht, wird Hortemann laut. "Also, das ist doch unmöglich!" Da will man sich einmal die Beine vertreten, und schon wird einem aufgelauret!"

Lauriel, die sowieso einen leichten Schlaf hat, wacht von dem Lärm auf der Straße auf und weckt Cuilyn: "Liebster, da draußen scheint es Ärger zu geben. Ich habe jemanden rufen und schimpfen gehört!"

Cuilyn schläft so tief, dass er nichts hört und wird erst durch Lauriel geweckt. Er orientiert sich kurz, springt dann auf, greift seinen Dolch und wirft sich den Mantel über. Dann folgt er Lauriel.

Da sie keine Waffen hat, rennt sie so wie sie ist los. Auf dem Treppenabsatz horcht sie noch einmal und läuft dann nach unten. Nach einem kurzen Blick bemerkt sie, dass die Hoftür offen steht und von dort auch die Stimmen kommen, also läuft sie dahin.

Cuilyn folgt ihr einfach, ohne sich mit lauschen aufzuhalten.

Ungerührt von dem Gezeter erwidert Ouroborox: "Auftrag ist Auftrag! Wir sollen euch beschützen und davon lassen wir uns nicht abbringen. Natürlich könnt Ihr euch die Füße vertreten, nur folge ich."

Mit überschnappender Stimme schreit Hortemann: "Ich befehle Euch, wieder ins Haus zurückzukehren! Ich gehöre zu den Altvorderen! Ihr müsst meinen Befehlen gehorchen!"

Auch wenn es langsam in Ouroborox das Kochen anfängt, so bleibt er doch einigermaßen beherrscht. "Tut mir leid, aber Auftrag ist Auftrag! Ich bleibe bei euch. Oder wollt Ihr eine weibliche Begleitung?"

"Seid Ihr blöde?" schreit Hortemann. "Ich will überhaupt keine Begleitung."

Banjew versucht sich zu konzentrieren und sich nicht vom Gezeter Hortemanns ablenken zu lassen, und spricht den Zauber erneut.

Diesmal gelingt der Zauber mit Mühe und Not, und tatsächlich ist an Hortemann ein magisches Glühen zu erkennen.

"Das mit keiner Begleitung wird schwierig, dazu müsstet Ihr uns vom Auftrag entbinden und das geht erst morgen früh. Aber warum regt Ihr euch so auf? Eure Geheimnisse sind bei uns sicher verwahrt!" erklärt Ouroborox mit Nachdruck. Dann fügt er noch hinzu: "Wenn Ihr weiter so herum schreit, habt Ihr bald mehr Begleitung als Ihr euch wünscht."

Mittlerweile sind nicht nur die Gefährten eingetroffen, bis auf Celissa, bei der es niemand für notwendig befunden hat, sie zu wecken, sondern auch Frau Hortemann, die auf ihren Mann einzureden beginnt: "Bist Du wahnsinnig geworden, allein mitten in der Nacht ...". Die Tirade ist weitaus kräftiger, als man es sonst von ihr erwarten würde, aber Hortemann beginnt sogar seine eigene Frau zu beschimpfen, was ihr einfiel und so weiter.

Ouroborox achtet nicht weiter auf die Ausführungen von Herrn und Frau Hortemann, sondern beginnt Hortemann in Richtung Haus zu schieben. Dabei schaut er sich hilfesuchend nach Banjew und Lauriel um, ob diese nicht irgend etwas entdeckt haben.

Die Elfe kann sich mit Mühe kaum ein Lachen verkneifen. Da sie mitbekommen hat, dass Banjew gezaubert hat, wartet auch sie sein Ergebnis ab.

Seine Geführten können anhand seines sehr ernsten und zugleich überraschten Gesichtsausdrucks erkennen, dass hier etwas nicht stimmt.

Er versucht, die Stärke des Glühens einzuschätzen, um auf die Stärke des magischen Einflusses auf Hortemann schließen zu können. Mehr als der magische Einfluss wundert es ihn, dass ihm das Zaubern so schwer fällt. Wie kann er sich das erklären? Eine kleine Unkonzentriertheit kann zwar auch Routinezauber scheitern lassen, aber Schwierigkeiten bei einem Spruch, den er im Tiefschlaf mit verbundenen Armen beherrscht, und trotz bewusster Konzentration, das hat er noch nicht erlebt.

Das Glühen ist zu schnell wieder weg, die Wirkung des Odems schon verflogen.

Falls die Stärke des Glühens nicht schon einen Hinweis auf den Grund seiner Schwierigkeiten liefert, wird er - soweit die Situation, d.h. Hortemann, es zulässt - mit Hilfe eine Analüs die Art des Einflusses zu klären versuchen. Bereits gewarnt, wird er sich nur bei Gelegenheit zu guter Konzentration an den Zauber wagen.

Gerade bereitet Banjew seinen Analysezauber vor, da kommt Lauriels Bannbaladin-Versuch dazwischen.

Banjew sieht wie Lauriel kreidebleich wird und sich an die Schläfe fasst.

Cuilyn bewegt sich langsam um Hortemann und die anderen herum, so dass er sich ihm in den Weg stellen kann, falls er weglaufen will.

Überraschend geschickt schafft es Hortemann immer wieder, sich Ouroborox zu entziehen.

Da Hortemann anscheinend weder freiwillig noch mit sanfter Gewalt, davon zu überzeugen ist, das er besser wieder zurück ins Haus gehen sollte, versucht es Ouroborox nun mit etwas mehr Gewalt.

"Nicht mit Gewalt, lass mich mal!" hält ihn die Elfe auf. Sie schaut Hortemann tief in die Augen und sagt: <bian bha la da'in>

Au, das tut weh! Lauriel wird kurz schwarz vor Augen. Da sind wohl gerade zwei Beherrschungszauber kollidiert.

Voller Schmerzen stöhnt die Elfe auf und fasst sich an die Stirn. "Ein böser zertaubraza!" stöhnt sie.

Von Hortemann ist zu hören: "Was mache ich eigentlich hier draußen?"

Banjew beginnt sich zu ärgern, als er Lauriels Versuch bemerkt. So ist ein Analüs natürlich völlig sinnlos. Doch obwohl gerne herausgefunden hätte, mit was für einem Gegner sie es zu tun haben - denn offenbar muss der Beherrschungszauber auf die Entfernung gewirkt worden sein -, verfliegt sein Ärger, als er bemerkt, dass Lauriel nicht nur genauso Probleme mit dem Zauber hat, sondern - so deutet er Hortemanns Frage - offenbar den fremden Zauber gebrochen hat.

"Am besten so schnell wie möglich wieder reingehen", antwortet Banjew. "Dort können wir Euch das besser erklären." Er macht eine einladende Geste, denn er erwartet nun keinen Widerstand mehr. "Ist mir Dir alles in Ordnung, Lauriel?" fragt er dabei die Elfe.

"Ich habe ein wenig Kopfschmerzen, danke es geht schon", antwortet sie und versucht ein leichtes Lächeln.

Nachdem Hortemann den Eindruck macht, als ob er nicht mehr zu fliehen versuchen wird, ist Cuilyns Aufmerksamkeit sofort bei Lauriel. Mit ein paar Schritten ist er an ihrer Seite und legt seinen Arm um ihre Schulter.

"Ist es sehr schlimm?" fragt er besorgt, während er sie ins Haus führt.

"Nein, es war ein Zauber, der auf ihm lag", versucht Lauriel zu erklären. "Ein ziemlich starker, aber er ist durch mein *Mandra* gebrochen wurden. Aber dabei hat er sich gegen mich gerichtet."

"Gegen Dich gerichtet?" Sorge kriecht in Cuilyns Stimme und Gesichtsausdruck. "Wollte er Dich auch kontrollieren aber Du warst stärker?"

"Nein, er hat meinen Zauber zurückgeworfen." versucht Lauriel zu erklären. "Wie ein Schwertschlag, der gegen etwas Weiches gehen sollte, aber gegen ein Stein prallt. Das Schwert vibriert und Dir tut der Arm weh, aber Du hast Dich nicht verletzt."

"Ach so" Cuilyns Züge hellen sich auf. Das ist eine Sprache, die er versteht. Er ist beruhigt, dass es seiner Freundin gut geht.

"Ja, ja, danke, natürlich gehen wir wieder herein. Und Ihr habt mich wahrscheinlich vor einem üblen Schicksal bewahrt." Hortemann hat sich gefasst, als er wieder ins Haus geht. "Wo ist Eure Gefährtin?" will er noch wissen.

"Die braucht manchmal ein paar Sekunden länger", rutscht es Banjew heraus, worüber er sich sogleich danach ärgert. Dem Auftraggeber gegenüber sollte man Spannungen in der Gruppe vielleicht nicht erwähnen. Deshalb fügt er an: "Nein, sie war noch nicht mit der Wache dran und wird daher noch schlafen, wenn sie keiner geweckt hat." Fragend schaut er zu Lauriel und Cuilyn.

"Vergessen!" antwortet Lauriel mit leicht hängender Schulter.

"Es war wichtiger, dass wir schnell bei den anderen sind anstatt dass wir Celissa aufwecken. Du hast schon richtig entschieden," muntert Cuilyn seine Freundin auf.

Lauriel lächelt ihn an. "Wenn wir hier aber einen stärkeren Gegner gefunden hätten, dann hätten wir sie aber gebraucht.

Aber ich verstehe auch nicht, wie sie nach dem Lärm immer noch schlafen kann ..."

"Egal!" Hortemann gähnt. "Jetzt wo alles geklärt ist, gehe ich wieder ins Bett. Komm, Wanda." Ohne Umschweife machen sich die Hortemanns wieder auf den Weg zu ihren Gemächern.

Zurück bleibt ein verdutzter Banjew. An Hortemanns Stelle hätte er sich schon ein bisschen mehr für das Vorgefallene interessiert. Und wieso geht er nach einer konkreten Bedrohung so abgeklärt wieder schlafen, wenn ihn die allgemeine Bedrohung so in Angst versetzt hat, dass er sich ohne Rücksicht auf die Kosten der Überfahrt eine "Leibgarde" aus Havena besorgt hat?

Als Hortemann außer Hörweite ist, raunt Ouroborox zu Banjew: "Auch wenn das ein Zauber war, merkwürdig ist das Verhalten von Hortemann schon."

"Wenn ich Dich verzaubere, dann denkst Du nicht mehr an Bier ... und das wäre doch auch ein komisches Verhalten, oder?" neckt ihn die Elfe.

"Unterstehe dich!" entrüstet sich Ouroborox, der wieder einmal erstaunt ist, wie gut Elfen hören können. "Lass mir mein Bier!"

"Soll ich nicht doch?" fragt Lauriel lachend und richtet beschwörend die Fingerspitzen auf den Zwerg. "Aber Spaß beiseite, wir sollten den Rest der Nacht vor Hortemanns Schlafzimmer aufpassen, denn die Gefahr droht ja wohl eher von innen als von außen."

"Ja, da hast Du recht", antwortet Banjew. "Aber auch Ouroborox hat nicht ganz unrecht. Ich fand schon beim Abendessen, dass sich Hortemann komisch verhalten hat. Und dass er sich jetzt plötzlich nicht mehr dafür interessiert, wie er eigentlich auf die Straße gekommen ist, scheint mir auch nicht ganz normal." Der Magier wirkt nachdenklich.

Einige Zeit später schiebt er nach: "Ob er wohl immer noch oder schon wieder unter magischem Einfluss steht? Oder vielleicht Opfer mehrerer Sprüche war?"

"Mein Spruch hat seine Wirkung verfehlt und so wie es schien auch den anderen Spruch aufgehoben." meint Lauriel. "Aber Du könntest ja noch einmal *nachsehen*."

"Ich mag ja vieles können, aber durch Wände gucken kann ich noch nicht ..." antwortet Banjew und beginnt darüber nachzugrübeln, wie er den Ursprung des Beherrschungszaubers ermitteln könnte.

"Aber Du hast doch vorhin mit einem Zauber erkannt, dass Hortemann verzaubert war, das kannst Du doch wiederholen, oder?" versucht Lauriel zu erklären. 'Manchmal will er einen wohl nicht verstehen, naja, Magier halt!'

"Ja, wenn er mir mal wieder über den Weg läuft. Damit der Zauber Sinn hat, muss ich Hortemann sehen", erklärt Banjew. "Hattest Du eigentlich das Gefühl, dass Hortemann unter einem sehr starken Zauber stand? Ich musste mich sehr konzentrieren, damit meine Magie gelang, und selbst dann war das Ergebnis sehr schwach."

"Ich habe den Zauber erst gespürt als er zurückgeschlagen hat", überlegt die Elfe. "Und er muss wohl genauso stark gewesen sein wie meiner, denn ich bin ja nicht zu Hortemann durchgedrungen, sondern bei Zauber haben sich irgendwie wohl aufgehoben.

Allerdings bin ich mit dem Weben des <bian bha la da'in> ziemlich gut", fügt sie wissend an.

"Und was ist mir den Fenstern?" will Ouroborox wissen. "Droht von dort Gefahr?"

"Nein, der Zauber steckte in Hortemann", widerspricht die Elfe. "Gefahr durch den Zauber besteht überall."

"Und was für ein Zauber kann das sein? Dass man ihn auf die Entfernung zaubern kann und er lange wirkt ... Muss der Magier da nicht sehr mächtig sein?" wendet sich Cuilyn an Banjew. "Jetzt wird die Akademie doch interessant. Wir sollten dort nachfragen, was für Zauberer in der Stadt sind."

"Schaden wird das wohl nicht, antwortet Banjew. "Aber ein Magier, der Böses im Sinn hat, wird sich nicht unbedingt erst bei der Akademie vorstellen. Außerdem muss es ja nicht unbedingt ein Magier sein."

"Und elfischen Ursprungs schien der Zauber nicht zu sein, sonst hätte es nicht so einen Schlag gegeben." ergänzt die Elfe.

Plötzlich fällt es Banjew wie Schuppen von den Augen. Er macht auf der Stelle kehrt und ruft: "Schnell, zum Schinderwaat! Dann werden wir den Zauberer schon treffen!"

<<>>

"Er hat recht, da sind alle hin!" stimmt ihm Lauriel zu und will schon loslaufen, da bemerkt sie, dass sie sich vorhin in der Eile nicht angezogen hatte und muss schmunzeln: "Na, dann: <visya'bha lir faenya'dha>."

Plötzlich lösen sich die Konturen der Elfe auf und nur noch die Unterwäsche schwebt in der Luft, die bewegt sich plötzlich und Cuilyn bekommt ein Bündel in die Hand: "Liebster, bring es mir mit, bitte!"

Ganz perplex steht Cuilyn da, als Lauriel sich in Luft auflöst und ihm die Kleidung gibt. 'Jetzt ist sie ganz nackt!' geht es ihm durch den Kopf.

Da die Hälfte der Wache sich anderen Aufgaben widmet, meint Ouroborox zu Cuilyn: "Gehst du Celissa wecken?"

"Ich geh Celissa wecken. Sie soll auf Hortemann aufpassen."

Und dann hören die Gefährten nur das Tappen von nackten Füßen und Banjew hört noch eine Stimme: "Wir sehen uns an der Schinderwaat!"

Lauriel rennt durch die leeren Straßen der Stadt und verlangsamt erst kurz vor dem Schinderwaat ihre Schritte. Das Tappen ihre Füße geht im Schwappen des Wassers gegen die Kanalufer unter, so dass die Bettler, die in den Häusereingängen liegen die Elfe nicht hören.

Lauriel läuft aus der Tür von Hortemanns Haus kommend direkt über die gegenüberliegende Brücke, dann parallel zum Kanal am Pilgerhafen vorbei.

Dann überquert sie die Brücke über die Grotewaart und nähert sich von Norden kommend über den Fischmarkt dem westlichen Ende des Schinderwaats (N15). Als sie um die letzte Ecke der Markthallen kommt, hört sie auf zu laufen und lauscht.

Es ist leise, fast totenstill. Nebelschwaden ziehen vom Wasser her in die Stadt. Menschen sind im Licht des fast vollen Madamals nicht zu sehen.

Die Elfe geht in Richtung des Kanals und versucht im Nebel irgendetwas zu erkennen. Am Wasser angekommen folgt sie dem Ufer Richtung Osten.

Da alle Häuser dicht an den Kanal gebaut sind, kann man außer hier am Markt nur jeweils an Brücken direkt ans Kanalufer kommen.

Daher biegt Lauriel am Ostende des Fischmarkts nach Norden ab um über die Brücke im Osten auf den Marktplatz zu gelangen. Dort wendet sie sich wieder nach Süden zur Waat.

<<>>

Das macht Cuilyn auch. Er poltert in Celissas Zimmer, weckt sie und meint kurz. "Hortemann stand unter einem Zauber. Pass auf ihn auf, bis wir zurück sind. Wir schauen am Schinderwaat nach dem Rechten."

"Wie? Was? Zauber? Und ..." Celissa hat verständlicherweise lauter Fragen, aber da ist Cuilyn schon wieder weg.

Dann eilt er noch in sein Zimmer, streift sein Hemd über (die Hose hat er schon an), packt einen Mantel, der gleich neben der Tür hängt und läuft los aus dem Haus hinaus und zum Schinderwaat.

Cuilyn läuft den einzigen Weg, den er kennt - den, den sie am morgen bei der Stadtführung genommen haben und stößt auch dort aufs Waat, wie es bei der Führung war.

Es gibt nichts Verdächtiges, was ihm im nebligen Mondlicht auffällt. Es sind überhaupt keine Menschen außer ihm unterwegs. Zumindest nicht in Cuilyns Sichtweite.

Cuilyn ist in einem Dilemma. Er will sich lieber verborgen halten, um den Mörder nicht zu verjagen. Andererseits sollte Lauriel ihn finden, damit er ihr das Gewand geben kann.

Er sucht sich eine Stelle aus, wo er möglichst gut die Gegend beim Waat überschauen kann und wartet in einer Häuserflucht oder sonst einer dunklen Stelle. Er beobachtet und lauscht, ob sich etwas tut.

Das ganze Waat ist nicht überschaubar. Cuilyn kann am Fischmarkt oder an einer der Brücken verharren.

Cuilyn sucht sich die am zentralsten gelegene Brücke. Dort schaut er kurz zum Waat, ob etwas zu sehen ist. Dann sucht er sich einen versteckten Platz, wo er möglichst viel Übersicht hat und beobachtet die Gegend.

Er wird ca. ½ Stunde warten. Wenn sich dann nichts tut, geht er einmal das ganze Waat ab und dann zurück zu Hortemanns Haus.

Cuilyn hatte vor, eine halbe Stunde zu warten. So still und alleine herumzustehen lässt die Zeit nur langsam vergehen, aber er ist sich sicher, dass erst einige Minuten vergangen sind.

Wenn man jemandem auflauern will, braucht man Geduld und so wartet Cuilyn weiter. Er hofft darauf,

dass ihn Lauriel mit ihren Elfensinnen schon finden wird.

<>>

Noch bevor irgendeiner der Gefährten antworten kann, ist läuft Banjew schon auf dem Weg in die Stadt.

Während er auf dem Weg, den sie schon am Morgen genommen haben zum Schinderwaat stürmt, fällt ihm auf, dass sie nie danach gefragt haben, *wo* im Schinderwaat die Leichen gefunden wurden. Unwillkürlich verlangsamte er seine Schritte, bald ist er nur noch mit normaler Schrittgeschwindigkeit unterwegs.

Er blickt sich um, ob er irgendetwas sehen kann, den er fragen könnte.

Da er keinen entdeckt, geht er zu der Brücke mit dem Käfig, mittlerweile weniger von der Richtigkeit seines Handelns überzeugt.

Je näher er dem Schinderwaat kommt, desto mehr versucht er, sich unauffällig zu bewegen. Die Dunkelheit wird ihm dabei sicher helfen, doch auch dem anderen Zauberer dürfte sie zupass kommen.

Zunächst begibt er sich zu der Brücke mit dem Käfig. Dort verbirgt er sich um Schatten der angrenzenden Häuser und versucht zu erkennen, wo sich jemand anderes noch verstecken könnte. Er guckt sich in Ruhe um, entscheidet sich dann, an zwei, drei besonders geeignet erscheinenden Stellen genauer nachzusehen (so dass ihn zumindest ein Ignorantia Ungesehn nicht täuschen kann). Beim Überqueren der Brücke versucht er, sich hinter der Brüstung zu verbergen.

Plötzlich hört der Magier eine Stimme, die aus dem Nichts zu kommen scheint. "Banjew, erschrecke nicht, ich bin es, Lauriel. Hast Du Cuilyn irgendwo gesehen, der hat meine Sachen und ich spüre wie das gewebte Mandra meinen Körper verlässt ..."

Banjew erschrickt sich natürlich trotzdem. "Äh, hallo, nein, keine Ahnung, wo er ist."

"Hast Du dann irgendetwas, was ich solange anziehen könnte?" fragt die Stimme aus dem Nichts. "Ich werde gleich wieder sichtbar ..."

"Nicht so wirklich", antwortet der Magier. "Wollte Cuilyn denn kommen und wenn ja wohin?"

"Natürlich kommt er", antwortet Lauriel, "aber wohin weiß ich nicht."

Die unbedeckte Lauriel, die da plötzlich im Mondlicht der nebeligen Nacht sichtbar wird, ist ansehnlich. Sehr.

Da es keinen Zweck hat ihre Blößen zu bedecken, bleibt die Elfe neben dem Magier stehen und murmelt nur: "Ich wünsche, es wäre Nacht und Cuilyn käme!"

Cuilyn scheint nicht in der Nähe zu sein.

"Teil eins ist bereits erfüllt", meint Banjew. "Eigentlich wollte ich die anderen Brücken abklappern, denn der andere Magier müsste längst da sein, wenn nicht sogar wieder weg. Soll ich gucken gehen? Vielleicht finde ich ja Cuilyn."

"Ich komme mit", meint die nackte Elfe, "oder willst Du mich so hier alleine stehen lassen?"

"Du könntest Dich ja mal als Brückenstatue versuchen", feixt der Magier.

"Ja, und Du gibst einen schönen geifernden Wasserspeier ab!" antwortet Lauriel schlagfertig.

Glücklicherweise finden die beiden Cuilyn nach wenigen Minuten.

Cuilyn sieht Lauriel ganz nackt neben Banjew hergehen. Er ist entsetzt, dass sie sich so eine Blöße gibt. Wer sie aller hätte sehen können ... aber um diese Zeit war ja niemand unterwegs.

Er macht ein paar schnelle Schritte auf die beiden Gefährten zu und legt Lauriel den Mantel um die Schultern.

"Danke!" antwortet die Elfe und wickelt sich ein

Die Elfe, die neben Banjew herging als hätte sie Halskleider an, begrüßt ihren Freund mit einem Kuss.

"Hallo Liebster, hast Du etwas entdecken können?" fragt sie ihn neugierig.

"Wieso bist Du schon wieder sichtbar? Hättest Du Dich nicht nochmal verwandeln können?" fragt Cuilyn, es klingt aber besorgt und nicht vorwurfsvoll. Dann besinnt er sich auf Lauriels Frage. "Nein, es war niemand zu sehen. Der Magier muss ein gutes Versteck haben und jetzt haben wir ihn sicher verschleudert. Wenn das nochmal vorkommt, dann sollten wir Hortemann folgen und nicht den Zauber brechen."

"Du weißt doch, dass das Mandra ein kostbarer Schatz ist und nicht endlos zur Verfügung steht", antwortet Lauriel. "Und da niemand zu finden war, warum sollte ich den Zauber denn verlängern? Nur das mit dann die Kraft fehlt, wenn ich sie brauche?"

Und beim nächsten Mal sollten wir ihm hinterher, aber so wie er auf der Straße rum gekeift hat, hat er schon halb Grangor vertrieben."

Cuilyn reicht ihr auch noch das Bündel ihres übrigen Gewandes. "Willst Du Dich hier anziehen?" fragt er, während er sich nach einem blick geschützten Ort umsieht. "Oder gehen wir zum Haus zurück?"

"Da ich ohne Kleider hierher gekommen bin, sollte es auch ohne Blitz und Donner möglich sein, dass ich mich wieder anziehe", antwortet die Elfe mit einem verschmitzten Lächeln, dann zieht sie sich aber so an, dass der Mantel dabei ihre Blöße größtenteils bedeckt.

"Was gefunden?" fragt Banjew knapp, da er mit verneinender Antwort rechnet. Gleich darauf macht er

sich auf, möglichst unauffällig die weiteren Brücken zu erkunden.

Die drei scheinen die einzigen zu sein, die zur Zeit im Gebiet des Schinderwaats unterwegs sind.

"Ich glaube, dass der Beschwörer Hortemanns sich zurück gezogen hat, nachdem er nicht so schnell herkam." folgert die Elfe. "Wir sollten Hortemann bewachen, nicht das er uns unbemerkt entkommt und dann den Beschwörer stellen."

"Ja, lass uns zurückgehen. Vielleicht lauert er gar nicht hier sondern wollte Hortemann folgen."

Cuilyn macht sich wieder auf in Richtung des Hauses von Hortemann.

Dort werden die drei schon gespannt von Celissa und Ouroborox erwartet.

<<>>

Innerlich ein wenig fluchend kleidet sie sich rasch an und begibt sich zu Hortemanns Zimmer, wo sie Ouroborox trifft.

"Bist du als einziger noch hier?" fragt sie ihn. "Was ist passiert? Cuilyn sagte irgendwas von einem Zauber ..."

"Ja, sieht so aus, das wir nun alleine wären." beginnt Ouroborox. "Hortemann wurde durch einen Zauber gezwungen das Haus zu verlassen. Wohin er sollte kann ich nicht sagen, da der Zauber vorher gelöst wurde."

"Bestimmt zum Schinderwaat!" meint Celissa. "Hat Banjew was zu dem Zauber gesagt?"

"Nein." antwortet Ouroborox. "Und wenn, dann hätte ich es nicht verstanden."

Celissa grinst. "Ja, wenn die hochgelehrten Herren mal loslegen, kann man nur hoffen, dass sie sich wenigstens selber noch verstehen. Und was ist jetzt mit Hortemann?"

"Der ist wieder ins Haus zurück, so als wäre nichts gewesen." erklärt Ouroborox und schüttelt dabei seinen Kopf.

Celissa macht große Augen. "Als wäre das ganz normal?" Das erscheint ihr aber auch sehr seltsam. "Ich würde kein Auge mehr zu machen können, wenn mich jemand gerade erst im Schlaf verzaubert hätte."

<<>>

"Und wie? Habt ihr jemanden gesehen?" fragt Ouroborox. "Da ihr nun hier seid, kann ich mich zum Schlafen hinlegen."

"Nein, vielleicht wäre es auch hilfreich gewesen, genauer zu wissen, wo im Schinderwaat die Leichen gefunden wurden", antwortet Banjew müde. "War hier noch was los?"

"Nein, es war niemand da. Oder er war gut versteckt. Oder wir haben ihn vertrieben."

Ja, leg Dich hin. Lauriel und ich übernehmen die Wache."

Auch Banjew verabschiedet sich, um schlafen zu gehen.

"Celissa, willst Du nicht Wache halten?" fragt Lauriel. "Jetzt wo Du schon wach bist, dann kann ich mich erholen, die Zauber haben viel Kraft gekostet."

"Klar, kann ich machen", stimmt Celissa zu. "Bist du noch frisch genug, um mir etwas über diesen Zauber zu erzählen, oder muss ich da bis morgen warten?"

"Ich bin wach genug, nur will ich in ein paar Stunden Schlaf neue Kräfte sammeln." erwidert die Elfe. "Nun es war ein starker Zauber, der von seinem Geist Besitz ergriffen hatte. Banjew hat es auch gemerkt und als ich Hortemann beruhigen wollte, ist der Zauber durch mein Mandra gebrochen worden."

Wir - also Banjew und ich - können so einen Zauber nicht weben und wissen nicht wo er herkam, aber es muss schon ein mächtiger Zauberkundiger sein."

Sie blickt zu Banjew, ob er noch etwas ergänzen kann.

Der nickt nur bestätigend und wirkt plötzlich ziemlich müde.

"Dann werde ich mit Celissa wachen. Wie lange willst Du schlafen, mein Schatz?" wendet Cuilyn sich an Lauriel. "Soll ich Dich zum Frühstück wecken?"

"Wecke mich, wenn Du meinst, dass es die richtige Zeit dafür ist", ist die lakonische Antwort Lauriels. Sie gibt ihrem Freund noch einen Kuss und legt sich dann schlafen.

Das angesetzte "Aber ..." wird von Lauriels Kuss verdeckt. Cuilyn schaut ihr ratlos nach. Er weiß nicht, wie viel Schlaf für ausreichend Regeneration sorgen wird. Also beschließt er, ihr etwas vom Frühstück aufzuheben und später ans Bett zu bringen.

Dann wendet er sich der weiteren Planung der Wache zu und meint er zu Celissa: "Wo wirst Du wachen? Einer muss vor Hortemanns Zimmer stehen. Aber wo der andere?"

"Vielleicht unten im Erdgeschoss?" schlägt Celissa vor. "Soll ich runter gehen?"

"Wir sollten alle Wege bewachen, wie er aus seinem Zimmer kommen kann. Also einer bei der Tür und der andere das Fenster. Wenn Du willst, stelle ich mich so hin, dass ich das Fenster sehen kann."

"Du hast Recht. Wenn ich im Hof bin, kann ich das Fenster im Blick behalten", stimmt Celissa zu. "Lass dich vielleicht ab und zu auch mal blicken, damit ich weiß, dass du noch da bist."

Und so machen es die beiden.

Drei Stunden nach Mitternacht öffnet sich wieder die Tür zu Hortemanns Schlafzimmer, und der Hausherr tritt heraus, wieder zum Ausgang gekleidet.

Cuilyn drückt sich in der Ecke beim Vorhang gegen die Wand. Falls Hortemann nicht auf ihn reagiert, schleicht er ihm nach. Er hofft, dass er Celissa auf dem Weg sehen wird, so dass sie die anderen alarmieren kann.

Aber er hat vor, Hortemann zu folgen, so dass er diesmal beobachten kann, was ihn am Schinderwaat erwartet.

Cuilyns Hoffnung erfüllt sich. Celissa kriegt zu sehen, wie Hortemann gefolgt von Cuilyn das Haus verlässt.

Cuilyn, der sie ebenfalls bemerkt, gibt ihr ein paar Zeichen, dass er Hortemann folgen wird (auf sich deuten, gehen andeuten, hinterher andeuten).

Dann zeigt er auf Celissa und in Richtung der Zimmer der Gefährten und hofft, dass sie das versteht.

Als sie sieht, dass Cuilyn Hortemann folgt, und offensichtlich dabei nicht entdeckt werden will, denkt sich Celissa auch ihren Teil. Glücklicherweise scheint der Hausherr auch sie nicht zu bemerken.

Aber Cuilyn sollte nicht alleine irgendeinem Magier gegenüber stehen. Wenn sie ihm gleich folgt, hilft das auch nicht unbedingt viel. Wenn sie erst die anderen holt, ist Hortemann schon weg. Wahrscheinlich will er zum Schinderwaat, aber wer weiß? Vielleicht lädt der Mörder auch nur die Leichen dort ab.

Schnell entschlossen rennt Celissa die Treppe hinauf und hofft dabei, dass Cuilyn auf dem Weg irgendwelche Zeichen hinterlässt. Im Zwischengeschoss hämmert sie an die Türen ihrer Gefährten. "Schnell!" ruft sie. "Hortemann ist weg und Cuilyn ihm gefolgt. Wir müssen auch hinterher!"

Ouroborox ist sofort wach. Schnell antwortet er, dass er kommen wird und zieht sich an.

Sie wartet nur auf die erste Bestätigung, dass jemand aufgewacht ist und sie verstanden hat, dann rennt sie wieder herunter und aus dem Haus. Wenn sie Cuilyn jetzt noch sieht, wird sie ihm gleich folgen.

Ouroborox schaut dann noch bei den anderen beiden vorbei, ob diese auch aufgewacht sind und folgt dann Cuilyn und Celissa auf die Straße.

Lauriel, die in der Regel einen leichten Schlaf hat, ist aber auf Grund der Anstrengung so fest eingeschlafen, dass sie die Weckversuche Celissas nicht mitbekommt.

Da Lauriel etwas erschöpft wirkte und auch nicht aus ihrem Zimmer kommt, beschließt Ouroborox alleine die Wache zu übernehmen, bis Celissa und Cuilyn wieder zurück gekommen sind.

Sollte Banjew aufwachen, wird er ihm erklären, das Hortemann wieder unterwegs ist. Ansonsten lässt er ihn genauso wie Lauriel weiterschlafen.

Wen bewacht Ouroborox eigentlich? Und wen sollte die Gruppe bewachen? Aber Zwerge denken manchmal eben auf eine besondere Art.

Banjew braucht eine Weile, um sich zu erfassen, wo er ist und was gerade passiert. Als aber der Sinn von Celissas Worten in sein Hirn eingedrungen ist, ist er schlagartig wach, wirft sich schnell ein paar Kleidungsstücke über und versucht den anderen zu folgen.

Er sieht gerade noch, wie Celissa hinter einer Straßenecke Richtung Südosten verschwindet.

<>>

Hortemann bewegt sich glücklicherweise so langsam durch die Nacht, dass Cuilyn ihm leicht auch mit großem Abstand folgen kann. Als Celissa nach dem Wecken der Gefährten vors Haus tritt, sieht sie gerade eben, wie Cuilyn in östlicher Richtung der Gasse an der ersten Kreuzung nach Südosten abbiegt. Klar, da geht es Richtung Schinderwaat.

Cuilyn folgt in einem Abstand, der ihm sicher erscheint, aber auch so, dass er nicht allzu weit weg ist, so dass er schnell eingreifen könnte, falls das notwendig wird.

An der letzten Brücke wendet Hortemann sich in Richtung Pilgerhafen, biegt jedoch gleich wieder links ab und überquert das Grotewaat, um dann über die erste Gasse rechts den Fischmarkt zu erreichen und ostwärts zu umrunden. Um diese Zeit sind Grangors tagsüber so überfüllte Straßen wie leergefegt; sind doch einmal Schritte oder Stimmen zu hören, so verharrt der Handelsherr im Schatten oder verschwindet in einer Seitenstraße, bis die Gefahr einer Entdeckung vorüber ist. Dabei ist er in seinen dunklen Kleidern sowieso kaum zu sehen, denn der Himmel ist, wie so oft über dem Lieblichen Feld, wieder einmal bedeckt, und dichte Nebelschwaden liegen über Waaten und Gassen, ein Umstand, der Cuilyn auch nützlich ist, denn die Nacht verhindert auch seine Entdeckung.

Sie folgt Cuilyn, wobei sie nach und nach aufholt, um noch rechtzeitig vor dem Waat zu ihm aufzuschließen.

Da sie keine Entdeckung durch Hortemann befürchten muss, gelingt ihr das auch.

Der Magier folgt ihr stante pede und versucht, zu ihr aufzuschließen.

Was ihm auch gelingt, gerade als Celissa zu Cuilyn aufschließt. So werden die drei Zeugen, wie Hortemann bis zur äußersten Südostecke der Marktinsel geht und dort stehen bleibt, offenbar sinnend das Wasser des Schinderwaats betrachtend. Plötzlich hebt er den Kopf, dreht sich um - und erstarrt: Aus dem Schatten der Fischhalle tritt eine Gestalt im schwarzen Umhang langsam auf ihn zu, die Hände drohend erhoben!

Banjew will erst abwarten, was weiter passiert und ob die Gestalt alleine ist. Da aber beginnen die Ereignisse sich zu überschlagen.

Als Cuilyn die Gestalt auftauchen sieht, macht er sich sofort auf den Weg. Er versucht möglichst unbemerkt hinter sie zu kommen, um den Fluchtweg abzuschneiden.

Dabei bewegt er sich möglichst leise und wenn es geht im Schatten, aber schnell dort zu sein ist ihm wichtiger, als ganz unbemerkt zu bleiben.

Celissa befürchtet, dass das der Mörder ist und Hortemann gleich mit seiner Magie zu Tode erschreckt. Das kann sie nicht zulassen, also gibt sie die Heimlichkeit auf und geht - wie eine normale Passantin, die es etwas eilig hat - auf die beiden zu.

Als die Gestalt Celissa gewahr wird, geschehen mehrere Dinge gleichzeitig: Hortemann sackt zusammen, und die Gestalt wendet sich gegen Celissa, wobei sie "Uluv, zurück!" über ihre Schulter ruft.

Sofort reagiert Cuilyn. Er rennt - so schnell er kann - auf die schwarze Gestalt zu. Mit einem Seitenblick versucht er zu erkennen, wer oder wo "Uluv" ist.

Celissa zückt ihr Messer und rennt los. Auch sie versucht, einen Uluv zu erkennen.

Ein "Uluv" ist nicht zu sehen, aber was hinter der Pierkante liegt, ist für Cuilyn und Celissa nicht einsehbar.

Dreißig Schritt sind es bis zur dunklen Gestalt für beide Helden. Celissa hat eine Spur schneller reagiert, deswegen wird sie etwas früher bei der Gestalt sein. Als die sieht, dass zwei Angreifer aus verschiedenen Richtungen auf sie zustürmen, dreht sie sich mit einem Fluch um und hastet zu den Treppen an der Fischhalle, die zum Waat hinunter führen. Das sind nur acht Schritt.

Celissa rennt hinterher. Auf keinen Fall will sie einem Magier oder so Zeit zum Zaubern geben.

Die Gestalt rutscht auf den feuchten Stufen aus und knickt mit dem Fuß um, wobei sie einen Schrei ausstößt.

Als Celissa und kurz hinter ihr Cuilyn an der Kaimauer ankommen, sehen sie, wie die flüchtende Gestalt von einem massigen, großen Mann in ein Ruderboot gezogen gezogen wird, das am unteren Ende der Treppe liegt.

Celissa bleibt stehen, zielt, und wirft ihr Messer auf den vermutlichen Mörder.

Ein gar nicht so leichter Wurf, aber ein Schmerzenslaut zeigt Celissa, dass sie getroffen hat.

"Ha!" triumphiert Celissa, dann folgt sie Cuilyn, der sie wegen des Wurfes überholt hat.

<<>>

Da die anderen beiden sich um die Gestalt kümmern, rennt Banjew zu Hortemann, um festzustellen wie es ihm geht, ob er Hilfe braucht - und ob er überhaupt noch lebt. Dabei ärgert er sich, dass sie Hortemann

nicht von seinem Weg abgehalten haben. Ihr Auftrag war doch, ihn zu schützen, nicht den Täter zu stellen ...

Hortemann lebt. Er ist nur bewusstlos.

Nachdem er sich vergewissert hat, dass ihr Auftraggeber aktuell keine Hilfe braucht, wendet er sich auch der Gestalt zu. Als er sieht, dass die versucht zu fliehen, schätzt er ab, ob ein Ignifaxius sie noch erreichen könnte.

Da er erkennen muss, dass die Gestalt außer Reichweite ist, versucht er wenigstens deren Flucht beobachten zu können. Sieht er eine Möglichkeit, näher an sie ran zukommen, etwa am Waat?

Hortemann liegt direkt an der Kaimauer zum Waat. Als Banjew über den Rand blickt, erkennt er, dass am unteren Ende der Stufen ein Boot liegt, in dem eine weitere Gestalt steht, groß und massig.

Banjew sieht, wie die flüchtende Figur in der Eile auf den feuchten Stufen ausrutscht und mit dem Fuß umknickt, wobei sie einen Schrei ausstößt.

Banjew rennt los und versucht, vor dem Kahn an der nächsten Brücke zu sein. Sollte er erkennen, dass ihm das nicht gelingen kann, wird er die übernächste Brücke ansteuern.

Als er erkennt, dass das nicht gelingen kann, schaut er nach der übernächsten Brücke, aber die ist außer Sichtweite. So bitter es ist, der Kahn verschwindet im Nebel der Nacht.

Der Magier trudelt aus und drückt, als er wieder zu Luft gekommen ist, seinen Ärger mit einem langen, lautstarken Fluch aus, der eher einem Streuner als einem Magier zur Ehre gereichte.

Dann kehrt er um und geht zu seinen Gefährten zurück, die sich hoffentlich bereits um Hortemann kümmern. Ob der sich wohl diesmal an etwas erinnern kann?

<<>>

Celissa schaut, ob man am Kanal entlang laufen oder ein anderes Boot 'ausleihen' kann.

Es liegt noch ein Boot am Pier, fest vertäut und ohne Staken.

Ohne Stange hilft ein Boot wenig. Celissa schaut, ob hier irgendetwas ist, was man ersatzweise oder zumindest als Paddel benutzen könnte.

<<>>

Falls sie nicht mehrere Schritte hoch ist, springt Cuilyn direkt hinunter und gibt sich nicht mit der Treppe ab (ansonsten läuft er die Treppe hinunter, immer 2 Stufen auf einmal nehmend), um dann auf das Boot zu zu sprinten. Er hofft, dass er es noch erreichen kann, bevor es ablegt.

Es ist zu spät. Der Bär von einem Mann stößt das Boot von der Pier ab und stakt es mit kräftigen Stößen zur nächsten Brücke.

Cuilyn denkt nicht viel nach, er muss den Attentäter erreichen. Also springt er ins Wasser und schwimmt dem Boot nach. Ein gestaktes Boot kann doch nicht so schnell sein!

Cuilyn irrt sich. Ein gestaktes Boot ist schnell, zumindest schneller als er in seiner Kleidung, die ganz schnell mit Wasser vollsaugt. Es verschwindet im Schatten der Brücke.

Cuilyn ärgert sich, dass das Boot so schnell ist. Er schaut dem Boot hinterher und versucht, sich die beiden Gestalten möglichst genau einzuprägen. Dann schwimmt er zurück zum Pier und zieht sich aus dem Wasser.

**Celissa hilft ihm.**

Schnell geht er die Stufen hinauf zu Hortemann. Wie ist dessen Zustand?

Hortemann kommt gerade zu sich.

"Kommt, wir gehen erst einmal wieder zurück", schlägt Celissa vor. "Im Haus können wir vielleicht einen Schluck trinken und alles in Ruhe besprechen."

"Und ich könnte die nasse Kleidung loswerden," fügt Cuilyn an und an Hortemann gewandt: "Könnt Ihr gehen, oder soll ich Euch stützen?"

Hortemann schaut sich um. "W...wo bin ich überhaupt? Und wie bin ich hierher gekommen?"

"Ihr seid am Schinderwaat. Fast wäre es Euch ergangen wie den anderen Altvorderen. Aber darüber reden wir besser im Haus."

"Gut. Ich bin Euch wieder zu dank verpflichtet. Ihr habt mich wieder gerettet." Etwas wacklig steht Hortemann auf.

Als Banjew auftaucht, fragt ihn Cuilyn: "Wieso hast Du nicht eingegriffen? Mit einem Zauber hätten wir ihn aufhalten können." Cuilyn ist noch immer etwas verärgert, dass er umsonst dem Boot ins Wasser gefolgt ist.

Banjew, der sich immer noch über die gelungene Flucht ärgert, atmet erst einmal betont tief durch, bevor er antwortet: "Hättest Du ihn aufhalten können, wenn Du ein Schwert gehabt hättest? Wohl kaum, denn er war zu weit weg. Und genauso ist es auch mit Magie: Sie hat nur eine begrenzte Reichweite. Genauso gut könnte ich euch beide fragen, was in euch gefahren ist, dass ihr so plötzlich aus der Deckung geht!"

"Hätten wir nur zusehen sollen, oder wie?" fragt Celissa, verärgert nicht nur über den Vorwurf, sondern auch darüber, dass man das vor Hortemann macht. "Wenigstens ist so keinem von uns etwas passiert."

Banjew schüttelt innerlich den Kopf. Diese Frau *will* offenbar alles gleich als Angriff verstehen. Seine Ver-

nunft hält jedoch seine Emotionen im Zaum, so dass er erklärend antwortet: "Ich mache euch doch gar keinen Vorwurf. Keiner von uns konnte an die Gestalt herankommen, aber wir haben sie vorerst vertrieben."

"Ja", stimmt ihr Celissa zu. "Vielleicht kriegst Du ja morgen im Archiv heraus, welche Frau einen Groll gegen die Altvorderen hegen könnte."

"Ich wollte ja von hinten ran ohne dass er mich bemerkt, aber dann ist alles so schnell gegangen," fügt Cuilyn entschuldigend hinzu. Die vernünftige und ruhige Antwort von Banjew lässt Cuilyns Ärger verfliegen und ihn ebenfalls klar denken. "Fürs nächste Mal wissen wir besser, was uns erwartet. Glaubst Du, dass er das noch einmal versucht? Jetzt weiß er ja, dass wir aufpassen. Also ist er auch besser vorbereitet und wird etwas anderes machen."

Aber lass uns das alle im Haus besprechen."

Damit wendet er sich wieder zu Hortemann. Wenn der bereit ist geht Cuilyn an seiner Seite zum Haus.

Cuilyn beugt sich zu ihm hinunter, um ihm aufzuhelfen, falls er dazu in der Lage ist. "Könnt Ihr Euch erinnern, was vorgefallen ist?" fragt er den Handelsherren.

Hortemann ist totenbleich, als er erzählt: "Eine wandelnde Leiche stand da, blutüberströmt und mit abgerissenem Kopf, genau wie damals, als die Trosse den armen Matrosen traf ... oh, Boron!"

Diese Worte lassen Banjew aufhorchen. "Jetzt? Gerade eben? Hier auf dem Markt?" fragt er Hortemann. Das klingt für ihn nach einen "banalen" Horriphobus, aber es war doch nicht zu erkennen, dass die Gestalt gezaubert hat. Oder doch?

"Ja, da drüben." Hortemann zeigt dorthin, wo vorhin die Gestalt aus dem Dunkel getreten ist.

"Ihr hattet dieses Bild schon einmal gesehen?" fragt Banjew weiter.

"Ja", gibt Hortemann gepresst zu. "Das Bild verfolgt mich seit meiner Kindheit. Es war ein verunglückter Stapellauf vor 35 Jahren, als eines der Halteseile riss und mit Urgewalt durch die Luft peitschte ... Lassen wir das."

Bei dieser Vorstellung schaudert es Banjew.

"Und das ist das Wichtigste!" stimmt Hortemann zu.

"Hab ihr es auch gehört?" spricht Celissa ihre beiden Gefährten auf dem Rückweg an. "Die Gestalt war eine Frau. Nicht mehr ganz jung."

Banjew hat es auch bemerkt und nickt bestätigend.

"Nein, das habe ich nicht bemerkt. Gut, dass Dir das aufgefallen ist." Cuilyn bewundert Celissas Beobachtungsgabe. Er ist es gewohnt, dass Lauriel mehr bemerkt, als er selbst, aber sie ist ja eine Elfe.

"Nein!" Hortemann hat sich gefangen. "Wir müssen sofort zum Stadthaus und den Vorfall zur Anzeige bringen! Und die Innere Stube muss morgen tagen, unbedingt!"

"Wenn Ihr meint", antwortet Banjew mit neutralem Ausdruck. "Habt Ihr eine Idee, welche Feindin in mittleren Jahren es auf euch abgesehen haben könnte? Und sagt Euch der Name 'Uluv' etwas?" wendet er sich an Hortemann.

"Uluv ist ein Vorname, den man ab und zu hier in Grangor hört. Nichts besonderes. Und dass, eine Frau dahinter steht, nein so etwas."

"Nur weil eine Frau Euch angegriffen hat, muss sie nicht dahinter stecken. Es kann sie jemand anheuern. Auch Magier haben ihren Preis."

'Aber in unserm Fall einen ziemlich hohen', denkt sich Banjew. 'Wenn sie den Horriphobus tatsächlich ohne Formel und Geste gezaubert hat und *zugleich* noch einen anderen Beherrschungszauber aufrecht erhalten hat ...'

Und dann die Entfernung und der Umstand, dass der Schreckenszauber mit einem konkreten Bild aus der Erinnerung verbunden war. Ein normaler Horriphobus war das bestimmt nicht.

"Bei den Göttern welch ein Mahlstrom!" entführt des dem Altvorderen darauf. "Das muss die Innere erfahren!"

Cuilyn ist von Hortemanns Heftigkeit überrascht. Trotzdem kann er nicht glauben, dass man um diese Uhrzeit etwas ausrichten kann. "Aber es ist mitten in der Nacht! Ist um die Zeit jemand im Stadthaus? Bis alle Leute zusammengetrommelt sind, dauert sicher lange."

Eilig ist nur, mit der Stadtwache reden, wenn Ihr das wollt."

"Im Stadthaus ist auch ein Kontor der Stadtwache, immer besetzt!" erklärt Hortemann, als er eiligen Schrittes Richtung Stadthaus geht.

Und tatsächlich nimmt ein etwas verschlafener Sergeant dort die Aussagen des Altvorderen und der Helden zu Protokoll, um sie am Morgen der Inneren Stube vorzulegen.



## DER 15. PERAÏNE

Am nächsten Morgen treffen sich die Helden nach dem Frühstück mit Hortemann zur Planung des weiteren Vorgehens.

Als Cuilyn in der Nacht zurückgekommen war, hatte er Lauriel schlafen gelassen. Sie sollte sich richtig ausruhen können und offensichtlich brauchte sie den Schlaf, da sie von Celissas Rufen nicht aufgewacht war.

In der Frühe gibt er ihr eine Schilderung der Vorfälle, bevor er zum Frühstück geht.

Am Morgen wundert Lauriel sich, da sie sonst einen leichten Schlaf hat, aber die Anstrengungen war wohl größer als sie dachte.

Gespannt hört sie Cuilyns Geschichte zu, kann sich aber wie Banjew in der Nacht keinen Reim auf die Herkunft dieser Magie, denn sie geht davon aus, dass es sich um solche handelt, machen.

"Gleich ist Sitzung der Inneren Stube. Kommt Ihr mit", er schaut Celissa, Banjew und Cuilyn an, "um gegebenenfalls als Zeugen auszusagen?"

"Ja, lasst uns mitgehen!" meint Cuilyn zu seinen Gefährten.

Lauriel nickt, obwohl sie ja nicht direkt aufgefordert war, mitzukommen.

"Ich komme mit", antwortet Banjew und fährt an Hortemann gewendet fort: "Können wir während der Sitzung anwesend sein oder müssen wir vor der Tür warten?" - 'Vielleicht kommen wir so ja zu Informationen der anderen Altvorderen, ohne bei denen vorbeigehen zu müssen', denkt sich der Magier.

"Ich werde hier bleiben, in der nächste Nacht will ich während der Wache nicht einschlafen."

Dann steht Ouroborox auf, geht zurück auf das Zimmer und versucht noch eine Mütze voll Schlaf zu finden.

"Ihr werdet wohl erst einmal warten müssen", seufzt Hortemann. "Es wird bestimmt als erstes eine Debatte geben, ob Ihr als Zeugen zugelassen werdet."

Celissa verzieht gequält das Gesicht. "Wie lange wird das dauern?" fragt sie. Schließlich hat sie heute noch etwas anderes vor.

"Wenn ich das wüsste, ..." seufzt Hortemann.

"Nun ja, ich habe heute Mittag noch eine andere Vereinbarung", erklärt Celissa. "Ansonsten geht es aber schon. Banjew wollte glaube ich noch ins Stadtarchiv."

Hortemann erhebt sich: "Gut, dann sollten wir keine Zeit verlieren und losgehen!"

Die Sitzung findet im Stadthaus statt. Lauriel, Banjew, Cuilyn und Celissa werden gebeten, vor dem Sit-

zungszimmer auf einer Bank Platz zu nehmen und darauf zu warten, herein gerufen zu werden.

<>

"Banjew, hier hattest Du doch nach den Archiven gefragt, wollen wir die Zeit nicht nutzen?" fragt die Elfe augenzwinkernd.

"Oh, Du willst mitkommen?" fragt der Magier zurück, der jedenfalls nie die Absicht hatte, stundenlang untätig herumzusitzen. "Ich werde mal sehen, ob ich den Archivar heute auftreiben kann. Wenn ich noch nicht zurück bin, wenn wir reingelassen werden, entschuldigt mich doch bitte wegen Übelkeit oder so was."

"Wenn Du mich mitnimmst, ich habe doch den wichtigen Auftritt verschlafen", antwortet sie. "Und vielleicht kann man die Amtmänner mit einem Lächeln überreden."

Sie gibt ihrem Liebsten noch einen Kuss und geht mir Banjew los.

Banjew sucht die gestern verschlossene Tür von Zimmer 183 auf, hinter der der Archivar zu finden sein sollte. Er klopft in der Hoffnung, heute hereingebeten zu werden, an und will nach einer kurzen Pause, ob Antwort oder nicht, einzutreten - wenn denn die Tür heute offen ist.

Die Elfe betritt hinter dem Magier den Raum.

Was gestern nur Verdruss war, gelingt heute auf Anhieb. Als Banjew dem Archivar sein Anliegen vorträgt, wird ihm freundlich und kompetent geholfen, was archivierte Unterlagen betrifft.

Der Archivar ist überraschend jung für sein Amt. Aus persönlicher Erfahrung kann er bedauerlicherweise nichts über Geschehnisse der Vergangenheit sagen, aber das Stichwort "Vanderzee" hilft:

Im Jahr 980 nach Bosparans Fall wurde ein Angold Vanderzee des Mordes an Alf Lafayette und des Hochverrats für schuldig befunden und von der Inneren Stube unter Vorsitz des Stadtmeisters Sandfort zum Tode verurteilt. Seine gesamte Familie wurde darüber hinaus zu immerwährender Verbannung verurteilt. Aus den Unterlagen ergibt sich, dass die Vanderzees zu den Altvorderen gehört haben.

Über Verwandte, die in der Stadt geblieben sind, ist nichts zu finden, aber im Archiv werden keine Stammbäume gepflegt.

Magie spielt in Grangor keine große Rolle, und im Archiv ist nichts zu finden, was darauf hindeutet, dass das in der Vergangenheit anders war.

Banjew macht sich über diese und alle weiteren Auskünfte ausführliche Notizen.

Nebenbei versucht Banjew den Archivar in ein Gespräch über die gegenwärtigen Geschehnisse zu verwickeln. Grangor wirke so aufgeräumt, so geordnet, so sicher - da passten die Geschehnisse der letzten Wochen so gar nicht ins Bild. Gerade letzte Nacht habe es wieder einen glücklicherweise vereitelten Anschlag gegeben! Banjew könne sich nicht vorstellen, dass sowas in der Geschichte Grangors schon einmal vorgekommen sei usw. Dabei versucht er dem Archivar ein paar beiläufige Einschätzungen eines vermutlich "gewöhnlich gut informierten" Grangorers aus der Nase zu ziehen.

Alles, was nicht Papier ist, scheint den Archivar nicht besonders zu interessieren, die Nachrufe der jüngst Ermordeten findet er dagegen leicht:

---

*MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR  
geben Einer Ehrbaren Bürgerschaft mit tiefer Be-  
stürzung bekannt, dass der Ehrwürdige Altvordere  
und Altstädtmeister*

*SARK WORTHEIM*

*in der Nacht zum heutigen 7. Peraine das Opfer  
eines neuerlichen feigen Mordes wurde. Der weise  
Lenker unserer Geschichte in den Jahren 974 bis  
979 war uns auch nach seinem Ausscheiden aus  
dem Rat im Jahr 981 stets ein hochgeschätzter  
Ratgeber geblieben. Wir werden seiner immer in  
Ehren gedenken und nicht ruhen, bis den Mörder  
seine verdiente Strafe erteilt!*

---

"Der weise Lenker unserer Geschichte", zitiert Banjew aus dem Nachruf. "Heißt diese Formulierung, dass Sark Wortheim in dieser Zeit Städtmeister war?"

"So ist es", bestätigt der Archivar.

---

*MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR  
zeigen Einer Ehrbaren Bürgerschaft in tiefer  
Trauer den Tod unseres Ehrwürdigen Altvorderen  
und früheren Städtmeisters*

*KNUD SANDFORT*

*an, der am späten Abend des gestrigen 9. Phex Op-  
fer eines äußerst bedauerlichen Unfalls wurde.  
Seit 963 Angehöriger der Äußeren Stube, bewährt  
in zahlreichen Gesandtschaften, übernahm er im  
Herbst 980 unter tragischen Umständen das Amt  
des Meisters und wusste es über fünf Jahre mit Festig-  
keit und Würde zu verwalten. Seit er am Ende  
seiner Amtszeit auch aus dem Rat ausschied, wur-  
de er dort vermisst - nun wird ganz Grangor ihn  
missen.*

"Ist es eigentlich üblich, nach einer Amtszeit als Städtmeister auch aus dem Rat auszuschneiden?" fragt Banjew den Archivar.

"Nein, das wird mal so mal so gehandhabt, glaube ich", entgegnet der junge Beamte.

---

*MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR  
geben Einer Ehrbaren Bürgerschaft trauernd be-  
kannt, dass der Ehrwürdige Altvordere*

*HAGON KUYFHOF*

*während der Nacht zum heutigen 16. Phex unter  
noch nicht völlig geklärten Umständen den Tod  
fand. Viel zu früh fand so seine verdienstvolle Tä-  
tigkeit in der Inneren Stube, der er seit 979 ange-  
hörte, und als großzügiger Ausrichter der Boots-  
rennen zu Efferds Ehren ihr Ende. - Möge der  
Ewige ihn sicher geleiten!*

---

*MEISTER UND RAT DER FREIEN STADT GRANGOR  
trauern mit den Angehörigen um den Ehrwürdi-  
gen Altvorderen*

*ELIMAR WOLLWERT,*

*dessen Tod in der Nacht des 22. Phex seiner Ehr-  
baren Bürgerschaft hiermit angezeigt wird. Feige  
Mörderhand riss ihn aus seinem segensreichen  
Wirken im Dienste unseres Findelhauses, dessen  
Pflegschaft er bei seinem Eintritt in die Innere  
Stube 977 übernahm. Efferds Hand möge Ihn ge-  
leiten, den Mörder aber zermalmen!*

---

"Bitte sagt uns doch, ob Herr Wortheim als Mitglied des Rates auch zur Inneren Stube gehörte", möchte Lauriel nach dem Gehörten und Gelesenen noch von dem Archivar wissen. "Und wisst Ihr welche tragischen Umstände es waren, dass Herr Sandfort das Amt des Städtmeisters übernahm?"

Der Archivar durchsucht noch einmal seine Unterlagen. "Der Inneren Stube, und die tragischen Umstände müssen der Mord am Städtmeister Lafayette gewesen sein."

"Ah, der war Städtmeister, danke!" Die Informationen fügen sich zu einem Bild in Lauriels Kopf, aber das wird sie erst draußen äußern. "Nur eine Bitte noch: Welche Mitglieder hatte die Innere Stube im Jahr 979?"

Das lässt sich im Archiv leicht herausfinden: Es war außer den bisher dahingeschiedenen Hagon Kuyfhoff, Elimar Wollwert und Sark Wortheim noch Ogon Hartie.

Lauriel bedankt sich artig und wartet ob Banjew noch Fragen hat.

"Wann genau wurde Knud Sandfort denn Stadtmeister? Und wann war der Mord an diesem Alf Lafayotte? Der kann dann ja gerade erst Stadtmeister geworden gewesen sein? Und gibt es Unterlagen, die ber die Hintergrnde des Mordes Auskunft geben knnen? Irgendeinen Grund wird es fr den ja gegeben haben", vermutet Banjew. Der Magier findet es auffallig, was die Akten bisher gerade nicht preisgeben.

Gemeinsam werden noch einmal die Akten studiert. Knut Sandfort wurde offenbar nach Alf Lafayottes Ermordung Stadtmeister. Lafayotte war vorher wirklich nur kurz Stadtmeister. Die Prozessakten sind gesperrt, und der junge Archivar erinnert sich nicht selbst an den Vorfall!

"Wer knnte denn die Sperrung der Akten aufheben oder hat trotz Sperrung die Berechtigung, die Akten einzusehen?" fragt Banjew. "Knnt Ihr aus den Akten eventuell erkennen, wohin die Vanderzees in Verbannung gegangen sind? Und ihr sagtet vorhin, hier wrden keine Stammbume gefhrt. Werden diese an anderer Stelle gefhrt? Welche Daten werden denn vom Standesamtman registriert, und was passiert dann mit diesen?" - 'Und wenn daraus tatsachlich Verwandtschaftsbeziehungen hervorgehen sollten, knnten wir Tage brauchen, bis wir was brauchbares gefunden haben', fgt der Magier in Gedanken an.

"Der Stadtmeister kann die Aktensperrung aufheben", erklart der Archivar. Auf dem Urteil findet sich noch ein Vermerk, dass Familie Vanderzee ein Schiff nach Havena genommen hat. Im Standesamt, werden natrlich bei Eheschlieungen und Kindsgeburten die Eltern mit angegeben. Sich da durchzuwuseln, wrde sicher Tage dauern.

'Wer knnte sich noch mit Verwandtschaftsbeziehungen auskennen', grbelt Banjew.

<>

Celissa sieht sich misstrauig um. "Knnen wir vielleicht etwas zu trinken bekommen, wahrend wir warten?"

Hortemann bekommt die Frage nicht mehr mit, denn er ist schon im Sitzungszimmer. Die vorbeilaufenden Schreiber, die Cuilyn und Celissa neugierig mustern, fhlen sich von der Frage offensichtlich nicht angesprochen.

Die Horasierin rmpft die Nase. "Tja", wendet sie sich an Cuilyn, nachdem Banjew und Lauriel auch schon verschwunden sind. "Das wird bestimmt ein paar Stunden dauern. Was meinst du, sollen wir uns drauen einen angenehmeren Ort zum Warten suchen?"

Sie merkt, dass Cuilyn die Augen zu hat und vor sich hindst. Auf ihre Frage murmelt er nur: "Die Nacht war lange. Ist schon recht, wenn wir warten mssen. Weck mich, wenn sie uns holen."

Celissa rollt mit den Augen. Will er jetzt echt schlafen? Soll sie sich hier etwa zu Tode langweilen? Sie steht auf. "Im Gegenteil, sie werden dich schon wecken, du bist ja direkt vor der Tr. Und dann kannst du mich holen. Ich bin irgendwo am Platz."

"Ja, ich halt die Stellung," murmelt Cuilyn nur. Er hat nicht genau registriert, wo er Celissa suchen soll. Er ist schon halb im Traumland.

Somit verlast Celissa das Stadthaus, um sich irgendwo anders mit etwas zu trinken und einer Zeitung niederzulassen. Erst ein paar Stunden spater schaut sie mal wieder vorbei.

Genau rechtzeitig, um festzustellen, dass sie nichts versumt hat. Dafr waren Banjew und Lauriel erfolgreich.

<>

Es passiert nicht mehr viel am Vormittag. Als ihr Auftraggeber wieder erscheint, erzahlt er emprt, dass das gegenseitige Misstrauen unter den Mitgliedern offenbar schon so mchtig ist, dass manche seine Geschichte eher fr den Versuch hielten, von sich als mglichem Schuldigen abzulenken, wobei der alte Hartie sich wieder einmal mit zweideutigen Bemerkungen hervortat. Seine "fremden Slldlinge" habe man gar nicht erst hren wollen!

Dann macht er sich eiligen Schrittes von dannen, in die nachste Besprechung.

'Was anderes habe ich fast nicht erwartet', denkt sich Banjew angesichts der Akten im Archiv, schweigt gegenber Hortemann aber. 'Vermutlich ist sich jeder selbst der Nachste, ganz davon abgesehen, dass alle anderen Mitglieder der Stube wohl etwas wissen, was Hortemann nicht wei, nicht wissen kann ...'

Als die vier Gefahrten unbelauscht sind, uert Lauriel ihren Vermutungen: "Es scheint sich um die Familie Vanderzee zu drehen. Irgendwer will sich dafr rachen, dass einer aus der Sippe zum Tode verurteilt wurde. Bei dem Verfahren waren dabei: Stadtmeister Knud Sandfort - tot; Hagon Kuyfhoff - tot; Elimar Wollwert - tot und Sark Wortheim - tot, der einzige der noch lebt ist Ogon Hartie - wer wei wie lange noch.

Unser Auftraggeber hat den Platz der Vanderzees bernommen und wird daher auch bedroht."

"Hrt sich richtig an", stimmt Celissa zu. "Und weil wir Hortemann beschtzen, wird Hartie jetzt der nachste sein. Wir sollten ihn warnen."

"Das kann wohl nur Herr Hortemann machen, wie sind ja nur *fremde Slldlinge*", meint Lauriel verachtlich.

"Ja, er wird nicht hren", raumt die Horasierin misstrauig ein. "Aber mehr fallt mir gerade auch nicht ein."

"Doch wir müssen einfach den Übeltäter vorher fassen!" Da ist sich die Elfe sicher, nur wie sie finden, dass weiß sie nicht.

Celissa lacht. "Gut, das machen wir *einfach!*"

*Einfach* ist das entscheidende Stichwort. Celissa hat ja heute noch eine Verabredung, aber was könnte man noch tun? Es ist ja noch nicht geklärt, was damals im Jahr 980 nach Bosparans Fall wirklich passiert ist, und dann war da noch Banjews Frage nach Verwandten der Vanderzees.

Wo könnte man etwas darüber herausbekommen?

"So denke ich es mir bisher auch", stimmt Banjew den Vermutungen zu. "Nur wissen wir immer noch nicht, *wer* sich da rächen will. Dafür bräuchten wir mehr Einblick in die Familiengeschichte der Vanderzees ..."

"Vielleicht gibt es hier wie in Havena eine Zeitung", schlägt Celissa vor. "Die hätten bestimmt über die Sache berichtet."

"Das wäre auf jeden Fall einen Versuch wert", stimmt Banjew zu. "Wo sonst könnten wir noch was über die Familie herausbekommen? Vielleicht weiß Hortemann oder seine Frau mehr über die Verwandtschaftsverhältnisse in der Stadt? Oder vielleicht im Eferdtempel? Wenn der so groß und bedeutend ist, könnte es ja sein, dass die Altvorderen bei familiären Ereignissen bevorzugt dort hingehen. Oder könnte es hier so etwas ähnliches wie eine Adelsgesellschaft geben, die Stammbäume pflegt?" sinniert der Magier ins Blaue hinein.

"Wenn Hortemann nicht selber, so sollte doch die alte Tante sich daran erinnern", schlägt Lauriel vor.

"Ja, genau!" entfährt es Banjew. "An die habe ich gar nicht mehr gedacht!"

Nach einiger Überlegung schlägt er vor: "Hortemanns Tante wird uns nicht weglaufen. Sollen wir erstmal nach einer Zeitung suchen?"

"Ich glaube hier zu warten, macht keinen Sinn, da keiner mit uns sprechen will", überlegt Lauriel. "Wollen wir eine Nachricht hinterlassen, dass wir gegangen sind? Und dann wecken wir Ouroborox und fragen die Tante." schlägt sie weiter vor.

"Zur Akademie wollten wir auch noch. Vielleicht haben die von böartigen Umtrieben von Magiern in letzter Zeit etwas gehört. Oder sie können was sagen, was das für ein Zauber war."

"Wir könnten uns auch aufteilen ..." wendet Banjew ein.

"Gut, Cuilyn, Liebster, was machen wir?" fragt Lauriel ihren Freund.

"Ich würde zur Akademie gehen und vielleicht hinterher noch nach einem Zeitungsarchiv suchen", antwortet ihr der gar nicht angesprochene Magier.

"Also teilen wir uns jetzt auf oder nicht? Du könntest doch zur Akademie gehen und Lauriel und ich suchen nach einer Zeitung. Was ist mit Dir, Celissa?" spricht Cuilyn die Gefährten der Reihe nach an.

"Gut, machen wir", antwortet die Elfe und hängt sich bei Cuilyn an.

"Ich sollte schauen, ob dieser Bettler kommt und mir etwas mitteilen will", erklärt die Horasierin. "Und es wäre gut, wenn wenigstens einer von euch da noch in der Nähe wäre. Vielleicht kommt ja auch jemand, der lästige Nachforschungen verhindern will."

"Ihr macht das, oder?" fragt Banjew Cuilyn und Lauriel.

Die Elfe, die sich bei Cuilyn eingehakt hat, wartet darauf, was dieser entscheidet.

"Wie lange wird das dauern, bis der Bettler auftaucht?" fragt Cuilyn Celissa. "Wenn es lange dauert, dann geh besser nachher zu Banjew zur Akademie. Ich habe jetzt schon lange genug gewartet."

Banjew zieht die Augenbrauen hoch. Das meint doch Cuilyn hoffentlich nicht ernst, dass er sich mit dieser Besserwisserin rumschlagen soll?!

"Ich habe ihm gesagt, er soll mich am Mittag treffen", antwortet Celissa. "Also das sollte ja bald sein." Auf den anderen Vorschlag geht sie gar nicht erst ein, auf eine ganze Akademie voller Magier hat sie überhaupt keine Lust.

"Dann lasst uns endlich gehen", meint Lauriel und zieht Cuilyn in Richtung Tür mit. "Sonst ist der Bettler wieder weg."

"Bis später dann", verabschiedet sich Celissa von den Banjew und folgt den beiden.

"Ja, ist gut", stimmt auch Banjew zu. Auf dem Weg nach draußen wird er die Soldaten an der Tür fragen, wo er die Magierakademie finden kann.

Direkt auf der östlichen Nachbarinsel, erfährt Banjew, nur wenige Schritte.

<>>

Nachdem Ouroborox den Vormittag verschlafen hat, wacht er kurz vor Mittag auf. Schnell erledigt er seine Morgentoilette, so ein Bart braucht schließlich auch seine Pflege. Erfrischt macht er sich auf den Weg in die Küche, um zu sehen ob er nicht bereits vor dem Mittagessen ein kleines Häppchen ergattern kann.

Es gibt hier kein allgemeines Mittagessen, sondern jeder bekommt etwas, wenn er Hunger hat. So auch Ouroborox.

Sollte er Fräulein Berlit (die Erzieherin), Tante Ella oder die Köchin treffen, dann unterhält er sich mit ihnen über die Beziehungen der alten Familien zueinander.

Fräulein Berlit und die Köchin sind zurückhaltend. Einem Fremden und dann noch einem Zwerg etwas über die Familien zu erzählen, das gehört sich nicht. Tante Ella hat Zeit und Lust sich zu unterhalten. Aber fürs erste ist sie an zwerghischen Geschichten interessiert. Leben Zwerge wirklich in Bergwerken?

"Oh ja!" beginnt Ouroborox stolz. "Dort gibt es Kohle und Erz, aus denen nur wir Zwerge verstehen gutes Eisen zu gewinnen." Dann erzählt er der Tante von den großen Hallen in der Bergfreiheit Waldwacht, wo er seine Kindheit und Jugend verbrachte. Dann erzählt er der Tante von seinen Lehrjahren als Gold- und Silberschmied. Schließlich kommt er ins Schwärmen für seine geliebte Thorescha, Tochter der Hogscha.

Tante Ella ist begeistert von Ouroborox Erzählkünsten. Sie hört aufmerksam zu, fragt nach. Endlich einmal etwas neues! Ihre Bekannten werden vor Neid platzen. "Und werdet Ihr um Ihre Hand anhalten?" fragt sie schließlich.

Nun wird es Ouroborox, der sonst immer sehr stark und beherrscht ist, sonderbar ums Herz. "Nein, das ist leider nicht möglich. Sie hat sich für Arombattox, Sohn des Artox, entschieden. Sie werden wohl schon kleine Zwergenkinder haben ..."

Nach einer kurzen Pause in der sich Ouroborox ausgiebig schnäuzt, fährt er mit einem neuen Thema fort. "Ihr wisst sicherlich warum wir hier sind. Wir sollen den Hausherrn und seine Familie schützen. Ihr kennt gewiss alle Vorgänge hier in Grangor. Wer könnte denn Herrn Hortemann böses wollen? Gab es etwas in der weiten Vergangenheit, das einen tiefen Groll nach sich zieht?"

In diesem Moment ist von der Stubentür her ein Magengrollen zu hören. Banjew ist wieder da.

<>>

Froh, dass er sich nicht um Celissa kümmern muss, aber wegen des schlechten Rufs der Akademie wenig hoffnungsvoll macht sich der Magier auf den kurzen Weg.

Banjew macht sich also auf zur Magierakademie, und er schafft es auch überraschend einfach, einen kurzfristigen Gesprächstermin beim Leiter der Akademie zu bekommen. Reisende Magier scheinen zur Zeit in Grangor nicht allzu häufig zu sein.

Als Banjew sein Anliegen vorgebracht hat, lehnt sich der Meister zurück, streicht sich den Bart und erklärt. "Junger Freund, wir haben hier in Grangor eine ganz einfache Regel: Die Geheimen Stuben mischen sich nicht in unsere Angelegenheiten, und wir mischen uns nicht in die Angelegenheiten der Geheimen Stuben. Damit sind wir seit Generationen gut gefahren."

Banjew versucht seinen Gesprächspartner bei seinem akademischen Interesse zu packen, indem er ihm sei-

ne Beobachtungen aus der letzten Nacht schildert. "Welcher Art oder welcher Herkunft könnte die Magie gewesen sein? Und gibt es in der Stadt einen Magiekundigen, der das zu leisten im Stande ist?" schließt er.

"Hm", der Meister streicht sich schon wieder den Bart. "Könnte ein Druidenzauber sein, aber das ist nicht unser Spezialgebiet. Das ist bestimmt keiner von uns. Wie gesagt, wir halten uns aus den Angelegenheiten der Stuben heraus. Und das solltet Ihr auch tun, Magister!"

"Das hätte ich mir wohl überlegen müssen, bevor ich den Auftrag annahm", versucht Banjew dieses Thema abzuschließen. "Habt Ihr in der Bibliothek vielleicht Bücher zu druidischer Beherrschungsmagie?"

"Nicht das ich wüsste", schüttelt der Meister den Kopf. "Aber unser Katalog ist nicht vollständig. Wenn ihr ein paar Wochen Eurer Zeit erübrigen könnt ..."

"Herzlich gerne", antwortet Banjew mit unbestimmtem Stimmausdruck. "Doch kann ich nur eine Aufgabe zugleich erledigen." Banjew ist zu dem dem Schluss gekommen, dass der Meister ihm entweder keine hilfreichen Auskünfte geben kann oder geben will, und hat sich deshalb bereits zur Verabschiedung erhoben.

Doch mitunter ergeben sich ja aufschlussreiche Gespräche noch zwischen Tür und Angel, nach dem eigentlichen Gespräch. Deshalb fragt er im Gehen noch: "Fürchtet Ihr nicht, dass die magische Komponente der Mordserie die politische Lage in Grangor so verändern könnte, dass sich die Stuben für die Magier in Grangor zu interessieren beginnen? Mir ist jedenfalls nicht wohl bei dem Gedanken, dass hier möglicherweise eine Druidin ihr Unwesen treibt ..."

Der Meister reagiert kühl. "Nun, Magister, dass es eine magische Komponente gibt, ist bislang nicht bewiesen."

Banjew verdreht innerlich die Augen. Soviel Arroganz und Ignoranz auf einem Haufen hat er bisher nur selten erlebt. Es erinnert ihn ein wenig an Gareth ... äußerlich lässt er sich aber nichts anmerken und antwortet dem Meister scheinbar aufrichtig: "Wollen wir hoffen, dass es auch dabei bleibt."

Nachdem er sich freundlich und mit der Ehrerbietung, die einem Akademieleiter gebührt, verabschiedet hat, findet er sich schneller als er erwartet hatte wieder allein auf der Straße. Er überlegt, was sie denn abgesprochen hatten. 'Celissa wollte zu ihrem Bettler, Lauriel und Cuilyn wollten eigentlich eine Zeitung suchen, begleiten jetzt aber Celissa. Und dann war da noch die alte Tante von Hortemann ...' Sein Magen erinnert ihn daran, dass es bald Zeit für das Mittagmahl wäre, und schnell ist der Entschluss gefasst, sich

in Hortemanns Kontor zurückzugeben. Warum nicht das Angenehme mit dem Nützlichen verbinden?

Bei Hortemann findet er Ouroborox bei Tante Ella. Sie unterhalten sich offenbar angeregt miteinander. Banjews Magen knurrt vernehmlich.

Ouroborox schaut auf Banjews Bauch. "Ich denke wir sollten für Ruhe in deinem Magen sorgen."

"Mit Verlaub, das denke ich auch", gibt Banjew scherzhaft zurück. "Und Du, hast Du gut ausgeschlafen?"

"Junger Mann!" mischt sich Tante Ella ein. "Ich führe gerade mit Herrn Ouroborox ein Gespräch. "Ihr dürft Euch gern dazusetzen, aber zuerst solltet Ihr vielleicht etwas essen!"

Ouroborox Augen weiten sich, 'Herr Ouroborox', so wurde er noch nie bezeichnet.

"Pardon", entschuldigt sich Banjew galant, bevor er sich etwas zu essen suchen geht.

<>>

Banjew geht also in die Küche, um sich dort einen kleinen Mittagsimbiss zu genehmigen. Allzu lange will er damit nicht verbringen, denn das Gespräch von Ouroborox und Tante Ella scheint ihm interessant zu sein.

Banjew kommt zurück in den Salon, als Tantchen gerade mit einer elend langen Geschichte von einem untergeschobenen Kind zum Ende kommt. Ouroborox hat schon glasige Augen.

<>>

Sie wendet sich wieder Ouroborox zu. "Natürlich habe ich überhaupt keine Ahnung, weswegen Ihr hier seid. Mir sagt ja keiner was." Tante Ella lächelt fein bei diesen Worten. Sie wird ernst. "Eines kann ich Euch sagen, die Götter seien meine Zeugen! Ich habe nicht den leisesten Verdacht, wer meinem Neffen Böses antun wollte. In den letzten Jahrzehnten gab es immer wieder Aufregendes und Groll erzeugendes, aber Reus hatte damit nie zu tun."

"Jemand wie Ihr, mit diesem großen Wissen über die Geschichte und Geschichten in Grangor kennt bestimmt noch einiges." entgegnet Ouroborox, "Er muss ja nicht direkt etwas gemacht haben, vielleicht war er ein Mitglied im Rat, der dann etwas beschlossen hat." hakt Ouroborox nach.

Ihr seid ja richtig neugierig", kichert Tante Ella, aber das scheint sie nicht zu stören. "Nein, nein, nein. Das kann ich mir nicht vorstellen!" beantwortet sie Ouroborox letzte Vermutung.

"Was könnt Ihr euch nicht vorstellen?" bohrt Ouroborox weiter nach. "Gab es wirklich keinen Skandal?"

"Skandal! Und ob!" Tante Ellas Augen fangen an zu leuchten. "Also vor zwei Jahren ..." Es beginnt eine ausführliche Geschichte über Heirat, Untreue, Zeu-

gungsfähigkeit, die sich für den kundigen Lurker unter dem Stichwort "Kuckuckskind" zusammenfassen lässt.

Zwerge lieben es gerade und einfach, deswegen ist er von all den Verbindungen, Verzweigungen und Beziehungen so verwirrt, dass er komplett den Überblick verloren hat.

"Äh, dann ist das Kuckuckskind Phexje?" stammelt er. "Daran schuld ist Vanderzee? Oder anderes herum?"

"Phexje ist kein Kuckuckskind, also so etwas. Ich habe von der Familie Kortemann erzählt!" entrüstet sich Tante Ella. "Und was haben die Vanderzees damit zu tun?"

Banjew guckt erst irritiert, dann interessiert, ist doch gerade der Name Vanderzee gefallen. "Über diese Vanderzees habe ich heute schon einiges merkwürdiges gehört. Es heißt, sie seien vor zwanzig Jahren aus der Stadt verbannt worden?" stellt er eine offene Frage an Tante Ella.

Tante Ella kriegt sich sofort wieder ein. "Ja das mit den Vanderzees, das war schon eine Sache." Ihr Gesichtsausdruck verrät, dass sie in ihren Erinnerungen kramt. "Es war wohl Herbst 980 oder so, da wurde unsere friedliche Stadt durch ein unerhörtes Ereignis erschüttert: Der Städtmeister wurde von einem jungen Vanderzee ermordet. Es gab zwar keine Zeugen, aber im Prozess hat er sich selbst durch wirre Anschuldigen gegen die versammelten Altvorderen selbst belastet. So kam es, wie es kommen musste: Ohne eindeutige Beweise, aber aufgrund seines eigenen Verhaltens wurde der junge Vanderzee des Mordes und Hochverrats für schuldig befunden und zum Tode verurteilt, seine gesamte Familie aber aller Bürgerrechte entkleidet und aus der Stadt verbannt. Und dann kam das tollste: Auf einmal behauptet er, aus Liebe zu der jungen Frau des Städtmeisters mit diesem in Streit geraten zu sein, der mit dem tödlichen Unfall endete. Das hat natürlich dem Fass die Krone aufgesetzt. Sich auf Kosten der jungen Witwe herauszureden, also so etwas!

Ende Travia wurde Vanderzee, Angold hieß er, glaube ich, hingerichtet, in unserer üblichen Form der *Wasserprobe*. Das wäre ja schon genug, aber es kam noch mehr. Krimhelde Vanderzee, die Mutter des Jungen, ist wie eine Furie auf die *Mörder* ihres Sohnes zugestürzt, ich war selber Zuschauerin, und hat einen fürchterlichen Fluch auf die Altvorderen der Stadt herab gerufen. Ich, und nicht nur ich, bekam es fast mit der Angst zu tun, denn seit sie als junges Mädchen von der Kusliker Hesindeschule zurückgewiesen worden war, hat sich Krimhelde daheim mit Wahrsagekunst und Hexenzaubern befasst, so wurde gemunkelt. Aber es tat sich kein Höllenschlund auf, die vielleicht übereifrigen Richter zu verschlingen, und am nächsten Morgen musste Krimhelde Vanderzee mit ihrem Mann und ihren beiden Töchtern die Reise

nach Havena ins Exil antreten. Und seitdem hat man nie wieder von ihnen gehört." Tante Ella lehnt sich triumphierend zurück. "Das ist eine Geschichte, oder?"

Ein aufrichtig erstauntes "Allerdings!" ist zunächst alles, was Banjew hervorbringt. 'Die Mutter eines Hingerichteten, die sich lange mit Magie beschäftigt hat und Rachgefühle gegen die Richter ihres Sohnes hegt. Das ist ja fast schon zu genau passend, um wahr zu sein.' Jetzt müsste man nur noch herausfinden, wie man diese Krimhelde in Grangor aufspürt. Ihre Anwesenheit allein dürfte den Büttel in Gang setzen ...

Glücklich, das Banjew ihn in der schwierigen Angelegenheit zur Seite steht, fragt er: "Wie alt sind die beiden Töchter jetzt? Und wie alt wäre der junge Vanderzee nun? Hat er die junge Frau des Städtmeisters wirklich geliebt?"

Tante Ella denkt nach. "Die Töchter müssten jetzt um die dreißig sein, der junge Vanderzee, wenn er noch lebte, vierzig. Und das mit der Frau des Städtmeisters, nein wirklich, sie so zu beleidigen!" Hier entrüstet sich die alte Dame wieder.

"Und wie alt ist müsste dann diese Krimhelde dann sein? Doch schon mindestens um die 60, oder?" Banjew fragt sich, ob es tatsächlich (noch) die Mutter sein kann, die da auf einem Rachefeldzug ist. Doch die Töchter dürfte zu jung gewesen sein, um solche Rachegelüste zu haben und noch die damaligen Richter zu kennen ...

"Das kommt hin, eher Mitte", entgegnet die alte Dame.

Banjew nickt. 'Aber warum nicht? Wenn sie sich gut gehalten hat, sollte das kein Problem sein.' Banjew grübelt noch ein wenig darüber nach, ob ihm bei seinem Aufenthalt in Havena eine Familie Vanderzee über den Weg gelaufen ist. 'Vielleicht haben sie aber auch den Namen geändert ...'

"Es sind also nur die Eltern und Geschwister des Mörders verbannt worden? Bisher hatte ich angenommen, die ganze Sippe sei davon betroffen gewesen. Dann müsste es doch noch engere Verwandte der Vanderzees in Grangor geben, oder?"

"Hm", Tante Ella legt einen Finger an die Unterlippe. "Ja, ich hab's. Krimhelde ist eine geborene Liegerfeld. Ob Etzel noch lebt? Das war ihr Bruder", erklärt sie.

'Etzel Liegerfeld, Etzel Liegerfeld', versucht sich Banjew den Namen einzuprägen. "Und gibt es noch Verwandtschaft ihres Mannes?"

"Die würde ja Vanderzee heißen, und Vanderzees gibt es keine mehr in Grangor. Die einzige nähere Verwandtschaft kann nur Etzel sein. Aber warum ist das so wichtig?" will Tante Ella wissen.

"Ich wundere mich nur", antwortet Banjew. "Irgendwie dachte ich, die alteingesessenen Familien wären große Sippen, die alle miteinander verwandt oder ver-

schwägert oder beides sind. Außerdem hätte der Herr Vanderzee ja auch eine Schwester haben können, die nun anders heißt."

"Warum ist das so wichtig junger Mann?" Tante Ella wird sehr ungehalten.

'Wieso denkt sie überhaupt, dass das wichtig sein sollte?', fragt sich Banjew. 'Nur weil man sich am Nachmittag ein wenig über dies und das unterhält und ein paar neugierige Fragen stellt, muss das doch noch lange nicht wichtig sein ...'

"Naja, wichtig ist es vielleicht nicht", antwortet Banjew entschuldigend und versucht der Konversation die plötzliche Schärfe zu nehmen. "Aber eine natürliche Neugier kann ich nicht ganz bestreiten ..." fügt er mit einem schelmischen Gesichtsausdruck an.

"Ist schon gut, junger Mann", antwortet Tante Ella. "Da habt Ihr natürlich recht."

"Und wo wohnen die?" fragt Ouroborox nach.

"Warum ist das so wichtig?" insistiert Tante Ella. "Und woher soll ich wissen, wo der alte Etzel Liegerfeld heute wohnt, falls er überhaupt noch lebt. Fragt die Bettler, die wissen immer alles!"

"Wir würden ihn gerne besuchen." beginnt Ouroborox. "Da Ihr eine gut informierte Frau seid, dachte ich Ihr wisst es. Die Bettler? Was machen denn die Bettler?"

"Herr Ouroborox", Tante Ella schaut den Zwerg strafend an. "Haltet mich nicht für dümmer als Euer eingenes Spiegelbild. Ich habe Etzel Liegerfeld gerade eben zum ersten Mal erwähnt, und jetzt wollt Ihr ihn auf einmal besuchen. Hosen runter!"

"Hosen runter? Meint Ihr wirklich die Hose hier?" dabei klatscht sich Ouroborox auf den Oberschenkel. "Ihr wisst warum wir hier sind? Das ist dann Teil des Auftrags."

Banjew blickt den Zwerg erstaunt an. Hatte Hortemann den Helden nicht gesagt, er hätte den Grund ihres Auftrags vor seiner Familie verborgen, um sie nicht unnötig zu beunruhigen? Da ist es vielleicht nicht von Vorteil, neugierige Fragen allzu deutlich mit dem Auftrag in Verbindung zu bringen ...

Die alte Dame verdreht die Augen. "Ihr beschützt meinen Neffen, das würde ich selbst erkennen, wenn ich blind wäre. Aber was Etzel Liegerfeld damit zu tun hat, verstehe ich nicht."

"Vielleicht möchte er nun endlich einige offene Rechnungen begleichen." erklärt Ouroborox. "Die Vanderzees waren sicherlich nicht damit einverstanden verbannt zu werden. Und vielleicht hat der junge Angold Vanderzee, der hingerichtet worden ist, doch eine Affaire gehabt."

"Etzel Liegerfeld soll eine offene Rechnung mit Relus haben?" schnaubt Tante die Matrone. "Da bin ich aber gespannt."

'Ich auch', denkt sich Banjew. "Hatten die beiden überhaupt jemals etwas miteinander zu tun?" fragt Banjew mehr Ouroborox als die Tante. Die Richtung, in die sich das Gespräch entwickelt, gefällt ihm überhaupt nicht. Wieder Hortemanns Tante zugewandt fährt er fort: "Wisst Ihr, wir kennen uns in Grangor überhaupt nicht aus und sind erst seit gestern überhaupt hier. Um Ihren Neffen zu beschützen ist es mit Sicherheit hilfreich, die Stadt und ihre Gewohnheiten besser zu kennen. Deshalb versuchen wir einfach, ein wenig mehr über sie und ihre Geschichte zu erfahren. Wer weiß, wozu das gut sein wird?" Banjew versucht seine Nervosität nach außen hin nicht zu zeigen.

Tante Ella schaut Banjew scharf an. "Ja, ja, wer weiß." Sie macht eine Kunstpause. "Aber ich bin ziemlich sicher, dass Relus mit Etzel niemals etwas zu tun hatte. Schließlich trat Relus hier in Grangor erst richtig in Erscheinung, nachdem er vor drei Jahren Wikos, Boron sei seiner Seele gnädig, Nachfolge angetreten hat. Und Wiko hatte seinen Sitz in der Inneren seit 980. Da waren die Vanderzees gerade weg und Etzel hatte sich zurückgezogen."

"Auch geschäftlich? Was hat er denn davor gemacht, dieser Etzel?" fragt Banjew. "Und was macht man in Grangor, wenn man sich zurückzieht?"

"Geschäfte, Geschäfte", schnaubt Tante Ella. "Was weiß ich. Das machen hier in Grangor die Männer."

Banjew ist verwirrt, dass Tante Ella so ungehalten ist. Wahrscheinlich ist es seine implizite Vermutung, dass die Matrone sich im Geschäftsleben auskennt.

<<>>

Auf dem Platz vor dem Stadthaus heißt es warten.

Celissa lässt Cuilyn und Lauriel ein wenig Vorsprung. Sie kauft sich dann noch eine Kleinigkeit zu essen und wartet am Rande des Platzes, von wo aus sie die Leute beobachtet.

Lauriel steht neben Cuilyn und beobachtet das Treiben auf dem Platz.

"Wie lange wollen wir warten?" flüstert ihr Cuilyn zu. Er ist nun wieder ausgeruht und voll Tatendrang. Es behagt ihm gar nicht, nun noch länger auf ein ungewisses Treffen zu warten. Und auch eine Viertelstunde erscheint ihm unter diesen Umständen lange.

Er schaut sich am Platz um. Wen könnte er nach einer Zeitung fragen? Gibt es vielleicht sogar Passanten, die eine Zeitung bei sich tragen?

Eines scheint es jedenfalls nicht in Grangor zu geben: Eine Zeitung.

"Nun warte doch noch, Du bist doch sonst nicht so ungeduldig." antwortet die Elfe ebenso leise und lässt

Celissa, die einige Schritt entfernt steht nicht aus den Augen.

"Ich warte ja," gibt Cuilyn zurück. "Nur ewig will ich nicht rumstehen."

"Wie möchtest Du denn dann warten?" fragt ihn Lauriel.

"Ich möchte gar nicht warten, aber wenn es sein muss, dann warten wir eben." Jetzt wird Cuilyn langsam ärgerlich. Er muss warten, dann dieses Herumreden übers Warten. Und eine Zeitung hat auch niemand hier.

Und außerdem bekommt er Hunger.

Er schaut sie um, wen er denn ansprechen könnte und entdeckt einen gut gekleideten Mann, der gerade aus einem Geschäft getreten ist. Zu Lauriel sagt er: "Warte kurz, ich geh was fragen." Er geht auf den Mann zu und spricht ihn an: "Entschuldigt. Gibt es hier in der Stadt eine Zeitung? Oder wie kann man Neuigkeiten erfahren?"

Jetzt muss die Elfe neben Celissa auch noch ihren Freund im Auge behalten.

"Wie in Havena?" fragt der Mann zurück. "Nein, hier gibt es Ausrufer und die Aushänge am Stadthaus."

"Ja, wie in Havena. Und diese Ausrufer - sind die im Dienst der Stadt? Haben sie ein Goldenhaus?" fragt Cuilyn weiter nach.

"Das sind Stadtbedienstete", erklärt der Mann geduldig.

"Und wo kann man die finden?" will Cuilyn noch wissen, "auch wieder im Stadthaus?"

"Natürlich, wo denn sonst?" Die Geduld scheint Grenzen zu haben.

<<>>

Es ist zwar schwierig sich auf die Bewegung von Cuilyn und Celissa zu konzentrieren, aber es gelingt der Elfe. So bekommt sie zum einen mit, wie ihr Freund mit dem Mann spricht, als auch wie bei Celissa ein Bettler auftaucht.

Nachdem Cuilyn inzwischen woanders ist, kann er es gar nicht beobachten.

Da Lauriel merkt, dass Cuilyn den Bettler nicht bemerkt hat, geht sie zu ihm ohne dabei jedoch Celissa und den Bettler aus den Augen zu verlieren.

Celissa wird plötzlich von einem Bettler von der Seite angesprochen. "Ihr wolltet zur offenen Hand?"

Die Horasierin mustert ihn scheinbar nachlässig. "Schon möglich." Gleichzeitig bewegt sie ihre Finger in der fast-universellen Zeichensprache all jener, die Phex nahe stehen: <Hast Du Informationen für mich?>

<Mitkommen!> lautet die Antwort.

Das hat Celissa jetzt erwartet. Sie nickt leicht und wartet, dass der Bettler voraus geht.

Der Bettler bewegt sich flüssig zwischen den Passanten hindurch, erst Richtung Süden über das Schinderaa, dann die zweite Brücke Richtung Osten über ein weiteres Aa. Noch 100 Schritte geradeaus, dann kommt auf der linken Seite eine Pilgerherberge "Zur offenen Hand". Celissas Führer geht am Haupteingang vorbei, dann nach links in eine Hofeinfahrt. Er schaut sich nicht um, ob Celissa folgt.

Nachdem der Bettler sich abgewendet hat, nimmt Celissa kurz Blickkontakt mit Lauriel auf und vergewissert sich, dass die Elfe die Situation erkannt hat. Dann folgt sie ihrem Führer. Bevor sie den Platz verlässt, schaut sie noch einmal zurück, ob Lauriel und Cuilyn auch folgen.

Als Celissa mit dem Bettler so geht, zieht sie Cuilyn am Arm und nickt dem Mann mit dem er sich unterhält ein "Ihr entschuldigt!" zu.

Dann sieht Cuilyn, dass Lauriel zu ihm kommt. Mit einem "Ich danke Euch für die Auskunft," beendet er das Gespräch und wendet sich seiner Freundin zu.

"Ich hab' nichts gegen Fremde, aber ...", ist noch zu vernehmen, als der Mann weiter geht.

"Tut sich etwas?"

"Ja, Celissa folgt einem der Bettler", antwortet Lauriel und zieht Cuilyn mit sich. "Und wir beide folgen den beiden."

Dann versucht sie Celissa nicht aus den Augen zu verlieren.

Als das klar ist, kümmert sie sich nicht weiter darum, sondern bleibt ziemlich dicht bei dem Bettler. Sie achtet aber auf die Umgebung und insbesondere darauf, ob der Mann vielleicht ähnlich wie sie noch Gefährten hat, die im Hintergrund bleiben.

Der Bettler führt Celissa zu einem Hintereingang, macht die Tür auf, weist in einen Gang und sagt nur kurz: "Zweite Tür, links."

Hinter der angegebenen Tür befindet sich ein winziges Kontor. Drin sitzt hinter einem Tisch ein unauffälliger Mann mittleren Alters. Er weist wortlos auf den zweiten Stuhl am Tisch.

Celissa nimmt Platz und schlägt die Beine übereinander.

Als Celissa sich gesetzt hat, schaut der Mann sie noch eine Zeitlang aufmerksam an. Dann kommt nur ein Wort, ohne besondere Betonung: "Sprecht."

"Nun, Phex zum Gruße", beginnt die Horasierin freundlich und lächelt ihm zu. Ein 'danke für den netten Empfang' kann sie sich gerade noch verkneifen. "Ich denke, Ihr wisst, warum ich hier bin?" Die Frage ist beinahe rhetorisch.

Der Frager verschränkt die Arme. "Lass das Blabla einfach weg und komm zum Punkt! Du willst etwas."

Celissa lächelt erneut und zuckt andeutungsweise mit der Schulter, um zu sagen 'mir ist es gleich'. "Nun gut", antwortet sie. "Ich möchte mehr über die Morde erfahren, die in letzter Zeit an den Altvorderen verübt wurden."

Der Frager grinst höhnisch. "Und wieso sollten wir Dir dabei helfen? Wir mögen Schnüffler nicht besonders. Ganz besonders nicht, wenn sie nicht von hier sind."

Celissa seufzt innerlich, lächelt aber weiter. Es überrascht sie nicht, dass sich ihr Gegenüber so anstellt; er will natürlich einen guten Handel machen. Nun, auf das Spiel versteht sie sich auch.

"Ich dachte eigentlich, es wäre auch euch ganz recht, wenn diese Morde aufgeklärt werden", sagt sie. "Ich meine, mit jedem weiteren solchen Verbrechen werden die Räte nervöser. Sie werden Druck auf die Garde machen. Und die treiben sich dann umso mehr nachts in der Stadt herum, weil sie den Mörder finden wollen. Nicht wirklich schlimm, aber, sagen wir, lästig, oder? Und wer weiß, vielleicht verhaften sie irgendwann einfach mal irgendjemand beliebigen, nur um einen Erfolg melden zu können."

Der Frager schaut Celissa starr an. Mit so einer Antwort hat er offenbar nicht gerechnet. Dann besinnt er sich. "Gut. Über die Morde wissen wir nichts. Wir würden selbst gern mehr erfahren. Die Garde lässt uns in Ruhe. Wenn aber erst die Pilger wegbleiben ..." Das wäre für die Bettler natürlich dramatisch. "Vielleicht haben wir Antworten, und uns fehlen nur die richtigen Fragen. Ihr schnüffelt schon zwei Tage hier rum. Wonach sucht ihr konkret?" nach einer kleinen Pause. "Sag jetzt aber nicht *den Mörder*. Habt ihr eine Spur?"

'Schon besser', denkt sich die Horasierin. Sie hatte erwartet, dass die Bettler hier nicht nur betteln, und daher die Garde nicht mögen; aber vielleicht will das ihr Gegenüber nur nicht zugeben.

Sie besinnt sich kurz. Als sie mit den Bettlern Kontakt aufgenommen hat, wussten sie ja noch fast nichts über die Morde, aber inzwischen ist da einiges mehr. "Eine Frau", fängt sie an, aufzuzählen. "Nicht mehr jung, aber noch nicht zu alt zum Rennen. Sie kann jemanden mit Magie zu Tode erschrecken. Außerdem hat sie einen Helfershelfer, einen ziemlich großen Mann, der 'Uluv' genannt wird. Hmm, und die Frau oder ihr Auftraggeber hat vielleicht eine Verbindung zur Familie Vanderzee."

"Vanderzee, Vanderzee", sinniert der Mann. "Sagt mir nichts. So eine Familie soll es in Grangor geben? Zu Tode erschrecken klingt nicht gut. Aber nach einem Uluv kann man sich umhören. Noch was?"

Enttäuscht schüttelt Celissa den Kopf. Sie hatte schon gehofft, dass die Bettler besser informiert sind, die sind in der Stadt doch überall. "Die Vanderzees sind nicht mehr hier, die sind mal verbannt worden", erklärt sie. "Von so einer Frau wisst ihr nichts?"

"Nee", entgegnet der Frager kopfschüttelnd, "aber wir können rauskriegen, was rauszukriegen ist. Vanderzee, nicht mehr junge Frau, großer Mann, Uluv. Komm morgen zur gleichen Zeit wieder. Ach ja, noch eins." Er streckt die Hand aus. "Das macht 30 Silbertaler."

Celissa hat sich schon leicht geärgert, dass sie hergebracht wurde, wenn man ihr überhaupt nichts sagen kann. Das hier ist zumindest ein Angebot. Aber Phex wäre ihr böse, wenn sie nicht feilschen würde.

Sie zieht eine Augenbraue hoch. "Wofür? Du hast mir doch überhaupt nichts sagen können."

"Vorkasse für unsere Bemühungen", ist die kühle Antwort. "Die Bettler von Grangor haben ihre Augen und Ohren überall. Und Bettler feilschen nicht."

"So?" fragt Celissa skeptisch. "Dann müsstet ihr euch ja eigentlich nicht mehr groß bemühen", weist sie auch noch einmal darauf hin, dass die Bettler derzeit recht schlecht informiert scheinen. "Was hältst Du davon: ich gebe dir zehn jetzt und nochmal dreißig, wenn du mir was nützliches sagen kannst. Und ich folge da übrigens gerne Phexens Lehren - wer nicht feilscht, muss eben nehmen, was ihm gegeben wird."

Der Frager verzieht sein Gesicht. "20-20 wäre akzeptabel", meint er schließlich. Celissa hat das Gefühl, dass mehr nicht herauszuholen ist.

"Na gut, einverstanden", erklärt sie und kramt nach zwei Dukaten. Schließlich wird sowieso Hortemann die Spesen ersetzen, da ist ihr der Betrag eigentlich egal. "Wenn ich irgendwie morgen Mittag nicht kommen kann, werdet ihr mit euren ganzen Augen und Ohren ja sowieso wissen, woran es liegt."

Zum ersten Mal sieht Celissa ein Lächeln auf den Lippen ihres Gegenübers.

Sie gibt ihrem Gegenüber die Münzen und steht auf. "Sonst noch was?"

"Von mir aus nicht." Der Frager erhebt sich und wünscht. "Gute Jagd!"

"Phex mit euch!" verabschiedet sich Celissa.

<<>>

Lauriel wartet auf der Straße vor der Hofeinfahrt. Damit es nicht so auffällig wirkt, schaut sie sich die Auslagen der umliegenden Geschäfte an.

Geschäfte gibt es hier leider nicht. Hier reiht sich Pension an Pension.

Cuilyn lässt sich von Lauriel mitziehen und wartet dann mit ihr bei der Einfahrt. Wie ist die Gasse hier? Sind viele Leute unterwegs oder ist es eine ruhige Seitengasse?

Hier ist richtig viel Trubel. Herberge neben Herberge und überall Pilger.

Falls es ruhig ist und Cuilyn und Lauriel auffallen würden, weil es etwas auch keine Geschäfte gibt, tritt er näher an Lauriel heran und küsst sie - ganz auf Liebespaar, das für kurz dem Trubel der Stadt entkommen will.

Eine Alternative, die der Elfe auch sehr gut gefällt. Allerdings lässt Lauriel Konzentration auf die Hofeinfahrt ein wenig nach. 'Aber was soll's', denkt Lauriel, 'so schnell wird Celissa wohl nicht wiederkommen.'

Also dann kommt Plan B auch nicht in Frage, denn so in der Öffentlichkeit und im Trubel will Cuilyn seinen Schatz nicht küssen.

Er schaut sich um, ob es irgendwo einen Platz gibt, an dem sie unauffällig warten und beobachten können.

Hier ist es so voll, dass man nicht auffällt.

Weil ihm nichts anderes einfällt, spricht er schließlich einen der Vorbeikommenden an, ob er etwas über eine Zeitung in Grangor weiß oder wo man sonst über Neuigkeiten informiert werden kann.

"Üsch, bün nüschd von hür", ist die Antwort.

Um ganz sicher nicht aufzufallen, spricht Cuilyn dennoch immer wieder einen Passanten an. Er erwartet sich keine neuen Informationen, aber nur herumzustehen und das Haus zu beobachten ist doch für ein geschultes Auge auffällig.

Beim fünften Passanten bekommt Cuilyn die Auskunft, dass es in Grangor keine Zeitung gibt.

Sind hier auch Bettler auf den Straßen?

Es gibt hier auch Bettler, die machen aber einen Bogen um Lauriel und Cuilyn.

'Hoffentlich kommt Celissa bald', denkt die Elfe. Sie findet, dass die Fragerie Cuilyns noch auffälliger als einfaches Warten ist. Sagen wird sie es ihm aber nicht, der Streit vom Vortag war schlimm genug. So bleibt sie neben ihm und behält den Durchgang im Auge.

Cuilyn stellt sich wieder zu Lauriel. "Was machen wir jetzt? Ich weiß schon nicht mehr, was ich noch machen soll - so tun, als ob wir hier etwas zu tun haben."

Er schaut sich die gegenüberliegende Herberge an. Gibt es da eine Gaststube mit Fenstern auf die Straße? Vielleicht könnten sie sich dort hineinsetzen und durch das Fenster beobachten. Außerdem wird sein Hunger immer größer.

So eine Gaststube gibt es tatsächlich, aber vom Geruch her, der von dort auf die Straße dringt, ist sie nicht besonders einladend.

Draußen sieht sie sich kurz um, entdeckt auch rasch Cuilyn und Lauriel und geht zu ihnen. "Vielen Dank, dass ihr mitgekommen seid. Die Bettler haben mir leider noch nichts sagen können", erzählt sie ihnen.

"Aber sie wollen bis morgen mehr wissen, und haben glaube ich auch genug Ansporn dafür. Und bei den Massen, die hier herumlaufen, muss doch einer von ihnen diese Magierin und ihren Uluv gesehen haben."

"Dann sollten wir zurück zum Hortemann, oder?" fragt Lauriel.

"Hmm", stimmt Celissa zu. "Ob die Tante wohl schon etwas erzählt hat?"

"Wem denn? Ouroborox wird sicherlich noch schlafen und Banjew ist in die Akademie - das dauert!" antwortet Lauriel und macht sich an Cuilyns Seite mit Celissa auf den Weg zurück zu Hortemanns.

Bei allen drei beginnt der Magen zu knurren, fast gleichzeitig.

Lauriel beschleunigt ihre Schritte ein wenig. Schließlich wird es bei Hortemanns ja etwas zu essen geben - warum sollten sie daher irgendwo einkehren.

"Ouroborox wird sein Magen schon geweckt haben", meint Celissa lächelnd. "Aber er wird beim Essen bestimmt nicht ausgerechnet mit der Tante plaudern." Beim Gedanken an ein Teekränzchen mit dem Zwerg muss sie grinsen.

Als die drei im Hause Hortemann wieder ankommen, bekommen sie mit, dass im Salon Ouroborox und Banjew mit Tante Ella zusammensitzen. Und es steht tatsächlich Tee auf dem Tisch.

Celissa bleibt erst einmal der Mund offen stehen. Dann jedoch erinnert sie sich an ihre Manieren, grüßt höflich und setzt sich dazu.

Die Tante Ella, die bislang bei den gemeinsamen Mahlzeiten gar nicht weiter aufgefallen war, entpuppt sich als scharfsinnige alte Dame.

Weil Celissa nicht weiß, worüber Banjew und Ouroborox schon mit der Tante gesprochen haben, beteiligt sie sich zwar am Gespräch, überlässt die Themenwahl jedoch den anderen.

Lauriel grüßt höflich die Tante und winkt dann ihren Gefährten zu. Anschließend nimmt sie Platz und eine Tasse Tee und - falls vorhanden - auch etwas Gebäck oder Naschwerk. Bevor sie in das Gespräch einsteigt, will sie abwarten wie weit Banjew schon gekommen ist.

"Hallo Lauriel." grüßt Ouroborox. "Wenn du Hunger hast, in der Küche gibt es etwas."

"Danke, aber mir reicht das, was es hier gibt", antwortet die Elfe freundlich lächelnd, dann wartet sie neugierig darauf, dass das Gespräch weiter geht.

Cuilyn schaut ebenfalls kurz in den Salon und grüßt. Aber dann macht er sich auf in die Küche. Er braucht etwas richtiges zwischen die Zähne, nicht bloß Naschwerk.

<<>

Solche Kunden freuen die Köchin! Cuilyn wird bestens versorgt.

Cuilyn nimmt sich eine gehörige Portion und setzt sich damit an den Küchentisch. Das erscheint ihm bequemer als in der steifen Förmlichkeit des Salons.

"Ist der Hausherr schon zurück von seinen Geschäften?" fragt er nebenbei die Köchin.

"Bis jetzt noch nicht", erwidert die. "Aber ich erwarte ihn jeden Augenblick."

<<>

Banjew versucht das Gespräch wieder in seichtere Gewässer zu lenken. Wichtigen Informationen hat Hortemanns Tante ihnen schon gegeben. Aber sie ist ihm sympathisch, und er will nicht den Eindruck erwecken, sie nur ausgehorcht zu haben. Deshalb will er sich noch ein wenig nett mit ihr unterhalten. Und vielleicht ergibt sich ja noch zufällig etwas Wichtiges, oder Lauriel hat noch Fragen, die ihm nicht eingefallen sind.

"Ihr habt vorhing die Bettler erwähnt", fängt Banjew ein neues Thema an. "Die scheinen hier in Grangor ehrenwerte Mitglieder der Gesellschaft zu sein? Zumindest benehmen sie sich ganz anders als in anderen Städten, und auch die Einwohner gehen mit ihnen ganz anders um, als ich das sonst kenne."

"Na, *ehrenwert* würde ich nicht unbedingt sagen, eigentlich sind sie eine Pest. Aber sie stehen unter dem Schutz des Tempels. Da arrangiert man sich, so wie mit Arthritis", ätzt die Matrone.

Banjew nickt verstehend. "Unter dem Schutz des Tempels also - der Tempel ist aber auch wirklich beeindruckend ..." Der Magier wirkt wie leicht entrückt.

Tante Ella nickt.

Gut, dass Lauriel gerade einen Keks im Mund hat, so kann sie ihre Meinung zu den toten Tempeln der Menschen nicht zum besten geben.

Und als sie aufgekauht hat, wird sie von Tante Ella angesprochen.

Tante Ella wendet sich Lauriel zu. "Was macht es, dass eine so attraktive Frau wie Ihr als Söldnerin arbeitet?" will sie wissen.

"Die Freundschaft und die Liebe", antwortet Lauriel verträumt lächelnd. "Beides Dinge, die man bei den Rosenohren nicht vermutet, aber die doch da sind."

"Rosenohren?" Das Wort scheint Tante Ella nicht zu kennen.

"Na, ihr Menschen, Kurzlebigen und so weiter", antwortet die Halbelfe.

"Klingt nicht nett", meint Tante Ella missbilligend.

"Das meiste, was Ihr Menschen über uns Elfen sagt, kling auch nicht viel netter!" antwortet Lauriel. "Aber

wir sollten uns nicht über so etwas erzürnen. Das ist ja nicht unsere Aufgabe.

Ihr sagtet, dass die Bettler und *der* Tempel zusammengehören, ist das nicht eher unüblich?"

Tante Ella zuckt die Achseln. "Grangor ist eben Grangor. Und sie gehören nicht zusammen, sie stehen unter dem Schutz."

Das Gespräch hat sich beruhigt, als der Hausherr kurz nach der Ankunft der Helden ebenfalls von seinen Geschäften zurückkommt. "O gut, Tante Ella, dass Du meine Gäste unterhalten hast. Vielen Dank!"

"Gern geschehen, mein Junge." Sie erhebt sich. "Ich werde mich jetzt für einen Moment auf mein Zimmer zurückziehen. Ihr habt sicher viel zu besprechen."

Als Tante Ella gegangen ist, fragt Hortemann mit ziemlich ratlosem Gesicht: "Und was nun?"

"Um unsere Kräfte zu schonen," beginnt Ouroborox, "wäre es sinnvoll, wenn einige von uns noch ein paar Stunden schlafen würden."

Dabei blickt er auf seine Kameraden, die nicht besonders frisch aussehen.

Nun kommt auch Cuilyn aus der Küche zu den anderen in den Salon. Er setzt sich zu Lauriel und nimmt eine Kleinigkeit vom Naschwerk. Er sieht zufrieden und ausgeruht aus - gestillter Hunger und genug Zeit zum Ruhen während Hortemann in der Sitzung war.

"Ich habe einen Verdacht, was das Motiv angeht." ergänzt er dann.

"Eigentlich haben wir nicht nur einen Verdacht, sondern auch wohl einen Verdächtigen", ergänzt die Elfe.

Das elektrisiert Hortemann. "Einen Verdächtigen? Sprecht!"

Als Antwort darauf erläutert Banjew ihre bisherigen Überlegungen.

"Wir haben, sagen wir mal, den Hauch einer Spur, was hinter der Mordserie stecken könnte", beginnt Banjew, den Auftraggeber in ihre Erkenntnisse einzuweißen. "Bis auf Euch waren alle bisherigen Opfer direkt an der Verurteilung Angold Vanderzees vor 20 Jahren beteiligt, und Ihr seid der Nutznießer der Verbannung der Vanderzees. Eure Tante hat uns zudem gerade erzählt, dass sich die Mutter Vanderzee schon lange mit Magie beschäftigt haben soll. Aber wie gesagt: Das ist alles noch sehr vage, und wenn es um solch delikate Verstrickungen geht, könnten unsere Möglichkeiten, das ganze aufzuklären, beschränkt sein. Wir sollten uns daher nach wie vor darauf konzentrieren, Euch zu beschützen."

Das mit der Mutter ist Celissa auch neu. Sie brennt darauf, mehr über sie zu erfahren, muss aber abwarten.

Allzu ins Detail gehen will Banjew nicht. Auch wenn jedes neue Puzzlestückchen exakt zu passen scheint,

liegen ja noch keinerlei Beweise vor. Eigentlich ja noch nicht einmal Indizien, nur ein mögliches Motiv.

Hortemann pfeift misstönend zwischen den Zähnen. "Das ist doch schon mal etwas."

"Ich fürchte freilich, dass die Erfahrung von heute früh nicht die letzte dieser Art war", antwortet Banjew mit skeptischem Gesichtsausdruck.

"Aber einen Namen habt Ihr nicht?" hakt Hortemann nach.

"Der Gehilfe heißt Uluv, von der Magierin wissen wir ihn nicht," versucht Cuilyn behilflich zu sein. Er hat das Gespräch mit der Tante ja nicht mitbekommen und weiß daher nicht mehr.

"Wie sollen wir diese Nacht vorgehen, wenn Herr Hortemann wieder unter einem Zauber steht? Sollen wir ihn festhalten oder wieder folgen und direkt gegen die Angreifer vorgehen?"

Cuilyn spricht das offen an, damit auch Hortemann seine Meinung dazu sagen kann. Schließlich geht es um sein Leben bzw. zumindest seine Gesundheit und da sollten sie ihn nicht einfach so zum Hervorlocken der Täter verwenden, wenn er das nicht will.

"Bevor wir an die Nacht denken, sollten wir den Tag nutzen", schlägt Lauriel vor. "Herr Hortemann, wisst Ihr vielleicht wo das Haus der Vanderzees stand? Vielleicht kommen wir dort dem Grund des Problems näher."

"Das Haus der Vanderzees, das ist einfach", schmunzelt Hortemann. "Das ist dieses hier. Mein Onkel hat es gekauft."

Banjew ist verblüfft. Das verstärkt natürlich das Motiv.

"Ohhh!" entfährt es Ouroborox. "Das kann erklären warum auch Ihr Ziel des Mörders seid."

Hortemann klappt der Mund auf, aber kein Ton dringt hervor.

"Also habt Ihr die Vanderzees nicht nur im Rat ersetzt ...", meint Lauriel mehr zu sich selbst.

Bevor Hortemann antworten kann, stellt Ouroborox auch gleich noch eine Frage: "Vanderzees Frau hatte Verwandte in Grangor. Wisst Ihr da noch etwas?"

"Wie war denn ihr Mädchenname?" ist die Gegenfrage.

"Der Vorname ist Kriemhilde." antwortet Ouroborox, der sich nun hilfesuchend zu Banjew umdreht.

"Ich meinte den Namen ihrer Herkunftsfamilie. Bei uns ist das so, dass die Frau bei einer Heirat den Familiennamen ihres Ehemannes annimmt", erwidert Hortemann indigniert.

"Wenn die Magierin die Mutter von Angold Vanderzee war, hieße sie Krimhelde Vanderzee, wie Ihre Frau Tante uns erzählte", ergänzt Banjew. "Sie erwähnte

auch noch einen Bruder dieser Krimhelde namens Etzel Liegerfeld."

"Dann war sie also eine geborene Liegerfeld", stellt Hortemann fest.

"Liegerfeld, Liegerfeld", denkt er laut nach. "Keine der Altvorderen. Kenne ich nicht."

"Wenn Ihr es nicht wisst, wer könnte so etwas denn dann wissen?" fragt die Elfe den Auftraggeber.

"Die Steuerabteilung sicher, aber das Steuergeheimnis gilt auch für mich", meint der Altvordere leicht resigniert. "Und für einen Beschluss der Stube brauche ich harte Fakten."

"Und um solche anbieten zu können, müssten wir wissen, wo der Liegerfeld wohnt", meint Banjew leicht resigniert. "Also müssen wir noch einen anderen Weg finden, weiterzukommen."

Der Magier wüsste gerne, was die anderen herausgefunden haben. Aber wenn sie das nicht von selbst sagen, dann waren sie wohl so erfolgreich wie er in der Akademie, oder sie wollen es nicht vor Hortemann sagen.

"Das können wir herausbekommen", meint Celissa zuversichtlich. "Ich habe bereits einige Leute beauftragt, sich nach Uluv und dieser Magierin umzuhören. Da wusste ich nur leider noch nicht ihren Namen. Aber die werden auch Liegerfeld finden können."

Sie wendet sich an Hortemann. "Da fällt mir ein, ich bräuchte noch ein paar Dukaten, um die Spesen zu decken."

"Wie viel?" fragt der nur.

"Sieben", antwortet Celissa, weil sie der Gelegenheit nicht widerstehen kann.

Hortemann greift ein eine Tasche. "Hier hast Du zehn. Abgerechnet wird am Schluss."

In diesem Moment muss Banjew herzhaft Gähnen. Es gelingt ihm nicht, diesen Drang zu unterdrücken - die Nachtwache fordert ihren Tribut.

"Wenn nichts dagegen spricht, würde ich mich gern noch ein wenig hinlegen wollen, um heute Nacht wieder bei Kräften zu sein." Der Magier blickt fragend in die Runde.

"Wenn wir doch erst Morgen mehr von den Leuten, die Celissa beauftragt hat, erfahren, dann können wir uns heute auch ausruhen", stimmt ihm Lauriel zu. "Herr Hortemann, sagt uns bitte Bescheid, wenn Ihr das Haus verlasst!"

Celissa schaut sie verwundert an. "Wir sollten schon Wache halten, oder?" Vielleicht hat sie die Elfe nur missverstanden, aber unter dem Einfluss eines Zaubers wird Hortemann bestimmt niemandem Bescheid geben.

"Ja, ich meine doch, wenn Herr Hortemann das Haus vor der Nacht verlässt", beruhigt sie die Elfe. Schließlich ist es doch gerade kurz nach Mittag.

"Geht ihr euch ausruhen." versucht Ouroborox zu beruhigen. "Ich werde Herrn Hortemann begleiten, wenn er das Haus verlässt."

"Keine Sorge, heute werde ich nicht mehr ausgehen. Jetzt ist die Familie dran." Er steht auf. "Ihr entschuldigt mich?"

Und wieder einmal versteht Lauriel die Menschen nicht, warum entschuldigt er sich, dass er in seinem Haus woanders hin gehen möchte. Er ist doch außerdem noch ihr Auftraggeber ...

Als er den Raum verlassen hat, wendet sie sich an die Gefährten: "So, jetzt können wir alle Informationen zusammentragen."

"Also ich habe mich heute Vormittag schon ausgeruht. Ich kann auch wach bleiben," meint Cuilyn. Dann wartet er gespannt, was die anderen inzwischen in Erfahrung gebracht haben. Seine noch unbeantwortete Frage wiederholt er jetzt nicht. Sie werden später noch dazu kommen, wenn sie den Abend planen.

"Gut, fangen wir ganz vorne an", beginnt der Magier den Vormittag zu rekapitulieren. "In die Ratssitzung kamen wir nicht rein, dafür heute ins Archiv. Der Vorfall, für den die Vanderzees verbannt wurden, war ein Mord am damaligen Städtmeister durch den jungen Angold Vanderzee. Angold selbst wurde zum Tode verurteilt, die Familie nach Havena verbannt. Das Todesurteil wurde durch die innere Stube verhängt, und die bisherigen Opfer waren alle an ihm beteiligt. Es bleiben noch dieser Altvordere Hartie, wenn ich mich nicht irre, und Hortemann als Nutznießer der Verbannung. An die Akte zu dem Todes- und Verbannungsurteil kamen wir nicht ran." Der Magier macht eine kurze Pause. "Habe ich dazu noch was vergessen, Lauriel?" wendet er sich an die Elfe, die mit im Archiv war.

"Nein, das ist alles", bestätigt sie.

"In der Magierakademie war nichts zu holen. Die Magier hier interessieren sich nicht für das, was in der Stadt so abläuft, und sie sind auch ganz froh, von der Stadt in Ruhe gelassen zu werden. Dafür war das Gespräch mit Hortemanns Tante sehr ergiebig. Auf die Vanderzees angesprochen erzählte sie eine ganze Menge. Das Wichtigste habe ich eben schon Hortemann gesagt. Angolds Mutter, Krimhelde Vanderzee, hat sich wohl schon seit früher Jugend mit Magie beschäftigt - und nicht unbedingt der weißesten. Nach dem damaligen Urteil soll sie auch Rache geschworen haben. Sie hat noch einen Bruder, Etzel Liegerfeld, der nach wie vor in Grangor leben könnte. Aber wo, das wissen wir nicht. Wir müssten also rausfinden, wo dieser Liegerfeld wohnt. Irgendwo muss diese Krim-

helde ja Unterschlupf gefunden haben. Sonst noch was, Ouroborox?" wendet sich Banjew an den Zwerg.

"Die Tante erzählte auch noch etwas von einer Schwester, die Angold gehabt hat." ergänzt Ouroborox. "Die Mutter sollte so um die 60 Götterläufe alt sein und seine Schwester so um die 30."

"Passt alles zusammen und der zweite Rachegrund gegen Hortemann kann dann auch daran liegen, dass er das Haus der Vanderzees übernommen hat", fügt Lauriel hinzu, dann blickt sie gespannt auf Celissa.

"Ich habe mich vorhin mit einem Vertreter der Bettler getroffen", berichtet diese hauptsächlich für Banjew und Ouroborox. "Sie tun sehr informiert, aber im Endeffekt wusste ich deutlich mehr über die Morde als sie. Immerhin wollen sie aber nach der Magierin und ihrem Helfer suchen. Morgen Mittag sehe ich ihn wieder; wenn er da noch nichts besseres weiß, kann ich ihn dann auch nach Liegerfeld fragen."

Das bedeutet aber, dass dann noch eine weitere Nacht vergeht, in der im schlimmsten Fall ein weiterer Mord passieren kann, geht Celissa durch den Kopf.

Allerdings ist nur der alte Hartie gefährdet. Auf Hortemann passen sie ja auf. Und bisher waren die Morde in größerem Abstand, und die Mörderin ist jetzt vielleicht vorsichtig und wartet erst einmal ab, nachdem sie in der letzten Nacht fast erwischt - und verletzt - wurde. Und vielleicht passt schon jemand anders auf Hartie auf.

Irgendwie kann Celissa sich nicht dazu bringen, auch noch Hartie zu beschützen, der sich doch auch so unfreundlich verhalten hat. Sie will erst einmal etwas essen und schlafen.

"Das wäre gut. Aber was machen wir bis dahin? Nur die Hände in den Schoss legen, ist ein bisschen wenig", meint Banjew. Ein weiteres herzhaftes Gähnen erinnert ihn jedoch an die Bedürfnisse seines Körpers, und er fügt an: "Aber vielleicht ist ja ein wenig den Kopf auf das Kissen zu legen schon ein bisschen mehr."

"Wir können ja am Abend nochmal los und nach Liegerfeld suchen", schlägt Celissa einen Kompromiss vor.

"Dann würde ich gerne sehen, wo die Entführung geendet hat." ergänzt Ouroborox.

"Da gibt es sicherlich keinen Stollen", kichert Lauriel, dann gähnt sie etwas undamenhaft. "Gegen ein kleines Schläfchen hätte ich auch nichts einzuwenden."

"Ja, ruht euch aus. Ouroborox und ich wachen inzwischen." meint Cuilyn und dann an den Zwerg gewandt: "Ich kann hier alleine die Stellung halten. Schau Dich ruhig in der Stadt um."

Und wieder an alle: "Wie machen wir das in der Nacht, wenn Hortemann wieder unter einem Zauber

steht? Wie letzte Nacht in sein Verderben rennen lassen, damit wir den Mörder schnappen können ist nicht gut. Wir sollen ihn beschützen und nicht als Lockvogel benutzen."

Banjew nickt zustimmend. "Wir sollten den Zauber zu brechen versuchen. Außerdem wissen wir ja jetzt, wo wir uns auf die Lauer legen müssten ..."

"Genau deswegen, um zu sehen wo man sich auf die Lauer legen kann, würde ich gern den Platz bei Tag anschauen." stimmt auch Ouroborox zu.

"Hmm, ich glaube nicht, dass die Frau heute noch einmal den gleichen Versuch wagen wird", überlegt die Elfe laut. "Zum einen seid ihr ihr gestern sehr dicht auf den Fersen gewesen, zum anderen kostet so ein starker Zauber viel Kraft und sie wird sich auch erholen müssen."

"Trotzdem können wir es nicht ausschließen", meint Banjew knapp.

"Das nicht, aber ich würde heute Nacht sicher einen anderen Plan wählen und nicht die gleiche Geschichte noch einmal versuchen", widerspricht Lauriel.

"Ich dagegen denke, es ist Ihre stärkste Waffe oder sie hat nur diese eine. Diese Magie wird sie erneut einsetzen." erklärt Ouroborox. "Ich würde auch nur ungern auf meinen geliebten Rudolf verzichten und mit einer ungewohnten Waffe kämpfen."

"Das schon, aber vielleicht bringt sie ihn dann zu einer anderen Stelle", wendet Celissa ein. "Sie kann sich doch auch denken, dass dort am Schinderwaat jetzt vielleicht jemand wartet. Aber ich glaube auch eher, dass sie es nicht gleich in der nächsten Nacht wieder versucht."

"Oder sie versucht es mal beim nächsten Opfer. Sie hat ja gesehen, dass Hortemann gut bewacht ist. Wir passen jetzt noch mehr auf ihn auf. Ein anderes Opfer ist sicher leichter zu erwischen," gibt Cuilyn zu bedenken.

"Da können wir aber auch wenig machen", meint Celissa. "Oder willst du versuchen, Hartie zu warnen?"

"Hortemann hat die anderen doch schon gewarnt. Wenn die nicht hören wollen, können wir ihnen auch nicht helfen. Oder willst Du am Schinderwaat wachen, ob sie dort auftauchen?"

"Ich? Nein", wiederholt Celissa. "Ich glaube, wenn überhaupt, wird sie sich eine andere Stelle suchen. Banjew und Ouroborox wollten sich auf die Lauer legen."

"Wie auch immer, wir passen auf Hortemann auf und lassen ihn am besten nicht aus dem Haus. Ich gehe jetzt erstmal ein bisschen schlafen", antwortet Banjew, der es auf seine Müdigkeit schiebt, dass er gerade nicht versteht, wo diese Diskussion hinführen soll. "Heute Abend kann ich Dir gerne zeigen, wo wir der Attentä-

terin begegnet sind", fügt er an den Zwerg gewandt hinzu.

Der restliche Nachmittag verläuft angenehm ruhig.

Ouroborox vertreibt sich die Zeit in dem er immer wieder nach ihren Auftraggeber schaut. Dann schaut er sich im Haus um, ob sie irgend etwas übersehen haben, nur kurz unterbrochen von seinen Besuchen in der Küche.

Lauriel ruht sich aus und versucht ein wenig zu schlafen, diese Nacht will sie auf jeden Fall dabei sein - obwohl sie mit keinem weiteren Anschlag rechnet.

Um fünf Uhr Nachmittags kommt Celissa erfrischt von ihrem Mittagsschlaf. Bis zum Abendessen sind es noch zwei Stunden.

Als Celissa auftaucht, geht Cuilyn zu Ouroborox. "Jetzt sind wir zu dritt. Jetzt kann ich Dich zu der Stelle bringen, wenn Celissa hier aufpasst."

Wenn Ouroborox zustimmt, führt er ihn an die Stelle am Schinderwaat, wo der Anschlag stattgefunden hat und erklärt ihm dort nochmal den genauen Verlauf der Begebenheiten. Celissa bittet er, inzwischen die Wache zu übernehmen.

"Sollen wir vorher noch jemand wecken?" fragt Ouroborox. "Ansonsten können wir uns das Schinderwaat anschauen."

Celissa sieht nicht wirklich zufrieden mit dem Vorschlag aus; sie wollte nicht unbedingt im Haus Wache halten. "Hört ihr euch dann auch gleich nach Liegerfeld um?" fragt sie.

"Und wo sollen wir uns nach Liegerfeld umhören?" fragt Ouroborox. "Komm doch mit, dann wird das einfacher."

"Hortemann soll aber nicht unbewacht zurückbleiben. Dann geht Ihr beide und ich bleibe und halte Wache," schlägt Cuilyn vor.

"Hortemann ist bei seiner Familie und wenn er sich dort seltsam verhält, ist bestimmt genug Unruhe im Haus, damit Lauriel und Banjew aufwachen." erwidert Ouroborox. "Wenn die beiden nicht sowieso schon bald von selbst aufwachen."

"Ich traue dieser Magierin nicht. Der kann sonst noch etwas einfallen und der Familie fällt nichts auf. Ich bleibe da, nur sicherheitshalber. Wir waren beide dort, es genügt wenn Dir einer die Stelle zeigt."

"Ich glaube nicht, dass sie auf einmal tagsüber noch etwas probieren wird, aber wie du willst", meint Celissa. "Oder wir könnten Banjew wecken."

Das Herumgerede wird Cuilyn zu mühsam, deswegen antwortet er in einem forschenden Tonfall: "Also Ouroborox will sich die Stelle anschauen. Mir ist egal, wer sie ihm zeigt. Unser Auftrag ist Bewachen von Hortemann. Den werde ich erfüllen, egal ob gerade Gefahr droht oder nicht." Er holt nochmal Luft und

meint dann etwas ruhiger: "Also geh Du mit Ouroborox zu der Stelle und ich bleibe hier. Unsere Zaubernadeln sollen sich richtig ausschlafen."

"Bis ihr euch endlich entschieden habt, warte ich solange draußen vor dem Tor." Ouroborox wird das Warten zu lang.

Celissa lacht. "Nein, wir sind uns doch einig. Also bis nachher dann, Cuilyn."

Celissa führt Ouroborox zuerst zum Ort des nächtlichen Vorfalls ans Schinderwaat und zeigt ihm die Örtlichkeiten, Standorte der Personen, die Ablegestelle des Kahns.

Ouroborox schaut sich alle Stellen an, er achtet dabei besonders auf Möglichkeit sich zu verbergen. Besonders interessiert er sich für die Anlegestelle, ebenso das gegenüberliegende Ufer.

Nachdem er sich alles eingepägt hat, stellt sich die Frage: Was jetzt?

Es wäre wirklich gut, das Haus Liegerfeld zu finden.

"Wo könnten wir nun das Haus von Liegerfeld finden?" fragt Ouroborox Celissa. "Sollen wir einen der Leute hier fragen?"

"Ich hab' da so eine Idee", gibt Celissa bekannt, die ein wenig Zeit zum Überlegen hatte. "Komm mal mit."

Sie geht zum Kanal und sucht sich dort einen der Bootsleute, die sich ihr Geld damit verdienen, andere durch die Kanäle der Stadt zu transportieren. "Zum Haus der Liegerfelds bitte", weist sie ihn dann einfach an.

Der angesprochene Kähler denkt kurz nach. Dann antwortet er: "Das macht fünf Heller."

Ouroborox kramt etwas in seinem Beutel und gibt ihm dann das geforderte Entgelt.

Der Kähler macht sich auf in den äußersten Nordosten der Stadt. Die Häuser machen längst nicht mehr den guten Eindruck, den die Helden bislang gewohnt sind.

Nach einer halben Stunde sind die Helden am Ziel, das Haus hat auch einen Eingang zum Waat. Das Haus hat rechts eine Säulenhalle, zu der vom Waat ein paar Treppenstufen hochführen. Die Halle wirkt etwas niedrig, darüber liegt eine offene Loggia. Links befinden sich im Erdgeschoss drei hochgelegene, vergitterte Fenster und im Obergeschoss zwei Doppelfenster.

"Hier aussteigen oder an der Brücke?" will der schweigsame Kähler wissen.

Auch wenn das Wasser ruhig und der Kähler sein Metier gut versteht, ist Ouroborox froh als sie ihr Ziel erreichen.

"Brücke!" ist das einzige was der Zwerg hervorbringt.

"Kannst du hier warten?" fragt Celissa den Kähler, als sie angekommen sind. "Wir bleiben nicht lange."

"Fünf Heller", ist die fast erwartete Antwort.

Ouroborox kramt erneut in seinem Beutel und zahlt ohne groß zu feilschen den gewünschten Betrag.

"Dann lass uns zum Haus gehen." fordert er Celissa auf.

"Hmm." Gespannt verlässt die Horasierin das Boot und geht in Richtung des Hauses. Sie will es auf jeden Fall eher unauffällig und nur von außen betrachten, aber wenn möglich von allen Seiten.

Das Haus Liegerfeld steht dicht an dicht mit anderen Häusern älteren Datums, es ist also nur die Straßenseite sichtbar. Im Erdgeschoss das Haus auf nur ein Doppeltor. Rechts vom Tor liegt offenbar der Hof, den auf der linken, westlichen Seite befinden sich im Obergeschoss zwei mit Ziergittern versehene Fenster. Hinter der zinnenartig aufgemauerten Traufe sind einige Mansarden zu erkennen.

Straßenseite

```

_____TTTT__FF__FF__
| Hier hinter          |
. ist wohl ein Hof    |
.                      |
.                      |
.                      |
|__FF__FF__FF__..S..S..ttt..S.|
```

Waatseite

F: Fenster  
T: Tor  
t: Treppe zum Waat  
S: Säule

"Sieht irgendwie ähnlich aus wie bei Hortemann, nicht?" plaudert Celissa mit ihrem Begleiter. Sie schaut sich nebenbei auch den Kanal am Haus an: liegt da vielleicht so ein Boot, mit dem Uluv und die Magierin geflüchtet waren?

Am Ende der Steintreppe, die vom Waat zur Straße hoch führt sitzt ein blinder Bettler. "Eine milde Gabe für Efferds Gnade!" ist sein Singsang.

Ouroborox kramt erneut in seinem Beutel und holt 10 Kreuzer hervor. "Hier nimm. Kannst du uns sagen ob bei den Liegerfeld eine Frau so um die 30 Götterläufe wohnt?"

"Danke, Euer Gnaden. Efferds Segen. Ihr scheint selbst ein armer Mann zu sein. Ihr fragt nach wem? Ich höre nicht mehr besonders gut." Die Hand des Bettlers bleibt ausgestreckt.

Celissa grinst still in sich hinein: kein Wunder, dass die Bettler nichts von der Frau wissen, wenn ihr Mann hier sowohl blind als auch schwerhörig ist. Wobei sie

weder das eine noch das andere wirklich glaubt. Sie lässt Ouroborox aber erstmal machen.

"Es ist schon schwierig für jemand wie euch, der nicht sieht und gut hört, sich hier auszukennen." kontert Ouroborox. "Wenn ich hineinschaue erkenne ich, dass mein Beutel vom flinken Difar heimgesucht wird."

Dennoch gibt Ouroborox dem Bettler weitere 10 Kreuzer.

"Ach der Liegerfeld, der hat seit einem Jahr eine neue Haushälterin, ein richtiger Besen ist das. Und nie gibt sie dem alten Fokko was. Aber die geht bestimmt schon auf die 60 zu", fällt dem Bettler auf einmal noch ein.

"Und wer wohnt sonst noch in dem Haus?" während Ouroborox die Frage stellt kramt er in seinem Beutel nach weiteren 10 Kreuzern, die er dann dem Bettler gibt.

Fokko schüttelt den Kopf: "Ich habe gehört, Herr Liegerfeld, hat noch einen stummen Diener, aber mehr weiß ich leider nicht, obwohl ... der Bettler kratzt sich am Kopf. "Irgendwas war da noch, aber ich komme nicht drauf." Seine Hand ist nicht mehr ausgestreckt.

Ouroborox schaut zu Celissa, "Könnte das Uluv sein? Kannst du ihn beschreiben?"

Fokko lacht bitter: "Beschreiben? Hä! Macht keine Witze!"

"Zum einen meinte ich nicht dich und zum anderen sind deine anderen Sinne besser geschärft." erwidert Ouroborox. "Du kannst bestimmt sagen wie schwer und wie groß ich bin."

"Ist das jetzt ein Ratespiel?" Der Bettler hat offensichtlich die Lust verloren.

"Stell dich nicht dumm!" versucht sich Ouroborox erneut. "Anhand der Erschütterung beim Gehen weißt du wie schwer ich bin und durch die Richtung aus der ich spreche erkennst du, dass ich ein Zwerg bin. Genauso wirst du alle Leute einschätzen. Aber sei's drum, du meinstest vorhin, es gäbe noch etwas ..."

"Hmpf!" Der Zwerg hat für den Moment anscheinend "verschissen", wie es in der Bergmannssprache heißt.

"Weißt du vielleicht, wie die Frau heißt?" mischt sich jetzt Celissa ein. "Oder der Diener? Uluv ist jedenfalls ziemlich groß."

"Keine Ahnung", schüttelt der blinde Bettler den Kopf. "Uluv ist aber kein seltener Name in Grangor."

"Tja", sagt Celissa, das hat sie irgendwie schon einmal gehört. "Wie lange bist du denn üblicherweise hier? Hast du in der Nähe irgendwo einen Platz zum Schlafen?"

"Wo Sonnenaufgang bis -untergang, edle Dame, aber wo ich schlafe, geht Euch wirklich nichts an", brummt Fokko.

"Schade", meint sie. "Ich dachte nur, du würdest dann vielleicht mitkriegen, ob mal mitten in der Nacht hier ein Kommen und Gehen ist."

Das kommentiert der Bettler nicht weiter.

"Lass uns das Haus näher anschauen." meint Ouroborox. "Hier kommen wir nicht weiter."

Celissa merkt, dass die Zeit vorangeschritten ist. Es müsste bald Abendessenszeit im Hause Hortemann sein. Und die anderen sind sicher auch interessiert, was Ouroborox und Celissa herausgefunden haben.

So sieht sie sich nur noch flüchtig das Haus von außen an und geht dann zum Kahn zurück.

"Wohin jetzt?" fragt der Kähler nur.

Fürs erste ignoriert Ouroborox die Frage des Käblers und schaut sich hier nach einer Stelle um, an der man sich verstecken könnte und den Kanal und/oder die Straßenseite des Hauses im Blick hat.

Von hier aus sieht man das Haus Liegerfeld gar nicht, da es ja von der Brücke aus gesehen das zweite Haus ist, aber auf der anderen Waatseite gibt es zwischen zwei Häusern eine kleine Lücke. Da könnte man sich verstecken und hätte sowohl den Kanal als auch die Rückseite des Hauses im Auge.

Wenn das erledigt ist, steigt er in den Kahn und meint kurz, "Zurück wo wir hergekommen sind."

Dabei schaut er Celissa an, ob es das richtige Ziel ist.

Der Kähler bemerkt den Blick und wartet.

Celissa nickt bestätigend. Wenn jemand den Kähler fragt, wird er so nichts von Hortemann erzählen können.

Die beiden werden zügig zum gewünschten Ort gebracht und treffen gerade rechtzeitig zum Abendessen im Haus Hortemann ein.

Auf der Rückfahrt versucht Celissa noch einmal, sich möglichst gut den Weg einzuprägen.

Was nicht weiter schwierig ist.

<>>

Kurz vor dem Abendessen taucht auch Lauriel wieder auf. Sie wirkt ausgeruht und strahlt wieder ihre gewohnte Kraft aus.

Banjew wird so lange schlafen bis ihn entweder seine Gefährten oder sein Magen wecken, er ist pünktlich zur Abendessenzeit wieder auf den Beinen.

"Und? Konntet ihr noch etwas finden?" fragt Lauriel neugierig als Celissa und Ouroborox zurück kommen. Als Grund des Spazierganges weiß sie von Cuilyn nur, dass sie zur Schinderwaat wollten.

"Lass uns erst etwas essen." entgegnet Ouroborox. Er möchte nicht vor allen Familienmitgliedern und Bediensteten etwas erzählen.

Mit dieser Antwort ist der Elfe klar, dass die beiden etwas entdeckt haben, sonst hätte der Zwerg sicherlich nicht so zögerlich geantwortet. Lauriel nickt nur und wartet darauf, dass die Speisen auf den Tisch kommen.

Das Essen vergeht in leicht angespannter Atmosphäre.

Das hält Banjew allerdings nicht davon ab, mit Appetit kräftig zuzulangen, wenngleich er darauf achtet, nicht unangenehm aufzufallen.

Endlich ist es soweit, dass sich der Hausherr und seine Gäste in den Salon zurückziehen können.

"Wir haben das Haus der Liegerfelds gefunden", verkündet Celissa dann auch alsbald ihren Erfolg.

"Wo?" fragt Banjew überrascht.

"Und habt Ihr einen der Verdächtigen dort gesehen?" will Cuilyn wissen.

"Es ist im Norden der Stadt", erläutert Celissa. "Wir waren nur kurz da und haben niemand gesehen, aber ein Bettler hat uns erzählt, dass dort vor einiger Zeit eine ältere Frau als Haushälterin angestellt wurde."

"So um die 60 Jahre alt." ergänzt Ouroborox. "Auf der anderen Seite des Kanals an dem das Haus von Liegerfeld liegt, kann sich ein Mann verstecken und das Haus beobachten."

"Dann können wir und diese Nacht dort auf die Lauer legen. Oder wir beobachten das Haus vom anderen möglichen Opfer. Nur wie machen wir das, ohne dass wir Herrn Hortemann vernachlässigen?"

Hortemann ist wie elektrisiert. "Und?" fragt er. "Ist es Krimhelde Vanderzee?"

"Das konnte oder wollte uns der blinde Bettler nicht erzählen." muss Ouroborox Hortemann enttäuschen. "Vom Alter könnte es passen."

"Ihr müsst das unbedingt herausbekommen, bevor noch mehr passiert!" drängt Hortemann. "Zur Not müsst ihr die Unverletzlichkeit der Wohnung übersehen!"

"Ginge das nicht auch irgendwie offiziell?" fragt Banjew. "Immerhin haben wir den konkreten Verdacht, dass sich dort eine aus Grangor verbannte Frau versteckt." Der Magier wundert sich, dass ihr Auftraggeber, immerhin ein nicht unbedeutender Mann dieser Stadt, sie sofort zum Einbruch auffordert. Nicht, dass er insgeheim nicht schon selbst mit dem Gedanken gespielt hätte ...

"So, wie sich die Innere Stube im Moment verhält, sind die Indizien zu schwach", schüttelt Hortemann den Kopf. "Manchmal muss man Risiken eingehen."

"Wem sagt er das", denkt sich Banjew mit einem Seufzen. "Nur ist es ziemlich einfach, anderen das Risiko aufzubürden ..."

Für Hortemann scheint die Sache ziemlich klar zu sein. Also wartet Banjew ab, wie sich die Unterhaltung weiterentwickelt. Entscheidend ist wohl eher, wie sich die Helden entscheiden, wenn sie wieder unter sich sind. Und eine doppeltes Honorar, das wäre nun auch nicht zu verachten ...

Erstaunt sieht Celissa ihn an. Sie hätte erwartet, dass Hortemann so etwas den Ordnungskräften überlässt. Aber an ihr soll es nicht liegen ...

Erstaunt schaut Ouroborox zu seinen Gefährten. Sie sollen in das Haus von Liegerfeld einbrechen, notfalls mit Gewalt. "Haben wir eine Chance das zu machen?"

Der Zwerg schaut seine Gefährten an.

Lauriel kichert, als wenn das Helden jemals gestört hätte. "Wollen wir diese Nacht los?" fragt sie in die Runde.

"Und wie steht es dann mit Eurem Schutz?" wendet Cuilyn sich nun direkt an Hortemann. "Und noch eine Sache: falls wir doch erwischt werden - können wir sagen, dass wir in Eurem Auftrag handeln?" Cuilyn will sich absichern, dass er nicht als gemeiner Einbrecher in dieser Stadt in den Kerker geworfen wird.

"Das würde nur bewirken, dass Herr Hortemann auch vor Gericht kommt, aber uns nicht weiter helfen", meint Celissa kritisch. "Wenn wir erwischt werden und keinen Mörder finden ... das ist ganz schön gefährlich." Sie macht eine kurze Pause, als ob sie überlegt. "So ein Risiko muss sich auch lohnen."

"Natürlich!" stimmt Hortemann zu. "Euer Honorar wird verdoppelt."

Also nochmal 100 Dukaten für alle, mithin 20 für sie. Nicht wirklich viel, aber auch nicht wenig, und vielleicht gibt's ja von der Stadt auch noch eine Belohnung.

Hortemann würde bestimmt auch noch mehr zahlen, so bereitwillig wie er hier zugestimmt hat. Aber es widerstrebt Celissa auch, dessen Notsituation jetzt auszunutzen. Lieber holt sie sich noch etwas von den Liegerfelds. So nimmt sie mit einem Kopfnicken an.

"Ich könnte hier bleiben und auf unseren Auftraggeber aufpassen!" schlägt Lauriel vor. "Ich konnte den Zauber schon einmal brechen und bin auch ausgeht, so dass ich die ganze Nacht Wache halten könnte."

Hortemann nickt zustimmend. "Ja, das ist gut. Und ihr anderen solltet Beweise finden! Wenn das der Fall ist, spielt die Unverletzlichkeit der Wohnung keine Rolle mehr."

"Aber wir sind uns gar nicht sicher, dass es dort Beweise gibt. Ich war erst vor einiger Zeit ungerechtfertigt beschuldigt und eingesperrt. Das brauche ich nicht noch einmal." Cuilyn erinnert sich wieder an die Hilf-

losigkeit, die er damals in Al'Anfa gespürt hat - ohne Waffen, einer Übermacht ausgeliefert und dann in ein tiefes Loch geworfen.

Seine Augen suchen Lauriel, um zu sehen, wie es ihr mit der Idee geht.

Die Elfe weiß natürlich worauf ihr Freund anspielt, nach kurzer Pause meint sie aber: "Wenn Herr Hortemann als Leumund auftritt, dann kann doch nicht viel passieren, oder?"

"Stimmst das?" fragt Cuilyn an Hortemann gewandt nach. "Könntet Ihr uns wieder aus dem Kerker holen, falls wir festgesetzt werden?"

Hortemann windet sich ein wenig. "Ein Risiko ist natürlich dabei, aber ihr seid euch doch sicher, auf der richtigen Spur zu sein, oder? Dann gibt es für euch von Seiten der Stadt natürlich kein Risiko."

"Wir müssen aber etwas unternehmen, damit wir nicht nur hier sitzen und warten, dass wieder ein Zauberbann erfolgt."

Wohl ist ihr dabei nicht, alleine hier zu bleiben, aber die Kräfte weiter aufzusplitzen, führt auch zu keinem besseren Ergebnis.

"Ja, ich will auch nicht nur herumsitzen. Aber wenn wir geschnappt werden, dann sitzen wir im Kerker herum und können gar niemanden mehr beschützen."

Cuilyn ist es immer noch unangenehm, in ein Haus einzusteigen - vor allem, da sie gar nichts darüber wissen, wie das Haus gesichert ist.

Andererseits ist er bislang überall heil herausgekommen, und wenn sie damals bei den Sieben Kelchen oder Unter dem Nordlicht geschnappt worden wären ...

"Welche Art von Beweisen sollen wir suchen?" ergänzt Ouroborox. "Wenn dann sollten wir die Täter auf frischer Tat ertappen."

Hortemann schüttelt den Kopf. "Das gelingt nur, wenn ihr an der richtigen Stelle seid. Beweise, was weiß ich. Wenn ihr aber Krimhelde fangt - tot oder lebendig, dann kann sie keine Gefahr mehr sein!"

"Tot?" fragt Banjew mit überaus erstaunten Gesichtsausdruck. Hat er sich verhöhrt, oder mangelt es ihrem Auftraggeber eindeutig an Skrupel? Aber wahrscheinlich wird man nicht erfolgreicher Herrscher und Altvorderer, wenn man allzu zimperlich ist ... Trotzdem, das so offen zu sagen - einbrechen und töten?

"Ja, zur Not tot", bestätigt Hortemann. "Wenn Krimhelde nach Grangor zurückkehrt und gefasst wird, wird sie sowieso der Efferd-Probe unterworfen."

An Banjews Gesichtsausdruck könnte Hortemann erkennen, dass der Magier offenbar gemischte Gefühle dabei hat, den Göttern vorzugreifen. Er sagt aber nichts.

"Tot oder lebendig." beginnt Ouroborox. "Das erinnert mich daran, dass ich mich in letzter Zeit etwas nackt fühle ... so ganz ohne Waffen."

Hortemann lacht. "Das gilt für alle außer der Wache. Und Muskel gegen Muskel hast Du doch nichts zu fürchten!"

"Wenn wir eine alte Frau dort finden, woher wissen wir dann, dass das Krimhelde ist? Eindeutig wäre, wenn wir den Uluv dort finden. Den habe ich gesehen. Den erkenne ich wieder."

Wir können ja vorher das Haus beobachten und nicht gleich einsteigen. Vielleicht kommt einer von denen vorbei und wir erkennen sie."

"Uluv nützt der Stadt nichts, aber eine hinreichend alte Frau bei Uluv sollte die gesuchte Attentäterin sein, oder? Und ihr wisst doch, wie groß sie ist und sie sich bewegt. Und wenn ihr sie gefangen habet, kann sie Tante Ella oder jeder andere in dem Alter identifizieren", insistiert Hortemann.

"Wenn es aber doch die falsche Frau ist, kommen wir nur ganz schwer aus der Sache wieder heraus", widerspricht Celissa. "Da müssen wir schon sicher sein, am besten Uluv oder andere Beweise finden. Und was das 'tot oder lebendig' angeht, haltet Ihr uns für Auftragsmörder oder so? Mal ganz abgesehen davon, dass wir uns dann vielleicht selbst im Kanal wiederfinden würden, werden wir niemanden einfach auf Verdacht hin umbringen!"

"Ich sehe, ihr könnt euren Kopf benutzen", kommentiert Hortemann nur befriedigt. "Wenn es die falsche Frau ist, dürft ihr euch nicht erwischen lassen."

"Also müssen wir vorher auskundschaften." meint Cuilyn in die Runde und dann zu Ouroborox gewandt: "Du hast gesagt, man kann sich wo verstecken und das Haus beobachten. Wie viele Leute haben dort Platz?"

"Einer." ist die knappe Antwort.

Dann kommt ihm eine Idee: "Wie wäre es, wenn wir einfach hingehen und anklopfen. Wir müssen uns nur eine Geschichte ausdenken, was wir wollen. Aber dann sehen wir vielleicht, wer aller in dem Haus wohnt."

"Hmm, meinst du wir kommen so in das Haus?" erwidert Ouroborox.

"Nicht alle zusammen. Dann würden sie uns auch erkennen als die Bewacher von Herrn Hortemann. Aber einer alleine mit einer guten Geschichte geht vielleicht. Am besten jemand, der am Abend nicht dabei war." Dabei wandert sein Blick zu Celissa. "Da bleibst dann nur Du übrig, Celissa. Hmm..."

"Aber ich war doch dabei", bemerkt die Horasierin erstaunt. "Mich würde Kriemhilde vielleicht erkennen, vielleicht sogar Uluv. Dann wären sie sofort gewarnt."

Cuilyn überlegt, aber ihm fällt auch keine gute Geschichte ein, was man bei den Liegerfelds zu tun haben könnte, so dass sie einen vorlassen und man sehen kann, wer aller in dem Haus wohnt.

Auch Celissa überlegt. Vielleicht kann man mit so einer Aktion die Mörderin auch in Angst versetzen und in einen Fehler treiben? Andererseits könnte sie Beweise vernichten. Und das Haus ist schlecht von beiden Seiten zu bewachen. Nein, eine heimliche Aktion ist ihr sympathischer.

Hortemann erhebt sich. "Gut, ich überlasse Euch das weitere Vorgehen."

Er schaut Lauriel an. "Ihr, Lauriel, werdet vor meiner Tür wachen, so werde ich sicher in Borons Armen ruhen." Wieder an alle gewandt fährt er fort: "Ich bin sehr gespannt auf Eure Resultate."

"Und so eure Götter wollen, nicht in seinen Armen aufwachen!" antwortet die Elfe lächelnd.

'Ich auch', denkt sich Banjew.

Nachdem die Gefährten wieder alleine sind, blickt er fragend in die Runde. "Also, Lauriel bleibt auf jeden Fall hier, wir anderen belagern Liegerfelds Haus? Oder haben wir doch noch einen guten Grund, an der Haustür zu klopfen und eingelassen zu werden? Vermutlich dürften die Bewohner recht misstrauisch sein", gibt er zu bedenken.

"Hattest Du nicht gewisse Kontakte ...?" wendet er sich an Celissa.

"Die kann ich erst morgen wieder treffen", erklärt sie. "Ich glaube, wir sollten schon versuchen, in das Haus der Liegerfelds zu kommen. Vor allem, wenn es nur einer beobachten kann."

"Dann aber möglichst unauffällig, was vermutlich nicht durch den Haupteingang funktionieren wird", überlegt der Magier. "Auch sollten wir nicht unbedingt alle gleichzeitig durch das Haus trampeln, oder?"

"Ja ...", stimmt Celissa zu. "Vielleicht sollte jemand draußen als Reserve Wache halten. Hinein kommen wir vielleicht von oben durch die Loggia."

"Wer geht also rein?" fragt Banjew. "Ich denke, ich sollte dabei sein, falls wir tatsächlich auf diese Krimhelde treffen."

Celissa nickt. "Lauriel bleibt ja hier. Also ... wir beide und Cuilyn?" schlägt sie vor.

"Ich bin auch dabei." bemerkt Ouroborox. "Wäre es nicht besser, dem Wunsch von Hortemann zu widersprechen und wir gehen alle dort hin?"

Die Elfe schüttelt den Kopf.

Dann wendet er sich an Lauriel. "Wie stark wird Krimhelde sein? Du hast doch schon einmal den Zauber gebrochen und es scheint dir danach nicht besonders gut gegangen zu sein."

"Das stimmt, aber wenn ihr sie nicht vorfindet, weil sie wieder hinter Hortemann her ist, dann kann ich ihren Zauber brechen, auch wenn es mir nicht gut dabei geht."

Bei diesen Worten schaut Cuilyn besorgt zu Lauriel. Aber sie hat es ja doch recht gut überstanden letztes Mal. Seine Freundin ist stärker, als man es ihr bei ihrem zarten Äußeren zutrauen würde. Dessen wird sich Cuilyn immer mehr bewusst. Er hat zwar den Instinkt, sie zu beschützen, aber er sagt nichts, da er doch weiß, dass sie alleine gut zurecht kommt.

"Dann nehmen wir Hortemann mit. Auch gegen seinen Willen." feixt Ouroborox, dem es klar ist, dass man seinem Auftraggeber nicht zwingen sollte, schon allein wegen dem versprochenen Geld.

"Wir könnten ihn auch umbringen, dann brauchen wir ihn nicht mitnehmen", antwortet Lauriel mit einer Miene bei der sich der Zwerg nicht sicher ist, ob die Elfe es ernst meint.

"Da muss er uns aber erst als Erben einsetzen", widerspricht Celissa.

"Ihr Menschen denkt nur an Geld, oder?" Lauriel kann sich das Grinsen nicht mehr verkneifen.

Celissa sieht sie übertrieben erstaunt an. "Du musst Cuilyn bezahlen?"

"Er passt auf die Metallscheiben auf", nickt die Elfe.

Die Horasierin starrt sie einen Moment lang an, bevor sie begreift, dass Lauriel den Witz tatsächlich nicht verstanden hat.

"Was? Wie kommst Du jetzt da drauf?" Cuilyn hat den Witz nicht so recht mitbekommen. Oder findet er ihn nur so geschmacklos, dass er so tut, als bekäme er ihn nicht mit?

Celissa winkt ab. Gerade bei einem Söldner hätte sie eigentlich erwartet, dass er so einen Witz versteht, aber vielleicht ist er ja schon zu lange mit Lauriel zusammen. Jedenfalls hat sie keine Lust, einen Witz zu erklären.

"Naja ..." kehrt sie zu den ernsteren Themen zurück. "Sollen wir dann los?" Sie sieht noch einmal Ouroborox an. "Klar bist du auch dabei, aber ich dachte, einer sollte draußen Wache stehen."

Banjew ist innerlich bereits zu angespannt, um sich auf solche Albernheiten einzulassen. "Also: Wir gehen alle bis auf Lauriel? Und wie kommen wir ins Haus? Brachial durch den Haupteingang oder heimlich, still und leise vom Kanal aus?"

"Heimlich ist bestimmt besser", meint Celissa. "Wir wollen ja auch noch Beweise suchen, und wir wollen nicht, dass jemand flüchtet oder die Wache ruft, während wir die Tür aufbrechen oder so."

"Während ihr über den Kanal eindringt, pass ich auf, dass keiner vorne flüchtet." ergänzt Ouroborox. "Dann öffnet ihr mir das Tor."

"Klingt gut. Na dann los." Cuilyn schiebt seine Bedenken beiseite. Er ist froh, dass sie endlich handeln können anstatt herumzuwarten, ob der Gegner wieder zuschlägt. Er greift nach den Dolch, der an seinem Gürtel steckt. Der ist zwar kein Schwert, aber er fühlt sich damit nicht ganz so nackt.

Bevor sie gehen, drückt er Lauriel noch einmal fest an sich und gibt ihr einen innigen Kuss. "Alles Gute für die Wache. Wenn Phex mit uns ist, wirst Du nichts zu tun haben."

"Was soll mir schon passieren?" fragt die Elfe und gibt ihm einen Kuss zurück. "Pass gut auf die anderen auf!"

"Wir sollten auch zumindest ein Seil mitnehmen, damit das Klettern leichter wird", meint Celissa. "Und ein Wurfhaken wäre ideal, aber den bekommen wir auf die Schnelle wohl kaum. Und zumindest eine Laterne brauchen wir auch. Wenn wir sie mit Stoff umwickeln, macht sie nicht zu viel Licht." Eine echte Blendlaterne wäre ihr lieber, aber wie bei dem Wurfhaken sieht sie keine Chance dafür.

"Ein Seil habe ich immer dabei", meint Banjew und deutet auf seinen Stab. "Der kann auch sowas wie einen Wurfhaken ersetzen, solange Du den nicht als Waffe gedacht hast."

"Ah", macht Celissa überrascht, erinnert sich dann aber daran, von so einem Stabseil schon einmal gehört zu haben. "Sehr praktisch", kommentiert sie. "Dann brauchen wir nur noch eine Laterne. Oder fällt euch noch etwas anderes ein?"

"Laterne? - Mein Stab", kommentiert Banjew. "Nur kann er nicht beides gleichzeitig."

"Ah. Hm. Wir sollten trotzdem eine mitnehmen", meint Celissa. "Nur zur Reserve."

Banjew zuckt nur mit den Schultern.

"Ein Tarnmantel, wie Geron ihn in der Sage hatte, wäre sehr praktisch." meint Cuilyn mit scherzhaftem Unterton.

Celissa muss lachen. "Ja, stimmt. So was hast du nicht, oder?" fragt sie Banjew. "Aber zumindest unauffällig anziehen sollten wir uns. Und so, dass man uns schlecht sieht, also grau oder dunkel, und am besten mit irgendwas, was das Gesicht verbirgt."

"Nein, einen solchen Mantel habe ich nicht", antwortet Banjew überraschend ernst. "Und auch magisch könnte ich mich auch nur selbst verbergen."

"Das wäre auch nicht schlecht." Celissa klingt beeindruckt.

Cuilyn schießen als erste Reaktion Gedanken durch den Kopf wie 'mich verkleiden und verstecken, wie ein

gemeiner Dieb!'. Aber genau das werden sie jetzt - Einbrecher. Er hat ja schon in Gareth und auch in anderen Abenteuern erlebt, dass es manchmal besser ist im Verborgenen vorzugehen, obwohl es ihm mehr liegt, offen, mit dem Schwert in der Hand für eine Sache einzutreten.

Also sagt er: "Meine Kleidung ist ja nicht bunt. Einen dunklen Umhang mit Kapuze kann ich noch brauchen. Aber wo bekommen wir den jetzt noch her?"

"Was willst du dich verstecken?" Ouroborox ist erstaunt, was die Freunde nun treiben. "Wenn du dich verkleidest, sieht jeder, dass etwas nicht stimmt. Bleib lieber bei deiner normalen Kleidung, die fällt nicht so sehr auf und behindert dich notfalls auch nicht."

"Vielleicht hat Hortemann einen Umhang, den er dir leihen kann", meint Celissa. "Aber eigentlich ist es bei Banjew wichtiger. Magier sind nicht so häufig, da schaut man schon mal, was die so tun."

"Halt! Warte! Ich schau, ob es in der Küche ein großes Messer gibt."

Und schon ist Ouroborox in Richtung Küche unterwegs. Sollte er dort kein Messer finden oder bekommen, dann nimmt er auch einen Beil oder zur Not auch einen Schlegel.

Er bekommt von der Köchin ein großes Fleischmesser. Sorgsam wiegt Ouroborox das Messer in der Hand. "Versprechen kann ich nicht, dass ich das Messer unbenutzt zurück bringe."

Als er bereits die Küchen verlassen will, wendet er sich um und fragt die Köchin: "Kann ich auch noch eine Laterne bekommen?"

"Nein, da seid Ihr bei mir falsch. Die einzige Lampe, die ich hier habe, ist die für die Küche. Tut mir leid", antwortet die Köchin.

"Ist gut." Dann verlässt Ouroborox die Küche und begibt sich zu den anderen.

"Hat jemand eine Laterne? Sonst hole ich meine Sturmlaterne."

Während die Anderen noch überlegten, was sie mitnehmen sollen, war Ouroborox bei seinen Sachen und hat die Sturmlaterne geholt.

"Können wir gehen?" ist seine knappe Frage, als er fertig gerüstet, mit Messer und Sturmlaterne in der Tür zum Salon steht.

"Von mir aus ja", sagt Celissa. Sie prüft noch einmal den Sitz ihres Messer und wird auf dem Weg nach draußen ihren Umhang mitnehmen.

Bevor sie gehen, fragt Cuilyn den Hausherrn noch, ob er einen Umhang haben könnte - mit Kapuze und in seiner Größe. "Es sieht ein bisschen feucht aus draußen. Da geht das schon als Regenumhang durch und sollte nicht auffallen," meint er noch dazu.

Herr Hortemann hat sich schon zurück gezogen, aber der Krieger kann von einem der Diener den Umhang bekommen.



## DAS HAUS LIEGERFELD

Nachdem sich die Helden über das weitere Vorgehen geeinigt hatten, sind sie - bis auf Lauriel - zum Haus Liegerfeld aufgebrochen.

Celissa ist dafür, zu Fuß zu gehen, dann erfährt kein Kähler von ihnen.

Nach Anbruch der Dunkelheit ist es auf den Straßen und Waaten Grangors deutlich ruhiger geworden. Auch die Bettler sind auf den ersten Blick nicht mehr da, auf den zweiten allerdings sieht man sie dann in dunklen Hauseingängen oder unter Brücken liegen. In der Nähe des Hauses können die Gefährten nur den schlafenden blinden Bettler ausmachen.

Der Herbstwind bringt vom Meer her Kühle und Nebel mit, so dass die Sicht der Gefährten nicht weit reicht. Andererseits werden sie auch nicht so schnell gesehen.

Phex scheint mit ihnen zu sein. Cuilyn ist zuversichtlich und auf die vor ihnen liegende Aufgabe ausgerichtet. Die Bedenken von vorher sind jetzt nicht mehr so wichtig.

Wie nicht anders erwartet ist das Doppeltor zur Straße geschlossen und auch der Rest vom Haus wirkt abweisend und leer. Auch die Nachbarhäuser wirken ebenso abweisend. Als die sie sich vor dem Haus über das nächste Vorgehen beraten, hören sie in der Ferne einen Nachtwächter die erste Nachtstunden ausrufen.

"Hintenrum?", flüstert Banjew. Er guckt sich um, ob es zwischen den Häusern kleine Lücken gibt, durch die sie zum Waat kommen können, oder ob sie über die Brücke müssen. Dann wäre ein Boot von Vorteil gewesen ...

Das Haus ist zu Fuß nicht von der Kanalseite aus zu erreichen, da es nicht das erste neben der Brücke ist, sondern das zweite. Und das Haus direkt an der Brücke ist bis an das Waat gebaut.

"Das geht nicht ohne Boot", flüstert Celissa. "Lass uns möglichst leise und rasch dort hinüber in den Hof." Sie deutet auf die Mauer rechts vom Tor.

Die Mauer rechts, also westlich des Tors, ist gut drei Schritt hoch. Als Celissa näher heran tritt, sieht sie, dass über die Krone der Mauer Äste einer Rankpflanze wachsen. Allerdings sind die Äste zu hoch und zu schwach, um sich daran hoch zu ziehen.

Also wartet sie darauf, dass Banjew sein Stabseil zum Einsatz bringt. Der verwandelt seinen Stab in ein Seil und guckt, ob er eine Stelle finden kann, die ihm besonders geeignet erscheint.

Angesichts der Rankpflanze zögert er aber kurz, hat er doch schon von giftigen Arten gehört. Als Einbruchschutz läge eine solche Art ja nahe. "Giftig?" flüstert er

den Gefährten fragend zu und zeigt auf die Äste. "Doch durch den Eingang? Wenn nur abgeschlossen und nicht verriegelt - kein Problem."

"Giftig?" Skeptisch schaut Celissa nach oben. "Du hast ja Ideen. Aber wir müssen es doch nicht essen. Nichtmal mit der Haut berühren, wenn du mich fragst."

"Was fragst du lange? Versuch dein Glück am Tor." fordert Ouroborox ihn auf.

"Nein!" widerspricht Celissa. "Das ist bestimmt gut gesichert. Wenn jemand hier extra giftige Pflanzen hat, dann hat er vielleicht sogar eine Falle am Tor."

"Auf einen Versuch würde ich es ankommen lassen, und ob die Pflanzen giftig sind, weiß ich nicht", antwortet Banjew. "Das war eine Frage, ob sich jemand mit solchen Pflanzen auskennt."

"Wie du willst", antwortet Celissa. Wenn die anderen nicht auf ihren Rat hören wollen, ist das ihre Sache. Sie selbst hält sich aber ein Stück entfernt von der Tür.

Was der Magier auch tut.

Banjews Magie ist das schwere, aber nicht magisch gesicherte Schloss nicht gewachsen und die Gefährten hören, wie sich das Schloss von selbst öffnet.

Cuilyn schaut sich nochmals um. Nachdem doch alles still ist und sogar etwas Nebel durch die Gasse zieht, sollten sie die Mauer ungesehen überwinden können.

Die Gasse ist menschenleer und im Nebel bekommt sicher kein Mensch mit, dass die Helden durch die Tür gehen.

Er macht sich bereit, den anderen beim Erklimmen der Mauer zu helfen.

Was aber nicht wirklich notwendig ist.

Ouroborox ist wieder einmal beeindruckt, was Magier so alles können. Bevor er vorsichtig das Tor öffnet blendet er seine Laterne ab.

Der Magier lässt ihm gerne den Vortritt, denn auch jetzt könnte noch eine Falle hinter dem Tor warten. Aber so wirklich rechnet er nicht damit. Wenn das Schloss schon nicht mal magisch gesichert ist ...

Celissa hält sich noch hinter Banjew. Er und Ouroborox wollten durch das Tor, also sollen sie voran gehen.

Hinter dem Tor erstreckt sich ein gut vier Schritt breiter Flur, der sich so weit die Helden sehen können erstreckt. Hinter dem Tor sind rechts und links Mauern, die sich nach rechts einen Säulendurchgang zum Hof freigeben und nach links trennen die Säulen einen größeren dunklen Raum ab.

Nachdem sich die anderen beiden nicht gerade vorwärts drängen, betritt Cuilyn als 2. den Flur. Er schaut sich

kurz um und bewegt sich dann möglichst leise und vorsichtig zu den Säulen, um in den vermuteten Hof zu spähen.

Direkt hinter dem Ende der Mauer befindet sich ein hüfthoch gemauerter Zisterne. Dahinter ist der Hof, der im fahlen Mondlicht leer erscheint. Im Norden sind die Kletterpflanzen an die Mauer gepflanzt. Im Westen wird der Hof durch die Brandmauer zum Nachbarhaus abgegrenzt. Im Süden schließt das Haus den Hof ab. In der Südwestecke scheint es einen Durchgang zu geben.

```
+-----+--+TT+-----+
|kkkkkk|Z|      |
|      +-+      |
|      CBC      |
|      *        *
|O
+D-----t+      *
      |
T=Tor
t=Tür
k=Kletterpflanze
Z=Zisterne
D=Durchgang
*=Säule
CBC= Cuilyn, Banjew, Celissa
O=Ouroborox
```

Banjew folgt und versucht sich im Hintergrund zu halten.

Auf dem Rand der Zisterne stand bis eben ein Eimer. Durch eine kleine Drehung Banjews steht er und nicht mehr dort, sondern befindet sich auf dem Weg zu Boden ...

"Mist", zischt es zwischen den Zähnen des Magiers hervor.

... aber durch einen schnellen Griff hat Banjew den Eimer noch am Henkel erwischt, bevor er über den gepflasterten Boden klappert.

'Das war knapp', denkt sich der Magier und nimmt sich vor, in Zukunft besser aufzupassen.

Celissa sagt dazu nichts. Sie hat nur den Atem angehalten, als der Eimer umfiel.

Cuilyn hört das Wetzen des Eimers am Stein der Zisterne und dreht sich rasch um. Doch da hat Banjew schon zugegriffen und das Schlimmste verhindert. Also beachtet Cuilyn das Missgeschick nicht weiter, sondern wendet sich wieder der vor ihm liegenden Aufgabe zu und betrachtet den Hof.

Vorsichtig geht Ouroborox vom Tor zur Zisterne, biegt dann rechts entlang der Zisterne ab und weiter zu dem Durchgang in der Südwestecke und schaut vorsichtig hinein.

Dort führt eine gebogene Treppe nach oben.

Ouroborox blendet kurz seine Laterne auf, um zu sehen, wohin die Treppe führt.

Viel kann er nicht erkennen, da die Treppe gleich nach links abknickt und nach oben führt. Vermutlich ins erste Stockwerk.

Dann schaut sich nach seine Gefährten um, wenn einer herschaut, signalisiert er ihm, dass er hier eine Treppe gefunden hat. Wenn nicht schaut er was seine Gefährten so machen und ob sie etwas interessantes gefunden haben.

Cuilyn ist hinter der 1. Säule versteckt. Aber Ouroborox weiß, dass er vorher dort gestanden ist und sieht ihn auch nirgendwo anders.

"Haus oder Halle?" flüstert Banjew den anderen beiden zu und zeigt auf den Durchgang jenseits des Hofes bzw. den "größeren dunklen Raum" auf der anderen Seite des Flures. Er möchte nicht plötzlich jemand hinter sich haben.

Ohne eine Antwort abzuwarten zieht Banjew sich in den Schatten des Säulenganges zurück. Einfach über den Hof zu gehen, will er auch bei diesem Wetter nicht riskieren.

"Die Wohnräume sind sicher oben. Wo ist die Treppe?" flüstert Cuilyn zurück.

Er geht davon aus, dass das Haus so ähnlich aufgebaut ist, wie das von Hortemann.

Cuilyn kann im Dunkeln des Flurs ahnen, dass der Flur noch weiter geht, vermutlich wird es dort einen Ausgang geben, aber vielleicht hat Ouroborox auch eine Treppe gefunden. Und schemenhaft sieht er noch eine kleine Tür in der Wand, die den Hof nach Süden abschließt.

Banjew wirft erst einen Blick in den Raum Linkerhand. Er vermutet hier ähnlich wie bei Hortemann einen Lagerraum oder ähnliches. Sollte er nichts erkennen können, wird er tiefer in den Raum gehen, um mehr zu sehen.

Danach wird er dem Flur weiter folgen.

"Ouroborox ist über den Hof", flüstert Celissa ihm zu. "Wollen wir uns wirklich trennen?"

"Nein", antwortet Banjew. "Aber es führen mehrere Wege über den Hof."

Der Magier hat vor, am Durchgang wieder auf Ouroborox zu stoßen.

Celissa folgt ihm zum Ende des Einganges und wartet dann dort.

Der große Raum auf der linken Seite ist dunkel und von Banjews Gefühl her wohl auch leer - doch halt, hat sich an der Nordwand nicht etwas bewegt? War nicht ein leises Rascheln zu hören?

Banjew geht langsam und vorsichtig dorthin. 'Klang das Rascheln nach Ratte oder eher nach Mensch?' fragt er sich dabei.



Wenn das der einzige Ausgang ins Haus ist und das stille Örtchen auf dem Hof ist, überlegt Cuilyn, dann ist die Treppe vielleicht kein so guter Warteplatz.

"Gibt es dort hinten irgend etwas Interessantes?" flüstert Ouroborox und deutet in die Richtung aus der Banjew gerade kommt.

"Eine Treppe und vermutlich einen Stall", antwortet der Magier. "Wollen wir hier hoch?" fragt er zurück und deutet auf die Treppe.

Kaum hat Banjew ausgesprochen, geht ihm durch den Kopf wo sie hier sind: in Grangor der Stadt der Kanäle, in der Boote sinnvoller sind als Pferde. Und ja, eigentlich haben sie seitdem sie hier sind auch keine Reiter gesehen.

Andererseits hat er auch nicht damit gerechnet, hier Hühner vorzufinden. 'Obwohl, die könnten auch eine andere Zweckbestimmung haben', kommt es ihm in den Sinn. Vielleicht sollte er doch noch einmal in den vermuteten Stall gucken.

Cuilyn, der direkt bei Ouroborox steht, hat das Flüstern auch verstanden.

"Geht die Treppe nach oben oder unten zum Kanal?" fragt Ouroborox nach.

Banjew macht mit dem Zeigefinger eine nach oben weisende Geste.

"Besser drinnen hoch," flüstert er zurück. "Hier ist alles offen, gut einsehbar."

Wenn die anderen zurückgehen, schleicht er sich auch über den Hof zurück, am besten die Wand entlang.

Banjew nimmt das als Entscheidung und geht zurück. Bei der Gelegenheit kann er ja noch einen Blick in das andere Gebäude werfen, das er für einen Stall hält.

Banjew stößt fast mit dem Kopf am oberen Rahmen an als er durch den Durchgang geht und betritt dann den Raum. Der Raum ist ungefähr 4 Schritt breit und 5 Schritt tief. Links von Banjew ist ein geschlossene Tür, die vermutlich in den Raum mit den Gitterfenstern führt, in der Mitte der Wand auf der rechten Seite ist eine Doppeltür.

Der Raum ist leer und wirkt - auch wegen des etwas muffigen Geruchs - lange Zeit nicht benutzt.

Daher hält es der Magier nicht für nötig, den Raum genauer zu inspizieren. Er geht wieder heraus zu den Gefährten und teilt ihnen mit: "Kein Stall. Scheint unbenutzt zu sein. Genauer reingucken oder ins Haus?"

"Rauf ins Haus - nicht unnötig aufhalten" kommt knapp von Cuilyn zurück. Er geht zu der Treppe und schaut sich dort genauer um.

Cuilyn erkennt, dass es nur ein paar Stufen sind, dann kommt - von unten in Brusthöhe - ein dunkler Flur. Mehr kann er in der Dunkelheit nicht erkennen.

Celissa stimmt mit einem Kopfnicken zu und folgt ihm.

Auch Ouroborox geht zur Treppe die Banjew gefunden hat und leuchtet nur ganz wenig mit der Laterne die Treppe ab, nur soviel, dass man erkennen kann wohin sie geht.

Durch die plötzlich und ohne Vorwarnung von Ouroborox aufgeblendete Laterne lernt Banjew auch den größten Nachteil dieses Hexenzaubers kennen: Die Sinne sind erweitert und nehmen die starke Lichtmenge äußerst ungerne auf.

Banjew stößt einen leisen Schmerzenslaut aus.

Die Folgen sind, dass Banjew die Konzentration auf diesen Zauber verliert und sich nach einiger Zeit, in der er völlig geblendet ist, die normale Sicht wieder einstellt. Er ist zwar nicht mehr geblendet, aber sehen tut er in der Dunkelheit auch nicht viel.

Als er wieder halbwegs sieht wo er ist und wo die Gefährten sind, wendet er sich an sie, besonders an den Zwerg: "Seid im Dunkeln bitte vorsichtig mit Licht. Ich kenne einen Zauber, mit dem ich im Dunkeln sehen kann. Dafür bin ich von Licht aber sofort geblendet."

"Ich hab doch nur ganz wenig und vorsichtig ..." stammelt Ouroborox leise.

Er tritt näher zu Banjew und sieht, dass er noch orientierungslos herumsteht. "Brauchst du Hilfe?"

"Schon in Ordnung, ich hätte das vorher sagen sollen", antwortet Banjew, der zwar noch ein wenig blinzelt, aber schon wieder weiß, wo er ist. "Hab selbst nicht dran gedacht, was der Spruch für Folgen haben könnte." Der Magier hebt entschuldigend die Schultern und fügt mit einem bedauernden Unterton an: "Nur ist er jetzt vorbei, und der Zauber ist nicht ganz einfach für mich ..."

"Hmmm." grummelt Ouroborox leise, dann folgt er Cuilyn der bereits zum ersten Absatz hinaufgegangen ist.

Ouroborox ist zu klein, um mehr als die Stufen und die Decke des Flurs dahinter zu erkennen. Aber Cuilyn blickt in einen Flur, der vor einem wuchtigen Schrank endet. Außerdem gibt es auf der linken Seite eine Tür und auf der rechten Seite führt vor dem Schrank eine Treppe nach oben und davor geht ein weitere Flur ab.

"Oben geht eine andere Treppe weiter hinauf," flüstert Cuilyn zu den anderen. Er schaut sie kurz an, um ein Nicken oder einen positiven Gesichtseindruck als Zustimmung zu bekommen. Falls niemand etwas dagegen sagt, geht er vorsichtig die Stiege hinauf und schleicht sich zur nächsten.

Ouroborox nickt nur.

Auch Celissa nickt.

In der Zeit bis Banjew wieder sehen kann ist Cuilyn unbemerkt die erste Treppe hoch geschlichen.

Celissa folgt ihm weiter.

Auch als Banjew sich wieder gefangen hat, bleibt er zunächst unten. Er hat das Gefühl, dass heute nicht ganz sein Tag ist. Er wird erst nach Ouroborox langsam und vorsichtig folgen und ganz genau darauf achten, keine weiteren Fehler zu machen.

```

+--+
+SS+--
| >>>
T  +--
|
| C +--
| ^ ^ |
| ^ ^ |
CBO

```

SS = Schrank  
C = Cuilyn  
CBO= Celissa,  
Banjew,  
Ouroborox  
^ >= Treppe

Cuilyn schaut den Gang entlang (den, der rechts vor der 2. Stiege abzweigt), soweit das in der Dunkelheit möglich ist (vielleicht sind da ja Fenster, durch die etwas Licht hereinfällt). Ansonsten verharret er kurz, um zu lauschen. Dann schleicht er weiter zur Treppe und schaut und hört sich dort genauer um.

Der Gang hat anscheinend kein Fenster nach außen, denn es ist stockdunkel - und bei der Treppe dasselbe. Dank Ouroborox Lichtblitz konnte er erkennen, dass es nach oben geht, aber das war's.

Oben angekommen öffnet er seine Laterne soweit, dass sie etwas sehen können und schließt sie sogleich wieder. Ruhig wartet er bis sich seine Augen wieder an die Dunkelheit gewöhnt haben.

Das einzige, was die Lampe zu Tage gebracht hat, ist eine Tür am Ende des Flurs.

```

+--+
+SS+-----
| >>>>>>
T  +-----+
|           T
| +-----+
| ^ ^ |
| ^ ^ |

```

SS = Schrank  
^ >= Treppe

In Hortemanns Haus gibt es den Zwischenstock mit den Gästezimmern. Die Familie wohnt im Obergeschoss Cuilyn denkt, dass es hier auch so ist und will daher weiter die Treppe hinauf gehen.

Als Ouroborox herangekommen ist, flüstert Cuilyn ihm zu: "Leuchte mal die Treppe hinauf. Ich glaube, wir müssen oben weiter."

Ouroborox tut wie im geheißenen. Nur wenig und kurz öffnet er seine Laterne, gerade so viel damit sie sehen wie es oben weiter geht.

Er erkennt, dass die Treppe oben in einen quer verlaufenden Gang mündet.

Dann wendet er sich zum Schrank. Nachdem er ihn einen Spalt weit geöffnet hat, leuchtet er mit der Laterne hinein.

In der Schranktür steckt der passende Schlüssel und nachdem der Zwerg die Tür geöffnet hat, stellt er fest, dass der Schrank groß ist und außerdem leer.

Enttäuscht und etwas verwundert, dass hier ein leerer Schrank steht, schließt Ouroborox diesen und wendet sich zur Tür links neben ihn.

Immerhin - so überlegt er noch - könnten sich zur Not zwei Personen in dem Schrank verstecken.

Die Tür ist geschlossen.

"Ich finde auch, wir sollten oben weiter", stimmt Celissa flüsternd Cuilyn zu. "Lass die Tür hier für später", fordert sie Ouroborox auf.

Ouroborox dreht sich um und steigt die Treppe empor. Zwei Stufen vor dem oberen Absatz öffnet er erneut kurz die Laterne.

Die Treppe mündet auf einem Quergang, der nach rechts und links weitergeht.

Banjew folgt als letzter und bereitet sich mental bereits auf einen Fulminictus vor. Früher oder später werden sie hier jemandem begegnen ...

Als wenn der Magier es herbei gerufen hat, hört er kaum hat er den Fuß auf die Treppe gesetzt ein Geräusch irgendwo aus dem Gang, der parallel zur Treppe verläuft.

Er bleibt sofort unbewegt und hochkonzentriert stehen. Was war das für ein Geräusch? Eine Tür? Eine menschliche Bewegung? Er hatte eher damit gerechnet, dass sie selbst die Bewohner überraschen oder zumindest frontal mit ihnen zusammenstoßen würden. Doch sollte sich da von hinten ein Angreifer nähern, wird er sich nicht überraschen lassen!

Es klingt als würde jemand Geschirr zusammenstellen und wegräumen.

Ein wenig lässt seine Anspannung wieder nach. Wenn einer seiner Gefährten noch in Reichweite sein sollte, wird er ihn sofort anstoßen und auf die Geräusche aufmerksam machen.

Ouroborox ist zu weit weg, als dass er etwas vernahmen konnte.

Cuilyn hört nichts hinter sich und so folgt er weiter Ouroborox und achtet auf das, was vor ihnen kommt.

Andernfalls schließt er schnell (und leise) zu den anderen auf und flüstert: "Da unten räumt einer Geschirr."

Celissa hält inne. "Um die Zeit?" flüstert sie erstaunt zurück.

Banjew zuckt nur mit den Schultern. "Scheint so", gibt er zurück.

Ouroborox dreht sich um, damit er erkennen kann warum die anderen nicht folgen.

"Was ist los?" flüstert er.

Jetzt hört der Zwerg - und die anderen auch - das Klappern aus der Küche. Es klingt nach dem Einsortieren von Besteck.

"Ich schaue nach", sagt Celissa kurz entschlossen. "Bleibt so weit hinter mir, dass ihr mich noch sehen könnt."

Sie schleicht wieder die Treppe hinab und zur Küche.

Als sie in den Gang zu Küchentür gelangt, hört sie wie eine Schublade zugeschoben wird und dann einen leisen Seufzer, der anzukündigen scheint, dass die Hausarbeit getan ist.

Rasch sieht sie sich nach einem Versteck um, falls jetzt jemand aus der Küche kommen sollte.

Ihr fällt nur der große Schrank im Treppenhaus ein.

Diese Möglichkeit mag sie nicht. Statt dessen nimmt sie die Treppe abwärts ins Erdgeschoss und lauscht. Wenn jemand von oben herunter kommen sollte, kann sie immer noch weiter flüchten. Sie hofft nur, dass die anderen nicht entdeckt werden.

Banjew bekommt mit wie Celissa in den Gang huscht, nach kurzer Zeit wieder heraus kommt und zurück in die Eingangshalle schleicht. Steht er am Fuß der Treppe etwa ungünstig? Was hat Celissa gehört, er aber nicht?

'Wenn da jetzt jemand käme, wo ginge der wohl hin?' fragt er sich. Da wäre gegenüber noch die Tür, ansonsten wohl hier lang. Andererseits könnte die Person auch in eine andere Richtung den Raum verlassen.

Wie er es dreht und wendet, hier wo sie stehen, können sie sich nicht verstecken, denn sie werden nicht alle in den Schrank passen. Seinen Gefährten auf der Treppe gibt er einen kurzen Wink, weiter hinauf zu gehen. Er selbst wird ein zwei Stufen höher gehen und dann auf den Überraschungseffekt vertrauen. Wenn es nicht gerade diese Krimheldin ist, sollte ein Paralü Paralein wohl erst einmal erfolgreich für Ruhe sorgen können.

Und Banjew steigt die Treppe hoch ... und nichts ist mehr aus der Küche zu hören. Gibt es eine weitere Tür - vielleicht sogar zum Hof ... dann würde die Person ja eventuell hinter Celissa auftauchen. Banjews Nerven sind bis auf das Äußerste gespannt.

Banjew horcht angestrengt in die Dunkelheit und hofft doch noch irgendetwas zu hören.

Das gleiche macht Celissa unten auf der Treppe. Sollte die Person etwa in der Küche schlafen?

Es scheint fast so, denn bislang ist niemand aus der Tür gekommen.

Nach gefühlt etwa zehn Minuten Ruhe schleicht Celissa wieder nach oben zur Küche, um nachzusehen.

Cuilyn ist die ganze Zeit mit Celissa mitgegangen und wartet schweigend, was weiter passiert.

Bei einem Blick durch das Schlüsselloch sieht sie, dass der Raum dahinter dunkel ist.

Da er längere Zeit nichts gehört hat, geht Banjew wieder die Stufen runter und guckt vorsichtig um die Ecke nach Celissa. Dabei bemerkt er, dass sie mit Cuilyn zusammen schon wieder im Gang zur Küche ist, und geht zu ihnen.

"Und?" fragt Banjew leise von hinten. "Hier lang oder nach oben?"

Celissa legt einen Finger an die Lippen. Dann öffnet sie ganz leise und vorsichtig die Tür und lauscht, ob sie da drin etwas hört, wie zum Beispiel Atemgeräusche.

Es ist still - und dunkel, sehr dunkel - in dem Raum.

Celissa schließt die Tür wieder. Vielleicht hat die Küche ja noch einen anderen Ausgang, durch den der unbekannte Bestecksortierer den Raum verlassen hat. Sie deutet die Treppe hoch.

Banjew nickt und geht wieder durch den Gang zurück und die Treppe hinauf, wo der Zwerg noch warten müsste.

Cuilyn kommt ebenfalls mit. "Erstmal ganz nach oben", flüstert er. Bei Ouroborox angekommen schaut er erst in Ruhe nach links, dann nach rechts.

Linker Hand führt eine Treppe weiter nach oben und nach rechts erstreckt sich unförmig der Flur.

```
+-----TT-----+
|      C           F
|vv|^|^| +-----+
|vv|^|^|  T
+---+---+  |
           |
           +-----+
```

C = Cuilyn und die anderen auf der Treppe dahinter  
vv = Treppe nach oben  
^^ = Treppe von unten  
T = Tür  
F = Fenster

Celissa tritt noch rasch an die Tür in diesem Stock und legt ihr Ohr daran, um vielleicht etwas dahinter zu hören.

Celissa hört nichts.

Daraufhin folgt sie Banjew nach oben.

Cuilyn flüstert: "Erstmal ganz nach oben? Und dann von oben nach unten?"

"Wo seid ihr gewesen?" fragt Ouroborox flüsternd. "Habt ihr etwas entdeckt?"

"Eine leere Küche, sonst nichts", flüstert Banjew zurück und Cuilyns Vorschlag, weiter nach oben zu gehen, gleich in die Tat um.

Die Treppe führt in das Giebelgeschoss. Der Gang, am Kopf der Treppe hat links und rechts je zwei Türen und öffnet sich nach fünf Schritt zu einem großen Bodenraum.

Cuilyn schleicht vorwärts und legt sein Ohr an die erste Tür links.

Cuilyn fallen zwei Sachen auf: der Weg zur Tür ist im Gegensatz zum Boden relativ sauber und er vernimmt ein leichtes Schnarchen aus dem Raum.

Banjew wirft zuerst einen Blick in den offenen Bodenraum, in dem er vor allem Gerümpel erwartet. Aber man weiß ja nie.

Alles ist von einer dicken Staubschicht überzogen. In den letzten Jahren scheint wohl keiner mehr auf dem Boden gewesen zu sein.

Der Krieger winkt die anderen zu sich und dann die Treppe hinunter. Er flüstert. "Da ist jemand. Schläft. Wenn wir Glück haben die Gesuchte."

Er schaut zu Banjew. "Magisch oder konventionell?"

"Wenn wir die Gesuchte gefangen nehmen wollen, werden wir es ohne Magie schwer haben ..." gibt der Magier zurück.

"Ich öffne die Tür, Ouroborox leuchtet, Du zauberst, Celissa hast Du etwas, was wir zur Not zum fesseln und Knebeln nehmen können?" Cuilyn schaut erst zu Banjew, dann zu den anderen.

Banjew wollte zwar gerne noch horchen, ob es sich um ein männliches oder weibliches Schnarchen handelt, nickt aber nur und bereitet sich darauf vor, einen Kampfzauber zu stören.

"Da wird sich was finden", flüstert Celissa und zückt ihr Messer.

"Also los!" Cuilyn hat seinen Dolch in der rechten Hand, als er vorsichtig die Tür öffnet.

Hinter der Tür ist es stockdunkel und das Schnarchen kommt ziemlich laut von der linken Seite.

"Halt warte!" flüstert Ouroborox. "Mach die Tür wieder zu."

Als die Tür wieder geschlossen ist, blendet Ouroborox die Laterne auf, um die Augen an die Helligkeit zu gewöhnen.

"So! Nun können wir!" fordert er seine Gefährten auf, die Tür erneut zu öffnen.

Banjew ist völlig überrumpelt durch das Hin und Her und verliert seine Konzentration.

Cuilyn gehorcht der Aufforderung. 'Mal sehen, wer da schnarcht.'

Irgendwie hat aber das Öffnen und Schließen der Tür dazu geführt, dass die Person, die in dem Raum schläft aufgewacht ist. Und als die Gefährten nun zum zweiten Mal die Tür öffnen, erleuchtet Ouroborox Laterne den massigen Oberkörper eines wahren Bären von Mann. Eins wird den Gefährten schlagartig klar, dass ist weder Krimhelde noch Etzel Liegerfeld.

'Der Diener! Wenn wir uns mit dem schlagen müssen, wird es laut.' geht es Cuilyn durch den Kopf. 'Hoffentlich hat Banjew den richtigen Zauber.'

Der etwas unvorbereitete Banjew versucht es mit einem eher schlecht als recht gewebten Bannbaladin.

Der Zauber kann den stummen Uluv, denn um den scheint es sich hier zu handeln, nicht aufhalten. Mit einem Grunzen stürzt er sich auf Cuilyn, der noch im Türrahmen steht.

Banjew ärgert sich, dass sein Zauber zu unkonzentriert gesprochen war. Da er fürchtet, seine Kräfte noch zu brauchen, macht er zunächst den Weg frei für seine Gefährten und versucht es dann mit bewährten Mitteln.

Dieses Mal hat der Zauber erfolg und der angesetzte Faustschlag gegen Cuilyn geht ins Leere.

Schnell stellt Ouroborox die Laterne neben der Tür ab. Dann will er an Uluv vorbei in das Zimmer hechten.

Leider ist die Tür zu schmal und auf der Schwelle tobt das Handgemenge zwischen Cuilyn und Uluv.

Auch Celissa wartet auf eine Gelegenheit, in den Kampf einzugreifen. Vielleicht gelingt es Cuilyn ja, sich mit Uluv im Ringkampf zu drehen, dann wäre der auf einmal inmitten der Helden.

Cuilyn sticht ohne Nachzudenken aus purem Reflex zu.

Uluv stößt einen gurgelnden Schrei aus als ihm der Dolch in den Oberkörper fährt, aber er bleibt wie ein Felsen stehen und versucht aus seinem Gürtel den eigenen Dolch zu ziehen.

Somit hat Cuilyn eine weitere Gelegenheit den Geblendeten anzugreifen. Da der Krieger aber auf der Schwelle steht, ist es durch die Enge der Türöffnung den anderen nicht möglich sich aktiv in den Nahkampf einzubringen.

Cuilyn wirft seinen Körper nach vorn, lässt dabei seinen Dolch fallen, rammt mit seiner Schulter den Brustkorb des Riesen und versucht damit, ihn umzuwerfen.

Damit gibt Cuilyn der Vorteil des Zaubers auf, denn als er sich dem stummen Diener an die Brust braucht dieser nur noch zupacken - ein Reflex, der auch bei der Sichtbeeinträchtigung wunderbar funktioniert.

Und jetzt packt ihn Uluv, der so langsam wieder klar sieht.

Da die beiden Kämpfer die Tür versperren, geht Ouroborox auf die Knie und versucht nun sein Glück kriechend an Uluv vorbei zu kommen.

Ein kriechender Zwerg in einer Handgemenge zwischen zwei ziemlich großen Menschen, ob das gut geht?

Nein, Cuilyn kann zwar die Attacke des bärenstarken Dieners abwehren, muss aber ein Stück zurück ausweichen, nur leider krabbelt dort ein Zwerg. Und wenn der Platz belegt ist, dann gibt es für den Krieger keinen weiteren Platz. So stolpert er ausweichend über Ouroborox, kann sich aber in aller Geistesgegenwart noch an Uluv klammern, der ebenfalls von der Situation völlig überrascht mit zu Boden geht.

Cuilyn und Uluv sind überrascht, Ouroborox erst einmal platt, aber der Weg in das Zimmer ist für Celissa und Banjew frei.

Cuilyn versucht, sich unter Uluv hervorzuwinden, was ihm aber nicht gelingt, also macht er etwas anderes. Er hält Uluv fest, damit die anderen zur Tat schreiten können.

Es kommt zu einem Kräftemessen der beiden am Boden liegenden Kämpfer beim dem Cuilyn feststellt, dass Uluv ihm ebenbürtig, wenn nicht sogar überlegen ist - aber erst mal kommt der Diener nicht aus dem Griff des Kriegers heraus.

Banjew schlüpft an den dreien vorbei in den Raum. Dort guckt er sich schnell um, bevor er sich wieder dem Kampf zuwendet. Bevor er jedoch eingreifen kann, hat Celissa bereits Uluv das Messer an die Kehle gesetzt.

Ouroborox rappelt sich auf, dachte er doch, dass er seitlich zwischen den Kämpfern und dem Türstock locker durchpassen würde. Er zieht das Messer und versucht den auf Cuilyn liegenden Uluv am Oberarm zu verletzen.

Was ihm auch gelingt, aber den Ringkampf zwischen Uluv und Cuilyn nicht beeinträchtigt.

Celissa packt Uluv an den Haaren und drückt ihm ihr Messer an die Kehle.

Der sanfte Druck der Klinge am Kehlkopf lässt den Diener erstarren.

"Ganz ruhig, und lass meinen Freund los", befiehlt ihm Celissa zischend.

Cuilyn bleibt ruhig liegen, bereit, sofort wieder zuzupacken, falls Uluv es sich anders überlegt.

"Holt was zum Fesseln", fordert sie die anderen auf.

Dieser freundlichen Aufforderung kommt Uluv umgehend nach und lässt Cuilyn los.

Banjew lässt seinen Stab zur Fackel werden und sucht nach einem Seil oder ähnlichem.

Der Raum ist karg eingerichtet. Ein klappriges Bett, eine alte Kleidertruhe, ein Tisch, ein Hocker. Auf dem Tisch liegen Schnitzwerkzeuge und ein halbfertiges Modellschiff.

Etwas zum Fesseln sieht Banjew nicht.

Da sich die Lage nun beruhigt hat, holt sich Ouroborox seine Laterne und schaut sich im Zimmer um. Dann geht er zum Bett, um das Bettlaken in Steifen zu zerlegen. Aus jeweils drei Streifen flicht er ein kurzes Seil, mit dem sie dann Uluv fesseln können.

An den Resten säubert er anschließend sein Messer.

Celissa wartet ungeduldig auf die Fesseln.

Immer wieder prüft Ouroborox die Festigkeit seines "Seils". Zufrieden mit seiner Arbeit schaut er dann seine Freunde an: "Wer möchte ihn fesseln?"

Banjew hält sich dezent im Hintergrund. Er sollte wohl nur zum Fesseln schreiten, wenn Sie wollen, dass Uluv kurz darauf Alarm schlägt ... 'Hm, das wäre natürlich auch noch eine Idee ...' denkt er sich und muss Schmunzeln.

"Wenn du auf ihn aufpasst ..." erklärt sich Celissa bereit.

Sie bemüht sich, Uluv gut zu verschnüren, ist sich aber nicht sicher, wie lange ihre Knoten dem kräftigen Mann standhalten werden.

Der Übermacht bewusst, wehrt sich Uluv nicht gegen die Fesselung.

"Uff!" Cuilyn windet sich unter dem Brocken von Mann hervor. "Wir sind hier offensichtlich richtig. Den Diener hätten wir. Jetzt noch den Herrn und Krimhelde."

"Und die müssen irgendwo unter uns sein", antwortet Banjew, der die Neugier, in einer fremden Wäschekiste zu wühlen, gerade noch so überwinden konnte.

"Schade, dass Uluv uns nicht sagen kann, wo", merkt Celissa an. "Legen wir ihn wieder ins Bett."

Gemeinsam gelingt es den Helden den großen und schweren Diener wieder ins Bett zu bugsieren.

Danach durchsucht sie noch flüchtig das Zimmer.

Und findet nichts von Interesse.

Ouroborox geht zu Uluv zurück und versucht ihn zu befragen.

"Antworte auf meine Fragen! wenn sie richtig sind nickst du, bei falsch schüttelst du leicht den Kopf" beginnt er.

"Schläft Herr Liegerfeld einen Stock tiefer?"

"Schläft deine Herrin im Zimmer neben Herrn Liegerfeld?"

"Gibt es eine Köchin?"

Die Reaktion Ulufs ist auf alle Fragen des Zwerges die gleiche: keine Reaktion.

"Vergiss es, Ouroborox", meint Banjew. "Das finden wir auch so raus. Je länger wir uns hier aufhalten, um so eher ist der Überraschungseffekt dahin." Der Magier nickt mit dem Kopf in Richtung Tür, um den Zwerg, aber auch Celissa und Cuilyn zum weitergehen aufzufordern.

Nach kurzer Pause fügt er an: "Wenn er das nicht längst ist ... so ein Kampf bleibt doch kaum unbenutzt."

"Wenn ihn jemand bemerkt hat, ist er nicht hier hoch gekommen", stellt Celissa fest. "Hoffentlich lauert niemand unten auf uns ..."

"Also schnell", bemerkt Cuilyn und winkt dem Zwerg. "Ouroborox, komm mal mit leuchten." Der Reihe nach öffnet der Krieger die Türen zu den anderen Räumen und wirft einen Blick hinein. Als letztes schaut der in den Bodenraum. Da es nur vor Ulufs Zimmer Spuren gegeben hat, erwartet er nicht, irgend etwas besonders Interessantes zu sehen.

Ouroborox folgt und leuchtet wie im geheißen wird.

Er erblickt nichts interessantes, weil die anderen drei Räume verschlossen sind und sich die Türen einem einfachen und schnellen Öffnungsversuch widersetzen.

Aber in Anbetracht der fehlenden Spuren verzichtet Cuilyn auf eine genauere Untersuchung.

Bei verschlossenen Türen juckt es Celissa in den Fingern, aber jetzt muss man wirklich erst einmal die Frau finden. Dennoch, vielleicht hat jemand von innen abgeschlossen? Sie bedeutet den anderen, kurz leise zu sein, und lauscht noch an den restlichen Türen.

"Zu ist zu", murmelt Cuilyn nur. "Also wieder runter."

Im Staub vor den Türen sieht sie nur Cuilyn Spuren, wenn jemand sich dort eingeschlossen hat, dann muss er einen anderen Ausgang kennen oder ist vermutlich seit Jahren verhungert.

<<>>

Cuilyn geht gefolgt von den anderen wieder die Treppe hinunter und wendet sich unten der schräg gegenüberliegenden Tür zu, an der er lauscht.

Genau wie Celissa vorher hört der Krieger nichts.

Vorsichtig öffnet er daraufhin die Tür.

Cuilyn betritt einen großen Raum. Gleich rechts der Tür ist bis zur gegenüberliegenden Wand ein Teil des Raumes durch einen Vorhang abgetrennt. Links in der Ecke ist ein Kamin, davor stehen zwei Sessel und ein Tischchen. An der Südwand steht ein Bücherschrank. Gegenüber zwischen zwei Fenstern steht ein Schreibtisch.

Nachdem die Tür offen ist, hört Cuilyn ein leises Atmen jenseits des Vorhangs.

Cuilyn dreht sich zu seinen Gefährten und legt den Zeigefinger an seine Lippen. Bevor er sich weiter bewegt, schaut er sich um. 'Könnte das das Wohn- und Arbeitszimmer des Hausherrn sein? Das wäre ja ein Volltreffer.'

Es sieht - wenn auch ein wenig abgewirtschaftet und mit sehr alter Einrichtung - so aus. Allerdings fällt Cuilyn natürlich ein, dass sie eigentlich nichts vom Hausherrn wollen, sondern eher von seiner Schwester.

'Wenn das der Alte ist, wird er bestimmt wissen, welches Zimmer seine Schwester hat.' Cuilyn versucht zu ergründen, nach welcher Seite der Vorhang aufzuziehen ist.

An der Fensterseite scheint man den Vorhang bewegen zu können.

Cuilyn lässt diesmal seinen schweren Dolch in der Scheide. Er will beide Hände frei haben.

Auf Zehenspitzen schleicht er zur Fensterseite des Vorhangs, zieht ihn vorsichtig ein Stück auf und schaut dahinter.

Banjew folgt Cuilyn auf dem Fuße. Für den Fall, dass sie auf die Gesuchte treffen, bereitet er sich innerlich schon auf einen Gardianum vor.

Hinter dem Vorhang steht ein weiterer kleinerer Schreibtisch und dann sieht der Krieger auch woher das Atmen kommt. In einem Doppelbett schauen unter einer dicken Decke die grauen kurzen Haare eines alten Mannes aus einem Berg von Kissen hervor.

Über dem Stuhl am Schreibtisch sind ordentlich Kleidungsstücke abgelegt.

Der Alte hat entweder einen tiefen Schlaf oder hört sehr schwer, dass er die Gefährten bislang noch nicht bemerkt hat.

Celissa bleibt an der Tür zum Zimmer stehen. Wenn Cuilyn und Banjew Verstärkung brauchen, kommt sie immer noch schnell zu ihnen, aber je mehr Leute herumlaufen, desto schwieriger ist es, leise zu sein.

Cuilyn nimmt sich die Socken, knüllt sie zusammen und geht wieder zum Schlafenden. Mit der linken Hand hält er dem die Nase zu. Als der Alte nach Luft schnappt, stopft ihm Cuilyn die Socken in den Mund. "Ruhig, keinen Mucks!" zischt er dem Alten ins Ohr. Seine rechte Hand hält das Kinn des Alten fest.

"Hmpf!" ist alles was Cuilyn vernimmt. Das Gesicht des Alten wechselt die Farbe von rot über weiß auf blau.

Banjew ist auch bis hier gefolgt. Etwas enttäuscht stellt er fest, dass sie immer noch nicht die Gesuchte gefunden haben. Er wartet ab, was Cuilyn vorhat.

Jetzt kommt auch Celissa hinzu. Nach einem kurzen Blick beginnt sie damit, ein Hemd in Streifen zu schneiden, damit man den Mann fesseln kann.

Cuilyn lässt die Nase los, so dass der Alte wieder atmen kann, hält aber das Kinn weiter fest. "Ich glaube, wir können Licht machen", stellt der Krieger ruhig fest.

Erleichtert holt der Alte tief Luft.

Ouroborox, der auch hinter den Vorhang gefolgt ist, blendet die Laterne auf.

Das, was die Helden bislang nur als Schemen wahrnehmen konnten, nimmt im Licht Gestalt an. Nicht mehr nicht weniger.

"Schaut mal nach Kerzen!" Bittet Cuilyn, während Celissa den Alten verschnürt.

Banjew schaut sich um. Der Mann wird sich wohl kaum im Dunkeln umgezogen haben. Gegebenenfalls sucht er auch auf der anderen Seite des Vorhangs.

Am Kopfende des Bettes steht auf einem Hocker ein Darmol-Leuchter mit einer halb herunter gebrannten Kerze.

Banjew sucht nach einer neuen Kerze. Allzu weit weg dürfte die ja nicht sein.

Er findet nichts weiter auf dem Hocker.

Also nimmt er die halbe Kerze und versucht sie an Ouroborox Lampe zu entzünden. Banjewe geht mit der Kerze zu Cuilyn, der ja um eine Kerze gebeten hatte, und wartet, was sein Freund jetzt vor hat.

Der hält den Alten solange fest, bis Celissa mit dem Fesseln fertig ist.

Somit liegt der zweite Bewohner des Hauses verschnürt in seinem Bett.

Cuilyn zieht seinen Dolch, hält ihn dem Alten an die Kehle, so dass der die Spitze fühlt und spricht dann ganz sanft: "Du wirst nur nur leise sprechen, nachdem ich Dir den Knebel abgenommen habe. Kein Geschrei oder ähnliches. Einverstanden?"

Der Alte nickt vorsichtig.

Und genauso vorsichtig entfernt Cuilyn die Knebelsocken. "So, jetzt können wir uns alle ein wenig entspannen", fragt der dann fast liebenswürdig. "Seit wann ist Krimhelde wieder da?"

Der Alte holt erst einige Male tief Luft und starrt die Gefährten zornig an. Antworten will er wohl vorerst nicht.

Cuilyn bleibt ruhig. "Gut, Etzel, Du willst also nichts sagen. Das wäre dann Komplizenschaft. Wenn Du uns jetzt erzählst, was wir wissen wollen, kannst Du immer noch vor der Stube behaupten, dass Dich Deine Schwester gezwungen hat, sie hier aufzunehmen. Uluv haben wir schon gefunden."

Jetzt kann sich der Alte nicht mehr halten: "Wer seid Ihr, das Ihr es wagt mir in meinem Haus zu drohen? Ihr müsst mächtige Freunde haben, dass Ihr mit der Inneren Stube droht, ich hoffe für Euch, dass sie mächtiger sind als meine!"

Cuilyn bleibt entspannt: "Sind sie, Herr Liegerfeld. Ein Mann, der in diesem Stadtviertel wohnt, hat nicht mehr so viele Freunde und ganz bestimmt nicht mehr ganz oben, insbesondere wenn er der Bruder von Krimhelde Vanderzee ist, die bei Todesstrafe aus der Stadt verbannt ist.

Und wenn Ihr Krimhelde dann bei euch freiwillig aufnehmt, seid Ihr mitschuldig."

Banjew verfolgt das Gespräch zunehmend amüsiert. Etzel Liegerfeld scheint die Lage, in der er sich befindet, noch nicht recht erfasst zu haben.

"Ich habe sie nicht *aufgenommen*, sie kam wieder. Reumütig", antwortet Etzel. "Und sie ist schließlich meine kleine Schwester."

"Gut!" Cuilyn atmet innerlich auf. 'Er redet mit uns und gibt zu, dass sie hier wohnt.' "Und wann war das?" hakt er nach.

"Wann war was?"

"Dass Eure kleine Schwester wieder reumütig nach Grangor gekommen ist", erinnert ihn Cuilyn.

"Ach das, das ist jetzt wohl ein halben Götterlauf her", antwortet er. "Sie kümmert sich so gut um mich."

"Und stand sie eines Tages vor der Tür, oder hat sie ihr Kommen angekündigt?" will Cuilyn weiter wissen.

"Sie war einfach eines Tages da", bestätigt der Alte. "Mit Uluv. Aus Havena, sagte sie."

Cuilyn schaut Etzel Liegerfeld scharf an. "Überlegt gut, ob es nicht noch eine Vorankündigung, einen Boten oder einen Brief gab. Wenn Ihr nämlich sagt, dass es nichts gab und wir finden bei der Durchsuchung des Hauses doch etwas, dann ergeht es Euch schlecht." Er wendet sich an seine Gefährten. "Ihr könnt ja schon mal anfangen."

Erstaunt schaut er den Krieger an, anscheinend versteht ihn Etzel nicht.

Celissa versteht nicht so ganz, warum Cuilyn die Vorankündigung so wichtig ist (man muss doch vor allem erst einmal Krimhilde fangen), aber der Vorwand kommt ihr ganz gelegen.

Sie geht zum Schreibtisch herüber und durchsucht ihn.

Unter der Klappe des Schreibpultes liegen nur Blankbögen und zwei Federkiele.

Celissa prüft, ob das Pult vielleicht einen doppelten Boden hat.

Hat es aber nicht.

Danach schaut sie, ob etwas auf dem Tischchen liegt und ob im Bücherschrank wirklich nur Bücher sind.

Auf dem Tisch sind ein paar Krümel und die Ränder von Glasabdrücken zu sehen. Im Bücherregal stehen alle Bücher ordentlich auf Kante.

"Wo hat Krimhelde ihr Zimmer?" will Banjew von Etzel wissen. "Wenn Du nicht von selbst reden willst, kann ich auch nachhelfen!" schließt er mit drohendem Unterton an.

"Womit willst Du mir denn drohen?" fragt Etzel zurück. "Wenn meine Zeit gekommen ist vor Herrn Boron zu treten, dann ist sie gekommen. Ich habe schon lange genug gelebt."

"Es gibt Dinge, die schlimmer sind als der Tod", antwortet Banjew mit finsterem Gesichtsausdruck - obwohl er innerlich fast lachen muss, dachte er doch eher an einen gut konzentriert gesprochenen Bannbaladin.

Cuilyn nickt dazu und streicht sich langsam über seine große Gesichtsnarbe.

Da Etzel sich von Banjews allgemeiner Aussage nicht direkt angesprochen fühlt, kommt von ihm auch keine Reaktion.

"Hast Du etwas gefunden?" erkundigt sich Cuilyn hoffnungsvoll bei Celissa.

"Leider nicht", antwortet sie wahrheitsgemäß. "Redet er?"

"Gleich." Cuilyn wartet, dass Banjew die Befragung fortsetzt. 'Mist, ich hatte gehofft, dass er keine Zauberkraft einsetzen muss.'

Konzentriert wirkt Banjew einen Bannbaladin.

Etzel schaut seinen Freund den Zauberer erwartungsvoll an.

"Frag Du ihn nochmal, ob Krimhelde ihr Kommen angekündigt hat? Falls sie ausgeflogen ist, haben wir trotzdem einen Beweis. Und dann kann sich die Stadtgarde darum kümmern", flüstert Cuilyn Banjew ins Ohr.

"Deine Schwester, wie lange ist die denn jetzt schon wieder da?" fragt ihn Banjew.

"So einen guten halben Götterlauf, mein Freund."

"Wusstest Du, dass sie kommen würde, oder stand sie plötzlich vor der Tür?"

"Sie hat immer wieder in all den langen Götterläufen aus ihrer Verbannung geschrieben. Sie war die ganze Zeit in Havena müsst Ihr wissen. Aber ich habe nicht daran geglaubt, dass sie wirklich wieder kommt."

"Frag ihn, wo die Briefe jetzt sind", flüstert Cuilyn noch einmal Banjew zu.

"Und warum ist sie wieder hier?"

"Nun, Ihr seht ich bin alt und werde immer schwächer, Krimhelde wollte mich pflegen. Dazu ist sie un-

erkannt wieder zurück gekommen und gibt sich als meine Haushälterin aus."

"Weißt Du, es scheint, dass in der inneren Stube schon der Verdacht aufgekommen ist, dass Krimhelde wieder in der Stadt ist. Und noch mehr: Man verdächtigt sie, mit der Mordserie etwas zu tun zu haben."

"Morde, welche Morde?" fragt Etzel - wie Banjew weiß, ist sein Erstaunen echt.

"Es wurden in den letzten Wochen Sandfort, Kuyfhoff, Wollwert und Wortheim tot aufgefunden. Alle sind sie im Schinderwaat ertrunken. Das war einigen denn schon zu viel des Zufalls. Seit sich dann noch herausstellte, dass alle vier persönlich mit der Verbannung Deiner Schwester und der Verurteilung Deines Neffen zu tun hatten, und schließlich letzte Nacht ein Anschlag auf Hortemann verübt wurde, der der Nutznießer der Verbannung war, deutet alles auf ein Racheverbrechen Deiner Schwester. Ob sie tatsächlich auf einem Rachefeldzug ist oder nicht, sie - und damit auch Du - steckt ziemlich tief in der Tinte. Wir sollten also dringend mit ihr reden, wie ihr alle da ungeschoren rauskommt. Am besten sofort. Wo hat sie denn ihr Zimmer?"

Etzel ist über diese Nachricht sehr betroffen. "Was Krimhelde soll etwas mit Morden zu tun haben? Meine Schwester? Nein, das kann nicht sein."

Fragt sie, dann wird sich das alles sicherlich aufklären. Die Gute hat ihre Kammer neben der Küche."

'Na endlich!' denkt sich Celissa, als sie das hört. Jetzt wissen sie, wo sie hin müssen. Dieser Etzel ist ja erstaunlich kooperativ geworden; Banjew hat ihn offensichtlich irgendwie überzeugt, während sie den Tisch untersucht hat.

Etzel tut dem Magier mittlerweile leid. Offenbar hat er wirklich keine Ahnung, was seine Schwester wieder nach Grangor getrieben hat.

Oder sollten sich die Helden geirrt haben? - Nein, allein das nächtliche Erlebnis am Hafen spricht Bände!

So entscheidet sich Banjew, den alten Mann nicht weiter zu quälen. "Ist sonst noch jemand im Haus?" stellt er noch eine letzte Frage, bevor er die Gefährten zum Gehen auffordert.

"Nur wir drei, Krimhelde, ihr Diener Uluv und ich", antwortet Etzel recht unglücklich. "Früher war das Haus immer voll ..."

"Wissen wir eigentlich, wo die Küche ist?" fragt Cuilyn.

"Wahrscheinlich dort, wo wir vorhin die Geräusche gehört haben", meint Celissa.

"Gut, dann los!" Cuilyn will sich schon umwenden, da fällt ihm ein: "Banjew, könntest Du Deinem Freund bitte klarmachen, dass wir ihn sicherheitshalber knebeln müssen."

Banjew hat nun wirklich Mitleid mit Etzel. So fällt es ihm schwer, noch einmal nachzufragen. "Die Küche, die war ein Stockwerk tiefer, oder? Und die Kammer, wo finden wir die?"

"Ja, und die Kammer ist gleich neben der Küche", bestätigt Etzel.

Nachdem Etzel ihm die Lage der Kammer erklärt hat, wendet er sich schon zum Gehen, als er sich nochmal umdreht: "Du hast doch sicherlich die Briefe Deiner Schwester aufgehoben? Damit könnten wir vielleicht ihren Kopf aus der Schlinge ziehen."

"Die Briefe habe ich im Regal hinter den Büchern versteckt. In Augenhöhe auf der rechten Seite."

Als die Gefährten an der bezeichneten Stelle nachsehen, finden sie einen Stapel Briefe. Alle sind von Krimhelde und aus Havena. Der älteste ist 17 Jahre alt, der letzte gut eineinhalb Jahr. In diesem Brief, der die Neugier der Gefährten am stärksten weckt, entwirft sie den Plan nach Grangor zurück zu kehren, hier im Haus unerkannt als seine Haushälterin zu arbeiten und Etzel zu pflegen.

Von Rache, Magie oder Beschwörung ist dort nicht die Rede, wenn Krimhelde so etwas geplant hat, dann ist Etzel nicht in die Pläne eingeweiht.

Was nur Banjews Eindruck aus dem "Verhör" bestätigt. Etzel ist von seiner Schwester hinters Licht geführt worden. Und wer weiß, vielleicht hat Krimhelde den Plan auch erst in Grangor entwickelt. Das würde jedenfalls erklären, warum sie ihn erst nach einem Jahr umzusetzen anfang.

"Sehr gut für Dich!" kommentiert Cuilyn. "Da könnte die Stube Gnade walten lassen."

"Wir nehmen die Briefe gleich als entlastendes Material mit, um es der Stube vorlegen zu können", informiert der Magier den alten Mann und steckt die Briefe ein.

Diese Aussage wird von Etzel nicht weiter kommentiert.

"Habt ihr nun alles?" drängt Ouroborox. "Wir sollten nun nach der Kammer neben der Küche schauen."

Cuilyn steckt Etzel noch die Socke in den Mund und sichert sie. "Muss sein, zur Sicherheit", entschuldigt er sich.

Flehend schaut ihn der Alte an, das Atmen bereitet ihm sichtlich Schwierigkeiten.

Der Krieger lässt sich erweichen, den Knebel zu entfernen. "Bleibe in Deinem eigenen Interesse leise!" schärft er Etzel ein. Dann nimmt er sich eine Kerze und geht mit den anderen nach unten.

## AUF DER SUCHE NACH KRIMHELDE

Nachdem die Gefährten Etzel allein in seinem Bett zurück gelassen haben, machen sie sich auf den Weg zur Küche.

"Wenn wir auf Krimhelde treffen und sie nicht gleich überraschend außer Gefecht setzen können, sollten wir ein wenig zusammen bleiben. Einen Kreis von zwei bis drei Schritt um mich herum könnte ich vor magischen Angriffen schützen", erklärt Banjew seinen Gefährten leise auf dem Weg nach unten.

Celissa nickt. Das hört sich gut an.

Da ihnen der Weg bereits bekannt ist, gelangen sie auch ohne weitere Probleme bis zu der geschlossenen Küchentür. Nach einem kurzen Lauschen hören sie hinter der Tür keine Geräusche - alles ist still und friedlich.

Der Magier bereitet sich auf einen Gardianum vor, erwartet Krimhelde aber nicht in der Küche. Sicherheitshalber sollten sie aber nachsehen. Er lässt den anderen den Vortritt.

Celissa bedeutet Ouroborox, zu leuchten, und vergewissert sich, dass Banjew und Cuilyn bereit sind; dann öffnet sie die Tür.

Cuilyn spannt unwillkürlich die Muskeln.

Ouroborox stellt sich neben die Tür und blendet die Laterne auf.

Er erleuchtet eine leere Küche. Auf der rechten Seite sind zwei Türen - die erste gleich neben den Helden. Zwischen den Türen steht ein schmaler Schrank. Eine weitere Tür ist genau dem Eingang gegenüber, links neben der Tür ist ein Fensterchen zum Hof. Unter diesem steht ein Arbeitstisch mit Schemel. Die linke Seite des Raumes wird von einem breiten offenen Kamin beherrscht, in und an dem zahlreiche Töpfe und Pfannen hängen.

Cuilyn huscht zur nächsten Tür gleich rechts und lauscht.

Hinter keiner der Türen vermag der Krieger ein Geräusch zu vernehmen.

"Nichts zu hören", flüstert Cuilyn. "Entweder sie schläft ganz ruhig, oder sie ist nicht da - oder sie wartet auf uns. Was hilft's, nachschauen müssen wir. Am besten machen wir es wie eben!"

Cuilyn wartet, bis alle in Position sind, dann öffnet er die erste Tür.

Der Raum ist dunkel, durch zwei kleine Fenster in der gegenüberliegenden Wand wird der Raum selbst am Tag nur dürrtig erleuchtet. In zwei Regalen an der West- und Südwand und einigen Fässchen und Säcken unter den Fenstern lagern verschiedene Lebensmittel.

Hier ist Krimhelde ganz sicher nicht. Banjew macht sich auf zur nächsten Tür, konzentriert sich wieder auf die Formel und wartet, dass Cuilyn die Tür öffnet.

"Vorratskammer, nächste Tür!" Cuilyn ist ganz in seinem Element, als der die Gruppe umdirigiert.

Hinter dieser Tür ist ein kleiner Raum, der durch ein kleines Fenster zum Flur Tageslicht erhält. Er ist mit Bett, Truhe, Spiegeltisch und Schemel fast ausgefüllt. Es ist niemand in dem Raum.

"Verphext!" flucht Celissa flüsternd. "Wo ist sie?"

"Bei Uluv oder unterwegs." erklärt Ouroborox nüchtern. "Wer schaut kurz zu Uluv?"

"Oder woanders im Haus, wenn sie zu Uluv gegangen wäre, wäre sie bei uns vorbeigekommen", ergänzt Cuilyn trocken. "Erstmal zur nächsten Tür. Gleiche Prozedur."

Banjew nickt zustimmend und konzentriert sich weiter auf seine Formel.

Die Tür ist abgeschlossen, was nicht weiter stört, denn der Schlüssel steckt von innen. Dahinter ist der Treppenabsatz zum Hof.

"Kannst Du einen innen steckenden Schlüssel magisch von außen umdrehen?" will Cuilyn von Banjew wissen.

"Wozu?" ist die perplexen Antwort des Magiers, der aus seiner Konzentration gerissen wird.

"Um zu verbergen, dass Du gegangen bist", erklärt Cuilyn. Nach kurzem Nachdenken fährt er fort. "Aber warum sollte sie das tun? Sie muss irgendwohin sein."

Banjew nickt irritiert. Irgendwo müssen sein Freund und er in unterschiedliche Richtungen abgelenkt sein ...

"Und was ist eigentlich unter der Küche? Wir sind doch eine halbe Treppe hochgegangen. Und hier geht es wieder runter", fällt Cuilyn ein.

Ihm ist bislang keine Treppe oder Tür aufgefallen, die dort hin führen könnte.

"Wenn hier von innen abgeschlossen war, wird Krimhelde nicht hier aus der Küche gegangen sein", wendet der Magier ein, der davon ausgeht, dass sie vorhin die Gesuchte in der Küche werkeln gehört haben. "Sind wir nicht auf dem Weg runter noch an einer Tür vorbeigekommen?"

"Ja, sind wir, aber das hätten wir doch gehört, wenn sie zu uns raus gekommen wäre. Wer schleicht schon durchs eigene Haus?" Cuilyn klingt nicht ganz überzeugt. "Besser wir suchen erstmal hier und in der Speisekammer und der Schlafkammer nach Geheimtüren", schlägt der Krieger dann vor.

"Und wir waren erst unterm Dach, dann bei Etzel", entgegnet Banjew. "Vielleicht ist dort auch nur der Ausgang zum Waat, aber wenn sie hier nicht ist, sollten wir uns keine Blöße im Rücken geben."

Kaum hat er das gesagt, fällt Banjew ein, dass er vorhin im Erdgeschoss eine Doppeltür zum Waat gesehen hat - eine Treppe tiefer.

'Ein Grund mehr, dort nach dem Rechten zu schauen', ist er überzeugt.

"Vielleicht gibt es eine Falltür irgendwo?" spekuliert Celissa und macht sich daran, den Boden der Küche zu untersuchen. "Vielleicht ist sie aber auch aus dem Haus geflohen, während wir oben bei Uluv waren ..."

Ihre Suche bringt außer dreckigen Handschuhen nichts ein. Der Boden weist keinen Hinweis auf eine Fall- oder Geheimtür auf.

Sie richtet sich auf und wartet ab, ob die anderen etwas finden.

"Ich schaue mir mal Krimheldes Kammer genauer an", meint Cuilyn. Er nimmt die Kerze und durchstöbert die Kammer oberflächlich. Dann nimmt er sich den Boden vor. 'Unter Teppichen, Schränken oder Betten kann man gut etwas verbergen', denkt er.

Banjew schüttelt nur den Kopf. "Anstatt erst das offensichtlich zu prüfen ..." murmelt er sich in seinen Vollbart und verlässt die Küche, um an der Tür gegenüber der Treppe zu lauschen, ob er etwas hört.

Er hört nichts.

Banjew versucht, falls vorhanden, durch das Schlüsselloch zu spähen.

Es ist dunkel dahinter, der Magier sieht nichts.

Alleine will er das Risiko nicht eingehen, auf Krimheldes zu stoßen. Also geht er zurück zur Küche. Dort bleibt er in der Tür stehen, beobachtet das Treiben seiner Gefährten und wartet darauf, dass sie fertig werden.

Während Banjew und Celissa die Küche und den Flur durchsuchen, wendet sich Cuilyn dem Zimmer zu. Die Möbel in der Kammer sind solide und schlicht gearbeitet. Das Bett ist ein hochbeiniges Modell, wie es von alten Leuten bevorzugt wird. Als Cuilyn sich bückt, sieht er, dass unter dem Kopfende eine zweite Truhe steht.

Auf dem Tischchen steht ein einfacher Zinnleuchter, daneben liegen Kamm und Bürste.

'Aha!' Cuilyn stellt seine Kerze ab und zieht die Truhe heraus.

Die Truhe lässt sich herausziehen. Als Cuilyn sie geöffnet hat, findet er ein schwarzes Feiertagskleid mit passendem Schultertuch und schwarzen Frauenschuhen. Außerdem ein Samtbeutelchen in dem Münzen klimpern.

'Nett. Eine Falltür würde mir aber besser gefallen.' Cuilyn schaut sich noch einmal um, ob er irgendeine Stelle des Bodens noch nicht untersucht hat.

Cuilyn fängt mit der Stelle an, wo die Truhe unter dem Bett stand. Insbesondere schaut er nach Spuren, die darauf hinweisen, ob die Truhe häufiger verschoben wurde.

Und das schient wirklich der Fall zu sein. Auf dem Boden sind eine Menge Schleifspuren zu sehen. Und als sich der Krieger unter das Bett legt - was durch die hohen Beine sehr einfach ist - erkennt er dort am Boden eine schmale umlaufender Fuge.

Der Krieger pfeift leise zwischen den Zähnen. Er steht auf und geht zu den anderen. "Ich hab' was gefunden", teilt er ihnen mit.

Ohne auf die anderen zu warten, geht er zum Bett zurück und schaut sich den Verlauf der Schleifspuren an.

Celissa folgt ihm, gespannt auf seine Entdeckung.

Die meisten Schleifspuren laufen längs unter dem Bett.

Als auch die beiden anderen da sind, zeigt Cuilyn: "Schaut mal, die Kiste wird gern in Längsrichtung unter dem Bett verschoben, und da ist eine Falltür. Seht ihr die Linien?"

'Versuch', sie zu öffnen", fordert Celissa ihn auf.

Ouroborox geht zum Bett und versucht es zur Seite zu schieben.

Der Raum bietet mit den ganzen anderen Möbeln nicht genug Platz, um das Bett zu verschieben. Aber dadurch, dass das Bett so hohe Beine hat, ist es für alle kein Problem unter das Bett zu kriechen.

Ouroborox hat keine Lust auf dem Boden herumzukriechen, deshalb entfernt er zuerst das Bettzeug, Decke, Kissen und Matratze. Anschließend schaut er sich das Gestell an, ob man es einfach zerlegen kann, ansonsten werden bestimmt gezielte Tritte helfen.

Das Gestell zieht ziemlich stabil aus und Ouroborox ist sich sicher, dass er es zertreten kann, allerdings wird das nicht ohne Geräusche vor sich gehen.

Da das Bett nun um einiges leichter ist, stellt er es einfach hochkant auf die Seite.

Nun, er will es tun, aber es ist irgendwo am Boden befestigt. Es bleibt Ouroborox nichts übrig als auch unter das Bett zu kriechen, wenn er nicht mit viel Gewalt das Bett aus seiner Verankerung reißen will.

Verdutzt schaut Ouroborox das Bett an. "Seid vorsichtig! Das Bett scheint am Boden befestigt zu sein, was sehr ungewöhnlich ist. Ich würde es gern zerlegen, nur wird es Geräusche machen."

"Wenn darunter eine Falltür ist und diese benutzt wird, wird man das Bett wohl an Ort und Stelle belassen können. Es dürfte sehr unbequem sein, jedes Mal

das Bett zu zerstören, um die Geheimtür zu benutzen", meint Banjew aus dem Hintergrund. Er fühlt sich immer noch nicht wohl mit der nicht untersuchten Tür im Rücken. Er versucht aus den Schleifspuren auf dem Boden zu erkennen, was da in welche Richtung verschoben wird.

Nachdem Cuilyn ihm ein wenig Platz gemacht hat, kann Banjew nun auch unter das Bett schauen und er erkennt, dass anscheinend nur die Truhe längs unter dem Bett verschoben wurde.

Cuilyn pustet seine Kerze aus und schiebt dann die Kiste in ihren Ausgangsplatze zurück. "Am besten blendest Du mal Deine Laterne ab, Ouroborox", bittet er den Zwerg. "Wer weiß."

Cuilyn schiebt dann die Kiste in Längsrichtung des Bettes, genau entsprechend der Schleifspuren.

Die Kiste steht jetzt ungefähr in der Mitte des Bettes, knapp über der umlaufenden Naht.

Cuilyn drückt jetzt auf die vermutete Falltür.

Die Tür löst sich aus einer Rastung und klappt nach unten weg.

Cuilyn versucht in dem sich öffnenden Spalt auszumachen, ob es unter der Falltür Licht gibt.

Das Loch ist anscheinend nicht beleuchtet.

Ouroborox blendet seine Laterne erneut auf und versucht etwas zu erkennen.

In dem Loch sieht der Zwerg eine Leiter, die in nach unten führt. Nach rechts führt ein Gang weg.

"Ich zuerst, dann Banjew, Celissa, zum Schluss Ouroborox mit seiner Lampe", bestimmt Cuilyn. "Du leuchtest am besten erstmal bis wir drei unten sind."

Gesagt, getan. Cuilyn klettert die Leiter hinunter.

Banjew folgt, sich auf eine Auseinandersetzung vorbereitend.

Durch die Falltür in der Kammer gelangen die Helden über eine Leiter nach unten in den Gang. Er ist kahl und leer bis auf eine schwarze, mit silbernen Mondsicheln und -scheiben bestickte Robe, die neben der Leiter an einem Haken hängt.

Am Südende - ungefähr sechs Schritt entfernt - führt ein Durchgang nach Westen. Am Nordende - da befinden sich die Helden - und im Südosten sind zugemauerte Türöffnungen zu erkennen.

Während die anderen nachkommen, schleicht der Krieger zum Durchgang, um um die Ecke zu schauen.

Er sieht vor sich ein ältere - aber nicht unattraktiv wirkende - Frau, die ihm in die Augen schaut. Leise - so das sich Cuilyn sehr konzentrieren muss - sagt sie: "So, ihr habt aber lange gebraucht mich zu finden, dabei hattet ihr doch schon an den Dielen geklopft. Hattet ihr etwa **FURCHT**?"

Sie schaut den Krieger weiter in die Augen.

"Die ist auch gerechtfertigt!" ist ihr nächster Satz schon lauter und bedrohlicher - Cuilyn beginnt sich stark unwohl zu fühlen.

Als sie dann einen Schritt auf den Krieger zu macht, überkommt ihn die Furcht und er flieht, ohne auf seine Gefährten Rücksicht zu nehmen, die Leiter hoch zurück durch das Schlafzimmer in die Küche.

<<>>

'Scheiße, Scheiße, Scheiße! Die macht mich alle! Ich kann nichts machen! Und unten sind meine Freunde. Ich muss mich verteidigen! Ich muss sie retten! Etwas werfen! Das stört das Zaubern!' Cuilyn beginnt hektisch, erst seine Kerze anzuzünden, die er immer noch in der Hand hält und dann die Küche zu durchsuchen. 'Eine Flasche Essig, ein Fleischklopper, ein Hackebeit ...' Gleichzeitig versucht er, seine Furcht zu unterdrücken.

Während der Krieger die Küche im Licht seiner Kerze durchsucht, findet er vieles, was er brauchen könnte: einige Flaschen, Brot-, Fleisch- und normale Messer, einen Fleischklopper, ein kleines Beil zum Zerlegen.

Er stellt die Kerze ab, greift sich mit der linken Hand das Beil und der rechten eine Flasche. Dann wartet er, dass seine Angst nachlässt, bereit, dann sofort wieder in die Tiefe zu springen.

Nachdem die Küche durchsucht ist und er wieder eine Waffe in der Hand hat, merkt er das die Angst langsam nachlässt.

<<>>

Mit großen Augen verfolgt Celissa den rennenden Krieger. Wovor hat Cuilyn solche Angst? Das kann sie nicht glauben. Er ist bestimmt verzaubert worden!

Als Cuilyn an Ouroborox vorbei läuft, schaut er ihn fragend an und will ihn fragen: "Was ist los?" Doch da ist er schon vorbei.

"Banjew, war da was?"

Banjew nickt. "Muss wohl", flüstert er fast tonlos. Er ahnt, dass Cuilyn ein Opfer von Magie geworden sein muss. Denn so leicht lässt sich sein Freund nicht aus der Fassung bringen.

Dann nimmt er seine Laterne in die linke Hand und das Küchenmesser in die Rechte. Langsam und vorsichtig geht er zum Durchgang am anderen Ende und wartet auf Banjew und Celissa.

Celissa zückt ihr Messer. "Kannst du uns vor ihrer Zauberei schützen?" fragt sie Banjew hektisch.

Wiederum nickt Banjew. "Bleibt in meiner Nähe! Achtet nicht auf das, was ihr seht und hört, beeilt euch, wir haben nicht viel Zeit." ermahnt er die verbliebenen Gefährten, konzentriert sich und wirkt einen Gardianum Paradei.

Er merkt, dass der Zauber ihm deutlich gelungen sein muss, was nach den vorangehenden Erfahrungen dieser Nacht ein Lächeln der Genugtuung auf seine Lippen zaubert. "Auf!" ruft er seinen Gefährten zu - ver-raten hat Cuilyn sie ja schon - und geht, auf einen magischen Kampf gefasst, um die Ecke.

Die Horasierin fasst Mut, als sie Banjew zaubern sieht. Jetzt hat Krimhilde keine Chance mehr!

Sie hält sich dicht bei Banjew, bereit, die Magierin so schnell wie möglich außer Gefecht zu setzen.

Ouroborox hält sich auf der andren Seite hinter Banjew. Jederzeit bereit von seinem Messer ausgiebig Gebrauch zu machen.

Als die Helden um die Ecke kommen, brauchen die Helden ein wenig Zeit, um sich in dem Raum zu orientieren, denn vor ihnen i erstreckt sich ein gut 30 Rechtschritt großer Raum, der von einem mächtigen Kamin in der Westwand beherrscht wird. Vor dem Kamin - in der Mitte des Raumes - davon steht ein riesiger Arbeitstisch, der mit einem unübersichtlichen Gewirr von Kolben, Röhren, Bechern und weiteren Gerätschaften voll gestellt ist. Hinter dem Tisch von all den alchemistischen Geräten fast verdeckt steht Krimhelde, die den dreien zuwinkt.

Banjew, Ouroborox und Celissa sind sehr erfreut über das Winken der Druidin, dass sie vor lauter Freude tanzen möchten. Ja, also machen sie das auch. Sie tanzen und springen und hüpfen - und vergessen den Grund warum sie hier im Keller sind. Es macht ja auch viel mehr Freude zu tanzen und hier ist ja auch soviel Platz. Wenn das ganze nur nicht so erschöpfend wäre ...

Während die drei ihren Tanzfreuden nachkommen, verschwindet Krimhelde hinter einem Vorhang in der Südwand.

Gegen seine Willen beginnt Ouroborox zu tanzen. Er dreht sich dabei zuerst im Kreis, dann macht er einige Luftsprünge und nähert sich dabei dem Arbeitstisch. Mit ausgebreiteten Armen und wilden Drehungen räumt er die Gegenstände auf dem Tisch mit seinem Messer ab, soweit er sie erreichen kann.

Dabei zersplittern einige der alchemistischen Gläser und Behälter und verschieden farbige Flüssigkeiten laufen über den Tisch. Einige reagieren und brodeln und blubbern miteinander und es beginnt nach faulen Eiern zu riechen.

Banjew will sich schon fast in sein Schicksal ergeben, als er sich erinnert, dass sie es hier "nur" mit Magie zu tun haben, mit druidischer Magie, die er nicht wirklich kennt, aber mit Magie. Er versucht sich so gut es geht zu konzentrieren und sich gegen der Zauber zu wehren.

Immer wieder schaut er zu Krimhelde.

Nachdem die drei sich eine halbe Minute warm getanzt haben, kommt die Druidin wieder hinter dem Vorhang hervor.

Banjew ist überrascht, hatte er doch damit gerechnet, dass sich dort ein weiterer Ausgang befindet und die Druidin nun auf der Flucht ist.

Obwohl es denn drei schwer fällt sich zu konzentrieren, fällt ihnen auf, das Krimhelde deutlich älter und erschöpfter wirkt. Auf der anderen Seite kann Banjew förmlich ihre Magie spüren - irgendetwas geheimnisvolles muss hinter dem Vorhang vorgegangen sein.

Dem Magier wird etwas unwohl bei dem Gedanken, dass sie an ihnen vorbei muss, denn sie weiß, dass ihr das nur über ihre Leichen gelänge ...

Die Druidin sieht die drei Tänzer an, dabei bleibt sie natürlich außerhalb der Reichweite des Zwergen. In den Köpfen der drei macht sich ein Gefühl der Übelkeit breit.

Nach kurzer Zeit des Verschnaufens richtet sich Ouroborox auf. Dann geht er zur linken Ecke des Arbeitstisches.

"Gib auf!" fordert er Krimhelde auf.

Leider kennt sich Banjew nicht sehr gut mit druidischer Magie aus. Ihre Fremdheit macht es schwer, sich gegen sie zu wehren, zumal er nicht einmal so genau weiß, ob die Übelkeit nun von den Dämpfen, seinen Gedanken oder weiterem Magieinsatz kommt.

Er versucht sich also auf seinen am besten beherrschten Spruch zu konzentrieren, den Fulminictus. Eigentlich beherrscht er diesen im Schlaf. Scheint ihm die Konzentration auch unter dem Einfluss fremder Zauber zu reichen?

"Schnell!" Cuilyn springt und erfasst unten die Situation, bereit die Flasche auf Krimhelde zu werfen, sobald er sie sieht.

Am Ende des Ganges sieht - für ihn völlig unverständlich - er wie seine drei Freunde einen wilden Tanz auf-führen. Eins wird ihm bei den wilden Verrenkungen klar, dass ist kein Siegestanz.

Cuilyn geht schnell näher, aber er gibt keinen Laut von sich. Irgendwo muss doch Krimhelde sein.

Als er an seinen Gefährten vorbei in den Raum schauen kann, sieht er Krimhelde. Sie fixiert die drei Gefährten mit ihrem Blick und hat daher den Krieger noch nicht wahrgenommen.

Cuilyn zielt einen Moment dann wirft er die Flasche. Noch während sie fliegt, wechselt er das Beil in die rechte Hand und stürmt auf die Frau los. Er will zuschlagen, aber was ihm viel wichtiger ist. Er will Krimhelde rammen und umwerfen und dadurch jeden Zauber, den sie spricht stören.

Krimhelde bekommt weder die geworfene Flasche noch den heranstürmenden Cuilyn mit und so treffen erst die Flasche und dann der Krieger die Druidin.

Sein Plan ihren Zauber zu stören scheint aufzugehen, denn sie blickt Cuilyn überrascht an und die anderen spüren, wie das Gefühl von Übelkeit und Krankheit in ihren Köpfen nachlässt.

Krimhelde stößt einen Mark erschütternden Schrei auf als sie zu Boden geht, ihre letzte Möglichkeit der Rache für den Tod ihres Sohnes ist ihr durch Cuilyn Störung vergangen. Am Boden liegen windet sie sich in fürchterlichen Krämpfen und Qualen. Die Gefährten meinen um sie herum bläuliche, niederhöllische Flammen zu sehen. Die Haut Krimheldes wird dunkel und erst legt sie sich stramm über den Körper, dann bilden sich in wenigen Augenblicken Falten und Runzel, die Haut platzt auf, verschwindet so das kurzzeitig Fleisch und Muskeln zu sehen sind. Aber auch die lösen sich in den Flammen auf, die Knochen erscheinen, werden blank und zerfallen umgehend zu Staub.

Wenige Wimpernschläge nach dem Schrei der Druidin liegt nur noch ein Häufchen stinkende Asche auf dem Boden.

Cuilyn ist völlig perplex. 'Was ist denn jetzt passiert?' Er setzt sich erst einmal auf den Boden und wartet, dass der Zauber auf seine Gefährten nachlässt.

Als der Zwang nach einigen Minuten aufhört, fällt Celissa einfach zu Boden. Sie ist zu erschöpft, um sich auch nur bei Banjew zu beschweren, der sie doch eigentlich beschützen wollte, und starrt nur keuchend geradeaus.

Zum Glück kann Krimhilde nichts mehr zaubern, aber Celissa ist dennoch auch ziemlich schockiert von dem, was da mit der Frau passiert ist.

Auch Banjew ist von der überraschenden Tanzerei erschöpft und setzt sich an die nächstbeste Wand angelehnt auf den Boden, obwohl seine Neugier erwartet eigentlich von ihm nachzusehen, was die Druidin im Nachbarraum gezaubert hat. Aber ihm fehlt die Kraft. Wenngleich sich Celissa nicht beschwert, ist er sich doch im Klaren, dass er eine fatale Fehleinschätzung begangen hat. Seine Ausbildung als Kampfmagier hat sich hier als eklatante Einseitigkeit herausgestellt, hätte er doch eigentlich damit rechnen müssen, dass eine Druidin mit anderen Mitteln vorgeht als mit brachialen Kampfzaubern. Er ärgert sich innerlich zutiefst darüber, zu schnell an einen Horriphobus gedacht zu haben, als Cuilyn an ihm vorbeirannte.

Doch kommen sie hier mit Selbstvorwürfen nicht weiter. Das Laboratorium ist bereits Beweis genug, selbst Etzel dürfte wohl jetzt glauben, was seine Schwester ihm und der Stadt antat.

Als der Zwang nachlässt steht Ouroborox schwer atmend da und fragt Banjew: "Wie wirkte der Zauber? Durch Blicke?"

Banjew zuckt nur erschöpft mit den Schultern. Druidische Magie ist nicht gerade sein Spezialgebiet.

"Und wieso ist sie ...?" fragt Celissa in den Raum.

"Magie, die ich gar nicht kennen will?" vermutet Banjew. Es passt alles zusammen, die große magische Kraft, die Krimhelde im Nebenraum freigesetzt hat, ihre plötzliche Alterung, der schnelle Tod. Als er die Wirkung von Cuylins Wurf mit ansah, fiel ihm wieder ein, dass er einmal von einer sehr merkwürdigen Fähigkeit der Druiden gehört hat, die sie unmittelbar vor ihrem Tod einsetzen können, um auch nach ihrem Ableben noch für Unheil zu sorgen. Er hatte das damals für eine gnadenlose Übertreibung gehalten.

Dann erinnert er sich auch noch mit Schaudern an die *Magie des Blutes*, eine gewisse Verwandtschaft lässt sich bei dem Erlebten nicht verhehlen.

Als Ouroborox noch außer Atem, langsam um den Tisch geht und die Reste anschaut, zweifelt er, ob das alles gewesen ist.

Auf dem Tisch liegen Scherben und zerstörte alchemistische Gerätschaften, es qualmt und raucht immer noch ein einige Stellen. Flüssigkeiten tropfen schäumend auf den Boden. Dazwischen einige noch heile Fläschchen mit Beschriftungen. Aber der Zwerg kann zwar die Buchstaben lesen, sagen tun ihm die Namen auf den Etiketten aber nichts.

Die Fläschchen, die nicht zerbrochen und sauber sind, stellt er zu einem kleinen Grüppchen zusammen. Dann schaut er, ob er dafür einen Transportbehälter oder zumindest eine Tasche findet.

Leider ist nichts geeignetes in dem Raum zu finden.

Da die Namen auf den Fläschchen Ouroborox nichts sagen, befragt er Banjew: "Banjew, schau mal her. Was ist in den Fläschchen und können wir davon etwas gebrauchen?"

Banjew erhebt sich, geht zu dem Zwerg hinüber und liest die Etiketten.

Er liest: "*Belladonna*", "*Gestr. Pfirsichhaut*", "*Perlweiß*", "*Pulv. Magnetstein*", "*Tau, 1. Tsa*"

Alles Zutaten für ein Elixier zur Steigerung des Charismas, fasst der Magier die Zutaten im Kopf zusammen. Und die meisten Druiden haben das wohl auch nötig. Gerade im Bereich der Beherrschung spielt das Charisma des Zauberers eine große Rolle in der arkanen Matrix fällt ihm noch ein.

"Und? Kannst du damit etwas anfangen?" befragt Ouroborox den Magier. "Oder können wir das verkaufen?"

"Wenn wir Dich aufhübschen wollen, könnte ich vielleicht was mit anfangen", antwortet Banjew mit einem

leichten Grinsen. "Aber verkaufen ist vermutlich zweckmäßiger."

"Was willst du an mir aufhübschen?" entrüstet sich Ouroborox. "Das ist doch schon alles perfekt!"

"Eben", antwortet Banjew schelmisch. "Drum."

Celissa schüttelt nur den Kopf und bleibt sitzen. Wie kann der Zwerg jetzt nur so ruhig Fläschchen einsammeln wollen?

"Das ist irgendwie zu leicht." beginnt er. "Jemand der andere so beeinflussen kann, dass sie sterben, dem sollte so ein kleiner Kratzer nichts ausmachen."

Fragend schaut er sich um.

"Hauptsache, ihr verschnauft erstmal! Und das Problem Krimhelde ist offensichtlich endgültig gelöst." Cuilyn ist da ganz pragmatisch. "Aber was hinter dem Vorhang ist, möchte ich schon wissen. "Ouroborox, leuchtest Du mal bitte?" Cuilyn zieht den Vorhang auf.

Wenn seine Befürchtung zutrifft, dürfte Cuilyn dort nichts allzu Spektakuläres finden, jedenfalls nichts, was der fast unglaublich starken magischen Kraft entspreche. Aber von der dürften die anderen eigentlich nichts gespürt haben, und im Augenblick fühlt sich Banjew nicht in der Lage, seinen Gefährten seine Befürchtung mitzuteilen.

Cuilyn blickt in einen kleinen Raum. In der Mitte des Raumes ist ein kreisförmiges Muster in den Boden eingelassen. An der Ostwand erhebt sich auf einem breiten Steintisch eine gut ein Schritt hohe, unregelmäßige Säule aus glänzendem schwarzen Material, das in der Tiefe zu glühen scheint. Als Cuilyn die Säule betrachtet, verspürt er wieder das Gefühl von Angst und Furcht, das er schon nach dem Zauber verspürt hat. Er bleibt an der Schwelle des Raumes stehen und kann nicht weiter in den Raum gehen.

Cuilyn sammelt sich. 'Ruhig, ganz ruhig! Die Gefahr ist vorbei!' Er atmet tief aus, dann noch einmal ein. Langsam kommt sein Puls zur Ruhe.

Er tritt über die Schwelle, jeder Schritt bereitet ihm große Mühe.

Aber sein Mut obsiegt.

"Was ist dort drüben, Cuilyn?" fragt sie.

Cuilyn versucht, trotz seiner immer wieder aufkommenden Furcht einen Eindruck zu bekommen.

Als er sich ein wenig beruhigt hat, sieht er auch Einzelheiten, die ihm beim ersten Blick entgangen waren: Das Muster im Boden stellt eine Windrose dar, die einem Kranz von Täfelchen aus verschiedenen Gesteinen eingefasst ist. In die Steine sind die zwölf aventurischen Tierkreis- bzw. Götterzeichen eingraviert. An der Wand bei dem Muster hängt rechts und links je ein Öllämpchen aus Ton, zwei weitere stehen zu beiden Seiten der Säule auf dem Steintisch. Vor der Säule

ist auf der Platte ein dunkler Fleck. Unter dem Tisch steht seitlich eine kleine Truhe.

Lange wird Cuilyn es hier nicht aushalten, er geht schnellstmöglich zum Tisch, um die Windrose herum, und ergreift die Truhe, um sie vorzuziehen.

Die Truhe ist ziemlich schwer, aber er kann sie hervorziehen. Als er sie öffnen will, stellt er fest, dass sie verschlossen ist.

Cuilyn zieht die Truhe einfach zu den anderen.

Der Platz ist etwas eng, er müsste die Truhe über die Symbole am Boden ziehen.

Er versucht zuerst, die Truhe hochzuheben und sie dann außen herum zu tragen.

Was ihm natürlich gelingt. Cuilyn ist sehr froh wieder aus dem Raum zu sein.

Als Ouroborox die Schleifgeräusche vernimmt, dreht er sich um und fragt: "Was hast du da Nettes mitgebracht?"

Cuilyn erwidert: "Eine unheimliche Ecke ist das", und zeigt nach hinten. "Vielleicht finden wir da drin was Hilfreiches. Aber erstmal brauchen wir einen Schlüssel."

"Lass mal sehen." Celissa rappelt sich auf und geht herüber, um sich das Schloss genauer anzuschauen.

Es sieht ziemlich kompliziert aus.

"Dietriche müsste man haben", sinniert Cuilyn. "Oder Banjew muss ran." Der Krieger schaut zu seinem Freund, der immer noch ziemlich erschöpft wirkt.

Ouroborox gibt die Frage direkt an seine Freunde weiter: "Hat jemand einen Schlüssel gesehen?"

"Notfalls geht's auch ohne", antwortet Banjew, der ja nicht dazu gekommen ist, seine magischen Kräfte einzusetzen.

Eins weiß Ouroborox sicher: Auf dem Tisch war kein Schlüssel - vielleicht trug Krimhelde ihn ja bei sich ...

Ouroborox schaut auf dem Labortisch umher, ob er einen passenden Gegenstand findet, mit dem er Krimheldes Überreste vorsichtig durchsuchen kann.

Auf dem Tisch findet er einen Mörser, einen Spatel und ähnliches mit dem er die Asche durchwühlen könnte.

Ouroborox nimmt sich den Spatel und ein sauberes Tuch, das er sich um den Mund bindet, schließlich will er Krimhelde nicht \*in\* sich haben, und fängt dann ganz vorsichtig an die Asche zu untersuchen.

"Hältst Du das für weise?" fragt Banjew skeptisch den Zwergen. 'Wer weiß, was selbst noch die Asche einer Druiden anrichten kann ...'

Eine Schlüssel findet er nicht in den Überresten, aber ein Medaillon.

"Im Vergleich zu der Kiste ist das, was ich gefunden habe wesentlich kleiner." beginnt Ouroborox. "Will es jemand anschauen?"

Damit hat er zwar recht, aber davon geht die Truhe nicht auf.

Cuilyn steht auf und geht zu Ouroborox. "Mach's doch einfach auf!" fordert er den Zwerg auf.

Darauf bedacht nichts zu berühren, versucht Ouroborox nun mit Messer und Spatel das Medaillon zu öffnen. Falls die Werkzeuge ungeeignet erscheinen sucht er auf dem Labortisch bessere.

Aus dem Medaillon fällt eine Haarlocke und der Zwerg kann eine Gravur entziffern: *Meiner lieben Mama zum 50. Geburtstag – Angold*

Cuilyn rümpft die Nase. "Na ja!" Anschließend wendet er sich Celissa zu, die die Truhe geöffnet hat. "Hast Du etwas Interessantes gefunden?"

In diesem Moment hat Celissa die Initiative an der Truhe ergriffen.

Celissa wirft Cuilyn einen Blick zu. "Tja, Phex sei Dank habe ich welche." Sie holt das kleine Etui mit ihren Dietrichen heraus. "Ich werd's mal probieren."

Sie macht sich an das Schloss, wobei sie sich viel Zeit lässt und ab und zu unsicher erscheinende Bemerkungen einstreut. Zum Glück ist es keine körperlich anstrengende Arbeit, dazu hätte sie sich jetzt nicht in der Lage gefühlt.

Banjew ist froh, dass sich Celissa um das Schloss kümmert, auch wenn er ihr das nicht zugetraut hätte. Offenbar hat diese Frau Begabungen, von denen er bisher nichts wusste.

Da sie so hoch konzentriert zu Werke geht, findet sie auch selbstverständlich auch die versteckte Giftnadel, die das Schloss vor solchem unbefugten Zugriff sichern sollte. So passiert ihr nichts.

Der Deckel lässt sich jetzt öffnen. In der Truhe liegt ein flaches Kästchen auf sechs prallen Samtbeuteln.

Der Truheninhalt weckt sofort Banjews Neugier. Das wirkt weniger magisch als wertvoll. Spontan greift er nach den Samtbeuteln.

Die Inhalte der Beutel klingen sehr metallisch. Und richtig als Banjew die Beutel öffnet sieht er in zwei Beuteln Goldmünzen blinken und in den anderen vier sind Silbermünzen.

Banjew hat ja sofort nach den Beuteln gegriffen, also untersucht Celissa das Kästchen.

Ein Pfiff entfährt Celissas Lippen: In dem Kästchen ist Schmuck - alter Schmuck - wertvoller, alter Schmuck. Sicherlich im Wert von mehreren hundert Dukaten.

Banjew, der sich der Beutel ja schon sicher ist, wirft ihr einen Blick über die Schulter. 'So ein Mist!' durchfährt

es ihn. 'Da war die Masse mal wieder reizvoller als die Klasse! Aber was soll's, wir teilen am Ende ja doch durch alle', seufzt der Magier innerlich.

Ein leichtes Lächeln legt sich auf Celissas Gesicht. Das scheint sich ja hier doch noch auch in finanzieller Hinsicht zu lohnen ... und den Schmuck wird bestimmt auch niemand als gestohlen melden, also kann sie es auch einfach als Familienerbstücke verkaufen und muss keinen Hehler verwenden.

Sie steckt das Kästchen ein und versucht dann, grob die Geldsumme in den Beuteln abzuschätzen.

Auf Grund der Größe der Beutel schätzt sie, das sich in jedem Beutel ungefähr 40-60 Münzen befinden könnten.

Banjew will zählen, aber die große Menge lässt ihn dann doch davon absehen. Gelohnt hat es sich so oder so!

"Sicherheitshalber sollten wir Herrn Hortmann über unseren Fund informieren", schlägt Cuilyn vor. "Ich glaube aber nicht, dass er Ansprüche erheben wird."

"Ich weiß nicht, warum wir es ihm oder sonst jemandem überhaupt erzählen sollten", widerspricht Celissa. 'Nachher verweigert er uns noch den Lohn mit der Begründung, dass wir dieses Geld bekommen haben.'

"Einem Auftraggeber gegenüber offen zu sein, lohnt sich. Glaub mir! Das schafft Vertrauen", bemüht sich Cuilyn, sie zu überzeugen.

Sollte einer der Gefährten Banjews Mienenspiel verfolgen, kann er erahnen, dass der Magier mit sich ringt, wessen Argument ihn mehr überzeugt. Spontan wäre er auf Celissas Seite gewesen, und genau das irritiert ihn.

"Aber wo er's sowieso nicht weiß ...", zweifelt Celissa. "Da können wir ihm auch nur von einem Teil vom Geld erzählen, das schafft dann genauso viel Vertrauen."

"Und wenn Etzel bei einer offiziellen Untersuchung von Krimheldes Vermögen erzählt, sind wir am Arsch", ergänzt Cuilyn.

"Was weiß denn Etzel von Krimheldes Vermögen?" fragt Banjew. "Und selbst wenn er was wüsste, wird er wohl nicht darauf hinweisen, dass es sich in einem gut versteckten Keller unter seiner Küche befand."

Cuilyn fragt zurück: "Bist Du Dir da auch gaaaanz sicher?"

Banjew blickt seinen Freund erstaunt an. Meint er das Ernst? Oder versucht er sich an Ironie? Das ist sonst eigentlich nicht seine Art.

"Etzel muss sich sowieso schön zurückhalten, damit er nicht selber dran kommt", tut Celissa den Einwand ab. "Wir bräuchten doch nur sagen, dass er Krimhildes Taten gedeckt hat. Wenn er so blöd ist zuzugeben, dass er von ihrem Keller und ihrem Geld weiß, nimmt

ihm keiner mehr ab, dass er nicht noch mehr wusste. Nein, keine Sorge, Cuilyn, da passiert nichts."

"Na, ja, hoffen wir es!" grummelt Cuilyn, aber er sagt nichts mehr weiter.

"Wenn wir dann noch da sind." entgegnet der Zwerg. "Es wird langsam Zeit für ein gutes Ferdoker."

"Halt, nicht so schnell!" mischt sich Cuilyn ein. "Schau mal, ob es einen doppelten Boden gibt!" Der Krieger selbst untersucht die Truhe.

Beim besten Willen findet der Krieger keinen doppelten Boden.

Celissa traut Cuilyns Fähigkeiten aber wohl nicht und schaut selber auch noch einmal nach. Aber auch sie findet nichts.

Dann steht sie auf, um doch noch den Raum hinter dem Vorhang anzusehen. Sie belässt es dann jedoch bei einer ziemlich flüchtigen Untersuchung, da ihr diese Säule unheimlich ist. Und schließlich hat Cuilyn das Wichtige ja wohl schon gefunden.

Die Säule besteht aus einem schwarzen, glasähnlichem Material mit einer glänzenden Oberfläche. In ihr scheint diese bedrohliche Aura ihren Ursprung zu nehmen. Auf dem Boden direkt vor der Säule ist ein schwärzlicher Fleck auf dem Boden.

Celissa schaut kurz, ob der Fleck wohl Blut ist. Sie fragt sich, ob man diese Säule zerstören sollte, aber das ist ihr zu gewagt. Wer weiß schon, was dann passiert.

Sie ist sich ziemlich sicher, dass es sich um Blut handelt. Allerdings ist der Fleck schon alt.

"Das da drin sollte sich mal ein Geweihter anschauen, finde ich", meint sie, als sie zurück kommt.

"Das glaube ich auch! Lasst uns losgehen!" stimmt Cuilyn Celissa zu.

"Das war's dann wohl", fasst Cuilyn zusammen. "Lasst uns den Hausherren befreien und dann unseren Auftraggeber informieren. Es wird keine Morde mehr geben. Herr Hortemann wird entscheiden, ob die Sache diskret oder öffentlich behandelt wird."

"Ja." entgegnet Ouroborox während er die Locke wieder zurück in das Medaillon legt. "Und Uluv kann bestimmt hier bleiben."

"Der Hausherr wird ihn befreien, und dann kann Uluv selbst entscheiden", erweitert Cuilyn die Möglichkeiten.

Banjew stimmt nickend zu. Mittlerweile ist die Anspannung und die Freude über ihren Fund von ihm abgefallen. Er fühlt sich nur noch müde. Sehr Müde.

Als Banjew aus dem Labor hinaus gehen will, fällt sein Blick auf das Bücherregal links neben der Tür.

Das war ihm ja noch gar nicht aufgefallen! Sofort ist sein "Jagdstinkt" wieder geweckt, und er guckt sich an, was dort für Bücher zu finden sind.

Die meisten Bücher sind alchemistischer Natur, aber im unteren Regalboden fallen ihm Titel wie "Angst - das menschliche Phänomen", "Phobia", "Phantome des Gestern", "In den Schamanenzelten der Nivesen" sowie eine Broschüre mit dem Titel "Überlegungen zum magischen Potential der Angst" ins Auge.

Ouroborox ist neben ihm getreten und schaut sich auch die Bücher an.

"Was willst du mit dem Plunder über Angst? Besser wären Titel wie 'Bierbrauen leicht gemacht', 'Die ersten Schritte zum Premer Feuer' oder 'Schwein lecker selbst gegrillt!'"

"Dafür brauchst Du Bücher?" fragt Banjew gespielt empört zurück. "Hier steht vielleicht drin, was diese Frau mit den Männern angestellt hat", fügt er ernster an. Der Magier greift wahllos nach dem Buch "Phantome des Gestern" und blättert ein wenig durch die Seiten, um festzustellen, ob er das Buch überhaupt verstehen kann.

Als er das Inhaltsverzeichnis und den Index überfliegt, läuft ihm ob der Themen ein Schauer über den Rücken. Es handelt sich um Beherrschungsmagie. Nicht gerade Banjews Spezialgebiet, aber in einigen Monaten intensiven Studiums und mit der Hilfe einiger Lehrer, wäre da sicherlich die eine oder andere Matrix zu erlernen.

Banjews Neugier hat gesiegt. Er greift sich die Bücher, soweit er sie tragen kann, um sie mitzunehmen. Nur kurz verschwendet er einen Gedanken, ob die Bücher hier nicht vermisst würden und was passieren könnte, wenn man sie dann bei ihm findet. Aber bevor die vermisst werden, ist er bestimmt schon weit weg von Grangor.

"Nimm die Bücher doch einfach mit. Nicht, dass sie noch in die falschen Hände kommen", schlägt Cuilyn vor.

Bevor die Helden den Keller endgültig verlassen, schließt Cuilyn noch die Truhe und schiebt sie an eine Wand. Auch die übriggebliebenen Bücher im Regal verschiebt er so, dass nicht unbedingt auffällt, dass ein paar fehlen. "Sicher ist sicher", murmelt er dabei.

## ΕΙΠ ΕΤΩΑΣ ΖÄHES ΕΠΔΕ

**R**elus Hortemann ist übergelückt, als er am nächsten Morgen nach dem Frühstück, davon erfährt, dass Krimhelde Vanderzee im Hause Liegerfeld gefunden wurde und sich selbst unschädlich gemacht hat. Insbesondere beglückwünscht er die Helden dazu, das Problem so diskret gelöst zu haben. Jeder der Helden bekommt sofort die vereinbarten 20 Dukaten ausgezahlt.

Die Lauriel nimmt es entgegen, ihr Bezug zu Geld ist immer noch nicht dem Wert entsprechend.

Dankend nimmt Ouroborox das Geld entgegen.

Das Geld nimmt Celissa dankend entgegen. Wichtiger ist ihr aber die Verteilung des bei Krimhilde gefundenen Schatzes. Und natürlich wird sie den Schmuck ebenfalls verkaufen. Sie freut sich, dass sie sich jetzt erst einmal wieder für eine Weile den ihr lieb gewordenen Lebensstandard leisten kann.

Die Banjew dankend annimmt.

In den Säckchen waren je 50 Münzen. Zwei waren voller Dukaten, die anderen vier voller Silbertaler, also in Summe 120 Dukaten. Beim Verkauf des Schmuckes konnte Celissa 535 Dukaten erhandeln.

Den Gefährten erzählt Celissa hingegen, sie habe für den Schmuck 300 Dukaten erhalten. Den Rest behält sie für sich.

Banjew schnaubt verächtlich und schüttelt den Kopf: "Da hat Dich aber einer über den Tisch gezogen! Der Schmuck war bestimmt fast das Doppelte wert!" Wieder einmal fühlt sich der Magier bestätigt, dass diese Frau nichts taugt.

"Echt?" fragt Celissa bestürzt. "Das Doppelte? Dieser Halunke! Und dabei hat er so einen ehrlichen Eindruck gemacht!" Sie scheint ziemlich erzürnt zu sein.

'Ehrlich!' Banjew muss sich beherrschen, um nicht laut loszulachen. 'Die ist ja echt noch grün hinter den Ohren ... Macht sie ja fast schon wieder liebenswert.' Ein breites Grinsen überkommt ihn, das er gekonnt in ein freundliches Lächeln wandeln kann. "Mach Dir nichts draus", meint er jovial zu Celissa. "Auch mit dieser Summe können wir noch fast das gesamte Orkland aufkaufen."

Die Horasierin erwidert das Lächeln erst ein wenig schief. "Was sollen wir denn mit dem Orkland?" Dann entspannt sie sich aber. "Ach, was soll's. Ist doch auch so ein richtig guter Verdienst für die paar Tage."

Als Celissa den Erlös und Banjew die Inhalte der Säcke aufteilt, lehnt Lauriel ihren Anteil ab.

"Macht nichts, bleibt mehr für uns", gibt Banjew kund und teilt durch vier.

Ouroborox nimmt das Geld ohne groß über die richtige Verteilung nachzufragen entgegen. Viel wichtiger als Geld sind ihm momentan ein richtig guter Humpern Bier und etwas anständiges zwischen die Zähne. Genauso vermisst er das Kräftemessen auf zwergische Art, zuerst zechen, dann raufen, nur um zum Schluss ausgiebig weiter zu zechen.

Natürlich informiert Relus Hortemann, die Innere Stube, und auf einmal werden Banjew, Celissa, Cuilyn und Ouroborox für die Ratsherren interessant. Für die vier gilt auf einmal ein strenges Verbot, Grangor zu verlassen. Fast einen vollen Monat zieht sich die nachfolgende Untersuchung hin, von der die weitere Öffentlichkeit allerdings nichts mitbekommt.

Celissa macht es erst einmal nichts aus, in Grangor zu bleiben, solange sie noch Geld hat. Aber nach dieser Untersuchung will sie nicht unbedingt bleiben. Sie überlegt sich, in eine größere Stadt mit mehr Kultur und Adel weiterzuziehen - Kuslik? Vinsalt? Oder aber auch zurück ins Mittelreich. Sie muss sich eingestehen, dass sie Randirion vermisst.

Das Haus Liegerfeld wird detailliert untersucht, allerdings weder von der Stadtgarde noch von den Magiern der örtlichen Akademie, sondern von der Geweihtenschaft des Efferdtempels. In der Folge bleibt Etzel Liegerfeld unbehelligt, und im Tempel gibt es seitdem einen neuen stummen Diener.

Banjew wundert sich ein wenig darüber, nimmt es aber ohne große Nachfragen hin. In dieser Stadt läuft sowieso einiges anders als anderswo.

Während dieser Zeit in der die vier immer wieder vor dem Rat und der Geweihtenschaft erscheinen müssen, merkt die Elfe, dass sie schon viel zu lange in dieser Stadt ist und dann noch ohne ihren Freund.

Bei der Untersuchung wird im Deckel der Schatztruhe aus dem Untergeschoss hinter einer Leiste ein zusammengefaltetes Pergament entdeckt. Es ist die den Vanderzees seinerzeit ausgehändigte Urteilsurkunde, inzwischen stark abgegriffen. Die Unterschriften des Vorsitzenden Sandfort sowie der Richter Kuyfhoff, Wollwert und Wortheim sind braunrot ausgestrichen.

Nur der Name Hartie steht noch da.

Am Ende ist fast alles gut. Die Dankbarkeit des sparsamen Rates schlägt sich zwar nur in schönen Urkunden nieder - eine Belohnung war ja schließlich nicht ausgeschrieben worden, oder? Von der Efferdhohepriesterin Erlane erhält jedoch jeder Held ein besonders graviertes Delphin-Amulett ihres Gottes: Es zeigt jedem Efferdgeweihten, dass sein Träger sich um seine Kultgemeinschaft verdient gemacht hat und von ihr nach Kräften unterstützt werden sollte.

Fachmännisch schaut sich Ouroborox das Amulett an.

Auch dies nimmt Celissa dankend an. Sie fragt die Geweihte aber auch, warum man mit der Aufklärung gerade speziell der Efferdkirche geholfen hat. Von den Toten war doch keiner Priester? Hat das etwas mit dieser seltsamen Säule zu tun?

Es gibt noch eine gut Nachricht: Randirion taucht völlig überraschend in Grangor auf und wird selbstverständlich als Gast im Hause Hortemann aufgenommen, bis die Untersuchung abgeschlossen ist.

Die Gefährten bemerken, wie sich Banjew in der folgenden Zeit immer öfter zurückzieht und mit Inbrunst über den Büchern brütet, die er aus Krimheldes Sammlung mitgenommen hat. Leider erwiesen sich weder die Bibliothek noch die Magier der hiesigen Akademie als sonderlich hilfreich, so das es ihn viel Zeit und Anstrengung kostet, einen Zugang zu dieser Art von Magie zu bekommen. Um die grundsätzlichen Unterschiede besser zu verstehen, vertieft er sich zu Vergleichszwecken immer wieder auch in die Struktur der ihm bereits bekannten Zauber.

Zu dem plötzlich so verändert-freundlichen Verhalten des Rates denkt er sich seinen Teil, erinnert es ihn doch an den merkwürdigen Umgang des Kaiserhofes mit den Verrätern. Zwar wird ihm solches Verhalten dadurch nicht angenehmer, doch er beginnt allmählich zu begreifen, dass sich dahinter gewisse, durchaus zweckmäßige Regeln und Gesetzmäßigkeiten verbergen.

Darüber hinaus erfreut er sich an seinem neuen Reichtum. Da sie hier in einer bedeutenden Handelsstadt sind, könnte er sich zwar jederzeit mit allerlei Dingen eindecken, genau deshalb verzichtet er jedoch darauf. Das Geld auszugeben, wäre viel zu schade.

Es wird in Grangor langsam Sommer und die Hitze und die stickige Luft werden der Firnelfe Zuviel. Sie war noch nie in einem Sommer soweit im Süden und sie will wieder zurück in ihre Heimat. Dieser Druck zerreißt sie fast. Ihre Liebe zu dem großen Krieger auf der einen und ihr Heimweh auf der anderen Seite.

Sie weiß auch, dass sie das Cuilyn nicht erklären kann - und so gibt sie Randirion eines Abends ohne das Cuilyn etwas davon mitbekommt das Amulett.

In den Tagen vorher hat sie sich einen Platz auf einem Schiff erkauf und geht noch in der Nacht an Bord. Nach Norden, zurück zu Fleckchen ...

Einen kleinen Schönheitsfehler gibt es allerdings auch: Lauriel verschwindet eine Woche nach der Nacht im Hause Liegerfeld. Die Halbelfe war in den vorangegangenen Tagen immer unruhiger geworden, ohne sich aber ihren Gefährten und besonders Cuilyn gegenüber zu offenbaren. Und jetzt ist sie weg. Das Efferdamulett hat Lauriel am Abend zuvor Randirion überlassen, denn sie kann damit nichts anfangen.

Nachforschungen im Hafen ergeben, dass die verschwundene ein Schiff nach Havena genommen hat.

**Ouroborox kann die Halbelfe gut verstehen.**

Celissa ist überrascht, sie hätte nicht gedacht, dass die Elfe einfach so geht ohne Abschied zu nehmen. So hat sie wohl doch noch mehr Geheimnisse gehabt als man dachte ... einen Vorwurf kann sie Lauriel nicht machen; schließlich hat sie auch selbst schon ein paar Mal jemanden ohne Vorwarnung zurück gelassen

Die Freunde bereiten sich schon auf ihre Abreise nach Havena vor, da werden die fünf noch einmal zu Herrn Hortemann gebeten.