



Das Schwarze Auge

DIE GÖTTIN DER AMAZONEN

DSA-NEWS-ABENTEUER 17
18.03.2009 – 20.07.2010

FESTGEHALTEN VON:

Frank Volberger

KORRIGIERT VON:

??

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

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

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zum DSA-Abenteuer 2 „*Die Göttin der Amazonen*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

İNHALT

Die Hexe und der Magier.....	7	Der Weg nach Shamaham.....	61
Die Halle des Quecksilbers.....	12	Weiter nach Shamaham.....	69
Ausgangssituationen.....	19	Rukus, der Händler.....	69
Anderenorts einige Wochen zuvor.....	19	Die Rondrageweihte Lana.....	71
Etwa zwei Wochen später.....	19	In Shamaham.....	77
Ein paar Tage später.....	21	Die Geheimnisse Shamahams.....	83
Drei Tage später.....	22	Isinha und Rovenas unterwegs.....	85
Mitten in der Nacht.....	24	Ingalf beim Einkaufen.....	85
Etwa vor 15 Monden.....	25	Tsara und Cadruel bei Liri.....	86
In Beilunk.....	26	Wieder vereint.....	87
Der Auftrag.....	29	Helborns Villa.....	88
Die Zeit bis zum Aufbruch.....	34	Gen Kurkum.....	97
Stoerrebrandts Niederlassung in Beilunk.....	37	Eine magische Begegnung.....	107
Derweil an anderer Stelle in Beilunk.....	39	Hinein in die Burg.....	113
Der nächste Tag.....	40	Im Untergrund.....	131
Nach Norden.....	47	Im Tempel.....	147
Zwei Bettler.....	47	Finale.....	153
Amazonen.....	48	Eine Woche später.....	166
Die Jagdgesellschaft.....	50	Zwischenspiel: Rovenas Hexenfest Ende Phex.....	173
Die Gefangene.....	51		

ΠΕΡΣΟΠΕΠ

Der Erzähler / Meister

Michael Dahms

ΔΙΕ ΗΕΛΔΕΠ (iooa)

Elgar Arres 'Isinha' -
Isna-Inti Hapa

„Moha“-Magier

Christian Böttger

Rovena von Blautann

Weidener Hexe

Birgit Bucher

Edric

Svellttaler Hirte

Andreas Bruns, Peter Bauernfeind

Ingalf Wedmannsson

Thorwaler

Frank Willberger

Cadruel Morgenrot

Elf

Miguel Estevez Milan

Tsara von Leanda

Tsageweihte

Julian Eichert

ΔΙΕ ΜΕΙΣΤΕΡΠΕΡΣΟΠΕΠ

Rakorium Muntagonus

Erzmagus in der Halle des Quecksilbers zu Festum

Stover Regolan Stoerrebrandt

Handelsherr und Auftraggeber

Yppolita

Amazonenkönigin

Rodegang Bein

Stoerrebrandts Handelsherr in Beilunk

Ulfried Erber

Stoerrebrandts ehemaliger Agent in Shamaham

Liri

Seine Tochter

Rukus

Ein fahrender Händler

Lana

Eine vertriebene Rondrageweihte

Alrik, Helika, Helborn

Bewohner Shamahams

Xeraan

Der Bösewicht oder besser: der böse Wicht

DIE HEXE UND DER MAGIER

Der Abend schreitet langsam voran. Nach dem Essen eröffnet der Magier Rovena sein Vorhaben: "Ich habe von der hiesigen Akademie gelesen. Rakorium, der derzeitige Leiter, soll ein großer Forscher sein. Und da der ohnehin hier recht trübe Winter vor der Tür steht, wäre es doch sehr schön, die düsteren und kalten Tage in einer gut geheizten Bibliothek zu verbringen. Ich bin mir sicher, dass dort auch etwas für Dich dabei ist. Wie ich weiter gehört habe, ist man hier in Festum auch sehr tolerant gegenüber - äh - Andersdenkenden wie uns."

Versonnen blickt er in seine linke Handfläche und auf das Akademiesiegel, ehe er wieder seinen Stab fest damit umfasst.

Etwas skeptisch schaut Rovena den Magier an, sein Blick in seine linke Hand ist ihr nicht entgangen. "Was erforscht dieser Rakorium denn?" will sie misstrauisch wissen. "Ich hoffe doch nicht, dass er es darauf abgesehen hat, die Geheimnisse der Schwesternschaft aufzudecken?"

"Davon weiß ich nichts." erwidert der Magier wahrheitsgemäß. "Ich hörte davon, dass er sich mit vielerlei Dingen beschäftigt, als bedeutender Echsenforscher gilt und erst kürzlich einen sagenhaften Riesendiamanten hat suchen lassen."

Die Hexe runzelt die Stirn. "Echsenforscher?" wiederholt sie gedehnt. "Da kann ich dann wohl froh sein, keine Eigebozene zu sein ..." Ihre Miene verzieht sich und auch ihre Stimme klingt deutlich sarkastisch.

Der Magier zuckt mit den Schultern. "Und ich wohl auch."

Sich mitten in die Gefahren einer Magierakademie zu begeben, bereitet ihr ein gewisses Unbehagen. Leise fügt sie an: "Wenn sie eine Gegenleistung von mir erwarten sollten, dafür, dass ich mich mit dir dort aufhalte, werde ich es vorziehen, einen großen Bogen um diese Akademie zu machen."

"Gegenleistung?" Isinha wirkt verwirrt. "Wofür sollte man eine Gegenleistung von Dir erwarten, wenn Du Dich dort aufhältst?"

Schließlich scheint es ihm zu dämmern. "Ahhh, natürlich wirst Du dort als Nichtmitglied einer Gilde nicht kostenlos unterkommen können. Ein paar Taler oder Batzen wird es uns sicher kosten." Er grinst. "Aber die haben wir ja."

"Solange sie nur Geld für meine Unterbringung verlangen, soll es mir recht sein. Doch wenn sie meinen, mich genaueren Untersuchungen und Befragungen unterziehen zu müssen ..." Rovenas Stimme nimmt einen gefährlichen Unterton an. "Wer garantiert mir, dass sie es nicht versuchen werden?"

"Weshalb sollten sie Dich *untersuchen* oder befragen?" fragt Isinha. Seine Stimme klingt besorgt. "Die Akademie ist Mitglied der Grauen Gilde und es werden sogar einige satuarische Formeln gelehrt. Hier im Bornland ist man da recht aufgeschlossen."

"Woher kennen sie unsere Magie und was wissen sie davon?" fragt Rovena nun ihrerseits besorgt nach. "Um uns zu schützen, sollte sie unter uns bleiben ..."

Wieder zuckt der Magier nur die Schultern. Seine Geste wirkt diesmal eher ratlos. "Das weiß ich nicht. Ich habe die Kunde auch nur von einem reisenden Adepten, der es sich zur Aufgabe gemacht hat, die Akademien Deres zu bereisen und ihren Wissensschatz zu dokumentieren." lautet seine Antwort. "Aber lass uns morgen weiter darüber reden. Ich bin müde und möchte endlich ins Bett ..." Der letzte Satz geht fast in einem Seufzer unter.

Rovena zuckt mit den Achseln, nickt zustimmend, schweigt jedoch nachdenklich.

Am nächsten Morgen machen Isinha und Rovena sich auf die Suche nach der örtlichen Akademie der magischen Künste - der Halle des Quecksilbers.

"Tja, Edric, jetzt sind wir beide wieder ganz alleine, das wohl!" meint Ingalf und schaut Rovena und Isinha hinterher. "Ob die wohl wiederkommen?"

Erstaunt schaut der Hirte seinen Freund an. "Warum sollten sie nicht wiederkommen?"

"Erst ist Meli gegangen, dann Hesander ...", meint Ingalf, dem der Dauerregen ein wenig aufs Gemüt schlägt.

"Wir kümmern uns erst einmal um unser Maultier, dann gehen wir zum Hafen, und schauen nach unserem Krieger," schlägt er vor.

"Aye, das machen wir, vielleicht gibt es auch noch ein Schiff, das uns hier wegbringt, das wohl!" ergänzt Ingalf.

Da der Leiter der Akademie - Rakorium Muntagonus - einer der, wenn nicht gar der berühmteste Forscher der nördlichen Länder auf Dere und das Akademiegebäude ziemlich groß ist, stellt es kein Problem dar, den Weg zu erfahren.

Da passt es ganz gut, dass auch die lehrende Ausrichtung der Akademie mit dem Spezialgebiet der transformativischen Objektmagie von Isinha harmoniert.

Nachdenklich geht Rovena neben dem Magier her. Es gibt ein paar der Ihrigen, die ihre Zauber unbedarft weitergeben, sie weiß das. Und anderes wird auch unter Folter und anderen Gewaltanwendungen aus ihren Schwestern herausgepresst. Sie wird sich ansehen und sehr genau aufpassen, was man an dieser Akademie

bereits weiß, um ihre Schwestern warnen zu können. "Nun", meint sie dann zu Isinha, "lass uns dieser Akademie einen Besuch abstatten. Aber ..." sie schaut ihn eindringlich an, "sie müssen nicht unbedingt wissen, wer ich bin, wenn es sich vermeiden lässt, ja?"

"Von mir erfährt es niemand." versichert ihr der Magier beruhigend. "Das ist ganz allein Deine Sache."

Unbewusst lenkt er seine Schritte auf dem kürzesten Weg zur Halle des Quecksilbers.

"Gut", bemerkt Rovena nur kurz und atmet tief ein, als sie sich der Akademie nähern.

Am Tor werden sie freundlich aufgenommen und sogar in einen Vor- und Warteraum gebeten, denn noch immer - oder schon wieder - regnet es.

Nach kurzer Wartezeit und einer Rückfrage bei einem Novizen eröffnet ihnen jedoch der "Hüter des Tores", dass Rakorium derzeit nicht für eine Audienz zur Verfügung stehe und die beiden wohl oder übel an einem der nächsten Tage, jedenfalls noch nicht am Tag darauf, erneut vorsprechen könnten. So leid es ihm tue, aber mehr könne er nicht für die beiden tun. So stehen Isinha und Rovena schnell wieder vor dem Bau der Halle des Quecksilbers.

"Hmm. Wenig erfreulich." äußert sich der Magier knapp und blickt zum Himmel, aus dem nur noch vereinzelte Regentropfen fallen.

"Was soll das heißen?" fragt Rovena irritiert. "Will er dich nicht empfangen? Liegt es an dem Zeichen in deiner linken Hand?"

"Nein, wohl kaum. Schließlich hat das weder der Wächter, noch Rakorium selbst zu Gesicht bekommen. Ich vermute aufgrund des zeitlichen Rahmens eher, dass er mit einem schwierigen und langen Ritual oder einer Meditation beschäftigt ist und nicht gestört werden will." Erneut zuckt er die Schulter. "So oder so können wir es nicht ändern. Lass uns zu den anderen zurückkehren, uns eine geeignete Unterkunft für die nächste Zeit suchen und auf die Rückkehr von Hesander warten. Und vielleicht ist Melachath ja auch schon zurück." Aufmunternd lächelt Isinha der Hexe zu.

"Gut", stimmt Rovena ihm zu und schaut missmutig den Himmel, aus dessen ewigem Grau die Regenströme anscheinend kein Halten kennen. "Hoffentlich ist ihm nichts zugestoßen ...", murmelt sie leise.

Die Suche nach Melachath verläuft ergebnislos. Niemand hat den Aranier gesehen. Nun ja, ganz so auffällig wie zu Beginn der Erkundung des Orklandes war Melachaths Erscheinung auch nicht mehr.

"Verdammt, verdammt, verdammt!" hört Edric den Thorwaler die ganze Zeit fluchen. "Wo is' der bloß hin ..."

"Das weißt wohl nur Phex", antwortet Edric, der sich Sorgen um den Gefährten macht.

"Gibt es hier jemanden, mit dem er in Kontakt treten könnte? Vielleicht um seiner Familie eine Nachricht zu schicken?" überlegt Edric und schaut sich um. Warum müssen Städte nur so verwinkelt sein? So viele Häuser ...

Ingalfs Erkundigungen ergeben aber, dass zur Zeit reger Schiffsverkehr herrscht. Der Travia-Mond ist der letzte Monat vor der Winterpause, wo noch größere Schiffsreisen angefangen werden. Im darauffolgenden Boron-Mond gibt es aufgrund immer wieder aufziehender heftiger Stürme nur noch Küstenschiffahrt. Gerade gestern Abend ist bei ablaufendem Wasser beispielsweise ein Schiff nach Zorgan aufgebrochen. Beilunk und Perricum sind auch häufige Ziele, wie Ingalf beim Hafenmeister erfährt.

"Was meinst Du, wollen wir nich' doch 'n Schiff suchen, dass wir hier wegkommen?" fragt Ingalf seinen Freund. "Lass uns zur Halle der Quacksalber gehen und Rovena und Isinha Bescheid sagen, dass wir weiterkönnen, das wohl!"

"Und Melachath? Den können wir doch nicht einfach zurücklassen!" Wie immer ist Edric bemüht seine Schafe zusammenzuhalten.

"Er hat uns im Stich gelassen, das wohl!" wendet Ingalf ein. "Willst Du hier den Winter verbringen, ist nicht!"

"Er war immer da, wenn wir ihn brauchten." widerspricht Edric. "Aber wir haben ihm in den letzten Wochen zu wenig Aufmerksamkeit entgegengebracht. Er benahm sich schon etwas seltsam ..."

"Er hat doch die ganze Zeit mit Rovena geredet", meint Ingalf, "und er hat versprochen, dass er sich mit an Beorn rächen will. Also gar kein Grund so einfach abzuhaufen, oder?"

Aber bis wir 'n Schiff finden, werden wir ihn suchen, versprochen!"

Auf halbem Weg kommen die beiden - offenbar unverrichteter Dinge - Ingalf und Edric entgegen. "Was ist los?" fragt Isinha den Thorwaler.

Besorgnis schleicht sich in seine Stimme. "Ihr seht irgendwie so aus, wie wir uns gerade fühlen ..."

"Aye, ich weiß nicht wie ihr euch fühlt, das wohl", antwortet der Thorwaler. "Aber wir konnten keine Spur von Meli finden, nix, einfach gar nix, verdammt, verdammt, verdammt!"

Andererseits haben wir im Hafen erfahren, dass es noch Schiffe nach Süden gibt - nur müssen wir uns, bei Swafnir, bald entscheiden, sonst hängen wir hier den ganzen Winter fest, das wohl!"

"Er ist also doch einfach so verschwunden ..." stellt Rovena, die an Isinhas Seite steht, traurig fest. "Einfach so ... und dabei hat er mir sein Wort gegeben." Sie presst die Lippen zusammen und lässt den Kopf

sinken. Nie hätte sie erwartet, dass der Krieger sein Versprechen so leicht brechen würde. Er hätte es ihr doch erklären können, was ihn fortgezogen hat, und sie hätte sicher Verständnis dafür gehabt.

"Er hat nich' nur Dir sein Wort gegeben ..."

"Nun ja, offenbar sind Krieger nicht in allen Teilen Deres gleich vertrauenswürdig. Oder er hatte nicht mehr die Chance, uns etwas mitzuteilen. Beides gleichermaßen unerfreulich." fügt Isinha betreten hinzu.

Auf Ingalfs Vorschlag eingehend, erwidert der Magier: "Wir haben frühestens übermorgen die Möglichkeit, den Erzmagus Rakorium zu treffen. Schon deshalb sollten wir nichts übereilen. Außerdem sagst Du ja selbst, es gibt keine Spur, wohin er aufgebrochen sein könnte und zu viele Schiffsverbindungen, um gut zu raten ..." Er kratzt sich hinterm Ohr. "Und so schnell wird es doch auch nicht Winter, oder? Es wird sicher noch ein paar Wochen, wenigsten 3 oder 4 Schiffe geben, die von hier nach Süden fahren."

"Ich glaub' auch nich', dass wir Melachaths Spur aufm Schiff finden, ich will nur nich' 'nen Winter dran geben und Beorn glauben lassen, dass er uns nich' mehr sieht, das wohl!" antwortet Ingalf. "Aber bis Anfang Boron könnten wir mit den Schiffen noch Glück haben. Wenn das für Deinen Erzdingsbums reicht ..."

"Ausreichen ist wohl zu optimistisch. Aber wenn nicht mehr geht, dann sollte es besser sein, als gar keine Studien." erwidert der Magier.

Zwischen zwei Kisten neben einem großen, schon leicht verfallenen Lagertor, regt sich eine zerlumppte, dreckige Gestalt. "So, so, sitzen gelassen hat er Euch, glaubt Ihr?!" krächzt eine alte, von Alkohol und Rauschkraut, entfernt weiblich klingende Stimme.

Isinha fährt herum, als er das hört. "Komm heraus, zeig Dich!"

"Aye, komm raus, Du quakende Kröte, das wohl!" stimmt auch Ingalf zu. "Wenn Du was zu sagen hast, dann sag's!"

Ein wohl ehemals straßenköterblonder, inzwischen grauer Schopf mit strähnigen, fettige Haaren schaut hinter einem Fass hervor, das Gesicht sieht trotz der vielen Falten nicht wirklich alt aus. Ein Mund nur noch mit ein paar schwarzen Stumpen bestückt grinst die Helden an.

"Ich verstecke mich doch gar nicht." Das Grinsen wird breiter. "Nach wem sucht Ihr den genau?"

Entgeistert schaut Edric das fremde Gesicht an. "Wer bist Du?" fragt er erstaunt und überlegt, ob die Fremde wirklich von Hilfe sein kann.

Kurz wird der Blick der Alten klar. "Wer ich bin, fragst Du, Junge?" Dann verdreht sie die Augen. "Ich weiß es nicht."

"Wenn Du weiß, dass der nach dem wir suchen uns nicht sitzen gelassen hat", antwortet Ingalf", dann weiß Du auch, wen wir suchen, das wohl! Also sprich, was Du weißt!" Bei den letzten Worten schnippt er der Frau einen Silbertaler zu.

Geschickt fängt sie den Silbertaler auf, dreht ihn prüfend in den Händen, beißt kurz rauf und versenkt ihn mit einem Grunzen irgendwo in den Tiefen Ihres Mantels.

"Hab dank, Nordmann, so nannte er Dich doch, oder?" Schräg schaut sie Ingalf von unten an. "Ihr meint doch den Mann aus dem Süden?" Kichernd schaut sie von einem zum Anderen.

Der Magier erwidert den Blick und mustert die Gestalt eindringlich und prüfend mit seinen roten Augen. "So so." ist alles, was er dazu sagt.

"Mich nennt fast jeder Nordmann, das sagt nix, das wohl!" meint Ingalf skeptisch. "Und von hier aus gesehen, kommt fast jeder aus dem Süden ..."

Nun tritt Rovena auf die eigentümliche Frau zu und mustert sie prüfend.

"Ja, den meinen wir! Was hat er Euch aufgetragen, uns auszurichten? Sag' es uns, sofort!" fordernd sie die Bettlerin drängend auf.

"Aufgetragen? Aufgetragen hat er mir nichts," krächzt sie, "er lief hier nur rum wie ein falscher Heller. Er sah gar nicht gut aus. Brabbelte immer irgendetwas von 'Sie rufen mich, ich kann nicht, ich hab es doch versprochen ...'. Außerdem sah er aus, als ob er nicht hier wäre." Wieder fängt die Alte an zu kichern, verschluckt sich dabei und speit unter Husten eine eklige gelbgrüne Masse aus bevor sie fortfährt: "Dann schüttelte er sich, als ob er die blaue Keuche hätte und verschwand. Es verging mindestens ein Stundenglas bevor er wieder kam. Er wirkte auf einmal sehr starr. Er steuerte schnurstracks auf die 'Liebliche Braut' zu, das Schiff lief nach Perricum aus." Kurz räuspert sich die 'Alte' und schaut verlegen zu Boden. Nach einem kurzen Hüstel rezitiert sie einen alten, kurzen Kinderreim, dann schaut sie die Helden wieder an. "Ich hab Hunger, könnt Ihr mir helfen?"

"Er ist also weg?" fragt Ingalf direkt nach. "Und Du hast'n Silbertaler, dafür gibt's genug zu essen, das wohl!"

Wieder senkt sie Ihren Blick zu Boden und gluckst vor sich hin.

Isinha ist dieses Spiels überdrüssig. Vernehmlich räuspert er sich. "Du hast Silber bekommen, also sag uns, was Du weißt. Oder muss ich mir die Finger schmutzig machen und Dir Dein Wissen gewaltsam entreißen?" fragt er mit einem gefährlichen Unterton in der Stimme, den Stab in die rechte Hand wechseln und die linke mit dem Siegel in der Handfläche nach vorn gestreckt. Damals - Jahrzehnte her, so scheint es - hat

dieser Trick bei der alten Kräuterfrau auf dem Thorwaler Marktplatz auch funktioniert.

Nun fängt sie an zu wimmern, der Blick bleibt gesenkt. "Er hat nur über 'die Schöne der Nacht', 'den Nordmann' und 'den Hirten' geflüstert, mehr weiß ich nicht, wirklich!"

"So so, hat er das?!" erwidert Isinha unverbindlich. "Und mehr nicht?" fragt er eindringlich. Offenbar glaubt der Magier nicht, dass dies alles ist, was die Gestalt an Wissen preisgegeben hat.

Die *Alte* sinkt noch mehr in sich zusammen und hebt die Arme schützend vor Ihr Gesicht. "Nicht mich verzaubern, bitte!"

Isinha fasst die Alte erneut scharf ins Auge, ehe er sich an seine Gefährten wendet: "Was meint ihr, sagt uns dieser *Wurm* die Wahrheit?"

"Ich glaube ihr", antwortet Rovena tonlos. "Er ist in seine Heimat zurückgekehrt. Wer weiß, was ihn dazu getrieben hat, doch er sprach mir gegenüber von Lichtern, die ihn leiten würden ... *Die Lichter ziehen vorbei, ganz leise, aber schnell*" wiederholt sie die Worte des Kriegers. "Als wenn er von etwas besessen wäre ... es war stärker als das Versprechen, das er mir gab."

"Und das ist es dann?" fragt Isinha ungläubig nach.

Die Hexe dreht sich zu dem Magier um und blickt traurig in dessen rote Augen. "Mehr weiß ich nicht, denn Melachath konnte mir nicht mehr sagen, er hat es selber nicht verstanden." Sie zuckt hilflos mit den Schultern. "Wir müssen es wohl so annehmen, wie es ist. Wenn ihr meint, können wir ihm ja folgen, wir wollten sowieso weiter nach Thorwal und nach Beorn suchen. Vielleicht braucht Melachath unsere Hilfe ..."

"Wenn er sie gewollt hätte, wäre ihm alle Zeit geblieben, uns danach zu fragen, *bevor* er allein aufgebrochen ist." gibt Isinha zu bedenken, während er die Bettlerin nach wie vor mustert. "Wir können es nicht mehr ändern, da stimme ich mit Dir überein." antwortet der Magier Rovena schließlich noch.

"Ich denke, dann können wir auch das nächste Schiff nehmen, das wohl!" überlegt Ingalf laut.

Nach diesen Worten schaut die *Alte* mit starrem Blick die Hexe an und flüstert:

*"Ohne Morgen ohne Gestern leben wir
ohne Hoffnung klopfen wir an jede Tür
mach uns auf mach uns auf lass uns herein
diese stunde soll unsere letzte sein
keine Zeit zu verlieren keine Zeit zu diskutieren
keine Zeit für Schmerzen keine Zeit
aus vollem Herzen zu schreien
nur Zeit für heute hier zu sein
ich werde wach es ist noch nicht hell
all die Lichter ziehen vorbei ganz leise aber
schnell
hört auf zu heulen und lasst mich gehen"*

*wir werden uns bald wiedersehen
wir werden lieben werden verzeihen wir werden
Helden und größer sein
keine Frage bleibt auch wenn wir nichts verstehen
uns muss man aus dem Wege gehen"*

Rovena stutzt, finden sich in dem Gedicht, das die Bettlerin von sich gab, doch genau die Worte, die ihr der Aranier zitierte. "Woher kennst du dieses Gedicht?" will sie heftig atmend wissen. "Was bedeutete es? So sag es mir doch bitte!"

"Ich erinnere mich, es vor kurzem gehört zu haben ..." Sie legt den Kopf schief.

"Und wo? In welchem Zusammenhang?" Rovena wirkt aufgeregt, ihre smaragdgrünen Augen funkeln nervös. "Spann mich doch nicht auf die Folter und erzähle mir davon!"

Rovenas Aufruhr steckt den Magier förmlich an: "Rede, los!" mischt er sich in das Gespräch wieder ein und macht eine drohende Geste.

Verwundert schaut die *Alte* Rovena an. "Ich bin doch immer nur hier?! Es war ein Mann der mit der 'Lieblichen Braut' davon fuhr."

"Melachath." flüstert Isinha andächtig. "Er muss es gewesen sein." An Ingalf gewandt: "Der Hafenmeister muss doch wissen, wann und wohin die *Liebliche Braut* gesegelt ist, nicht wahr?"

"Aye, eigentlich schon", meint Ingalf und streicht sich nachdenklich durch den Bart. "Und vielleicht haben sie auch eine Liste der Reisenden, das wohl. Man müsste vielleicht an der richtigen Stelle einen Taler liegen lassen ...", fügt er grinsend an.

"Die Alte hat es uns schon gesagt ...", erinnert ihn die junge Frau leise, "Perricum ist ein Zielhafen des Schiffes ..."

"Und Du glaubst ihr?" fragt Isinha. Seine Stimme lässt wenig Zweifel daran, dass er so oder so die Information vom Hafenmeister bestätigen lassen wird.

"Warum sollte sie uns anlügen?" fragt Rovena daraufhin. "Davon hat sie doch nichts ..."

"Direkt vielleicht nicht." gibt Isinha zu. "Aber vielleicht hat sie indirekt etwas davon, dass wir *nicht* die Wahrheit erfahren. Zum Beispiel, weil sie dann von dritter Seite verschont, oder sogar belohnt wird." gibt er zu bedenken.

"Wie dem auch sei, mehr werden wir wohl ohnehin nicht mehr von ihr erfahren. Lass uns zum Hafenmeister gehen, Ingalf, und sehen, ob wir nicht die eine oder andere Münze dort gut anlegen können." zwinckert er dem Thorwaler zu.

Den Weg zum Hafenmeister kennt Ingalf ja schon und so führt er die drei Gefährten zum Hafenmeister.

Der bestätigt, dass die *Liebliche Braut* gestern Abend nach Perricum gesegelt ist. In der Hafenmeisterei wer-

den aber keine Passagierlisten geführt. Der Hafenmeister bedankt sich für den Silbertaler in die Fest-Kasse.

Ingalf ärgert sich ein wenig über die fehlenden Listen, will dann aber gleich wissen, wann das nächste Schiff Richtung Perricum ablegt.

"Hmm", überlegt der Hafenmeister. "Im Augenblick liegt kein Schiff hier im Hafen, von dem ich weiß, dass es nach Perricum will. Und ihre mittelfristigen Planungen behalten die Handelsherren meist für sich."

"Was geht denn in den nächsten Tagen in den Süden ab?" fragt er nach. "Es muss ja nicht bis Perricum gehen, das wohl!"

"Morgen früh sollte die *Meerjungfer* fertig sein nach Vallusa - und wohl auch die *Efferds Stolz*." Der Hafenmeister kratzt sich am Kopf. "Da vorne, die *Handelsstolz*, die gehört Stoerrebrandt, die liegt hier schon etwas länger. Die wartet wohl auf Ladung und soll dann nach Beilunk."

'Hmm. Da bleibt mir ja genug Zeit, wieder in der Akademie vorstellig zu werden.' überlegt der Magier. Da Großmeister Rakorium nach der erteilten Auskunft mittlerweile wieder für Besucher erreichbar sein sollte, nimmt Isinha sich vor, gleich nach Aufbruch aus dem Büro des Hafenmeisters erneut bei der Halle des Quecksilbers vorbeizuschauen und fragt Rovena entsprechend, ob sie ihn erneut begleitet.

Die Hexe ist damit einverstanden, ihn erneut zu begleiten. Ein wenig neugierig auf diesen Großmeister der Magier ist sie schon.

"Beilunk liegt näher an Perricum, das wohl!" ruft sich Ingalf die Häfen in Erinnerung. "Dann sollten wir vielleicht auf der *Handelsstolz* vorsprechen. Was meint ihr?"

"Meinetwegen", äußert sich Rovena zu dem Vorschlag. "Wir wollten ja sowieso weiter, so lange es noch geht, oder?"

"Ja, aber nicht bevor ich noch etwas erledigt habe." wendet Isinha ein. Bei dem Blick seiner Gefährten beruhigt er sie aber: "Keine Sorge, es wird nicht lange dauern, ein paar Tage vielleicht, höchstens 2 oder 3 Wochen." verspricht er.

Bei *ein paar Tagen* nickt Ingalf zustimmend, als aber die Rede von Wochen ist, meint Ingalf: "Wenn das man nicht zu spät is', das wohl!"

Als Erwiderung zuckt Isinha mit den Schultern: "Es wird sein, wie es sein wird." meint er orakelhaft.

Da die Aussage des Magiers eigentlich nichts aussagt, schlägt Ingalf vor, dass sie doch endlich bei der *Handelsstolz* vorbeischauchen sollten.

Der Weg zu dem Schiff ist von der Hafenmeisterei nicht weit, aber von der mürrischen Mannschaft er-

fahren sie keine genaueren Informationen zum Abreisetag des Schiffes. Jede Frage in diese Richtung endet mit dem Satz "Fragt doch Herrn Stoerrebrandt!".

Ingalf ist enttäuscht und meint zu seinen Freunden: "Was machen wir jetzt? Gehen wir ins Kontor? Oder versuchen wir es auf 'nem anderen Schiff?"

Rovena zuckt mit den Achseln. "Gehen wir zuerst zu diesem Stoerrebrandt", schlägt sie vor. "Dann wissen wir mehr und können uns immer noch entscheiden, uns nach anderen Schiffen umzusehen."

Als die Helden im Kontor Stoerrebrandt vorbeischauchen, werden sie zuerst sehr herablassend behandelt. Beim großen Stoerrebrandt so einfach aufkreuzen, das geht nicht. Als Ingalf aber die *Handelsstolz* erwähnt, wird das Gesicht des Kontoristen nachdenklich. Er schaut sich die vier an, die allein schon von ihrem Aussehen und Auftreten her einen weitgereisten, erfahrenen Eindruck machen. "Kommt morgen Vormittag vorbei, möglicherweise hat Herr Stoerrebrandt dann Zeit", empfiehlt er der Gruppe.

"Aber nur wenn *möglicherweise* das Schiff noch da ist, das wohl!" knurrt Ingalf den Federschwinger an. "Sonst müssen wir *möglicherweise* hier ein wenig die Möbel umstellen, das wohl, das wohl!"

"Kein Problem", beschwichtigt der Kontorist. "Bis zur Abfahrt wird noch ein paar Tage dauern, habe ich gehört."

"Fein!" meint Ingalf zufrieden.

"Na, na, nicht so hitzig, mein Freund." will Isinha den Thorwaler vorgeblich beschwichtigen. "Das wird gar nicht nötig sein, wenn sich das Kontor unter einer anderen Adresse wiederfindet oder einfach die untere Etage fehlt ..." Der Magier verzicht den Mund zu einem wölfischen Grinsen.

De Kontorist lächelt dazu etwas säuerlich.

Isinha nickt knapp ohne ein Wort - Herablassung kann man auch auf die schweigsame Art erwidern. Als sie sich wieder etwas von dem Kontor entfernt und auf dem Rückweg befinden, bricht er sein Schweigen: "Lass uns morgen früh zu Rakorium gehen, Rovena. Wir werden ohnehin lediglich eine kurze Audienz erhalten. Danach können wir diese Krämerseele erneut aufsuchen."

Der Magier nimmt sich vor, nach diesem Besuch in die Akademie zurückzukehren und - je nach Ablauf des Gesprächs am Morgen - einige Nachforschungen anzustellen und vielleicht sogar schon mit den Vorbereitungen des Stabzauberrituals zu beginnen. In der Nacht hatte es aufgeklart und den Blick auf ein günstig stehendes Madamal freigegeben.

Die junge Frau nickt dem Magier zustimmend zu. "Ich habe keine anderen Pläne, du bestimmst, wann du zu dieser Akademie gehen willst", antwortet sie

ihm bereitwillig. "Ich werde dich zu jeder Zeit begleiten."

"Edric und ich können das auch alleine klären, das wohl!" antwortet Ingalf mit einem unschuldigen Grinsen. "Und was machen wir jetzt?" fragt er in die Runde. "Ich haben gehört, hier soll es irgendwo ein Swafnirtempel geben. Und da gibt's auch ein paar Landsleute und wo die sind da gibt's sicherlich auch ein wenig Feuer!"

Da fällt Ingalf auf, dass sein Freund die ganze Zeit schon schweigsam und in sich gekehrt wirkte. Und da hustet Edric auch schon.

"Nee, Planänderung!" meint Ingalf, der die Vorboten des Dumpfschädels kennt. "Ich bringe Edric nach Hause und dann gehe ich los. Und Morgen spreche ich mit Stoerrebrandt, das wohl!"

"Mir geht es gut", meint Edric.

Ingalf ignoriert den Widerspruch seines Freundes und bringt ihn in die Herberge.

Wogegen sich Edric nicht weiter sträubt.

DIE HALLE DES QUECKSILBERS

Am nächsten Morgen machen Rovena und Isinha sich erneut gemeinsam auf dem Weg zur Halle des Quecksilbers. Dort werden sie von dem mürrisch drein schauenden Portier mit knappen, wenn auch nicht unfreundlichen Worten begrüßt. Die Nachfrage ob seiner Laune ergibt, dass es einen Krankheitsfall an der Akademie gibt: offenbar eine 'Unpässlichkeit' aufgrund verdorbener Lebensmittel. Unglücklicherweise sind gerade die beiden auch in der Heilkunst bewanderten Lehrkräfte sowie etliche Novizen und Scholaren betroffen. "Seine Spektabilität würde sicher jede Hilfe zu schätzen wissen." seufzt der Torwächter. "Bevor diese missliche Angelegenheit nicht geklärt ist, hat er ohnehin keine Zeit für Besucher oder Bittsteller. Und leider ist diese Sache zu delikater, um sich auswärtiger Heiler oder diesen spöttischen Geweihten zu bedienen." beschließt er seinen kurzen Vortrag und sieht die beiden hilfeschend an. "Aber Ihr ... nun, Ihr seid einer von uns." meint er mit Blick auf Isinhas linke Hand, mit der dieser sich erneut hat ausweisen müssen. Auf Rovena lässt er nur einen kurzen Seitenblick schweifen. Ihm ist es offensichtlich sehr peinlich, Fremde mit den internen Angelegenheiten der Akademie zu 'belästigen'.

Die junge Frau runzelt die Stirn, sie schaut Isinha fragend an. Wenn er der Akademie ihre Hilfe anbieten wird, kann sie ihre Fähigkeiten nicht länger verbergen, selbst wenn sie ihre Kräfte nicht einsetzt, wird sie verdächtig sein. Sie rückt kaum merklich etwas näher an ihren Gefährten heran, auf den sie nun vertrauen muss, wenn sie in die Akademie eintreten werden.

Die Unruhe der Hexe mehr spürend als sie sehend, wechselt der Magier einen kurzen Blick mit Rovena, ehe er vorsichtig antwortet. "Nun, mein Freund, *wir* sind in der profanen Heilkunst ein wenig bewandert und können sicher von Nutzen sein. Aber wäre es nicht einfacher und effektiver, die Schwestern der Mada oder jemand mit mehr *Erfahrung* hinzuzuziehen?"

Das Stirnrunzeln des Portiers wirkt bedrückend. "Gut möglich, aber es ist nicht meine Entscheidung gewesen, den *Flinken Difar* - oder was immer es ist - nicht bekannt werden zu lassen und Hilfe anzufordern. Aber ich bin sicher, dass heilende Kräuter und eine beruhigende Hand auch helfen können." Er lächelt verlegen.

"Wenn es dir nützt, ihnen zu helfen ..." flüstert Rovena dem Magier leise ins Ohr, "dann gib dich einverstanden. Sie werden bestimmt die Heilkräuter zur Verfügung stellen können, die wir brauchen, um die Folgen verdorbener Nahrung mildern zu können. Händchenhalten ist wohl eher etwas für dich, meine Methode offensichtlich eingesetzt dürfte zu viel Aufsehen erregen." Sie verzieht ihre Mundwinkel zu einem ironischen Lächeln.

"Das verlangt doch auch niemand von Dir?!" antwortet Isinha verdutzt, aber ebenso leise.

Rovena presst die Lippen aufeinander. Als sie damals in Thorwal mit Hesander zum Haus der Peraine ging, hat dieser ihr vorher nicht gesagt, was sie erwartete ...

An den Portier gewandt, fährt er fort: "Wir sind genügt, dem Hilfersuchen nachzukommen."

Erleichterung macht sich auf dem Gesicht des Portiers breit, als er eifrig nach einer kleinen Glocke greift und diese läutet. Erstaunlicher Weise ist überhaupt kein Ton zu hören. Gleichwohl öffnet sich kurz darauf eine Tür an einer der Seitenwände, die zuvor von dem Muster der Eingangshalle nicht zu unterscheiden gewesen ist. "Hier entlang." bedeutet ihnen eine sehr junge Hausbedienstete und führt sie über verschlungene Gänge und Treppen zu einem großen Saal. "Wir mussten die Mensa leider vorübergehend in einen weiteren Raum für die Kranken umwandeln." wird ihnen erklärt, während sich Rovena und Isinha der Blick auf mehrere Dutzend Betten mit Kranken öffnet.

Erschrocken blickt Rovena sich um. "So viele ...", muss sie feststellen und sieht Isinha betroffen an. "Seit wann sind diese Leute denn schon erkrankt?"

Ihre Führerin antwortet zurückhaltend: "Die meisten von ihnen seit vorgestern, einige auch erst seit ein paar Stunden. Zuerst dachten wir, der Fisch, den es zum Abendmahl gegeben hat, sei nicht frisch gewesen. Aber viele haben auch gar keinen Fisch gegessen." sie scheint ratlos.

Der Magier sieht betroffen in die Runde. "Ich denke nicht, dass *wir* hier viel ausrichten können." konstatiert er. "Dazu reichen weder unsere Mittel noch unsere Fähigkeiten aus. Aber bevor wir die Eisenwalder ins Korn werfen, sollten wir uns diejenigen genauer ansehen, die als erste und als letzte erkrankt sind." fordert er die Magd auf. "Richtig?" Sein Seitenblick zu ihr zeigt Rovena, dass Isinha sich voll auf ihr Urteil bei der Behandlung von Kranken verlässt, schließlich versteht er davon sicher nicht halb so viel.

Rovena nickt nur und wartet darauf, dass die Magd sie zu den erwähnten Erkrankten führt, damit sie sich diese ansehen kann. Sie hofft nur, dass sie auch erkennen kann, woran diese Bedauernswerten erkrankt sein könnten ...

Isinha wird der Weg zu den zuletzt Erkrankten gewiesen. Diese umlagern in lockeren Grüppchen einen provisorischen Abort auf dem Hof, auf dem ein ständiges Kommen und Gehen herrscht. Es sind kaum Informationen zu erlangen. Der Magier erfährt nur, dass diese Betroffenen keinen Fisch gegessen haben und dass komischerweise nur Magiebegabte befallen sind. Die Hausbediensteten sind allesamt nicht erkrankt, obwohl auch sie von dem Fisch zu Abend gegessen hatten.

Die Magd begleitet Rovena in den hinteren Teil des Raumes, in dem zwei junge Männer auf provisorischen Pritschen - grob gehobelte Bretter auf zwei Sägeböcke gelegt - gebettet liegen. Die Stirn glänzend vor Schweiß, die Hände und Füße kalt, scheinen sie einem fiebrigen Wahn verfallen. "Es geschieht ganz plötzlich." kommentiert die Magd den Zustand der beiden. "Auf Erbrechen und Durchfall folgt wenige Stunden darauf dieser Zustand, in dem die beiden nun fast zwei Tage sind. Mehr weiß ich auch nicht." Mit geschickten Händen fingert sie ein Tuch aus einer bereit stehenden Schüssel mit Wasser und wischt den Kranken über die Stirn und reicht ihnen anschließend kleine Schlucke Wasser aus einem Becher.

Nachdenklich betrachtet Rovena die beiden Erkrankten und die geübten Handgriffe der pflegenden Magd. Sie kann nichts auffälliges an den beiden entdecken, und es will ihr auch nicht sofort einfallen, unter welcher Krankheit sie leiden könnten. "Hast du ihnen schon einen Tee aus den Blättern des Satuarienbusches zubereitet und verabreicht?" fragt sie die Frau. "Er würde sie stärken. Sie müssen viel trinken ..."

"Nun, nein." ist die zögerliche Antwort. "Ich kenne mich mit derlei Dingen nicht aus."

"Und, etwas entdeckt?" fragt Isinha, der inzwischen leise hinter die beiden Frauen getreten ist.

Erschreckt dreht Rovena sich nach der Stimme hinter ihr um, sie hat den Magier nicht kommen hören und schaut ihn nun deshalb leicht vorwurfsvoll an. "Ach du bist es ...", sagt sie und dann etwas ratlos: "Nein,

nichts genaues. Es sieht aus, als wenn sie am Flinken Difar erkrankt sind. Da hilft nur viel trinken, Tees aus Fettem Wegerich oder Schafgarbe, und zur Stärkung Satuarienbusch ... wenn sie stark genug sind, sollten sie die Krankheit nach drei Tagen überstanden haben." Sie schüttelt den Kopf. "Und was ist mit dir? Hast du etwas herausbekommen?"

Isinha übergeht die Verblüffung der Hexe, hat er sich doch nicht bewusst herangeschlichen. "Nein, na ja, vielleicht doch. Es scheint mit Erbrechen und Durchfall zu beginnen, ehe das Fieber einsetzt. Aber dann ist dieser Teil wohl vorbei. Merkwürdig ist, dass sich offenbar nur die Magiekundigen angesteckt haben." Kurz mustert er die fiebrigen Patienten. "Ach ja," fügt er hinzu, "offenbar ist nicht der Fisch dafür verantwortlich, denn nicht alle haben welchen gegessen und auch solche, die Fisch verzehrt haben, sind nicht krank."

Nachdenklich betrachtet die junge Frau die Erkrankten. "Eine seltsame Erkrankung, wenn sie nur euch Magier befällt", findet sie. "Aber außer zu raten, ihnen Kräutertees zu verabreichen, kann ich nicht viel tun ..." Sie schaut erneut Isinha an. "Willst du versuchen, einen von ihnen mit deiner Kraft zu heilen?"

"Ich weiß nicht so recht, ob ich das kann." grübelt Isinha laut. "Wir warten ab, ob sich bis morgen Abend die beiden zuerst Erkrankten erholen, wenn wir sie so behandeln, wie Du es vorgeschlagen hast." Er gibt der Magd einen Wink, Rovena das Wasser und die genannten Kräuter aus der Apotheke der Akademie zu beschaffen. Als die Magd gegangen ist, flüstert Isinha der Hexe zu: "Inzwischen glaube ich nicht mehr daran, dass es sich um eine Vergiftung durch schlechten Fisch handelt. Die Aussagen sind zu widersprüchlich." Er hält kurz inne und sieht sich um. "Besonders die Verschwiegenheit macht mich stutzig. Die beste medizinische Versorgung - weltlicher und geistlicher Natur - die es in dieser Stadt gibt, ist theoretisch gesehen sogar im gleichen Gebäude untergebracht. Ich habe einen Verdacht, aber das passt irgendwie nicht zu dieser Akademie ..."

Erstaunt schaut die junge Frau Isinha an. "Einen Verdacht? Was meinst du?" Sie kann sich nicht vorstellen, auf was der Magier anspielt.

Mit einem Kopfnicken bedeutet der Magier ihr, dass sie nicht hier darüber sprechen sollten. Er gibt der Magd die Anweisung, Rovenas Behandlungshinweise allen Pflegekräften weiterzugeben und geleitet Rovena in einen ruhigen Teil des Hofes. "Sieh sie Dir doch an." fordert er die Hexe auf. "Alle zeigen die selben Symptome. Und zwar bis hin zu den Zeiten ihres Auftretens." Erneut sieht er sich um, wie um sich zu vergewissern, dass sie nicht belauscht werden. Dann fährt er fort: "Ich denke, hier ist ein Experiment oder eine Scholarenprüfung schief gegangen. Irgend eine exoti-

sche Beschwörung scheidet wohl wegen der Akademieausrichtung aus. Aber eine Artefakterschaffung oder alchemistische Herstellung ist richtig daneben gegangen. Da ist eine 'Ansteckung' nur an magisch Begabte durchaus möglich. Unsicher ist nur noch die Verbreitung - aber da tippe ich auf bereits geschöpftes Trinkwasser."

"Wie können sie nur!" Ihre Bestürzung kann Rovena nur schwer verbergen, sie schüttelt fassungslos den Kopf. "Dann müssen sie sofort alle Trinkwasservorräte vernichten und frisches Wasser herbeischaffen! Sonst hilft doch alle Kräuterheilkunde nichts ..."

"Ja. Aber eigentlich dürfte das wohl schon erledigt sein. Ich habe das Gefühl, dass Rakorium sehr genau weiß, womit er es hier zu tun hat. Er ist schließlich einer der erfahrensten noch lebenden Magier. Wir müssen ihn finden." stellt Isinha fest. "Komm."

Gemeinsam machen sie sich auf die Suche.

In diesem Moment betritt ein älterer Magier in der Robe eines Erzmagus, den Isinha und Rovena bislang noch nicht kennengelernt haben, den Krankensaal. Er ist in Begleitung eines – Elfen.

Ein großgewachsener, schlanker Elf mit schwarzen Haaren und dunkel violett leuchtenden Augen betritt an der Seite des Magiers den Raum.

Er ist komplett in dunkles, abgegriffenes Leder gehüllt. An seiner linken Seite hängt ein Schwert. Sein Gesicht verzieht keine Miene.

Der Blick richtet sich starr auf die beiden Anwesenden.

"... vollkommen unnötig, hier etwas zu unternehmen. Das geht von allein weg. Wer hat hier bloß schon wieder so einen Aufstand veranstaltet? Kaum ist man mal kurz abgelenkt, beginnt das Chaos. Und nein, Cadruel, Du bist *hier* nicht gefragt." Der Erzmagus bemerkt Isinha und Rovena. "Und wen haben wir hier?" begrüßt er die beiden.

Isinha verneigt sich leicht vor dem Erzmagus: "Ich grüße Euch. Ich bin Elgar Arres, meines Zeichens wandernder Adeptus der Schule der Wandelbaren Form zu Mirham. Dies ist - äh - eine Freundin." stellt er Rovena steif und ohne Namensnennung vor. "Ich bin hier, um die Bande zwischen den von uns vertretenen Einrichtungen zu festigen und um eine kleine Gefälligkeit zu bitten."

Rovena neigt grüßend den Kopf vor dem Erzmagus, den sie neugierig betrachtet.

Ein kurzer Seitenblick trifft den Magier, dann wendet der Elf wieder den Blick auf die beiden Unbekannten, vor allem auf die Frau.

Der starre Blick der dunkelvioletten Augen des Elfen behagt Rovena gar nicht. Herausfordernd schaut sie ihn an, ihre smaragdgrünen Augen funkeln.

Wenn sich die Hexe genau konzentriert, kann sie einen geflüsterten Satz in seinem Gesicht ablesen.

Misstrauisch mustert Rovena daraufhin den fremden Elf.

Ein Lächeln, das nicht seine Augen erreicht, umspielt seinen Mund, während er ihr kurz zunickt.

Isinha bleibt nicht verborgen, dass dieser Elf - Cadruel hat ihn Rakorium wohl genannt - offenbar ein besonderes Interesse an Rovena zeigt. 'Hat er ihre wahre Identität bereits erkannt?' geht es ihm durch den Kopf. Den ihm selbst zgedachten Seitenblick ignoriert er völlig, konzentriert sich statt dessen wieder auf den Erzmagus und wartet auf dessen Antwort.

"Wie war noch mal der Name?" fragt Rakorium. Bevor Rovena antworten kann, wendet der Erzmagus sich an den Elfen. "Cadruel, benimm Dich, Du bist wieder unter Menschen!"

"Ihr müsst entschuldigen", fährt Rakorium fort. "Er ist mir zugelaufen."

Der Blick, der Cadruel ihm zuwirft, ist bestenfalls als gleichgültig zu bezeichnen.

'Zugelaufen?' Rovena wundert sich doch sehr über die Art, wie der Erzmagus über den Elf spricht, schließlich ist dieser doch kein Tier! Rakorium läuft Gefahr, in ihren Augen sein Ansehen zu verlieren ... die Hexe spart sich erst einmal eine Antwort auf die Frage des Magiers und betrachtet Cadruel nun etwas freundlicher.

"Ja, wer bist Du denn nun?" Rakorium schaut Rovena leicht ungeduldig an.

"Entschuldigt meine Einmischung." kommt Isinha ihr zuvor. "Sie ist eine *Freundin*." meint er knapp.

"Das glaube ich ja, und eine Tochter Satuaris ist sie, aber warum hält sie ihren Namen geheim?" will Rakorium verwundert wissen.

"Wie kommt Ihr denn darauf?" Die Hexe verengt ihre Augen. "Ich heiße Rovena", antwortet die junge Frau kurz, "und komme aus Weiden."

"Sehr schön", erwidert Rakorium nur. Er dreht sich zu Isinha. "So so, und Du brauchst eine Gefälligkeit, Adept. Ich brauche auch eine."

"Eine Hand wäscht die andere, sozusagen." erwidert der Magier mit einem freudlosen Grinsen, während er mit der linken Hand eine vage Bewegung macht, die Rakorium einen kurzen Blick auf das darin befindliche Akademiesiegel gewährt. "Ich höre."

Cadruel geht auf Rovena zu. Auf Isdira fragt er melodios: "Sind *Deine* Magier auch immer so kompliziert und umständlich?"

Mit schräg geneigtem Kopf mustert sie den fremden Elf. "Ich verstehe dich nicht", gibt sie ihm leise zu verstehen. "Ich spreche deine Sprache nicht."

In diesem Moment wird die Konversation der beiden unterbrochen.

"Kommt alle mit!" Rakorium dreht sich um. Ohne sich umzuziehen macht er sich auf den Weg zu seinem Studierzimmer, dessen Bücherregale mit Folianten und Schriftrollen aller Art gefüllt sind.

Da Isinha dem Erzmagus zu folgen bereit ist, schließt sich Rovena ihrem Gefährten an und betritt sich misstrauisch umsehend das Zimmer. Es gefällt ihr ganz und gar nicht, dass Rakorium sie erkannt hat, und noch weniger gefällt ihr, dass sie nicht weiß, wie er das erfahren haben will.

"Setzt euch!" Er nimmt am Kopfende eines rechteckigen Tisches in einem mit Schnitzereien verzierten Sessel Platz. An den beiden Längsseiten und an der anderen Stirnseite stehen fünf Stühle.

Rovena nimmt zögernd neben Isinha Platz und wartet angespannt darauf, was die beiden Magier von einander erwarten.

Auch Cadruel setzt sich.

"Du fängst an!" fordert Rakorium Isinha auf. "Du wirst sowieso einem Erzmagus keinen Gefallen abschlagen."

Der Magier zuckt mit den Schultern. Es ist also überall das Gleiche. "Da Ihr offenbar ein Freund kurzer und zwangloser Konversation seid, möchte ich auch nicht um den heißen Brei herumreden: Ich bin lange unterwegs gewesen und habe nun das Bedürfnis, wenigstens eine kurze Zeit meine Kenntnisse aus der praktischen Magieanwendung theoretisch zu untermauern und zudem die Bindung zu meinem Stab hier zu vertiefen." Er blinzelt kurz und blickt Rakorium dann erwartungsvoll an.

"Welchen Stabzauber?" fragt der nur kurz. "Der Rest ist kein Problem."

"Die Bindung reicht bereits bis zur dritten Stufe." erklärt Isinha. "Ich möchte daher den Fokus auf die Effizienz astralenergetischer Nutzungen legen."

Rakorium winkt ab. "Das lässt sich machen, und für den Vierten ist in sechs Tagen die Konstellation der Sterne günstig. Bei Sonnenuntergang hier."

Isinha neigt den Kopf zum Dank. "So sei es." erwidert er knapp.

Rakorium besinnt sich. "Und nun zu meinem Gefallen. Dieser Elf hier, Cadruel Morgenrot mit Namen, ist zum zweiten Mal hier aufgetaucht.

Letztens mit den sieben ..." Er stoppt. "Aber das ist überhaupt nicht wichtig. Ich habe keine Ahnung, was ich mit ihm anfangen soll. Sein Vater hat ihn zu den Menschen geschickt." Rakorium schaut zu Cadruel.

'Wir sollen ihn ihm vom Hals schaffen ...' denkt der Magier leicht amüsiert, lässt sich aber nichts anmer-

ken. Statt dessen baut er dem Elfen eine Brücke. "Oh, wir wären sicher erfreut, unsere Reisegesellschaft um ein weiteres Mitglied mit so mannigfaltigen Fertigkeiten zu erweitern. Aber ..." er stockt, weiß er doch gar nicht, wohin die Reise gehen wird, da sie bislang über Ingalfs Nachforschungen noch nicht sprechen konnten.

Ernst schaut der Elf den fremden Magier an, dann fängt er an zu erzählen: "Es ist schon einige Götterläufe her, dass mein Vater mich unter die Kurzlebigen schickte, *um ihnen zu helfen*. Auch damals landete ich bei Rakorium und lernte hier ein paar weitere Menschen und einen Zwerg kennen. Einige Zeit verbrachte ich mit Ihnen und lernte Herrscher und Bettler, Niederhöllisches und Gutes kennen. Doch auch die Zwietracht unter Euch, die Ihr Euer Mandra niederschreibt und nach kurzem Glück sucht und die Einheit des *Ganzen* ignoriert. Ich habe erlebt, wie Ihr Euch tötet, der Macht wegen, und wie Ihr es verschweigt, der Gier wegen. Ihr teilt Brot und Tisch mit Euren Kindsmördern und schweigt. Also zog ich mich zurück, Euer badoc war unerträglich, auch wenn es ein paar unter Euch gibt, die Anders sind. Doch auch die schöne Halbfelfe, der kleine Sohn des Olborosch, der wandernde Schreiber Madas Macht, der Bezahlte der zum Ehrbaren wurde, die, die mit den Bällen zaubert und der Dieb, der mit dem Herzen stiehlt, konnten mich nicht hier halten."

Kurz pausiert Cadruel in seiner Erzählung.

"Ich kehrte also zu den Meinen zurück, doch war ich dort nicht willkommen, mein Vater wiederholte seine Forderung, *ich soll den Menschen helfen*, also kam ich wieder hierher ..."

Der Elf scheint mit seiner Geschichte fertig zu sein, er lehnt sich zurück und verschränkt seine Arme vor seinem Körper.

Seine Rede und seine Haltung hinterlassen bei Rovena den Eindruck, als ob dieser Elf der Meinung ist, es gäbe wichtigeres, als sich mit den Menschen abzugeben und es ihm mehr als lästig ist ... sie runzelt die Stirn.

"Ich möchte Euch ja nicht zu nahe treten, aber Ihr wirkt ziemlich arrogant auf mich." konstatiert Isinha. "Ihr beschreibt das Wesen von Wenigen, nicht der Mehrzahl der Menschen. *Wir* streben nach der Einheit des Ganzen, *wir* ehren die Ahnen und suchen ihren Rat. Sprecht nicht für alle, wenn Ihr wenige Bestimmte meint." weist der Magier Cadruel sanft zurecht.

"Nach meiner Erfahrung, der Mehrheit. Allerdings lag es mir fern Dich persönlich zu beleidigen. Es spricht für Dich, wenn Du Dich mit meinen Worten nicht angesprochen fühlst."

"Eine Entschuldigung ist nicht notwendig." winkt Isinha ab. "Wir beide entstammen Naturvölkern und

auch ich kann mehr als ein Lied über die Verderbtheit der Menschen singen. Aber das ist ein anderes Thema." Dann wendet er sich wieder Rakorium zu: "Und Euer Begehren an uns ist nun ...?" souffliert er.

"Ihr nehmt Cadruel mit. Er wird euch helfen, so lange es ihm beliebt", erwidert Rakorium ernst.

'Oder meinem Vater.' denkt Cadruel nur verbittert.

"Nur ist es wohl nicht an *uns* allein, über die Mitnahme weiterer Gefährten zu befinden." wendet Isinha vorsichtig ein. "Da wäre noch so ein - äh - feinfühligere Nordländer und ein stiller Hirte zu befragen ..."

Rovena nickt nachdenklich. Wie sollte ein Elf ihnen helfen können, der doch so voll Ablehnung gegenüber den Menschen scheint. 'Ist auf so jemanden überhaupt Verlass, wenn man seiner Hilfe überhaupt bedarf', fragt sie sich.

"Gut, gut, dann nehmt ihn erstmal mit und fragt eure Nordhirten!" Rakorium wedelt mit der rechten Hand. "Geht jetzt, ich habe noch so viel zu tun. Das Echsengezücht ...". Die restlichen Worte sind nicht mehr zu verstehen.

Isinha betrachtet sie als entlassen und gibt Rovena einen Wink, ihm zu folgen.

Den Wink hätte ihr Gefährte der Hexe nicht geben brauchen, nichts hält sie länger zusammen in einem Raum mit diesem seltsamen Erzmagier, der ihr nicht geheuer ist. Sie verabschiedet sich ordentlich und beiläufig, Isinha zu folgen.

Vor dem Raum angelangt, mustert er den Elfen noch einmal, ehe er fragt: "Hast Du noch etwas zu erledigen, oder kommst Du gleich mit?"

"Ich muss noch mein Pferd und meine Ausrüstung holen, wartet im Hof auf mich."

Rovena schaut dem Elf nach und meint dann zu Isinha: "Hast du eine Ahnung, warum Rakorium diesen Elf loswerden will? Cadruel, so heißt er doch, scheint nicht sonderlich begeistert davon, sich mit uns abgeben zu müssen ..."

"Abgesehen davon, dass Elfen eine so völlig andere Auffassung von Magie haben als wir - und dann erst Rakorium - nein, keine Idee." feixt Isinha. "Lass uns gehen und am Tor auf ihn warten." schlägt er vor. "Wir müssen ja nicht tun, was *er* will."

"Von mir aus", stimmt die junge Frau zu. Am Tor angekommen, will sie von ihm wissen: "Du musst also in sechs Tage wieder hier sein, um diesen Stabzauber zu machen. Soll ich dich dann wieder begleiten?"

Der Magier blickt ihr lange in die Augen, ehe er etwas erwidert. "Nein, ich werde bis zu unserer Abreise je-

den Tag hierher kommen, die Bibliothek aufsuchen und studieren. In sechs Tagen wird die Konstellation des Madamals die bestmögliche Ausführung des Rituals erlauben, das werde ich entweder allein oder mit Führung von Rakorium durchführen." erklärt er "Dich würde es sicher langweilen, hier eine ganze Nacht und einen ganzen Tag herumzusitzen." er lächelt milde.

"Damit magst du recht haben." Die junge Frau lächelt. "Und was gibt es in der Bibliothek zu studieren?" will sie neugierig wissen.

"Hmm." Isinha überlegt. "Keine Ahnung, wie gut die Bibliothek tatsächlich ausgestattet ist und in welche Bücher ich auch Einsicht erhalte. Aber ich hoffe, etwas über die Matrices verschiedener Zauber zu finden, um ein tieferes Verständnis und als Folge eine sicherere Anwendbarkeit herbeizuführen. Da wären unter anderem ...". Der Magier stockt, als Cadruel erscheint.

Cadruel taucht mit einem gesatteltem, prächtigem, schwarzem Streitross wieder auf. Am Sattel ist ein Lederrucksack angebracht, seitlich in einer Schlaufe hängt ein Speer.

An seinem Gürtel hängt ein Pfeilköcher und ein ungespannter Bogen.

Auf dem Kopf trägt er einen schwarzen Hut mit breiter Krempe und einer violetten Feder im Hutband.

"Was bei meinen Ahnen ist *das*?" fragt Isinha spitz, als er des Hutes mit Feder ansichtig wird. "Ein Geck?" Er schüttelt nur ungläubig den Kopf. "Offenbar hat er sich bei den von ihm kritisierten Menschen 'ange-steckt!'" flüstert er Rovena leise ins Ohr.

Bei genauem Betrachten fällt auf, dass die Feder und die Augen des Elfen exakt die gleiche Färbung haben.

Kritisch betrachtet Rovena die ungewohnte Erscheinung des Elfen. Sie raunt Isinha zustimmend zu: "Die paar Elfen, die ich in Weiden gesehen habe, sahen schon etwas anders aus." Dann lächelt sie Cadruel an. "Da bist du ja", empfängt sie ihn. "Jetzt stellen wir dich unseren Gefährten vor, sie werden überrascht sein, dass wir so unerwartet mit einem neuen Begleiter auftauchen werden."

"Ich weiß nicht, was ich hier mache, ich weiß nicht, was der Echsenforscher will und warum er Euch bit-tet, mich aufzunehmen, ich weiß nur, das dieses mein Weg ist und ich ihn gehen werde, mit Euch!"

"Na, dann komm mit", erwidert die Hexe schlicht mit einem schiefen Lächeln und setzt sich in Bewegung, um sich mit Ingalf und Edric zu treffen. Vielleicht haben die beiden ja schon etwas über ihre weitere Reise herausfinden können.

AUSGANGSSITUATIONEN

ANDEREREPORTS EINIGE WOCHEN ZUVOR

Alrik Gerstenfelder schlug die Augen auf und sah über sich die Deckenbohlen des elterlichen Hauses im Handelsviertel Beilunks. Er erinnerte sich an die vergangene Nacht, die er mit Tsara verbracht hatte. Die junge Vertraute der Eidechse hatte ihm ganz schön den Kopf verdreht. Sie war nicht nur wunderschön, hatte einen von Rahja gesegneten Körper sondern hatte auch ein für ihn völlig unbekanntes Gemüt. Selten hatte er eine so das Leben und die Natur genießende junge Frau kennen gelernt, die so gar nicht an strenge Konventionen gebunden war oder in der Vergangenheit lebte oder in der Tradition ihrer Eltern. In den Bildern der letzten Nacht schwelgend seufzte er kurz und drehte sich nach rechts, wo er Tsaras schlafende Gestalt vermutete. Doch Alriks Augen sahen nur eine leere Betthälfte, eine zur Seite geschlagene Decke und ein offenbar diese Nacht benutztes Kopfkissen. Er seufzte erneut und ließ sich wieder zurück auf den Rücken fallen. Sie war also weg. Es würde also bei dieser einen Nacht bleiben. Unwillkürlich drehte er den Kopf zur anderen Seite in Richtung des Nachttisches, der neben dem Bett stand. Als er den Kopf wieder zurück drehte, blieb sein Blick am Waschtisch hängen. Dort lehnte ein kleiner Papierumschlag, dessen Herkunft er nur zu gut kannte, gegen die Waschschüssel. Alrik drehte die Beine aus dem Bett, seine Füße berührten den weichen Teppich des Bodens. Gleichzeitig richtete er sich auf und streckte die Arme zur Seite, schloss die Augen, gähnte herzlich und reckte sich. Dann stand er auf und ging zum Nachttisch.

Er nahm den Umschlag in die Hand, öffnete die nur nach innen geschobene und nicht versiegelte Lasche und zog das gefaltete Stück Papier heraus. Papier und Umschlag stammten aus seinem Schreibtisch.

"Lieber Alrik, es war eine schöne Nacht mit Dir, doch ich muss weiter ziehen. Vielleicht führen mich meine Reisen irgendwann noch einmal nach Beilunk zurück und in Dein Schlafgemach.

*Leb wohl,
Tsara*

P.S. Ulwin und Du, Ihr hattet beide Recht und ich habe beide Nächte sehr genossen."

"Dieses Miststück", entfuhr es Alrik. Für einen Moment lang war er verärgert ob dieses Zusatzes am Ende des Briefes. Doch dann musste er herzlich lachen. Ulwin und er waren seit Kindesbeinen unzertrennliche Freunde. Schon seit einiger Zeit prahlten sie damit, wer wohl der männlichere von beiden wäre. Tsara hatte sie wohl beide an der Nase herumgeführt und beiden jeweils das Gefühl gegeben, der männlichere von beiden zu sein. 'Heute Abend werde ich

wohl den einen oder anderen Humpen mit ihm nehmen - zur Feier des Tages!', dachte Alrik bei sich und musste unfreiwillig grinsen.

ETWA ZWEI WOCHEN SPÄTER

AUF EINEM KLEINEN RASTPLATZ IN RICHTUNG IN EINEM WALD AN DER REICHSS-TRAßE ZWISCHEN WEHRHEIM UND WARUNK ETWA 50 MEILEN WESTLICH VON WARUNK

Almene war selig vor Glück. Sie dachte zurück an die Zeit ihrer Schwangerschaft, dem Bauch, der Woche für Woche größer geworden war, die Beschwerden beim Bücken und Heben, die anfängliche Übelkeit am Morgen. Dann die Fahrt mit dem Karren von Wehrheim nach Mendena, die sich über Tage hinzog. Gimbrecht und sie waren zu seinem Onkel unterwegs, der überlegte, seinen Kaufladen an Gimbrecht zu vererben, da der Onkel sein Leben mehr dem Geschäft als dem Werben um eine Frau gewidmet hatte und nun ohne eigenes Kind und Erbe dastand.

Gimbrecht und Almene waren sehr überrascht ob des Briefes von Onkel Robilek, denn dieses Angebot hätten sie nie erwartet. Gimbrecht hatte seit seiner Kindheit mit seinem Bruder im elterlichen Krämerladen ausgeholfen. Schon früh ärgerte ihn sein älterer Bruder damit, dass er eines Tages den Laden erben würde. Er zog Gimbrecht damit auf, dass er ihn als Aushilfe gerne weiterbeschäftigen wollte.

Gimbrecht und Almene kannten sich ihrerseits aus der Phexschule aus Wehrheim. Dort schickten die Kaufleute ihre Kinder hin, um sie früh mit den Kenntnissen und Tücken des Handelns, aber auch mit der List Phexens bekannt zu machen.

Almene war die Tochter eines befreundeten Lebensmittelhändlers und war zwei Jahre jünger als er. Jahrelang waren sie zur selben Schule gegangen, schenkten sich aber außer der kindlichen Freundschaft wenig Beachtung.

Irgendwann als Almene 17 Jahre alt war und in der frühen Blüte ihrer Jugend war, nahm Gimbrecht sie auch als Frau wahr.

Ein Jahr später gingen beide den Traviabund ein und vier weitere Monde darauf verkündete Almene ihrem Gimbrecht nach einem Besuch im Perainetempel stolz, dass sie ein Kind unterm Herzen trug. Das junge Paar freute sich sehr und sah sich von Perraine und Tsa gesegnet. Dennoch plagten sie sich mit den Gedanken über die Zukunft, was wohl wäre, wenn Gimbrechts Vater nicht mehr wäre.

Drei weitere Monde später traf der Brief von Onkel Robilek ein und Almene und Gimbrecht zögerten eine Weile, da Gimbrecht seiner geliebten Frau den langen und strapaziösen Weg nach Mendena nicht zumuten wollte. Almene überzeugte ihn jedoch schnell davon, dass sie es schaffen würde und eine Woche später waren sie mit zwei Maultieren und einem Karren auf dem Weg nach Mendena

Mit den Maultieren kamen sie nur langsam aber stetig voran. Almene musste immer häufiger Platz auf dem Wagen nehmen, weil sie keine langen Strecken mehr laufen konnte.

Ungefähr zwei Tagesreisen vor Warunk passierte es dann.

Gimbrecht musste mit seinem Karren einer Gruppe berittener Krieger und einer Reisekutsche Platz machen und führte den Wagen an den Wegesrand. Dort befand sich eine kleine Kuhle, in die der Wagen unsanft rollte, der Wagen neigte sich bedrohlich zur Seite und Almene wurde heftig gegen die Planken geworfen.

Gimbrecht kümmerte sich sofort um seine Frau und erkundigte sich nach ihrem Wohlergehen. Almene verspürte einen ziehenden Schmerz im Unterleib, sagte ihm aber, das es schon gehen würde, und als der Weg wieder frei war, zogen sie weiter.

Eine Stunde später kam das Ziehen regelmäßig wieder. "Gimbrecht, Liebster", stöhnte sie, während einer Wehe. "Das Kind!" "Was ist mit dem Kind?", fragte Gimbrecht. "Geht es ihm gut?" "Ich glaube, es kommt!", entgegnete sie unter Anstrengung. Gimbrecht drehte sich um und sah vom Bock des Karrens auf seine Almene hinunter. "Das Kind kommt? Hier? Aber wir sind hier im Nirgendwo. Hätte es nicht erst kurz nach unserer Ankunft in Mendena kommen sollen?", fragte er sie. "Ich glaube das Kind hat einen eigenen Kopf ...", stöhnte sie erneut unter der Wehe hervor.

"Wir müssen irgendwoher Hilfe bekommen", sagte Gimbrecht und trieb die Maultiere an sich schneller zu bewegen. "Haaaaah", klang es zwischen den zugebissenen Zähnen heraus, "das Holpern!", ächzte Almene. "Verzeih, Liebes", entschuldigte sich Gimbrecht, "aber wir brauchen doch Hilfe." "Jaaaaah, aber ... aaaaah", wurde ihre Antwort durch eine erneute Wehe unterbrochen.

Gimbrecht hatte sich noch nie so hilflos gefühlt. Auf der Reichsstraße war niemand zu sehen, auch am Horizont sah man keine Staubwolke oder einen Reiter oder ein Fuhrwerk. Etwas ratlos ob der Laute, die Almene von sich gab, schaute er sich um.

Etwa zwei Meilen von ihm entfernt stieg eine dünne Rauchfahne zwischen einem Wäldchen auf. Gimbrecht lenkte die Maultiere an in Richtung des Wäld-

chens. Der Weg zu den Bäumen kam ihm wie eine Ewigkeit vor. Almene lag auf dem Karren und stieß immer wieder Schmerzenslaute aus, lächelte aber immer, wenngleich sichtlich gequält, sobald sich Gimbrecht nach ihr umdrehte.

Eine kurze Zeit später erreichten sie das Wäldchen und passierten die ersten Bäume. Schon bald wurde eine kleine Lagerstätte sichtbar, auf der sich eine einzelne Gestalt befand, die offenbar einige Kräuter gesammelt hatte und diese nun für die Weiterreise einpacken wollte.

Gimbrecht musterte die unbekannte Gestalt. Schon aus einiger Entfernung war ihr buntes Cape, das in allen Farben schillerte, sichtbar. Während er noch darüber nachsann, wen er da vor sich hatte, schrie Almene: "Das Kind, Gimbrecht, ich spüre es, das Kind kommt ... tu doch etwas!" Gimbrecht sprang vom Karren und lief auf die Gestalt zu, die Almenes Schreie ebenso gehört hatte und sich zu Gimbrecht umdrehte. "Bei den Zwölfen, helft uns bitte. Meine Frau bekommt unser Kind! Bitte helft uns!"

Die junge Frau mit langen schwarzen Haaren und leuchtend blauen Augen nahm Gimbrechts Hände und sagte mit einer angesichts der Situation ungewohnt fröhlichen Stimme, "gewiss, ich helfe Euch. Ich kümmere mich um Eure Frau - Ihr kümmert Euch um heißes Wasser. Habt Ihr einen Kessel? Dann nehmt ihn, geht zum Bach dort hinten, füllt ihn und erhitzt ihn über dem Feuer."

"Mögen die Zwölfe es Euch vergelten, habt Dank", setzte Gimbrecht zu einem überschwänglichen Dank an.

"Den Kessel ... das Wasser ... über dem Feuer erhitzen", wiederholte die junge Frau ebenso fröhlich wie bestimmt.

Gimbrecht ging an die rechte Seite des Karrens, machte den Kessel, der von der Seitenwand herabhing ab und lief in die ihm gewiesene Richtung.

Die junge Frau kletterte auf den Karren und schaute sich die leidende Almene an.

"Tsara von Leanda", stellte sie sich Almene vor.

"Almene ... Almene Ebersfeld", presste Almene hervor.

Tsara kniete sich vor Almene hin, hob ihren Rock und stellte dann fest: "Es ist bald soweit. Ein neues Leben beginnt, ein neues Geschöpf wird in diese Welt geboren", rief sie freudig. "So, aber nun müssen wir Eurem Kind ein wenig 'helfen'"

<>>

Die Maultiere standen nahezu regungslos eingespannt vor dem Karren, hatten die Köpfe nach unten geneigt und fraßen das frische Gras.

'Wo hatte die Frau noch einmal gesagt war dieser Bach?' Gimbrecht lief orientierungslos durch den Wald. Hätte sie ihm den Weg in einer Stadt beschrieben, hätte er ihn blind gefunden. Aber hier, wo jeder Baum gleich aussah? Er konnte aus einiger Entfernung Almenes Schreie hören. Er hatte jegliches Gefühl für die Zeit verloren, als neben Almenes Schreie verstummten und von einem dünnen kaum hörbaren Schrei abgelöst wurde.

Gimbrecht sah an sich herab auf den Kessel, dann sah er, dass er nur wenige Schritte vom Ufer des Baches entfernt war. Mit zwei großen Schritten war er am Bach, tauchte den Kessel ein und lief mit dem vollen Kessel zurück, nicht ohne über den einen oder anderen Ast zu stolpern und einen Teil des Wassers zu verschütten.

Dann konnte die junge, fremde Frau im Karren sehen wie sie sich runter beugte und wie ein kleines Bündel zum Vorschein kam, als sie sich wieder aufrichtet.

Gimbrecht ließ vor Aufregung den Kessel fallen, er kippte zur Seite und das restliche Wasser lief aus.

Er lief zum Karren, kletterte vorsichtig hinauf und sah seine Frau mit Schweißperlen auf der Stirn, erschöpft aber mit einem Lächeln auf den Lippen im Wagen liegen. Unter einer Decke schauten die Reste einiger blutiger Tücher hervor.

Tsara schaute Gimbrecht an und gab ihm vorsichtig das Bündel in den Arm. "Das ist Euer Sohn", verkündete sie freudestrahlend.

"Unser Sohn", erwiderte Gimbrecht ungläubig.

"Habt Ihr schon einen Namen für ihn?", wollte Tsara wissen.

"Rowin", antwortete Almene, "er soll Rowin heißen." Gimbrecht nickte und schaute in das kleine, noch etwas zerknautschte Gesichtchen. Das Neugeborene drehte den Kopf und öffnete für einen Moment die Augen. Gimbrecht schaute ergriffen in die Augen seines Sohnes. "Er hat Deine Augen", sagte Almene.

Tsara streckte die Arme nach dem Neugeborenen aus und Gimbrecht gab ihr das Bündel vorsichtig zurück. Dann reichte Tsara das Bündel an Almene weiter. Als Almene ihren Sohn in den Armen hielt, legte Tsara dem Kind ein buntes Prisma auf die Stirn und sprach den Geburtssegnen. "Sieh oh Efferd, dieses schutzlose Kind, geschenkt durch die Gnade der ewig jungen Tsa: Herr, ich bitte Dich, schütze dieses Kind mit Deiner göttlichen Kraft, auf das er in seiner Unschuld nicht dem Bösen anheimfalle, sondern den Weg zu Dir und Deinen göttlichen Geschwistern findet!" Dann nimmt sie das Prisma von der Stirn Rowins, holt etwas frisches Moos hervor und malt das Zeichen des Elements des Efferd auf seine Stirn - zwei Wellenlinien.

Almene war noch in Gedanken an die Ereignisse des vorgestrigen Tages. Tsara von Leanda war bis zum nächsten Morgen bei ihnen geblieben und hatte sich dann von ihnen verabschiedet. Gimbrecht und Almene hatten sich tausendfach bei Tsara bedankt und ihr gesagt, dass sie jederzeit in Mendena willkommen sei. Dann war Tsara in die entgegengesetzte Richtung aufgebrochen.

Ein leichtes Ziehen in ihrer Brust gefolgt von einem hungrigen Quäken riss Almene sanft aus ihren Gedanken. Mit einem liebevollen Lächeln drehte sie Rowin in die andere Richtung und ließ ihn weiter saugen.

EIN PAAR TAGE SPÄTER

UNWEIT DER REICHSSTRAßE NACH WEHRHEIM AN EINEM KLEINEN SEE

Der See lag umgeben von mehreren Laubbäumen, Eichen, Buchen und einer Trauerweide. Ein paar Seerosen bedeckten die Wasseroberfläche. Ein paar Schritte vom See entfernt lagen auf einem umgestürzten Baumstamm ein buntes, in Regenbogenfarben schillerndes Cape und für die Jahreszeit übliche Lederkleidung. Ein paar leichte Stiefel aus weichem Leder standen auf dem mit Gras und Moos bedeckten Boden, gegen den Baumstamm lehnten ein kleiner Rucksack sowie eine Umhängetasche. Ein Wanderstab lag quer auf dem Boden.

Das Spiegelbild einer Frau schimmerte im Wasser des Sees und reflektierte eine noch jugendliche, bildhübsche Frau mit hochgestecktem schwarzen Haar und ebenso dunklen, dünnen Augenbrauen, die mit ihrer Stupsnase ihrem Gesicht erst diese wunderschönen Konturen verliehen. Die strahlend blauen Augen hoben sich gegen den ebenso azurblauen Himmel ab und waren der wohl auffälligste Kontrast zu den dunklen Haaren der jungen Frau.

Sorgfältig steckte sie sich eine Blume über dem rechten Ohr ins Haar und passte den genauen Sitz der Blume mittels ihres Spiegelbilds im Wasser an.

Sie stand auf und betrachtete ihren gesamten entblößten Körper, der bis zu den Knien vom Wasser reflektiert wurde. Geradezu makellose Haut, ein schlanker Körper, zwei wohlgeformte, nicht zu üppige, aber sich in der Lederkleidung sichtbar abzeichnende Brüste und ein ebenso schlanker Hals vervollständigten das Bild Tsaras.

Sie streckte das rechte Bein vor und tauchte die Zehenspitzen ihres Fußes vorsichtig prüfend in das Wasser. Das Wasser war der Jahreszeit entsprechend schon recht kühl, aber für Tsara noch warm genug, um ein Bad zu nehmen. Langsam und mit ihren Zehen vorsichtig den Boden abtastend begab sich die Vertraute

der Eidechse in das kühle Nass bis sie ausreichend tief im Wasser war, um darin zu schwimmen.

Die Enten, die auf dem See ruhig schwammen, schienen sie nicht zu beachten, ja sie schienen sich noch nicht einmal von ihr stören zu lassen, als sie ihnen bis auf ein paar handbreit nahe kam. Ruhig zogen sie ihre Bahnen. Selbst die Erpel schienen Tsara ihr Bad zu gönnen, denn das übliche gegenseitige von lautem Quaack-Quaack begleitete Verjagen bleibt aus.

Ungestört schwamm Tsara im See umher und genoss das Wasser und seine sanfte Kälte, die ihren Körper bis zum Hals umschlossen hatte. Hin und wieder hatte sie das Gefühl, dass ein Fisch ihre Beine oder Füße streifte und sie freute sich. Sie freute sich ob der Natur und der Schöpferkraft der Wandelbaren.

Einige Zeit später stieg Tsara aus dem Wasser und ließ sich von den Sonnenstrahlen, die man zwischen den Bäumen hindurch auf den Boden fallen sehen konnte, wärmen und allmählich trocknen. Als sie das Gefühl hatte trocken genug zu sein, zog sie sich die Unterkleidung wieder an, ihre Lederhose, das Hemd, das Ledermieder, die Lederstiefel. Dann begutachtete sie ihr Cape und strich ein paar Stellen glatt, legte das Cape zusammen und setzte sich mit ihrer Umhängetasche auf den Baumstamm. Wenig später hatte sie die hochgesteckten Haare gelöst und die hölzernen Haarnadeln in ihrer Tasche verstaut. Anstelle der Haarnadeln holte sie zwei dünne Lederbänder hervor sowie eine Haarbürste. Dann zog sie die Blüte aus dem Haar, sog mit der Nase ihren Duft noch einmal ein, seufzte den Duft genießend aus und legte die Blüte neben sich auf den Baumstamm. Sogleich fuhr sie mit der Bürste durch ihr Haar und löste damit die kleinen Knoten, die immer durch die Hochsteckfrisur entstanden.

Als sie ihr Haar glatt genug gebürstet hatte, teilte sie es am Hinterkopf und machte aus der einen Hälfte drei Haarstränge, die sie dann sorgsam und offenbar gekonnt zu einem Zopf flocht und diesen dann mit einem der beiden Lederbänder am unteren Ende zusammen knotete und so verhinderte, dass er sich wieder löste. Ebenso verfuhr sie mit der anderen Hälfte, teilte sie in drei Haarstränge, flocht einen Zopf und knotete das Lederband am unteren Ende fest.

Die beiden Zöpfe ließ sie nun an beiden Seiten nach vorne hängen, nahm ihr Cape, legte es über die Schultern, schloss die Brosche und zog die Zöpfe mit einer gleichzeitigen Bewegung beider Hände heraus und ließ sie über das Cape baumeln.

Dann zog sie den Rucksack an, nahm den Wanderstab und verließ den See.

DREI TAGE SPÄTER

AUF EINEM WALDWEG NÖRDLICH DER REICHSSTRAÙE NACH WEHRHEIM

Oswin und Halver hatten schon den ganzen Tag im Dickicht des Waldes hinter einem dichten Busch gewartet. Zwischendurch hatte Halver die Hoffnung schon beinahe aufgegeben, dass an diesem Tage noch ein Wanderer sich in dieses Wäldchen verirren würde. Oswin hatte ihn ermahnt, geduldig zu sein, denn wer sich selbst helfe, dem helfe Phex.

Nun hockten die beiden gelangweilt in ihrem Versteck und vertrieben sich ihre Zeit mit Würfelspiel. "Sieben!", stellte Oswin enttäuscht fest. "Bei Phex, Du hast schon wieder gewonnen", fügte er hinzu. "Tja, Phex meint es gut mit mir heute", konnte man Halver mit einem leichten Feixen antworten hören. "Damit schuldest Du mir mittlerweile sechs Silberlinge, Oswin." "Du kriegst Dein Geld schon noch, oder ich hole es mir bei der nächsten Runde wieder", antwortete Oswin. "Noch besser", schlug Halver vor, "Du gibst mir einfach Deinen Teil der Beute desjenigen, den wir als nächstes ausnehmen", grinste er herausfordernd. "Das hatten wir schon beim letzten Mal. Und da hatte der Kräutersammler außer ein paar Tarnelen und Einbeeren nichts dabei", wandte Oswin ein. "Schscht", herrschte Halver ihn plötzlich an. "Da kommt jemand", flüsterte er und zeigte in die Richtung des Waldweges. "Na endlich", flüsterte Oswin zurück.

<>>

Eine in Lederkleidung gewandete Gestalt, etwa einen Schritt und fünfunddreißig Finger groß, die ein buntes, schillerndes Cape um die Schultern trug und ihren Wanderstab mit der linken Hand locker über die Schulter gelegt hatte so als trüge sie ein Bündel am anderen Ende, kam des Weges gegangen.

Versonnen schaute sie in eine der Baumkronen und entdeckte ein Vogelnest, der Ursprung des Fiepens, das sie zuvor vernommen hatte. Sie blieb stehen und beobachtete das Vogelpärchen, das abwechselnd mit Nahrung, kleineren Käfern, Spinnen oder ähnlichem, seinen Nachwuchs fütterte. Ein Lächeln kam auf ihre Lippen. Dann vernahm sie das Knacken eines Astes etwa fünfzehn Schritt von ihr entfernt und sah zwei Rehe, die sich ihren Weg durch das Dickicht suchten und ab und an stehenblieben, um die saftigen Blätter der tiefer liegenden Äste zu knabbern. Vergnügt breitete Tsara die Arme aus, drehte sich im Kreis und stieß einen Jauchzer aus. Glücklicherweise ausatmend setzte sie dann ihren Weg auf dem Waldweg fort.

Oswin und Halver konnten die merkwürdig gewandete Gestalt durch den Busch erkennen und schauten sich einander etwas unsicher ob des seltsamen Verhaltens der Gestalt an.

"He", flüsterte Oswin, "das ist ja eine Frau!" "Dann haben wir leichtes Spiel", antwortete Halver. "Da Du mir noch etwas schuldest, hältst Du sie auf und bittest sie um ihre Habseligkeiten", wies er Oswin an. "Wieso ich alleine?", widersprach Oswin. "Weil es nur eine Frau ist und Du mir noch etwas schuldest. Oder bist Du ein feiger Hundsfott?", fragte Halver provozierend. "Sag das nicht noch mal", drohte Oswin. "Los jetzt", beendete Halver die Diskussion und schubste Oswin ein wenig nach vorne.

Tsara war noch etwa zehn Schritt entfernt von dem Gebüsch, hinter dem sich die zwei Burschen versteckt hatten, als sie plötzlich eine etwa sechs Fuß große, ärmlich gekleidete Gestalt mit einem schartigen Kurzsword aus dem Gebüsch springen sah.

"He da, stehenbleiben!", rief der Mann ihr entgegen.

Tsara erschrak für einen Moment und blieb instinktiv stehen. Dann musterte sie den jungen Mann, der ihr offensichtlich das Weitergehen verwehrte. Er war etwa so alt wie sie, vielleicht zwei Götterläufe jünger. Offenbar hatte er schon seit Tagen kein Bad mehr genommen und seine Kleidung war ebenfalls abgenutzt und schmutzig.

"Tsa zum Gruße", erwiderte Tsara den Befehl. "Was machst Du denn hier alleine im Wald?", fragte sie den Burschen unbeeindruckt.

Oswin war verunsichert. Normalerweise erschrecken die Leute, die sie bisher überfallen hatten vor ihm und Halver und ließen sich nicht auf einen Kampf ein. Vor allem, wenn er erzählte, dass Halver im Busch mit einer Armbrust säße.

"Das gleiche könnte ich Dich fragen, Mädchen!", antwortete Oswin etwas nervös. "Bleib stehen und gib uns Deine Wertsachen. Dann kommst Du vielleicht mit dem Leben davon!", versuchte er ihr zu drohen.

"Du drohst mir?", fragte sie erstaunt. "Du drohst einer Vertrauten der Eidechse?"

"Es ist mir egal, mit welchen Echsen Du befreundet bist", antwortete Oswin und fuchtelte angespannt mit dem Kurzsword vor ihr herum.

Tsara musste schallend lachen ob dieser offensichtlichen Dummheit des Mächtegeräubers.

"Was soll das?" herrschte Oswin sie sichtlich verunsichert an.

Unterdessen hatte Halver die Situation beobachtet und musste kichern, denn das hatte er nicht erwartet. Er beschloss, sich das Ganze noch ein wenig anzusehen, bevor er eingreifen würde.

"Genau, was soll das", lachte Tsara. "Du springst hier wie ein verrücktes Wildschwein aus dem Busch und wagst es, eine harmlose Frau zu überfallen, die noch dazu einer der Zwölfe dient?"

"Sag das nicht noch mal, sonst lege ich Dich übers Knie wie meine Mutter", drohte Oswin, der allmählich die Fassung verlor.

"Du willst mich übers Knie legen?", täuschte Tsara Verwunderung vor. "Na dann versuch das doch mal", sagte sie provokant und stellte ihre Umhängetasche auf dem Weg ab und ließ ihren Wanderstab neben sich fallen.

Oswin zögerte. Das hatte er nicht erwartet.

Halver saß immer noch hinter dem Busch und war sich sicher, dass Oswin es mit der Frau aufnehmen könnte. Immerhin hatte sie ihren Stab fallenlassen. Jetzt hatten sie sie endlich, sagte er zu sich voller Vorfreude.

"Dann komm, Du starker Mann und nimm es mit einer Schwachen Vertrauten der Eidechse auf, oder bist Du ein Feigling?", provozierte sie ihn weiter.

Oswin verlor endgültig die Beherrschung, ließ sein Kurzsword fallen und lief mit beiden Händen zu einem Würgegriff geformt auf die Geweihte zu.

Kurz bevor er Tsara hätte ergreifen können, wich diese im letzten Moment aus und nutzte seinen Schwung, um ihn mit einem geschickten Tritt aus dem Gleichgewicht zu bringen, so dass Oswin mit dem Kopf voran ins Dickicht stolperte und schließlich mit dem Gesicht nach unten auf den Waldboden fiel.

Halver verfolgte die Situation mit aufgerissenen Augen. So hatte sich noch niemand gegen sie gewehrt. Er beschloss, seinem Freund zur Hilfe zu kommen und machte sich gerade daran, aus dem Dickicht zu springen.

Tsara ging zu Oswin und blieb in Höhe seines Kopfes stehen. Oswin war von dem Sturz noch ebenso überrascht wie benebelt und drehte den Kopf allmählich zur Seite. Er sah ein paar Lederstiefel, darüber die schlanken Beine und dann das bunte Cape. Tsara kniete sich neben ihn und legte ihre Hand auf sein Hinterhaupt. "So, und jetzt lass Dir das eine Lehre sein, dass man keine Priester der Zwölfe überfällt - und schon gar nicht so plump." Mit diesen Worten schlug sie ihm einmal kräftig auf den Hintern, küsste ihn anschließend auf die Schläfe, strich ihm fast liebevoll durchs Haar und fügte dann noch hinzu: "Die Beule wird in zwei bis drei Tagen weggehen. Du solltest die Stelle mit einem kalten Lappen kühlen." Mit diesen Worten erhob sie sich wieder und ließ den völlig verdutzten Oswin liegen, der ungläubig den Kopf ein wenig hob und ihn dann kraftlos und von Kopfschmerz benebelt wieder fallen ließ.

Als sich Tsara umgedreht hatte, sah sie Halver, der gerade aus dem Gebüsch sprang. "Ah", sagte sie in Oswins Richtung. "Du hattest noch einen Freund dabei. Nun, möchte der Freund auch versuchen, mich übers Knie zu legen?", fragte sie kokett und drückte dabei

die Finger ihrer gefalteten Hände nach unten durch, so dass das für diese Bewegung typische Knacken zu hören war.

Dann nahm sie das Kurzschwert, das mit der Spitze in den Boden gerammt war, und warf es in hohem Bogen weit ins Dickicht hinein.

Halver hatte genug gesehen. Er drehte sich auf dem Absatz um und rannte in die Richtung weg, aus der Tsara gekommen war.

Amüsiert hängte sie sich ihre Tasche wieder um und nahm den Wanderstab in die linke Hand, legte ihn wieder locker über die Schulter, stimmte eine fröhliche Weise an und ging summend den Waldweg weiter Richtung Norden.

MITTEN IN DER NACHT

UNWEIT DES WEGES NACH PORDEP, EIPIGE MEILEN NÖRDLICH DER REICHSSTRAßE NACH WEHRHEIM

Das Madamal schien in halber Pracht auf die kleine Lichtung. Im Schatten der Bäume, die sich sanft im leichten Wind bewegten, konnte man eine menschliche, zusammengerollte Gestalt erkennen. Sie schlief.

In einiger Entfernung konnte man einen Waldkauz rufen hören. Einige Schritt vom Lager der Gestalt entfernt zogen drei Rehe vorbei, das gelegentliche leise Knacken des Unterholzes war kaum zu vernehmen.

Eine Wolke schob sich vor das Madamal und verdunkelte die Lichtung. Aus der Ferne kündigte ein Uhu seinen nächtlichen Flug an.

Die Gestalt schlief immer noch und atmete ruhig.

Ein paar Glühwürmchen erschienen auf der Lichtung und tanzten über dem erloschenen Feuer, dessen Holzscheite noch schwach glommen. Nach und nach erschienen noch mehr Glühwürmchen. Ihr Tanzen schien Formen anzunehmen. Bald war die Lichtung voll von Glühwürmchen, sie tauchten die Lichtung in helles Licht. Die junge Frau kniff die Augen zusammen und hielt schließlich eine Hand vor die Augen. Vorsichtig öffnete sie sie, um sie sogleich ob des Geblendetseins zu schließen. Im Schutze der Hand spähte sie durch die Ritzen zwischen den Fingern, bis sie die Finger nach und nach spreizen konnte.

Sie sah die Lichtung in helles Licht getaucht von Myriaden von Glühwürmchen.

Plötzlich stoben die Glühwürmchen auseinander, um sich sogleich über einem Baumstumpf wieder zu sammeln und diesen in ebenso helles Licht zu tauchen. Tsara starrte erstaunt auf die Szenerie, die sich ihr bot. Auf dem Baumstumpf erschien wenig später eine große Eidechse, etwa dreimal so groß wie eine gewöhnliche Eidechse. Sie schillerte in Regenbogenfarben und züngelte gelassen. Tsara traute ihren Augen

nicht. Weder hatte sie Glühwürmchen in dieser Zahl schon einmal gesehen, noch hatte sie jemals eine solche Eidechse, so prächtig und farbenfroh, so tsagefällig gesehen.

Tsara ging Schritt für Schritt näher an die Eidechse heran. Das Reptil schien etwas zu flüstern.

Die Geweihte lauschte angestrengt, doch war sie noch zu weit entfernt, um die Worte zu vernehmen. Langsam ging sie einen Schritt vorwärts. Sie meinte, das Wort "Tsssaara" zu hören, doch sie war sich nicht sicher. Tsara ging noch einen Schritt näher. Dann war sie sich sicher, ihren Namen gehört zu haben. Schließlich wagte sie sich ganz nah heran. Die Eidechse stand mit ihren vier Beinen mit ausgestreckten Zehen und den Kopf stolz in die Höhe gereckt auf dem Baumstumpf und züngelte "Tssssaaaaara". Die Geweihte beugte sich erst herunter, merkte dann aber, dass sie noch näher an die Eidechse heran musste, um etwas zu verstehen.

Schließlich kniete Tsara vor dem Baumstumpf nieder und hielt ihr Ohr dichter an die Eidechse. "Tssssaaaa", zischte die Eidechse. "Diesssss issssst nicht Dein Weg", fuhr sie fort. Tsara hielt den Atem an. "Meine Vertraute, Du mussst sssssüdwärtssss zurück in Richtung der Stadt am Wasser ziehen." Tsara starrte ungläubig auf die Eidechse. "Herrin, bis Du das?", fragte sie mit bebender Stimme. "Zzzzieh Richtung Sssssüden und warte dort. Du wirsssst unsssss einen Dienssssst erweissssen. Ein blonder groß gewachsener Nordmann isst Dein Zzzziel."

"Aber, was, wer ...", wollte Tsara fragen. "Ssssssst", kam es von der Eidechse zurück.

Ihr wurde schwarz vor Augen.

Die schlafende Gestalt schreckte schweißgebadet hoch. "Aber was, wer ...", rief sie aus. Dann sah sie sich um und sah eine leere, dunkle, verlassene Lichtung. Lediglich das Glimmen der Holzscheite war zu sehen. Die Wolken gaben das Madamal allmählich wieder frei und Tsara konnte die Umrisse der Bäume erkennen sowie einen Baumstumpf in ein paar Schritt Entfernung.

Sie stand auf und ging auf den Baumstumpf zu. Doch sie konnte nichts entdecken. Nichts deutete auf die Anwesenheit von Glühwürmchen oder einer großen Eidechse hin.

Tsara rief sich das Bild vor Augen. Es war ihr immer noch so präsent, so unglaublich lebensecht.

"Eine Vision", rief sie plötzlich aus. Sie schaute gen Himmel, drehte sich im Kreis und ließ den Blick über die Lichtung fahren. "Ja, Herrin, ich folge", sagte sie dann mit ergriffener Stimme. "Ich folge."

Tsara rückte ihr Lager zurecht und legte sich wieder schlafen.

Am nächsten Morgen ging sie festen Schrittes den Weg zurück, den sie gekommen war.

ETWA VOR 15 MONDEN

IN EINEM WIRTSHAUS IN TRALLOP

Travidan beobachtete den wohlgeformten Körper der jungen Frau, die schlafend neben ihm lag, ausgiebig. Sie war wunderschön und er hatte jede Nacht, die sie gemeinsam verbracht haben, genossen. Sanft strich er mit seiner rechten Hand über ihre linke Wange, fuhr an ihrem Hals hinunter über die Schultern und streifte ihre linke Brust. Sie drehte langsam den Kopf in seine Richtung, öffnete die Augen und sah ihn mit einem Blick einer Liebenden an. Er erwiderte den Blick und beugte seinen Kopf zu ihr bis sich ihre Lippen trafen und zu einem innigen Kuss miteinander verschmolzen.

Als sich ihre Lippen trennten, hatte Tsara Tränen in den Augen. "Was ist, Geliebte?", fragte Travidan.

"Lieben wir uns denn nicht aufrichtig? Sind wir denn nicht glücklich miteinander?", setzte sie an.

Er schaute sie traurigen Blickes an und erwiderte: "Du weißt es doch genauso sehr wie ich." "Was meinst Du?", fragte sie erneut.

Insgeheim wusste sie es natürlich, doch noch sträubte sie sich dagegen.

"Ach Travidan", seufzte Tsara und grub ihren Kopf in seine Schulter; er hielt sie eine Weile schweigend und ließ sie ihre Tränen vergießen.

Er spürte einen dicken Klos im Hals, der ihm die Luft ab zuschnüren drohte. Doch er wusste, dass dies die letzte Nacht war, die sie verbringen würden, dass es kein nächstes Mal geben würde. Er wusste, dass er sie fortschicken musste - und er wusste, dass er danach große Buße tun musste.

Dann schob er sie ein wenig von sich weg und sie hob ihren Kopf, so dass sie sich beide in die Augen sahen und die Reflexion ihrer eigenen Augen in denen des anderen sahen.

"Travidan, Liebster", schoss es aus Tsara hervor, "lass uns fortgehen von hier. Lass uns irgendwohin gehen, wo uns niemand kennt und wo wir nie mehr getrennt sein müssen."

Travidan wischte ihr mit der linken Hand die Tränen aus den Augen und sagte dann: "Du weißt, dass das nicht geht. Du hast ein Gelübde abgelegt. Du hast die Weihen der Herrin Tsar empfangen und ich habe mit Dir den Bund der Travia gebrochen. Wir haben Travia gefrevelt und ich habe Ruwika entsetzliches Unrecht angetan."

"Die Herrin Tsar steht für beständige Veränderung und Wandel ...", wandte sie ein.

Er runzelte die Stirn ein wenig und antwortete dann: "Dafür steht sie, aber wir haben jeder von uns ein Gelübde abgelegt - Deines steht für die Bewahrung der Schöpfung, für Fluss und Wandel, Wiedergeburt und Erneuerung. Meines hingegen steht für den heiligen Bund der Ehe, Treue, ein sicheres Heim."

"Fortzugehen und das alte Leben aufzugeben wäre im Sinne der Tsar", versuchte Tsara erneut einzuwenden, wobei sie in dem Moment wusste, wie unsinnig dieses Argument war.

"Ja, das wäre im Sinne Deiner Herrin. Aber ich diene der Herrin Travia und nicht der Herrin Tsar. Ich kann nicht mein Gelübde brechen, den Bund der Travia vollends brechen, um mit Dir fortzugehen und mit Dir wie es Deiner Herrin beliebt zu leben."

"Aber warum denn nicht?", bäumte sich Tsara gegen die bereits feststehende Niederlage auf.

"Weil Du eines Tages von mir fortgehen wirst, im Namen Deiner Herrin. Wandel und Erneuerung. Warum müssen wir es uns also schwerer machen als es sein muss? Warum den Groll der Herrin Travia und der Herrin Tsar auf uns ziehen, weil wir unserer Gefühle zueinander nicht Herr werden können? Sollten unsere Gefühle unseren Göttinnen gegenüber nicht stärker, nicht beständiger sein?"

Tsaras Schluchzen verstummte ob der harten Worte Travidans.

Travidan ließ ihre Hände los, stand auf und zog sich an.

"Was tust Du?", fragte Tsara verzweifelt.

"Ich gehe, Tsara", entgegnete ihr Travidan. "Je früher desto besser. Und dann werde ich zuerst zu Travia zurückkehren und Buße tun und ich werde dann Ruwika um Verzeihung bitten."

"Geh nicht", flehte sie mit Tränen erstickter Stimme.

Travidan ließ sich nicht beirren. Als er sich aufs Bett setzte, um seine Stiefel anzuziehen, schlang Tsara ihre Arme um ihn und wollte ihn zu sich ziehen, doch er widerstand ihr und löste sich sanft aber bestimmt aus ihrem Griff.

"Ich werde nun fortgehen, Tsara, und wir werden uns nicht wiedersehen", sagte er und ging zur Tür, löste den Riegel und öffnete sie.

Verzweifelt reckte sie sich aus dem Bett und streckte eine Hand nach ihm aus, doch er entglitt ihrem Griff nach seiner Robe, so dass sie das Gleichgewicht verlor und auf allen Vieren auf dem Boden des Zimmers landete. "Travidan", flehte sie erneut und schaute eine Hand nach ihm ausstreckend zu ihm auf.

Er schaute zu ihr hinunter, beugte sich vor, küsste sie auf die Stirn und sagte ihr ein letztes Mal Lebewohl.

Als er ging, konnte er das herzerreißende Weinen Tsaras hören, das ihm das Herz zu durchbohren drohte.

Doch Travidan wusste, dass er dies aushalten musste, denn schließlich hatte ER gesündigt - und er fürchtete es würde lange dauern, bis die Herrin Travia einem ihrer Diener einen solchen Fehltritt verzeihen würde.

Unterdessen war Tsara auf dem Boden des Zimmers zusammengebrochen und weinte bitterlich.

<>>

Sie musste eingeschlafen sein. Tsara hob den Kopf und sah durch das Fenster die Dunkelheit. Doch das fahle Licht der Laterne, die den Flur erhellte, leuchtete schwach in ihr Zimmer und sie konnte so erkennen, dass die Tür zu dem Raum, in dem Travidan sie zurückgelassen hatte, noch offen stand. Offenbar hatte sie niemand bemerkt - oder es hatte sie niemand geweckt. Sie hob den Kopf erneut und sah einen weißen Schmetterling, der vom Gang aus in ihr Zimmer geflattert kam. Unbewusst streckte sie die Hand nach ihm aus und der Schmetterling umkreiste sie ein paar Mal bis er sich dann auf ihrer Handinnenfläche niederließ. Tsara betrachtete das Insekt neugierig. Es ließ sie für einen Augenblick ihren ganzen Schmerz vergessen. Dann erhob sich der Schmetterling plötzlich wieder und umkreiste Tsaras Kopf. Sie drehte sich um, damit sie seinen Flug verfolgen konnte und sah, wie der Schmetterling in Richtung des Fensters flog. Er schien mehrmals gegen die Scheiben zu stoßen, so als ob er hinaus ins Freie wollte.

Tsara beobachtete den Falter einen Augenblick lang, dann ging sie zum Fenster. Als sie hinaus sah, traute sie ihren Augen nicht, denn vor dem Fenster im Schein des Madamals tanzten Dutzende der weißen Schmetterlinge. Der Schmetterling diessseits des Fensters stieß nervös immer wieder gegen die Scheibe. "Schhhhh", machte Tsara und öffnete behutsam das Fenster. Der einsame Schmetterling flog unter dem Fensterflügel hindurch ins Freie und schien sich im Schwarm der anderen Schmetterlinge zu verlieren.

Obwohl sie alle gleich aussahen und es selbst für einen meisterlichen Zoologen unmöglich gewesen wäre, diesen einzelnen Schmetterling unter all den anderen zu erspähen, behielt Tsara ihn auf wundersame Weise im Auge. Während im Schwarm die Schmetterlinge umeinander tanzten und sich immer wieder zwei von ihnen zu einer Art Paarflug zusammenfanden, blieb der Schmetterling, der ins Freie geflogen war, alleine.

Tsara verspürte einen tiefen Schmerz und die Tränen liefen ihr über beide Wangen. Es rührte sie zutiefst und erinnerte sie zugleich an ihre eigene Situation

Dann geschah etwas, das sie selbst noch mehr erstaunte. Der einsame Schmetterling löste sich wieder aus dem Schwarm und flog an Tsara vorbei ins Zimmer zurück, wohingegen der Schwarm vor dem Fenster sich langsam von ihnen entfernte.

Tsara drehte sich zu dem einsamen Schmetterling um und verfolgte seinen Flug. Unwillkürlich streckte sie erneut ihre Hand aus und der Schmetterling setzte sich erneut nach einigem Kreisen auf ihrer Handinnenfläche. Er schien ein paar Mal aufzuspringen und flatterte zwei Fingerbreit in die Höhe, um dann wieder mit seinen winzigen Beinchen auf Tsaras Hand zu landen.

Dann erhob er sich ein letztes Mal und flog durch die immer noch offenstehende Tür auf den Gang davon.

Tsara stand eine Weile bei offenem Fenster und offener Tür im Raum und ließ die Tränen schweigend über ihre Wangen kullern.

Irgendwann schloss sie die Tür und das Fenster, legte sich in das Bett und wusste, sie würde nie wieder einen Mann lieben und ab sofort nur noch ihrer Herrin Tsara dienen.

Ін Беілунок

Die letzten zwei Wochen vergingen ohne weitere Träume wie die auf der Lichtung oder gar einer Vision 'Ein großer blonder Nordmann', geht immer wieder in Tsaras Kopf umher.

Nach der Reise, die sie ja eigentlich von Beilunk und von Alrik und Ulwin wegführen sollte, wird sie also wieder die Stadt betreten, in der sie den beiden eiteln Gecken einen rahjagefälligen Streich gespielt hat.

Tsaras Unruhe ist mit jeder Meile, die sie Beilunk näher gekommen ist, größer geworden. Was wird sie dort erwarten? Wie soll sie den Nordmann finden? Woran will sie ihn erkennen? Was soll dann passieren? Fragen über Fragen, die die junge Geweihte auf ihrem Weg begleiten.

Am Horizont kann sie bereits die Stadtmauer Beilunks und deren Türme erkennen. Noch etwa zwei Stunden und sie würde dort sein.

<>>

"Tsa zum Gruße, Euer Gnaden, was führt Euch in diese Stadt?", fragt die Torwache höflich. "Eine Aufgabe meiner Kirche führt mich hierher", antwortet Tsara. Der Torwächter macht mit seiner Hellebarde eine durch winkende Geste und lässt die Geweihte durch das Westtor die Stadt betreten.

Und schon ist die Geweihte im Trubel der Stadt angelangt. Schreiende Marktfrauen, mürrische Fuhrleute, Fangen spielende Kinder, Tiergeräusche und dergleichen.

Etwas ziellos geht Tsara die Hauptstraße in Richtung des großen Marktplatzes. Durch die breite Hauptstraße kann sie am anderen Ende der Stadt bereits einige Masten und Segel erkennen - der große Hafen Beilunks - Lebensader und Mittelpunkt. 'Ein Nordmann - also vermutlich ein Thorwaler - wird sich wenn

wohl eher im Hafen aufhalten', mutmaßt die Geweihte und geht den Trubel ignorierend in Richtung des Hafens.

DER AUFTRAG

Nachdem Ingalf sich von Rovena und Isinha verabschiedet hat, bringt er Edric, in dessen Augen der fiebrige Glanz immer stärker und das Husten immer lauter wird, zurück in ihre Pension und bittet den Wirt auf Kawi und den kranken Hirten aufzupassen.

Für zwei Silbertaler extra macht der das gern, obwohl er vor Kawi gehörigen Respekt hat, denn der ist mittlerweile zu einem stattlichen Jungspund herangewachsen. "Soll ich nach einem Heiler schicken?" fragt der Wirt noch.

Ingalf drückt dem Wirt 4 Silbertaler in die Hand und meint: "Mach' ihm 'n paar von euren Metschnäpsen warm, das wohl! Und Morgen geht es ihm dann bestimmt wieder gut."

"Gut, mach' ich", bedankt sich der Wirt.

Schon bald hat er sich vom Hafen aus zum nahen Swafnirtempel durchgefragt. Und wie er schon vermutet hat, haben um den Tempel - der nur einer einfachen Halle besteht - etliche Thorwaler ihre Häuser. Hier sind sie zwar nicht in der traditionellen Langhausebauweise, sondern in der Bauweise der Bornländer, aber die Balken und Streben des Fachwerks weisen die typischen Ornamente der Thorwaler auf.

Und so kommt es, dass Ingalf nach einem innigen Gebet im Tempel und einem recht großzügigen Opfer von 5 D, schnell mit den Thorwalern Festums ins Gespräch kommt. Er Wort gibt das andere und nach wenigen Augenblicken sitzt Ingalf mit einigen anderen in einem der Häuser am Stubentisch und mit viel Gesänge (wären Bornländer auf der Straße würden sie es wohl als schlechte Gejaule bezeichnen) und noch viel mehr Feuer - Ingalf kann sich schon fast nicht mehr an den Geschmack des guten Tröpfchens aus Prem erinnern - und noch viel, viel mehr Geschichten und Abenteuererzählungen vergeht der Abend und die Nacht im Fluge.

Als sich die Zecher am nächsten Morgen mit schweren Zungen und Köpfen vom Tisch erheben, fällt es Ingalf ein wenig schwer sich an seinen Auftrag zu erinnern. Das was ihm die halbe Nacht gefreut hat, ist die Aussage eines Zechkameraden, dass der hiesige thorwalsche Schmied aus dem letzten Stahl des Herbstes im Moment Orknasen schmiedet. Die sollen in den nächsten Tagen ihren abschließenden Scharfschliff erhalten und wenn Ingalf sich beeilt, dann ist sicher noch eine Orknase für ihn drin.

Plötzlich fällt ihm ja ein, dass er heute etwas dringenden vorhat und er macht sich mit leichter Schlagseite und schwerer Feuerfahne auf zum nächsten Brunnen. Dort steckt er den Kopf in das kalte Wasser und

kommt mit nassen Haaren, aber einigermaßen erüchtert bei Stoorrebrandts Kontor an.

"Aha, da bist Du ja!" wird er vom Kontoristen begrüßt. "Wo sind denn Deine Freunde?"

Ingalf dreht sich um. "Nanu, eben waren sie noch da, das wohl!" antwortet er mit breitem Grinsen dem Kontoristen. "Aber der Stoorrebrandt kann ja schon mal mit mir Vorlieb nehmen."

"Ist auch gut", erwidert der Kontorist und führt Ingalf in den hinteren Bereich des Kontorgebäudes. Dort wird Ingalf in einem Speisezimmer, das Reichtum ausstrahlt, von einem in edle Kleider gewandeten Mann in den besten Jahren empfangen. Sein prachtvoller Bart dürfte auch einen Zwerg vor Neid erblasen lassen.

Nach ein paar überraschend höflichen Worten zur Begrüßung kommt Stoorrebrandt, denn um den handelt es sich hier sofort zur Sache. "Du sprichst für vier, und ihr habt schon mehr als Mutters Ofen gesehen?" beginnt er. "Und ihr sucht Transport?"

"Mutters Ofen stand in Thorwal, Freund, und wir kommen im Moment aus Paavi, das wohl", bestätigt Ingalf. "Und wir wollen nach Süden und zwar bald, bei Swafnir. Und Dein Schiff soll nach Beilunk auslaufen."

Bei der Anrede *Freund* runzelt Stoorrebrandt für einen Moment, aber wirklich nur für einen Moment die Stirn.

"Nun, da hast Du richtig gehört, und von Paavi, das klingt ganz nach meinem Geschmack. Solch eine Reise machen wenige mal eben so. Ihr könnt gern nach Beilunk mitfahren. Hättet ihr vielleicht in dem Zusammenhang Interesse an einem kleinen Auftrag?"

"Wir waren nicht freiwillig in Paavi, das wohl, aber das ist eine andere Geschichte." antwortet Ingalf. Dann fragt er: "Was ist das denn für ein *kleiner* Auftrag? Und was bringt er uns?"

Wie selbstverständlich werden in diesem Augenblick zwei Humpen Bier gebracht. Nachdem beide einen Schluck des ordentlichen Gebräus genommen haben, beginnt Stoorrebrandt: "Gutes Geld, aber bevor ich zu den Details komme, eine Frage vorweg. Kennst Du die Amazonen?"

"Gutes Geld klingt gut, das wohl!" meint Ingalf nachdem er zufrieden mit der Qualität des Bieres den Humpen auf den Tisch stellt. "Und Amazonen, hmm, das sind die mit der einen Brust, die meinen sie könnten kämpfen wie Männer, oder?"

Stoorrebrandt lacht auf, als der das hört. Es ist ein volles, kräftiges Lachen, wie nach einem guten Witz.

"Junge, Du bist wohl schon ganz schön rum gekommen, aber es gibt noch eine ganze Menge unter Praios' Licht, was Du lernen musst", sagt er freundlich. "Wenn Du je einer Kriegerin gegenüberstehst, solltest Du nicht den Fehler machen, sie zu unterschätzen, bloß weil sie kein Ding zwischen den Beinen haben. Und als ich Yppolita das letzte Mal traf, hatte sie noch beide Titten." Er wischt sich eine Lachträne aus dem linken Augenwinkel.

"Na, wenn Du das sagst", meint Ingalf ein wenig über die doch sehr direkte Art des Kaufmannes erstaunt. "Ich hab' ja auch noch keine gesehen, aber die Novadis in der Khom haben es so erzählt, das wohl. Aber sie hatten wohl dabei auch einen ziemlichen Respekt, bei Swafnir. Aber was haben jetzt die *Achmad'Sunni*" - Ingalf versucht wenigstens mit seinem Sprachkönnen ein wenig Boden gut zu machen - "mit unserer Schifffahrt zu tun? Oder besser gesagt, was willst Du von uns, das wohl?"

"Da muss ich ein wenig ausholen", beginnt Stoerrebrandt jetzt ernsthaft. "Du weißt vielleicht, dass ich unter anderem auch mit Safran handele, einem ziemlich kostbaren Stoff, der aus den Narben einer bestimmten Krokusart gewonnen wird."

Ingalf schüttelt den Kopf, mit Safran hat er noch nichts zu tun gehabt, aber wenn Stoerrebrandt es sagt ...

"Wusstest Du nicht? Na egal - es ist ohnehin ein Verlustgeschäft, das kannst Du mir glauben."

'Warum handelst Du dann damit?' will Ingalf gerade fragen, aber Stoerrebrandt lässt sich nicht unterbrechen.

Stoerrebrandt beugt sich vor und sieht Ingalf eindringlich an. "Was ich jetzt sage, bleibt unter uns, klar? Den Safran beziehe ich nämlich von den Amazonen der Königin Yppolita - ich glaube, ich bin der einzige Mensch, der mit diesen wehrhaften Damen Handel treibt. Aber ich sollte besser sagen *Handel trieb*, denn seit einem knappen halben Jahr habe ich keine Lieferung mehr bekommen. Und das gefällt mir ganz und gar nicht! Nun ist Königin Yppolita eine eigenwillige Person - schnell beleidigt und sehr nachtragend."

'Vielleicht kommt sie ja aus Thorwal', denkt Ingalf mit einem innerlichen Grinsen.

"Möglicherweise nimmt sie es mir übel, dass ich für die letzte Lieferung nur den halben Preis bezahlen konnte - die Qualität war nämlich unbefriedigend, und ich habe mein Geld schließlich nicht vom Ausgeben, sondern vom Behalten."

Stoerrebrandt zwinkert Ingalf zu. "Na - wie dem auch sei, ich will mich mit Yppolita versöhnen und sie ein bisschen freundlicher stimmen. Darum sollst Du und Deine Gefährten ihr ein kleines Geschenk überbringen."

"Naja, wir sind keine Händler", versucht Ingalf einzuwenden, "sondern nur ein Magier, ein Hirte, eine He..., ähm, Heilkundige und ich, das wohl! Wie sollen wir das denn anstellen? Hast Du denn keinen Deiner Händler, die das machen können?"

"Händler! Hmpf!" knurrt Stoerrebrandt. "In Shama-ham sitzt mein Agent Ulfried Erber, ein fähiger Händler. Die Amazonen verweigern jeglichen Kontakt mit ihm. Manchmal sind Freiberufler einfach besser, flexibler. Vor ein paar Jahren, da hatten wir mal eine Sache mit Rakorium, ... höchst erfolgreich, der Ansatz." Stoerrebrandts Stimme verliert sich.

"Das Ding mit dem Schiff?" fragt Ingalf neugierig, er erinnert sich dumpf, dass Sephyra und Frumol mal irgendwas erzählt haben.

Stoerrebrandt räuspert sich. "Hat nichts zu tun mit dem Problem jetzt."

Also, das Geschenk ist noch nicht fertig, zwei, drei Wochen wird es noch dauern. Wenn ihr es dann zu den Amazonen bringt, gibt das 60 Dukaten für jeden von euch - die Hälfte sofort, die andere Hälfte bei erfolgreicher Erledigung."

"Hmm, klingt gut, das wohl!" meint Ingalf zur Bezahlung. "Aber kommen wir in drei Wochen noch hier weg? Wir wollen nicht den Winter hier bleiben, das wohl. Und wie lange wird das mit den Amazonen dauern? Bei Swafnir, wir haben da noch was in Thorwal zu erledigen! Und wir müssen hier auch drei Wochen leben, da is' das Geld ja schon alle, oder hast Du da 'ne Möglichkeit? Und ich kann nicht für alle entscheiden, wann brauchst Du die Zusage?"

"Diesen Mond haben wir noch kein Problem mit dem Wetter, und nach Thorwal kommt ihr sowieso nicht mehr vor dem Winter. Von Beilunk aus müsst ihr wohl 'ne Woche hin und 'ne Woche zurück einplanen. Dann könnt ihr immer noch sehen, wie ihr weiterkommt, und euer Geldsäckel ist gut gefüllt. Bis es losgeht, könnt ihr in meinem Gästehaus essen und wohnen. Ist das ein Angebot? Je früher ihr euch entscheidet, desto früher könnt ihr umziehen." Stoerrebrandt versucht es zu verbergen, aber Ingalfs Menschenkenntnis sagt ihm, dass der Handelsherr ziemlich in der Klemme ist.

"Aye, das klingt gut, das wohl, das wohl!" freut sich Ingalf sichtlich. "Dann werde ich mich mal aufmachen und die drei anderen suchen. Zwei sind bei den Magiern und Edric liegt im Bett, sollte also einfach sein 'ne Antwort zu bekommen. Und vielleicht kannst Du uns in den nächsten Wochen noch ein wenig über die Amazonen erzählen."

Ingalf trinkt seinen Humpen aus und wartet darauf, dass der Händler ihn entlässt.

Auch Stoerrebrandt trinkt seinen Humpen aus. Und verabschiedet Ingalf freundlich. "Meld' Dich wieder,

und bring Deine Gefährten mit!" wünscht er zum Abschied.

"Aye, das werde ich, das wohl!" Ingalf schüttelt dem reichsten Mann Aventuriens kameradschaftlich die Hand und macht sich dann auf die Suche nach seine Gefährten.

<<>>

Als erstes kümmert er sich um Edric und erzählt ihm von der Möglichkeit hier wegzukommen und auch noch etwas dabei zu verdienen.

Edric ist begeistert über Ingalfs Vorschlag. Sechzig Dukaten sind für ihn ein richtiges Vermögen, doch vielmehr freut er sich vor dem Winter hier wegzukommen und seinen Freund näher an die Heimat begleiten zu können.

Edric geht es gleich viel besser. Und dann treffen auch schon Isinha und Rovena ein. Sie haben Begleitung - einen Elfen.

Der Magier erhebt zum Gruß die Hand und lässt sich wortlos auf einem der Stühle nieder. Er sieht Edric an und fragt: "Na, wieder an Deck?"

"Aye, da seid ihr ja!" begrüßt sie Ingalf, ohne näher auf den Elfen einzugehen. "Pakt eure Sachen, wir ziehen um, das wohl!"

"Kann ich dort 'Wolke-schneller-als-der-Wind' unterbringen?"

"Hä?" fragt der Thorwaler nur.

"Mein Pferd."

"Keine Ahnung", antwortet Ingalf. "Aber so'n reicher Sack wie der Stoorrebrandt, sollte wohl 'n Stall haben ... und vielleicht ein paar Pferde für uns, dann brauchen wir in Beilunk nich' laufen, das wohl! Wir sollten ihn mal fragen ..."

"Umziehen? Wohin?" hakt Isinha nach.

"Na, zu Stoorrebrandt", antwortet Ingalf. "Oder willst Du das Geld nicht? Dann nehme ich Deine 60 Dukaten, das wohl!"

"Wovon sprichst Du eigentlich? Fang doch noch mal ganz vorn an." bittet Isinha den Thorwaler, da er nicht die leiseste Ahnung hat, was Ingalf ihm zu sagen versucht.

"Hä?" Ingalf schaut den Magier erstaunt an. "Ach so. Bei Swafnir, Stoorrebrandt nimmt uns auf dem Schiff mit - für lau - und wir können bis zur Abfahrt bei ihm wohnen - auch für lau. Und bekommen wenn wir ein Geschenk bei den Amazonen abliefern 60 D - pro Nase - das wohl!"

Fröhlich grinsend schaut er in die Runde. "Also packen, oder nicht?"

"Und wo ist der Haken?" fragt Isinha nach.

"Hmm, die Amazonen sind wohl 'n bisschen zickig, das wohl! Halt Wei...", will Ingalf noch hinzufügen, aber mit Blick auf Rovena verstummt er.

"Aha." erwidert der Magier kurz angebunden und blickt den Thorwaler nachdenklich an. "Die anderen sind nicht zurückgekommen, was?"

"Hmm, nicht so richtig, das wohl!" meint Ingalf während er sich am Kopf kratzt.

"Das kommt mir irgendwie bekannt vor ..." meint der Magier leise zu sich selbst.

"Ähm, wen habt ihr denn da mitgebracht?" fragt er stattdessen mit Blick auf Cadruel.

"Wonach sieht der Elf denn aus?" stellt Isinha mit leichter Belustigung eine Gegenfrage.

"Ich fragte nicht *was*, sondern *wen*, das wohl!" ist Ingalf Antwort.

"Mehr kann ich Dir auch nicht sagen - überlassen wir es am besten Cadruel selbst, euch ein Bild von sich zu machen. Rakorium - der Akademieleiter - hat ihn uns 'anempfohlen'." erwidert Isinha und blickt zu dem Elfen auf.

"Er wurde von seinem Vater geschickt, den Menschen zu helfen", versucht Rovena, die bisher schweigend neben Isinha gestanden hat, Cadruels Anwesenheit zu erklären. "Und wir sollen Rakorium den Gefallen tun, ihn uns begleiten zu lassen ..." Sie wirft dem Elfen einen kurzen Blick zu und schaut dann Ingalf wieder an. "Und wir haben einen Auftrag erhalten, der uns zu den Amazonen führt? Das Geld kommt uns natürlich gerade recht", kommt sie wieder auf das Thema des Umzugs zurück, "doch wohin soll uns das Schiff dieses Stoorrebrandt bringen? Und warum sind die Amazonen zickig, wie du es nennst? Was für ein Geschenk soll das sein?" So ganz klar ist ihr noch nicht, was von ihr für die 60 Dukaten verlangt wird.

"Aye, aye, aye, nach Beilunk, sagt Stoorrebrandt, keine Ahnung, das wohl!" versucht Ingalf die Fragen der Hexe zu beantworten.

"Richtig. Für 60 Dukaten pro Kopf und verschwundene Vorgänger wird da mehr sein, als nur ein paar 'zickige' Damen." pflichtet Isinha ihr bei. "Ich nehme nicht an, dass der Herr Stoorrebrandt so zuvorkommend gewesen ist, diese Unschärfe des Auftrags aufzuklären, oder?"

"Da wir bei ihm wohnen können bis das Geschenk fertig ist, kannst du ihn ja selber fragen, das wohl!" meint Ingalf, der die Skepsis seiner Gefährten nicht versteht. Die Aufgabe war doch so einfach.

"Das werde ich." erwidert Isinha. "Allerdings gehe ich nicht davon aus, dass er gesprächiger sein wird, als Dir gegenüber." Denn offensichtlich hat Stoorrebrandt etwas zu verbergen.

"Was gibt es denn in Beilunk?" fragt der Magier dann nach. "Sind dort die Amazonen?"

"Beilunk ist der südlichste Hafen, der von hieraus im Moment noch angesteuert wird", antwortet Ingalf. "Und somit am nächsten an Melis Hafen, das wohl!"

"Ich bin hier, um Euren Weg gegen den Weltenverderber zu geleiten und ihn zu besiegen, das ist was mein Vater sagt, das ist, was ich weiß?"

Kurz zögert Cadruel, dann fährt er fort: "Schon die, die mit den Bällen zaubert und der Dieb, der mit dem Herzen stiehlt, erzählten von Dir, Nordmann. Es ist mir eine Ehre, Dich hier zu treffen."

Edric schaut den Elfen verwundert an. Wen meint er bloß?

"Deshalb kam mir der Name Cadruel so bekannt vor, das wohl!" meint Ingalf und schließt den Elfen in seine Arme. "Du bist also das Spitzohr von dem Käptn Sephyra und Frumol immer erzählt haben. Bei Swafnir, das kann ja eine lustige Reise werden. Willkommen, Freund!"

Zum ersten Mal seit der ersten Begegnung zielt ein echtes Lächeln das Gesicht des Elfen.

Jetzt versteht auch Edric und erinnert sich an die ehemaligen Gefährten. "Ich grüße Dich, Cadruel", begrüßt er den Elfen freudig.

"Ich grüße auch Dich." erwidert der Elf nicht weniger freundlich.

Rovena schaut der herzlichen Begrüßung des Elfen durch den Thorwaler amüsiert zu. "Dere ist doch wirklich klein, nicht wahr?" grinst sie, wird aber gleich wieder ernst, als sie auf Cadruels Mission eingeht. "Was hast du gesagt? Dein Vater will, dass du mit uns gegen den Weltenverderber vorgehst? Wer soll das sein? Doch nicht etwa dieser Beorn?" fragt sie zweifelnd. "Was hat dein Vater gesehen und prophezeit, dass er dir so etwas aufträgt?"

"Mehr weiß ich auch nicht, mehr wusste auch er nicht, es tut mir leid."

Die junge Frau muss sich mit dieser Erklärung achselzuckend zufriedengeben, doch glaubt sie nicht, dass es sich bei dem Piraten um *den* Weltenverderber, wer oder was auch immer das sein soll, handeln könnte. Dafür kam er ihr doch zu unbedeutend vor ... "Das braucht Dir nicht Leid zu tun. Du bist uns willkommen", antwortet sie schlicht mit einem freundlichen Lächeln.

Der Magier schließt sich der Willkommenszeremonie lediglich durch ein begrüßendes Kopfnicken und ein "Ja." an.

Das Lächeln wird erwidert.

Als am nächsten Tag die ganze Gruppe - außer Ingalf der wieder genesene Edric, dann Isinha und Rovena und als Neuzugang Cadruel - wieder im Stoorre-

brandt-Kontor vorsprechen, werden sie gleich zum Handelsherren vorgelassen.

Der begrüßt sie erfreut: "Das nenne ich eine Truppe nach meinem Geschmack! Ach waren das noch Zeiten, als ich ..." Kurz scheinen seine Gedanken abzuschweifen.

Isinha neigt grüßend den Kopf.

Dann bleibt sein Blick auf Cadruel haften. "Dich kenn' ich doch. Warst Du nicht damals mit Rakorium ...?"

"Ja."

"Tja, Dere ist kleiner als man meint, das wohl!" murmelt Ingalf, der sich gleich einen Humpen von der Anrichte des Kaufmanns gesichert hat.

"Ingalf hat uns berichtet, Ihr hättet eine Aufgabe, die unserer besonderen Talente bedarf?" Der Magier verlagert das Gewicht unmerklich von einem Bein auf das andere. Offenbar macht ihn die Erwähnung, dass Cadruel bereits mit Rakorium hier gewesen und oder für den angeblich reichsten Händler des Nordens gearbeitet hat, leicht nervös. Irgend etwas stört ihn, bohrt sich förmlich in seinen Kopf. Aber er will nicht darauf kommen, was es ist.

Edric hält sich still im Hintergrund.

"Ja, so ist es. Nehmt ihr den Auftrag an?" Stoorrebrandt scheint davon auszugehen, dass Ingalf seinen Freunden alles notwendige erzählt hat.

"Vor einer diesbezüglichen Entscheidung hätte ich gern gewusst, was die Angelegenheit derart delikater macht, dass unsere - zweifellos weniger talentierten - Vorgänger keinen Erfolg gehabt haben." antwortet der Magier ausweichend.

"Vorgänger?" Stoorrebrandt ist offensichtlich verwirrt. "Was für Vorgänger?"

"Ihr wollt uns also Glauben machen, wir wären die ersten Auftragnehmer?! - Ihr seid ein Schelm!" grinst Isinha den Kaufmann jovial an.

"Ach, hör' nicht auf ihn, der redet immer soviel dummes Zeug!" raunt Ingalf Stoorrebrandt zu.

"Die Statue ist doch noch gar nicht fertig! Wie soll es da andere Auftragnehmer gebe?" poltert Stoorrebrandt trotzdem los.

Ingalf schaut zornig zu Isinha, nicht das der alles vermasselt.

Der erwidert den Blick mit halb belustigtem Ausdruck. "Nur die Ruhe." antwortet er Stoorrebrandt und blickt ihn erst jetzt wieder an. "Es ist einfach wenig überzeugend, dass eine für einen so bedeutenden Mann so wichtige Angelegenheit an ein paar *unbekannte Reisende* vergeben wird." erklärt Isinha dem Kaufmann mit einem Schulterzucken. "Nichts weiter."

"Na, na, stellt euer Licht nicht unter den Scheffel", entgegnet Stoeerbrandt schon etwas ruhiger. "Euer Vorteil ist, dass ihr nicht gleich aus 1000 Meilen Entfernung nach *Kaufmann* oder *Stoeerbrandt-Wache* riecht. Ich erwarte, dass die Amazonen euch erstmal zu Wort kommen lassen, und das ist doch schon mal ein guter Anfang."

Rovena lächelt über Isinhas Äußerung. "Ihr erwähntet unserem Freund gegenüber, die Amazonen wären verärgert", mischt sie sich klärend ein. "Was veranlasst Euch zu dieser Vermutung?"

Stoeerbrandt schaut zu Ingalf, als ob er fragen will, warum der nichts erzählt hat. Dann erklärt er es aber lieber noch einmal selbst: "Was ich jetzt sage, bleibt unter uns, klar? Habe ich schon dem Nordmann gesagt! Ich beziehe Safran von den Amazonen der Königin Yppolita – ich glaube, ich bin der einzige Mensch, der mit diesen wehrhaften Damen Handel treibt. Aber ich sollte besser sagen *Handel trieb*, denn seit fast einem halben Jahr habe ich keine Lieferung mehr bekommen. Und das gefällt mir ganz und gar nicht! Yppolita ist allerdings ziemlich schnell beleidigt und sehr nachtragend. Möglicherweise nimmt sie es mir übel, dass ich für die letzte Lieferung nur den halben Preis bezahlen konnte – die Qualität war nämlich ziemlich unbefriedigend."

"Aha." macht Isinha nur. "Wir sollen also seine Kastanien aus dem Feuer holen und die Damen entweder besänftigen oder uns zumindest dank unserer *Fertigkeiten* aus der Affäre ziehen." überlegt der Magier schnell. "Irgend etwas sagt mir, dass ein Kaufmann mit der Macht und Finanzkraft von Stoeerbrandt das auch anders geregelt bekommen sollte." Er blickt in die Runde. "Seid wachsam!" sagt sein Blick, falls er von einem seiner Gefährten aufgefangen werden sollte.

"Also, nehmt ihr den Auftrag an? Braucht ihr noch irgendwas, irgendwelche Informationen?"

Edric hat keinerlei Fragen. Da Ingalf den Auftrag annehmen wird, ist auch er mit von der Partie.

Der Elf schaut den Händler direkt an. "Eine Karte der Umgebung, teilweise Reit- und Lasttiere, Verpflegung, Waffenbalsam, Seile, Kletterhaken, Öl und Lampen, Fackeln, Zelte, Decken, Pfeile, Dolche, Verbandsmaterial, Heilkräuter, einen Geleitbrief für Eure Kontore und die Amazonen."

Verwundert blickt Isinha den Elfen an. Von ihm hätte er als erstes ein 'Nichts.' als Antwort erwartet, nicht eine Einkaufsliste, die einem Zwerg gut zu Gesicht stehen würde. "Entschuldigung, ich unterbreche nur ungern." Der Ton straft die Worte Lügen. "Ich dachte eigentlich, es soll eine *geschäftliche Unterredung*, und kein Überfall auf eine unterirdische Festung werden." Der tiefe Blick der roten Augen des Magiers fixiert Cadruel. "Oder habt Ihr *einschlägige* Erfahrungen bei derartigen Missionen?" fragt er spitz.

"Ich denke *effizient*, so würdest Du es wohl nennen."

"Aye, das klingt ganz gut, das wohl!" stimmt Ingalf dem Elfen zu. "Aber es würde reichen, wenn das Zeug in Beilunk von Dir beschafft wird, dann brauchen wir's nich' mit aufs Schiff zu nehmen, das wohl!"

Stoeerbrandts Kopf fährt herum. "Ausrüstung und Pferde sind kein Problem, die bekommt ihr in der Niederlassung in Beilunk. Nur Waffenbalsam, der ist etwas heftig. Einen Geleitbrief für die Kontore bekommt ihr von mir. In Shamaham wird euch mein Agent Ulfried Erber ein Empfehlungsschreiben mitgeben. Kurkum ist auf keiner Karte verzeichnet, aber Ulfried war schon öfter bei den Amazonen. Er wird euch den Weg weisen."

Rovena wird es etwas mulmig, als sie hört, dass ihre Reise von Beilunk aus zu Pferde weitergehen soll. "Liegt dieses Shamaham weit von Beilunk entfernt?" fragt sie nun. "Und wie werden wir diesen Ulfried dort finden?"

"Es sind ein paar Tage zu Pferd. Ulfried ist im Stoeerbrandt-Kontor zu finden." Stoeerbrandt bemerkt Rovenas Gesichtsausdruck. "Du gehst wohl eher zu Fuß, was. Wie wäre es mit ein paar Reitstunden in den nächsten beiden Wochen?"

"Wenn wir nur zu Pferde dorthin kommen können, werde ich wohl reiten lernen müssen", antwortet die junge Frau. "Bisher bot sich mir noch nicht die Gelegenheit dazu."

"Melde Dich einfach beim Stallmeister", empfiehlt Stoeerbrandt nickend.

"Ich werde ihn schon finden", erwidert sie mit einem wenig begeisterten Gesichtsausdruck. Ihre Reitkünste beschränken sich auf das gemütliches Dahintrotten eines geduldigen Kleinpferdes, und sie weiß auch, dass es leichter ist, unrühmlich abzustiegen als sich im Sattel zu halten.

Ihr Blick streift Isinha. Ob er schon reiten gelernt hat?

"Reiten ..." sinniert der Magier laut. "Etwa auf einem Pferd?" er sieht den Kaufmann ebenfalls an. "Das könnte ein Problem werden ..."

Stoeerbrandt lacht auf. Dann beruhigt er Isinha: "Nicht mit ein wenig Unterricht."

"Das arme Tier", schmunzelt Ingalf, "aber wir könnten Dich ja festbinden, das wohl, das wohl!"

Isinha zuckt mit den Schultern. "Das wird dem Pferd auch nicht helfen. Vielleicht sehe ich in meinen Studierpausen gelegentlich mal bei Rovenas Reitstunden vorbei."

Auch Edric beschließt, dass ein paar Reitstunden nicht schaden können.

Ingalf wird sich seinem Freund anschließen, wer weiß ob Stoeerbrandts Pferde genauso genügsam sind wie sein alter Leif.

Dann sieht sie wieder Stoerrebrandt an. "Was ist das für eine Statue, die du als Geschenk für die Amazonenkönigin Yppolita anfertigen lässt?" will sie neugierig wissen, wobei sie wie er die vertrauliche Anrede wählt.

"Eine Statuette der Göttin Rondra, geweiht vom hiesigen Oberpriester, das sollte Yppolita freundlicher stimmen." Stoerrebrandt klingt wirklich hoffnungsfroh.

"Hoffen wir es", murmelt Rovena leise. Viel weiß sie nicht über die kämpferischen Amazonen, aber sie wollte nicht gezwungen sein, mit deren Waffen gegen sie antreten zu müssen.

Stoerrebrandt schaut die vier Menschen und den Elfen noch einmal an. "Sind alle Fragen geklärt?" fragt er dann. "Wenn ja, hören wir in zwei drei Wochen wieder voneinander, wenn die Statuette fertig ist. Und ihr tut solange, was immer ihr für nötig haltet."

Da sie offenbar entlassen sind, verneigt sich Isinha leicht und wendet sich zum Gehen.

"Es sind nie alle Fragen geklärt, aber ich habe keine weiteren an Dich."

"Aye, bis dann!" grüßt Ingalf den Händler.

Auch Rovena verabschiedet sich mit einem Neigen des Kopfes von Stoerrebrandt.

DIE ZEIT BIS ZUM AUFBRUCH

In den nächsten Wochen wird der Thorwaler gemeinsam mit den Gefährten seine Kenntnisse im Reiten auffrischen. Und sich sonst hauptsächlich erholen und sich ausgiebig um Kawis Erziehung kümmern.

Wenn Edric nicht gerade an einer Reitstunde teilnimmt, wird er versuchen, sich mit den hiesigen Schaf- und Viehhirten auszutauschen. Sicherlich gibt es vieles, über das sich reden lässt.

Einige Abende wird er mit Geschichten und Feuer im Thorwaler-Viertel verbringen. Selbstverständlich hat er nicht die versprochene Orknase vergessen und nachdem er sie hat, wird er mit ihr üben. Und am letzten Abend vor dem Aufbruch noch ein thorwalches Badehaus besuchen.

Als Ingalf von diesem Vorhaben erzählt, hofft Edric im stillen, dass sein Freund ihn mitnimmt. Seine bisherigen Besuche in einem thorwalschen Badehaus gehören zu seinen unvergesslichen Erlebnissen.

Später bringt Rovena ihre Sachen im Gästehaus des Handelsherrn unter, wo sie ein Zimmer bezieht. Um nicht aufzufallen, weist sie Surnia an, in ihrer Nähe Quartier in einem großen Baum zu suchen. Wie von Stoerrebrandt angeboten, stellt sie sich am nächsten Tag dem Stallmeister vor und bekommt von diesem eine gutmütige Stute zugeteilt, mit der sie ihre Reitstunden erhält. Die nächsten vierzehn Tage finde sie sich jeden Morgen am Stall ein und verbessert ihre

Kenntnisse des Reitens soweit, dass sie sich bei Ausritten einigermaßen sicher selbst im Galopp durchs Gelände im Sattel halten kann. Sie muss sich eingestehen, dass ihr das Reiten sehr viel Spaß macht, auch wenn es nicht mit dem Fliegen vergleichbar ist ...

Jeden Abend nach dem Nachtmahl verschwindet sie kurz im Wald, um sich mit ihrer Vertrauten zu treffen. Sie genießt das Beisammensein mit der eindrucksvollen Schädeleule und das Gefühl der Verbundenheit mit der Natur um sie herum. Manchmal fährt sie sich versonnen über ihr Hautbild auf der linken Schulter und Oberarm, streicht über die Blüte der Rose und folgt den Kurven der Schlange, den Symbolen der beiden Gefährten, die sich von ihnen getrennt haben. Ob Melachath bei ihr geblieben wäre, wenn sie ihn mit zu dem Fest genommen hätten? Sie lächelt, als sie an ihr Erwachen nach dem ekstatischen Tanz am Feuer denkt. Wer weiß ... hoffentlich finden sie ihn wieder, und vielleicht werden sie auch Hesander wiedersehen, denn sie alle verbindet ihr Zorn auf Beorn.

Die junge Frau wird sich den Aktivitäten ihrer Gefährten anschließen, wenn diese sie dazu auffordern, ob mit Isinha in die Akademie zu gehen oder mit Ingalf die Thorwaler zu besuchen. Und natürlich auch Edric begleiten, wenn er sie dazu auffordert. Und vielleicht sogar den fremden Elfen näher kennenlernen, so dass er es zulassen sollte.

Der Elf sucht die Nähe von Rovena öfters, als von den Anderen, mag es eine andere/gemeinsame Verbundenheit zur Natur/Magie sein ...

Die Hexe nutzt das Zutrauen des Elfen, um ein wenig mehr über ihn zu erfahren. "Wo bist du aufgewachsen, Cadruel?" fragt sie ihn, während er sie bei einem Ausritt in die Umgebung begleitet. Mittlerweile fühlt sich die junge Frau schon recht sicher im Sattel und dehnt ihre Ausflüge immer weiter aus, so dass auch Surnia sich bei ihr ungesehen von der Stadtbevölkerung aufhalten kann. Die Schädeleule sitzt auf ihrer Schulter und lässt sich im Schrittempo leicht schaukeln.

"Dort, wo ich nicht hin darf, dort, wo ich sein möchte, dort, wo die Wälder tief, und die Flüsse frei sind."

Der Blick des Elfen zieht in die Ferne.

"Und wo ist das?" Rovena schaut ihren Begleiter fragend an. "Ich komme aus Weiden, aus dem Blautann, in der Nähe des Neunaugensees. Weiter nördlich, in den Salamandersteinen, leben viele von deinem Volk. Kommst du von dort?"

"Aus den Flussauen, nördlich der Salamandersteine, in den Auen der Brinasker Marschen."

"Und von so weit hat dich dein Vater wieder hierher geschickt? Das muss doch irgendwo im Sveltland sein ..." Mitleidig schaut die junge Frau zu dem Elfen hinüber, dann lächelt sie grimmig. "Ich werde wohl auch erst wieder nach Hause kommen, wenn eine noch of-

fene Rechnung erledigt ist. Das kann noch etwas dauern." Versonnen kraut sie Surnias Brustgefieder.

"Mein Vater schickte mich, den Menschen *zu helfen*, nur weiß ich nicht, ob sie dieses überhaupt wollen. Der" - jetzt lächelt Cadruel leicht - "Schusselige ist eine der wenigen Anlaufstationen, die ich habe, sonst wären da nur noch der Marktgraf von Warunk und das Garethr Kaiserhaus. Wo die Anderen sind weiß ich leider nicht."

"Du bist schon weit herumgekommen, sogar bis zum Kaiserhaus", stellt die junge Frau erstaunt fest. "Welche anderen meinst du denn? Die Freunde von Ingalf?"

"Ja, nachdem wir den kleinen Fuchs vor dem Kindstötter retteten, ließ ich sie zurück, um in meine Heimat zu reisen und das Licht zu suchen."

Irritiert mustert die junge Frau den neben ihr reitenden Elf. "Ich verstehe nicht, wovon du redest", bemerkt sie kopfschüttelnd und muss daran denken, dass auch Melachath von irgendwelchen Lichtern gefaselt hat. "Wer sind die Kindstötter und wer ist der kleine Fuchs?"

"Den, den Ihr Kaiser nennt, hat einen Sohn der ermordet werden sollte. Und das Licht ist der Ursprung meines Volkes."

"Jemand hat versucht, den Sohn des Kaisers zu töten? Wer hatte denn so etwas geplant?" Diese Neuigkeiten aus ihrer Heimat beunruhigen Rovena nun doch, davon hatte sie bisher nichts vernommen. Sie schaut Cadruel fragend an. "Und warum ist das ein Grund für dich, zu deinem Ursprung zurückzukehren? Wolltest du deshalb Dere verlassen, berühren dich die Angelegenheiten der Menschen so sehr?" Sie hat davon gehört, dass die Elfen, wenn sie sterben, zurück ins Licht gehen, und Cadruel Aussage, er wollte das Licht suchen, lässt sie annehmen, dass er sterben wollte.

"Das Licht zu suchen heißt nicht, hineinzugehen. Der Rabe versuchte es, ich weiß nicht wie er heißt, und er speiste am gleichen Tisch. Nein, nicht weil die Menschen mir *so sehr berühren*, sie tun mir *weh* mit Ihrer Art."

"Wie lange bist du schon mit Menschen zusammen, dass du sie so allgemein verurteilst? Kennst du sie alle?" will die junge Frau nun wissen, die bei der Erwähnung des Raben die Stirn kraut, da sie sich nicht zusammenreimen kann, um wen es sich dabei handeln könnte, zumindest scheint er ein Vertrauter des Kaisers zu sein, wenn er an dessen Tisch sitzen darf. "Und was hast du davon, das Licht zu suchen? Lindert es deine Schmerzen?" Sie scheint ziemlich verwirrt von den diffusen Äußerungen des Elfen.

Von einem Moment zum Anderen schaut Cadruel sie direkt an. "Du fragst sehr viel, warum interessiert es Dich?"

Rovena mustert den Elfen und antwortet ihm ernst: "Es ist mehr als nützlich, sich gegenseitig kennenzulernen, wenn man gemeinsam reist und eine Aufgabe zu bewältigen hat. Und es ist immer gut zu wissen, auf wen man sich verlassen kann im Ernstfall, ob derjenige an meiner Seite auch aufrichtig als Kamerad und Freund zu einem steht, nicht wahr?"

"Ich bin da, wenn ich gebraucht werde, wie immer."

Ihrer skeptischen Miene ist anzumerken, dass diese Äußerung Rovena nicht von seiner Vertrauenswürdigkeit überzeugen kann. "Wie immer ...", wiederholt sie seine Worte leise und schüttelt den Kopf. "Das klingt, als würde ein Söldner sprechen, der eigentlich keine Lust hat, seine Arbeit zu machen ..."

"Du verstehst nicht, es geht nicht darum was *ich* will."

Kurz überlegt er, dann fährt er fort: "Noch nicht sehr lange, aber zu lange um nicht zu verstehen, dass sie für Goldscheiben und Macht *fast* alle *fast* alles bereit sind zu tun. Und das Licht bringt mich aus der Nahe de Menschen. Ja, es lindert also meine Schmerzen. Aber nun werde ich tun, was mein Vater wünscht, je besser ich dabei bin, umso früher bin ich frei."

"Es wundert mich aber sehr, dass ihr Elfen euch anscheinend auch gegenseitig Schmerzen zufügt", sinniert die junge Frau, während sie sich sanft auf dem Pferderücken wiegen lässt "Das, was dein Vater von dir verlangt, tut dir doch sicher genauso weh, wie gewisse Eigenarten der Menschen, über die du dich beklagst. Ich verstehe einfach nicht, wieso er diesen Zwang auf dich ausübt und dir deinen freien Willen nimmt. Er muss doch spüren, wie sehr du darunter leidest ..."

"Ich habe auch nicht gesagt, dass ich *zu ihm* zurückkehre ... es scheint wichtig zu sein, auch da weiß ich leider nicht mehr."

Rovena lächelt milde und betrachtet ihren Begleiter neugierig. "Das wollte ich auch nicht behaupten. Ich kann nur feststellen, dass eure Art, miteinander umzugehen, auch nicht besser zu sein scheint als das, was Du meinst, den Menschen vorwerfen zu müssen", merkt sie an. "Du bist doch sicher nicht das einzige Mitglied eurer Familie, das dein Vater aus schicken könnte und das weniger Abneigung zeigen würde, uns *Unwürdigen* helfend bei was auch immer zur Seite zu stehen."

"Ich habe nicht gesagt, dass Du oder die Anderen unwürdig sind, ich habe auch nicht behauptet, dass mein Vater *besser* als die Menschen ist."

Sie schaut Cadruel schief an, setzt einen entschuldigenden Blick auf. "Es tut mir leid, wenn ich dir das so unverblümt und deutlich sage, aber wäre es nicht besser, du würdest deinem Wunsch nachkommen und deine Suche nach dem Licht fortsetzen, wenn du sowieso nicht zu deinem Vater und deiner Sippe zurückkehren willst? Dann müsstest du dich nicht so zwanghaft

dazu überwinden, mit uns zu gehen und unsere Gesellschaft zu ertragen ..." Sie macht eine Pause, sucht nach passenden Worten, und fügt leise an. "Ich habe kein gutes Gefühl dabei, der Grund für dein Unglück zu sein, verstehst du mich? Mir wäre wohler, ich wüsste, dass es auch dein Wunsch und Wille wäre, mit uns zusammen zu sein ..."

Matt lächelt er sie an. "Sei Dir sicher, ich werde Euch ein treuer Freund sein, wenn Ihr mich braucht, es ist *mein* Weg."

Rovena zügelt ihr Pferd leicht und drängt es etwas näher an das des Elfen. Sie beugt sich leicht zu ihm hinüber. "Gut", antwortet sie sanft und lächelt. "Du wirst sehen, so schlimm ist es nicht, mit uns zusammen zu sein." Sie wendet ihr Reittier und nickt dem Elfen zu. "Lass uns zurück reiten, bevor wir vermisst werden." Ein leichter Druck ihrer Fersen treibt ihr Pferd an und lässt es Richtung Stall traben.

Cadrue folgt.

In der nächsten Zeit wird Cadrue, mit Ausnahme des Kontaktes zu Rovena, sich sehr zurückgezogen verhalten.

Bereits am nächsten Tag sucht Isinha die Akademie erneut auf und lässt sich dort für ein paar Tage eine Kammer zuweisen, um sich auf das Ritual - 6 Tage nach der Begegnung mit Rakorium - vorzubereiten. Er studiert es aufmerksam in "Die Magie des Stabes" und verbringt die übrige Zeit mit Meditation und lockeren Bewegungsübungen. Seine Gefährten sehen ihn in dieser Zeit nicht, da er die Akademie nicht verlässt.

Erst nach einer Woche kehrt er mit etwas abwesendem Blick und überanstrengt wirkend in die gemeinsame Unterkunft zurück.

Nach der ersten Woche fragt Ingalf seine Gefährten, ob sie Lust haben an einem Fest im Thorwaler-Viertel teilzunehmen. "Es erwartet euch sicherlich viel Spaß, gutes Essen und viel Feuer, das wohl!" beendet er seine Einladung.

Der Magier lehnt dankend ab, ist er doch gerade erst von dem anstrengenden Ritual zurück. Er verbringt

einen Großteil des Tages und die Nacht damit, sich auszuruhen.

Ab dem nächsten Morgen schließt er sich Rovena an, Reitstunden zu nehmen und begibt sich jeweils danach ohne weitere Umwege in die Bibliothek der Akademie, um seine theoretischen Studien fortzusetzen und sein arkanes Wissen zu festigen. Erst spät kehrt er jeden Abend in das Storerbrandt Gästehaus zurück und nimmt daher an dem "gesellschaftlichen Leben" seiner Gefährten in diesen Wochen fast gar nicht teil.

Rovena läuft eine Gänsehaut den Rücken hinunter, als sie Feuer hört. Doch sie weiß ja, dass Ingalf nur die Gebrannten meint, den sich die Nordmänner wie Wasser die Kehle hinunterlaufen lassen, bis sie nur noch schnarchend am Boden liegen können. Sie grinst. "Ein Fest klingt doch gut. Ich komme mit. Was ist mit euch?" Ihr Blick schweift von Cadrue zu Edric und bleibt an Isinha hängen.

"Gerne", stimmt Edric ohne zu zögern zu. Er kennt Ingalf und die thorwalschen Sitten lange genug um zu wissen, worauf er sich einlässt.

Über den Verlauf des Festes decken wir, geneigter Lurker, den Mantel des Schweigens. Nur soviel sei gesagt: Bis zum Empfang der Statuette und der Abreise nach Beilunk haben sich alle von den Nachwirkungen erholt.

Zur Beseitigung der Nachwirkungen hat auch der Besuch des thorwalschen Badehauses beigetragen zu dem Ingalf auch seine Gefährten herzlich eingeladen hat.

Das Treiben in dem dunklen Haus voller heißem Dampf, schwitzenden Körpern beiderlei Geschlechts und einigen großen Fässern Bier und einigen kleinen Fässer Feuer ist nicht zu beschreiben, aber auch die Gefährten, die sich nicht an dem üblichen Gelage (inklusive lautem Gesang - die Nachbarn des Thorwaler-Viertels hielten das Badehaus lange Zeit für ein Schlachthaus, weil dort häufig lautes Gegrünze und Gequicke zu hören ist) beteiligten, war das warme Wasser und der heiße Dampf eine wohltuende Entspannung und Erholung.

Eine Erfahrung, die der Elf nicht macht.

STOERREBRANDT'S NIEDERLASSUNG IN BEILUNK

Drei Wochen nach dem letzten Treffen mit Stoerrebrandt ist es so weit. Die Helden bekommen die Statuette übergeben. Die zwei Spann hohe Darstellung der Göttin ist mit hoch erhobenem Schwert dargestellt und scheint aus purem Gold zu bestehen. Sie ist ausgesprochen detailreich gestaltet. Da hat sich der Künstler Mühe gegeben.

Zum Transport gibt es eine kleine Truhe (etwa zweieinhalb Spannen lang, anderthalb hoch und breit), die mit dunkelblauem Samt ausgeschlagen ist. (Die Truhe wiegt 80 Unzen, die Statuette 160 Unzen.)

Schon am nächsten Morgen geht es nach Beilunk, nachdem jeder der Helden seinen Vorschuss (je 30 Dukaten) bekommen hat. Die Anweisungen für die Niederlassung in Beilunk und für Ulfried Erber in Shamaham werden natürlich auch nicht vergessen.

Isinha nutzt das Geld dazu, seine Ausrüstung ausbessern zu lassen, so dass er wieder wie beim Aufbruch ins Orkland ausgerüstet ist. Des weiteren setzt er schweres Gold in leichte und leicht versteckbare Edelsteine um. Dann macht er sich auf die Suche nach etwas Lektüre für die Überfahrt.

Die zehntägige Überfahrt nach Beilunk ist vor allem eins – langweilig.

Ingalf hat sich so auf die Schifffahrt gefreut und ist dann enttäuscht, dass also so glatt und ohne Spannung verläuft. Er nutzt die Zeit auf See sich mit seiner neuen Orknase vertraut zu machen, schließlich will er den *wilden Weibern*, wie er die Amazonen nennt, Paroli bieten können.

Rovena hat Isinha gebeten, sich Surnias anzunehmen, damit die Seeleute nicht gleich offensichtlich darauf aufmerksam werden müssen, wenn sie da an Bord haben.

Der Magier lässt die mittlerweile fast ausgewachsene Schädeleule gewähren, wenn sie sich auf seiner Schulter oder seinem Arm niederlassen will. Er sucht dann die Nähe von Rovena, damit sie unauffällig Zeit mit ihrer Vertrauten verbringen kann.

Sie schaut Ingalf bei seinen Übungsstunden zu und vertreibt sich oft die Zeit damit, aufmerksam nach dem Segel des Schiffes Ausschau zu halten, dessen Kapitän ihren Zorn zu spüren bekommen soll.

In Beilunk machen sich die fünf sofort auf zur Stoerrebrandt-Niederlassung, die sich als ein imposantes Bauwerk entpuppt. Drei Gebäudekomplexe sind hufeisenförmig aneinandergesetzt, so dass sie einen geräumigen Innenhof einfassen. Die offene Hofseite ist von der Straße durch eine drei Schritt hohe Mauer abgetrennt. Durch ein zweiflügliges, halb offenstehendes Tor in dieser Mauer sehen die Helden auf den Hof.

Dem Tor gegenüber erhebt sich das mächtige Speichergebäude, zur Rechten liegt das zweistöckige Wohnhaus des Handelsherrn, zur Linken der Pferdestall, eine Remise und darüber die Zimmer der Arbeiter und Fuhrknechte.

Offenbar hat Stoerrebrandt die Niederlassung lange nicht mehr inspizieren lassen, denn sie ist in einem beklagenswerten Zustand. Der Innenhof ist von Gerümpel und Unrat übersät. Zerbrochene Karrenräder und umgestürzte Fuhrwerke liegen vor der Remise; aus den Pferdeställen dringt ein übler Gestank, Haufen von Pferdeäpfeln säumen den Weg vom Stall zum Hof. Hühner stolzieren gackernd über die breite Freitreppe, die zum Wohnhaus führt.

In einer Ecke des Hofes hat man zwei große Tische zu einer Tafel zusammengeschoben. Dort haben sich der Handelsherr, das Gesinde und die Fuhrleute zu einem wüsten Zechgelage versammelt. Der Leiter der Niederlassung - man erkennt ihn an seiner prächtigen, wenn auch hoffnungslos verschmutzten Kleidung - ist vornüber auf den Tisch gesunken; sein schnarchender Kopf ruht in einer Bierlache. Drei, vier Knechte sind von den Bänken gefallen und liegen schlafend auf dem Boden.

"Die haben schon ohne uns angefangen zu feiern, das wohl, das wohl!" meint Ingalf als er die Tafel bemerkt. "Ich denke, wenn wir die Pferde haben, dann hält uns hier nix, oder?"

Rovena schaut sich angewidert um. "Was sollte uns hier schon halten?" erwidert sie. "Scheußlich heruntergekommen wirkt diese Niederlassung. Ob Herr Stoerrebrandt das wohl weiß?" Sie betrachtet den Leiter dieses Saustalls kopfschüttelnd und schaut dann wieder Ingalf an. "Wenn wir bald weiter wollen, müssen wir uns wohl irgendwie bemerkbar machen, oder?"

"Hmm, ja." reagiert Isinha auf die Frage. "Ohne Zweifel ein Saustall. Ich denke nicht, dass dieser Zustand Stoerrebrandt bekannt, geschweige denn geduldet, ist. Wir sollten ihn bei Gelegenheit darauf aufmerksam machen."

"Aye, dann wollen wir mal, das wohl!" meint Ingalf grinsend, dann geht er in den Hof. "Hey, wir sind hier im Auftrag von Herrn Stoerrebrandt, zeigt uns die Bücher, zack-zack!"

"Aye, verpisst euch!" ruft einer der Knechte. "Hier wird gefeiert!" Er wirft den angebissenen Apfel, den er in der Hand trägt, in Richtung auf die Gruppe.

"Hör zu, *Freund*, wir kommen von Herrn Stoerrebrandt", beginnt Ingalf. "Und es wäre besser für euch, wenn ihr uns unterstützen würdet, das wohl!"

"Ich glaube, die brauchen ein paar Backpfeifen ..." raunt Ingalf seinen Gefährten zu.

"Was auch immer ..." Rovena verzieht missbilligend ihren hübschen Mund. "Mich würde auch sehr interessieren, was es hier zu feiern gibt", will sie deutlich vernehmbar wissen.

Wie häufig hält sich Edric im Hintergrund.

Isinha zieht reflexartig den Kopf ein, obwohl der Apfel weit daneben geht. Dann ruft er als Antwort: "Nenne er uns seinen Namen, sein ungebührliches Verhalten wird Konsequenzen haben!"

Cadruel tritt vor, legt die Rechte auf seinen Schwertgriff und sagt: "Ich wiederhole mich *nie*, zeigt uns die Bücher!"

Weder Ingalf noch Rovena, weder Isinha noch Cadruel bekommen von den Feiernden eine vernünftige Antwort. Stattdessen werden sie von den Zechern mit Essensresten bombardiert und mit unflätigen Worten zum "eiligen Rückzug" aufgefordert.

"Gut, wie ihr wollt, dann eben anders, das wohl!" meint Ingalf mit breitem Grinsen. Er wendet sich Kawi zu: "Jetzt, pass auf, mein Kleiner, das gibt einen herrlichen Spaß!"

Dann hebt er ein paar der Pferdeäpfel auf, wiegt sie vorsichtig in den Händen und erwidert das Bombardement.

Cadruel sucht sich den Wortführer raus, fixiert ihn und überlegt, ein "Bannbaladin" zu sprechen.

Da das Festgelage aber 8 Schritt vom Tor entfernt stattfindet, ist die Entfernung zu groß.

Isinha versucht, den Wurfgeschossen einfach aus dem Weg zu gehen. Es hat keinen Sinn, diese Betrunkenen weiter mit Worten anzugehen. Ingalfs Gegenangriff gefällt ihm gar nicht. Keinesfalls wird er ebenfalls mit den Pferdeäpfeln oder anderen Dingen werfen.

Sollte es zu einer handfesten Auseinandersetzung kommen, wird er sich die Gegner mit seinem Stab vom Leibe halten und nur im äußersten Notfall einen gezielten Schlag oder Tritt anbringen.

Rovena weicht den geworfenen Essensresten so gut es geht aus und zieht sich hinter Isinha zurück. "Was ist denn in die gefahren?" fragt sie ärgerlich und nimmt ihren Stab fester in die Hand. Surnia hat sich auf dem Dach des Pferdestalls nieder gelassen und bäugt das Vorgehen mit schief gelegtem Kopf.

Als die Helden dem eindringlich vorgetragenen Wunsch zu verschwinden nicht nachkommen, springen fünf Fuhrknechte vom Tisch auf und gehen mit finsterner Miene und geballten Fäusten auf die Helden zu. "Hier werfen nur wir", knurrt der vorderste der Männer.

"Oh, wirklich?" meint Ingalf und zielt jetzt auf den Sprecher.

Aufgrund dieser Erwiderung weiß der Magier nun ganz genau, worauf das hier hinauslaufen wird: eine Prügelei. Zumindest für die Fuhrknechte. Er verdreht die Augen zum Himmel: 'Oh Hesinde, schenke ihnen Einsicht!' bittet er die Göttin stumm, ehe er sich stirnrunzelnd fragt, ob die gemeinsame Reise mit Hesander in der Vergangenheit zu sehr auf ihn abgefärbt haben könnte. Isinha schüttelt diese Gedanken fürs Erste ab, da die Burschen einen entschlossenen Eindruck machen und bereitet sich auf den Kampf vor. Kurz ist er davor, einfach den Stab fallen zu lassen, Anlauf zu nehmen und den erstbesten Knecht mit einer gewagten Trittechnik anzugreifen, entscheidet sich aber dagegen und erwartet seinen Gegner.

"Das bildet ihr euch nur ein, doch nicht mehr lange", warnt sie die Hexe und lässt ihren Stab in der Hand kreisen, bereit, ihn auf die Angreifer mit einem Radau niedergehen zu lassen, wenn es nötig ist.

Die Kampfvorbereitungen von Rovena, Ingalf und Isinha erweisen sich als völlig unnötig, als Cadruel zaubert. Einfaches Volk ist mit ein wenig Magie immer zu beeindrucken.

Cadruel sucht sich den Wortführer raus, fixiert ihn und murmelt: "Bannbaladin".

Der Wortführer stoppt, schaut etwas verwirrt und fragt dann Cadruel: "Was machst Du denn hier, Freund?"

Die anderen Fuhrknechte scheinen urplötzlich nüchtern zu werden. Einer ruft: "Ein Elf!" - ein anderer: "Und ein Magier!" Sie ziehen sich eingeschüchtert zurück.

"Der Herr über viele Schiffe schickt uns zu sehen, was Ihr Ihm eingebracht haben."

Cadruels *Freund* antwortet auf die kryptische Frage auf die allgemein übliche Art: "Hä?"

"Zeig uns die Bücher!"

"Das darf ich leider nicht, mein Freund, das darf nur der Handelsherr!" Der Fuhrknecht wringt entschuldigend die Hände.

Ingalf ist ein wenig enttäuscht, so eine schöne Keilerei hätte nach der öden Seefahrt so richtig gut getan, aber anscheinend hat der Elf da irgendwas gemacht, dass die nicht mehr wollen. Er lässt schulterzuckend die letzten Pferdeäpfel fallen, geht zum Tisch und wischt sich die Hände an irgendeinem sauberen Stück Stoff ab.

Der Niederlassungsleiter schnarcht derweil auf dem Tisch.

"Nett von euch, uns willkommen zu heißen." beginnt der Magier die "zivilisierte" Konversation. "Wäret ihr nun so freundlich, den Wünschen meiner Gefährten in Bälde nachzukommen?!" Isinhas Stimme klingt leicht drohend. Er steht aufrecht, das lange weiße

Haar offen, den Stab auf den Boden gestemmt, den Mantel hinter sich bauschend.

"Tut uns nichts, Herr Magister! Wir sind einfache Menschen. Was können wir für Euch tun?" ertönt es als Antwort.

Isinha nickt wohlgefällig. "So ist es schon viel besser." erwidert er. "Weckt den Niederlassungsleiter, wenn nötig taucht ihn in die Pferdetränke, aber bringt ihn ansprechbar zu uns. Derweil möge man uns etwas zu essen und zu trinken servieren. Und räumt diesen Saustall hier auf!" ruft der Magier den davon eilenden Bediensteten hinterher.

Die ehemals Feiernden bemühen sich, den Anweisungen Isinhas zu folgen. Ein Wirbelwind von Aktivitäten folgt, der aber leider nicht besonders effektiv ist. Essen und Trinken ist nach einiger Zeit auf einem der Tische gerichtet, aber es gelingt den Knechten nicht, ihren Vorgesetzten aus seiner Besinnungslosigkeit zu wecken.

Unauffällig lässt Edric seinen Blick durch den Hof schweifen. Er sucht die Ställe um zu sehen, in welchem Zustand die Tiere sein mögen. Er befürchtet, dass sich hier kaum jemand um diese gekümmert haben wird.

Leider bestätigen sich seine Befürchtungen. Edric wird darauf achten müssen, dass die Pferde in den nächsten Wochen nicht überanstrengt und gut gepflegt werden.

Rovena schaut den aufgeschreckten Beschäftigten dieser verlotterten Handelsniederlassung grinsend zu. "Warum nicht gleich so?" meint sie, ist aber auch froh, dass sie sich nicht als die zu erkennen geben musste, die sie ist. Sie zwinkert Surnia zu, die ihr Gefieder aufplustert.

"Und macht vier Pferde fertig, das wohl!" fügt Ingalf noch den Anweisungen des Magiers hinzu. In diesem Loch will er nicht länger bleiben als nötig.

"Herr Thorwaler, das dürfen wir nur, wenn uns unser Herr das befiehlt", entgegnet schüchtern ein Knecht.

Ingalf kramt ein wenig in seinem Rucksack und gibt dann dem Knecht das Schreiben, das sie von Stoerrebrandt erhalten haben. "Hier, ich hoffe Du kannst lesen, das wohl!"

"Tut mit leid, mein Herr, das kann ich nicht." Der Knecht klingt glaubwürdig.

"Na, aber das Siegel hier wirst Du doch wohl kennen?" fragt Ingalf den Knecht und hält ihm Stoerrebrandts Siegel unter die Nase. "Schließlich hängt es ja auch über eurer Tür, das wohl!"

"Und darunter kann viel geschrieben stehen", entgegnet der Knecht fest.

"Dann solltest Du mir glauben, denn *ich* kann lesen, das wohl!" antwortet Ingalf ernst.

"Das soll der Herrscher entscheiden!" Eingeschüchtert wirkt der Knecht nicht mehr.

"Dann weck' ihn, das wohl!" ist Ingalfs fordernde Antwort.

Auch dieser Knecht versucht es, genauso wie die anderem vor ihm, aber erfolglos. Heute wird sich da wohl ohne Magie nichts mehr machen lassen.

"Also schön." meint Isinha schließlich, als er einsehen muss, dass das Übermaß an Alkoholgenuss seine Wirkung nicht verfehlt hat. "Bringt ihn in sein Bett, damit er seinen Rausch ausschlafen kann. Richtet für uns ein Quartier ein und dann wird dieser Laden hier auf Vordermann gebracht! Ist das klar?!" Der Befehlston in der Stimme des Magiers lässt keinen Zweifel daran, dass er keinen Widerspruch erwartet.

"Ein Quartier?" Isinha wird erstaunt angeschaut. "Hier gibt es keine Quartiere. Ihr müsstet Euch schon um ein Gasthaus bemühen."

"Auch kein Problem, das wohl!" antwortet Ingalf, der sehr froh ist, nicht hier übernachten zu müssen. "Aber sag uns doch noch wie Dein Herr heißt!"

'Irgendwer muss ja die Rechnung bezahlen ...', denkt der Thorwaler in sich rein schmunzelnd.

Auch Rovena ist es nur recht, wenn sie nicht hier in diesem Chaos Quartier beziehen muss. Sicher gibt es genügend Gasthäuser hier in der Stadt, die Zimmer für sie und ihre Gefährten verfügbar haben.

"Rodegang Bein ist der Name des Handelsherren. Wozu benötigt Ihr den Namen?" fragt der Knecht nach.

"Damit wir wissen, mit wem wir es hier zu tun haben." antwortet der Thorwaler. "Vorgestellt habt ihr euch ja nicht und von der besten Seite auch nicht gerade gezeigt, das wohl!"

Der Knecht zieht die Nase kraus. "Da habt ihr wohl recht, mein Herr."

DERWEIL AN ANDERER STELLE IN BEILVUK

Tsara läuft den Kai entlang und schaut sich die Menschen an, die ihr entgegenkommen. Seeleute, Händler, Gehilfen, Mägde, Angehörige der Stadtgarde, Offiziere, Betrunkene, Bettler ... ein Gewimmel an Menschen. Ab und an schaut Tsara auf die Schiffe, die vor Anker liegen, ob an Deck nicht doch ein blonder Nordmann zu finden ist.

Tags zuvor hat sie noch im Gasthof "Zur goldenen Gans" übernachtet und darüber nachgedacht, was die Herrin ihr befahl und was sie mit ihr vorhaben könnten.

Jetzt hat Tsara schon den ganzen Vormittag damit verbracht, sich die Menschen anzusehen und den Gesuchten auszumachen.

In dem Moment, wo Tsara ein wenig ratlos gen Himmel schaut, schiebt sich eine Wolke vor die Sonne und taucht den Hafen in leichten Schatten.

Möwen kreisen schreiend am Himmel; Tsara schaut ihnen eine Weile zu.

Ein älterer, gut gekleideter Mann kreuzt den Kai und schaut einer drallen Magd hinterher. Dabei übersieht er die Geweihte und stößt mit ihr zusammen. Tsara wird unsanft angerempelt. "He da, passt doch auf, Ihr Trampel!" ruft es unmittelbar hinter ihr in einem Ton, der deutlich herablassend klingt. So aus ihren Gedanken gerissen dreht sich die Geweihte um und schaut in das Gesicht eines älteren, wohlhabenden Mannes. "Wie bitte?", fragt sie überrascht. Der ältere Mann erkennt Tsara als das, was sie ist und hält inne. "Oh, verzeiht, Euer Gnaden", entschuldigt er sich peinlich berührt, "ich dachte, es wäre Bauerngesindel."

Tsara schaut ihm demonstrativ in die Augen und antwortet nach zwei deutlich erkennbaren Augenaufschlägen: "Auch 'Bauerngesindel' muss sich nicht als 'Trampel' beschimpfen lassen, wenn es von Euch angerempelt wird. Passt auf, wohin Ihr lauft und Ihr werdet keinen Anlass haben, irgendjemanden Trampel zu nennen." Mit diesen Worten dreht Tsara sich um und lässt den Mann in seinem Staunen ob der Worte der Geweihten stehen.

DER NÄCHSTE TAG

Nach einer friedlichen Nacht im *Bornländer Haus* und einem ausgiebigen Frühstück kehren die Helden wieder zur Stoorrebrandt-Niederlassung zurück. Der Handelsherr ist wieder auf den Beinen, scheint aber einen fürchterlichen Kater zu haben, so wie er sich den Kopf hält.

Ingalf muss leise feixen als er den Händler sieht. "Tja, wenn man's nicht verträgt, dann sollte man es lassen, das wohl!"

Dann geht er zu ihm hin und zeigt ihm das Schreiben aus Festum. "Wir haben was zu erledigen und Du sollst uns helfen, das wohl!"

Isinha baut sich neben dem Thorwaler auf. Sein finsterner Blick lässt keinen Zweifel daran, dass er trotz des guten Frühstücks und der erholsamen Übernachtung wegen der Verzögerung am gestrigen Tag *richtig* schlecht gelaunt und herzlich schlecht auf den Kaufmann zu sprechen ist.

Der Handelsherr schluckt. "Da... darauf sind wir aber gar nicht vorbereitet", stammelt er.

Rovena hält sich an der Seite ihrer beiden Gefährten und schaut sich eingehend auf dem Innenhof um. Wesentliche Verbesserungen gegen über dem gestrigen Tag erwartet sie jedoch nicht.

Der Zustand der Hofanlage lässt sich mit einem Wort zusammenfassen: heruntergekommen. Aber immerhin liegen heute keine Betrunkenen mehr herum.

Der Magier piekt ihm mit dem Finger in die Brust. "Genau. Das ist auch der Sinn des Ganzen!" weicht er ihn ein.

"U... und was soll ich jetzt tun?" stammelt der Handelsherr weiter.

"Dafür sorgen, dass wir unsere Ausrüstung erhalten, aber hurtig!" mischt sich nun auch Rovena ein, die den Mann böse anfunktelt. "Wir können uns hier nicht noch länger aufhalten!"

"A... Ausrüstung? Ihr meint Pferde?" Der Handelsherr ist offensichtlich noch nicht ganz bei sich.

"Pferde und alles weitere, das wir benötigen, um nach Shamaham weiter zu reisen", erwidert Rovena ungehalten. "Mann, taucht Euren Kopf unter Wasser, damit Ihr wieder zu Euch kommt, wollt Ihr Euren Posten behalten!"

"W... wenn ihr mir bitte in den Stall folgen wollt." Der Handelsherr zeigt den Helden die vorhandene Pferde.

Sämtliche Pferde in der Handelsniederlassung sind in einem bejammernswerten Zustand, nicht unbedingt unterernährt, aber schlecht gepflegt. Es sieht nicht so aus, als ob die Reise nach Shamaham zu Pferd schneller als zu Fuß wird.

"Das ist alles, was hier im Stall steht?" Ingalf ist entsetzt.

"Ja!" Der Handelsherr bemüht sich, eine selbstbewusste Antwort zu geben. Es gelingt ihm aber nicht.

"Tja, Freund, dann solltest Du Deine Knechte mal in die Stadt schicken und uns *vernünftige* Pferde besorgen, das wohl!" schlägt Ingalf dem Handelsherrn vor während er ihm *freundschaftlich* auf den Rücken klopft. "Du bist ja hier der Handelsherr und möchtest es ja auch bleiben, nicht wahr?"

"Das überschreitet leider meine Kompetenzen", entschuldigt sich der Handelsherr.

"Du *willst* also nicht?" fragt Ingalf zurück. "Du bist Händler, dann kaufe 4 Pferde ein, verdammt noch mal! Beweg' Deinen Ar... bevor ich ihn bewege, das wohl!" fügt er drohend hinzu.

Der Handelsherr bleibt standhaft. Die Gruppe wird entweder hiesigen Pferde nehmen, sich selbst welche kaufen oder zu Fuß gehen müssen. Man könnte dann natürlich eines der Pferde als Packpferd nehmen.

Da die anderen etwas zögerlich sind, entscheidet Isinha: "Wir nehmen zwei der Tiere als Packpferde. In einer Stunde wird die genannte Ausrüstung verladen sein. Sorgt dafür." Im Stillen ist dem Magier nur recht, dass sie nicht reiten werden.

Der Handelsherr verneigt sich: "Wird erledigt!"

Ingalf zuckt stumm mit den Schultern, dann soll es wohl sein. Es ist ja nicht der erste Marsch ...

"Was benötigen die Herrschaften noch an Ausrüstung?" Stoorrebrandts Vertreter gibt sich sichtlich Mühe.

"Unser Freund", Ingalf weist auf Cadruel, "hat da 'ne Liste. Und wir brauchen *alles*, das wohl!"

"Der Elf wird eine Liste zusammenstellen." entgegnet Isinha, angewidert von den hier herrschenden Zuständen. 'Na, Stoorrebrandt wird sich freuen.' denkt er grimmig. 'Kein Wunder, wenn die Geschäfte hier nicht gut laufen ... vielleicht ist sogar dieser Tunichtgut für die mangelhafte Qualität der Ware verantwortlich gewesen.' Der Magier mustert den Kaufmann mit scharfem Blick.

Der Handelsherr wendet sich mit einem fragenden Blick Cadruel zu.

"Eine Karte der Umgebung, Reit- und Lasttiere, Verpflegung, Seile, Kletterhaken, Öl + Lampen, Fackeln, Zunderkasten, Zelte, Decken, Pfeile, Dolche, Verbandsmaterial und Heilkräuter."

Der Handelsherr zuckt zusammen, strafft sich dann aber: "Eine Karte habe ich leider nicht, ich kenne mich hier in der Gegend aber aus. Wohin soll es denn gehen? Tiere könnt ihr euch aussuchen, mit dem Rest der Ausrüstung gibt es fast kein Problem, wir haben aber kein Waffenlager und Heilkräuter auch nicht."

"Lasst uns die vorhandenen Pferde nehmen, damit sind wir schneller, und wenn uns das erste Mal Beritene verfolgen, werden wir es zu schätzen wissen. Und sollten sie tatsächlich eine Belastung sein, können wir sie immer noch zurücklassen."

"Cadruel hat Recht", stimmt Rovenä dem Elfen zu. "Nehmen wir diese Pferde als Reit- und Lasttiere. Auch wenn sie nicht sonderlich kräftig erscheinen, können sie unsere Ausrüstung tragen, und ab und an auch uns." Sie wendet sich an den Handelsherrn. "Ihr sorgt dafür, dass für jedes Pferd genügend Hafer bereit steht, dann halten sie die Reise bestimmt auch durch."

"Mit ein wenig Pflege werden die Tiere in ein paar Tagen wieder bei Kräften sein", stimmt Edric leise zu.

"Vier Reittiere und zwei Packpferde, dazu Hafersäcke, wird erledigt!" Der Handelsherr beginnt, Anweisungen zu rufen.

Mit einem beifälligen Nicken wird der Mann entlassen. "Na ja, offenbar hat er sich in seiner dem Trunke geltenden Ergebenheit noch nicht allen Verstandes entledigt." Kommentiert Isinha sodann das entstehende bunte Treiben auf dem Hof. "Seine Untergebenen hat er wohl im Griff."

"Das wohl, das wohl!" murmelt Ingalf, der sich mit Kawi zu dem Magier gesellt hat. Es wurmt ihn ein wenig, dass gestern Cadruel und heute Isinha bei den

Verhandlungen mehr Erfolg hatten als er. Aber anscheinend hatte die Leute es hier nicht häufig genug mit Thorwalern zu tun.

Bereits nach einer halben Stunde sind die Pferde gesattelt und die von Cadruel gewünschten Dinge darauf gepackt - außer den Waffen und den Heilkräutern. Ein Knecht mit etwas Eigeninitiative hat noch einen Sack mit Utensilien zur Pferdepflege zusammengestellt, den er mit einem verlegenen Lächeln Rovenä übergibt.

Die junge Frau erwidert sein Lächeln und verstaubt das Bündel in der Satteltasche ihres Wallachs. "Vielen Dank, die Tiere werden es zu schätzen wissen", bemerkt sie leicht spöttelnd, abgemildert durch ihr Lächeln, denn dem Mann scheint sich seine Nachlässigkeit den Pferden gegenüber in einem schlechten Gewissen bemerkbar zu machen. Dann kontrolliert sie die Sattelgurte und steigt auf. Ihr bronzebeschlagener Stab und der Kurzbogen samt Pfeilköcher sind am Sattel befestigt, sie ist zur Weiterreise bereit.

Ihr Pferd erweist sich als lammfromm.

Cadruel sattelt inzwischen Wolke-schneller-als-der-Wind und verstaubt seine Ausrüstung auf ihm.

Auch Ingalf bepackt das Lastpferd mit seinem Gepäck und sucht sich dann eines der anderen Pferde als Reittier aus. Dann fällt ihm wieder ein, dass sie ja keine Karte bekommen haben und so fragt er den Handelsherrn: "Wo geht es eigentlich nach Shamaham? Wie ist der Weg? Gibt es Gasthäuser und Herbergen? Oder etwas anderes, was Du uns vielleicht noch unbedingt erzählen solltest? Und wo finden wir den Händler in Shamaham?"

"Ach nach Shamaham wollt ihr, da kam doch früher immer Safran her. Da müsst ihr zwei Tagesreisen Radrom aufwärts und dann nach Osten, nochmal zwei, drei Tagesreisen, glaube ich." Der Händler freut sich offensichtlich, Ingalf zu Diensten sein zu können. "Gasthäuser gibt es immer wieder, kein Problem. Mit dem Händler meint Ihr sicher Ulfried Erber, oder? Tut mir leid, da werden Ihr Euch durchfragen müssen. Ich war noch nie in Shamaham."

"Aha." ist erneut Isinhas einzige Reaktion. Statt sich an der Befragung des Händlers zu beteiligen, sucht er sich das ruhigste der noch verbliebenen Tiere aus, lässt sich von dem Stallknecht Sattel und Zaumzeug richtig einstellen, verstaubt seine Siebensachen im Rucksack und steigt vorsichtig auf.

Mit einem nervösen Lächeln wendet er sich an Rovenä: "Na, wenn das mal gut geht."

Sie nickt dem Magier beruhigend zu. "Das wird es, wir haben doch schon ganz anderes durchgestanden." Und mit einem schiefen Lächeln und einem Zwinkern meint sie noch: "Die Pferde sind in viel zu

schlechter Verfassung, als dass wir nicht mit ihnen fertig werden könnten, wenn du das meinst."

Isinha lässt daraufhin nur leise ein unartikulierte Stöhnen hören und verdreht die Augen. Er hofft inständig, dass die Hexe Recht behält. Aber warum auch nicht? Schließlich ist sie sicher weit mehr empathisch veranlagt, als er selbst.

Tsara läuft nach wie vor etwas ziellos im Hafen von Beilunk umher. Wo auch immer dieser Nordmann sein soll, er lässt sich offenbar nicht so leicht finden.

Auf dem Rückweg kommt sie wieder am Stoerbrandt-Kontor vorbei, den sie auf dem Hinweg nur flüchtig registriert hat. Ulwin kannte wohl den Handelsherren, der auch dem anderen Geschlecht sowie dem einen oder anderen Wein nicht abgeneigt gewesen sein soll. Eine Stimme mit einem ihr fremdartig anmutenden dialektalen Einschlag dringt entfernt an ihr Ohr. Fast hätte sie sie ob des sie umgebenden Straßenlärms gar nicht wahrgenommen. 'Da spricht aber jemand komisch', denkt sich Tsara. 'Das hört sich so gar nicht nach von hier an.'

Neugierig bleibt sie vor dem Tor des Kontors stehen und schaut hinein.

Zunächst kann sie nur einige Bedienstete sehen, die geschäftig hin und her laufen. Da diese die Geweihte nicht weiter beachten, wagt Tsara sich in den Hof des Kontors.

'Da ist sie schon wieder - diese Stimme', denkt sie sich, als sie den fremdartigen Einschlag wieder hört.

Dann dreht sie sich nach rechts und sieht eine Gruppe aus fünf ihr unbekannt Personen - eine Frau und vier Männer, von denen einer wie ein Magier gekleidet ist, ein weiterer wie ein Elf anmutet und eine Frau, die sehr naturverbunden aussieht. Dann ist da noch ein eher unscheinbar gekleideter junger Mann, dessen Profession für sie nicht sofort ersichtlich ist.

Und dann sieht sie *ihn* - einen groß gewachsenen blonden Mann, dessen äußere Erscheinung ganz auf einen Mann aus dem Nordwesten dieses Kontinents zutrifft.

"Die Zwölfe zum Gruße", wendet sich Tsara an die ihr unbekannte Gruppe.

Falls die fünf Fremden sich zu ihr drehen, werden sie eine mittelgroße, hübsche junge Frau sehen, die sie mit ihren großen, strahlend blauen Augen, die einen deutlichen Kontrast zu den schwarzen Haaren bilden, ansieht. Sie trägt Reisekleidung und darüber ein in vielen Farben schillerndes Cape. Eine Umhängetasche und ein Wanderstab machen ihre weitere Ausrüstung aus.

Ingalf schaut sich um. 'Wer kommt denn jetzt noch?' denkt er und mustert die bunt gekleidete Frau. "Na, da kommt der nächste Kunde, das wohl!" ruft er dem Handelsherrn zu.

"Die Zwölfe zum Gruß", erwidert Edric höflich.

Rovena dreht sich neugierig nach der grüßenden Stimme um und mustert die auf sie zugehende, fremde Frau aufmerksam. "Euch gleichfalls einen Gruß", erwidert sie höflich, auf dem Rücken ihres Pferdes abwartend, wohin die Fremde sich wenden wird.

Des Magiers Blick folgt dem Rovenas. Da er bereits im Sattel sitzt, neigt er lediglich etwas den Kopf, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren. Dann fährt er fort, seinen Stab am Sattelknauf zu befestigen.

"Nein, zum Handelsherren möchte ich nicht", erwidert die Unbekannte. "Ich habe nur Eure Stimme gehört, die sich nicht wie eine von denen anhörte, die von hier kommen. Seid Ihr ein 'Nordmann'?", will die Unbekannte wissen.

Ingalf schaut die bunte Frau verdattert an. "Aye, das wohl!" antwortet er. "So werden wir Thorwaler in einigen Gegenden genannt, das wohl!"

"So fern der Heimat", ist ihre Antwort, die sich wie ein kleines Seufzen anhört. Dann wird ihr Blick wieder klar und sie schaut ihn wieder mit strahlenden Augen an. "Und was macht ein Nordmann in Beilunk?" fragt sie fast schon ein bisschen keck.

"Im Moment aufs Pferd steigen", antwortet Ingalf und macht das Gesagte. "Und wenn Du noch ein wenig zuguckst, dann werde ich wohl durch dieses Tor reiten, das wohl!"

Und was machst Du hier?"

"Ach weißt Du", antwortet die Geweihte etwas schelmisch, "meine Herrin Tsa hat mir aufgetragen einen Nordmann in Beilunk zu suchen. Allzu viele gibt es davon hier ja nicht."

Sie lächelt und fügt dann noch hinzu: "Tja, dann werde ich mir wohl ein Pferd suchen, ebenfalls aufsteigen und dann hinter Dir her reiten - das wohl!" Dann schaut sie in die Runde.

"Ich bin übrigens Tsara von Leanda, Dienerin Tsas oder auch der sich ewig wandelnden Göttin", stellt sie sich dann noch vor.

Bei diesen Worten blickt der Elf sie mit einem spöttischen Lächeln an.

"Dann bekommt Kawi ja wieder Gesellschaft ..." murmelt Isinha leise vor sich hin. Er mustert den Neankömmling kritisch und misstrauisch.

Bei diesem Entschluss sich so mir nichts dir nichts der Gruppe anzuschließen nur weil er ein Thorwaler ist, fällt Ingalf nichts mehr ein.

Dann erinnert er sich an Hesander, der auch nur wegen eines Traumes mit ins Orkland kam. "Macht ihr sowas immer?" ist seine unbestimmte Frage an Tsara.

"Nein, nicht immer. Aber ab und an eben schon", lächelt sie Ingalf an.

"Hm", brummelt der zurück.

Der Handelsherr und einige Knechte schauen dem Wortwechsel mit offenem Mund zu.

"Nicht gaffen, **ARBEITEN!**" fährt Isinha Gesinde und auch den Handelsherrn an. "Na, Meister Stoerrebrandt wird sich über unseren Bericht freuen!" fügt er dann mit grimmiger Befriedigung hinzu.

"Was denn, mein Herr?" fragt der verwirrte Handelsherr.

"Habt Ihr hier sonst nichts zu tun, wenn nicht gerade eine Delegation des Herrn Stoerrebrandt erscheint?" der Magier schüttelt ungläubig den Kopf.

Die Ohren des Handelsherrn färben sich als Reaktion rötlich.

"Und holt uns doch noch das Pferd, das wohl!" fordert Ingalf.

Das wird schnellstens erledigt.

Als das fünfte Pferd aus dem Stall geführt wird, fragt Tsara, "oh, für mich?" und scheint sich dabei ein bisschen wie ein Kind zu freuen.

"Du wolltest mit uns reiten, oder?" fragt Ingalf. "Also brauchst Du 'n Pferd, es sei denn, Du hast eins in Deiner Tasche, das wohl!"

"Na das ist aber nett von Dir", bedankt sich Tsara bei Ingalf und zwinkert ihm mit einem Lächeln zu.

Dann wendet sie sich erneut an die Runde: "Ihr habt doch nichts dagegen, wenn ich eine Weile mit Euch reise, oder?" Angesichts des Tonfalles scheint diese Frage mehr rhetorischer Natur zu sein.

"Ich bin Ingalf und das ist Kawi", stellt sich der Thorwaler vor nachdem ihm aufgefallen ist, dass es bisher keiner der anderen gemacht hat. "Die anderen sind Rovena, Edric, Isinha und Cadruel." Er deutet der Reihe nach auf seine Gefährten.

"Freut mich", sagt Tsara kurz in die Runde, als sie dann Kawi gewahr wird. Tsara beugt sich zu Kawi herunter und tätschelt seinen Kopf. "Na Du bist aber ein hübsches kleines Kerlchen. Ich bin sicher, wir werden uns sehr gut verstehen." Mit diesen Worten gibt sie ihm einen kurzen Kuss auf die Nase.

Der Welpen schaut ebenso verdattert drein wie sein Herrchen. Diese bunte Frau kam über sie wie ein Blitz. Aber da sie den jungen Bornländer anscheinend mag, wedelt dieser ihr freundlich zu.

Dann richtet sie sich wieder auf und nimmt das ihr zugewiesene Pferd am Zügel. "Sag mal, Ingalf, besteht Deine Gruppe aus Boronpriestern? Die sind nämlich auch immer so wortkarg."

"Na, Mädels, Du redest ja wie ein Wasserfall, da kommen wir ja gar nicht zu Wort, das wohl!" ist Ingalfs Antwort.

"Hach, weißt Du, ich bin einfach nur so aufgeregt. Da laufe ich stundenlang durch Beilunk, um einen Nordmann zu suchen und finde ihn durch Zufall, weil ich eine mir fremdländisch klingende Stimme höre."

Tsara horcht kurz innerlich auf, als ihr Ingalfs Worte mit dem Wasserfall noch einmal durch den Kopf gehen. "Bin schon still, bin schon still."

Fünf Sekunden später fragt sie: "Und, geht es los?" Tsara hat dabei ein unschuldiges Grinsen aufgelegt.

Auch der schweigsame Edric hat mittlerweile sein Pferd bestiegen.

"Aye, das wohl!" Ingalf schaut sich um, ob seine Gefährten alle auf den Pferden sitzen und die Zügel der Packpferde an den Sätteln von ihm und Edric befestigt sind und reitet dann langsam ein paar Schritte im Hof. "Gut, von mir aus ...", wendet er sich an die Freunde.

Isinha reagiert darauf nur mit dem Lüpfen der linken Augenbraue. Ein Vorgang, der aufgrund der Haarfarbe nicht weiter auffällt. 'Einen Geweihten los und schon die nächste am Hals.' denkt er. Diese junge Frau ist ihm viel zu "aufgeweckt", als dass sein Misstrauen nicht bliebe.

Andererseits, wer würde sich schon *freiwillig* als Tsageweihte ausgeben?

"Da Deine *Göttin* Dir ja gesagt hast, dass Du mit uns reisen sollst, werden wir Dich kaum aufhalten können. Hoffentlich sagt sie Dir nie, dass Du mit einem Stein am Bein in das große Wasser springen sollst, Du tust ja anscheinend alles, was sie sagt."

"Dummerle", kommentiert Tsara die bissige Bemerkung mit einem leicht übertriebenen mitleidigen Ton. "Dir scheint das Wesen Tsas mehr als fremd zu sein. Sei's drum. Ich erkläre es Dir gerne unterwegs". Sprachs, zwinkert auch dem Elfen zu und schwingt sich dann auf das Pferd.

"Danke nein."

Und auch Cadruel treibt sein Pferd mit leichtem Druck der Füße an.

Rovena nickt ihrer neuen Begleiterin grinsend zu. Nun hat also Ingalf auch eine von den Götterdienern an den Fersen, so wie sie und Isinha damals in die Gesellschaft von Hesander gekommen sind. Nun, Tsara scheint ihr weniger suspekt als der wissbegierige Hesander zu sein, und so antwortet sie der jungen Geweihten freundlich: "Schließ' dich uns ruhig an, Tsara, du solltest noch wissen, dass unsere nächste Station Shamaham sein wird. Bist du von hier und kennst du dich zufällig in dieser Gegend aus?" Sie vermeidet es bewusst, in Gegenwart der Mitarbeiter der Handelsstation von den Amazonen zu sprechen, denn was in dem großen Rucksack ist, der hinter ihrem Sattel auf dem Pferderücken befestigt ist, geht niemanden etwas

an. Eine Goldstatue ist doch zu verlockend, ungebeten den Besitzer zu wechseln ...

"Danke", sagt Tsara vom Rücken des Pferdes aus zu Rovena gewendet. "Nun *auskennen* wäre wohl zu viel gesagt. Ich bin von Beilunk nach Westen und später nach Norden gezogen. Die Gegend bis Warunk ist mir bekannt. Der Rest weniger."

"Schade", meint Rovena darauf. "Wäre nicht schlecht gewesen. Wo kommst du eigentlich her?" fragt sie neugierig.

"Tja", überlegt Tsara für einen Moment. Dann antwortet sie: "Weißt Du, wir Dienerinnen Tsas weilen selten länger an ein und demselben Ort. Unsere Göttin gebietet uns in die Welt zu ziehen, uns an der Schöpfung der Zwölfe zu erfreuen, sie zu wahren und zu achten und die Menschen daran teilhaben zu lassen."

"Du bist doch aber bestimmt nicht als Dienerin deiner Göttin auf der Straße geboren worden, oder?" vermutet Rovena amüsiert. "Wo bist du aufgewachsen, bevor du in den Tempel gingst?"

"Geboren wurde ich in den Beilunker Bergen, als mein Vater, ein Kaufmann, mit meiner Mutter von Wehrheim nach Beilunk unterwegs war. Ich bin dann mit meinen Eltern mehrere Götterläufe umher gereist - von Stadt zu Stadt. Unterwegs konnte ich immer die Umgebung, also die Schöpfung Tsas beobachten und kennenlernen. Meine Eltern meinten immer, ich sei ihr kleiner Wildfang. Irgendwann vor vier Jahren überkam mich der Wunsch, der Herrin dieser Schöpfung und des ewigen Wandels und der Erneuerung zu dienen und ihre Kunde zu verbreiten. So ziehe ich dann von Ort zu Ort und gehe, wohin es mir beliebt." Tsara stockt einen Moment, da sie in diesem Fall ja nicht ganz so nach Belieben zur Heldengruppe gestoßen ist. "Naja, oder aber Tsas sagt mir, wohin ich gehen soll."

Dann mustert sie Rovena einen Moment lang, zögert einen Augenblick und fügt dann noch hinzu: "Wusstest Du, dass Satuaris und Tsas viele Dinge gemeinsam haben?"

"Wirklich? Dass du die Göttin Tsas mit Satuaris vergleichst ..." Rovena tut so, als wäre sie überrascht und schüttelt erstaunt den Kopf, wundert sich allerdings gleichzeitig, wie Tsara auf diesen Vergleich kommt, sollte man ihr doch nicht gerade an der Nase ansehen, dass sie eine Tochter Satuaris ist. "Du musst ganz schön weit herum gekommen sein." Sie lächelt. "Aber

das kann ich von mir auch sagen. Ich bin in Weiden zu Hause", erzählt sie der jungen Geweihten.

"Weiden - da war ich auch einmal vor einigen Götterläufen. Ja, herumgekommen bin ich wohl." Wenn Rovena aufmerksam hinsieht, kann sie einen Hauch von Traurigkeit in Tsaras Blick erhaschen. "Was ich noch gar nicht gefragt habe: Wohin geht die Reise eigentlich?"

"Zuerst nach Shamaham, dort sollen wir jemanden antreffen, der uns weiterführt", antwortet Rovena leise, denn noch haben sie die Stadt nicht verlassen und ihr Ziel sollte nicht für neugierige Ohren bestimmt sein.

"Soll mir Recht sein", antwortet Tsara. "Wo auch immer es uns hinzieht, sind wir von der Schöpfung Tsas umgeben ..."

"Ähm, Randrom aufwärts ist das links oder rechts?" fragt er den Handelsherrn noch einmal nach dem genauen Weg. "Pass gut auf Dich auf und wenn wir auf dem Rückweg hier vorbeikommen, dann solltest Du alles getan haben, dass wir den gestrigen Tag vergessen können und nicht dem Alten davon berichten müssen, das wohl!"

"Nach Norden, mein Herr, und Phex sei mit Euch!" verabschiedet der Handelsherr die Gruppe.

"Und grüß mir Luwinka", ruft ihm Tsara beim Abschied noch einmal zu.

Der Handelsherr sollte wissen, um welche Person es sich dabei handelt - hat er doch allzu oft mit ihr das Lager geteilt. Wenn das seine Frau wüsste ...

"Dann los!" meint Ingalf und reitet im Schritt auf die Straße, wo er sich nordwärts wendet. Kawi folgt seinem Herrchen - oder besser dem Pferd - bei Fuß.

Rovena schlingt noch schnell die Führungsleine des einen Packpferdes um den Knauf ihres Sattels und zurtt ihn fest, dann treibt sie ihren Wallach an und wird sich mit ihrer kostbaren Fracht in der Mitte ihrer Gefährten halten.

Weit außerhalb der Stadt stößt Surnia zu ihnen. Die junge Frau hält die Pferde an und steigt ab, um die Schädeleule auf ihre Schulter steigen zu lassen, bevor es weiter gehen kann.

"Auch diese Schädeleule ist ein Kreatur aus der Schöpfung Tsas. Freuen wir uns, dass es sie gibt", sagt Tsara ein wenig verklärt.

"Du kannst dir gar nicht vorstellen, wie sehr *ich* mich darüber freue", murmelt Rovena leise, während sie die Brust ihrer Vertrauten kraut.

ПАЧ ПОРДЕН

Der Weg zum Nordtor Beilunks ist leicht gefunden. Der Torwächter wünscht eine glückliche Reise, und dann geht es auf dem Pferderücken gemächlich nach Norden. Linkerhand glänzt in einiger Entfernung der Radrom. Das Wetter zeigt sich von angenehm-herbstlicher Seite. Es ist nicht zu kühl, und insbesondere regnet es nicht.

ZWEI BETTLER

Eine halbe Stunde nördlich von Beilunk sitzen zwei zerlumpte Gestalten am Straßenrand, ein Mann und eine Frau, beide etwa fünfzig Jahre alt. Als die Helden näher kommen, springen die beiden auf und laufen neben ihnen her, wobei sie ihnen die Öffnungen ihrer speckigen Filzkappen unter die Nasen halten und mit eindringlichen Stimmen um eine milde Gabe bitten.

Cadruel holt eine Münze aus seiner Geldkatze und schnippt sie ohne die beiden weiter zu beachten in eine der Filzkappen.

"Teilen!" ist seiner einziger Kommentar zu dem gespendeten Dukaten.

Der Mann bedankt sich und flüstert: "Sucht Ihr vielleicht den Kurkum-Palast?"

"Was soll das den sein?" fragt Ingalf den Mann zurück. Irgendwie hat er ja erwartet, dass sich die beiden nach der Spende erkenntlich zeigen.

"Nackte Amazonen, garantiert echt!" flüstert der Bettler.

Rovena, die sich etwas auf Distanz zu dem Bettlerpärchen hält, kraust missbilligend die Stirn. Ob die beiden wirklich glauben, sie könnten ihre Männer mit einer solchen Versuchung in eine Falle locken?

Wider seines eigentlichen Willen, stoppt Cadruel 'Wolke-schneller-als-der-Wind'. "Sprich!"

"Ihr könnt Euch mit eigenen Augen überzeugen, ob sie zwei Brüste oder nur eine haben!" wirbt der Bettler.

"Sag mal, wie redest Du denn über die Kriegerinnen der Rondra", fragt Tsara ein wenig empört. "Und wieso ist es wichtig, ob sie eine oder zwei Brüste haben?"

"Naja, wegen dem Bogenschießen." Der Sprecher der Bettler senkt demütig den Kopf.

"Is' eh Quatsch, die haben zwei, das wohl!" murmelt Ingalf die Belehrung von Stoorrebrandt wiedergebend.

Isinha schüttelt den Kopf. "Na und?" fragt er etwas verwundert. "Wen interessiert das denn?" Die Frage zielt aber mehr in Richtung ihrer neuen Wegbegleiterin, anstatt an die Bettler gerichtet zu sein.

"Wie weit soll das denn sein?" fragt nun auch Ingalf. Laut dem Kurs vom Handelsherrn soll ja Shamaham schon gut fünf Tage entfernt sein.

"Das kostet!" Der Bettler reibt seine Finger in der universellen Geste aneinander.

"Ja, und ob das kostet, das wohl!" beginnt Ingalf ruhig und zieht dann seinen Dolch, um etwas schärfer fortzufahren: "Und zwar Dir gleich Deine Ohren! Du hast von unserem Freund mehr Geld erhalten, als Du verdienst, also, bei Swafnir, antworte gefälligst!"

Auf die Drohung Ingalfs kennen die beiden Bettler nur eine Antwort: sich umdrehen und weglaufen, aber ...

Während Ingalf droht, lenkt Isinha seinen Zossen vorsichtig nach vorn und auf die andere Seite des Bettlers, hält aber etwas Abstand. Er mustert die beiden Gestalten aufmerksam. "Sprich!" fordert er ihn auf. "Wenn Deine Information ihren Preis wert ist, bekommst Du von mir noch ein Silberstück." bietet der Magier an.

Wie vom Donner gerührt bleiben die beiden stehen.

"Ja, Euer Ehren, wie Ihr wünscht", erwidert der Sprecher. "Zum Kurkum-Palast müsst Ihr zurück nach Beilunk, die Stadt durchqueren und nach Westen wieder verlassen. Etwa fünf Meilen hinter der Radrom-Furt zweigt eine schmale Straße nach Norden ab. Wenn ihr dieser Straße zwei Meilen folgt, könnt ihr den Palast vor euch liegen sehen." Er streckt bittend die Hand aus.

Rovena schüttelt zweifelnd den Kopf. "Oder wir werden dort von etwas ganz anderem überrascht", unkt sie leise und Unheil ahnend.

"Gib Ihnen nichts, sie bekamen das Gold eines Fürsten und gaben die Auskunft eines Schwindlers und dankten es, wie ein Diener des Namenlosen."

"Ich glaube ja nich', dass wir da hin wollen, oder?" meint Ingalf der der Wegbeschreibung des Händlers eher glaubt.

"Hmm. Noch etwas: Was gibt es in Shamaham?" fragt Isinha nach, dem gerade nicht so genau einfällt, weshalb sie dieses Nest aufzusuchen haben, wenn ihnen hier doch die Wegbeschreibung zu ihrem eigentlichen Ziel präsentiert wird. Was haben sie schon zu verlieren? Scheinbar gedankenverloren lässt er einen plötzlich zwischen seinen Fingern aufgetauchten Silbertaler rotieren.

"Shamaham?" Die Gesichter der Bettler sind zwei große Fragezeichen. "Da war ich noch nie. Das ist doch ganz weit weg."

"So so. Aber in Kurkum, da bist Du schon gewesen?" hakt der Magier nach.

"Im Kurkum-Palast waren wir schon mal, ja. Können wir jetzt den Silbertaler haben?" Der Sprecher drängt ein wenig.

"Weshalb die Eile?" stellt Isinha grinsend die Gegenfrage. "Erst die zufriedenstellende Auskunft - so war unsere Abmachung! Also nochmal, was habt ihr im Kurkum-Palast gemacht? Und weshalb 'Palast'?" Auch Isinhas Stimme wird drängender.

"Also, wenn man Freuden sucht, dann - dann geht man in den Palast", druckst der Bettler herum.

Isinha zieht lediglich eine Augenbraue hoch, um ihn zu ermuntern, das weiter auszuführen.

Der Bettler scheint aber der Absicht zu sein, dass alles erklärt ist.

"Lass uns weiter reiten, das wohl!" meint Ingalf, der die Aussagen der beiden für den weiteren Verlauf ihrer Reise als unnötig empfindet.

"Also schön. Ihr wollt nicht? Ich fürchte, meine Zufriedenheit erreicht nicht den Stand, das euch der Silbertaler zusteht." konstatiert der Magier, steckt das Geld wieder weg und wirft anschließend nur 5 Heller in den Hut.

"Habt Dank, Herr Magister!" Beide Bettler verbeugen sich.

"Reiten wir jetzt weiter?" fragt Ingalf seine Gefährten.

"Ja. Lasst uns reiten." Sorgsam wählt der Magier eine neutrale Formulierung, ohne die weitere Richtung anzugeben.

"Oder willst Du nackte *Amazonen* sehen?" fragt er Isinha.

Sein erwidender Blick sagt mehr als tausend Worte. Trotzdem fügt er verbal hinzu: "Wohl kaum." Andererseits kann er sich des Eindrucks nicht erwehren, dass die beiden Bettler ihnen eine wichtige Information haben zukommen lassen und der Besuch bei dem Kontaktmann des Händlers irgendwie überflüssig ist.

"Wir reiten weiter nach Shamaham", bestimmt Rovena entschlossen und treibt ihren Wallach an, das Packpferd im Gefolge.

Ingalf grinst und flüstert Kawi halblaut zu: "Siehste, das Mädels will keine nackten *Amazonen* sehen, das wohl!" Er folgt der Hexe.

Edric, der sich in Ingalfs Nähe hält, muss schmunzeln.

АМАЗОНЕН

Etwa eine Stunde nach der Begegnung mit den beiden Bettlern merken die Helden, dass von hinten eine Reitergruppe in scharfem Trab herankommt.

"He", ruft Tsara der Gruppe zu. "Da kommt wer von hinten!"

Neugierig blickt sich auch Edric um. "Wir sollten ihnen Platz machen", schlägt er vor, wenn sie nah genug sind. Sie selbst haben es ja nicht so eilig.

"Na, wenn die es so eilig haben, dann sollten wir das tun, das wohl!" Auch Ingalf reiht sich hinter seine Gefährten ein, wenn sie alle hintereinander reiten, so denkt er, werden die Reiter ja vorbei kommen. Schmunzelnd muss es an die Begegnung mit Nahema auf der Straße im Orkland denken.

Der Elf steuert sein Pferd zur Seite und legt seine Hand auf den Schwertgriff.

Als Isinha die Reaktion des Elfen sieht, versucht er, sein Pferd an dessen Seite zu halten und meint: "Nur die Ruhe, mein Freund. Lass' Deine Waffe stecken. Die wollen nichts von *uns*." Er lächelt schräg. "Und wenn doch, werden sie ihr blaues Wunder erleben!"

"Ich denke, Du hast mit beidem recht." antwortet der Elf.

Neugierig dreht die Geweihte den Kopf, um zu sehen, wer sich da nähert.

Isinha zügelt sein - ohnehin nur im Schritt gehendes - Pferd und sieht den Reitern ebenfalls entgegen.

Es sind fünf Berittene gut hundert Schritt hinter der Heldengruppe. Tsara sieht Blitzen von Waffen und Rüstungen. Alle fünf Reiter tragen Helm mit Busch oben drauf. Weitere Details sind im Moment nicht zu erkennen, aber das wird sich geben, wenn die Verfolger näher kommen.

"Die scheinen schwer bewaffnet zu sein und es wirklich eilig zu haben. Wer die wohl sind und wo die wohl hin wollen?", wundert sich Tsara laut.

"Wer weiß ... machen wir ihnen besser Platz", meint Rovena dazu und lenkt den Wallach samt Packpferd, dessen Führungsleine immer noch fest um den Sattelsknäuf geschlungen ist, so an den Straßenrand, dass sie möglichst durch ihre Gefährten gedeckt.

Die Reitergruppe holt rasch auf, und auch wer noch keine *Amazonen* realiter gesehen hat, der erkennt sie sofort, denn es gibt genügend Geschichten und Abbildungen dieser rondragefälligen Kriegerinnen. Der rote Helmbusch, die nackten Schultern, der figurbetonte Brustpanzer, das allein würde schon reichen, aber der arrogante Blick der fünf Kriegerinnen lässt keinen Zweifel daran, dass es sich um *Amazonen* handelt.

Die fünf *Amazonen* entbieten den Helden beim Vorüberreiten einen knappen Gruß.

"Rondra und Tsara zum Gruße, Schwestern", ruft ihnen Tsara als Erwiderung entgegen.

"Na sowas, genau was wir suchen, das wohl!" meint Ingalf zu den Gefährten.

Cadruel nickt Ihnen zu.

"Richtig. Und die werden wir auch fragen. Die Zwölfe zum Gruße!" ruft Isinha den Reiterinnen zu. "Haltet ein, wir haben eine Frage!"

Isinha spürt den prüfenden und dann erkennenden Blick auf sich. Die Anführerin der fünf *Amazonen*

gibt einen kurzen Befehl, worauf die Pferde gezügelt werden. "Magister?" spricht die Anführerin Isinha fragend an.

Edric erwidert den Gruß freundlich, während er sich bemüht, die Amazonen nicht anzustarren. Seit er mit Ingalf reist, hat er wahrlich viel gesehen ...

Manchmal kann er kaum glauben dass das alles wahr ist und fürchtet im nächsten Moment aus einem Traum zu erwachen.

Ingalf ärgert sich ein wenig. Seit sie aus Festum weg sind, gelingt dem Magier in jeder Begegnung Herr zu werden - das kann so nicht weiter gehen.

"Oh, bitte nur Adeptus." lächelt Isinha. Er wirkt leicht verlegen, dass ihm hier ein derart hoher Titel anheim gestellt wird. "Adeptus Elgar Arres." stellt er sich nun vollständig vor und versucht, im Sattel sitzend eine leichte Verbeugung. "Wir sind auf dem Weg zu Ihrer Majestät in dringender Mission. Wäret Ihr so freundlich, uns zu geleiten? Es ist von höchster Wichtigkeit, dass wir ihr schnellstmöglich unsere Aufwartung machen." umschreibt der Magier ihren Auftrag leicht nebulös. Wer weiß, vielleicht sind die Amazonen bei der Erwähnung von Stoorrebrandt nicht mehr so freundlich ...

"Ihrer Majestät?" Die Amazone neigt den Kopf zur Seite.

"Na Eure Anführerin, die Amazonenkönigin", ergänzt Tsara unverblümt.

"Du die hat Euer Gnaden zu einem Besuch eingeladen, vielleicht schriftlich?" hakt die Amazone nach.

'Ach, jetzt plötzlich ist schon diese anhängliche Geweihte *eingeladen*?!' denkt sich der Magier. 'Na, das kann ja heiter werden!' Mit einem versteckten Lächeln betrachtet er Tsara und ist gespannt, wie sie darauf reagiert.

"Nein", zuckt Tsara mit den Schultern. "Aber vielleicht könnt Ihr sie fragen, ob sie uns empfängt", fragt die Geweihte direkt.

"Wenn Ihr keine Einladung habt, wird sie Euch nicht empfangen. Und Ihr kennt ja auch nicht den Weg nach Kurkum", entgegnet die Amazone freundlich aber bestimmt.

Isinha muss in sich hinein lächeln. 'Doch, kennen wir. Das Geld war also gut angelegt.'

Cadrueel blickt der Amazone in die Augen und spricht ein paar elfische Worte, danach schüttelt er resigniert den Kopf.

Tsara versteht das Problem nicht. "Naja, Ihr kennt ihn doch, nicht wahr? Und sind wir im Grunde nicht Schwestern, da wir jeweils einer der Zwölfe dienen? Wir könnten doch einfach gemeinsam zur Burg reiten, oder? Und ein Wandel in der Empfangspraxis wäre doch überaus tsagefällig, oder?", fragt Tsara.

Im Stillen bewundert Edric seine Gefährten für ihre Redekünste. Würden ihm doch auch nur solche Worte im rechten Moment einfallen ...

Rovena grinst. Der Ideenreichtum der jungen Geweihten gefällt ihr. Und sie überlegt, ob sie das Geschenk für die Königin erwähnen soll ... aber vielleicht ist es besser, erst mal nichts davon verlauten zu lassen.

Die Amazonenanführerin schüttelt lächelnd den Kopf. "Wenn die Ewig Wandelbare möchte, dass Ihr Kurkum besucht, so wird das geschehen, Euer Gnaden. Wir sind aber Werkzeuge der Leuin."

Tsara grinst ob der verbalen Schlagfertigkeit der Anführerin. "Ihr seid offenbar nicht nur in der Kampfkunst schlagfertig", antwortet sie anerkennend. "Da die Ewig Wandelbare möchte, dass ich dem Nordmann folge und der wiederum zur Amazonenkönigin möchte, müsste das ja in Erfüllung gehen.

"Dann sehen wir uns ja womöglich sehr bald wieder", fügt sie noch ein wenig keck hinzu.

Die Amazone muss schmunzeln. "Das werden wir sehen." Sie will schon einen Befehl zum Weiterreiten geben, da mischt sich Ingalf ein:

"Hey, Mädels, lasst uns doch einfach zusammen reiten, das wohl!"

Innerlich zuckt Edric bei diesen Worten zusammen. 'Wie kann er nur ...'

Der bislang beherrschten Amazone bleibt der Mund kurz halb offen stehen. Dann schüttelt sie nur den Kopf.

"Siehste, auf die Idee biste noch nicht gekommen, das wohl, das wohl!" meint Ingalf grinsend.

Mit einem nochmaligen Kopfschütteln gibt die Anführerin ihren Begleiterinnen das Zeichen zum Weiterreiten ... Richtung Norden. Selbst wenn es die Gefährten wollten, so könnten sie dem schnellen Trab der Amazonen mit ihren Pferden auf Dauer nicht folgen.

Ingalf gibt seinem Zossen ebenfalls die Zügel. "Los, Freunde, es geht weiter!"

"Ja." stimmt Isinha zu. "Aber in die andere Richtung. Ich denke, diese Abteilung *kommt* aus Kurkum. Das heißt, wir müssen den Weg nehmen, den uns der Bettler gewiesen hat." Da ist sich der Magier nun ganz sicher. Den Abstecher zu Stoorrebrandts Informanten hält er für überflüssig.

"Hä?" Ingalf ist verduzt, dann meint er zu dem Magier: "Passt auf hinter Dir im Sattel, ein riesiger Firunsbär!"

"Was willst Du in einem Haus, in dem die Mädchen für Geld nett zu Dir sind?" Verwundert schaut Cadrueel den Magier an.

Das Gesicht des Magiers verrät noch viel mehr Verwunderung. Offenbar versteht er den Elfen nicht. Ob es an dessen Sprachkenntnissen des Garethi oder denen Isinhas liegt, ist unklar.

"Bist du dir da sicher?" Rovena wollte gerade ihre Pferde antreiben, hält nun jedoch inne und schaut den Magier zweifelnd an.

"Ich glaube, Du hast sie ein wenig 'überrascht'", kommentiert Tsara Ingalfs Worte an die Amazonenanführerin, nachdem man weiter reitet.

Es scheint nur im Moment nicht ganz klar zu sein, in welche Richtung 'weiter' liegt.

Bevor durch die Diskussion zu viel Zeit verloren geht und die Amazonen gar außer Sichtweite sind, lenkt Ingalf sein Pferd hinterher. "Komm, Kawi, da geht's lang, das wohl!"

Und Edric folgt seinem Freund.

Wie auch, kopfschüttelnd, Cadruel.

Irgendwann während des Ritts lenkt Tsara ihr Pferd neben das von Rovena und fragt mit verhaltener Stimme: "Sag mal, sind der Magier und der Elf immer so griesgrämig? Wenn es hier nicht so viele schöne Dinge Tsas schöpferischen Wirkens zu sehen gäbe, könnte man sich fast davon anstecken lassen."

Rovena zuckt mit den Achseln und scheint zu überlegen. "Cadruel kenne ich noch zu wenig, um behaupten zu können, er wäre immer griesgrämig, er hat wohl seine Gründe, die wir Menschen schwer verstehen, sich so zu geben", antwortet sie der Geweihten. "Und Isinha ...", sie schaut die junge Frau schmunzelt an, "... frage ihn doch selber, warum er diesen Eindruck bei dir erweckt. Auch er hat sicher seine Gründe, sich so zu geben. Mich stört seine Art nicht, er ist ein verlässlicher Gefährte, das ist mir wichtig."

Tsara denkt einen Moment lang über die Worte Rovenas nach und antwortet dann: "Das mit dem treuen Gefährten will ich Dir ja gerne glauben. Aber wieso erfreut sich *Isinha* - oder so ähnlich - nicht ebenso an den Gaben der Zwölfe. Immerhin ist ihm eine ganz besondere Gabe zuteil geworden."

'Hört sie mir überhaupt zu?' Die junge Hexe schaut Tsara verwundert an. "Woher soll ich das wissen? Ich habe keinen Grund, ihn danach zu fragen. Und antworten kann er nur für sich allein."

DIE JAGDGESELLSCHAFT

Eine weitere Stunde ist vergangen, da galoppiert eine Jagdgesellschaft den Helden entgegen. Der Mann an der Spitze brüllt schon von weitem: "Aus dem Weg, Gesindel!" Es handelt sich um eine siebenköpfige Reitergruppe, die um einen auffällig elegant gekleideten jungen Edelmann formiert ist.

Der Magier richtet sich im Sattel auf. Seine Reitkünste reichen nicht dazu aus, sein Tier schnell genug 'aus dem Weg' zu dirigieren. Also lässt er es darauf ankommen, hebt seinen Stab in die Höhe und streckt die linke Hand mit dem Akademiesiegel darin den Reitern entgegen. "Nehmt Rücksicht!" brüllt er ihnen entgegen.

'Auch 'ne Möglichkeit, das wohl!' denkt Ingalf während er sein Pferd und das Saumpferd soweit es geht an den Rand drängt. "Komm her!" fordert ihn der Thorwaler auf.

So schnell es ihr möglich ist, versucht auch Rovena ihr Reitpferd samt Packpferd an die Seite zu drängen, um der ungestümen Reitergruppe Platz zu machen.

Edric tut es ihm gleich. Normalerweise würden Pferde zwar niemanden nieder reiten, aber es muss kein Zwist heraufbeschworen werden.

Cadruel lenkt sein Pferd mit fast unmerklicher Gewichtsverlagerung zur Seite.

"Na dann geht doch endlich aus dem Weg, ihr verzogener Jüngling!", ruft ihm Tsara herausfordernd entgegen.

Die Situation ist also folgende: Edric, Cadruel, Rovena und Ingalf haben Platz gemacht, während Tsara und Isinha der heranreitenden Gruppe den Weg versperren.

Die heranreitende Gruppe zügelt notgedrungen die Pferde - fünf Schritt vor Isinha. "Räumt das Gesindel aus dem Weg!" befiehlt der Edelmann wutschnaubend seinen Begleitern.

"Erhebt Eure Hand gegen meine Gefährte oder mich und noch Eure Enkel werden die *Schande* zu tragen haben!" donnert der Magier mit kraftvoller Stimme.

"Wir kommen auf diesem Weg schon aneinander vorbei, dessen seid Euch gewiss. Nur eben nicht auf die Schnelle." Isinha funkelt den Edelmann mit seinen Augen an, die wie glühende Kohlen funkeln. Sein bleiches Haar und der weite schwarze Mantel bauschen sich leicht im Wind. Es scheint, als ob das Siegel in seiner noch immer erhobenen Hand wütend leuchtet, als er mühsam versucht, das Pferd auf die rechte Hälfte des Wegs zu dirigieren, ohne dass es so aussieht, als wolle er der 'Bitte' des Reiters ohne weiteres nachkommen.

Edrics Erinnerungen formen ein Bild von der Begegnung mit Nahema. 'Was er wohl vor hat? Warum macht er nicht einfach Platz?' fragt sich der junge Hirte, während er der Situation wachsam beobachtet.

Ingalf mustert die Reiter - speziell deren Bewaffnung. Sollten sie weiter gegen den Magier vorgehen, dann wird er vom Pferd springen - ein Kampf vom Pferderücken ist ihm zu unsicher - und mit der Orknase ein wenig für Ruhe und Ordnung sorgen.

Cadrueel schaut dem Anführer der Gruppe mit seinen violetten Augen an und konzentriert in Gedanken sein mandra auf *bian bha la da'in*.

Die Begleiter des Edelmannes sind zögerlich. Sie reden leise auf den Edelmann ein. "... Magier ... Geweihte ... Zorn der Götter ...", vermögen Isinha und Tsara zu verstehen. Schließlich ziehen zwei der Begleiter ihre Säbel und reiten langsam auf Isinha und Tsara zu.

"Wenn Eu... Eurer Gnaden bitte Platz machen könnten", bitte einer der beiden.

"Aber natürlich doch", sagt Tsara mit einem strahlenden Lächeln an die beiden Begleiter gerichtet und lenkt ihr Pferd beiseite, allerdings so, dass sie sich dem Edelmann ein bisschen nähern kann. Dann schaut sie dem Edelmann tief in die Augen und rückt dabei neckisch ihren Oberkörper zurecht und sagt zu ihm mit einer hauchenden, fast schon verführerisch wirkenden Stimme: "Und wenn künftig noch ein paar Manieren an den Tag legt, geht es beim nächsten Mal vielleicht sogar ein wenig schneller."

Ohne die Reaktion des Edelmannes abzuwarten dann wieder an die beiden Begleiter mit den gezückten Säbeln gerichtet - jedoch mit einer selbstbewussten und befehlenden Stimme, die einen deutlichen Kontrast zu vorher darstellt. "So, ihr Torfköpfe, jetzt steckt Eure Säbel weg und reitet Eurer Wege! Seit wann bedroht man eine waffenlose Dienerin der Tsar mit Waffen?!"

"Selbstverständlich." Isinha ist bemüht, seiner Stimme leichten Hochmut zu verleihen. "Aber ad primo: Steckt Eure Messer weg. Und ad secundo: Mein Reittier ist nicht ganz so folgsam, wie ich es gern hätte." Er lupft eine Augenbraue und fährt in aller Seelenruhe fort, sein Pferd an der Seite und weiter in Richtung an der Gruppe vorbei gehen zu lassen.

Die Abordnung des Edlen würdigt er keines Blickes mehr.

Ingalf ist bereit aus dem Sattel zu springen, wenn die beiden der Aufforderung des Magiers nicht nachkommen.

Vorsichtig, möglichst wenig Aufmerksamkeit erregend, treibt Rovena ihre beiden Pferde zu einem langsamen Schritt an, Isinha folgend. Sie mustert den Edelmann und seine Truppe möglichst unauffällig und ist bereit, ihre Pferde zu einer schnelleren Gangart anzutreiben, wenn sie sich in Sicherheit bringen müsste.

Auf Isinhas und Tsaras Aufforderung hin stecken die Bediensteten ihre Waffen weg. Mit hochroten Ohren reiten sie zwischen den Gefährten hindurch. Der Edelmann schaut stur geradeaus. Er vermeidet jeden Augenkontakt, insbesondere den mit der Geweihten.

Mit einem prüfenden Blick mustert der Magier die Vorbeireitenden. <Gesindel?! Pah!> knurrt er in sei-

ner Muttersprache, während sich die Gruppe entfernt. Dann richtet er seine Aufmerksamkeit wieder darauf, sein Pferd dazu zu bewegen, sich zu bewegen ...

Ohne den Adligen und seine Begleiter zu beachten reitet der Elf weiter.

"Mensch, Mädels, das war prächtig, das wohl!" meint Ingalf schmunzelnd zu Tsara als die Gruppe außer Hörweite ist. "Der komische Edelmann wird sich sicherlich noch lange an Deinen Spruch erinnern, bei Swafnir!"

Tsara grinst zurück. "Danke. Man kann sich ja heutzutage nicht alles bieten lassen. Sind wir nicht alle Geschöpfe Tsas?" Dann beugt sie sich nach vorne zu den Ohren ihres Pferdes und sagt mit sanfter Stimme zu ihm: "Auch Du, mein Guter, auch Du, der Du mich so treu trägst."

Der Rest des Tages verläuft ohne weitere Begegnung.

DIE GEFANGENE

Am Abend, als die Helden gerade begonnen haben, nach einem Lagerplatz für die Nacht Ausschau zu halten, entdecken sie eine Gruppe von vier Menschen, die sich um ein Lagerfeuer am Wegesrand niedergelassen haben. Es handelt sich um drei Söldner (zwei Männer und eine Frau) und eine Amazone, die von den dreien gefangengehalten wird.

Die Amazone trägt noch ihre typische Rüstung, aber die Waffen hat man ihr abgenommen und ihre Hände sind mit schweren Stricken auf den Rücken gefesselt. Soeben hält ihr ein Söldner einen Becher zum Trinken an den Mund, doch die Gefangene dreht den Kopf zur Seite.

Cadrueel reitet auf die 4 zu.

Ingalf hält sein Pferd soweit vom Feuer entfernt an, dass er etwas erkennen kann. Er schaut sich die Amazone daraufhin an, ob es eine der fünf vom Vormittag ist oder ob es sich um eine andere Frau handelt. Die drei Söldner werden auch unter die Lupe genommen, ob sie dem Thorwaler schon einmal über den Weg gelaufen sind.

Ingalf vermag nicht zu sagen, ob die gefangene Amazone zu den fünf vom Vormittag gehört hat. Die Söldner hat er noch nie gesehen.

Dann fragt er seine Gefährten: "Ist das wohl so richtig, was die drei mit dem Mädels machen?"

"Ich glaube nicht", antwortet Edric, der ihm gefolgt ist. "Sie werden ihre Gründe haben. Wir sollten uns zu ihnen gesellen und sie fragen."

Isinha folgt ihm, so gut es seine "Reitkünste" erlauben. Bereits aus der Entfernung versucht er zu erkennen, ob die Gefangene eine der Amazonen ist, denen sie im Tagesverlauf begegnet sind.

Isinha vermag das nicht zu erkennen.

Mühsam bemüht sich die Hexe, ihre Empörung beim Anblick der gefangenen Amazone unter Kontrolle zu halten. Sie treibt ihr Pferd neben das von Isinha und zischt ihm zu: "Wir müssen ihr helfen!"

"Selbstredend." erwidert der Magier. "Diese Mietlinge ..." ihm fehlen wohl die Worte.

Die Söldner bemerken nun die Herankommenden und schauen misstrauisch auf.

Der Magier steigt in etlichen Schritten Entfernung zu dem Lager von seinem Tier und reicht der immer noch neben ihm reitenden Rovena die Zügel.

Dann nähert er sich langsam den Söldnern und spricht sie an: "Die Zwölfe zum Gruße! Wie ich sehen kann, habt ihr euch eine 'nette Gesellschaft' gesucht." Seine Stimme straft die Worte Lügen, während er mit seinen roten Augen die drei Gestalten mustert, aber auch der Amazone immer wieder einen Seitenblick zuwirft.

Wortlos nimmt Rovena die Zügel an und vergewissert sich, ihren Kampfstab hinter sich am Sattel sofort greifen zu können.

Ingalf schwingt sich im Hintergrund ebenfalls vom Pferd und macht sich möglichst unbemerkt von den Söldnern bereit in einen entstehenden Konflikt einzugreifen.

Einer der Söldner steht auf. "Die Zwölfe! Dieser Lagerplatz ist belegt, Herr Magister! Wenn Ihr Euch einen anderen suchen könntet, so wäre wir Euch sehr verbunden."

"Ich bin geneigt, Euer Ansinnen zunächst abschlägig zu bescheiden." erwidert der Magier hochtrabend. "Wir wollen uns einen Moment mit Euch" - er wirft einen bedeutungsvollen Blick in Richtung der Amazone - "allen unterhalten. Danach sehen wir weiter."

Der Sprecher ist Isinhas Blick gefolgt. "Das, Magister, mit Verlaub, geht Euch nichts an!"

"Unsere Pferde und wir sind aber zu müde, das wohl!" antwortet Ingalf den hinter Isinha getretenen. "Und ihr habt doch noch genug Platz am Feuer, oder?"

"Nö, hamma nich!" Einer der Söldner spuckt aus. Er ist zwar nicht höflich, aber er hat recht. Letzteres festzustellen, dafür reicht ein Blick Ingalfs. Die Lichtung ist ziemlich klein.

Bevor Ingalf den Söldner davon überzeugen kann, dass bekanntlich in der kleinsten Hütte Platz ist, wenn man nur will, stellt Cadruel seine Forderung an die Gruppe.

Immer noch im Sattel sitzend schaut er auf die 3 herab. "Ich lasse euch die Zeit von fünf Flügelschlägen eines Raben die Frau freizulassen, danach habt Ihr ein Problem, mich!" Eiseskälte ist in seiner Stimme.

Der Magier sieht sich nach dem Elfen um. 'Was faselt er denn da?' Schnell richtet er seine Aufmerksamkeit wieder auf die Söldner.

Cadruel ist sich nicht sicher, ob die Söldner ihn bewusst oder aus Versehen überhört haben. Seine Frist verstreicht.

Isinha starrt den Sprecher an: "Ich entscheide, was mich etwas angeht, und was nicht!" erwidert er. Seine Stimme ist gefährlich leise geworden und hat einen drohenden Unterton erhalten. Dann wendet er sich der Gefangenen zu: "Wer seid Ihr, und weshalb seit Ihr von diesen Mietlingen festgesetzt worden?"

Die Gefangene starrt Isinha nur hasserfüllt an. Isinha ist für den Moment abgelenkt, aber das Geräusch, als bei den drei Söldnern die Schwerter gezogen werden, kennt er.

"Haut alle ab, das ist unsere Gefangene!" kommt es von den Söldnern.

"Wir wollen sie auch gar nicht *haben*." bekräftigt Isinha, während er den Stab in eine Verteidigungsposition bringt. "Und die Sache mit euren Kartoffelschälern würde ich mir noch mal überlegen!" Drohend hebt er den Stab über den Kopf und lässt ihn dort rotieren. <Armatruz>

Sollten die Söldner näher rücken, wird er den nächsten mit einem <Blitz> blenden und sodann den Knüttel sprechen lassen.

"Halt, halt", ruft die Geweihte energisch. "Wir wollen doch hier nicht die Waffen sprechen lassen, wenn wir das auch auf andere Weise regeln können!"

'Waffengeklirr ist immer lauter als die Stimme der Vernunft' - dieser Spruch geht Tsara durch den Kopf.

"Warum nich', bei Swafnir?" meint Ingalf, der unter seinem Helm verständnislos den Kopf schüttelt, und geht mit der Orknase in den Händen auf einen der Söldner los. "Außerdem waren wir höflich und haben die Schwerter nicht als erste gezogen. Wir verteidigen uns also nur, das wohl!"

Dann beschleunigt er, denn die drei Söldner gehen gemeinsam auf Isinha los. Nachdem der Magier einen Treffer einstecken muss, kann Ingalf ihm zumindest einen Gegner abnehmen.

Was der Thorwaler auch macht. Die Orknase mit beiden Händen gehalten ist er in der Wahl der Körperteile, die er trifft nicht wählerisch.

Während drei ihrer Gefährten sich der Söldner annehmen, drückt Rovena Tsara die Zügel der drei Pferde in die Hand. "Pass auf, dass sie nicht fortlaufen", bittet sie die Geweihte. Dann nimmt sie ihren Stab, zieht ihr Jagdmesser und versucht, an den Kämpfenden vorbei hinter die Amazone zu gelangen, um ihr die Fesseln zu lösen.

Etwas fassungslos ob der Angriffslust der neuen Gefährten nimmt die Geweihte die Zügel der Pferde, steigt von ihrem Pferd ab und hält auch dieses am Zügel. Sie ringt um Fassung. "Wie könnt Ihr nur alle

Tsas Schöpfung mit Füßen treten. Reicht nicht ein Duell bis zum ersten Blut? Muss man gleich töten? Argh!" Mit diesem Wutschrei der Hilflosigkeit führt sie die Pferde vom Kampfgeschehen weg, damit diese wenigstens ungeschoren bleiben.

"Also", knurrt Ingalf die Söldner an. "Ihr habt gehört, was unsere gläubige Freundin vorschlägt: Duell bis zum ersten Blut, einer gegen einen anderen, das wohl! Also, wer von euch will?"

Ingalfs Gegenüber greift wortlos an. Ingalf kann mit Mühe parieren.

Tsara mag den Kampf gar nicht mit ansehen und führt die Pferde ein gutes Stück weit vom Wegesrand weg. Dort harrt sie aus bis der Kampf vorüber ist.

"Lasst uns ihnen doch eine Chance geben, wenn ihr schon nicht richtig kämpfen wollt." schlägt Isinha vor. Innerlich muss er grinsen. "Ich werde gegen einen von euch antreten - ohne Waffen, Mann gegen Mann oder gegen Frau. Mir egal." fügt er hinzu.

Cadruel 'schleudert' seine linke Faust auf den Wortführer und donnert ihm ein: "Fulminictus Donnerkeil!" entgegen.

Der ist für den Moment wie vom Donner getroffen, wird aber nicht von den Beinen geholt.

Isinha hört von schräg hinter sich, Cadruels <Fulminictus> und sieht, wie der getroffene Söldner nicht von den Beinen geholt wird. Und jetzt greifen die drei ihn in Fächerformation gleichzeitig an. Den mittleren kann Isinha mit seinem <Blitz> ablenken, der linke verfehlt ihn, aber der rechte erwischt ihn. Ein Glück, dass Isinha vorher den <Armatrutz> gewirkt hat.

"Gut, ich nehme an, das heißt *Zweikampf ist doof*, das wohl!" Ingalf ist froh nach all den Trockenübungen an Deck seine neue Orknase mal in einem richtigen Kampf einweihen zu können. "Swafnir, das erste Blut ist für Dich!"

Nach einem ersten Abtasten, kann Ingalf einen ordentlichen Treffer landen, der die mit Kettenhemd gerüsteten Söldnerin aber noch nicht von den Beinen holt. Nachdem er parieren muss, ist Ingalf auch mit seinem nächsten Angriff erfolgreich. Aber seine Gegnerin ist alles andere als Schlachtvieh, auch Ingalf muss zwei Kampfrunden später einen leichten Treffer einstecken. Urplötzlich streckt sie die Waffen und gibt auf.

Edric hält sich aus dem Kampf zurück, nicht dass er seine Gefährten mehr behindert als dass er ihnen nützlich ist.

Er sieht dafür, wie sich die Amazone befreit, sie sich wegschleicht und eines der Söldnerpferde besteigt. Leider geschieht das auf der anderen Seite des Kampfgetümmels.

Cadruel zieht sein Schwert, drückt Wolke-schneller-als-der-Wind die Stiefelabsätze in die Seiten und versucht den nächsten Söldner nieder zu reiten.

Es ist einfach zu eng hier. Ingalf und Isinha stehen so, dass Cadruel nicht herankommt.

"Das war ein Fehler!" knurrt er den Söldner an, dreht sich ruckartig zur Seite und lässt die Rückseite seines Stabs kraftvoll dem "Erblindeten" längs mitten ins Gesicht prallen, ehe er sich für die nächste Runde dem dritten zuwendet.

Isinhas Hieb verfehlt, der des dritten Söldners nicht .

Der Elf steigt ab und attackiert Isinhas Gegner mit dem Schwert.

Dazu muss er erst einmal das Kampfgetümmel umgehen. Das braucht Zeit, in der sich Isinha glücklicherweise seiner Haut erwehren kann. Aber dann ist Cadruel heran. Von hinten schlägt er dem schon vom <Fulminictus> getroffenen in den Nacken. Tödlich getroffen bricht der zusammen.

Einer der beiden Gegner Isinhas bemerkt das Vorgehen der Hexe und wendet sich Rovena zu. Sie kann sich aber gut gegen den Söldner behaupten. Rovena steckt nur einen Treffer ein, bis ihr Gegner die Waffe fallen lässt und sich ergibt.

Den Schmerz der Wunde verdrängend, erwehrt sich die junge Hexe wacker des Angreifers. Als dieser seine Waffe fallen lässt, hält sie schwer atmend innen und fixiert ihn mit zum Angriff erhobenem Stab.

Als Rovena sich umschaute, sieht sie, dass einer der Söldner erschlagen auf dem Boden liegt. Bei Ingalf steht blutüberströmte die Söldnerin. Auch sie hat die Waffe fallengelassen.

'Es ist vorbei', stellt sie erleichtert fest und während Cadruel und Isinha sich ihres Gegners annehmen, tritt sie zurück und schaut sich nach der gefangenen Amazone um.

Die ist verschwunden und mit ihr ein Pferd der Söldner.

"Bei Swafnir, das war ein guter Kampf und ein Sieg, das wohl!" meint Ingalf und nimmt das Schwert der Söldnerin in seine Obhut. "Warum nicht gleich so ..."

Ingalfs Gegnerin atmet schwer, setzt sich langsam hin, sagt aber für den Moment nichts. Sie scheint starke Schmerzen zu haben.

Emotionslos überprüft er mit einem Stiefeltritt ob der Söldner sich noch regt. Danach schaut er sich um und sieht, dass er nirgendwo mehr eingreifen muss. An der Kleidung des Söldners reinigt er sein Schwert, dann geht er ohne es wegzustecken zu Rovena und Ihrem Gefangenen, dem er das Schwert an die Kehle setzt und ihm dabei starr in die Augen schaut.

"Wer, warum?"

"Hä?" Der Söldner scheint nicht zu verstehen, was Cadruel wissen will.

Nach dem Kampf muss Isinha zunächst mal tief durchatmen, ehe er sich vornimmt, in nächster Zeit weniger forsch in derartige Situationen zu gehen und sich zurück zu halten.

Dann stellt er sich neben den Elfen und meint: "Sprich in ganzen Sätzen, das erleichtert die Kommunikation ungemein."

Umso 'inniger' kümmert sich der Elf um den nun ihm überlassenen Gefangenen.

Leicht ritzt er ihm am Hals.

"Du solltest Deine Worte schnell und wahr wählen."

Der Söldner nimmt Isinhas Kommentar als Anlass zu fluchen: "Scheiße, Scheiße, Scheiße. Da haben wir endlich eine der verfluchten Räuberamazonen gefangen und sind auf dem Weg nach Beilunk zur Aburteilung, da taucht ihr Komiker auf. Und jetzt ist Alrik tot, Gesine schwer verletzt und die Amazone weg. Oh ihr Götter, was haben wir verbrochen!"

Als Ingalf das sieht, fordert er die Söldnerin auf: "Mit unserem Freund is' nich' gut Kirschen essen, vielleicht kannst Du uns ja sagen, was hier abging, das wohl!"

Die Söldnerin sagt immer noch nichts, presst ihre Hände in die Linke Seite, wo sie von Ingalf schwer getroffen wurde. Der männliche Söldner fängt an zu fluchen.

"Tja, so ist das Leben." philosophiert Isinha. "Kurz, aber dreckig. Ihr hättet mir nur meine Fragen zu beantworten brauchen. Alles wäre in Ordnung gewesen und niemand von Euch hätte sterben müssen. Also nochmal für alle die hier, die ihren Kopf nur zum Haarschneiden tragen: Was soll das alles hier? Was heißt 'Aburteilung der Räuberamazone'?" befragt er den Söldner.

"Ja, wo lebt ihr denn?" ereifert sich der Söldner. "In letzter Zeit häufen sich Amazonenüberfälle. Bis vor etwa einem halben Jahr gab es diese Übergriffe nicht. Die Amazonen lebten mit ihren Nachbarn in Frieden. Eine Gruppe Amazonen hat einen Überfall auf einen Händlerzug unternommen, bei dem wir als Wachen angeheuert waren. Unser Fähnlein konnte den Überfall zurückschlagen, ha, und eine Gefangene machen. Wir waren mit ihr auf dem Weg nach Beilunk, wo's ein Landgericht gibt. Und jetzt ist sie weg. Kein Bonus mehr." Er seufzt.

"Silberscheiben, wie immer bei den Menschen." Die gesamte Mimik und Gestik des Elfen zeigt bei diesem Satz tiefste Verachtung.

'Kein Bonus mehr ... eher kein Fähnlein mehr, das wohl!' denkt Ingalf, dann fällt ihm etwas ein. "Seit wann gibt's die Überfälle?"

"Seit 'nem knappen halben Jahr", knurrt der Söldner. "Hab' ich doch eben gesagt."

"Und seitdem gibt's kein Safran mehr, das wohl!" murmelt Ingalf mehr zu sich selbst.

Tsara hat sich, nachdem der Kampflärm verhallt ist, umgedreht und wieder zur Gruppe zurück begeben.

Sofort nimmt ihr Rovena ihre beiden Pferde wieder ab.

Als sie die Szenerie sieht, schimpft sie: "Und habt Ihr jetzt genug Tsas Schöpfung mit Blut besudelt?!" Dann sieht sie die verletzte Söldnerin. Innerlich grollend geht sie zu ihrer Satteltasche, holt Verbandsmaterial heraus und geht zu der verletzten Frau. "Ich bin eine Dienerin Tsas und möchte Eure Schmerzen lindern. Es dient niemandem, wenn Ihr sterbt", spricht sie die Söldnerin an.

"Danke!" ächzt die Frau. Und gibt ihre Wunde frei.

'Fein, sie scheint sich in der Heilkunde auszukennen und ich muss unsere Hitzköpfe nicht mehr alleine zusammenflicken', denkt sich die Hexe zufrieden, während sie die Geweihte beobachtet.

Ohne die Dienerin Tsas anzuschauen fragt Cadruel: "Wenn Tsas eine so gütige Schöpferin ist, warum schöpft sie tötendes *badoc*?"

"Und sie waren offenbar sehr erfolgreich damit." Isinha feixt. "Vor allem, wenn man bedenkt, dass sie zur Perfektionierung ihrer 'Zustände' auch noch so viel mehr Zeit haben im Vergleich zu uns Menschen." An die Geweihte gewandt fügt er hinzu: "Machst Du Dir da nicht zu viel Mühe umsonst. Ich meine, eine Leiche zu verbinden ...". Der Blick seiner roten Augen fixiert die Söldnerin. 'Vielleicht macht die versteckte Drohung sie ja gesprächiger.'

Die Söldnerin überlässt sich ganz der Fürsorge Tsaras. "Aus demselben Grund, warum *Deine* Gottheiten kaltherzige, übellaunige und missgünstige Elfen geschaffen haben", ist die Antwort der Geweihten, die sich am Kettenhemd der Söldnerin zu schaffen macht, sofern diese es zulässt und somit den Elfen ebenfalls nicht beachtet.

"Bumm!" kommentiert Ingalf. "Beim Imman stünde es jetzt 1:0 für Tsara, das wohl, das wohl!"

Leicht verwundert schaut Cadruel Ingalf an. "Ich bin so, wie es mein Umfeld erfordert."

"Simia, der aus dem Licht trat, war kein Gott, wir haben uns selbst geschaffen, wir haben uns geträumt."

"Meinetwegen habt Ihr Euch erträumt. Bei Dir war es dann wohl ein Alptraum", sagt Tsara konzentriert, während sie die Söldnerin verbindet.

Dann an Elgar gerichtet: "Und Ihr lasst mir mal bloß jetzt die Finger von der armen Frau!"

Verständnislos den Kopf schüttelnd steckt Cadruel sein Schwert weg und geht zu seinem Pferd.

Geduldig und methodisch geht Tsara vor. Als sie fertig ist, kann sie sich eines gewissen Zufriedenheitsgefühls nicht erwehren: An den Folgen von Ingalfs Wunden wird die Söldnerin bestimmt nicht sterben.

"So, und jetzt könntet Ihr mir Euren Dank erweisen, indem Ihr einmal erklärt, wieso Ihr glaubt, dass die Amazonen auf einmal zu Strauchdieben verkommen sind. Bei Rondra, das sind gottesfürchtige Kriegerinnen. Sie überfallen keine Handelszüge - das ist wider ihre Gottheit", sagt Tsara zu der Söldnerin anschließend in freundlichem Ton.

"Habt Dank!" keucht die Söldnerin. "So, wie Ihr es sagt, Euer Gnaden, sollte es sein, sollte es sein. Es ist aber nicht so. Unser Handelszug wurde von Amazonen überfallen."

"Seid Ihr sicher, dass es Amazonen waren? Immerhin könnten sich ja auch ein paar Strauchdiebinnen als solche ausgegeben haben. Und welche Erklärung hättet Ihr dafür, dass Amazonen plötzlich ihren Glauben verraten und zu Verbrechern werden?"

"Es ist Dir schon bewusst, dass der Rondraglaube diametral zu Deinem steht?"

Tsara dreht den Kopf und schaut den Elfen an. "Genauso bewusst wie Dir bewusst ist, wie wenig erhellend Deine Bemerkung ist."

Die Söldnerin zuckt die Achseln. "Wer aussieht wie eine Amazone, so gerüstet ist und so gut kämpft, ist für mich auch eine Amazone. Alles andere, auch *Erklärungen* sind Sache der hohen Damen und Herren. Das kümmert mich nicht."

"So ist es!" unterstreicht ihr Kollege die Worte der Söldnerin.

"Stimmt, Ihr habt ja *Herrscher*." ist der emotionslose Kommentar des Elfen.

Er schaut sich auf dem Schlachtfeld um und bemerkt, dass die Amazone verschwunden ist. "Wo ist denn das Mädels hin?"

"Die ist mit einem der Söldnerpferde weg." berichtet Edric. "Aber ich denke, wir könnten ihr folgen."

"Nich' mit unsern alten Kleppern und nicht Nachts, das wohl!"

"Ich kann." ist der knappe Kommentar des Elfen der sich auf sein Pferd schwingt und der flüchtenden Amazone ohne Kommentar hinterher reitet.

"Alleine?!" ruft Ingalf dem Elfen hinterher. "Der Kerl ist entweder sehr mutig oder total verrückt, das wohl!" ist mehr rhetorisch an die Gefährten gewandt.

"Cadruel! Komm zurück! Du vergisst deine eigentliche Aufgabe!" ruft auch Rovenas dem davonreitenden Elf hinterher. Dann schaut sie ratlos Ingalf an. "Ich weiß auch nicht, was in ihn gefahren ist ... Schlagen

wir jetzt unser Lager hier auf?" will sie wissen und betrachtet kritisch ihren rechten Unterarm, der verbunden werden müsste.

"Aye, das sollten wir tun, das wohl!" antwortet der Thorwaler. "Wenn wir weiter reiten, findet uns Cadruel vielleicht nicht wieder." - "Was ja vielleicht auch nicht ganz schlecht wäre ...!"

Dann sieht er die Blutspuren auf Rovenas Arm: "Hat's Dich schlimm erwischt? Zeig her ..."

"Es geht so", antwortet Rovenas leise, hält Ingalf ihren Arm hin und grinst schief, um ihre Schmerzen nicht zu zeigen. "Wieder eine Narbe mehr ... eigentlich dachte ich ja, ich müsste nicht in den Kampf eingreifen und könnte mich der Amazone annehmen, um Yppolita einen Gruß zu schicken. Es sollte wohl nicht sein."

"Ach halb so schlimm", antwortet der Thorwaler während er die Wunde der Hexe reinigt. "Ich kann die Narbe ja in ein neues Bild einflechten ... aber nur, wenn Du willst und ich wieder Farbe habe."

"Eine gute Lösung", erwidert Rovenas mit einem bemühten Lächeln, während Ingalf ihre Verletzung versorgt. "Natürlich will ich. Hast du schon ein Bild vor Augen?" Sie schaut ihn fragend an.

"Nein", Ingalf schüttelt lächelnd den Kopf. "Bislang hab' ich nicht daran gedacht, das wohl! Aber für Dich nur etwas schönes!"

Jetzt wirkt auch Rovenas Lächeln echt. "Uns fällt schon etwas ein ... doch jetzt etwas essen und morgen geht's dann weiter."

"Aye, das wohl, das wohl!" murmelt Ingalf.

"Ich denke nicht, dass sich sein Geisteszustand nach unseren Maßstäben messen lässt." antwortet Isinha beiläufig auf Ingalfs Bemerkung, während er vorsichtig seinen - mal wieder durchlöchernten - Mantel beiseite schiebt, um seine Wunde zu betrachten und zu versorgen.

Cadruel selbst hat nicht mitbekommen, in welche Richtung die Amazone weg geritten ist. Und im Licht der Dämmerung findet er keine eindeutigen Spuren.

Nach einer knappen Stunde kommt Cadruel im Schritttempo wieder zurück ins Lager. Wortlos sattelt er sein Pferd ab und pflegt es. Wer in seiner Nähe ist kann ein geflüstertes: 'Vater, ich versage.' hören.

Cadruel beginnt unaufgefordert ein Nachtlager für alle vorzubereiten.

Tsara denkt über die Worte der Söldnerin und ihres Kollegen für einen Augenblick nach.

"Da habt Ihr nicht Unrecht", entgegnet die Geweihte. "Also habt Ihr im Grunde nur für Recht und Ordnung sorgen wollen, wo andere diese gebrochen haben."

Erleichtert blicken die beiden Gefangenen einander an.

"Wer's glaubt ..." ist der skeptische Kommentar von Isinha auf die für seinen Geschmack allzu eifertigen Schlüsse der Geweihten. Sie scheint ihm doch mehr als nur leicht naiv zu sein.

"Ja, ich weiß, die Bücherwürmer müssen erst eine Theses, dann eine Antithesis, eine Hypothese und dergleichen erstellen, durchdenken und kommen dann irgendwann zu einer Entscheidung, wenn das Geschehen schon längst an ihnen vorbeigezogen ist. Vielleicht erklärt das ja Eure Griesgrämigkeit und Euren unterschweligen Hang zur Grausamkeit", kontert Tsara.

"Hm, das war jetzt wohl etwas zu schnell für mich. Ich werde meditieren und die Ahnen befragen." erwidert Isinha mit deutlichem Zynismus in der Stimme. Dann wendet er sich ab und untersucht und verbindet seine Kampfverletzungen.

Dann wendet sie sich an ihre Gefährten: "Wenn das wahr ist, so hättet Ihr beinahe ohne Grund getötet. Nehmen wir einmal an, es wäre wahr, dann muss irgendetwas die Amazonen - oder diejenigen, die sich möglicherweise dafür ausgeben - dazu gebracht haben, sich vom Pfad der Leuin abzuwenden. Nur wieso haben uns dann die Amazonen, die wir tagsüber getroffen haben, nicht überfallen und sind nach Kurkum zurück geritten? Wir wären doch leichte Beute gewesen, oder nicht?"

"Nein." ist die schlichte Antwort des Magiers. Die Geweihte kann das schließlich nicht wissen, aber ein paar Amazonen sind nicht das, was diese mittlerweile eingeschworene Gruppe so leicht überwinden oder einschüchtern kann. Nein, eine leichte Beute sind sie gewiss nicht.

"Einer wie Ihr sollte doch mehr als nur ein einfaches *nein* zwischen seinen Zähnen hervorbringen können. Also was wollt Ihr sagen?"

Der Magier lächelt müde. "Eure Frage lautete: 'Wir wären doch leichte Beute gewesen, oder nicht?' - Und meine Antwort darauf lautet: 'Nein.' Was ist daran nicht zu verstehen?"

"Vor einem halben Jahr hörte der Safran-Handel auf, vor einem halben Jahr begannen hier Überfälle durch Amazonen", beginnt Ingalf, "vielleicht waren die fünf länger nicht zu Hause, das wohl!"

"Guter Einwand. Und wenn die fünf auf einmal auch Handelskarawanen überfallen, dann wissen wir, dass da mehr dahinterstecken muss und es keine Einzelaktion von einer Bande von Amazonen oder Blenderinnen war."

"Er sagte *Gruppe*, Mädels", verbessert sie Ingalf, "und die fünf von heute früh waren es nicht, das wohl!"

Der Söldner meldet sich. "Nachdem jetzt alles geklärt ist, könnten wir dann vielleicht gehen?" - "Bist Du verrückt!" zischt ihm seine Kollegin Gesine an. "Wir

sollten wenigstens Alrik zur Ruhe betten. Und eine Nacht zur Heilung solltest Du mir schon gönnen."

"Zeig mal, Mädels ..." Ingalf wendet sich der Söldnerin zu und untersucht ihre Wunden.

Die sind von Tsara sauber verbunden worden.

"Hat das Mädels doch richtig gut gemacht, das wohl!" meint Ingalf anerkennend. "Morgen wird's Dir schon besser gehen!"

"Das hoffe und bete ich!" erwidert Gesine.

Tsara ignoriert den letzten Kommentar des Magiers und wendet sich an die gesamte Gruppe. "Ich finde, wir können die beiden jetzt ihrer Wege ziehen lassen, nachdem wir ihren toten Kameraden borongefällig bestattet haben."

Der Magier lächelt in sich hinein. 'Jede ausführliche Kommentierung wäre also doch Verschwendung gewesen.' Nach und nach wird ihm immer deutlicher bewusst, dass die geweihten Diener der Zwölfe - und der übrigen Gottheiten - den Ruf unter seinesgleichen absolut verdient haben dürften ...

Dann wendet sie sich an die beiden verbliebenen Söldner. "Ich nehme an, Ihr wollt ihn eigenhändig begraben. Ich helfe Euch gerne dabei und werde auch einen Boronsegen über ihn sprechen", bietet sie an.

"Vielen Dank, Euer Gnaden!" Der Söldner verneigt sich. "Dürfen wir?" fragt er Ingalf.

"Wenn *Euer Gnaden* das wünschen", meint Ingalf mit recht freundlicher Miene. "Ich helf' euch, das wohl!"

"Ich ebenfalls", bekräftigt Edric.

Tsara sucht geeignete Steine zusammen, aus denen man das Boronsrad legen kann, wenn der Tote erst einmal unter der Erde ist. Sobald das geschehen ist, wird sie die Steine liebevoll in Form eines gebrochenen Rades borongefällig auf das Grab legen und danach den Grabsegen sprechen.

"Herr des Todes, einen Menschen will ich Dir anempfehlen, Dir, dessen Wirken bedeutend ist. Lass Deine göttliche Gerechtigkeit den Urteilsspruch finden für diesen Deresohn. Er schied aus unserer Welt, und wir, die wir zurückgeblieben sind, wünschen ihm einen Platz im Paradies desjenigen der Zwölfe, nach dem sich sein Herz am meisten sehnte und wo seine Seele Einlass begehrt. Schicke Deinen Raben aus, um diese rastlose Seele zu fangen. Möge Golgari sie führen vor Rethon, die Allwissende. Möge diese Seele nach Deinem Urteil finden, was für sie bestimmt ist."

Danach wendet sich Tsara an die Gruppe und an die Söldner. "Ihr wisst alle, dass dieser Tod unnötig und vermeidbar war. Zu oft übertönt das Waffenklirren die Stimme unseres Verstandes und unserer Vernunft." Dann spricht Tsara zu den Söldnern: "Es tut mir Leid um Euren Kameraden. Zieht Eurer Wege und hegt

keinen Groll. Es soll nicht noch mehr Blut Tsas Schöpfung beflecken."

"Du vergisst anscheinend, wer als erstes die Waffen gezogen hat", bemerkt nun Rovena scharf, die der Zeremonie der Bestattung am Rande beigewohnt hat, und die Anklage der Götterdienerin ihren Gefährten gegenüber als ungerecht ansieht. "Wenn man mit uns nicht reden will, sondern gleich die Waffen zieht, dann muss man mit der entsprechenden Reaktion rechnen." Sie dreht der Geweihten den Rücken zu, um sich eine Schlafstelle zu suchen.

"Aha. Also ist das Ziehen von Waffen auf der anderen Seite gleichbedeutend mit einem Todesurteil. Wer nicht reden will, muss halt fühlen. Soviel Selbstgerechtigkeit hätte ich Dir gar nicht zugetraut."

Mit einem Ohr hört Isinha dem Wortgeplänkel der beiden Frauen zu. 'Selbstverständlich ist das Ziehen einer Waffe etwas, das man nicht übersehen und schon gar nicht ungestraft lassen darf.' Mehr und mehr wundert der Magier sich über die offenbar weltfremden Ansichten der Geweihten. 'Wer Pazifismus will, soll in eine Abtei gehen.' schießt ihm durch den Kopf.

Mit blitzenden Augen dreht sich Rovena zu Tsara um. "Wenn es dir nicht passt, dass wir wehrhaft sind und nicht darauf warten, abgeschlachtet zu werden, weil wir erfahren haben, dass das nur zu unserem Nachteil sein kann und nicht zur Lösung der Aufträge führt, die wir zu erledigen haben, dann geh deiner Wege und suche dir andere, die du versuchen kannst, zu bekehren!" schleudert sie der Geweihten entgegen, mühsam beherrscht, nicht noch anderes hinterher zu werfen.

Tsara antwortet mit ironischem Unterton: "Aber natürlich, wie konnte ich das nur übersehen! Natürlich hätte diese Gruppe von *drei* Söldnern uns *sechs* problemlos abgeschlachtet, weil sie ihrerseits nichts Besseres zu tun hatten. Irre ich mich oder haben *wir* sie gestört und sind nicht *wir* davon ausgegangen, dass das, was sie tun, Unrecht sein *muss*?"

Rovena schnaubt ungehalten. "Deine bissigen Bemerkungen kannst du dir mir gegenüber sparen, Geweihte. Wir haben niemanden gestört oder angegriffen, wir hatten Fragen, die man uns nicht beantworten wollte. Wir sind nicht mit blanken Waffen auf sie losgegangen, verdrehe nicht die Tatsachen, Tsara. Sie hatten Zeit gehabt, sich für ihre Gefangene zu erklären. Du hast doch gehört, was diese Söldnerin gesagt hat, wer aussieht wie eine Amazone, so gerüstet ist und so gut kämpft, ist für sie auch eine Amazone. Egal, ob sie unschuldig ist oder nicht, es kümmert sie nicht! Und einen dieser *hohen* Herren durften wir ja schon kennen lernen!"

"Jetzt verdrehst Du selbst Tatsachen. Sie haben erzählt, dass sie von der Frau, die sie gefangen genom-

men habe, angegriffen wurden. Damit ist die Gefangene wohl kaum unschuldig, oder?"

"Das haben sie uns hinterher erzählt, und? Haben die Amazonen den Handelszug wirklich angegriffen? Wenn diese Söldner so auf die Amazonen losgegangen sind, wie auf uns, brauchen sie sich nicht wundern, wenn diese sich wehren", kontert Rovena.

Dann ändert sich ihr Tonfall. Fast schon traurig klingend fügt sie hinzu: "Ich habe mir das hier nicht ausgesucht, weil ich gerade nichts Besseres zu tun hatte, Rovena. Mir geht es auch nicht darum, irgendwen zu bekehren. Aber muss wegen jeder Kleinigkeit gleich Blut vergossen werden? War diese Situation hier wirklich *so* gefährlich?"

"Wenn diese Söldner ihre Waffen hätten stecken lassen, wäre es nicht zu dem gekommen, was passiert ist!" entgegnet die Hexe, immer noch aufgebracht. "Ich habe auch niemanden gebeten, mich anzugreifen, und musste mich trotzdem meines Lebens erwehren. Wenn dir noch nicht klar ist, warum wir überhaupt hier sind ... wir versuchen, die Beziehungen zu den Amazonen wieder herzustellen. Eine unschuldig Hingerichtete dürfte der Sache nicht gerade dienlich sein."

"Ob sie unschuldig ist oder nicht, obliegt nicht unserer Entscheidung. Jeden zu bedrohen, der nicht Rede und Antwort stehen will, erinnert *mich* persönlich eher an die Inquisition als an lauterer Verhalten", antwortet Tsara. "Aber gut, wenn Ihr die Beziehungen zu den Amazonen wieder herstellen wollt, will ich Euch gerne behilflich sein. Aber bitte mit weniger Waffengewalt als bisher."

Edric versorgt derweil die Tiere und sucht sich dann ein Schlafplätzchen etwas außerhalb des Feuerscheins.

"Du hättest dich ja zwischen die Fronten stellen können, anstatt wegzulaufen und hinterher große Worte zu schwingen", antwortet Rovena erbost. "Und komm mir nicht mit der Inquisition, der Vergleich ist hier völlig fehl am Platz. Wir haben niemanden mit Waffen bedroht, um dich nochmals darauf hinzuweisen. Hier ist etwas oberfaul, und ich hoffe, du merkst das auch endlich."

"Eine Bedrohung bleibt eine Bedrohung - ob mit oder ohne Waffen. Dass hier etwas faul ist, habe ich nebenbei schon vorhin angemerkt", und mit diesen Worten wendet sich Tsara ab, setzt sich ein Stück weit abseits auf den Boden oder wahlweise auf einen Baumstamm. Dann holt sie eine kleine Tonschale aus ihrem Rucksack, ein Beutelchen, dem sie ein paar Kräuter entnimmt und ein paar Utensilien zum Feuer machen. Wenig später sieht man Rauch aufsteigen. Tsara pustet vorsichtig, um den Verbrennungsvorgang zu unterstützen. Als bald zieht sie den Rauch mit der Nase tief ein. Nach einigen Minuten liegt sie entspannt auf

dem Boden - wahlweise gegen den Baumstamm gelehnt.

Der Magier seufzt vernehmlich. "Erst werden wir den einen Pfaffen los, nur um uns die nächste Hochgläubige anzulachen."

"Vielleicht wäre ein wenig mehr *lachen* ja gar nicht so schlecht ...", bemerkt Ingalf und ruft dann den Bornländer zu sich. "Komm, Kawi, lass uns 'ne Runde spazieren gehen, hier ist dicke Luft, das wohl!"

Ingalf nimmt sich seine Decke und geht mit dem Hund eine Runde ums Lager, falls bei seiner Rückkehr immer noch Streit ist, dann wird er es sich unter einem Baum gemütlich machen und dort schlafen.

"Dann lach' doch. Mir ist es jedenfalls vergangen." bemerkt Isinha trocken, als der Thorwaler bereits außer Hörweite ist.

Der Elf hat sein Pferd abgesattelt und mit Fußfesseln gesichert. Danach hat er sich ein wenig vom Proviant genommen und mit Wasser nach gespült. Das Feuer hält er mit trockenem Holz auf kleiner Flamme. Dann legt er sich in seine Decke und sagt: "Weckt mich, wenn ich mit Wache dran bin."

Nachdem Isinha seine Wunden versorgt hat, sieht er kurz zu der Geweihten. 'Hmm, erst alle wuschig machen und sich dann die Dröhnung geben.' er schüttelt den Kopf. 'Sie ist weder hässlich, noch scheint sie auf den Kopf gefallen zu sein.' überlegt er, ehe er in Gedanken - unbewusst in seiner Muttersprache - vor sich hin murmelt: <Es muss mit der Nähe zu ihren Göttern zu tun haben. Das könnte diese Verhaltensweisen erklären, die offenbar alle Geweihten zu teilen scheinen.>

Rovena beachtet die Geweihte nicht weiter, sondern wendet sich dem Söldner zu, der sie angegriffen hat. "Hey du da!" spricht sie ihn an. "Ihr seid ja dieses Weges gekommen. Ist euch heute schon jemand begegnet?" will sie wissen, denn schließlich müssten die Amazonen vor ihnen hier durch gekommen sein.

"Raul der Name", stellt sich der Söldner bedächtig vor. "Ein paar Bauern. Irgendwo eine Wegstunde abseits der Straße soll ein Weiler sein. Warum fragst Du." Jeglicher Groll ist aus seiner Stimme verschwunden. Ein echter Söldner anscheinend.

"Gut, also Raul, so hat mein Andenken wenigstens einen Namen", antwortet die junge Frau mit einem schiefen Lächeln. "Nenn mich Rovena. Ich frage, weil uns aus eurer Richtung ein Jagdtrupp entgegen gekommen ist, und ein Trupp von fünf Reiterinnen vor uns hier vorbeigekommen sein müssten. Von denen habt ihr also keinen zu Gesicht bekommen?"

"Wann war das?" fragt Raul nach. Als Rovena im erzählt, dass diese Treffen noch am Vormittag stattgefunden haben, lacht er auch. "Die Amazonen sind wahrscheinlich zwischendurch nach Osten abgebo-

gen. Kurkum soll da ja irgendwo liegen. Und die Jäger waren wahrscheinlich vorher irgendwo in den Wäldern unterwegs, durch die ihr heute Nachmittag gekommen seid, denn wir haben niemanden getroffen, auf den Deine Beschreibung passt. Zum Glück."

'Zum Glück für euch, nicht für eure Gefangene', denkt sich Rovena, die aufmerksam zuhört. "Du meinst also, das waren die Amazonen, zu denen auch eure Gefangene gehörte", nimmt sie an. "Sie kamen uns überhaupt nicht so vor, als wenn sie sich der Wegelagerei hingegeben hätten. Welche Art Waren wurden denn von dem Händlerzug, den ihr begleitet habt, transportiert und an was waren die Kriegerinnen interessiert?"

"Die eine oder andere Amazone, ist doch egal", schnaubt Raul. "Was das für Waren waren, hab' ich keine Ahnung. Händlerkram eben."

"Woher kam dieser Händlerzug eigentlich, und wo wolltet sie hin?" Da der Söldner gerade so redselig ist, fragt Rovena weiter.

"Das ... geht Dich nichts an. Tut mir leid. Verschwiegenheit ist Kontraktbedingung." Der Söldner versucht seiner Ablehnung die Schärfe zu nehmen.

Missbilligend zieht die junge Frau die Augenbrauen zusammen. "So viel Geheimniskrämerei wegen eines *normalen* Warentransportes von *Händlerkram*?" meint sie misstrauisch. "Ich kann dann wohl nur davon ausgehen, dass die Amazonen einen triftigen Grund haben, die Handelszüge zu überfallen."

Der Söldner zuckt nur die Achseln. Rovena probiert es noch etwas länger, aber sie bekommt nichts weiter erhellendes aus dem Söldner heraus.

So lässt die Hexe von ihm ab und richtet sich einen Schlafplatz in der Nähe des Feuers ein, nachdem sie die Pferde abgesattelt und den Rucksack mit der Statue an sich genommen hat. Sie isst noch etwas und bitte ihre Gefährten darum, erst zur letzten Wache wieder geweckt zu werden.

Isinha hatte es sich bereits dort gemütlich gemacht, als die Hexe sich dazu gesellt. "Und?" fragt er sie. "Wissen wir jetzt mehr über die Hintergründe dieses Überfalls?" Geistesabwesend reibt er leicht über den Verband. Die Wunde juckt.

"Woher denn?" antwortet die junge Frau fragend. "Der Söldner rückt nichts raus, was mir seltsam vorkommt. Doch in einem bin ich mir sicher, ohne Grund werden die Amazonen diese Überfälle nicht durchführen." Sie wickelt sich in ihren Schlafsack ein und zieht den Rucksack mit der Statue eng an ihren Körper.

Der Magier betrachtet sie kurz von der Seite. "'Tschuldigung. Ich war etwas beschäftigt und hatte eure Unterhaltung nicht so ganz mitbekommen.'" antwortet er auf die eingangs gestellte Frage der Hexe. Sinnierend schaut er ins Feuer. "Ja, irgend einen Grund gibt es

doch immer." meint er schließlich leise. "Wenn wir das im Zusammenhang mit dem Bericht von Stoerrebrandt sehen, scheint es mir auch unwahrscheinlich, dass es 'Nachahmer' sind, die sich nur das Äußere der Amazonen als Tarnung zunutze machen, um ihre eigenen Absichten zu verbergen. Es muss mehr dahinter stecken." Er seufzt leise. "Aber wir werden es schon herausfinden!" fügt er schließlich hinzu, während er sich lang ausstreckt, die Hände hinter dem Kopf verschränkt und zu den Sternen empor blickt. "Schlaf gut." lächelt er Rovena nach kurzer Zeit zu, ehe er sich zum Schlafen umdreht. Wenn jemand wünscht, dass er Wache hält, wird sich dieser jemand schon bemerkbar machen.

"Du auch", erwidert Rovena sanft, rückt mit dem Rucksack an ihrer Seite ein Stück näher an den Magier heran. "Bestimmt wehren sich die Kriegerinnen nur gegen eine ungerechte Behandlung", murmelt sie noch leise vor sich hin, während sie die Augen schließt. "Es würde mich nicht wundern, wenn die hiesigen Händler und der Adel dahinter stecken."

Verwundert dreht sich der Elf zu den Anderen. "Ihr legt euch jetzt alle schlafen und lasst die beiden *badoc* einfach stehen?"

"Ja. Warum auch nicht?" wundert sich der Magier, der noch einmal die Augen aufmacht und den Elfen ansieht. "Sie sind nicht dafür bezahlt worden, uns zu schaden." erklärt er. "Nicht wahr?!" richtet Isinha das Wort an Raul. "Uns wird nichts geschehen. Da bin ich mir *ganz sicher!*" drohend lächelt er den Söldner an, ehe er - ohne eine Reaktion abzuwarten - sich wieder hinlegt.

"So ist es!" Raul macht sich auch zum Schlafen bereit, genau wie seine Gefährtin.

"Dann werde ich heut Nacht wach bleiben." sagt Cadruel, legt seine Decke beiseite, schürt das Feuer und zieht sein Schwert.

Tsaras Rausch verfliegt langsam und sie nimmt die Umgebung und die Menschen, die Tsas Schöpfung nicht ebenso wundervoll finden, wieder wahr. Sie erhebt sich, läuft ein paar Schritte und schaut sich die Umgebung bzw. die Natur an. Falls ein Tier irgendwo zu sehen ist, wird sie es beobachten und seine Reaktion auf sie abwarten.

Dann schaut sie vor dem Schlafen gehen noch einmal nach der Wunde bzw. erneuert die Verbände der Söldnerin.

Danach legt sie sich auf ihre Schlafmatte, legt ihre Decke über sich und schaut in den Himmel und beobachtet die Sterne bis sie dann auch von Borons Schlaf übermannt wird.

Surnia fliegt kurz nach Sonnenuntergang los, sich um ihren hungrigen Magen zu kümmern und einen Hapfen zu erjagen, kommt dann bald zurück, um in der Nähe ihrer Meisterin über sie zu wachen.

Am nächsten Morgen werden die Helden von einem ziemlich übernächtigten Cadruel geweckt. Der Elf hat tatsächlich allein die ganze Nacht Wache gehalten.

Nach einem kurzen Frühstück geht es weiter nach Norden und zwei Stunden nach dem Aufbruch kommt eine Gabelung. Nach Osten geht es nach Shamaham, nach Norden nach Warunk, zumindest zeigt das ein Wegweiser. Hier verabschieden sich die beiden Söldner und reiten weiter nach Norden. Für die Heldengruppe beginnt die nächste Etappe, der Weg nach Shamaham.

"In Warunk war ich schon mal beim Marktgrafen." kommentiert der Elf.

DER WEG NACH SHAMAHAM

Es ist schon fast Mittag, da ändert sich die Landschaft. Die Helden sehen in der Ferne eine flache Hügelkette, die von einer Schlucht durchteilt wird. Die Straße verläuft offenbar durch diese Schlucht.

Am Fuß der Hügelkette tauchen plötzlich zwei Reiter auf. Sie kommen den Helden ein Stück entgegen, bleiben dann jedoch stehen, wenden schließlich ihre Pferde und sprengen im Eiltempo in Richtung auf die Schlucht davon.

"Hmm, das is' nich' gut, das wohl!" meint Ingalf. "Sieht ja so aus als würden die uns suchen und da sie uns gefunden haben umkehren."

Die Schlucht is' so'n bisschen wie bei Olachtai, das wohl! Bei Swafnir, wir sollten vielleicht versuchen drum herum zu kommen."

"Gute Idee. Die beiden riechen förmlich 10 Meilen gegen den Wind nach einem Hinterhalt in der Schlucht." stimmt Isinha den Befürchtungen des Thorwalers zu.

"Vielleicht haben sie einfach nur was vergessen." Mit einem Witz versucht Edric die angespannte Stimmung aufzulockern.

"Und wie wollen wir die Hügelkette umgehen?" fragt Rovena besorgt und schaut sie das Gelände an.

Die Hügelkette liegt wie ein Riegel quer vor den Helden. Wie weit sich das Hügelland sich erstreckt, ist von hier nicht absehbar. Der Weg schlängelt sich zwischen den Hügel hindurch. Es sollte aber auch möglich sein, abseits des Weges voranzukommen.

"Vielleicht gibt es noch einen Weg am Fuß der Hügel entlang oder wir versuchen so rüber zu reiten, das wohl!" meint Ingalf optimistisch.

Ingalf schätzt, dass die spärlich bewaldeten Hügelgipfel sich mehr als hundert Schritt über das derzeitige Niveau erheben. Ein Ende der Hügelkette nach Norden oder Süden ist nicht absehbar. Dem Weg folgen oder querfeldein parallel des Weges sind die offensichtlichen Alternativen.

"Vielleicht haben sie ja auch bemerkt, dass wir sie bemerkt haben", wendet Tsara ein, "damit wäre die Überraschung dahin."

"Sie brauchen uns ja nicht überraschen, wenn sie eine Stelle kennen an der sie über uns sind oder die ein Engpass bildet, dann sind sie im Vorteil, das wohl!" erklärt Ingalf der Geweihten.

"Und was nur diese beiden als Räuber mit Armbrüsten mit unserer kleinen Gesellschaft anstellen, wenn sie den Weg vor und hinter uns blockieren können, müs-

sen wir wohl kaum erläutern." ergänzt der Magier. "Ich wäre für eine kleine Tour querfeldein."

"Aye, das wohl!" stimmt ihm Ingalf zu und wendet sich dann an den Elfen: "Sach ma', Cadruel, wie gut bist Du denn im Wege und Spuren finden? Wenn wir jetzt nämlich einen Pfad über die Hügel suchen, dann wäre ein Wildwechsel oder so doch ein guter Ansatz, das wohl!"

"Ich mach das." ist die knappe Antwort Cadruels. Er steigt vom Pferd, spannt die Sehne auf seinen Bogen, nimmt einen Pfeil in die Hand und geht auf die Hügelkette zu. Sobald er eine passende Stelle gefunden hat, wird er nach Spuren, die auf einen Wildwechsel schließen lassen suchen.

Nach einem Wildwechsel braucht Cadruel nicht zu suchen. Man kommt eigentlich überall voran, denn es finden sich hier nur einzeln stehend Bäume und Büsche.

Cadruel sieht von einem erhöhten Punkt, dass der Weg sich weiter voran zu einem Hohlweg verengt. Es sieht so aus, als ob man parallel zum Weg auch über die Kuppen gut vorankommen könnte, wenn man absteigt. Cadruel schätzt, dass die Gruppe dann mit halber Geschwindigkeit reisen würde.

Wenn er nur nicht so müde wäre ...

Der Elf kehrt zur Gruppe zurück und erzählt in knappen Worten seine Erkenntnisse und empfiehlt über die Kuppen zu reisen.

Beide Pferde am Zügel ersteigt Rovena den Hügel, sehr genau auf die Umgebung achtend.

Auch Cadruel folgt 'Wolke-schneller-als-der-Wind' am Zügel führend. Den Bogen und den Pfeil hält er immer noch in einer Hand.

Auch Tsara steigt ab und führt ihr Pferd am Zügel. Während des Aufstiegs schaut sie sich neugierig die Umgebung an.

Ja, hier ist es wirklich für einen ungeübten Reiter besser zu Fuß zu gehen.

"Na dann los!" meint Ingalf und folgt dem Weg den Cadruel vorschlägt. Als die auf der Höhe des Hohlwegs sind, geht der Thorwaler bis zum Rand vor und schaut in die Schlucht.

Cadruel an seiner Seite wirkt ein wenig abwesend, träumend.

Eng, teilweise mehr als 10 Schritt hohe Seitenwände, ab und zu schräg verlaufende Simse und Felsspalten, die ein geschickter Kletterer zum Auf- und Abstieg nutzen könnte. Die Schlucht zieht sich in Windungen unabsehbar weit Richtung Osten.

Edric steigt ebenfalls vom Pferd und hält sich an Ingalfs Seite.

"Wir sollten eine Rast einlegen, unser Elf braucht etwas Schlaf", raunt er ihm zu. Die Übermüdung des Cadruels ist dem Hirten nicht entgangen.

"Dann sollten die anderen hier eine Pause machen, das wohl!" stimmt ihm Ingalf zu. "Ich will mal sehen, was da unten los ist. Kommst Du mit?" fragt er seinen Freund.

Isinha, der praktisch als erster vom Pferd gestiegen ist, um es am Zügel über die Hügelkette zu führen, nickt den beiden zu. "Das halte ich für eine gute Idee."

Er lässt sich an einer bequem aussehenden Stelle nieder, nimmt einen Schluck Wasser aus dem mitgeführten Schlauch und sucht sich einen etwa faustgroßen Stein. Diesen betrachtet und befühlt er intensiv, konzentriert sich und versucht, die Struktur und Matrix mit dem *<Desintegratus>* zu erfassen, ohne die Formel zu sprechen.

So vertreibt er sich die Zeit, bis Ingalf und Edric von ihrem Erkundungsausflug zurückkehren.

"Na klar," stimmt Edric zu.

"Gut!" freut sich Ingalf. Dann wendet er sich an Cadruel: "Ruh' dich 'n bisschen aus, du siehst müde aus! Edric und ich schauen und mal den Hohlweg von oben an, das wohl!"

Der Elf setzt sich auf den Boden und lässt den Kopf nach vorne fallen.

So macht sich Ingalf mit seinem Freund auf an der Kante entlang zu gehen. Ab und zu schaut er nach unten.

Ingalf und Edric wollen nach einer halben Stunde schon fast umkehren, denn es gibt überhaupt nichts interessantes zu sehen, da bemerkt Edric voraus eine Bewegung. Vorsichtig schleichen beide in eine günstige Beobachtungsposition. Tatsächlich liegen voraus vier Menschen auf der Lauer. Sie beobachten angestrengt den Boden des Hohlweges, der hier 10 Schritt tiefer verläuft. Alle Menschen sind mit Pfeil und Bogen bewaffnet.

Die vier liegen ungefähr auf einer Höhe mit Ingalf und Edric fünfzehn Schritt voraus.

"Was denkste", flüstert Ingalf seinem Freund zu. "Wenn hier vier sind, dann sind auf der anderen Seite sicher auch 'n paar, das wohl! Und ich denke, dass es unten ganz eng ist, aber hier auch 'n Weg in die Schlucht is'. Wollen wir die anderen holen und den vieren das Fürchten lehren?"

Ein Blick auf die andere Schluchtseite bestätigt Ingalfs Vermutung. Da warten ebenfalls vier.

Ingalf stupst Edric an und deutet auf die andere Seite.

Edric nickt - er hat sie gesehen - und deutet zurück.

Ingalf nickt ebenfalls und zieht sich vorsichtig zurück. Bei den Gefährten angekommen berichtet er ihnen von den acht, die dort im Hinterhalt liegen. "Was meint ihr, wollen wir uns ein paar Pferde schnappen? Denn wenn die zwei, die uns gesehen haben Pferde hatten, dann haben die auch welche, das wohl! Und wir könnten ihnen ja unsere da lassen ..."

"Habt ihr die Pferde denn gefunden?" stellt Isinha die Gegenfrage. "Vielleicht sollten wir uns lieber mit den Vieren auf unserer Seite 'bekannt machen!'" schlägt der Magier im Gegenzug vor.

"Können wir sie nicht einfach nur umgehen?" wendet Rovena ein. "Sie müssen doch nicht wissen, dass wir sie umgangen haben. Nachher sind ihre Pferde auf der anderen Seite und uns bringt eine Auseinandersetzung mit ihnen gar nichts ein."

"Nee, Pferde haben wir nicht gesehen, das wohl!" antwortet Ingalf. "Aber die stehen wohl auch nicht am Rand und da liegen die Leute. Wenn wir uns den vier allerdings *bekannt machen*, können uns die vier von der anderen Seite unter Beschuss nehmen. Mit den Pferden aber könnten wir sie von der Kante weglocken, das wohl! Und dann sind es wir gegen vier."

Der Magier zuckt mit den Schultern. "Ist mir auch recht." entgegnet er.

Cadruel hebt seinen Kopf aus dem Halbschlaf erwachend aufgrund der Diskussion hoch. Kurz überlegt er, dann sagt er: "Ihr habt es geschafft Euch an sie heranzuschleichen, dass sollten wir nochmal tun, mein Bogen trifft oft und auch Ihr werdet nicht ohne Stärken sein, sie sind *badoc*, sie verdienen es."

Er richtet sich auf. "Fangen wir an? Eine Seite können wir ausmerzen, die Andere wird sich dann nicht mehr trauen."

Die Worte des Elfen lassen Isinha aufhorchen. Er mustert Cadruel mit seinen roten Augen eindringlich. 'Weshalb ist er so versessen darauf, diesen Menschen hier zu schaden?' fragt er sich. 'Wo er uns doch helfen soll. Angeblich.' korrigiert er sich schnell in Gedanken. So recht kann er den Elfen noch immer nicht einschätzen. Wie auch? Schließlich ist es sein erster direkter und längerer Kontakt zu einem Vertreter dieser Rasse. 'Irgendwie kann ich verstehen, dass es heißt, Zwerge könnten Elfen nicht ausstehen!' Ob dieser Gedanken muss Isinha - der Situation völlig unangemessen - lächeln.

Der Elf schaut in die Runde, weil keiner der Anderen reagiert. "Sie stellen uns eine Falle um uns zu töten, das, was ich vorschlage, nennt sich präventive Notwehr."

"Aha." macht Isinha. "Ich meine, das anders gelesen zu haben. Aber über die rechtlichen Feinheiten in dieser Gegend wirst Du Dich sicher besser auskennen,

wenn - wie behauptet - Du mit dem hiesigen Potenta-
ten bekannt bist." erwidert der Magier.

"Wenn ich was?" Der Elf schaut ihn verständnislos an.

"Ganze Sätze." erinnert der Magier. "Das Sprechen in
ganzen Sätzen erhöht die Wahrscheinlichkeit, richtig
verstanden zu werden. *Ich* habe nicht verstanden, was
Du von mir willst."

"Dann lasst Euch abschlachten, während Ihr Euer
Mantra in Bücher schreibt." Cadruel setzt sich wieder
hin.

"Wenn ihr Lust habt zu streiten, dann verprügelt die
Räuber, das wohl!" mischt sich Ingalf ein. "Und jetzt
schreit hier nicht so rum, sonst ist die ganze Überraschung
weg!"

"Müssen wir schon wieder Gewalt anwenden?" be-
schwört sich Tsara. "Geht das nicht auch auf eine an-
dere Art und Weise?" fragt sie.

Isinha spreizt die Hände. "Frag ihn." deutet er auf den
Elfen.

"Wenn wir durch die Schlucht reiten, schießen sie uns
ab, wie die Speere die Fische im Fluss. Reiten wir of-
fen oben herum, kommt es zum Kampf, greifen wir
sie von hinten an, wie sie es mit uns planen, werden
wir überleben."

Tsara wendet sich an den Elfen. "Ich wusste gar nicht,
dass Elfen so blutrünstig sind. Wieso erkundigen wir
uns nicht erst einmal danach, was diese Leute wollen?
Das wäre zumindest eine Lektion nach dem letzten
unnötigen Kampf."

"Dann geh, und frage sie. Wir werden Deine Leiche
dann schon bestatten."

"Also ich glaub' ja auch nich', dass vier Leute mit Bö-
gen bewaffnet, die wie verrückt in die Schlucht gu-
cken, reden wollen, das wohl!" meint Ingalf über den
Vorschlag der Geweihten den Kopf schüttelnd.

Der Magier kommentiert die - für ihn wie immer un-
verständlichen - Ideen von Geweihten grundsätzlich
nicht mehr. Logisches Denken scheint für diesen Be-
rufszweig eher hinderlich, als nützlich zu sein ...

"Wozu auch immer wir uns entscheiden, wir sollten es
schnell tun." antwortet er nur.

"Dann lasst uns sie möglichst unauffällig umgehen",
meldet sich Rovenas zu Wort, nicht erpicht auf eine
kämpferische Auseinandersetzung mit den Wegelage-
rern.

"Eine gute Idee", pflichtet die Geweihte der Hexe bei.

Dem stimmt Edric nickend zu. Ihm ist nicht an weite-
ren Auseinandersetzungen gelegen.

Somit ist eine Pattsituation entstanden: Cadruel, In-
galf und Isinha sind für Angriff, dagegen Tsara, Rove-
na und Isinha für Umgehen.

"Ich erwähnte meinen Bogen ja schon." wirft Cadruel
ein.

Rovena schaut zu Ingalf. "Also dann, du weißt, wo die
Wegelagerer auf der Lauer liegen", meint sie. "Führe
uns um sie herum, möglichst ohne das sie uns bemer-
ken." Sie ist bereit, mit den beiden Pferde am Zügel
weiter zu gehen.

Ingalf schaut die Hexe skeptisch an. "Nee, das werde
ich nicht machen. Dann haben wir den Feind im
Rücken, das wohl!"

"Stimmt. Aber irgendeinen Feind, werden wir immer
im Rücken haben." mischt Isinha sich ein, ohne direkt
Position zu beziehen. "Wir können uns nicht immer
eine Schneise durch alle Gegner hindurch schlagen.
Aber hier muss es wohl sein. Schließlich haben sie uns
bereits gesehen, beobachtet und erwarten nun *uns*."
wendet er sich an Rovenas. "Wie wäre es mit einem
Kompromiss?" fragt der Magier dann. "Du und unser
geistlicher Beistand warten hier mit den Pferden. Wir
anderen sehen nach den 'Gastgebern' dieser Schlucht."

Anerkennend nickt Cadruel dem Magier zu.

"Gehen wir!?" Cadruel blickt den Thorwaler und den
Magier an. "Das schaffen wir alleine."

"Ich komme mit", entscheidet sich Edric.

Tsara seufzt hörbar und nimmt drei Pferde am Zügel.
Zögernd nickt die junge Frau. "Aber seid vorsichtig
...", fügt sie leise an, einsichtig, dass Tsara nicht alle
Pferde allein halten kann und sie darum wohl auch
zurück bleiben muss

"Ich passe schon auf Ingalf auf!" Edric grinst Rovenas
schief an und hält seinen Dreizack fester.

Ingalf knufft seinen Freund leicht in die Seite. "Und
ich pass auf Edric auf, das wohl! Rovenas, kannst Du
noch'n Blick auf Kawi werfen?"

"Aber klar doch!" Rovenas Blick richtet sich lächelnd
auf den Welpen, dann befiehlt sie ihm mit einer gewis-
sen Strenge in der Stimme: "Und du bleibst hier,
Kawi, und hilfst mir, auf das Pferd deines Herrchen
zu achten!"

Sie beginnt nun ihrerseits, den Bogen zu bespannen
und schussbereit zu machen, sollten es den Wegelage-
rern einfallen, sie und Tsara anzugreifen. Ihren Stab
hält sie ebenso einsatzbereit an ihren Körper gelehnt.
Surnia spürt, dass sich etwas anbahnt und hält sich
wachsam auf ihrer linken Schulter bereit.

"Könntet Ihr sie wenigstens leben lassen, wenn Ihr sie
schon unbedingt unschädlich machen wollt?", fragt
Tsara um einen Kompromiss bemüht.

"Wenn sie sich schnell genug ergeben, lassen wir sie
gerne leben, das wohl!" meint Ingalf.

"Und auch in dem letzten Kampf lag es nicht an *uns*!"
erinnert Isinha die Geweihte leicht gereizt. "Sie hätten
sich sofort ergeben können ..."

"Wenn nicht, dann nicht. Wie der Nordmann schon sagte, keine Feinde im Rücken."

Edric folgt.

Der Magier nickt ihm zu. "Dann sind wir vier gegen vier." stellt er fest und bedeutet Ingalf, ihnen den Weg zu zeigen.

Cadrueil hält Pfeil und Bogen bereit und steht auf. Er schaut zu Ingalf: "Du kennst den Weg."

"Aye, das wohl! Aber immer an der Kante entlang ist ja auch nicht so schwierig!" antwortet Ingalf. Dann stapft er los, den gleichen Weg zurück, denn er bereits mit Edric gegangen war. Kurz bevor sie wieder auf Höhe der Räuber sind, nimmt er sein Wurfbeil in die Rechte und pirscht sich bis auf Wurfweite heran.

"Überraschen oder fragen, ob sie sich ergeben?" fragt er leise seine Mitstreiter.

"Sie wollten uns *überraschen*, warum fragst Du? Lass uns unsere Situation verbessern, dann können sie sich immer noch ergeben, sofern das *badoc* nicht zu stark ist."

"Lass' uns sie *überraschend fragen*!" wendet Isinha mit einem verschmitzten Gesichtsausdruck ein. "Was glaubst Du wohl?" er runzelt die Stirn. "Natürlich überraschen wir sie!"

"Aye, dann bei drei!" antwortet Ingalf Cadrueil und Isinha.

"DREI!" ruft der Thorwaler laut und wirft sein Wurfbeil auf den nächsten der Räuber. Kaum hat das seine Hand verlassen, greift er im Losstürmen nach der Orknase und greift an. Bis er den ersten Feind im Nahkampf gestellt hat, behält er die Pfeile der Gegner im Blick, um ihnen ausweichen zu können.

Der Magier hält sich etwas hinter Ingalf, läuft aber zumindest soweit, dass er nicht direkt in einen Nahkampf verwickelt werden kann, aber immer noch in Reichweite für einen <Blitz> bleibt, den er auch direkt vorbereitet, um den ersten Gegner, der sich für einen Bogenschuss entscheiden will, damit anzugreifen.

Der 1. Pfeil schnell von der Sehne des Bogens, wenn möglich auf den gleichen Gegner, der von Ingalfs Axt getroffen wurde, um den Ersten frühzeitig aususchalten.

Danach konzentriert er sich kurz und spricht: "**Axxeleratus Blitzgeschwindigkeit**" und zieht sein Schwert um zur direkten Attacke überzugehen.

Auf 15 Schritt einen Menschen mit einem Wurfbeil zu treffen ist nicht einfach. Deswegen wundert sich Ingalf nicht, als sein Wurfbeil nicht trifft. Leider verfehlt auch Cadrueils Pfeil sein Ziel.

Wurfbeil und Pfeil lassen die Räuber herum zucken. Einer stößt einen erschreckten Ruf. Schnell schießen die vier ihre Pfeile ab, aber die Geschwindigkeit der

Angreifer und die mangelnde Zeit zum Zielen sorgen dafür, dass keiner der Pfeile ihr Ziel trifft.

Cadrueil und Ingalf erreichen gleichzeitig die Räuber, die noch nicht einmal ihre Säbel ziehen konnten. Cadrueils Hieb verfehlt den ihm zunächst stehenden, Ingalf trifft aber - für seine Verhältnisse schwach, aber er weiß, was seine Kraft anrichten kann.

Edric und Isinha laufen hinter den beiden und können zunächst nicht in den Kampf eingreifen.

Cadrueils nächster Schlag ist perfekt. Er trennt dem ihm zunächst stehenden Räuber den Waffenarm ab. Der Räuber schreit auf, presst seine linke Hand auf die Wunde und taumelt zurück.

Ingalfs zweiter Schlag ist trotz Paradeversuchs seines Gegners genau so erfolgreich wie der erste. Der lässt seine Waffe fallen, hebt die Hände und ruft: "Wir ergeben uns! Tut uns nichts!" Seine Kumpanen folgen seinem Beispiel.

Cadrueil hält sein Schwert mit der Spitze und unbeteiligten Gesichtsausdruck an die Kehle seines Gegners.

Isinha nickt mit grimmiger Miene: "Gute Idee." stimmt er zu. Drohend hält er seinen Stab bereit.

"Überraschung!" meint Ingalf, wischt das Blut vom Blatt der Orknase ab und zieht sich dann ein wenig von den Räubern zurück, bereit bei einer falschen Bewegung zuzuschlagen.

"Edric, behalte mal die andere Seite im Auge, da waren auch noch vier, das wohl!"

Edric nickt.

Die Räuber auf der anderen Seite stehen unschlüssig da, die Bögen gesenkt.

Dann wendet er sich an die Räuber: "Was wolltet ihr von uns?"

"Na, räubern bestimmt." murmelt der Magier kaum vernehmlich.

"Gar nichts, Herr!" "Wir haben nur auf Bekannte gewartet, Herr!" sprudelt es aus den beiden Unverletzten heraus.

"Klar, mit Bögen in der Hand, das wohl!" Ingalf wirkt leicht erzürnt. "Dann lass es mich so sagen, mein Freund hier" - er deutet auf Cadrueil - "ist ziemlich schnell erregt ..."

Also: Was wolltet ihr? Wer schickt euch?"

"Nun, **DAS** werden wir ja gleich sehen!" verspricht Isinha und hebt die linke Hand, die Handfläche mit dem Gildensiegel nach vorn - auf den Räuber zu - gerichtet. "So, jetzt werde **ICH** Dich noch einmal befragen, dann werden wir ja sehen, welche **Bekannt**en ihr hier mit Pfeil und Bogen erwartet habt!" Drohend macht der Magier einen Schritt auf den Sprecher zu. - 'Na hoffentlich fallen die hier genauso darauf herein,

wie einst die Thorwaler Marktwachen ...' schießt es ihm durch den Kopf.

Ingalfs, Cadruels und Isinhas Auftreten treibt den Räubern allen Mut aus.

"Irgend wovon muss man doch leben!" schluchzt einer. "Und ihr habt sicher Geld und gute Waffen, und dann noch eure acht Pferde. Da muss man es doch probieren!" ergänzt der andere.

"Tja, und das kommt dabei heraus." weist Isinha den Sprecher auf seine verletzten Kameraden hin. "Wege-lagerei können wir hier natürlich nicht dulden ..."

"Phex gibt es, Phex nimmt", kommentiert ein Räuber gottergeben.

"Phex macht gar nichts, und ich kann von euch nehmen." Mit diesen Worten drückt Cadruel die Klinge etwas stärker an den Hals.

"Wenn wir mit euch fertig sind, verzieht Ihr euch, ohne Waffen und Stiefel, in die Richtung, aus der wir kamen. Sehe ich euch noch einmal, wird mein Schwert zu Euch sprechen!"

"Machen wir, machen wir!" versprechen die demoralisierten Räuber.

"Was meint Freund mit den langen Ohren meint, ist dass ihr ohne Stiefel *laufen* dürft, die Pferde nehmen wir in unsere Obhut, das wohl!" fügt Ingalf an. "Und ihr solltet euren Freunden sagen, dass sie sich ebenfalls sputen sollten, hierher zu kommen und die Waffen auszurücken, falls ihnen etwas an einem Wiedersehen mit euch liegt!"

"Äh, Ingalf", meldet sich da Edric. "Die haben gerade die Beine in die Hand genommen."

"Mist, welche Richtung?" flucht der Thorwaler.

"Nach Norden!" Himmelsrichtungen sind für Edric kein Problem. Die Schlucht verläuft hier grob in Ost-West-Richtung, und die Gruppe befindet sich auf der Südseite.

"Wo sind eure Pferde?" fragt Ingalf die Räuber.

"Auf der anderen Seite." Der Sprecher zieht den Kopf ein.

"Verdammt, verdammt, verdammt!" flucht Ingalf. "Und wie viele Kumpane waren dort, nur die vier oder mehr?"

"Auch vier." Ingalf wirkt auf die Räuber ganz schön einschüchternd.

"Also schön. Das können wir jetzt nicht mehr ändern. Aber was wir ändern können ..." er lässt das Satzende unausgesprochen und deutet mit dem Stab auf die Füße der Räuber. "Ausziehen, sofort!" donnert seine Stimme plötzlich.

In Windeseile kommen die Räuber Isinhas Aufforderung nach.

Ingalf geht zu seinen Gefährten ohne die vier aus den Augen zu lassen und raunt ihnen zu: "Die vier mit den Pferden wissen, dass wir zu sechst waren und haben nur uns vier angreifen sehen, wenn die sich jetzt an die Mädels ran machen, bei Swafnir!"

"Wir sollten uns hier beeilen, das wohl!"

"Ja." raunt Isinha zurück. Dann sammelt er die Stiefel ein und bedeutet den Räubern, sich von den bereits weggeworfenen Waffen zu entfernen.

"Edric, bitte nimm ihre Waffen mit. Wir kümmern uns später darum. - Und ihr, ihr verschwindet jetzt ganz schnell, bevor wir es uns anders überlegen!" Dabei lässt er wie zufällig seinen Blick zu Cadruel schweifen.

Edric schaut Isinha verwundert an. 'Bin ich hier der Diener?' schießt ihm durch den Kopf.

Cadruel lässt sein Schwert Richtung Beine des Räubers wandern. Ohne die Anderen anzuschauen fragt er: "Sollen wir sie noch ein wenig behindern?"

"Aye, aber nicht mit dem Schwert!" antwortet Ingalf und zieht den Räubern die Gürtel aus den Hosen um ihnen dann anschließend damit die Hände auf den Rücken zu binden.

Da es Ingalf offenbar nicht gelingen will, den Räuber "außer Gefecht" zu setzen, übernimmt Isinha das - mit seinem Stab. Mit voller Kraft zieht er dem letzten Räuber den Stecken über das Genick, auf dass dieser bewusstlos zusammensackt. "Noch Fragen?" wirft er mit hochgezogener Augenbraue einen Blick in die Runde, ehe er sich auf den Weg zurück zu Rovena und der Geweihten macht.

Ingalf zuckt mit den Schultern. "Nö! Naja, so können wir Tsara berichten, dass sie alle leben, das wohl!"

Dann nimmt er die Stiefel und wirft sie in hohem Bogen in den Abgrund.

"Nicht reden, handeln" Cadruel fängt an, die Waffen einzusammeln.

Der Magier zuckt mit den Schultern. Nachdem Ingalf ihm die Stiefel abgenommen und in den Canon geworfen hat, sind auch seine Hände wieder frei und er nimmt die Bögen samt Pfeilen an sich.

"Brauchen wir das alles wirklich?" erkundigt sich Edric.

"Nein, wir *brauchen* sie nicht. Aber *die* brauchen sie auch nicht und daher machen wir sie nachher unbrauchbar. Nur nicht jetzt und nicht hier." belehrt Isinha den Hirten geduldig.

"Aber warum denn nicht?" fragt jetzt auch Ingalf. "Kaputt machen können wir sie hier auch, das wohl!"

Da Isinha ihm nicht widerspricht, beginnt Ingalf die Bögen und Pfeile in mehrere Teile zu zerbrechen und lässt sie am Lagerplatz liegen.

Verwundert schaut Cadruel zu, wie Ingalf die Waffen zerstört. "Meinst Du nicht, dass ich die Pfeile nicht hätte gebrauchen können?"

"Wozu?" fragt der Magier verwundert nach. "Du fuchtelst doch nur mit diesem Krötenspieß herum." weist er auf die seiner Meinung nach viel zu intensive Verwendung des Schwertes durch den Elfen hin.

"Bisher war ich damit sehr effektiv, aber schreibe mal weiter Dein *Mandra* auf Papier, um es zu verstehen."

Isinha grinst ihn an: "Es könnte Dir sicher auch nicht schaden, zu *verstehen*. Die rein emotionale Anwendung unter Ausschluss des bewussten Geistes birgt unkalkulierbare Gefahren." rezitiert der Magier.

Ein leicht spöttisches Grinsen ist auf Cadruels Gesicht bei seiner Antwort zu sehen. "Ja, genau ..."

"Ich nich', aber wenn Du sie willst, das wohl!" meint der Thorwaler und gibt dem Elfen die restlichen unzerbrochenen Pfeile.

Es sind sieben.

"Na, dann lasst uns gehen, das wohl!"

Dann macht er sich wieder auf den Weg zu den beiden Frauen und den Pferden.

Edric folgt ihm. Hier gibt es ja nichts mehr zu erledigen.

Tsara sieht die vier in einiger Entfernung zurückkehren und meint dann zu Rovena: "Ich hoffe, sie haben diesmal nicht wieder ein Blutbad angerichtet."

Rovena schaut die Geweihte nicht an, ihre Augen sind freudig auf ihre vier zurückkehrenden Gefährten gerichtet. "Sie haben wohl eher ein Blutbad an uns verhindert", erwidert sie kurz angebunden und meint damit genügend Kritik an der Äußerung Tsaras geübt zu haben.

"Zumindest in puncto Blutbad sind wir uns einig", gibt sich Tsara gemäßigt.

Ein leichtes Schmunzeln spielt um Rovenas Mund, als sie leise vor sich hin murmelt: "Dem Wortlaut nach, aber immerhin ein Anfang."

"Bevor Du fragst, sie leben und sind unverletzt."

"Naja, leben ja, aber unverletzt, hmm, naja, die meisten, das wohl!" berichtet Ingalf.

"So, oder so ähnlich." stimmt Isinha dem Thorwaler zu.

Tsara geht mit großen Schritten auf Ingalf zu und baut sich vor ihm auf, so als wolle sie ihm eine Moralpredigt halten. Dann besinnt sie sich eines besseren und fällt ihm übertrieben überschwänglich um den Hals, gibt ihm einen Kuss auf die Wange und sagt dann grinsend: "Braver Krieger."

Der Magier muss schmunzeln. 'Na hoffentlich reagiert er auf diese Veralberung nicht allzu ernst.' schießt ihm durch den Kopf.

"Ähm ... äh ... hä", stammelt Ingalf, der nicht so recht weiß, wie ihm geschieht.

Edric sieht der Begrüßung amüsiert zu.

Cadruel schaut sie nur teilnahmslos an.

Als Tsara von Ingalf ablässt, sieht sie den teilnahmslosen Ausdruck des Elfen. Provokant küsst Tsara ihre rechte Handinnenfläche, führt diese dann waagrecht nach oben ausgerichtet vor den Mund, haucht Cadruel den Kuss zu und blickt dabei tief in die Augen des Elfen.

Cadruel zieht die Augenbrauen hoch und sagt: "Du wirst nie verstehen, das nennt sich Leben oder so."

"Du hast Recht, das nennt sich Leben. Du darfst Dir also aussuchen, ob Du nun genauso viel oder genauso wenig wie ich verstehst", antwortet sie und zwinkert ihm dabei zu.

"Ihre Pferde?" Die Hexe richtet die Frage an Isinha, der sich bisher zurückgehalten hat. Denn wenn die Wegelagerer noch über ihre Reittiere verfügen, könnten sie ihnen folgen und weiter gefährlich werden.

"Die haben die anderen vier mitgenommen, schätze ich." antwortet der Magier. "Aber das ist egal. Die vier, die wir *gesprochen* haben, dürften ihren Spießgesellen ohne Umschweife mitteilen, dass - ähm - er hier," er zeigt auf Cadruel, "bei einem weiteren Treffen wesentlich weniger nachsichtig sein wird. Mach Dir keine Sorgen deswegen." fügt er leise, nur für Rovena bestimmt, hinzu.

Rovena nickt stumm, ihr Blick wandert zu dem Rucksack auf dem Packpferd, den sie sich die nächste Nacht wieder mit unter ihre Decke nehmen wird.

"Weder bin ich nachsichtig noch nachtragend, ich will einfach meine Aufgabe erfüllen, und dazu muss ich *erst einmal* überleben."

Die nächsten Stunden verlaufen ereignislos. Von den Räufern ist nichts mehr zu sehen. Und dann ist die hügelige Gegend gegen Abend auch überwunden.

"Lasst uns rasten, ich bin müde." schlägt Isinha vor, als die Abenddämmerung sich abzuzeichnen beginnt. Er steigt unbeholfen vom Pferd, ohne auf eine Antwort, insbesondere Zustimmung, seiner Gefährten zu warten und sieht sich nach einem guten Platz um.

Auch Edric ist erschöpft von dem Tag und froh über die Rast. So steigt er langsam und ein wenig steif vom Pferd und sieht sich anschließend nach einem geeigneten Lagerplatz um.

"Aye, gute Idee, das wohl!" stimmt ihm der Thorwaler zu. "Heute Nacht sollten wir aber Wachen aufstellen, wer weiß, wie nachtragend die vier sind ..."

Auch Cadruel hat angehalten und steigt ab. "Ich sollte diese Nacht schlafen, ich bin immer noch ein wenig erschöpft."

Langsam lässt sich Rovena vom Rücken ihres Wallachs gleiten und führt beide Pferde am Zügel hinter Isinha her. "Ein bisschen Deckung wäre ganz schön", meint sie, sich suchend umsehend. "Und wenn wir ein Feuer brauchen, sollten wir eine Kuhle graben, damit der Lichtschein nicht so auffällig ist. Ich übernehme gerne die erste Wache, dann kann ich warten, bis Surnia von ihrer Jagd zurück ist."

Tsara tritt neben die Hexe und fragt: "Darf ich zusehen, wenn sie zurück kehrt?"

"Wenn du mit mir die erste Wache übernimmst, wirst du sie zurückkehren sehen", erwidert Rovena freundlich und grinst. "Vorausgesetzt natürlich, dein Rauschkrautgenuss lenkt dich nicht zu sehr ab."

"Gut, weckst Du mich dann?" fragt Ingalf. "Dann mach' ich die zweite Wache, das wohl! Wer will dann?"

"Ich werde den Sonnenaufgang und den Morgen genießen." übernimmt Isinha die letzte Wache.

Nachdem sich die Helden geeinigt haben, essen sie zu Abend. Die folgende Nacht verläuft ungestört.

WEITER NACH SHAMAHAM

RUKUS, DER HÄNDLER

Während des folgenden Vormittages kommt die Gruppe gut voran. Auffällig ist nur, dass anscheinend niemand weiteres heute Morgen unterwegs ist. Deswegen ist es eine willkommene Abwechslung, dass gegen Mittag den Helden ein zweispänniges Fuhrwerk entgegen kommt. Auf dem Bock sitzt ein alter Mann mit weißen Haaren.

"Aye, Gevatter, wie geht's?" ruft ihm Ingalf schon von weitem entgegen. "Ist das der Weg nach Shamaham?"

"Gut, gut", ruft der Alte zurück. "Ja, drei Stunden. Und was treibt euch hier in die Gegend?"

Die Ladung seines Wagens besteht aus hölzernen Schüsseln und Tiegeln, dazu kommen einige Säcke mit getrockneten Bohnen und viele Büschel trockener Küchenkräuter.

"Unser Weg von dort nach da." deutet der Magier bei der Antwort in die jeweilige Richtung. "Wo willst Du denn Deine Waren verkaufen? Hier gibt es doch ... äh ... nichts."

"Es liegt der eine oder andere Weiler rechts und links des Hauptweges", erklärt der Händler. "Vielleicht habt ihr die Abzweigungen übersehen."

Als Isinha nachdenkt, erinnert er sich tatsächlich, dass er zweimal kleine Wege hat abgehen sehen.

Die Unterhaltung der anderen verfolgt Cadruel nur halb, aufmerksam mustert er die gesamte Umgebung auf auffälliges.

"Sind Euch keine Wegelagerer oder gar andere Berittene begegnet?", will Tsara wissen.

"Wegelagerer so dicht bei Shamaham?" erschrickt der Alte. "Das wäre übel. Hinten in den Hügeln, da treiben sich ab und zu welche herum. Aber hier. Das wäre wirklich schlimm."

"Aye, die in den Hügeln hab'n wir gestern gesehen, das wohl!" nickt Ingalf. "Pass also auf, Väterchen!"

"Sagt, guter Mann", fragt Tsara erneut, "es gibt Gerüchte, dass Amazonen hier in der Gegend Händlerzüge überfallen haben sollen. Habt Ihr davon etwas gehört?"

"Ja, das habe ich gehört, Euer Gnaden, aber was sollen sie bei mir schon holen. Und wenn ... Phex gibt es, Phex nimmt es auch wieder." Er hebt ergeben die Arme gen Himmel. "Was führt Euch denn in diese Gegend, samt solch illustrierter Begleitung, Euer Gnaden?"

Isinha lupft nur die linke Augenbraue, ohne etwas anzumerken. 'Ihre Begleitung, so so.'

"Nun ja, meine Begleitung", gesteht Tsara, "würde das wohl eher andersherum sehen. Eigentlich führt sie etwas in diese Gegend hier und ich bin wohl eher die illustre Begleitung", dabei grinst sie schelmisch in Richtung Ingalf und fügt hinzu: "Nicht wahr, mein Großer?"

"Aye, das wohl, das wohl!" brummelt der Thorwaler.

"Und was führt sie in die Gegend hier?" Der Alte ist offensichtlich neugierig.

"Sie wollen sich mit jemandem in Shamaham treffen", antwortet nun Rovena auf die unermüdliche gestellte Frage des Alten und mustert ihn eindringlich. "Könnt Ihr uns einen Gasthof in der Stadt empfehlen?"

"Tja", der Alte kratzt sich am Kopf. "In Shamaham gibt es keinen Gasthof. Aber wenn man sich mit jemandem aus Shamaham verabredet, dann kann man sicher bei ihm nächtigen. Wer war das noch gleich?"

Rovena grinst. "Ich hatte noch keinen Namen genannt, und Ihr könntet Euch uns ruhig vorstellen", bemerkt sie amüsiert. "Doch Ihr seid sehr neugierig, scheint mir, darum will ich Euch nicht länger auf die Folter spannen. Wir haben vor, uns mit einem Händler, wie Ihr es seid, zu treffen, sein Name lautet Ulfried Erber." Während sie den Namen ausspricht, beobachtet sie aufmerksam die Miene des Alten.

Die Miene des Alten verdüstert sich. Bekümmert antwortet er: "Den werdet ihr nicht mehr treffen können. Er ist tot. Und ich heiße Rukus."

"Wie starb er?" mischt sich der Elf zum ersten Mal in das Gespräch ein.

"Na, wir waren es jedenfalls nicht, das wohl!" meint Ingalf halblaut und zwinkert Tsara zu.

"Das Weiß ich nicht", erwidert Rukus. "Da müsst ihr seine Witwe fragen."

Rovena macht ein betroffenes Gesicht. "Das ist ja schrecklich für die arme Frau", sagt sie daraufhin. "Wir werden ihr unser Beileid aussprechen, wenn wir sie aufsuchen." "Und uns wohl auch nach einem anderen Führer umsehen müssen", fügt sie in Gedanken für sich an.

"Ja, tut das. Schlimme Sache", nickt Rukus. "Aber dass der Rondratempel zerstört und die Hohepriesterin vertrieben wurde, das ist noch viel schlimmer!"

"Nicht wirklich." ist der Kommentar des Elfen.

"Das sind schlimme Nachrichten", Edric ist bekümmert ob der Dinge, die Rukus erzählt.

Verwundert schaut Cadruel den Hirten an und sagt mit teilnahmsloser Stimme: "Das ist der Lauf der Dinge, Körper werden geboren und vergehen, die einen

früher, die anderen später, und es ist der Lauf der Dinge, dass Menschen einander töten, was stört es Dich? Bist Du ein *Gott*, dass Du es ändern könntest?"

"Es geht nicht um die Körper, sondern um den Geist, der in ihnen wohnt." antwortet ihm der junge Hirte. "Und auch die Trauer gehört zum Leben, genau wie Geburt und Tod. Du solltest mal eine Schafherde hüten, dann wirst Du die Menschen vielleicht besser verstehen."

"Lass nur Edric", tritt Tsara neben ihn und legt ihm sanft die Hand auf die Schulter. "Wer so gefühlkalt ist, der hat in seinem Leben möglicherweise schon einige Verletzungen an seiner Seele erfahren, dass er diese nun mit übertriebener Härte überdecken möchte."

"So wird es wohl sein", meint Edric und denkt ein wenig sehnsüchtig an die vergleichsweise ruhige Zeit mit seiner Herde zurück. Es kommt ihm vor als wäre es ein ganz anderes Leben.

"Was?!", entfährt es Tsara ob dieser Neuigkeiten. "Eine heilige Stätte der Rondra zerstört und eine Hohepriesterin der Rondra vertrieben? *Vertrieben?* Bitte erzählt uns alles, was Ihr darüber gehört habt!"

"Das ist nicht viel", entschuldigt sich Rukus "Ich habe nur gehört, dass der Rondratempel in Shamaham vor einer Woche überfallen und niedergebrannt wurde. Es sollen Uniformierte gewesen sein, die die Tat verübten - ob Männer oder Frauen, weiß ich nicht. Die Leute sind deswegen ziemlich verstört."

"Kann ich mir vorstellen ..." meint Isinha nachdenklich, ohne jemanden direkt anzusprechen. Auch wenn in der letzten Zeit sein Hang zu Selbstgesprächen stark nachgelassen hat, bricht es in Situationen wie diesen ab und an dennoch durch. "Dass die Amazonen Überfälle und derartige unrondraischen Taten verüben, kann ich mir schwer vorstellen. Es muss etwas anderes sein; vielleicht ein Beherrschungszauber?!" murmelt der Magier weiter.

"Von Uniformierten?" fragt Rovena nach. "Konnte man nicht erkennen, zu welchem Herrscherhaus sie gehörten?"

"Habe ich auch gefragt, aber das konnte mir keiner sagen." Rukus wiegt nachdenklich den Kopf.

"Dann sag uns doch, wo wir sie in Shamaham finden können, das wohl!" mischt sich der Thorwaler ein.

Der Alte denkt nach. Macht ein paar Handbewegungen, so als ob er im Geiste einen Weg nachgeht. Dann zuckt der die Schultern. "Shamaham besteht nur aus gut zwei Dutzend Häusern. Das Haus der Erbers liegt im Norden. Am besten fragt ihr euch durch."

"Deshalb hab' ich ja bei Dir angefangen, das wohl!" meint Ingalf grinsend.

"Wenn ihr nach Shamaham reinkommt, haltet ihr euch an der ersten Weggabelung links, dann sind es nur noch ein paar Häuser. Es ist ein schönes Haus, hellgelb gestrichen. Hilft das?" fragt Rukus.

"Mir schon", antwortet Ingalf. "Danke, Väterchen!"

"Ja, das sollte helfen", erwidert Tsara. "Und dann gehen wir diesen Dingen auf den Grund!", fügt sie mit Entschlossenheit hinzu.

"Das ist gut", nickt Rukus. Er dreht sich auf seinem Kutschbock um und beginnt, in seinen Sachen zu kramen.

"Was sucht Ihr da?" fragt Rovena misstrauisch, sie beobachtet den Alten sehr genau und weicht ein wenig von dem Wagen zurück.

Als sich der Alte wieder aufrichtet, hat er ein versiegeltes Fläschchen in der Hand. Er hält es Rovena hin. "Wenn ihr der Sache in Shamaham auf den Grund gehen wollt, könnt ihr vielleicht das hier gebrauchen. Ein Schluck magischer Heiltrank ist manchmal hilfreich." Er schaut die Hexe verschmitzt an.

Zögernd nimmt Rovena das Fläschchen entgegen. "Ein Heiltrank? Sind die Zustände in der Stadt so gefährlich für Leib und Leben?" fragt sie verwundert und fügt gleich an: "Was verlangt Ihr dafür?"

"Der Alte ist so freundlich uns was zu schenken, bei Swafnir, da fragt man nicht, was es kostet, das wohl!" Ingalf kann seine Gedanken nur mühsam zurückbehalten.

Rukus winkt ab: "Gefährlich ist es nicht im Dorf, aber die, die den Tempel niedergebrannt haben, sind bestimmt nicht aus Shamaham. Wenn dort wieder die göttergefällige Ordnung eintritt, bin ich genug belohnt."

"Hmm, gut." nickt der Magier Rukus wohlwollend zu. "Wir müssen weiterziehen und je eher wir dort sind, desto schneller können wir das Rätsel lösen. Gehab Dich wohl." verabschiedet er den Mann.

"Dann danke ich Euch schön", bedankt sich die Hexe erfreut bei dem Händler und steckt den Heiltrank ein. "Ich bin jetzt wirklich gespannt, was uns dort erwartet."

"Und ich bin gespannt, was ihr rauskriegt", entgegnet Rukus. "Nächste Woche werde ich wohl wieder in Shamaham sein."

"Das wohl, das wohl!" stimmt ihr Ingalf zu. "Vielen Dank, Väterchen, gute Reise!"

"Wann hat Dein *Gott* Dir das letzte Mal geholfen? Und wann verraten?"

"Das ist jetzt nicht die Zeit für Diskussionen über die Götter. Schlimm genug, dass Du nicht daran glaubst. Aber sie zu verhöhnen, das geht zu weit. Glaube ist eine Angelegenheit der Seele. Wenn **DU** an Deinen Alptraum, aus dem Du gekommen bist und in dem

Du offenbar immer noch steckst, glaubst, dann verstehe ich allmählich, wieso aus Deinem Mund nur Hass, Hohn und Herablassungen zu hören sind", unterbricht Tsara, bevor der Alte antworten kann.

Rukus schaut nur verwirrt Cadruel an. Dann seufzt er: "Elfen!"

Anschließend gibt er seinen Pferden die Zügel. "Mögen die Götter über Euren Wegen wachen!" verabschiedet er sich noch den Helden.

Der Thorwaler gibt seinem Pferd die Sporen und reitet weiter.

"Komm, Kawi, sonst wird es dunkel, das wohl!"

DIE RONDRAGEWEIHTE LAPA

Zwei Stunden später ist es immer noch nicht Dämmerung, aber wenn man dem alten Händler glauben soll, kann es nicht mehr weit bis Shamaham sein.

Auf einem Stein am Wegesrand sitzt eine in Lumpen gehüllte Frau. Abgesehen von ihrer Kleidung ist die Fremde eine stattliche Erscheinung - sie ist groß und kräftig. Sie scheint schon bessere Tage gesehen zu haben.

Der Magier bringt sein Pferd, das er immer besser beherrscht, neben der Frau zum Stehen. "Die Zwölfe mit Euch." grüßt Isinha, ehe er sich argwöhnisch umsieht, ob hier vielleicht ein Hinterhalt drohen kann.

Schließlich könnte es sich um eine der räuberisch gewordenen Amazonen handeln.

"Die Zwölfe!" erwidert die Frau mit müder Stimme. Dann erhebt sie sich. Von einem Hinterhalt ist nichts zu sehen. Waffen scheint die Frau auch nicht bei sich zu führen. Das Gesicht der Frau, die wohl um die 40 Götterläufe zählen mag, zeigt, dass sie sich häufig draußen aufhalten muss. Ihr braunes Haar ist kurz geschnitten.

"Sag, wie weit ist es noch bis Shamaham?" fragt Ingalf die Frau. "Das ist doch der richtige Weg, oder?"

"Nicht mehr weit, noch eine Stunde", antwortet die Frau.

"Aye, danke, Mädels!" freut sich Ingalf.

Die Frau verzieht ob der Anrede das Gesicht.

Was von Ingalf aber nicht bemerkt wird oder bemerkt werden will.

"Danke. Sagt, wisst Ihr, was es mit der Zerstörung des Rondratempels und der Vertreibung der Hohepriesterin auf sich hat?", will Tsara wissen.

Die zerlumpte Frau scheint die Frage der Tsageweiheten zu überhören, den sie bewegt sich langsam auf Rovenas zu, besser gesagt, ihrem Packpferd.

Dabei sagt sie: "Ich spüre die Nähe der Göttin Rondra. Seid ihr Rondras Diener?"

"Ich diene niemanden." ist der einzige Kommentar des Elfen.

Die Bewegung macht den Magier noch misstrauischer, als er ohnehin schon ist. Er versucht, sein Pferd zwischen Rovenas Packtier und der Frau zu halten, was ihm jedoch nicht gelingt, so dass er kurz entschlossen absteigt. Auf dem Boden fühlt er sich gleich wesentlich wohler. "He, Ihr, es ist unfreundlich von Euch, sich abzuwenden, wenn ich mit Euch spreche." erwidert er auf die Frage der Frau und beeilt sich, zu Fuß an die Seite von Rovenas Tier zu gelangen.

Während Isinha versucht, zwischen das Packpferd und die fremde Frau zu gelangen, dirigiert Rovenas ihren Wallach so, dass sich das Packpferd auf der von der Zerlumpten angewandten Seite ihres Pferdes befindet. Die Führungsleine fasst sie nun kurz und hält sie fest in der freien Hand.

Die Schädeleule auch Rovenas Schulter spreizt, als sich die Frau ihrer Meisterin und den Pferden nähert, die Flügel und öffnet warnend den scharfen Schnabel.

Ingalf schaut den Magier verwundert an. 'Wieso spricht er mit der Frau?' fragt er sich im Stillen. 'Außer dem Gruß kam doch nix. Manchmal isser ein bisschen komisch, das wohl! Aber das Mädels is' auch nicht so ganz bei sich ...'

Kopfschüttelnd beobachtet der Thorwaler weiter die Szene.

Die Frau schaut jetzt Isinha direkt an: "Du, bist Du in Rondras Diensten unterwegs?"

"Die Ahnen leiten mich." ist die ausweichende Antwort des Magiers. "Aber ich kann auch kämpfen, wenn es sein muss, sollte das der Hintergrund Eurer Frage gewesen sein." fügt er hinzu.

Cadruel lenkt sein Pferd an die Seite der zwei.

"Und ich stehe an seiner Seite."

Fast hätte Edric auf die Frage geantwortet, denn irgendwie sind sie ja schon in den Diensten Rondras unterwegs, doch die Frau fängt schon an zu schluchzen.

Trauer breitet sich auf dem Gesicht der Fremden aus. Sie schluchzt: "O ja, ich weiß, niemand wagt es heute mehr, sich zu unserer Herrin Rondra zu bekennen. Aber ich spüre, dass ihr in ihren Diensten unterwegs seid ..."

"Ich diene ihrer Schwester Tsä. Und wer Rondra frevelt, der frevelt auch ihrer Schwester. Ich bekenne mich zu meiner Herrin Tsä und zu ihrer Schwester Rondra und den anderen zehn der Zwölfe", erwidert Tsä.

"Die Welt ist nicht perfekt." Isinha zuckt mit den Schultern. "Aber sagt, wenn Ihr auf der Suche nach Dienern der Kriegsgöttin seid, was wisst Ihr über die

Schändung ihres Heiligtums in Shamaham?" nimmt er die Frage der Geweihten auf.

Die Frau seufzt götterergeben. Sie macht einen Schritt vom Weg weg in Richtung auf ein Wäldchen. "Ich kann euch einiges erzählen", orakelt sie, "aber das sollten wir nicht hier in der Öffentlichkeit tun."

"Nenne uns einen *guten* Grund, warum wir das nicht auch hier machen können, das wohl!" mischt sich nun auch noch Ingalf in das Gespräch.

"Weil ich das, was ich euch zeigen möchte, nicht hier ist." Die Frau bleibt vage, aber es ist ein Drängen in ihrer Stimme, das bewegt. Ingalf spürt keine Falschheit bei der Frau, nur Fremdheit. Rovena, Edric und Isinha sind unsicher. Tsara ist geneigt, der Zerlumpten zu vertrauen. Cadruel ist grundsätzlich misstrauisch.

Der Magier reibt sich nachdenklich das bartlose Kinn. "So, so. Nicht hier, aber in dem Wäldchen dort?" fragt er.

"Erzähle uns, was Du uns zeigen willst."

Isinha nickt zustimmend. "Ja, *was* oder *wer* ist dort?"

"Das darf ich nicht sagen!" Die Frau ringt die Hände, "Kommt mit und schaut!"

"Sagen dürft Ihr es nicht, uns zeigen aber schon?!" Isinha ist verblüfft. "Was meint ihr dazu?" fragt er Ingalf und Rovena, auf deren Urteil er sich diesbezüglich immer gut verlassen konnte.

"Also, wenn es hier nich' geht, dann wird sie wohl 'n Grund haben, das wohl!" meint Ingalf. "Wir sollten mit ihr gehen, was kann sie alleine denn schon wollen. Und bei Swafnir, wenn es 'ne linke Masche ist, dann sitzt sie heute Abend bei ihrer Rondra am Tisch, das wohl!"

Rovena mustert die fremde Frau noch einmal nachdenklich. Sie ist sich nicht sicher, doch sie hat das Gefühl, dass diese Frau zu den Amazonen gehören könnte, die sie suchen. Ihre Achtung vor der Göttin, der Instinkt, der ihr die Anwesenheit der Statue verraten hat, auch wenn sie nicht wissen kann, was sich auf dem Packpferd befindet ... sie nickt, Ingalfs Worten zustimmend. "Gehen wir mit ihr", meint sie, löst jedoch den Rucksack von dem Packpferd und nimmt ihn auf den Rücken. Sogleich lässt sich Surnia darauf niederlässt und Rovena lockert Stab und Langdolch, um sie sofort, wenn nötig, zur Hand zu haben.

Dann wendet er sich der Frau zu: "Isses weit?"

Die Zerlumpte wirkt erleichtert. "Nein, nur eine Viertel Meile."

"Gut, dann schaffen wir es ja noch bis Sonnenuntergang nach Shamaham, das wohl!" sagt er mehr zu sich selber als zu den Gefährten.

"Dann geht voraus, wir folgen Euch." antwortet Isinha und kletter wieder mühsam auf den Rücken seines

Pferdes, um zusammen mit den anderen der Frau hinterher zu reiten.

Sie schließt sich Isinha an, hinter dem sie her reitet.

Der Elf zieht sein Schwert. "Bewege Dich."

Für einen kurzen Moment vermeint Cadruel, ein Aufblitzen in den Augen der Frau zu sehen. Dann dreht sie sich um und geht los.

"Nu, lass' sie doch", beschwert sich Ingalf. "Es ist nur *eine* Frau und wir sind sechs, das wohl! Steck den Prügel wieder weg, bei Swafnir!"

"Ich war an vielen Orten an denen ich nicht sein wollte, und noch mehr über die ich nicht reden will, daher bin ich vorsichtig."

"Das brauchst Du *mir* nich' zu erzählen, das wohl!" meint Ingalf und erinnert sich an die vielen Abenteuer, die ihn schon kreuz und quer durch Aventurien und darüber hinaus geführt haben.

"Dann spann lieber Deinen Bogen." rät ihm Isinha. "Ich habe mal ein recht interessantes Werk über Zauberei und ihre Anwendung bei militärische Taktik in Händen gehalten. Dort hieß es, ein Gegner, der bereits auf Schwertlänge herangekommen ist, habe größere Siegchancen als einer, den man bereits auf 100 Schritt Entfernung mit Pfeil oder Flamme bekämpft."

"Wo Du überall Gegner sehen willst ..." Ingalf schüttelt den Kopf.

Cadruel wirft einen interessierten Blick auf den Magier, steckt sein Schwert weg, und nimmt den Bogen um die Sehne aufzuziehen.

Erstaunt blickt Edric zu dem Elfen hinüber. Er fragt sich, was dieser wohl schreckliches erlebt haben muss, um so misstrauisch zu sein.

Er selbst schließt sich der Meinung Ingalfs und Isinhas an und vertraut auf seinen Stab und die Erfahrung der Gruppe, sollte es zu einem Handgemenge kommen.

Bis die Gruppe beim Tempel ankommt, gibt es keine Notwendigkeit, den Bogen zu benutzen.

Sie führt die Gruppe zu einem winzigen, im Wald versteckten Tempel, wirklich in unmittelbarer Nähe. Dann stellt sie sich vor: "Ich bin Lana, die Hohepriesterin des Rondratempels in Shamaham. Ich wurde aus der Stadt vertrieben und nun meines Lebens nicht mehr sicher."

"Warum nur hat unsere Göttin ihren Schutz von mir genommen?" klagt sie laut.

"Das, das ist ... unglaublich!", staunt Tsara. "Ihr sagt, Rondra habe ihren Schutz von Euch genommen? Wie ist der Tempel zerstört worden?", will sie anschließend wissen.

"Gleich, gleich ..." Die Frau ist schon auf dem Weg in den Wald.

"Weil Götter zynisch aber nicht allmächtig sind."

"Was weißt denn Du von den Zwölfen?" fragt Ingalf erstaunt.

"Erwähnte ich explizit sie, oder sagte ich *Götter*? Auch wir kannten Götter, sie bewiesen uns, dass sie es nicht wert sind, angebetet zu werden."

Ingalf murmelt etwas, was von den Umstehenden als "... elfische Haarspalterei, blödsinnige ..." verstanden werden könnte, dann wendet sich der Thorwaler wieder der Geweihten zu.

"Ja, ja, ist ja gut! Die Ahnen werden uns leiten!" unterbricht Isinha den Disput der beiden, ehe er an die Priesterin gewandt fortfährt: "Ich verstehe. Sagt uns, Euer Gnaden, wer hat den Tempel geschändet. Unsenre Informationen hierzu sind ... äh ... bruchstückhaft." umschreibt der Magier die Behauptung, dass die Amazonen hier in letzter Zeit für alles verantwortlich sein sollen.

"Weiß Yppolita davon?" Rovena hat ihre Pferde angehalten und sich aufmerksam umgesehen, dann richtet sich ihr Blick auf die Geweihte. "Ich meine, wissen die Amazonen, dass Uniformierte den Tempel in Shama-ham niedergebrannt und Euch vertrieben haben?"

"Kommt mit!" winkt die ehemalige Hohepriesterin als Antwort auf Rovenas und Isinhas Fragen und betritt den Tempel.

Cadruel steigt von seinem Pferd und sichert die Umgebung.

Rovena steigt ab und bindet die beiden Pferde an einem Baum fest, bevor sie der Geweihten in den Tempel folgt.

Edric steigt vom Pferd und folgt der vertriebenen Hohepriesterin, überzeugt, dass ihnen hier und jetzt keine Gefahr droht.

Das Innere des Tempels besteht aus einem einzigen völlig leeren Raum. Lana öffnet ein Geheimfach in einer Wand, und die Helden erblicken eine kindskopf-große schwarze Kugel. "Das ist ein Schwarzes Auge", erklärt die Rondrageweihte.

"Jau, kennen wir ..." bestätigt Ingalf.

"Davon habe ich bislang nur gehört oder gelesen, nie hätte ich gedacht, mal eines zu sehen!" Isinha ist kindlich begeistert. Er strahlt, hat alles andere fast augenblicklich vergessen und nähert sich der Geweihten, während sein Blick nahezu hypnotisch auf das Schwarze Auge gerichtet ist.

"Was hat der denn jetzt schon wieder? Wir haben doch im Orkland schon eins gesehen ..." Ingalfs rechte Augenbraue zieht sich nach oben.

Stumm betrachtet die Hexe das Artefakt. 'Ob es fest an diesen Platz gebunden ist?' fragt sie sich und auch, wie es wohl in einen Tempel der Rondra geraten ist.

Surnias Kopf wendet sich hin und her, aufmerksam betrachtet sie von Rovenas Schulter aus den Raum.

"Bei den Zwölfen!", ruft Tsara aus. "Ein schwarzes Auge – hier?"

"Ja, und wenn ihr wollt, könnt ihr in den Palast von Kurkum schauen", lädt sie die Helden ein. "Dort liegt der Schlüssel zu allem Übel der letzten Zeit."

"In *Kurkum*?!", ruft Tsara erstaunt aus. "In der Hochburg der Amazonen liegt die Wurzel des Übels? Wie kann das sein?"

"Schaut!" sagt die Geweihte nur. Dann aktiviert sie die magische Kugel, und die Helden erblicken das Innere eines Tempels. "Das ist der Rondratempel in Kurkum", erklärt die Priesterin.

Der Tempel ist leer und dunkel. Man blickt auf eine Stirnwand, vor der man das Postament einer Statue erahnen kann. Rechts und links von der Statue sind vague zwei Türen zu sehen. Gerade öffnet sich die rechte Tür und helles Licht fällt in den Tempelsaal. Eine gnomenhafte, nur etwas über ein Schritt große Kreatur humpelt durch die Tür herein. Sie blickt zu dem Postament hinauf, auf dem kein Standbild steht, wie man nun deutlich sehen kann. "O Rondra, was ist das für eine Kreatur?" schreit die Priesterin auf. Das Bild in dem Schwarzen Auge flackert und verlischt.

"Ich verstehe das nicht", stammelt die Geweihte und fällt in Ohnmacht.

"Lana!", springt Tsara der Hohepriesterin zur Hilfe. Sie kniet hinter ihr und legt den Kopf der Priesterin in ihren Schoß. "Dieser Schlag war zu stark, selbst für eine Hochgeweihte der Rondra", schaut sie ihre Gefährten an. "Ich brauche ein feuchtes Tuch", bittet sie Rovena.

"Was habt Ihr nur durchmachen müssen", seufzt Tsara, als sie in das leblose Gesicht der Rondrapriesterin schaut.

"Ich hole dir eines", kommt die Hexe der Bitte Tsaras nach, geht aus dem Tempel hinaus zu den Pferden und nimmt eines der Verbandstücher, dass sie beim Zurückgehen mit Wasser aus ihrem Schlauch befeuchtet. Sie reicht es der Tsageweihten und beobachtet, wie diese sich weiter um Lana kümmert.

"Hmm, sehr interessant." meint Isinha und grübelt über das Gesehene. Über den Zustand der Geweihten verliert er weder Worte, noch macht er sich Gedanken dazu, schließlich kümmert sich Tsara bereits um die Frau. "Was für eine Kreatur?" - ein durchaus berechtigte Frage." murmelt er. "Viel interessanter dürfte aber ein, *was* diese Kreatur in einem Rondratempel zu suchen hat und ungestraft das offenbar gestürzte Bildnis der Göttin betrachtet." Der Magier wendet sich an Ingalf: "Hast Du auf Deinen Reisen *so etwas* schon einmal gesehen? Ich kann mich nicht daran erinnern; könnte das eine Abart der Goblins sein?" fragt er.

"Hmm, nee, aber eigentlich sah er aus wie'n kleiner Mensch, oder?" überlegt Ingalf. "Vielleicht ein wenig

krumm, aber ganz bestimmt kein Goblin oder Ork. Und auch keiner dieser fiesen Grolme, das wohl!

Ob was alles mit dem Einstellen des Safran-Handels und den Überfällen zu tun hat?

Und wenn der in 'nem Rondratempel so rummacht, wer weiß ob da nich' der Namenlose" - Ingalf macht eine abwehrende Geste - "hinter steht. Da sei Swafnir vor, aber um einen Gott zu stürzen, bedarf es doch schon einiges ..."

Tsara nimmt mit einem "Danke, Rovenas" das feuchte Tuch entgegen und tupft es über die Stirn der Priesterin.

Die Kommunikation zwischen Elgar und Ingalf ist ihr nicht entgangen.

"Rondra ist nicht gestürzt, es wurde ein Heiligtum von ihr geschändet. Und es liegt an uns Menschen unser Vertrauen in die Zwölfe zu beweisen, indem wir diesem Frevel auf den Grund gehen."

Dann wendet sich Tsara wieder Lana zu.

"Is' doch schon gut, wir machen natürlich weiter, das wohl!" versucht Ingalf die Geweihte zu beruhigen. "So schnell kann uns nichts von einer Aufgabe abhalten!"

Die Rondrageweihte schlägt die Augen auf, schaut verwirrt in die Runde.

"Na, Mädels, wieder unter den Lebenden?" fragt Ingalf die Geweihte. "Sag mal wie lange geht das mit den Amazonen denn schon?"

"Amazonen?" Die Rondrageweihte denkt nach. "Ich kann mich nicht erinnern." Sie richtet sich auf. "Eine innere Stimme riet mir, euch hierhin zu führen."

"Eine innere Stimme ... so so." murmelt der Magier. Aber seine Stimme klingt abwesend, nachdenklich. Dann setzt er an Tsara gewandt wieder an: "Haben Geweihte auch Verbindungen zu ihren Göttern, sprechen mit ihnen, ohne es zu wissen?" Noch während er spricht, fällt ihm auf, wie töricht diese Frage eigentlich ist. "Ja, ja, natürlich ist das so." beantwortet er die Frage selbst, bevor die Geweihte sich äußern kann.

Und die verzichtet auf eine Ergänzung.

"Hmm." brummt er dann. "Wahrscheinlich ein Schutzmechanismus des Auges. Aber sagt, was könnt Ihr uns noch über die Amazonen sagen?" fragt Isinha schließlich.

"Ich habe meinen Auftrag erfüllt", erklärt sie leise. "Mehr darf ich euch nicht sagen. Auch das hat die innere Stimme von mir verlangt."

"Aber Ihr seid wirklich die Hohepriesterin des Tempels zu Shamaham?", hakt Tsara nach.

"Ja", antwortet die Geweihte matt.

"Wollt Ihr wirklich alleine hierbleiben?", fragt Tsara besorgt. "Wir können Euch in Eurem Zustand unmöglich zurücklassen."

"Lass nur", winkt die Rondrapriesterin ab. "Ihr geht euren Weg, ich den meinen."

"Und unser Weg führt uns zu den Amazonen, auch wenn wir noch nicht wissen, wo wir sie suchen sollen", sagt Rovenas gedämpft und hofft, dass die Geweihte ihnen dazu wenigstens etwas sagen kann.

Rovenas Hoffnung wird aber enttäuscht.

Sie greift in eine Tasche und zieht ein Amulett hervor, das sie Ingalf hinhält. "Das mag dir einmal nützen" sagt sie, "doch trage es verdeckt und zeige es nur einem Menschen, dem du trauen kannst." Auf dem Amulett ist ein Bildnis Rondras zu sehen.

"Oh, äh, ja, danke", antwortet der Thorwaler und steckt das Amulett in seine Gürteltasche. "Mal sehen, ob ich überhaupt jemandem traue, das wohl!" fügt er grinsend an. "Viel Glück, und lass Rondra wieder auf Dich aufpassen, das wohl, bei Swafnir!"

Würdevoll verabschiedet sich die ehemalige Hohepriesterin von den Helden.

Dann dreht sich um und verschwindet im Wald.

"Komisches Mädels, das wohl, das wohl!" meint Ingalf kopfschüttelnd. Dann fordert er seine Gefährten auf: "Los, wir müssen weiter, sonst wird es dunkel!"

"Ich habe allmählich eine Ahnung, wieso ich einen blonden Nordmann suchen sollte. Tsas Wege sind mitunter wechselhaft und verschlungen, aber dennoch auch im Dickicht immer wieder zu sehen", sagt Tsara mit fester Stimme. "Wir werden die Amazonen finden. Das scheint mir hier eine göttergefällige Aufgabe zu sein und so die Zwölfe es wollen, werden wir dem Übel in Shamaham den Garaus machen."

"Aye, das wohl, das wohl!" stimmt ihr Ingalf zu und fährt dann zwinkernd fort: "Sei froh, dass Du nicht in Thorwal nach 'nem blonden Nordmann suchst, da stehen ein Dutzend an jeder Ecke."

"Mag sein, mag sein", antwortet Tsara. "Aber da hätte ich dann nicht *Dich* gefunden", sagt sie mit deutlich kokettierender Stimme und schmiegt sich einmal kurz an ihn, um dann an ihm vorbei nach draußen zu den Pferden zu gehen.

Kopfschüttelnd schaut Ingalf der Geweihten hinterher.

"Was sollte **DAS** denn?" fragt Isinha den Thorwaler irritiert.

"Tja, es soll auch Frauen geben, die große, blonde Männer mögen, das wohl!" feixt Ingalf grinsend.

Isinhas Blick spricht Bände, schließlich ist er mehr oder weniger genau so groß wie Ingalf und ebenfalls hellhaarig. "So, so." verschmitzt grinst er den Thorwaler an.

"Irgendwie sind die alle wunderbar." murmelt er vor sich hin, ehe auch er wieder zu seinem Pferd zurück kehrt und aufsteigt.

Grinsend steigt Rovena in den Sattel ihres Wallachs, nachdem sie den Rucksack wieder sicher auf dem Packpferd befestigt hat. Mit Surnia auf ihrer Schulter treibt sie ihre Pferde an, als sich die Gruppe weiter auf den Weg macht.

Er reitet langsam auf dem Weg zurück zur Straße und biegt dann Richtung Shamaham ab."Komisches Mä-

del, das wohl, das wohl!" meint Ingalf kopfschüttelnd. Dann fordert er seine Gefährten auf: "Los, wir müssen weiter, sonst wird es dunkel!"

Er reitet langsam auf dem Weg zurück zur Straße und biegt dann Richtung Shamaham ab.

ÎΠ ΣΗΑΜΑΗΑΜ

Eine Stunde nachdem die Helden den kleinen Tempel wieder verlassen haben, erreicht die Gruppe das Dorf Shamaham. Rechts und links der Straße finden sich kleine Häuser, die wahrscheinlich jeweils von einer Familie bewohnt werden. Etwas weiter weg links von der Straße sind die Umfassungsmauern und dahinter die Dächer eines großen Gutshofes zu sehen.

Vor dem ersten Haus rechts sitzt ein etwa zwölfjähriger Junge auf dem Boden. Als sich die Helden ihm bis auf acht Schritt genähert haben, werden sein Kopf und seine Hände plötzlich unsichtbar. Nach zwei Sekunden sind sie wieder zu sehen. Der Junge atmet schwer, aber er grinst die Helden fröhlich an.

Der Magier betrachtet das Kind mit deutlich sichtbarem Interesse. An ein bewusstes Können des Jungen glaubt er hingegen nicht.

"Na, Lütter, was machst denn Du für Späße?" begrüßt ihn Ingalf fröhlich. Dabei stellt er sich Isinha als kleinen Jungen vor, der im Dschungel ähnliche Tricks vollführt.

"Kannst Du das steuern?" hängt Isinha seine Frage direkt hinten an.

"Du hast ein merkwürdiges *Mandra*, junger Mensch. Was ist es?"

Die Fragen scheint der Junge nicht mitbekommen zu haben.

Ich gehe davon aus, dass er Madas Gabe in sich trägt, aber er bis jetzt noch nicht entdeckt oder ausgebildet wurde", mutmaßt Tsara.

"Ist es bei Euch Kurzlebigen eigentlich immer so, dass Ihr Euch in andere Gespräche einmischt, *Geweihte*? Dich habe ich nicht gefragt."

Edric schüttelt nur den Kopf. Elfen sind merkwürdig - so ganz anders als er sie sich nach den ganzen Geschichten vorgestellt hat.

"Hey, Spitzohr, fass' Dir an die eigenen Ohren und pamp' hier nicht rum, schließlich habe ich zuerst mit dem Lütten gesprochen, das wohl!" verteidigt Ingalf die *Geweihte*.

"Danke, mein Großer", erwidert Tsara die Worte des Thorwalers. "Wer ständig nur miesepetrige Bemerkungen macht, sollte sich nicht über andere beschweren", sagt sie dann in Richtung des Elfen. Dann überlässt sie das Gespräch wieder dem Thorwaler.

"Ich reagiere logisch auf Dich, dass scheinst Du nicht gewohnt zu sein. Du bist zu emotional."

"Du nörgelst und reagierst nich', das wohl!" kommentiert Ingalf.

"Jetzt reicht's aber!" faucht Isinha ungewohnt dazwischen. "Eure Zwiste könnt ihr abends am Lagerfeuer austragen." Er funkelt kurz den Elfen an, wendet dann Ingalf den Blick zu, der deutlich zu verstehen gibt, dass der Thorwaler am besten nicht mehr auf die Bemerkungen des Spitzohrs eingehen sollte.

Cadruel weicht dem Blick nicht aus.

"Was soll das wir waren so schön an Streiten, das wohl!" nörgelt Ingalf. "Dann kommt das Fluchen und Verspotten und vielleicht 'ne kleine Prügelei ... sonst is' doch hier ziemlich fad, bei Swafnir!"

Auch der Thorwaler wird, wie der Magier, mit einem intensiven Blick bedacht.

"Du wolltest doch etwas von dem Jungen wissen, Ingalf", erinnert ihn die *Geweihte* wieder an seine ursprüngliche Frage und schaut ihm kurz tief in die Augen, um seine Aufmerksamkeit von dem Elfen abzulenken.

Der Junge verfolgt mit großen Augen das Geplänkel der Helden. "**VISIBILI VANITAR** heißt der Zauber. Toll, was?" platzt er schließlich heraus.

Tsara schaut den Jungen erstaunt an. Dann schaut sie zu Elgar hinüber. "Das ist wohl eher *Euer* Gebiet", kommentiert sie die Reaktion des Jungen.

"Interessant, interessant." gibt Isinha von sich. Auf die *Geweihte* geht er gar nicht ein sondern betrachtet den Knaben mit offensichtlichem Interesse. "Sag, woher kennst Du diese *transformatio magicae*?"

Die Frage beantwortet sich von selbst, als der Junge Cadruels Frage erwidert.

"Du musst noch ein wenig üben, damit es besser klappt, junger Sterblicher."

Für seine Begleiter ist zum ersten Mal ein leichtes, ehrliches Lächeln im Gesicht des Elfen zu sehen.

"Das haben die Magister an der Akademie auch gesagt. Üben macht aber kein' Spaß!" schmolzt der Junge.

Dann erhellt sich sein Gesicht. "Du bist doch ein Elf, oder?" fragt er. "Bist Du unsterblich?"

Bei seiner Antwort wirkt Cadruel amüsiert: "So ähnlich."

"Magister? Akademie?" fragt Isinha schnell dazwischen und zeigt dem Knaben das Siegel in seiner Hand. "Führe uns zu ihnen!"

"Nein, nein, nein!" schreit der Junge. "Ich geh' nicht wieder nach Beilunk!"

"Aber sag mal", mischt sich Tsara wieder in das Gespräch ein, "wieso wolltest Du denn nicht in Beilunk bleiben?"

"Waren Euer Gnaden schon einmal auf einer Magierakademie?" fragt der Junge förmlich.

"Du solltest nicht an einen Ort gehen, wo nur Leute sind, die Bücher brauchen um Ihr Mandra zu weben. Du solltest Deinen Gefühlen folgen."

"Mach' ich doch!" grinst Alrik fröhlich.

"Dann kannst du ihm bestimmt weiterhelfen", fällt die Hexe mit einem Zwinkern ein.

"Du etwa nicht?" Der Elf lächelt immer noch leicht.

"Nein, dafür muss er über besondere Gaben verfügen", antwortet Rovena nun ernst, ohne näher auf die Voraussetzungen einzugehen, die einen angehenden Hexer ausmachen würden.

Die Miene des Elfen wird wieder ernst. "Wen wir Zeit hätten?"

"Du machst dir Sorgen um den Fortlauf der Zeit?" fragt Rovena erstaunt.

"Ich mache mir Sorgen um den *Weltenverderber*."

"Du weißt weder, wer es ist, noch was er vor hat und auch nicht, wann das sein wird", antwortet die Hexe. "Warum machst du dir darüber jetzt schon Gedanken?"

"Weil das der Grund ist, warum ich nicht bei meiner Sippe bin."

"Weil er sonst nichts sinnvolles zu tun hat." bemerkt Isinha dazwischen.

Ein schwaches Schmunzeln huscht bei dieser Bemerkung des Magiers über Rovenas Mund, ohne dass sie den Magier anblickt.

"Dennoch mag es den Jungen jetzt noch nicht betreffen, denn unsere Lebenszeit ist nicht mit der deines Volkes zu vergleichen", macht die Hexe den Elfen auf die Unterschiede in der Lebenserwartung von Menschen und Elfen aufmerksam. "Willst Du ihm deshalb etwas vorenthalten, was ihm nützlich sein kann?"

"Oder etwas, was Andere töten kann?"

"Das liegt an dir, was du ihm beibringen willst", erwidert Rovena und schaut den Elfen, der sich bisher Gegnern gegenüber nicht besonders zurückhaltend gezeigt hat, aufmerksam an. "Sich unsichtbar zu machen, tötet doch nicht zwangsläufig, oder?"

"Es bereitet vor ..."

"Ja, man denke an all die unsichtbaren Armeen, die über Dere wandern, um ihre nächsten Schlachtenziele zu erreichen ..." wirft Isinha dazwischen. "Sobald sich die Herrschaften geeinigt haben, ob Unsichtbarkeit der erste oder der letzte Schritt auf dem Weg zur absoluten Verderbtheit der Mensch- und Elfheit ist, können wir ja weiter." Leicht gallig wendet er sich ab. 'Manchmal kann es schon etwas an die Substanz gehen, diesen langlebigen Spitzohren alles erklären zu müssen.' denkt er.

"Obwohl Ihr alles aufschreibt, wisst Ihr nichts." Bei diesen Worten schaut Cadruel den Magier nicht mal an.

"Dann sag uns doch bitte, was du mehr weißt als wir", fordert Rovena den Elfen geduldig auf, während sie dem Magier mit einem kurzen Nicken zustimmt und sich in Bewegung setzt, um das Gespräch im Weiteren fortzusetzen.

Auch Cadruel treibt Wolke-schneller-als-der-Wind wieder an und reitet schweigend neben den anderen.

"Aye, vielleicht kannst Du ihn ja auch erziehen, das wohl!" fügt Ingalf an Cadruel gewandt hinzu. "Dann kommt er mit uns und Du kümmerst Dich um seine Zauberkräfte, das wohl, das wohl!"

'Vielleicht ist er dann nicht ein wenig ruhiger, wenn er sich um Klein-Alrik kümmern müsste ...'

"Nein", lacht Tsara. "Und ich glaube kaum, dass das für mich der richtige Ort ist."

"Seht Ihr ..." mischt Isinha sich kurz zugunsten des Jungen ein. "Und Beilunk ist noch einmal etwas anderes. Eine Kriegerakademie hat wenigstens den gleichen 'Charme', wie dieses *Zuchthaus*."

"Wer sind denn Deine Eltern? Machen die sich nicht auch Sorgen um Dich?", möchte Tsara dann wissen.

"Ähm", druckst der Junge. Mehr will er dazu offensichtlich nichts sagen.

"Musste uns ja auch nich' sagen, Lütter", vermittelt Ingalf. "Wie heißt Du denn? Ich bin Ingalf und der Hund heißt Kawi, das wohl! Kennst Du Dich hier aus?"

"Ich bin Alrik", stellt sich der Junge vor. "Und wie ich mich hier auskenne!"

"Das musst du auch nicht", versucht Rovena den Jungen zu beruhigen. "Du hast das wirklich toll gemacht. Aber ein bisschen mehr üben musst du schon noch, denn ich habe gehört, dass sich die Elfen damit ganz verschwinden lassen können. Das schaffst du sicher auch noch." Sie lächelt den Jungen an. "Lebst du hier bei deiner Familie?" will sie wissen.

"Och, ich leb' hier und da," weicht der Junge aus.

"So wie ich, und *wo* willst Du Leben?"

"Im Moment hier!" erwidert Alrik vergnügt.

Tsara muss erneut ob des doch mehr als tsagefälligen Verhaltens des Jungen lachen. "Alrik, Du könntest glatt einer von uns sein. Einige Tsapriester, die ich kennengelernt habe, hätten wohl ganz ähnliche Antworten gegeben."

Würdevoll und damit für sein Alter wirklich nicht angemessen verbeugt sich der Junge. "Vielen Dank Euer Gnaden!"

"Beilunk? DU bist aus Beilunk *getürmt*?" Unglauben mischt sich in die Stimme des Magiers. Für die ande-

ren setzt er eine kurze Erläuterung hinzu, dass in Beilunk - nach seinem Kenntnisstand - ausschließlich reichstreue Magiekundige ausgebildet werden, um schließlich in der Kaiserlichen Armee zu dienen. Darüber hinaus seien sie berühmt-berüchtigt für eine Eliteinheit aus Hexen-, Dämonen- und Paktiererjägern ... dann erklärt er dem Knaben: "Na wenn das so ist; wir werden Dich natürlich nicht verraten." Er lächelt ihn nun aufmunternd zu.

Der Junge hat den Atem während Isinhas Ausführungen angehalten. Nun atmet er erleichtert aus. "Danke, Magister! Danke! Wie kann ich zu Diensten sein?"

Der Magier winkt ab. "Halb so wild, mein Junge." Dann fährt er fort. "Was geht hier vor sich? Wir haben eigenartige Geschichten über die Amazonen gehört und - äh - vertrauliche Informationen über gewisse Begebenheiten hier, die den Rondratempel betreffen."

"Ja, da weiß ich etwas", freut sich der Junge, zu Diensten sein zu können. "Vor einer Woche ist der Rondratempel von Uniformierten überfallen und angezündet worden. Fast alle sind tot. Die Hohepriesterin hat sich aber wohl retten können - sie war nicht unter den Toten. Und überlebt hat auch Helika, die ist schon steinalt, denn die war in der Nacht nicht im Tempel."

"Kannst du uns zu ihr führen?" fragt Rovena.

"Zur Tempel-Ruine kann ich euch gern führen", erwidert der Junge.

"Na dann auf zu den Tempelruinen", stimmt Tsara mit ein und vergisst dabei ihre ursprüngliche Frage.

"Also ich wäre ja eher für ein Dach über'm Kopf, das wohl!" wendet Ingalf ein. "Ruinen laufen nicht weg, aber ich habe Hunger, bei Swafnir!"

"Ich möchte jedoch erst mit Helika sprechen, bevor wir uns ein Quartier suchen", meint Rovena. "Sie kann uns vielleicht mehr über die Uniformierten erzählen." Und an den Jungen gewandt fragt sie erneut: "Kannst du uns zu Helika bringen?"

"Zu den Ruinen. Vielleicht ist Helika ja da", schlägt Alrik vor.

"Also, Freund Alrik, Du siehst wir haben viele Aufgaben für Dich, das wohl!" fasst Ingalf zusammen. "Erst zum Tempel und zu Helika und dann bringst Du uns zur Witwe Erber und anschließend irgendwohin, wo wir schlafen können, das wohl! Und wenn Du das gut gemacht hast, bei Swafnir, dann kriegst Du auch fünf Kreuzer! Is' das'n Wort?!"

"Ja, Herr Nordmann", strahlt Alrik. "Und schlafen werdet Ihr bestimmt bei der Witwe Erber können."

"Aye, dann kommst Du schneller zu Deinem Geld, das wohl!" freut sich Ingalf. "Und sag' ruhig Ingalf zu mir, das wohl, das wohl!"

"Ja, Herr Ingalf", entgegnet Alrik artig.

Ingalf prustet laut los. "Fast gut, jetzt lass' das Herr noch weg, das wohl!"

"Sieht mir nach einem wohlherzogenen kleinen Freigeist aus", kommentiert Tsara die Szene.

"Ja, das wohl, das wohl, da ist er manch anderem weit voraus", antwortet Ingalf mit breitem Grinsen. Wen der Gefährten er damit meint lässt er unausgesprochen.

Tsara schaut ihn mit einem Lachen an und stößt ihm neckisch den Ellbogen in die Rippen.

Mit einem halb amüsierten, halb schmerzverzerrtem Blick schaut er Tsara an. "Ich habe Dich nicht ausgeschlossen, das wohl!"

"Das weiß ich doch mein Großer", antwortet Tsara und wirft ihre Haare nach hinten als sie sich von ihm abwendet und zu den Pferden geht.

Kurz blickt Cadruel Ingalf an. "Sagt Bescheid, wenn Ihr mit Eurem Balzverhalten fertig seid und wir weiter können."

"Klar, aber im Moment fangen wir doch grade erst an, das wohl!" Ingalf kann sich das Grinsen kaum verkneifen.

Über das Verhalten der beiden kann Isinha nur die Stirn runzeln und verhalten den Kopf schütteln. 'Freigeister? Pah! Da hat sich doch nur der Geist vom Körper befreit ...!' denkt er sich.

Dann wendet er sich um. "Wenn ihr mir folgen wollt."

Alrik führt die Heldengruppe durch das Dorf Shama-ham, vorbei an Häusern, die von kleinen Katen bis zu Gutshöfen reichen. Eine Windmühle dreht sich, aus einer Schmiede ist Hämmern zu hören. Alles ist, wie es sein soll. Bei einem hell gestrichenen zweigeschossigen Gebäude, einem der schönsten in Shamaham, hält Alrik kurz an. In der oberen Etage sind alle Fensterläden geschlossen. Ein Fenster im Erdgeschoss und die Haustür stehen auf. Aus dem großen Haus dringt kein Geräusch auf die Straße.

"Das ist das Haus von Witwe Erber", erläutert der Junge.

"Gut, dann kommen wir hier wieder hin, das wohl!" Ingalf versucht sich den Weg zu merken.

"Sieht einladend aus", meint Rovena beim Anblick des Gebäudes und wendet sich an Alrik: "Ist es noch weit bis zu dem zerstörten Tempel?"

"Gleich sind wir da", versichert Alrik.

Und so ist es auch. Drei Häuser später sind die Helden vor Ort. Von dem kleinen, massiv gebauten Tempel stehen nur noch die rußgeschwärzten Außenmauern. Das Innere ist von Schutt und verkohlten Balken übersät.

In den Trümmern bewegt sich eine schwarz gekleidete Greisin. Die alte Frau scheint die Ruine nach wertvol-

len Gegenständen abzusuchen. Sie blickt unverwandt zu Boden und räumt hin und wieder mit überraschender Kraft einen Balken zur Seite, wenn er sie bei der Suche behindert.

"He da, gute Frau!" ruft der Magier sie an, während er vom Pferd steigt und sich langsam einen Weg durch den zerstörten Eingangsbereich des Tempels bahnt. Er ist darauf bedacht, nichts zu berühren, was möglicherweise die Statik der Ruine beeinträchtigen und sie zum Einsturz bewegen könnte.

Die Alte dreht sich von Isinha weg und gibt keine Antwort.

Tsara folgt ihm in wenigen Schritten Entfernung.

Ingalf folgt dem Magier vorsichtig. Er versucht dabei zu entdecken, nach was die Frau suchen könnte.

Cadrueel lässt seinen Blick über die Umgebung schweifen.

Edric widmet sich vorerst den Reittieren. Nicht dass noch einen Schreck bekommt und durchgeht.

Der Hof auf der anderen Straßenseite scheint menschenleer zu sein. Etwas weiter die Straße hinab muss eine Gerberei liegen. Zumindest stinkt es so. Neben dem zerstörten Rondratempel liegt ein Steinhaus, dessen Vorgarten überwuchert ist, auch ist das Dach teilweise eingefallen.

Angewidert vom Geruch verzieht Cadrueel das Gesicht.

"Ist sie das?" dreht der Magier sich zu Alrik um und deutet mit dem Daumen über die Schulter auf die alte Frau.

"Ja, das ist die Geweihte Helika", haucht Alrik.

Rovena ist auf ihrem Pferd sitzen geblieben und beobachtet die Alte misstrauisch. Sie lässt das Packpferd samt seiner kostbaren Last nicht aus den Augen und überlässt ihren Gefährten die Kontaktaufnahme mit der Fremden.

"Hmm", räuspert sich Ingalf und tritt an die Geweihte heran. Halblaut beginnt er: "Können wir Dir irgendwie helfen?"

Und leise raunt er: "Wir kommen von Lana!"

"Von Lana?" Die Stimme der Alten und ihre Bewegungen sind überraschend kräftig, als sie zu Ingalf herumfährt. "Wie geht es ihr? Wo ist sie?"

"In Sicherheit, das wohl!" beruhigt Ingalf die Frau. Er steckt seine Hand in die Gürteltasche und zeigt der Geweihten verdeckt das Amulett.

Ein weiter entfernt stehender Passant kann von dem Amulett nichts erkennen.

Die Alte schaut auf das Amulett, ihre Augen weiten sich. Sie schaut noch einmal auf das Amulett, wie um sich zu vergewissern. Dann erklärt sie: "Ich muss dringend fort, wir treffen uns heute Abend. Kommt gleich

nach Sonnenuntergang zu Helborn. Der Junge kann euch bringen, aber sonst zu niemand ein Wort!" Überraschend festen Schrittes verlässt sie die Ruinen.

"Helborn? Aye, wir sind da, das wohl!" Die letzten Worte des Thorwalers bekommt die Geweihte gar nicht mehr mit.

Isinha, der die Szene schweigend verfolgt und Ingalf das Wort überlassen hat, wundert sich: "Eigenartig. Kaum will man helfen, haben alle anderen plötzlich etwas Wichtigeres zu tun." Er schüttelt milde den Kopf und murmelt: "Geweihte, also sind sie alle irgendwie merkwürdig."

Tsara, die die ganze Szene mitverfolgt hat, schaut der Alten kurz nach und meint dann zu Ingalf: "Es sieht ganz danach aus, als stimmte hier eine ganze Menge nicht."

"Nun, wenn Deine Göttin Dich geschickt hat, machen sich nicht nur die Menschen Sorgen. Und daher stimmt sicher einiges nicht, das wohl!" nickt der Thorwaler zustimmend.

"Daran habe ich auch schon gedacht - immerhin weiß ich jetzt, wieso ich hier bin und wieso sich unsere Wege kreuzen. Nur wie kann ich bei diesem Problem helfen?", überlegt Tsara laut.

"Nein, sag es jetzt nicht! Sag es jetzt bloß nicht laut, dass sie durch ihr Verschwinden vielen den Tag retten könnte ...!" Der Magier muss sich förmlich auf die Zunge beißen, um keinen Kommentar abzugeben.

Dann gehen ihr einige Gedanken durch den Kopf. 'Ich kann nicht kämpfen. Ich kann bei Entbindungen helfen, ich lebe im Einklang mit Tsas Schöpfung, ich kann ein wenig heilen. Und ich kann zumindest einigen Männern den Kopf verdrehen und darf doch nie glücklich werden mit einem von ihnen.'

Mit einem leichten Seufzer schiebt sie die Gedanken beiseite und steigt immer noch ein wenig geistesabwesend auf ihr Pferd.

Isinha folgt ihrem Beispiel und hievt sich wieder auf das ihm zur Verfügung gestellte Tier. Langsam aber sicher haben die beiden sich "angefreundet", so dass es wenigstens nicht mehr scheut, wenn der Magier aufsteigt ...

"Wollen wir jetzt zur Witwe Erber, und bekomme ich dann mein Geld?" will Alrik wissen.

"Ja, das machen wir." antwortet ihm der Magier freundlich. "Und wenn Du uns heute Abend noch zu Helborn bringst, bekommst Du noch 2 Kreuzer extra." verspricht er.

"Oder soll ich euch gleich zeigen, wo Helborn wohnt?" schlägt der Junge vor.

"Aye!" bestätigt Ingalf. "Und kurz vor Sonnenuntergang bist Du dann wieder da, da brauchen wir Dich nochmal, das wohl!"

Zur Anerkennung schnippt er Alrik einen Silbertaler zu.

"Das ist aber für beide Aufträge, das wohl!"

"Danke, Herr Ingalf Nordmann!" freut sich Alrik.

Ingalf verdreht die Augen. "Nu red' nich', lauf!"

Und das tut Alrik dann auch.

DIE GEHEIMNISSE SHAMAHAMS

Ulfrid Erbers Haus ist ein hell gestrichenes zweigeschossiges Gebäude, wirklich eines der schönsten in Shamaham. Der kleine Vorgarten ist wohl gepflegt. In der oberen Etage sind alle Fensterläden geschlossen. Ein Fenster im Erdgeschoss und die Haustür stehen auf. Aus dem großen Haus dringt kein Geräusch auf die Straße.

"Gehen wir rein?" ist die eher rhetorisch Frage Ingalfs, denn er stapft schon mit Sack und Pack und Hund los Richtung Tür.

"Auch deshalb sind wir hier." meint Isinha etwas rätselhaft und folgt dem Thorwaler. Zwar ist er von Anfang an der Meinung gewesen, man hätte gleich in die andere Richtung aufbrechen und gar nicht erst nach Shamaham kommen sollen, aber wenn man schon mal hier ist ...

Edric bleibt erst einmal draußen. Auch wenn die Diele groß ist, mag er Platz eng werden, wenn die ganze Gruppe hineindrängt.

Auch Rovena bleibt draußen bei den Pferden, die sie wegen ihrer wertvollen Last nicht unbeaufsichtigt lassen will.

Cadruel schaut sich nach Obstbäumen im Vorgarten um.

Da stehen ein Apfelbaum und ein Pflaumenbaum, beide abgeerntet. Es liegt keinerlei Fallobst auf dem Boden.

Cadruel folgt ins Haus.

Als die Helden durch die Haustür treten, hören sie von irgendwo her zwei leise Stimmen.

Tsara stupst Elgar an und legt den Zeigefinger auf den Mund, wenn er sich zu ihr umdreht.

Lautlos dreht der Magier sich zur Geweihten um und bedeutet ihr mit einer Geste, dass sie ihn auf das wohl Offensichtlichste der Welt hinzuweisen gedacht hat ...

Dann sieht er sich um und sucht nach der Richtung, aus der die Stimmen kommen.

Die Stimmen kommen vom Ende des Hausflures. Als die Helden dem Geräusch folgen, gelangen sie zu einer Tür, die nur angelehnt ist.

Ingalf, der das stumme Gespräch zwischen Isinha und Tsara nicht mitgekommen hat, klopft laut an die angelehnte Tür und ruft: "Hallo! Is' da wer?"

Dieses Vorgehen beraubt die Gruppe natürlich der Möglichkeit zu lauschen.

Ruckartig dreht Isinha sich zu dem Thorwaler und der Tür um. Erst ungläubiges Staunen, dann schlägt sich der Magier mit der flachen Hand vor die Stirn und schüttelt den Kopf. "Na toll." murmelt er.

Die Stimmen verstummen sofort. Ein paar Sekunden später öffnet eine verhärtet aussehende Frau die Tür. An ihr vorbei schaut ein Mädchen, das bestimmt noch keine zehn Jahre alt ist, furchtsam auf die Helden.

"Ja, bitte?" fragt die Frau vorsichtig.

"Bist Du Frau Erber?" fragt Ingalf vorsichtig.

"Ja, das bin ich, und wer seid Ihr?" erwidert die Frau.

Als die Frau bejaht, erzählt der den beiden auf thorwalsche Art - also sehr ausführlich und ausgeschmückt - was sie hier wollen und wo und wie sie herkommen.

Die Frau hört anfangs aufmerksam, später immer weniger aufmerksam zu.

"Und nun?" fragt sie nur mit einem Seufzen, als Ingalf geendet hat.

Obwohl der Magier die gesamte Reise mitgemacht hat, wüsste er - wenn er ehrlich zu sich selbst ist - auch nicht, was Ingalf nun von ihm wollen wollte ...

"Was und nun?" fragt Ingalf entgeistert. "Nun sind wir hier, das wohl!"

Isinha grinst.

"Ich kann euch leider nichts zum Essen anbieten. Ich habe heute noch nicht einkaufen können", entschuldigt sich die Frau.

"Das macht nichts." erwidert der Magier rasch, bevor Ingalf wieder etwas sagen kann. "Wir sind hier, um zu helfen. Aber dazu müsst ihr uns helfen." versucht er die Ausführungen des Thorwalers auf den Punkt zu bringen.

"Aye!" stimmt ihm Ingalf zu. "Und wenn wir Dir zu einem Abendbrot verhelfen, dann hilfst Du uns beim Antworten suchen, das wohl, das wohl!"

Also, wo gibt's hier wen, der was zu Essen verkauft?"

'Essen' Bei dem Wort bekommt das Kind einen sehnsüchtigen Ausdruck, bemerkt Tsara.

"Oder noch besser, wir geben euch ein schönes Essen in der Taverne aus. Dann habt ihr Zeit und müsst nicht kochen. Hier gibt's doch eine Taverne, oder?" fragt er sicherheitshalber nach.

Die Frau schüttelt mit niedergeschlagenen Augen den Kopf.

Während dieser Worte schaut sich der Elf die Frau genau an, fast könnte gemeint werden, er fixiert sie.

Die verhärtete Frau ist offenkundig sehr hungrig.

Kurz wühlt der Elf in seiner einen Gürteltasche, geht auf sie zu, greift Ihre Hand und drückt Ihr eine hand-

voll Münzen (6 Dukaten, 1 Silbertaler und 4 Heller) hinein.

"Danke!" Die Frau versucht einen Knicks, aber es ist offensichtlich, dass sie das Knicksen nicht gewöhnt ist.

Der Elf schaut sie nur verwundert an.

"Lebensmittel bekommt man bei den Bauern. Aber die wollen Silber sehen."

Den letzten Satz flüstert die Witwe Erber.

"Tja, dann ...", Ingalf kann sich das Grinsen kaum verkneifen, "... dann zeigen wir Ihnen Silber, das wohl!"

Los, Mädchel, kommst du mit mit Onkel Ingalf, wir gehen einkaufen, das wohl!"

Er reicht dem Mädchen die Hand und meint zu den anderen: "Ihr habt das ja im Griff, das wohl!"

Dann wendet er sich dem Mädchen zu: "Also ich bin Ingalf, das ist Kawi und wie heißt du?"

Das Mädchen versteckt sich furchtsam hinter seiner Mutter und sagt kein Wort.

Tsara schaut sich das Kind genauer an. "Na, Kleine", lächelt sie in Richtung des Mädchens. "Wie heißt Du denn?", fragt sie freundlich.

Als ihre Tochter weder auf Ingalf noch auf Tsara antwortet, übernimmt Witwe Erber die Vorstellung. "Liri heißt sie, Euer Gnaden."

"Wenn Ihr ein paar Silberstücke hättet, könnte ich schnell etwas einkaufen", bietet Witwe Erber an.

"Wenn Du meinst, dass das besser ist ...", Ingalf kramt in seiner Geldbörse und gibt der Frau einen Dukaten. "So, das sollte reichen, oder? Aber wir sind sehr hungrig, das wohl!"

Die Frau errötet. "Hättet Ihr das Geld stattdessen auch in Silber und Kupfer? Wenn ich jetzt mit Gold komme ...?"

"Ich kann ja mitkommen, das wohl!" bietet Ingalf an.

"Dann sind die Preise doppelt so hoch." Die Frau errötet noch mehr.

"Nun, dann sollte ich vielleicht auch mitkommen. Dann zahlen wir gar nichts." fügt der Magier mit einem bösen Grinsen im Gesicht hinzu.

Die Frau erbleicht. "Bitte nicht!"

"Nun gut. Aber ich werde in der Nähe sein und mich ein wenig umsehen." gibt ihr Isinha bekannt. Er kann sich gut vorstellen, dass in dieser dörflichen Einöde das Auftauchen einer Handvoll "Wohltäter" der Frau in Zukunft das Leben durchaus schwerer machen könnte, als es ohnehin schon ist.

"Dann gibt es einen auf die Mütze, das wohl!" meint Ingalf. "Wenn sie mehr verlangen, als Du üblich zahlen musst, dann gib' mir einfach ein Zeichen, das wohl!"

"Wenn Ihr es wünscht", nicht Witwe Erber ergeben. Dann wendet sie sich an ihre Tochter. "Liri, der Herr Nordmann und ich gehen jetzt Essen einkaufen. Wir werden etwas zu essen haben, hörst Du!"

"Ja, Mama, ich hab Hunger!" erwidert die Kleine.

"Euer Gnaden, wenn Ihr auf meine Tochter acht geben könntet, solange ich mit Eurem Begleiter weg bin, wäre ich der Göttin sehr verbunden. Sie ist alles, was mir geblieben ist", richtet Witwe Erber das Wort an Tsara.

"Gewiss", antwortet Tsara. "Macht Euch keine Sorgen um Liri, ich achte auf sie."

"Vielen Dank, Euer Gnaden!" bedankt sich Witwe Erber.

So macht sich Ingalf mit der Witwe auf eine Einkaufsrunde. Sollte der Thorwaler der Meinung sein, dass ein Preis zu hoch ist oder die Witwe ihm ein Zeichen geben, so wird er mit grimmigem Blick die Schneide seines Schneidzahns befühlen und dabei den Hals des Verkäufers abschätzen.

Der Magier verlässt das Haus und gesellt sich zu Rovena: "Ingalf und die Witwe Erber besorgen zunächst etwas Essbares. Offensichtlich gibt es hier Ärger deswegen. Ich werde mich unauffällig umsehen. Bleibt ihr hier oder kommt ihr mit?" richtet er dann das Wort auch an Edric und den Elfen.

"Am unauffälligsten bin ich, wenn ich hier drin bleibe."

Der Blick der jungen Frau schweift zu dem Rucksack auf dem Packpferd.

"Jemand muss auf jeden Fall bei den Pferden und unserer Ausrüstung bleiben", meint sie schließlich. Sie ist sich nicht sicher, ob sie die Statue der Aufsicht der Geweihten und dem Elfen überlassen soll und wie sich Edric entscheidet.

"Ich bleibe hier." verkündet Edric und nimmt Rovena die Pferde ab. Derweil sieht er sich nach einem Stall um, da die Gruppe nun wohl hier bleiben wird.

Einen Stall gibt es beim Haus nicht.

"Gut, dann begleite ich dich, Isinha", beschließt die Hexe und schenkt dem Hirten ein Lächeln. "Pass gut auf den Rucksack und Surnia auf," raunt sie ihm zu und lässt die Schädeleule auf Edrics Schulter steigen.

Kurz zuckt Edric unter der Kraft und den spitzen Krallen des Raubvogels zusammen, hatte er die Vertraute der Hexe doch noch nie auf der Schulter.

Surnia schnäbelt ein wenig an Edrics Haaren herum und schaut ihre Meisterin dann mit schief gelegtem Kopf an. Diese nickt leicht zur Bestätigung.

"Das werde ich tun." Stolz erfüllt ihn, dass Rovena ihm diese Kostbarkeit anvertraut.

Kurz schaut der Elf die Schöne der Nacht an, dann sagt er knapp: "Surnia wird auf sich selbst aufpassen."

Die Hexe wirft dem sich einmischenden Elfen einen sanften, nicht unfreundlichen Blick zu. "Überlasse das ruhig mir", weist sie ihn freundlich zurecht, denn sie hat ihrer Vertrauten die Aufgabe erteilt, die wertvolle Statue nicht aus den Augen zu lassen und sie sofort zu benachrichtigen, wenn sich eine Gefahr für das Geschenk an die Amazonen anbahnen sollte. Es muss ja nicht gleich jeder wissen, dass sie sich mit Surnia austauscht ...

Vertrauensvoll nickt Rovena dem Hirten zu und schließt sich dem Magier an.

Witwe Erber schaut nur staunend, was da für eine buntgemischte Gesellschaft bei ihr angekommen ist.

"Können wir die Pferde unterstellen?" fragt Edric die Witwe, da er keinen Stall sieht.

"Wir haben einen Brunnen hinterm Haus, da gibt es Wasser", sagt Frau Erber. "Einen Pferdestall haben wir nicht. Mein Mann hatte ein Pferd bei Bauer Ulbor stehen." Ihr Gesicht verzieht sich schmerzhaft.

"Danke." Edric nickt ihr freundlich zu und führt die Pferde hinters Haus. Aus dem Brunnen schöpft er frisches Wasser, mit welchem er die Tiere trinkt.

Nachdem die Tiere versorgt sind, beginnt Edric damit sie abzuladen.

Nachdem die Tiere von ihrer Last befreit wurden, beginnt Edric damit, das Gepäck ins Haus zu tragen. Er beginnt mit der besonderen Kiste.

Wieder geht Cadruel zu der Frau, nimmt beide Hände von Ihr und sieht Ihr ins Gesicht. "Warum schmerzt Dich sein Tod. Es ist das ewige Spiel, wir kommen, wir gehen, und manche glauben," er sieht kurz zur Geweihten, "es ist göttergewollt, wie dem auch sei, es ist so."

ΪΣΙΝΗΑ ΥΠΔ ΡΟΒΕΝΑ ΥΠΉΡΩΕΓΣ

Der Magier nickt Rovena dankend zu und macht sodann einen Spaziergang ohne fest vorgenommene Route quer durch den Ort. Er sieht nach hier und da, lukt in Vorgärten und Hinterhöfe, sieht sich nach Geschäften und Leuten um und versucht zu ergründen, was hier vor sich geht.

Auf den Straßen des kleinen Dorfes ist niemand zu sehen. Geschäfte im städtischen Sinn gibt es keine. In der Schmiede, der Gerberei und in der Windmühle wird offensichtlich gearbeitet. Aus einem Haus in der Nähe des zerstörten Tempels riecht es verführerisch nach frischem Brot.

ΪΝΓΑΛΦ ΒΕΪΜ ΕΪΠΚΑΥΦΕΠ

"Wollt Ihr auch Fleisch?", erkundigt sich Witwe Erber, als sie mit Ingalf losgeht.

"Na klar, Kawi mag nicht nur Gemüse ... und ich auch nicht, das wohl!" antwortet Ingalf.

"Wie wäre es mit Huhn", schlägt Witwe Erber vor, die sich langsam entspannt.

"Wenn Du jetzt *Hühner* gesagt hättest, dann wäre das nicht schlecht, das wohl." meint Ingalf grinsend. "Oder glaubst Du *ein* Huhn reicht für acht Leute und zwei Tiere?"

Witwe Erber schaut Ingalf ernst an: "Ich sagte *Huhn* nicht *ein Huhn*."

"Naja, es klang nur so komisch, das wohl!" windet sich Ingalf.

Witwe Erber strebt dem großen Gutshof zu, den die Helden beim Eintreffen in Shamaham passiert haben. Dort wendet sie sich an den Verwalter. "Na, verkauft Du endlich Dein Haus", wird sie von ihm begrüßt.

"Ich glaub' deswegen sind wir nich' hier, das wohl!" meint Ingalf. "*Du* sollst uns was verkaufen!"

"Aha?" Der Verwalter schaut sich Ingalf prüfend an.

Anschließend kauft Witwe Erber ein. Acht Hühner und verschiedene Gemüse. Ingalf hat das Gefühl, dass die Frau beim Preis nicht gerade über den Tisch gezogen wird, aber wirklich nicht besonders begnadet beim Feilschen ist.

Ingalf 'darf' die Einkäufe tragen.

Was er auch ohne zu Murren macht.

"Jetzt gehen wir zum Backhaus", erklärt Witwe Erber. "Mit etwas Silber, gibt es da sicher Brot für uns."

"Wo sonst, wenn nicht in einem Backhaus", ist alles was Ingalf dazu einfällt.

Schon vor dem Backhaus duftet es verführerisch nach Brot und Kuchen.

"Oh Mann, hab' ich einen Hunger, das wohl!" meint Ingalf, dem das Wasser im Mund zusammenläuft.

Da der Ort ansonsten keinerlei Abwechslung bietet, sind Rovena und Isinha ihren Nasen gefolgt und winken den Ankömmlingen bereits zu.

"Aye, wenn wir die nicht kennen, das wohl!" ruft ihnen Ingalf zu. "Ihr habt euch schon die beste Ecke ausgesucht, das wohl, das wohl! Außerdem könnt ihr dann auch was tragen!"

Als die beiden nahe genug sind, damit der Magier nicht mehr schreien muss, erwidert er: "Ich finde, Du machst das ganz gut." und grinst den Thorwaler verschmitzt an. "Und? Irgendwelche der befürchteten Schwierigkeiten?" fragt er dann kurz.

"Schwierigkeiten? Niemals, bei Swafnir!" antwortet Ingalf grinsend.

"Gut zu wissen. Irgendwie kommt mir dieses Dorf merkwürdig vor. Hier ist es so ... so ..." Der Magier zuckt mit den Achseln. "Ich kann es nicht beschreiben."

"Du meinst, es ist zu normal um normal zu sein?" fragt Ingalf zurück. Ihm scheint auch, dass hier nach außen etwas anderes gezeigt wird als es sich nach innen abspielt.

"Das trifft es in etwa. Ich weiß zwar nicht, wie 'normal' in dieser Gegend sein sollte, aber bei all dem Ärger hier ist es zu *ruhig*." Er zuckt noch einmal mit den Schultern. "Wie dem auch sei," fährt der Magier dann fort, "wir werden es herausfinden." Da ist er sich sicher.

Dann schaut Isinha, wo die Witwe Erber bleibt.

Während sich die Gefährten unterhalten, geht Witwe Erber ins Backhaus.

"Ich bin gleich wieder da."

"Ich gehe mit dir", bietet Rovena an und schließt sich der Witwe, um ihr tragen zu helfen.

Im Vorraum zum Ofenraum sind einige Frauen dabei, Brot und Kuchen einzupacken. "Hat jemand von euch etwas übrig?" fragt sie in die Runde. "Ich habe Silber."

Auf die Frage kommt zuerst nur betretenes Schweigen.

Rovena mustert die schweigenden Frauen abwartend, eine nach der anderen, dabei bemüht sie sich, ihren aufkommenden Ärger zu beherrscht. Das Verhalten dieser Frauen kommt ihr wie eine Verschwörung gegen die Familie Erber vor. Auffordernd zieht sie die Augenbrauen hoch und setzt ein Lächeln auf. "Ich gehöre zu einer Reisegruppe, die in Eurem Dorf Rast macht, und wir benötigen einige Backwaren, um unseren Hunger zu stillen und unsere Vorräte aufzufüllen. Es wäre daher sehr freundlich von Euch, wenn ihr mir etwas von eurem Brot verkaufen könntet", bittet sie höflich, denn es sieht nicht so aus, als wenn die Dorfbewohnerinnen die Witwe unterstützen wollten.

Als Rovena einschreitet, kommt aber Bewegung in die Situation. Jetzt sind doch einige bereit, etwas gegen Bezahlung abzugeben. Witwe Erber wird schnell handelseinig. Mit genug Brot für mehrere Tage und einem Apfelkuchen verlassen die beiden Frauen das Backhaus.

Rovena bedankt sich anschließend noch bei den Dorfbewohnerinnen für die erhaltenen Backwaren. Zurück auf der Straße beugt sich die junge Frau zu der Witwe hinüber und raunt ihr zu: "Ihr müsst mir nachher bei Euch im Haus bitte erklären, was hier los ist und warum man Euch derart ausschließt, ja?"

"Mache ich", raunt Witwe Erber zurück. Dann sind die beiden wieder bei Isinha und Ingalf.

Der Magier lächelt die beiden Frauen an: "Das ging ja schnell, habt ihr alles bekommen?" fragt er, während sich die Gruppe wieder auf das Haus der Erbers zu in Bewegung setzt.

"Ja, Magister", erwidert Witwe Erber lächelnd. "Jetzt steht nichts mehr einen gesegneten Mahl entgegen."

TSARA UND CADRUEL BEI LIRI

Cadruel, anscheinend mit Tsara alleine mit der Tochter im Haus, geht in die Knie und schaut sie an.

"Feya?"

Dabei legt er den Kopf zur Seite.

Die Kleine schaut Cadruel nur mit großen Augen an.

"Ich bin jetzt da und schütze Dich vor den *Menschen*."

"Hast Du etwas zu essen?" will die Kleine wissen.

Der Elf schnallt seinen Rucksack ab und gibt dem Mädchen etwas von seinem Reiseproviant.

"Hier, nimm *feya*."

Schnapp hastig verschlingt das Mädchen das Stück Brot. Dann schaut sie Cadruel bittend an.

Er gibt ihr noch ein wenig und sagt: "Deine Mutter kommt gleich und kocht richtig, da darfst Du nicht satt sein."

"Warum nicht?" fragt die Kleine.

"Weil ein gut zubereitetes Mahl besser für Dich ist als trockenes Brot."

Einen Moment schmolzt Liri.

"Möchtet Ihr etwas Wasser?" besinnt sich die Kleine auf ihre guten Manieren.

"Wenn Du 'Du' zu mir sagst, gerne."

Ein leichtes Lächeln umspielt die Lippen Cadruels.

"Möchtest Du etwas Wasser?" wiederholt Liri brav.

"Ja, gerne."

Wohlerzogen bringt das Mädchen Cadruel einen Becher mit Wasser.

Der Elf trinkt es zur Hälfte leer und stellt den Becher dann auf dem Tisch ab.

"Und?", fragt sie dann das Mädchen, "wie lange hast Du schon den Bauch nicht mehr richtig voll gehabt?"

Das Mädchen drückt erst ein wenig herum. "Seit drei Tagen", bekommt Tsara schließlich heraus.

"Gibt es hier in der Gegend nicht genug zu essen oder kostet es zu viel?", hakt Tsara nach.

Tränen schießen dem Mädchen in die Augen. "Mama hat kein Geld mehr", schluchzt es.

Tsara kniet sich zu dem Mädchen runter und streicht ihm sanft mit der Hand über die Schulter. "Schscht, wer wird denn da weinen? Das lässt sich vielleicht richten. Magst Du mir erzählen, wieso Deine Mama kein Geld mehr hat?"

"Weil Papa tot ist!" Die Kleine schmiegt sich heulend an Tsara.

"Ist ja gut, ist ja gut", hält Tsara kniend die Kleine im Arm. "Deine Mama kauft gerade Essen ein und dann

kannst Du Dich so richtig satt essen", versucht sie Liri zu beruhigen.

Nachdem sich Liri beruhigt hat, wird Tsara noch bevor die Witwe Erber wieder da ist, vorsichtig versuchen in Erfahrung zu bringen, was mit 'Papa Erber' passiert ist.

"Magst Du mir über Deinen Papa erzählen?" fragt Tsara mit einem liebevollen Lächeln.

Tränen schießen Liri schon wieder in die Augen. Stumm schüttelt sie den Kopf.

WIEDER VEREINT

Zurück im Haus beginnt die Frau mit der Zubereitung des Essens. Schnell wird deutlich, dass sie zwar willig und nicht katastrophal unfähig ist, aber sie scheint fast keine Erfahrung mit dem Kochen zu haben.

"Soll ich dir helfen?" bietet Rovena der Witwe an, nun die persönliche Anrede auswählend, und fragt gleich neugierig weiter: "Hat dich eure Köchin gleich verlassen, als dein Mann starb?"

"Ja, gern! Ich habe vor zwei Wochen alle meine Dienstboten entlassen müssen, als das Geld alle war. Ich habe auch schon versucht, das Haus zu verkaufen, aber die Angebote waren lachhaft. Nun weiß ich nicht mehr ein noch aus. Und das alles nur, weil Ulfried unbedingt 'bei den Amazonen nach dem Rechten sehen' wollte, wie er sagte!" bricht es aus der Witwe heraus.

"Nun, das hat sich als verhängnisvoll erwiesen." statuiert Isinha. "Weshalb ist den Dein Mann auf die Idee gekommen, sich da 'einzumischen'? - Und wo wir gerade dabei sind: Was hat sich denn in der Beziehung zu den Amazonen verändert, dass er meinte, nach dem Rechten sehen zu müssen?" sprudeln plötzlich die Fragen aus dem Magier hervor. "Am besten erzählst Du uns alles fein der Reihe nach!"

Eine große Erzählerin ist Witwe Erber nicht, aber Stück für Stück entsteht während der Essenszubereitung ein zusammenhängendes Bild:

Ulfried betrieb bis vor etwa einem halben Jahr einen schwunghaften Safranhandel mit den Amazonen. Dann blieben die Lieferungen plötzlich aus. Da der Safranhandel Ulfrieds einzige (wenn auch sehr ergiebige) Einnahmequelle war, beschloss Ulfried selbst zum Amazonenschloss zu reisen. Ulfried fuhr nicht gern nach Kurkum, da er nie wissen konnte, ob er den Amazonen willkommen war. Er kam nicht zurück.

"Und vor drei Monaten fand ich eine hölzerne Truhe vor meiner Haustür", flüstert Witwe Erber. "Der Kasten enthielt Ulfrieds Kopf."

"Das ist doch kein Verhalten von Amazonen, oder?" wirft Ingalf ein.

"Das ist das Verhalten von Menschen." kommentiert Cadruel trocken.

Isinha runzelt die Stirn. "Nein, sicher nicht." Mit einem Seitenblick auf Rovena verkneift er sich einen 'Aber wer weiß schon, was Frauen denken.' Kommentar.

"Letztlich ist doch aber nur sein Reiseziel bekannt gewesen. Ob er es jemals erreicht hat und wenn, ob ihm nicht erst auf dem Rückweg etwas zugestoßen ist, kann bislang niemand sagen." überlegt der Magier laut. Da die Überreste auf sehr geschmacklose Weise hierher geliefert worden sind, ist davon auszugehen, dass es etwas mit - ähm - unseren bisherigen Einblicken in das Geschehen zu tun haben könnte." Schnell überspringt er, dass ihnen ein Blick durch eines der legendären Schwarzen Augen gewährt und was ihnen dadurch enthüllt worden ist.

"Ulfried hat immer gesagt, dass die meisten Amazonen recht freundlich sind; nur mit der Königin sei nicht gut Kirschen essen", ergänzt Witwe Erber. "Aber so etwas ..." Sie schüttelt sich.

"Nun ja, jeder kann mal einen schlechten Tag haben; aber so schlecht ...?" erwidert Isinha leise. Beruhigend legt er der Witwe Erber die Hand auf die Schulter. "Wir finden heraus, wer oder was dahinter steckt." verspricht er.

Witwe Erber nimmt Isinhas Hand in ihre beiden Hände und will sie küssen.

Das wiederum führt dazu, dass Ingalf sich das Grinsen nicht verkneifen kann. "Aye, da hat er recht, deshalb sind wir ja eigentlich auch hier, das wohl!" stimmt er dem Magier zu.

"Ähm, ja, ähm." Der Magier räuspert sich verlegen, während er der Frau seine Hand sanft, aber bestimmt, entzieht. "Lasst uns jetzt lieber essen, es duftet phantastisch." versucht er das Thema zu wechseln und schnuppert demonstrativ nach dem von Rovena mit zubereiteten Portionen.

Rovena hat dem Gespräch mit der Witwe nachdenklich zugehört, während sie nun ihre Gefährten auffordert: "Das Essen ist auch fertig, ihr könnt jetzt den Tisch decken."

"Liri, hilfst Du mir beim Tisch decken? Du weißt doch wo alles steht ...", fragt Ingalf die Tochter des Hauses.

Das macht die Kleine gern.

An die Witwe gewandt ändert sie ihren Ton und sagt mitfühlend: "Es muss schrecklich für dich und deine Tochter gewesen sein, auf diese scheußliche Art vom Ableben deines Mannes zu erfahren." Sie schüttelt bedauernd den Kopf. "Der Sache muss auf den Grund gegangen werden, denn es scheint mir, den Amazonen sollen Untaten in die Schuhe geschoben werden, die man überhaupt nicht von ihnen erwarten würde."

Kennt eigentlich noch jemand außer deinem Mann den Weg nach Kurkum?" will sie von Frau Erber wissen.

Gespannt versucht Ingalf der Antwort zu folgen, während er den Tisch deckt.

Witwe Erber überlegt während sie allen Essen auffüllt: "Ulfried hat mir einmal beschrieben, wo der Palast der Amazonen liegt; etwa zwei Tagesreisen entfernt, fast genau im Süden von Shamaham, am Rand der Berge von Beilunk. Ulfried hat noch gesagt, dass er nie auf dem direkten Weg dorthin reist, weil das Selbstmord wäre."

Interessiert lauschend setzt sich Cadruel an den Tisch und fängt schweigsam an zu essen.

"Warum dieses?" erkundigt sich Isinha, der aufmerksam zugehört hat. "Räuber, dunkles Gelichter?"

Statt einer Antwort schaut Witwe Erber Tsara an: "Würdet Ihr den Segen sprechen, Euer Gnaden?"

Tsara erfüllt die Bitte gern.

Edric lauscht dem Segen andächtig.

Cadruel will schon während des Gebetes essen.

Als er zugreift, sieht er den entsetzten Blick der kleinen Liri.

Der Magier muss grinsen, als der Elf so gegen die mittelreichische Sitte verstößt und denkt: 'Er sollte doch bereits so lange unter Menschen sein, dass er sich wenigstens benehmen kann, auch wenn er nicht glaubt.'

Er zögert.

Liri wirkt erleichtert, als Cadruel bis zum Ende des Segens wartet. Cadruel erinnert sich daran, dass es auch bei den Elfen Regeln der Gastfreundschaft gibt.

"... darum seid gepriesen Herrin Peraine und Herrin Travia und segnet diese Speisen. Mögen sie unseren Hunger stillen." Nach diesem Abschlusssatz breitet Tsara die Arme aus, was wie eine einladende Geste aussieht und gibt das Essen sozusagen 'frei'.

Nachdem alle mit dem Essen begonnen haben, kommt Witwe Erber zur Beantwortung von Isinhas Frage: "Was Ulfried mit *Selbstmord* meinte, hat er leider nicht gesagt, und ich habe damals versäumt, ihn nach seinem Grund zu fragen. Tut mir leid."

"Und er ist immer alleine gereist?" fragt Ingalf. "Kein Freund oder Diener hat ihn begleitet?"

"Immer allein", bestätigt Witwe Erber Ingalfs Befürchtung.

"Verdammich, verdammich, verdammich!" flucht Ingalf und greift weiter zu.

Isinha nimmt die gewohnten Flüche des Thorwalers mit Gelassenheit, ehe er hinzufügt: "Und ich darf annehmen, dass das hier auch so ziemlich jeder gewusst hat. Ebenso die Amazonen, nicht wahr?"

"Eigentlich nicht", widerspricht Witwe Erber. "Als Händler ist es eher geschäftsschädigend, immer allen auf die Nase zu binden, wohin man reist."

"Oh, ich meinte, dass hier sicher jeder wusste, dass er *allein* gereist ist, nicht wohin." korrigiert Isinha die falsche Voraussetzung für die Antwort der Witwe Erber.

"Ja", bestätigt Frau Erber.

Edric hört den Ausführungen schweigend zu und versucht einzelne Puzzlestücke zusammenzusetzen.

Die weitere Mahlzeit verläuft weitestgehend schweigend. Frau Erber ist nicht sehr gesprächig und die meiste Zeit damit beschäftigt, ihre Tochter davon abzuhalten, zu viel auf einmal zu essen.

Schließlich sind alle fertig.

"Aye, das war gut, das wohl!" meint Ingalf und streckt sich. "Jetzt ein schönes Schläfchen, aber nee, das geht ja nicht wir haben ja noch etwas vor ..."

Er schaut aus dem Fenster, ob Alrik schon zu sehen ist - ob ganz oder teilweise ist ihm egal.

Cadruel, der mit den Fingern gegessen hat, sieht zufrieden aus, und lächelt das Kind an.

Auch der Magier reckt sich nach dem guten Mahl auf seinem Stuhl. "So, dann wollen wir mal sehen, ob wir nicht etwas Licht ins Dunkel bringen können." meint er mit einem Anflug von Humor im doppeldeutigen Sinne und lächelt.

Es gibt noch eine Pause von einer Stunde, in der Ingalf sein Nickerchen machen kann, dann kommt Alrik, um die Gruppe zum Haus Helborn zu bringen.

HELBORNS VILLA

Helborns Villa ist von einer hohen Mauer umgeben. Hinter dem zwei Schritt hohen Tor ist Hundegebell zu hören.

Missmutig meint Ingalf: "Erst Gäste einladen und dann 'ne Töle im Garten, das wohl!"

Er sucht am Tor nach einer Klingel oder einem Klopfen.

Weder gibt es eine Klingel, noch einen Klopfen.

"In Travias Namen, so öffnet uns bitte", ruft Tsara mit freundlicher Stimme in das Anwesen hinein.

Das Hundegebell hält an.

Tsara zögert einen Moment, dann besinnt sie sich ihrer Herrin. Und im Vertrauen darauf, dass die Hunde ihr nichts tun würden als Dienerin der Herrin der Schöpfung öffnet sie - sofern möglich - vorsichtig das Tor und geht hindurch.

Kurz nachdem Tsara das Grundstück betreten hat, kommen um die Ecke der großen Villa vier drahtige, schwarze Hunde wütend bellend angerannt.

Wer sich mit Hunden auskennt, weiß, dass die Rasse "Tuzaker" genannt wird.

Ingalf der mit Kawi der Geweihten gefolgt war, zieht den kleinen Bornländer an der Leine zurück. "Ruhig, mein Kleiner, das sind zu viele, das wohl!"

Er versucht so schnell es der ungestüme Welpe zulässt zur Haustür zu gelangen und klopft dort laut.

Um zur Haustür zu kommen, muss Ingalf an den Hunden vorbei.

Das geht nicht, schließlich will er seinen Kleinen nicht in einen Kampf verwickeln, also ist guter Rat teuer, aber lauter Pfiff billig.

Zeige- und Mittelfinger in den Mund und einen lauten Pfiff ausstoßen ist im Bruchteil eines Moments getan.

Dann versucht er die Wachhunde zu beruhigen - immer seinen Körper zwischen den vieren und Kawi.

Edric ist Ingalf auf das Grundstück gefolgt und muss angesichts der großen Tiere einmal schlucken. Dennoch zeigt er keine Angst und versucht den Rudelführer unter den Vieren ausfindig zu machen.

Da das 'Wunder', das Tsara benötigt, offenbar vor ihrem stillen Flehen um dasselbe in Form eines Thorwalers in 'greifbarer Nähe' ist, wird sich Tsara instinktiv hinter dem großen starken Mann verstecken und hoffen, dass er mit den Hunden schon fertig wird. Eher reflexartig klammert sie sich von hinten mit den Armen um Ingalfs Taille.

Als er Tsaras *Umarmung* spürt raunt er ihr - ohne die Hunde aus den Augen zu lassen - zu: "Nimm Dir die Leine von Kawi und dann geht ihr beide ganz langsam wieder zurück zum Tor, das wohl!"

Das hier ist was für Edric und mich!"

Das lässt sich Tsara nicht zweimal sagen, nimmt die Leine von Ingalf in die Hand und geht rückwärts mit Kawi wieder durch das Tor durch.

Und nun ist einer der Hunde bei Ingalf und versucht ihn zu beißen.

Ingalf nimmt seinen Mut zusammen und befiehlt energisch: "Platz!"

Falls der Hund das Kommando ignorieren sollte, wird er wohl oder übel dem Hund mit der Orknase Respekt beibringen müssen - sprich das Blatt quer vor die Schnauze hauen. Es macht sich ja nicht sonderlich gut, bei einem Besuch die toten Haushunde mitzubringen. Was Ingalf komisch findet, ist, dass anscheinend keiner der Bewohner auf den Krach im Vorgarten reagiert.

Patsch Ingalf erwischt den Hund mitten im Sprung genau wie überlegt. Der Tuzaker fliegt aufjaulend in hohem Bogen durch die Luft und bleibt an der Aufschlagstelle liegen.

Da ist schon der nächste Hund heran.

Edric kommt zu keiner Entscheidung, denn der erste Tuzaker springt ihn an, das Maul zum Biss geöffnet.

Als der Magier die ungestümen Angriffe auf seine Gefährten bemerkt, eilt er herbei, ruft kurz: "Zurück! Kommt zurück!" und hält ihnen die Pforte auf, bereit, sie sofort wieder zuzuschlagen.

Das aggressive Hundegebell und Ingalf lauter Pfiff hat Rovena besorgt die Stirn runzeln lassen. Sie sendet Surnia, die sich in ihrer unmittelbaren Umgebung auf einem Baum niedergelassen hat, die Bitte, einen der Hunde anzugreifen, wenn sie selber eingegriffen hat. Vorsichtig in den Torgang tretend stellt sie sich auf die Besänftigung eines der Tiere ein, ihren Stab hält sie als Waffe zur Abwehr bereit. Sie versucht, zu einem der Hunde Blickkontakt zu bekommen.

Als sie merkt, dass sich die Hunde bereits in vollem Angriff befinden, lässt Rovena von ihrem Vorhaben ab, *Sanftmut* wirken zu wollen. In ihrer Lehrzeit hat sie einmal an einem Wildschwein gelernt, dass das nicht gelingen kann.

"Hey! Ruft eure blöden Viecher zurück, solange sie noch laufen können, bei Swafnir!" ruft Ingalf laut in Richtung Tür.

Regt sich dort immer noch nichts, dann wird er mit dem Spielen aufhören und dem nächsten Hund wohl etwas Gewalt antun.

Erst einmal versucht der Hund, Ingalf Gewalt anzutun. Der Tuzaker springt fehl und als Antwort bekommt er es mit ...

... einer vollen Breitseite der Orknase in die Flanke zu tun. Ingalf hatte zu einem klassischen Imman-Schlag ausgeholt.

... Isinha zu tun, der seinen Posten am Tor verlassen hat und dem landenden Tier den Stab quer über den Schädel zieht.

Der Schlag trifft und Ingalfs Hieb ebenfalls. Mit einem Aufjaulen und blutend verzicht sich der Hund.

So verharrt sie auf Isinhas Zuruf hin an ihrem Platz und lässt Surnia auf ihrem Arm landen.

Cadruel stellt sich mit gezücktem Schwert neben Ingalf.

Er merkt, dass zwei Hunde auf Edric zuhalten und Isinha schon auf der anderen Seite Ingalfs steht. So tritt er Edric zur Seite.

Gemeinsam wehren sie die beiden Tuzaker ab, wobei Edric aber einen Biss abbekommt .

Die Eingangstür der Villa hat sich mittlerweile geöffnet, und es ertönt von dort ein Pfiff. Sofort lassen die Hunde von den Helden ab und ziehen sich zurück. "Was ist den hier los?" ertönt eine kräftige Männerstimme.

"Wir spielen ein bisschen mit den Wuffis, das wohl!" ist Ingalfs sarkastische Antwort. "Bei Swafnir, empfängt man so seine Gäste?"

Aus dem Lichtschein des Türeinganges, dort brennen anscheinend viele Kerzen, tritt eine Gestalt und kommt auf die Gruppe zu. "Mir wäre nicht bewusst, dass ich Gäste erwarte."

"So?" fragt Ingalf erstaunt. "Das ist doch hier das Haus von Helborn, oder? Und die Sonne ist auch untergegangen, das wohl! Also werden wir erwartet!" Ingalfs Logik ist wie immer überzeugend.

"So ist es." fügt Isinha ruhig hinzu, während er langsam auf den Hauseingang und den Sprecher zugeht. "Und wir haben eine Einladung erhalten. Weshalb sollten wir sonst hier sein?" Isinhas Frage steht in nichts der Aussage von Ingalf nach.

"Eine Einladung von mir?" kommt die Erwiderung. Der Mann ist in einen Umhang gekleidet und humpelt langsam auf die Gruppe am Tor zu. "Das wäre mir neu. Und auch wenn man eingeladen ist, dann wartet man, bis man eingelassen wird."

"Die Klingel geht nicht", antwortet Ingalf lakonisch.

Rovena hält sich hinter ihren Gefährten zurück und beobachtet den sich nähernden Mann, den sie aufsuchen sollen, mit wachsendem Misstrauen.

"Ich habe die vier Klingeln gut gehört," erwidert der Alte ebenfalls lakonisch.

"Tja, bei Swafnir, dann waren wir zu schnell oder Du zu langsam", meint Ingalf. "Aber egal, wir wollen doch nicht hier draußen auf dem Hof stehen, oder?"

Der Alte richtet sich auf und seine Stimme wird scharf: "Jüngling, Du willst doch einem alten Mann nicht vorhalten, er sei zu langsam, oder?"

"Seh' ich so aus Gevatter?" fragt Ingalf zurück.

Milder fährt Helborn fort: "Mir ist immer noch nicht klar, wieso ich mit euch verabredet sein soll."

Bevor der Thorwaler antworten kann, hat Tsara das Gespräch aufgegriffen.

Tsara erwidert auf diesen Kommentar: "Die Zwölfe zum Gruße. Ich fürchte, die eine oder andere 'Türklingel' werdet Ihr wohl 'erneuern' müssen."

Der Alte macht eine beruhigende Handbewegung. "Gleichfalls, junge Geweihte! Mach Dir keine Sorge, die kommen schon wieder auf die Beine."

Der Magier hält sich mit seinen Äußerungen zurück. Soll doch die geschwätzig Geweihte endlich mal zeigen, dass sie zu etwas nütze ist ...

"Wir mögen unangekündigt hier erschienen sein, doch sollen wir Euch von 'Helika' grüßen." Dabei betont sie das Wort 'Helika' zwar, doch dämpft sie dabei die Stimme.

"*Helika*, aha, das könnt Ihr sicher beweisen, oder?" forsch Helborn nach.

"Und das ist etwas, das wir gewiss nicht hier draußen besprechen sollten." fügt der Magier ernst hinzu. "Wenn Ihr gestattet ..." sistiert er dem Mann, sie herein zu bitten.

Helborn wartet erst einmal auf Tsaras Reaktion.

"Wenn Euch das Wort einer Dienerin der Herrin Tsara nicht genügt, könnte ich wohl auch noch einen Gruß Schwester Lanas überbringen", legt Tsara nach.

"Ich sagte *Beweise*", ist der Alte unbeirrt.

Ingalf greif in seine Tasche und zeigt ihm verdeckt Lanas Amulett.

"Reicht das?"

Helborn schaut sich das Amulett genau an. Dann dreht er sich um und schlurft zum Haus. "Kommt mit", sagt er.

Tsara lächelt Ingalf flüchtig zu und folgt dem Alten mit ins Haus.

"Warum nich' gleich so?" meint Ingalf grinsend.

"Keine Ahnung, was fragst Du mich das?" erwidert Isinha leise und folgt den beiden rasch.

"Bei Swafnir, ich habe Dich nicht gefragt!"

Der Magier lächelt verschmitzt: "Na, den Humor heute schon verloren?"

"Oh, Du sagst doch immer, wir Thorwaler haben gar keinen Humor, das wohl!" antwortet Ingalf und klopf dem Magier kameradschaftlich auf die Schulter.

"Stimmt, keinen, den ein anderer als solchen erkennen würde!" erwidert Isinha lachend. "Aber jetzt lass uns sehen, was wir hier in Erfahrung bringen können." wird er wieder ernst und widmet seine Aufmerksamkeit Helborn.

Die "Villa" ist gebaut wie eine Festung, mit schießschartenähnlichen Fenstern und dicken Mauern. Ihr Inneres, das durch die Fenster kaum erhellt wird, ist von vielen Kerzen strahlend hell erleuchtet.

Es dauert einige Zeit, bis die Helden im Gefolge des humpelnden Greises das Haus erreichen. Helborn führt die Helden in ein luxuriös ausgestattetes Wohnzimmer. "Wollt ihr etwas trinken?" fragt er.

Rovena hat sich schweigend an Isinhas Seite gehalten und betrachtet wie dieser diese offensichtliche Festung nun von innen genauer. Auch wirft sie dem Fremden immer wieder prüfende Blicke zu, da sie sich noch nicht erklären kann, wer er überhaupt ist und welche Funktion er in dieser Stadt einnimmt. Das Reden überlässt sie erst einmal der jungen Geweihten, auch wenn ihr Isinhas direkte Art lieber wäre. Auf Helborns Frage nach Getränken schüttelt sie freundlich ablehnend den Kopf, sie hat doch gerade erst gegessen und getrunken.

Helborn scheint sich absolut sicher zu fühlen, auch wenn er gerade sechs Fremde bei sich zu Gast hat.

Isinha nimmt die Selbstsicherheit ihres Gastgebers nur am Rande wahr. Weshalb auch nicht? Schließlich hat er von ihnen nichts zu befürchten.

"Einige von uns sicher." antwortet Isinha freundlich, während er sich aufmerksam umsieht. "Mich interessiert eher, *was* hinter der Notwendigkeit der Einladung hierher steht. Euer Zuhause ist ... nun ... ungewöhnlich. Was ist hier geschehen - oder was geschieht hier?"

"Warten wir erst einmal auf Helika, junger Mann", schlägt Helborn freundlich vor. "Solange könnt ihr ja erzählen, wo ihr herkommt. Es ist selten, dass sich so eine illustre Schar, wie ihr es seid, nach Shamaham verirrt."

"Nun, wir wollen doch diese traviagefällige Geste nicht dadurch schmälern, indem wir gleich mit der Tür ins Haus fallen", bremst Tsara sanft.

"Falls Ihr etwas frisches Wasser habt, so danke ich Euch im Namen Travias", antwortet Tsara Helborn.

"Gern", nickt Helborn.

"Also, ich nehm' was, wenn Du kein Wasser hast, das wohl!" brummelt Ingalf fröhlich dazwischen. "Hübsches Haus, das wohl!"

"Magst Du Wein?" fragt ihn Helborn.

"Aye!" ist Ingalf freundlich Antwort. Das er hier im Osten kein Feuer erwarten kann, war ihm ja schon fast klar.

"Wenn Du ein wenig aromatisiertes Wasser hättest?" antwortet der Elf auf die Frage nach den Getränken.

Lächelnd nickt Helborn.

"Tja, das mag daran liegen, dass auch *wir* uns hierher wohl kaum *verirrt* hätten. Wir sind nur rein zufällig nicht zufällig hier." antwortet der Magier, nachdem die Getränkefrage geklärt zu sein scheint, leicht ausweichend. So ganz sicher, welche Rolle dieser Helborn hier spielt, nicht.

"Schon klar, schon klar", entgegnet Helborn mit einer wegwerfenden Handbewegung. "Ich meinte, ihr habt doch sicher schon das eine oder andere Abenteuer erlebt, bevor ihr euch entschlossen habt, das schönen Shamaham zu besuchen."

"Das könnt Ihr wohl laut sagen." Mit einem bestätigenden Blick in die Runde, der kurz an Ingalf hängen bleibt und Erinnerungen an dessen - zugegeben wohl übertriebenen - Geschichten über fremde Welten wachruft, fügt Isinha noch hinzu: "Den einen oder anderen kleinen 'Mummenschanz' haben wir wohl schon veranstaltet."

"Gut", dann werde ich Getränke holen, und anschließend können wir die Zeit, bis Helika kommt, auf an-

genehme Art und Weise überbrücken", freut sich der Alte.

Der Thorwaler ist der Meinung, dass Isinha erzählen soll, schließlich hat er angefangen und der Wein ist sehr gut. Zu gut um zu reden.

Während die Gefährten ihre Getränke genießen, nimmt der Magier das Gespräch wieder auf: "Zu wann hat Helika sich denn angekündigt? Nicht, dass wir heute Abend noch eine andere Verabredung hätten, aber mich dünkt, die Zeit drängt etwas, die hier offenbar vorherrschenden *Ungereimtheiten* einer Klärung zuzuführen."

"Ich rechne mit ihr, wenn es draußen ganz dunkel geworden ist."

"Ahhh, verstehe." erwidert Isinha unverbindlich.

Helborn nimmt in einem prächtigen Ohrensessel Platz und hebt sein Glas. "Gute Freunde und glückliche Fahrt!"

Da der Magier kein Getränk in Händen hält, nickt er dem Hausherrn nur freundlich zu.

"Tja, dann Prost!" Ingalf stößt mit dem Hausherrn an.

Es entspannt sich ein oberflächliches Gespräch, wie es unter Menschen von Welt üblich ist, um die Zeit zu überbrücken.

Irgendwann schlagen die Hunde wieder an. "Das wird Helika sein", meint Helborn und erhebt sich ächzend, um nach draußen zu gehen.

"Ich begleite Euch." er bietet sich Isinha und folgt dem Alten. Etwas verwundert ihn, dass die Hunde auch bei Helika, die Helborn offenbar sehr gut kennt, ebenfalls Laut geben.

Tsara ist während des Gesprächs ein wenig weggetreten, fast scheint sie hochzuschrecken, als die Hunde anschlagen. Dann sieht sie, dass sie während des Gesprächs offenbar immer näher an Ingalf herangerückt ist und ihren Kopf unbewusst an seine Schulter gelehnt hat.

Was Ingalf ohne Bemerkung hinnimmt.

Falls er sie zwischendurch ansehen sollte, wird sie ihm ein Lächeln schenken.

Der Thorwaler erwidert das Lächeln, das *Gespräch* mit dem Hausherrn ist ihm zu langweilig, also nimmt er ein weiteres Glas Wein.

Tsara nimmt ebenfalls ein Glas Wein, sofern genug freie Gläser vorhanden sind. Falls nicht, wird sie mit dem Wasser weiter Vorlieb nehmen.

Als Ingalf ihre Suche nach einem Glas mitbekommt, hält er der Geweihten sein Glas hin.

Als die Geweihte der Rondra den Raum betritt, rückt Tsara ein Stück von Ingalf ab, steht auf und grüßt die alte Geweihte mit den Worten: "Seid gegrüßt ehrwürdige Schwester."

Dann setzt sie sich wieder neben Ingalf, nicht ohne seinen Arm oder seine Schulter scheinbar unachtsam zu streifen.

'Irgendwie is' sie komisch, das wohl!' denkt Ingalf und schaut Tsara an. 'Was will sie nur von mir ...'

Es ist tatsächlich die alte Rondrageweihete, die da am Tor steht und geduldig wartet, dass Helborn die Hunde zurückruft.

Helborn lässt Helika ein, kurz flüstern die beiden miteinander, dann geht es langsam zurück zur Versammlung.

Ohne die Vertraulichkeit des Wortes zu stören, nickt Isinha der Geweihten aus respektvoller Entfernung grüßend zu und begibt sich noch vor den beiden zurück zu den Gefährten.

Als alle Platz genommen haben, beginnt Helborn: "Da jetzt alle da sind, können wir unseren kleinen Konvent beginnen. Unser Thema lautet: Was ist in die Amazonen gefahren, und wie können wir sie wieder zur Besinnung bringen?"

'Für jede einen Mann?!' schießt dem Magier ein Gedanke durch den Kopf, den er sofort als absurd verwirft. Offenbar hat auch die langjährige akademische Ausbildung nicht dazu geführt, dass er die Sitten und Gebräuche einschließlich der Fruchtbarkeitstänze und der darauf folgenden Nächte seines Adoptivstammes ganz aus seinem Gedächtnis getilgt hat, so dass er leicht lächeln muss.

Rovena, die Helika und Helborn mit einem Nicken begrüßt und bislang eher versonnen Surnia auf ihrer Schulter gekraut hat, hebt den Kopf. An ihrer Seite steht der Rucksack mit der goldenen Statuette, den sie nicht aus den Augen lässt Sie ergreift das Wort. "Wir sind im Auftrag Stoerrebrandts auf dem Weg zu den Amazonen, um genau das herauszufinden", erklärt sie dem Alten und schaut ihn prüfend an. "Wer seid Ihr und in welcher Beziehung steht Ihr zu den Amazonen", will sie wissen.

Helborn lächelt leicht. "ich bin ein alter Freund Helikas und will helfen, das Geheimnis zu lösen. Leider sind wir beide nicht mehr besonders geeignet, auf reisen zu gehen. Wenn ihr also zu den Amazonen wollt, decken sich eure und unsere Interessen. Wie können wir euch helfen? Wisst ihr, wo Kurkum liegt und wie man dorthin kommt?"

"Sicher ist nur die Reise zu den Ahnen." erwidert Isinha, offenbar ohne einen Zusammenhang mit der Frage herzustellen. "Wir" - dieses Wort betont er besonders und wirft Ingalf einen Seitenblick zu - "wollten dem Wegweiser eines Wanderers dorthin nicht folgen. Wenn Ihr uns also eine genaue Wegbeschreibung liefern könntet, würden wir die sicher nicht ablehnen."

"Ist lange her, dass ich mal in Kurkum war", greift Helika in das Gespräch ein. "Aber ich kann mich noch

gut an die Mauern erinnern. Eigentlich ist es ganz einfach. Kurkum liegt genau zwei Tagesreisen südlich von hier. Der Nachteil ist, dass man dann durch den Ogerbusch muss."

"Aye", überlegt Ingalf, "wenn wir dem Hinweis dieses Wanderers gefolgt wären, dann wären wir jetzt sicherlich nicht zwei Tagesreisen südlich von hier, das wohl!"

Das Gesicht des Elfen wird noch verschlossener als sonst. "Oger!" zischt er zwischen den Lippen hervor.

"Ja, Oger", bestätigt Helborn. "im Ogerbusch soll es viele Oger geben, das kann stimmen, kann aber auch nur ein Gerücht sein. Ich kenne niemanden, der je durch den Ogerbusch gegangen ist. Wer in den Süden will, umgeht ihn östlich oder westlich."

"Hmm, wenn auf dem geraden Weg die Oger lauern, was lauert den auf den anderen Wegen?" fragt Ingalf. "Oder, bei Swafnir, welcher Weg ist der beste?"

Helborn und Helika schauen einander kurz fragend an. Dann zuckt Helika die Achseln. Helborn antwortet: "Ob ihr hier erst nach Osten und dann Richtung Süden geht, oder kurz vor dem Ogerbusch nach Westen ausweicht, ist eigentlich egal. Wir beide reisen schon etwas länger nicht mehr."

Ingalf schnaubt nur laut. Irgendwie scheint hier jeder irgendetwas zu wissen, aber wenn man was genauer wissen will, dann weiß irgendwie keiner mehr was ...

"Wer könnte uns denn da weiterhelfen?" fragt er auffällig ruhig.

"Ulfried Erber hätte es gekonnt", erwidert Helborn. "Aber der ist nicht mehr, Boron sei ihm gnädig. Aber wenn ihr heil hierher gekommen seid, müsste es für euch ein Leichtes sein, Kurkum zu erreichen. Aber dann müsst ihr rauskriegen, was mit den Amazonen wirklich los ist. Vielleicht kann euch der alte, äh, jetzt hab ich doch glatt den Namen des Magisters vergessen ..."

"Das fällt Euch sicher wieder ein", ermutigt Tsara Helborn. "Und was die Oger angeht", sagt Tsara mit einem bewundernden, jedoch nicht minder kecken Blick zu Ingalf, "so müssen wir uns da doch bestimmt keine Sorgen machen ...". Mit diesen Worten tätschelt sie Ingalfs rechten Oberarm. "Oder etwa doch ...?", fügt sie dann noch mit einem verspielten Lächeln hinzu.

"Wir müssten nicht, aber wollen wir?" Ingalfs Laune wird auf Grund Helborns erhellender Antworten nicht besser. Er wird das Gefühl nicht los, dass dieser Abend keinen wirklichen Fortschritt gebracht hat.

Tsara spürt das Granteln Ingalfs ob der mageren Informationsmenge.

"Sagt, ehrwürdige Schwester und Helborn, ich habe das Gefühl, dass wir einen Auftrag erfüllen sollen und

dass Ihr einen Erfolg begrüßen würdet. Wir benötigen aber noch weitere Auskünfte, um dieses Unternehmen erfolgreich durchzuführen."

Helborn räuspert sich. "Tut mir leid, ich habe wirklich den Namen des Kollegen vergessen, aber in der Nähe des Palastes lebte zumindest früher in einer Hütte ein etwas verwirrter Magier, der euch möglicherweise helfen könnte. Den würde ich zuerst aufsuchen. Aber sagt, wie wollt ihr denn die Amazonen zur Vernunft bringen?"

"Warum sollen wir uns jetzt schon für einen Plan entscheiden, ohne das wir wissen, was da genau passiert ist?" fragt Ingalf zurück. "Und warum willst Du das denn wissen? Du willst auch das die Amazonen wieder normal werden, das wohl, aber helfen konntest Du uns bislang nicht wirklich, das wohl!"

'Er ist nur ein Mensch!' denkt Cadruel bei sich.

Isinha nickt bestätigend und fügt hinzu: "Wir arbeiten lösungsorientiert. Und wie bereits aus den Schriften über das Leben des Egonol Sen entnommen werden kann, muss derjenige, der vor Kenntnis aller Umstände plant, immer mindestens zweimal planen."

Ohne den Magier anzuschauen murmelt Cadruel: "So was hat mein Vater auch immer gesagt, wenn er von dem trank, was die menschlichen Händler da ließen."

"Na, dann kommt mal mit!" Helborn erhebt sich, Helika ebenfalls.

Ingalf erhebt sich und folgt mit Tsara an einen Hand und Kawi an der anderen den beiden.

Tsara folgt Ingalf, wo er sie ja schon an der Hand führt'.

Mit einem Seitenblick zur Rovena lüpfte der Magier nur kurz eine Augenbraue über die Begebenheit, ehe auch er sich anschließt.

Grinsend verzieht die Tochter Satuaris einen Mundwinkel und verdreht die Augen. An Isinhas Seite folgt sie ihren Gefährten.

Auch der Elf schließt sich an.

Helborn führt die Helden in eine winzige Kammer, in der auf einer Säule ein *Schwarzes Auge* steht. "Wisst ihr, was das ist?" fragt er in die Runde.

Ehrfürchtig bleibt Cadruel stehen: "Das Zeichen der Zeit."

Helborn nickt: "So kann man es auch sagen."

Isinha staunt: "Natürlich! Ist es das, welches wir ...?!" Er bricht mit einem Blick auf die Rondrageweihete ab.

"Schon wieder eins?" fragt Ingalf etwas weniger erstaunt. "Sag mal, sammelt ihr die Dinger hier in der Gegend, das wohl?"

"Es gibt hier in Shamaham Gegebenheiten, die die Aktivierung eines Schwarzen Auges erleichtern", ent-

gegnet Helborn würdevoll. "Ich würde sonst bestimmt nicht in dieser Ecke Deres wohnen."

"Was sind das für *Gegebenheit*? Und kann man mit dieser magischen Kugel auch in den Palast und Rondratempel von Kurkum schauen?" fragt Rovena, die sich magisch von dem Schwarzen Auge angezogen fühlt. "Oder ist es sogar die, in die Lana uns hat sehen lassen?" Sie nähert sich vorsichtig der Kugel.

"Ziemlich viele Fragen auf einmal", entgegnet Helborn spöttisch. "Zu Deiner ersten: Du bist nicht zufällig mit der Theorie der magischen Kraftlinien vertraut?"

"Theorie?" Rovena schaut den Alten fragend an. "Ich kenne keine Theorie ... was soll das sein?" Sie wird ihm nicht auf die Nase binden, warum die Hexen ihre Tanzplätze an Orten haben, wo sie die Kraft Sumus besonders stark spüren.

"Ja, selbstverständlich! Also lasst kein Detail aus." Isinha wirkt aufgekratzt. Die Aussicht, die theoretischen Grundlagen der Wirkungsweise eines Schwarzen Auges auf dem Präsentierteller zu erhalten, machen ihn geradezu euphorisch.

"Wenn Du damit vertraut bist, dann solltest Du wissen, dass sich hier zwei kreuzen, aber lassen wir das", winkt Helborn ab.

"Verzeiht", mischt sich Tsara ein, "aber ist das für unsere Aufgabe von Bedeutung oder ist das etwas, das ungeachtet dessen für jeden Magier von Interesse ist?"

"Ist es nicht", murmelt Helborn geistesabwesend. Er ist schon dabei, sich auf die Kugel zu konzentrieren.

"Ach was, zeig was Du uns zeigen willst, schwafeln könnt ihr später, das wohl!" fährt Ingalf, sich an die langweiligen Dispute zwischen Isinha und Hesander erinnernd, schroff dazwischen.

"Lassen wir das und schauen wir mal, ob wir in den Palast in Kurkum blicken können. Ich hab' die Kugel in letzter Zeit etwas stark beansprucht. Und nein, es ist nicht Lanas Kugel. Aktive Schwarze Augen sind unbeweglich." Helborn konzentriert sich.

Enttäuscht grummelt Isinha vor sich hin. "Eigenartig ist das schon." murmelt er dann. "Wenn ich mich richtig erinnere, dann steht in einem der frühen Werke über die legendären Artefakte geschrieben, dass es nur 7 'Augen' geben soll. Alle weit verstreut. Und jetzt das hier. 2 Schwarze Augen auf einem kleinen Flecken ..." Er runzelt die Stirn, nimmt das Bild kaum bewusst wahr.

Das Auge flackert leider nur kurz auf. Man sieht für ein paar Sekunden das Gesicht einer ernststen, schönen Frau. Ihr Haar ist zerzaust, die Stirne Schmutz befleckt, ihr Kopf lehnt an einer groben Steinwand. "O Rondra!" ruft Helika aus, "Ich glaube, das ist Yppolita, die Amazonenkönigin, aber wie sieht sie bloß aus!"

Schnell, Helborn, versuche sie noch einmal zu erreichen!"

"Wenn das dreckige Mädel die Königin ist, wie sehen dann die Mägde aus?" fragt Ingalf bissig.

Helika ist so schockiert, dass sie auf die rhetorische Frage keine Antwort zustande bringt.

"Ehrlicher als die 'Hohen' am Kaiserhof."

"Da magst Du recht haben, das wohl, das wohl!" stimmt Ingalf grinsend dem Elfen zu.

Gespannt starrt Rovena in die magische Kugel. Was wird sie ihnen noch zeigen? Bilder, wie sie sie schon einmal gesehen haben?

Helborn unternimmt noch einen zweiten Versuch, und diesmal zeigt das Auge das Innere des Tempels, fast wie es Rovena erwartet hat. Der große Saal ist diesmal von vielen Fackeln erleuchtet. Auf dem Boden liegen bäuchlings ausgestreckt etwa dreißig Amazonen. Ihre Köpfe sind der Stirnwand mit dem Postament zugewandt. Im hellen Fackelschein kann man zwei abgebrochene Füße auf dem Sockel erkennen. Darüber schwebt eine zwei Meter große, nachtschwarze Frauengestalt, die den Mund bewegt. Man sieht die Amazonen mit den Köpfen nicken. Die schwarze Frau hebt einen Arm und deutet zur Tempeltür. Wieder sagt sie etwas, wieder nicken die liegenden Amazonen voller Beflissenheit. Dann verlischt das Bild im Schwarzen Auge.

"Blasphemie!" schreit Helika. "Sie haben sich Rondra abgewandt!"

Der Magier schüttelt den Kopf. "Ich denke nicht, dass **DAS** unser größtes Problem ist. Viel bedenklicher finde ich, was oder wem sie sich **ZUGEWANDT** haben."

"Ein Dämon?" - "Eine neue Göttin?" Helborn und Helika sprechen gleichzeitig, schauen einander fragend an.

"Is' aber eigentlich auch egal", meldet sich Ingalf zu Wort. "Wir müssen die Mädels nur auf den richtigen Weg bringen, das wohl! Und dazu haben wir ..." Mit-ten im Satz verstummt er ärgerlich.

"Man sagt, dass es zu jeder Gottheit einen dämoni-schen Widersacher gibt. Wem sonst außer dem, dessen Namen nicht existiert, sollten sie sich zuwenden?"

"Kennen wir wirklich alle Götter mit Namen?" fragt Helborn mehr sich selbst.

"Die Zwölfe kennen wir mit Namen und wissen eine Menge über ihre Wohltaten", wendet Tsara ein.

"Aber *wem* oder *was* sich die Amazonen zugewandt haben, müssen wir wohl noch herausfinden. Eines jedoch beunruhigt mich. Welches Wesen hat die Macht, einen Rondratempel zu entweihen und Rondra so zu demütigen, dass sie in ihrem eigenen Haus nicht

mehr die Hausherrin ist. **DAS** macht mir Angst", fügt sie hinzu.

"Mir auch", sagen Helborn und Helika wie aus einem Munde.

"Hmm, ich bin zwar auf dem Gebiet der Theoreti-schen Dämonologie nicht allzu sehr bewandert, aller-dings fällt mir bei diesem ganzen Gerede ein, dass möglicherweise gar keine Entweihung stattgefunden hat. Was, wenn die Amazonen gar nicht im Rondra-tempel sind, sondern das Auge uns etwas anderes ge-zeigt hat? Was, wenn eine dämonische Wesenheit die Kraft hat, die Blicke des Auges abzulenken?" fragt Is-inha grüblerisch nach.

Helborn schaut Isinha irritiert an. "Adept, Du hast entschieden zu viel Vorstellungsvermögen!"

Der Magier zuckt mit den Schultern. "Kreativität ist jedenfalls nicht schädlich. Wenn Ihr diese Möglichkei-ten aber absolut ausschließen wollt, stehen wir genau so am Anfang. *Wissen* werden wir es also erst, wenn das 'Problem' gelöst ist."

"Herauszufinden, wer oder was dafür verantwortlich ist, scheint mir hier im Vergleich noch die leichtere Aufgabe zu sein. Nur wie überzeugt man die Amazonen, dass sie fehlgeleitet wurden? Wir können schließ-lich unmöglich gegen sie alle kämpfen", denkt Tsara laut..

"Es müsste ein der Rondra geweihtes Objekt in den Tempel nach Kurkum gebracht werden, aber es dürfte nichts kleines sein", überlegt Helika.

"Ehrwürdige Schwester, aber das kann ich nicht glau-ben, dass ein solcher Gegenstand tatsächlich die wi-dernatürlichen Kräfte, die dort wirken müssen, besie-gen kann", bricht es aus Tsara heraus.

Helika nickt.

Dann besinnt sie sich ob ihres möglicherweise etwas zu forschen Tonfalls und senkt dann den Kopf und wird deutlich bescheidener: "Verzeiht, es steht mir nicht zu, so an Euren Worten zu zweifeln, kenne ich doch die Rondrakirche weitaus weniger als Ihr."

Dann schaut sie in die Runde und sagt: "Wenn wir einen solchen Gegenstand aufgetrieben haben, dann müssen wir uns also an den Reihen der Amazonen vorbei schleichen in den Tempel und den Gegenstand dort auf dem Altar offenbaren."

"Klingt nach einem Plan", stimmt Helborn zu. "Nur was nehmen wir?"

"Uns fällt bestimmt was ein. Tut es immer. Na ja, fast immer." erwidert der Magier rasch. Vielleicht etwas zu rasch.

Rovena schaut Ingalf an, der beinahe von der Statuette gesprochen hätte. Den Rucksack trägt sie auch jetzt bei sich.

"Wie groß is' denn was *nicht kleines?*" fragt der Thorwaler etwas vorsichtiger.

"Das weiß Rondra", seufzt Helika. "Aber euer kleines Amulett reicht bestimmt nicht. Wichtig ist die Weihe durch einen Hochgeweihten."

Helborn hat aufmerksam zugehört. "Du hast doch etwas im Sinn, oder?" forscht er bei Ingalf nach.

Isinha bricht unwillkürlich kalter Schweiß aus; ein Tropfen läuft ihm langsam den Rücken hinunter, während er krampfhaft überlegt, ob die Situation gerade außer Kontrolle gerät. Dann lacht er etwas gezwungen auf, schlägt Ingalf spielerisch auf die Schulter und sieht Helborn offen an. "Jetzt mal ehrlich - sieht er so aus, als wenn er verschlagene Pläne machen würde?"

Mit funkelnden Augen blickt ihn der Thorwaler an und zischt leise: "Ich brauche keine *verschlagenen Pläne machen*, denn ich weiß genau wie Du, das wir das haben, was die suchen, das wohl! Und es sollte ja sowieso zu den Amazonen! Also, bei Swafnir, was ist dagegen einzuwenden, es dahin zu bringen und sowohl Stoorrebrandt, als den Amazonen als auch der Gegend hier was Gutes zu tun? Vielleicht rechnet es sich ja noch mehr als nur das Geld vom Alten, das wohl!"

"Du siehst *zu kurz*, Nordmann." Das 'Nordmann' klingt seltsam vertraut in den Ohren des Thorwalers.

"Ich lebe auch *kurz*, Spitzohr!" antwortet Ingalf. "Aber das will ich ordentlich, das wohl!"

"Na da haben wir etwas *gemeinsam*", stellt Tsara mit einem Lächeln fest.

"Tja, viel mehr wird's auch *nich'* werden, das wohl!" antwortet Ingalf nachdenklich.

"Alles ist in *beständiger Veränderung*, so wie die *Wandelbare es will*", bestätigt Tsara.

Helika und Helborn schauen zwischen Ingalf und Isinha hin und her, sagen aber im Moment nichts.

Ohne auf die Umstehenden zu achten, erwidert Isinha: "Nichts, rein gar nichts ist dagegen einzuwenden. Du weißt es, ich weiß es, die anderen wissen es. Aber nicht *jeder* muss es wissen." Die letzten Worte sind fast nur ein Zischen. Dann wendet der Magier sich abrupt ihrem Gastgeber und der Geweihten zu und meint: "Seid versichert, wir *haben* einen Plan."

"Aber ihr wollt ihn nicht offenbaren, obwohl ich euch das Schwarze Auge offenbart habe, Adept?" fragt Helborn betont neutral nach.

"Tja, das *Misstrauen is'* groß in der Welt, das wohl!" murmelt Ingalf. "Und vor allem unter *Zauberern ...*"

Rovena schaut den Alten durchdringend an. "*Deine Freundin sprach davon, dass eine Weihe des Gegenstandes durch einen Hochgeweihten wichtig wäre*", sagt sie. "Der Rondratempel hier ist zerstört, die Ho-

hepriesterin Lana hält sich versteckt. Wer soll die Weihe durchführen, sollte es einen passenden Gegenstand geben?"

Helborn zuckt nur die Achseln.

"Nun ja, Lana sollte sich doch noch ein zweites Mal finden lassen, sofern wir ihrer Hilfe bedürfen. Und der Gegenstand sollte am Besten etwas mit der Rondrakirche zu tun haben - ein Schwert oder etwas ähnliches", überlegt Tsara laut.

"Ja, das ginge auch, das wohl!" murmelt Ingalf. Der Thorwaler ist die ganze Zeit am Überlegen, ob das alles nötig ist. Sie haben die Rondrastatue und eigentlich hatte ihnen Stoorrebrandt erzählt, dass die auch geweiht war. Wenn ihm doch bloß nicht jetzt sein Gedächtnis im Stich lassen würde ... doch da geht ein Grinsen über sein Gesicht. Doch der Alte hat sie weihen lassen, jetzt ist sich Ingalf sicher!

Entspannt lehnt er sich zurück und lässt die anderen planen, seinen Plan hat er schon, aber wenn Isinha nicht über die Statue reden will, dann kann er auch nix zu dem Plan sagen ...

Edric sieht, wie sich Ingalf entspannt und sich ein Lächeln in seinen Mundwinkeln zeigt. Er weiß, dass sein Freund einen Plan hat, der Hand und Fuß hat. Sie haben schon vieles gemeinsam durchgestanden. Er wird später noch erfahren, was sich dieser ausgedacht hat.

Nachdenklich runzelt Isinha die Stirn. "Vielleicht ist das gar nicht notwendig." beginnt er langsam, als die Geweihte geendet hat. "Ganz augenscheinlich stehen die Amazonen unter einer Art Beherrschungszauber. Grundlegende Eigenschaften dieser *magica controllaria* sind sich stets ähnlich - so auch, dass der Beherrscher entweder stets die Kontrolle behalten muss oder aber die Wirkung nur eine begrenzte Dauer aufweist. Wenn wir also herausfinden, wer oder was die Amazonen 'für sich eingenommen' hat, dieses Etwas oder diesen Jemand davon 'abbringen' können, die Kontrolle aufrecht zu erhalten, sollte sich das Problem eigentlich lösen lassen." Er sieht in die Runde. "Ich denke, nun wir haben mehr als einen Lösungsansatz, nicht wahr?"

"Wieso Zauberer nur immer denken, dass irgendein anderer Zauberer oder ein zauberndes Wesen für ein Übel verantwortlich ist. Ich glaube nicht, dass sich die Dienerinnen Rondras durch einen solchen *Beherrschungszauber*", Tsara spricht dieses Wort besonders verächtlich aus, "übereumpeln lassen.

Cadruel schaut die Geweihte **SEHR** verblüfft an. "Du verstehst das *Mandra* nicht."

"Dann erkläre der Blinden doch Farben und Formen anstatt sie lediglich darauf hinzuweisen, dass sie von Geburt an nicht sehen kann. Vielleicht *versteh* sie es ja ...", kontert Tsara leicht herausfordernd.

"Ich gebe mir nicht mehr die Mühe, einem Menschen das *Sein* zu erklären."

"Es muss sehr quälend sein, mit *Menschen* seine Zeit verbringen zu müssen, wenn sie das *Sein* einfach nicht verstehen wollen oder können ...", bedauert Tsara den Elfen mit leicht ironischem Unterton.

Cadruel antwortet nüchtern: "Du *willst* und *wirst* mich nicht verstehen."

Der Magier schüttelt über diese Konversation innerlich den Kopf, ist aber froh, dass sich diese "Geweihten-" Debatten von ihm weg verlagert haben., setzt dann wieder in das Gespräch ein: "Und genau *DAS* ist Euer Problem - Ihr *glaubt*, aber Ihr *wisst* nicht." erwidert Isinha bissig. Er wird sich langsam mehr und mehr bewusst, dass es offenbar nicht an Hesanders oder Tsaras Person liegt, dass er mit ihnen nicht 'warm' wird ...

"Ja, ich *glaube*. Und mitunter weiß ich auch", kontert Tsara. "Bei Euch scheint ja wenn überhaupt nur eins von beidem zuzutreffen. Schade ..."

"Auch wenn er Bücher braucht, um zu *weben*, so *weiß* er mehr, als Du."

Über die unerwartete "Hilfe" des Elfen hebt Isinha lediglich eine Augenbraue und zeigt dadurch seine Verwunderung.

"Ein weiser Weber also", schlussfolgert Tsara mit erkennbarem Sarkasmus.

"Nein, das ist gut so: Ich konzentriere mich auf eine Sache - das Wissen. Nur so kann man hoffen, wirklich gut in dem zu sein, was man tut."

Tsara will gerade ansetzen, etwas spitzzüngiges darauf zu erwidern, jedoch besinnt sie sich eines besseren, da sie den Gastgeber nicht verärgern möchte.

"Die Wege der Götter sind unerforschlich", kommentiert Helika den kleinen Disput.

"Ich versuche noch einmal einen Blick", meint Helborn, aber es gelingt ihm nicht mehr. "Schade", kommentiert der Alte, "aber es sollte auch so einigermaßen klar sein, was euch erwartet. Wollt ihr die Nacht hier verbringen?"

Isinha hält den Wortwechsel für beendet und antwortet Helborn. "Nein, ich denke, wir werden diesmal Euer großzügiges Angebot leider ausschlagen müssen. Habt trotzdem Dank." Er erhebt sich und bereitet sich zum Gehen vor.

"Im Namen Travias danke auch ich Euch für das Angebot, aber wenn die Witwe Erber wartet, dann wollen wir sie nicht länger warten lassen."

"Hmm, die Witwe Erber wartet auf uns, das wohl!" antwortet Ingalf, der über den Themenwechsel froh ist.

"Wie ihr wollt, alles Gute auf eurem Weg", verabschiedet Helborn die Gruppe. Im Flur zieht er noch die Schublade einer Kommode auf und entnimmt ihr eine kleine versiegelte Glasflasche. Er überreicht sie Ingalf, den er offensichtlich als Anführer ansieht. "Hoffentlich braucht ihr den Heiltrank nicht."

"Äh, danke, das hoffe ich auch, das wohl!" antwortet Ingalf ein wenig verlegen und verstaubt das Fläschchen.

Helika wünscht der Gruppe Rondras Segen.

Als Edric vor die Tür tritt schaut er nach den Hunden. Er hofft, dass eine Begegnung diesmal glimpflicher verläuft - hat sich Herr Helborn doch als ordentlicher Gastgeber erwiesen.

Die Hunde sind ruhig - und die Nacht in Witwe Erbers Haus ebenfalls.

Cadruel schaut sich draußen nach einem Schlafplatz um.

Den er dann im Garten in der Nähe der Pferde findet.

GEN KURKUM

Am nächsten Morgen bereitet Witwe Erber den Helden ein einfaches Frühstück aus den Resten des Abendessens.

Bevor die Gefährten aufbrechen, nimmt Ingalf sie leise beiseite und versucht aus jedem der fünf einen Dukaten herauszulocken, die er dann der Witwe Erber gibt. Falls sich einer der Gefährten weigern sollte, schaut ihn Ingalf strafend an und wird das Geld aus seinem Beutel zu 6 Dukaten auffüllen.

Ohne zu zögern gibt Rovena dem Thorwaler einen Dukaten, denn im Moment hat sie genügend Barschaften und die arme Witwe hat das Geld wirklich nötig.

Den Magier muss er nicht lange bitten. Das Elend resultierend aus dem Tod des Familienernährers bewegt ihn. Innerhalb des Stammesverbunds seines Zuhauses ist es üblich, die Familien der auf der Jagd gefallenen Krieger unter den Schutz der Gemeinschaft zu nehmen. Und so gibt er freimütig.

Cadruel gibt ihm 2 Dukaten.

Auch Edric gibt Ingalf gerne die Münze. Gold zu besitzen ist zwar schön, doch brauchen tut er nicht viel für sich.

Mit einem Lächeln und einem tiefen Blick in Ingalfs Augen kramt Tsara ein Goldstück aus ihrem Geldbeutelchen und gibt es Ingalf.

Und falls die Witwe Erber das Geld nicht nehmen will, gibt er es der kleinen Liri.

Die Zeit des Stolzes ist für Witwe Erber lange vorüber. Mit tiefbewegten Worten des Dankes nimmt sie das Geld an.

"Findet heraus, wer oder was meinen Mann getötet hat. Und dann mögen die Götter richten!" fleht sie zum Abschied.

Tsara geht auf die Witwe zu, nimmt ihre beiden Hände und schaut ihr mit freundlichem, aber ebenso ernstem Blick in die Augen: "Darum braucht Ihr nicht zu bitten - das sind wir Euch, Eurer Tochter und Eurem Mann schuldig."

"Danke Euer Gnaden!" Witwe Erber küsst der Geheilten die Hand.

"Und wenn die Götter nicht alleine richten, dann helfen wir ihnen, das wohl!" meint Ingalf grinsend.

"Also bleibt es an uns." erwidert der Elf.

Dann geht es los.

Als die Gefährten dann auf ihren Pferden sitzen wendet sich der Thorwaler um: "Nu, was machen wir jetzt? Welchen Weg wollen wir denn nehmen?"

Tsara ist ein wenig unschlüssig - immerhin ist es doch eigentlich gleich, ob man so herum oder so herum die Oger umgeht.

"Was meint ihr?" fragt der Magier. "Den direkten Weg?"

"Wie uns geraten wurde", meldet sich die junge Frau zu Wort, die den wertvollen Rucksack nun am Sattel ihres Reitpferdes befestigt hat.

"Ja, das wird der beste Weg sein," stimmt Edric fröhlich zu.

"Aye, ich denke auch, die Oger sollten wir uns schenken, das wohl!" stimmt ihr Ingalf mit einem Blick auf Isinha zu. "Aber ostwärts oder westwärts umgehen?"

"Hmm." überlegt der Magier. "Da uns der alte Helborn auch nicht gesagt hat, in welcher Richtung man besser vorankommt, ist wohl die eine so gut wie die andere. Lasst uns gen Westen ziehen." schlägt er dann vor. "Und sobald wir den Ogerbusch hinter uns gelassen haben, suchen wir die Hütte, in der dieser Magister hausen soll."

"Also dann auf nach Süden, bis wir den Weg nach Westen finden, das wohl!" meint Ingalf und treibt sein Pferd langsam in die erwähnte Richtung.

Cadruel beugt sich im Sattel nach vorne und flüstert seinem Pferd: "Folge Ihnen, Wolke-schneller-als-der-Wind." ins Ohr.

Isinha setzt sein Pferd neben das von Rovena und lächelt sie schief an, während es hinter Ingalf her geht. "Sind wir also mal wieder unterwegs." plaudert er.

Die junge Frau erwidert sein Lächeln und nickt. "Hoffentlich kommen wir bald an und werden diese Statuette los", erwidert sie ernst. "Anscheinend ist dieses Geschenk die Lösung der Probleme, die die Amazonen haben, wir müssen gut darauf aufpassen. Was denkst du, was dort in Kurkum passiert ist? Sind die stolzen Amazonen wirklich einem Dämonen oder üblen Beherrscher zum Opfer gefallen?"

Der Magier runzelt nachdenklich die Stirn. "Wer kann das schon mit Gewissheit sagen?" erwidert er. "Möglicherweise sind beide Optionen Teil des Rätsels Lösung." mutmaßt Isinha weiter. "Aber Du hast Recht. Wir sollten uns auf den Weg konzentrieren."

"Und auf weitere unangenehme Überraschungen gefasst sein", fügt die Hexe hinzu. "Man scheint ja sehr besorgt um unser Wohlergehen zu sein, den Geschenken nach zu urteilen, die man uns mitgab." Sie grinst schief bei dem Gedanken an die Heiltränke.

Die kleine Gruppe verlässt Shamaham über den Südweg, der durch Felder und Wiesen führt, auf denen die Bauern bei der Arbeit sind. Ab und zu sucht man

abseits des Weges auch Gehöfte. Nach zwei Stunden zweigt ein Weg nach Westen ab, genau wie beschrieben.

Rovena zügelt ihre Pferde und schaut sich nach dem Elfen um. "Cadruel, reite bitte an meiner Seite", bittet sie ihn. "Der Rucksack hier ist wichtig für unseren Auftrag." Ingalf, Edric und Isinha braucht sie das ja nicht zu sagen ...

Cadruel dreht den Kopf zur Hexe: "Meinst Du, das steinerne Abbild wäre dann geschützter?"

"Ja", antwortet Rovena schlicht, ohne die Ansicht des Elfen über das verwendete Material zu korrigieren. "Es sollte immer einer von euch, der eine Waffe zu führen weiß, in meiner Nähe sein. Du hast gehört, was uns erwartet ..."

Cadruel lässt Wolke-schneller-als-der Wind etwas langsamer gehen, bis Rovena aufgeschlossen hat.

Während der nächsten vier Stunden wendet sich der Weg langsam wieder nach Süden. Linkerhand kommt langsam ein Waldgebiet in Sicht und voraus wir es sumpfig.

Vorsichtig reitet Ingalf auf dem Weg weiter und prüft, ob auch der Weg sumpfig wird.

Der Weg ist ganz offensichtlich in gutem Zustand.

Edric schaut aufmerksam über die Sumpflandschaft. Aus Erfahrung weiß er, dass hier gerne Überraschungen lauern.

Tsara reitet dicht hinter Ingalf, sieht ebenfalls den Zustand des Weges und meint dann zu Ingalf: "Sieht so aus als kämen wir hier weiter."

"Aye, deshalb nennt man das Ganze auch Weg, das wohl!" antwortet Ingalf grinsend.

"Danke, ich suchte gerade nach dem passenden Wort dafür", entgegnet Tsara ebenso grinsend und lenkt ihr Pferd an Ingalfs vorbei, um den Weg voran zu pressen. "He ja", ruft sie und galoppiert voran.

Ingalf schaut sich nach seinen Gefährten um, ob noch alles in Ordnung ist und lenkt dann sein Pferd zu Edric, um mit ihm ein wenig über die alten Zeiten zu plaudern.

Das Gespräch lenkt seine Aufmerksamkeit von dem Sumpf ab. Er unterhält sich gerne mit Ingalf, da dessen Geschichten immer neue Komponenten beinhalten, die er selbst gar nicht erlebt hat.

Da der Weg für drei Pferde nebeneinander offensichtlich nicht breit genug ist, belässt es Isinha dabei, dass der Elf neben Rovena reitet. So macht er den Schluss der kleinen Runde und sieht sich immer wieder aufmerksam in alle Richtungen um. Insbesondere achtet er darauf, ob ihnen jemand folgt.

Rovena bittet ihre Vertraute, die auf ihrer Schulter den Tag über geschlafen hat, hinüber zum Wald zu fliegen und sich das Randgebiet am Weg genauer anzusehen,

dabei aber äußerste Vorsicht walten zu lassen und schnellsten zurückzukehren. Surnia schüttelt ihr Gefieder, breitet die Schwingen aus, gewinnt an Höhe und streicht geräuschlos auf den Wald zu.

Erwartungsvoll verfolgt die Hexe sie mit ihren Blicken.

Surnia überblickt ein riesiges Waldgebiet. Das muss der Ogerbusch sein.

Die Schädeleule lässt sich herabsinken und dringt in die Baumwipfel am Rande des Weges ein, wo sie von Baum zu Baum weiterfliegt, den Boden unter sich absuchend.

Da, ein Kaninchen!

Die Schädeleule lässt sich auf einem Ast nieder und fixiert die Beute mit schief gelegtem Kopf. Eigentlich hat sie ja einen Auftrag ... und eigentlich ist es noch nicht die Zeit zur Jagd. Andererseits ... nein, die Bitte ihrer Meisterin war eindringlich und die Nacht wird noch genug Zeit zur Jagd bieten. Außerdem ist der Hoppler zu klein, um ihm ein gutes Stück Fleisch aus dem Körper zu reißen. Surnia breitet ihre Schwingen aus und setzt ihren Erkundungsflug fort.

Das Waldgebiet ist riesig. Hier könnten viele Eulen nebeneinander ihr Revier haben.

Nachdem sie nichts weiter auffälliges entdecken kann, dreht die Schädeleule ab und fliegt den Weg entlang zurück zu ihrer Meisterin, auf deren ausgestreckten Arm sie landet und es sich anschließend wieder auf der Schulter bequem macht. Rovena empfängt Surnias Eindrücke von einem riesigen Waldgebiet, welches dem Nachtjäger als ideales Jagdgebiet vorkommt.

Die Gruppe ist seit einer Stunde auf dem Damm unterwegs, da wird deutlich, dass voraus etwas auf der Straße befindet. Beim Näherkommen sind Einzelheiten auszumachen. Da vorne liegt etwas, was wie eine bleiche Nacktschnecke mit vielen Warzen und einem großen Maul aussieht, nur ist das Tier drei Schritt lang und hat einen Körperdurchmesser von einem halben Schritt. Das Ding lebt eindeutig, denn es kriecht langsam auf die Gruppe zu, die in 20 Schritt Entfernung angehalten hat.

Cadruel spannt die Sehne auf seinen Bogen.

"Was ist denn das für ein hässlicher Vogel?" fragt Ingalf.

Ingalf beschaut sich das Tier näher, dann fällt ihm etwas ein: "Bei Swafnir, ich glaube, dass ist ein Morpel oder so. Da hat mit mal mein Kumpel Phileasson von erzählt. So'n Vieh hat sich im Süden mal auf sein Schiff geschlichen. War wohl nicht lustig, das wohl!"

Da der Magier am Schluss der Gruppe reitet, kann er den Grund für den Halt nicht richtig erkennen. "Was ist denn los da vorn?" ruft er.

Rovena hat ihr Reitpferd gezügelt und antwortet Isinha aufgeregt: "Ein riesiges Wesen befindet sich auf dem Weg. Es sieht aus wie eine warzige, großmäulige Nacktschnecke und kommt auf uns zu! Ingalf meint, es wäre ein Morpel, was immer das sein soll ..."

"Hmm. Morpel, Morpel? Sagt mir nichts." grummelt Isinha nachdenklich vor sich hin. "Aber die Beschreibung lässt vermuten, dass es sich um ein hier im Sumpf ansässiges Wesen handeln könnte." fügt er hinzu. "Können wir nicht mit schnellem Ritt daran vorbei?"

"Wir sollten es versuchen, das wohl!" ruft Ingalf von vorne. "Schnecken sind ja eigentlich nicht so sehr schnell ..."

Aber dann alle hintereinander und dicht auf, das wohl!"

Cadruel lenkt Wolke-schneller-als-der-Wind an die Spitze, wartet bis alle fertig sind und treibt ihm die Hacken in die Seiten. Willig folgt Cadruels Pferd seinen Zeichen.

Ohne Probleme kommt Wolke-schneller-als-der-Wind an der Riesenschnecke vorbei. Klugerweise ist er am hinteren Ende des Viehs vorbeigeritten.

Etwas skeptisch, doch den Anweisungen des Thorwälers folgend, kontrolliert Rovena schnell noch, ob alles auf ihrem Reittier fest verzurrt ist, dann gibt sie Surnia das Kommando, sich in die Luft zu erheben. Gleichzeitig gibt sie ihrem Pferd die Zügel frei und treibt es heftig durch Schenkeldruck und Fersenstöße an. Das Packpferd an der Führungsleine sollte dem Herdentrieb folgen.

Trotz ihrer geringen Reiterfahrung und der Erschwerung, ein weiteres Tier zu lenken, schafft es Rovena, ihren kleinen Zug an der Schnecke vorbei zu lenken.

Er wartet, dass sich die Gefährten sortieren und gibt dann seinem Pferd die Sporen.

Nachdem sich vor ihm alles in Bewegung gesetzt hat, treibt auch der Magier sein Tier an, um das Hindernis zu umreiten, notfalls auch um zu reiten. Inständig hofft er, dass es nicht zu viel Angst haben wird und beruhigt es mit extra Streicheleinheiten am Hals.

Edric weiß, dass Ingalfs einfache Pläne meist funktionieren. Daher reiht er sich ein und folgt seinem Vordermann, während er darauf wartet, dass sich alle in Bewegung setzen.

Ingalf ist als dritter dran, und es kommt, wie es bei einem unerfahrenen Reiter bei einem unvertrauten Pferd passieren kann: Sein Gaul setzt sich nur widerwillig in Bewegung und bremst dann ab. Fünf Schritte vor der Riesenschnecke bleibt es zitternd stehen.

"Du blöder Zossen! Jetzt läuft wieder, das wohl!" flucht Ingalf und versucht mit allem, was er vom Reiten gelernt hat, das Pferd wieder in Gang zu setzen.

Als Edric sieht, dass Ingalfs Pferd scheut, hält er instinktiv die Luft an. Er erwägt einen Moment, zu ihm zu reiten und dessen Pferd zu führen.

Was ist für das Pferd schlimmer, die Scheu vor der Riesenschnecke oder der Schmerz durch Ingalfs gewaltigen Schenkeldruck? Es muss letzteres sein, denn urplötzlich setzt sich Ingalfs Reittier wieder nach vorn in Bewegung. Allerdings kann Ingalf nicht mehr die Seite bestimmen, und es kommt, wie es kommen muss

Doch bevor er sein Pferd antreiben kann, setzt sich Ingalfs Zosse schon wieder in Bewegung. Edric erkennt jedoch, dass Ingalf keine Kontrolle über das Tier hat und den gefährlichen Weg vorbei an dem *Ding* wählt.

Ingalf muss den Kopf des Viehs passieren, es schnappt zu und fügt dem Pferd eine tiefe Beinwunde zu. Das Pferd scheut, aber Ingalf kann es vermeiden, abgeworfen zu werden.

Nur eine schnelle Bewegung des fremdartigen Geschöpfes reicht und das Pferd ist verletzt. Auf die Entfernung kann der junge Hirte nicht mehr erkennen, wie schlimm die Verwundung ist.

Gesagt, getan. Tsara reitet direkt hinter Ingalf und versucht ihr Pferd sowohl in der Spur als auch in geringem aber dennoch sicherem Abstand zu lenken.

Als Ingalf stehen bleibt, muss sich Tsara entscheiden: Weiter an ihm und der Schnecke vorbei oder auch stehen bleiben?

Tsara bleibt ebenso stehen und bestaunt das Wesen. Auch wenn es ihr mehr als fremdartig erscheint, so ist sie umso neugieriger, was Tsara da wieder geschaffen hat.

Tsara ist eine gute Reiterin. Ihr Pferd gehorcht ihr ohne Widerstand, und sie muss dafür auch keine Gewalt anwenden. Und noch viel beeindruckender ist, dass sie mit leichtem Schenkeldruck ihr Reittier im richtigen Moment dem schnappenden Maul des Untieres ausweichen lässt.

"Tsa sei Dank!", entfährt es Tsara. Innerlich ist sie überzeugt, dass Tsara den Willen der Schnecke zwar nicht beherrschen kann, wohl aber ihre schützende Hand über Ross und Reiterin gelegt hat.

Jetzt müssen noch Isinha und Edric vorbei.

Nachdem auch die Geweihte sicher die andere Seite erreicht hat, bedeutet der Magier Edric, dass er ihm folgen, und damit den Abschluss der Gruppe bilden möge.

Isinha schickt ein kurzes Stoßgebet zu den Ahnen und treibt sein Tier an. Er versucht, möglichst die Rückseite des Wurms zu passieren, auch wenn er dank seiner "Reitkünste" schon froh wäre, überhaupt daran vorbei zu kommen, ohne einen Sturz zu riskieren.

Isinha schafft es, sein Reittier in Gang zu setzen, aber dem Zuschnappen des der Riesenschnecke vermag er nicht auszuweichen. Wie bei Ingalf wird sein Pferd verletzt. Es scheut und bockt, so dass Isinha fünf Schritt hinter der Schnecke zu Boden stürzt. Glücklicherweise kann sich der Magier weitestgehend abrollen.

Rasch kommt Isinha wieder auf die Füße. Ein kurzer Blick offenbart ihm, dass er weit genug von dem Wurm entfernt ist, um nicht direkt angegriffen zu werden. So schnappt er sich die Zügel seines Pferdes und führt es eilig zu den wartenden Gefährten.

Edric ist der letzte in der Reihe. Er hat Mühe, sein Pferd in Bewegung zu bringen, aber beim zweiten Versuch schafft er es.

Auch Edrics Pferd wird gebissen, aber wenigstens bleibt er im Sattel, als sein Pferd vor Schmerzen aufsteigt.

Cadruel stoppt sein Pferd, dreht es zum 'Wurm' und spannt den Bogen.

Erleichtert das Ingalf an dem Monster vorbei ist, zügelt er neben seinen Kameraden sein Pferd. Dann steigt er ab und betrachtet die Bisswunde im Bein seines Reittieres. Tröstend streichelt er das Pferd. "Das werd' ich Dir verbinden, armer Freund, das wohl, aber erstmal müssen die anderen vorbei. Und das ist, wie Du weißt nicht so einfach ..."

Rovena beugt sich leicht von ihrem Reitpferd herab, betrachtet die Verletzung aus der Distanz. "Lass mich das machen, wenn wir etwas Raum zwischen uns und dieses Ungeheuer gebracht haben, ja?" bietet sie Ingalf an, denn sie hat ein wirkungsvolles Mittel gegen die Verletzung des Tieres.

"Das wäre lieb von Dir, das wohl!" begrüßt der Thorwaler den Vorschlag. "Nur ich weiß nicht, ob es so gut ist jetzt auf dem armen Kerl zu reiten." Vorsichtig nähert sich Ingalf wieder dem Steigbügel.

Cadruel schießt.

Der Pfeil trifft den Körper der Riesenschnecke und bleibt darin stecken. Das Vieh reagiert auf ein Einschuss überhaupt nicht.

"Belaste es lieber nicht unnötig!" warnt die Hexe und hält nun nach den drei anderen Gefährten Ausschau, die noch vor dem warzigen Kriechtier ausharren.

Sie sieht, wie wenig Eindruck der Pfeil des Elfen auf das Wesen macht. "Vielleicht kommt man dem Ding am besten mit Feuer bei?" überlegt sie.

Nachdem Edric endlich zu den Übrigen gestoßen ist, steigt er ab und untersucht das verletzte Bein des Tieres.

Eine üble Wunde. Bis sie versorgt ist, sollte das Pferd keine Last mehr tragen und nur langsam gehen.

Die Riesennachtschnecke dreht und kriecht langsam auf die Gruppe zu.

Als Ingalf aus den Augenwinkeln gewahr wird, dass sich das Vieh nun der Gruppe zuwendet, meint er laut: "Is' egal wie es den Pferden geht, wir müssen hier schnell weg, das wohl!"

Aber der alte Foggwulf sagte, dass dies Vieh langsam ist."

Er nimmt daher sein Pferd am Zügel und macht sich weiter in Richtung Süden.

Und auch Edric führt sein Pferd am Zügel. Er wird baldmöglichst die Wunde versorgen.

Das Pferd folgt widerwillig und humpelnd, aber auch so sind die beiden schneller als die Riesenschnecke.

Isinha ergreift ebenfalls sein Tier und führt es weiter hinter Ingalf her, um diesem Sumpfbewohner zu entkommen. Um das Pferd zu beruhigen, streichelt er ihm sanft über die Schnauze und spricht leise in seiner Muttersprache mit ihm.

Cadruel folgt am Ende des Zuges.

Ohne weitere Zwischenfälle, erreicht der Zug nach insgesamt zwei Stunden im Sumpf einen Waldrand. Die Riesenschnecke ist schon lange außer Sichtweite. Die Dämmerung wird bald einbrechen.

"Ahhh." seufzt Isinha. "Wir sollten die Pferde versorgen und hier rasten. Ich denke nicht, dass wir hier von den Sumpfbewohnern belästigt werden."

"Aye", stimmt ihm Ingalf zu. "Rasten tut gut, das wohl! Es ist doch netter auf einem Pferd zu sitzen als zwei Stunden vorweg zu laufen, bei Swafnir!"

Cadruel steigt von 'Wolke-schneller-als-der-Wind' ab und wendet sich sofort einem der beiden verletzten Tiere zu.

Cadruel schaut sich die Bisswunde an. Vorsichtig streicht er ein wenig Fell zur Seite. Dabei spricht er leise, beruhigend, zweistimmig auf Isdira auf das Tier ein. Ohne sich umzudrehen sagt er: "Wesen der Nacht, gib mir bitte ein reines, feuchtes Tuch und etwas zum Verbinden."

"Natürlich, aber warte doch ..." Rovena steigt von ihrem Pferd und gibt dem Elfen das Gewünschte, bindet dann ihre beiden Pferde an einem jungen Baum fest. Sie wendet sich dann erst mal dem anderen verletzten Pferd zu.

Fast die Hälfte eines Stundenglases versucht der Elf verzweifelt einen vernünftigen Verband anzulegen. Dabei stellt er fest, dass ein Pferd nicht so ruhig hält, wie ein Mensch, der Verband will einfach nicht halten.

Ingalf sieht den Bemühungen des Elfen tatenlos zu. Als diese nicht fruchten, fragt er leise Rovena: "Hattest Du nicht gesagt, dass Du dem Zossen helfen könntest?"

Rovena schaut von Edrics Pferd hoch, dessen Lauf einen bösen Biss abbekommen hat, sanft hat sie eine Weile über die Wundränder gestrichen.

"Danke", der junge Hirte strahlt Rovena an. Eine so schnelle Genesung hätte er selbst nicht herbeiführen können. Freudig streichelt er das Tier, das nun keine Schmerzen mehr erleiden muss.

"Ja, kann ich, doch eines nach dem andern ..." Ingalf sieht, wie die Wunde sich zu schließen beginnt.

Dann erhebt sie sich und geht zu Ingalfs Pferd hinüber. "Lass mal sehen, du Armer", spricht sie beruhigend auf das zitternde Pferd ein und streicht ihm sanft über die Flanken bis hinunter zu der Bissverletzung, deren Wundrand sie eine Weile behutsam umfährt. Und wie zuvor schließt sich auch diese Wunde wie durch Zauberhand, bis nichts mehr von dem Biss zu sehen ist.

"Danke, Du hast das ja drauf, das wohl!" Ingalf ist sichtlich erleichtert, dass es dem Pferd wieder gut geht.

Die Hexe erhebt sich und schaut erst Cadruel, dann Ingalf mit einem müden Lächeln an. "So, ich denke, wir können jetzt unserer Lager aufschlagen, oder?" meint sie und schaut sich um. "Wenn wir ein Feuer machen wollen, sollten wir dazu eine Kuhle graben, um den Lichtschein etwas zu dämpfen."

"Aye, das sollten wir so machen, das wohl!" stimmt ihr der Thorwaler zu. Er beginnt sein Pferd abzusatteln und die Sachen auf der Lichtung zusammen zu tragen. "So, ich hole Holz, will wer mit?"

Stumm stellt sich Cadruel neben ihn, die Sehne auf den Bogen gespannt, einen Pfeil in der Hand. "Vielleicht finde ich etwas frisches für uns."

"Na, solange Du mir nicht in den Hintern schießt, wenn ich am Holz sammeln bin", scherzt Ingalf. "Ich bin nicht mehr so ganz frisch, das wohl!"

"Nein, ich brauche Dich noch." ist die kurze Antwort Cadruels, dann zieht er los.

Als der Magier sieht, dass der Elf nicht in der Lage ist, Ingalfs Pferd zu helfen, streicht er seinem Tier weiter beruhigend über das Maul.

Nachdem abgesattelt und Ruhe im Lager eingekehrt ist, bittet er Edric, sein Tier festzuhalten, legt seine Hände an die Wunde und versenkt sich in einen <Balsamsalabunde>.

Die Nacht verläuft ruhig und ereignislos. Am nächsten Morgen geht es weiter in den Wald.

Vor dem Aufbruch erkundet Isinha die Umgebung des Lagers noch ein wenig bei Tageslicht und versucht zu erkennen, ob sie auch im Wald reiten können oder die Pferde führen müssen.

"Ob das schon der Ogerwald ist?" fragt Ingalf, der dem Magier gefolgt ist. "Eigentlich sollte doch dann hier irgendwo ein Weg abgehen, oder?"

"Je nachdem, was man unter *Weg* versteht", meint Edric und deutet auf eine Stelle, die wohl häufiger von Tieren genutzt wird. "Das könnte ein *Weg* sein." schmunzelt er.

"Der da führt nicht nach Westen, das wohl!" brummt Ingalf. "Helborn hat gesagt, es gibt einen Weg vorm Ogerbusch nach Westen, bei Swafnir, also will ich diesen Weg auch haben, das wohl!"

"Hmm. Ich dachte, wir hätten den *Ogerwald* durch das Abbiegen von der Straße bereits umgangen." erwidert der Magier auf die Frage von Ingalf.

"Ja, eigentlich wohl schon, aber der hier geht nach Süden und da ist der Wald, das wohl!" antwortet Ingalf. "Aber egal, es gibt keinen anderen Weg, also nehmen wir den ..."

An Edric gewandt antwortet er: "Ich denke, dass es hier schon einen *richtigen* Weg geben wird. Wenn niemand durch den Ogerwald reist und sonst weder die östliche, noch die westliche Umgehung bevorzugt wird, sollte es doch eine für Wagen und Pferde benutzbare Strecke geben."

Der Weg führt weiter durch den Wald. Das Reiten ist kein Problem.

Ausgeruht packt Rovena ihre Sachen zusammen und sattelt die beiden Pferde. Den Rucksack nimmt sie wieder zu sich auf das Reitpferd, Surnia nimmt auf ihrer Schulter Platz. Da es nur den einen Weg durch den Wald zu geben scheint, werden sie den wohl nehmen müssen. Im Stillen fragt sie ihre Vertraute, ob ihr gestern Nacht bei der Jagd etwas ungewöhnliches in dem Wald aufgefallen ist.

Surnia ist in der Nacht nichts ungewöhnliches aufgefallen, aber sie hat auch nur einen kleinen Teil des Waldes durchstreift. Ein paar Tiere müssen jetzt eine kleine Verletzung auskurieren. Surnia strahlt Zufriedenheit aus.

Sanft krault Rovena ihre Vertraute und dankt ihr für die Auskunft. Die Zufriedenheit der Schädeleule wirkt sich auch auf sie beruhigend aus, dennoch behält sie die Umgebung des Weges aufmerksam im Auge. Lächelnd nickt Rovena Edric kurz zu.

Und der Wald hält auch keine unangenehmen Überraschungen bereit. Nach 2 Stunden erreicht die Gruppe wieder freies Feld.

Beim Weiterreiten bleibt Linkerhand der Wald in Sichtweite, nach rechts erstrecken sich Wiesen. Im Hintergrund ist eine feine Rauchsäule zu sehen.

"Was mag das sein?" fragt Isinha die noch immer neben ihm reitende Rovena. Mit der freien Hand beschattet er seine Augen und hebt sich etwas aus den Steigbügeln, um besser sehen zu können.

"Rauch!" kommt es lakonisch von Ingalf.

"So sieht es aus", meint auch Rovena und fixiert die feine Rauchsäule mit verengten Augen.

"Ich schaue es mir mal an." ist die kurze Antwort des Elfen, dann dreht er 'Wolke-schneller-als-der-Wind' Richtung Rauchsäule.

"Das ist doch viel zu weit weg", will der junge Hirte gerade sagen, doch der Elft reitet schon los.

"Vielleicht ist das Kurkum?" vermutet Edric.

"Hmm, egal wo oder wer das ist, auf jeden Fall fürchtet man nicht, dass man von weitem gesehen werden kann, das wohl!" meint Ingalf skeptisch.

"Nein, nein." beeilt sich der Magier, Edric zuzustimmen. "Unser junger Freund hier kann durchaus Recht haben! Wenn es stimmt, was wir durch das Auge gesehen haben, dann brennt oder schwelt es dort noch immer. Außerdem liegt der Rauch in der richtigen Richtung, nicht wahr?"

"Ich habe nicht gesagt, dass es nicht Kurkum sein kann", widerspricht Ingalf, "ich habe nur gesagt, dass man sich sicher fühlt, wenn man soviel Rauch macht."

"Oder nicht die Fähigkeit, ihn zu verbergen." überlegt Isinha laut.

Langsam reitet der Thorwaler weiter.

"Wie weit mag er wohl reiten?" fragt Edric.

"Bis er stehen bleibt, das wohl!" grinst Ingalf.

Auch der Magier setzt sein Tier wieder in Bewegung. Entweder holen Sie Cadruel ein, oder er wird ihnen wieder entgegen kommen.

<>>

Nachdem Cadruel fünf Minuten geritten ist, stellt er fest, dass die Rauchfahne immer noch nicht näher gekommen ist.

Cadruel triebt sein Pferd in den Galopp.

Fünf Minuten später ist ein Gehöft zu erkennen, aus dessen Schornstein Rauch aufsteigt. Kühe grasen auf der Weide.

Cadruel verfällt zurück in Schritttempo und nähert sich.

Eine Frau und ein Mann treten aus dem Haus, als Cadruel in Rufweite ist. "Holla!" ruft der Mann. "Was treibt Dich hierher?"

"Ich suche, kennst Du das Ziel?"

"Oho! Ein Elf!" entfährt des dem (offensichtlichen) Bauern. "Welches Ziel?"

"Die kriegerischen Frauen, Ihre Sippe soll hier in der Nähe sein."

"Amazonen meinst Du, oder? Ganz in der Nähe wohnen die bestimmt nicht. Das wüssten wir", erwidert die Frau. "Aber es sind hier früher ab und zu welche vorbeigekommen. Kamen immer aus Richtung Südosten."

"Sind sie *badocer* als sonst?"

"Im letzten halben Jahr sind hier keine mehr vorbeigekommen. Eigentlich seltsam, Erno, oder?" Die Frau wendet sich ihrem Mann zu, welcher zustimmend nickt.

"Und vorher?"

"Ab und zu mal", kommt es vom Bauern. "Höflich, aber nicht herzlich."

Die Bäuerin nickt.

Cadruel nickt den beiden noch mal zu und wendet sein Pferd um zu den Anderen zurückzureiten.

<>>

Es dauert fast zwei Stunden, bis der Elf die Gruppe wieder eingeholt hat.

"Südosten, aus der Richtung, aus der ich komme."

"Hä?" fragt Ingalf ob der wirren Aussage.

"Er meint, was ist im Südosten?" übersetzt der Magier und sieht den Elfen erwartungsvoll an.

Immerhin war Cadruel im Westen.

"Dort sind die Frauen des Schwertes."

"Na, das ist schön, das wohl!" meint Ingalf. "Da geht der Weg doch grob hin, oder nicht?"

"Dann sind wir hier also auf dem falschen Weg?" Rovena schaut den Thorwaler fragend an. "Wo hätten wir den abbiegen müssen?"

"Naja, der Weg geht hier grob nach Süden, das wohl!" meint Ingalf. "Vielleicht knickt ja was ab - auf jeden Fall besser als die Richtung, die Cadruel eingeschlagen hatte, das wohl!"

Es vergeht noch eine Viertelstunde, da biegt der Weg nach rechts ab, also nach Westen. Nach links, also nach Osten geht ein schmaler Pfad ab. Pferdespuren sind zu sehen, in beide Richtungen.

Ingalf lenkt sein Pferd auf den schmalen Pfad. "Na, wenn das nich' passt!"

"Aber hier müssen wir hintereinander reiten und daher wohl besonders auf der Hut sein." gibt Isinha zu bedenken, während er sein Tier kurz anhält, Rovena mit ihren beiden Pferden passieren lässt und sich direkt dahinter einreihet.

Ernst nickt Rovena dem Magier zu und hält sich dicht hinter ihrem Vordermann. Aufmerksam beobachtet sie ihre Umgebung, während die Pferde zügig voranschreiten.

Misstrauisch wirft der Magier einen Blick in alle Richtungen und dann auf die Spuren. Er ist zwar nicht wirklich gut in den alten Künsten seines Volkes, hofft aber, wenigstens Alter und Häufigkeit der Pferdespuren erkennen zu können.

Isinha leider dabei völlig überfordert.

Es geht langsam leicht aufwärts, und als nach einer Stunde der Wald aufhört, erstreckt sich vor den Helden bergiges Hügelland.

Nur kurz hält Rovena inne, um sich zu orientieren. "Die ganze Gegend hier ist geradezu ideal, um in Hinterhalte zu geraten", murrte sie und erhöhte ihre Aufmerksamkeit beim Beobachten der Umgebung.

Von voraus, hinter dem nächsten Hügel ist Hufgetrappel zu hören.

Cadruel spannt die Sehne auf seinen Bogen.

Ingalf zügelt sein Pferd und stellt sich in die Steigbügel. Er hofft so, dass er vielleicht etwas erkennen kann.

"Was ist? Kannst Du etwas erkennen?" ruft Isinha dem Thorwaler zu. Er selbst hat aufgrund seiner Position keinen guten Blick, hält aber die Bereiche rechts und links des Wegs sowie hinter ihnen im Auge.

Rechts ist eine Baumgruppe. Dorthin könnte man sich zurückziehen und wäre dann außer Sicht.

Ein vielsagendes "Hmm!" kommt von Ingalf als Antwort.

Das Getrappel kommt näher.

"Rovena, hier entlang!" deutet der Magier schnell auf das Gehölz. "Lass die anderen ruhig dort, wir verstecken uns einstweilen." fordert er sie auf und lenkt sein Tier bereits auf das Versteck zu.

Ohne viele Worte wendet Rovena ihr Pferd und lenkt es samt Packpferd auf die Baumgruppe zu, Isinha folgend. Surnia breitet die Flügel aus und fliegt den beiden voran.

Der Elf bleibt mit dem Nordmann auf dem Pfad.

Tsara und Edric folgen stattdessen eilig Isinha und Rovena.

Als Ingalf das Hufgetrappel hinter sich hört, dreht er sich um und sieht wie Isinha und Rovena davon reiten und Cadruel den Bogen spannt.

"Ach, Spitzohr, Kräfte teilen ist nich' gut, das wohl!" meint er nachdenklich zu Cadruel. "Wir sollten uns die Kräfte für unsere Aufgabe aufsparen. Komm, wir reiten den beiden hinterher."

Er wendet sein Pferd und folgt mit Kawi den beiden.

Mit einem kurzen Ruck der Zügel dreht der Elf sein Pferd und wartet mit gespanntem Bogen auf die Ankömmlinge.

Eine Gruppe von fünf Amazonen kommt im gestreckten Galopp hinter einer Hügelkuppe hervor. Cadruel hat die fünf Frauen schon einmal gesehen. Es sind dieselben, denen die Gruppe auf der Straße von Beilunk nach Shamaham begegnet war.

"Was wollen die denn schon wieder hier?", wundert sich Tsara. "Auf welcher Seite sie wohl mittlerweile stehen?"

Gibt es eine Chance, sich an den Wegesrand zu stellen und Platz zu machen? fragt sich der Elf.

Bis zur Baumgruppe, hinter sich die Gefährten versteckt haben, sind es 10 Schritte, also sehr viel Platz.

Der Elf lässt sein Streitross seitlich ausweichen, senkt den Bogen ein wenig aber behält ihn in der Hand.

Als die fünf Amazonen Cadruels gewahr werden, ziehen sie auf ein Kommando ihre Reitersäbel und lenken ihre Pferde direkt auf Cadruel zu. Sie werden schneller.

Der Rest der Gruppe sieht die Szene von hinter der Baumgruppe. Bislang scheinen die Amazonen nur Cadruel gesehen zu haben.

"Hmm, die Mädels freuen sich aber unseren Elfen zu sehen, das wohl!" murmelt er als die Amazonen auf Cadruel losstürmen. "Wenn das man ein schlechtes Zeichen is!"

Er schwingt sich vom Pferd und arbeitet sich vorsichtig bis an den Rand der Baumgruppe vor. Mit seinem Wurfbeil in der Hand wartet er was passiert.

"Du bleibst außer Sicht!" warnt Isinha die Hexe.

Im Moment hat Rovena auch nicht vor, sich in den Vordergrund zu drängen, so nickt sie dem Magier gehorsam zu und beobachtet das Geschehen um den Elfen auf dem Weg mit gerunzelter Stirn. Wenn er Hilfe braucht, wird sie ihm diese jedoch nicht versagen. Surnia sitzt über ihrer Meisterin auf einem Ast und wartet.

Er steigt ebenfalls ab und folgt Ingalf, dem er zu raunt: "Locken wir sie her und zwingen sie in den Fußkampf?" Ingeheim bereitet er einen <Blitz Dich find!> vor.

"Am liebsten wäre mir keins von beiden, das wohl!" antwortet Ingalf und beobachtet weiter das Geschehen. "Wenn es zu einem Kampf kommt und eine von denen überlebt, dann wissen die anderen, dass wir hier sind. Das is' nicht gut, das wohl!"

Leise murmelt er: "Los, Mädels, nur grüßen und weiter reiten ... es gibt gar keinen Grund sich mit uns anzulegen ... schön weiter reiten ..."

Cadruel lässt seinen Bogen fallen, zieht sein Schwert. Er will auf die Amazonen zu galoppieren und sich kurz vor Ihnen auf dem Streitross ab ducken und versuchen mit dem Schwert ein Pferdebein der Amazonenrösser zu verletzen während er vorbei- oder durchreitet.

Aber das klappt nicht. Sein Streitross scheint etwas aus der Kampfübung zu sein. Es verweigert vor der heranbrausenden Rotte. Jetzt ist die vorderste Amazone noch fünf Schritte entfernt.

Cadruel deutet mit dem Zeige- und dem Mittelfinger der linken Hand auf das Opfer und spricht: "Blitz Dich find!" Dann schlägt er mit dem Schwert auf das

Pferd der heranbrausenden Amazone um es zu Fall - und damit auch die nachfolgenden Reiterinnen - zu bringen.

"So ein Hitzkopf!" schüttelt Isinha wütend den Kopf, als er das Verhalten des Elfen beobachtet. "Hast Du ihm *Feuer* gegeben?" fragt er ohne Humor in der Stimme den Thorwaler.

"Wär schade drum", antwortet Ingalf. "Aber vielleicht sollten wir ihm mal ein bisschen Feuer unter dem Hintern machen, wenn das hier vorbei ist, das wohl!"

"Tja, da hast Du wohl Recht. Das sollten wir." entgegnet der Magier.

Isinha hält sich zunächst etwas zurück, ein Kampf gegen Berittene ist nicht nach seinem Geschmack. So wird er Unterstützung aus dem Schutz der Baumgruppe heraus bieten: Ablenkung und zunächst ein <Blitz> Zauber.

Tsara wird nicht kämpfen und Blut vergießen, denn dafür ist sie nicht geschaffen. Sie lenkt ihr Pferd hinter ein paar Bäume, um Deckung zu haben, dann steigt sie ab, holt aus ihrem Rucksack Verbandsmaterial heraus und breitet es auf einem Tuch auf dem Boden aus - schließlich wird es wohl in absehbarer Zeit benötigt werden. "Tsa, segne meine Gefährten, auf dass sie den Kampf gegen die finsternen Mächte bestehen. Und segne meine Hände, auf dass sie die Verletzungen meiner Gefährten heilen mögen."

Als die vorderste Amazone, vom Zauber getroffen wird, reißt sie reflexhaft ihr Pferd scharf rechts herum, so dass sie außerhalb der Reichweite von Cadruels Schwert bleibt. Dadurch behindert sie die zwei rechts hinter ihr reitenden Amazonen, aber die beiden links reitenden haben freie Bahn. Die erste trifft Cadruel am Unterschenkel. Bei seiner Gegenattacke lehnt Cadruel sich zu weit aus dem Sattel und stürzt.

Da der Elf in ziemlicher Bedrängnis ist, zielt Ingalf auf die drei sich gegenseitig behindernden Amazonen und wirft sein Beil.

Dann nickt er Isinha zu "Jetzt geht's los!" und rennt laut schreiend und mit der Orknase gestikulierend auf die - hoffentlich - erschreckten Pferde zu.

Er trifft die Anführerin voll. Das Wurfbeil bleibt aber nicht stecken und fällt zu Boden. Die Anführerin ruft: "Nach Westen! Wir haben anderes zu tun."

Ohne zu wissen, was er tut, läuft Isinha - ebenfalls laut schreiend - dem Thorwaler hinterher. Sobald er in Reichweite ist, führt er den <Blitz> gegen das ihm am nächsten stehende Pferd, um es abzulenken und womöglich zum Abwerfen der Reiterin zu "überzeugen". Seit Stab dient als Waffe für mögliche Verteidigungen; er ist aber auch bereit, sofort beiseite zu springen.

Der Zauber muss gewirkt haben, aber die Amazone hat ihr Pferd voll im Griff.

Der Elf (versucht es) erhebt sich, das verletzte Bein weniger belastend, mit schmerzverzerrtem Gesicht und hebt sein Schwert.

Als Rovena den Sturz des Elfen beobachten muss, presst sie die Lippen zusammen. Und als Ingalf und Isinha los rennen, kann sie sich nur mühsam zurückhalten, ihnen nicht folgen zu wollen. Die Amazonen sind in der Überzahl ... ihre Hand greift nach ihrem Kampfstab, den sie zum Radau bereit hält, sollten sich die Amazonen ihr und Tsara nähern wollen.

Die Amazonen sind für den Moment außer Reichweite.

Als die Amazonen ihrer Anführerin folgen, lässt Ingalf die Orknase sinken und geht grimmig auf den Elfen zu. "Na, das hast Du ja sauber hingekriegt. Anstatt sie vorbeireiten zu lassen, hast Du Dämmelack den Mädels gezeigt, dass wir hier sind. Prima, dann weiß es bald ganz Kurkum. Toll, wirklich großartig, pah!"

"Ich weiß nicht, was Du willst, Nordmann. Hätten wir auch nur eine gefangen, hätten wir jetzt alles gewusst. Und hättet *Ihr* Euch nicht versteckt, *hätten* wir jetzt eine."

"Aber da wir keine haben, wissen sie das wir hier sind, das wohl!" entgegnet ihm Ingalf immer noch aufgebracht. "Warum sollten wir sie überhaupt fangen? Und was hätte Dir eine genutzt, wenn die anderen entkommen?"

"Lass ihn!" meint Isinha wütend, der herbei gekommen ist. "Das bringt nichts. Er kann und wird es nicht verstehen. Er ist wie einige meiner Stammesbrüder - nur älter. Aber nicht reifer." fügt er mit einem Seufzer hinzu und wer von den Gefährten in diesem kurzen Moment ganz genau hinsieht, kann für einen Wimpernschlag den in die unbestimmte Ferne schweifenden Blick des Magiers sehen.

Schweigend ist Tsara auf die Gruppe zugekommen und hält das Verbandszeug in den Händen. "Brauchst Du Hilfe?", fragt Tsara den Elfen und schaut demonstrativ auf seine Beinwunde.

Demonstrativ setzt sich der Elf zu Boden und untersucht die Wunde selbst.

Tsara hebt kurz die Augenbrauen, packt das Verbandsmaterial wieder ein und stellt sich neben Ingalf.

Der Thorwaler hat sich einigermaßen wieder beruhigt, da es hier nichts mehr zu tun gibt, sucht er das Wurfbeil und meint: "Wollen wir weiter?"

"Ja." nickt der Magier. "Denn auch wir haben *wichtigeres* zu tun." nimmt er Bezug auf den Ausruf der Amazonenanführerin. Langsam geht er zu Rovena und seinem Pferd zurück und steigt auf. Rovenas fragenden Blick erwidern zuckt er nur mit den Schultern und meint in leicht resigniert klingendem Ton: "Elfen!"

Sie schüttelt nur den Kopf. "Er tut das Gegenteil von dem, weshalb er uns begleiten soll", stellt sie bitter fest. "Anstatt uns zu schützen, bringt er unser Unternehmen in Gefahr ..."

Ohne aufzusehen fragt Cadruel: "Wer sagt, dass *ich Euch* beschützen soll?"

Dann lässt Isinha sein Tier wieder auf den Weg zurück und weiter in die ursprüngliche Richtung gehen.

Surnia landet auf Rovenas Arm und macht es sich wieder auf der Schulter ihrer Meisterin bequem, bevor diese ihre Pferde antreibt und dem Magier zurück auf den Weg folgt.

Auch der Thorwaler sitzt wieder auf und folgt den beiden.

EINE MAGISCHE BEGEGNUNG

Eine knappe Stunde nach der unschönen Begegnung mit den Amazonen können sie Kurkum, die Burg der Amazonen, durch das Laubwerk der Bäume sehen. Ein beeindruckendes Bauwerk ist sie, mit hohen Mauern, umgeben von einem breiten Wassergraben.

Während die Helden näher an die Burg heran reiten, huscht plötzlich ein kleiner Salamander quer über ihren Weg. Nach ein paar Sekunden kommt das Tier zurück. Diesmal bleibt es längere Zeit in der Nähe der Helden.

"Schau mal, Tsara, ist das Deiner?" fragt Ingalf und deutet auf den Salamander.

Tsara schaut sich das Tier interessiert an. Hier ein Zeichen der Wandelbaren zu entdecken ist ein gutes Zeichen. Hier ist sie richtig, denkt sie sich.

"Meiner? Ich glaube nicht. Kann man als Lebewesen das Leben eines anderen Lebewesens *besitzen*?", fragt Tsara zurück.

"Ach, *so* war das nicht gemeint, das wohl!" wendet Ingalf ein und hofft, dass die Geweihte nicht noch weiter in philosophieren kommt.

Mit starrem Blick fixiert Cadruel den Salamander. "Zeige Deine wahre Gestalt, oder ich lasse Dein Leben ins Licht fahren." Bei diesen Worten steigt der Elf vom Pferd und zieht sein Schwert.

Ingalf schüttelt bei dieser in seinen Augen extrem übertriebenen Handlung nur verständnislos den Kopf.

Kawi läuft, durch die Schwertfuchtelei des Elfen auf das Tier gelenkt, zu dem Salamander und beschnüffelt ihn von oben bis unten.

Dem Magier werden die unverständlichen Verhaltensweisen des Elfen zu bunt. 'Seit wann bedroht ein Elf ein Tier?' schießt ihm eine Frage durch den Kopf, ehe er ruft: "He, Langohr, steck' Deinen Krötenspieß wieder weg! Diese Eidechse wird uns schon nicht fressen! Jedenfalls nicht alle auf einmal ..." fügt er trocken hinzu.

"Du schreibst Dein Mandra auf Pergament und weist nicht, *was* das hier ist?" Die pure Verwunderung ist aus der Stimme des Elfen zu hören.

"Was soll es denn deiner Meinung nach sein?" fragt nun Rovena, die die Eidechse misstrauisch betrachtet. Surnia sträubt erst das Gefieder und beobachtet anschließend angespannt das flinke Lebewesen. "Hat Dein mandra dir etwas darüber erzählt?"

"Es ist das *Mandra* aus dem Stab eines Bücherschreibers, es ist *der* Bücherschreiber."

"Na, das sieht man doch: ein zwergenhaft geschrumpfter Riesenogerbasilisk, das wohl!" frotzelt Ingalf.

"Die menschlichen Zauberweber haben eine Möglichkeit sich mit Ihrem Stab in ein Tier zu verwandeln, dass hier ist so ein Zauber."

"So so. Du meinst also, dies sei die Verwandlungsform eines ..." Isinha bricht ab. 'Woher weiß er von den Stabzaubern? Und vor allem, von den jeweiligen Möglichkeiten der Verwandlung?' Auch eine genauere Betrachtung der Eidechse würde nicht zutage fördern, ob der Elf Recht hat. "Wenn Du es genau wissen willst, gibt es nur zwei Möglichkeiten." schlägt der Magier vor: "Entweder Du zauberst einen **<Verwandlung beenden>** oder gar einen **<Destructibo>**, oder **Du tötest die Echse.**"

Ansonsten bleibt natürlich wie immer im Leben auch, das Wesen - welcher Art es auch sein mag - einfach in Frieden zu lassen. Ich für meinen Teil ziehe letzteres vor." Damit ist für Isinha das Thema erledigt.

Cadruel geht mit der Schwertspitze zeigend auf das Tier zu.

Plötzlich verfärbt sich die Haut auf dem Rücken des Salamanders, ein deutlich lesbares Wort entsteht. Es lautet: "**KOMMT!**"

Tsara hat voller Faszination und Ehrfurcht die Auseinandersetzung zwischen Elgar und Cadruel ignoriert und kann es gar nicht fassen. "Da! Seht!", entfährt es ihr. "Ein Zeichen - **IHR** Zeichen! Gepriesen sei die Wandelbare!", kann sie ihre Begeisterung kaum zügeln.

"Es ist *Mandra* und keine Götze."

"Erstaunlich!" entfährt es Isinha. Denn sollte dies tatsächlich eine Stabzauberverwandlung sein, wäre dies die erste, von der er je gehört hat, die dem Tier Schriftzeichen ermöglichen.

Der Salamander setzt sich quer zum Pfad, zwischen die Bäume in Bewegung.

"Gehen wir hinterher?" fragt Ingalf.

"Sicher, warum nicht?" fragt der Magier, den die Neugier gepackt hat. "Vielleicht löst sich dann auch das angespannte Verhältnis unseres Naturburschen zu dieser Kreatur ein wenig." zwinkert er Rovena zu.

"Wer erwartet uns?" spricht die junge Frau langsam und leicht gedehnt aus. Sie zögert, ihr Pferd anzutreiben und der Eidechse zu folgen.

Da auch sie keine Antwort darauf weiß, bleibt der jungen Frau nur, ihren Gefährten und der Eidechse zu folgen.

Tsara folgt dem Salamander.

"Warte, Mädel!" ruft Ingalf während er vom Pferd steigt. Zwischen den Bäumen fühlt er sich auf seinen Füßen sicherer. Dann folgt er der Geweihten.

Der Elf folgt, in der Rechten das Schwert, in der Linken die Zügel von 'Wolke-schneller-als-der Wind'.

Der Salamander führt die Helden zu einem kleinen, dick mit Moos bewachsenen Blockhaus, das vom Pfad aus nicht zu sehen war, und schlüpft durch die einen Spaltbreit offenstehende Tür.

Rovena steigt ab und nimmt die Zügel der Pferde entgegen. "Ich warte hier mit den Pferden", lässt sie ihre Gefährten wissen. Sie geht so nahe an die offene Tür heran, wie es mit den Pferden möglich ist, um hinein-zusehen.

Ingalf, der die Orknase in der Rechten hält, klopft vorsichtig an. "Hallo, ist jemand zu Hause?"

Keine Reaktion.

Der Magier deutet mit dem Kopf in Richtung Tür, als will er sagen: 'Geh schon ... ich bin hinter Dir.'

Doch bevor Ingalf vorsichtig das Haus betritt, ist der Elf schon in der Tür.

Aufmerksam nähert sich der Elf der Tür und öffnet sie, wenn nichts anderes passiert.

In der Hütte gibt es nur einen einzigen, drei mal drei Schritt großen, fensterlosen Raum. Der Tür genau gegenüber befindet sich ein kleiner offener Kamin.

Auf einem Bett an der Wand zur Rechten der Tür liegt unter einer dünnen, verschlissenen Decke ein ausgegerter alter Mann. Seine weißen Haare sind blutverkrustet, das Lager ist mit Blutflecken übersät.

In Gedanken bereitet Cadruel einen "Balsamsalabunde" vor und nähert sich.

Tsara hat nach dem Elfen die Hütte betreten, sieht sich kurz um und schaut sich dann den alten Mann an. Instinktiv holt sie Verbandsmaterial aus ihrem Rucksack und nähert sich damit dem alten Mann. "Die Zwölfe zum Gruße", spricht sie ihn an.

Man könnte meinen, der Alte sei tot, doch sein Brustkorb hebt sich kaum merklich.

"Hallo?!" meint Isinha vorsichtig in Richtung des Alten. Dann wird sein Blick eingenommen von der Einrichtung.

Die Wand links von der Tür wird von einem großen Regal eingenommen, auf dem eine Vielzahl von Flaschen und Büchern abgestellt sind. Ansonsten enthält die Hütte nur einen kleinen Tisch und einen wackligen Stuhl.

Interessiert nähert der Magier sich dem Regal und liest still die Beschriftungen auf den Buchrücken. 'Falls er wirklich Hilfe braucht, werden sie sich schon melden.' übermannt ihn die Neugier.

Der Alte erwacht und fängt nach einem Blick in Tsaras Augen sofort mit leiser Stimme an zu sprechen. Auch Cadruel hört zu statt zu zaubern: "Ihr müsst Kurkum retten ... hört mir nur zu, stellt mir keine Fragen ... ich habe keine Zeit zu verlieren ... Ihr tragt eine Rondrastatue bei euch, nicht wahr? Schafft sie in den Palast! Sucht die gefangene Königin! Yppolita ist nicht tot ... nur die Statue und Yppolita können euch helfen ... fordert Xeraan nicht zu früh heraus. Allein werdet ihr ihn nicht bezwingen! Haltet euch versteckt! Geht kein unnötiges Risiko ein! Wenn ihr losschlagt, müsst ihr wissen, was ihr tut. Schaut euch um! Lasst euch nicht erwischen! Es gibt ein unterirdisches Gangsystem, das mehrere Gebäude miteinander verbindet und einen langen Gang, der unter dem Burggraben hindurchführt. Ein Zugang zum Gangsystem ist der Brunnenschacht im Burghof. Ich weiß, wo der äußere Einstieg zum Gang ist. Ihr ..."

Der Alte seufzt noch einmal, dann ist er tot.

Während der Ausführungen des Alten hat Isinha aufmerksam zugehört und sich von den Büchern abgewendet. Als seine letzten Worte verklingen, ist der Magier betrübt. "Schade, dass er ..." Dann bricht er ab. "Wer ist Xeraan?" fragt er dann. "Hat jemand von euch diesen Namen schon einmal gehört?"

"Nee!" erwidert der Thorwaler.

"Nun, aber ich." entgegnet Isinha. "Ein übler Geselle, der sich vortrefflich auf Illusionszauber verstehen soll. Ich halte zwar das 'Magiererede' in der Messe der Akademie für übertrieben, aber wer weiß ...?"

"Wenn Du's weißt, warum fragste dann so blöd? Aber diese Yppolita is' doch die Königin, oder?" fragt Ingalf zurück.

"Genau das hat er gesagt." bestätigt der Magier.

"Ja", antwortet Rovena vom Eingang her schlicht, von wo aus sie das Nötigste mitbekommen hat, und meint zu Isinhas Ausführung über Xeraan: "Also bekommen wir es wieder mit einem wie Olachtai zu tun?" Besorgt kraust sie die Stirn.

"Das kann ich so nicht beantworten. Aber falls Du damit meinst, ein Magier sei wie der andere - was natürlich nicht stimmt - dann würde meine Antwort 'vielleicht' lauten." erwidert Isinha, während er seinen Stab zur Fackel wandelt, um etwas Licht in die Hütte zu bringen und sich wieder dem Bücherregal zu widmen.

Isinha ist sich ganz sicher: Vorhin waren da noch Bücher. Aber jetzt sind da statt der Bücher nur noch einige Häufchen Asche zu sehen. 10 Flaschen sind allerdings unversehrt.

Der Magier lächelt traurig. 'Ja, ja. Die alte 'mit-meinem-Tod-vergeht-meine-Magie' Regel.' denkt er sich. "Die Flaschen hier nehmen wird mit und untersu..."

weiter kommt er nicht mehr, denn Rovena ruft dazwischen.

"Und wenn wir ihn nicht *zu früh herausfordern* sollen, dann wird das wohl der Bösewicht sein, das wohl!"

Wenn er doch noch mehr über den Gang gesagt hätte, bei Swafnir, dann wäre es viel einfacher!"

"Stimmt. Aber wir schaffen es sicher auch so. Wie immer." schmunzelt Isinha.

"Hmm", überlegt Tsara, da wird es um die Burg herum wohl Höhlen oder ähnliches geben müssen, das den Zugang von außen verdeckt."

Durch die Tür fällt ziemlich wenig Licht in die Hütte. Eigentlich ist es ziemlich düster.

Als Isinha mit seinem Zauberstab Licht macht, sieht Rovena, dass im fest gestampften Hüttenboden direkt vor dem dem Lager des Magiers etwas eingeritzt ist. Es ist aber schon ziemlich verwischt.

"Isinha! Schau, dort am Boden! Eine Nachricht?" ruft sie ihrem Gefährten zu. "Vorsicht, dass sie nicht zerstört wird!" Sie selber bleibt bei ihrem Pferd, ihre Hand ruht auf dem Rucksack.

Als die Hexe aufschreit, wirbelt Isinha instinktiv zuerst zu ihr, dann wieder zum Raum hin um. Als er keine unmittelbare Gefahr erkennt und Rovena auf das Zeichen hinweist, nähert er sich dem Bett und betrachtet herab gebeugt im Lichtschein den Boden.

Die Linien sind glücklicherweise noch gut genug zu erkennen, um die Zeichnung zu rekonstruieren, um die es sich offensichtlich handelt. Ein Holzstück liegt noch auf dem Boden, mit dem der sterbende Magier anscheinend die Zeichnung angefertigt hat.

"Sieht aus wie'n Plan, das wohl!" meint Ingalf der sich die Zeichnung betrachtet. "Von irgendwo 80 nach Westen und 15 Schritt nach Norden, dann stehen wir vor so 'nem Ding, das wohl!"

'Das wäre möglich', denkt Edric, obwohl er sich nicht sicher ist, dass die Himmelsrichtungen stimmen.

"Nun bleibt noch die Frage, von wo aus", mischt sich Tsara ein. "Andererseits könnte man sich auch an das Tor schleichen und von dort aus abmessen und sehen, wo man ankommt. Und falls das nicht möglich sein sollte, schränkt die Zeichnung den Suchbereich doch erheblich ein."

"Ihr plant zu viel, lasst uns gehen."

"Vorausdenken schadet nicht." kanzelt Isinha den Elfen ab, der es schon aufgrund seines höheren Lebensalters eigentlich wissen müsste ... 'Nicht umsonst wird er von seinem Vater weggeschickt worden sein.' spöttelt er in Gedanken, ehe der Magier sich wieder dem Inhalt der Zeichnung zuwendet. "Hmm, was denkt ihr, wie weit ist die Burg von hier entfernt?"

Die Zeichnung besagt, eine Entfernung von '80' und unter dem Burggraben hindurch. Allzu weit entfernt

kann es also kaum sein. Also tun wir, was er uns geraten hat: Wir sehen uns hier mal um!" grinst Isinha und sammelt die Fläschchen ein, die er sodann sorgsam verpackt auf sein Pferd schafft.

Die zehn Fläschchen sind unbeschriftet, bis auf eines. Auf dem Etikett steht "Heiltrank".

Die Burg war ja vorhin schon ich Sichtweite, im Moment ist sie aber nicht zu sehen.

"Wollen wir mal schauen, ob wir den Eingang finden, das wohl!" meint Ingalf nachdem der Magier fertig ist.

Rovena löst den Rucksack vom Sattel und schultert ihn. "Er könnte hier sein", überlegt sie und nähert sich dem Kamin, dessen Boden sie nun sorgfältig untersucht.

Der Kamin ist nur ein Kamin und Rovena nach der Untersuchung deutlich wasch bedürftiger als vorher.

"Wenn es hier wäre, dann hätte er doch nicht so rumgedrückt, das wohl!" widerspricht Ingalf. "Wir sollten uns, solange wir noch Tageslicht haben, in Richtung der Amazonenburg schleichen und gucken, ob wir einen Teil finden, der so aussieht wie die Zeichnung. Dann, bei Swafnir, gehen wir die Schritte zurück und finden den Eingang!"

Da meldet sich Edric zu Wort: "Während ihr den Eingang sucht, werde ich mich um die Pferde kümmern und den Alten sanft in Borons Armen legen."

"Das sind wir ihm schuldig", pflichtet Tsara ihm bei und wird ihm dabei helfen, den toten Magier borongefällig zu bestatten. Anschließend wird sie einen Grabsegen sprechen.

Nachdem Tsara den Segen gesprochen hat, beginnt Edric sich um die Pferde zu kümmern. Zuerst nimmt er ihnen die Last vom Rücken, welche er in der kleinen Kate sicher verstaut. Dann bringt er jedem Pferd ausreichend zu saufen.

Da sie die Pferde nicht mit in die Burg nehmen werden, geht er daran einen kleinen Pferch zu bauen.

"Aye, Freund, das ist gut, das wohl!" stimmt ihm Ingalf zu. "Außerdem ist es nicht so gut mit all zu viel Gepäck die Gegend zu erkunden, das wohl!"

Ingalf legt seine Sachen vor die Hütte.

Da Isinha ebenfalls über einige "Walderfahrung" verfügt, tut er es dem Thorwaler gleich und meint: "Nur wir beide?! Das macht es einfacher, sich zu verbergen und auszukundschaften."

Rovena, die versucht, sich den Aschestaub von den Händen und der Bekleidung abzuklopfen, schaut auf. "Surnia wird euch begleiten", bestimmt sie. "Wenn euch etwas zustößt, kann sie es mir mitteilen." Sie selber wird mit dem Rucksack und seiner wertvollen Fracht auf die Rückkehr ihrer Gefährten hier in der Hütte warten.

Cadruel gesellt sich zu den beiden.

"Dann man los, das wohl!" fordert Ingalf die Freunde auf. Er geht zurück bis zum Weg und versucht dann in der bisherigen Richtung parallel zum Weg durch den Wald voran zu kommen.

Cadruel lässt bis auf seine Waffen seine Ausrüstung zurück und folgt.

Nach kurzer Zeit erreichen Ingalf, Isinha und Cadruel den Rand des dichter bewaldeten Gebietes. Allerdings sind bis zur Burg hin immer wieder einzelne Büsche und Bäume zu finden.

Nordöstlich voraus erhebt sich, von einem breiten Wassergraben umgeben in einer halben Meile Entfernung Burg Kurkum. Der Pfad läuft im Bogen zur Burg. Der Eingang selbst ist aber von einem Mauervorsprung verborgen. Die die Burg umgebenden Mauer ist geschätzt sechs Schritt, so dass ein Blick ins Innere der Burg unmöglich ist.

Von der Position der drei aus ist zu sehen, dass sich im Osten und Norden des Palastes ausgedehnte Felder erstrecken, aber die Äcker sind in einem schlechten Zustand und von Unkraut überwuchert. Menschen sind im Moment nicht zu sehen.

"Da sind wohl kaum Möglichkeiten zu erwarten, den Eingang zu dem Tunnelsystem zu verstecken, was?" zeigt Isinha auf die Felder. "Wo könnte hier etwas in ca. 80 Schritt vom Zentrum des Burghofs entfernt auf einen Eingang hindeuten?" überlegt er leise, während er sich hier im Westen umsieht.

Südöstlich des vermuteten Einganges zur Burg stehen einige Bäume und Büsche. Es ist fast ein kleines Wäldchen.

"Lasst es uns dort zuerst versuchen." nickt Isinha in diese Richtung und macht sich leise auf.

"Aye, wenn die Schritte sind auf dem Plan müssen wir eh näher an die Burg, das wohl!" stimmt ihm Ingalf zu, der immer noch auf der Suche nach der Form ist, die der Zauberer auf dem Plan aufgemalt hatte.

Isinha weist den Weg so, dass sie möglichst viel Sichtschutz vor der Burg haben, geht aber nicht weiter geduckt oder sonst wie auffällig, sondern verhält sich wie ein "normaler" Wanderer.

Als die drei genau südlich der Burg angekommen sind, ist die Toranlage zu erkennen. Eine hinuntergelassene Zugbrücke führt über den Graben.

Links des geschlossenen Tores ragt ein quadratischer Turm empor, rechts davon ein runder.

"Eckig und rund, das wohl!" brummelt der Thorwaler. "Das sieht doch genauso aus wie der Plan, bei Swafnir, jetzt müssen wir nur noch die Schritte zählen."

"Hmm, ja." überlegt der Magier und schätzt den Winkel gemäß der Zeichnung auf dem Boden der Hütte sowie die Schrittzahl bis zum Beginn der 80 Schritt Entfernung. "Das müsste ungefähr auf der Höhe des

Weges beginnen." teilt er seinen Gefährten dann mit. Dann sieht er sich um: Wo könnten die 80 Schritt zu Ende sein? In dem Wäldchen?

Die Vorstellung erscheint Isinha nicht abwegig.

"Dorthin." zeigt er auf die Baumgruppe und setzt sich in Bewegung.

<<>>

Ingalf folgt ihm langsam, versucht aber gleichzeitig die Entfernung zum Tor abzuschätzen. Sein Ehrgeiz hat ihn gepackt und er will den Zugang natürlich vor dem Magier finden.

Dazu schätzt Ingalf über den Schattenwurf der Bäume am Tor die Entfernungen ab. Die Höhe des Tores kann er aus seiner Erfahrung gut errahnen, damit auch die Höhe der Bäume in der Umgebung und mit ein wenig hin und her und hoch und runter bestimmt er so den Eckpunkt von dem die 80 Schritt nach Osten gehen.

Von dem Punkt aus, den Ingalf erreicht, ist das Tor nicht mehr richtig zu sehen. Die Busch- und Baumgruppe dazwischen verdeckt die Sicht. Wo Ingalf angekommen ist, befindet sich nur Gras auf festem Erdboden.

Ingalf beginnt den Boden in größer werdenden Kreise zu untersuchen - dabei bemüht er sich außerhalb des direkten Blickkontakts der Burg zu bleiben.

<<>>

Der Magier nimmt sich direkt den der Burg nahen Rand des Wäldchens im Bereich des Sichtschutzes vor. Immerhin ist es logisch, dass der Ein- bzw. Ausstieg gut sichtgeschützt liegen dürfte. Dort hält er vor allem nach auffällig unauffälligen Baumstümpfen Ausschau.

<<>>

Cadruel lässt die beiden Menschen gewähren.

Nach einer halben Stunde systematischen Suchens, in der Isinha und Ingalf von entgegengesetzten Seiten immer weiter in die Mitte des Wäldchens vordringen, treffen sie sich an einer Stelle, die ganz eben und moosbewachsen ist. Die Stelle durchmisst etwas mehr als einen Schritt.

Ingalf tritt mit dem Haken mehrfach auf diese Stelle.

"Was meinst Du? Sieht doch aus, wie eine überwachsene Abdeckung für einen Schacht oder Tunnel?!" fragt der Magier Ingalf. Mit dem Stabende versucht er, etwas von dem Moos weg zu kratzen, um den vermuteten Rand freizulegen.

"Hmm ..." Bevor der Thorwaler antwortet, lauscht er auf die Geräusche.

Es klingt hohl, und unter dem Moos ist Stein. Es ist eine Platte, die da in der Erde liegt.

"Das sieht gut aus, das wohl!" antwortet Ingalf nun dem Magier. Er bückt sich und sucht unter dem Moos nach einer Möglichkeit die Platte anzuheben. "Wollen wir drei schon mal gucken?"

Sie hat keinen Griff, Ring oder ähnliches zum Ziehen.

Also wird Ingalf auch noch die Fuge - falls es eine gibt - vom Moos befreien.

Die Platte liegt direkt in der weichen Erde. Ingalf kann seine Finger leicht an der Plattenkante in die Erde bohren und die nur drei Finger dicke Platte umfassen.

Ingalf versucht die Platte anzuheben, wenn der Magier den Eingang benutzen konnte, dann sollte es es auch schaffen.

Das geht problemlos. Unter der Platte ist ein knapp ein Schritt durchmessendes Loch im Erdboden. Wie tief es ist, ist von hier oben nicht zu sehen.

"Das sieht doch gut aus, das wohl!" freut sich Ingalf.

"Wir sollten die anderen und unsere Ausrüstung holen und hier unser Lager ausschlagen, oder?"

Er legt den Stein wieder auf das Loch.

Cadruel schaut sich um, sehr dicht scheint der Wald nicht zu sein.

"Wir sollten hier kein Lager aufschlagen, die Schwertreiterinnen würden uns sehr schnell entdecken."

"Aber in dem Haus von dem Toten ist es auch nicht gut, das wohl!"

"Tote sind friedlich, die tun uns nichts, die Lebenden solltest Du fürchten."

"Ich habe schon gegen welche kämpfen müssen, das wohl!" widerspricht Ingalf.

"Hmm, mag sein. Aber hier geht es gar nicht." unterstützt der Magier Cadruels Einschätzung. "Lasst uns lieber den Eingang hier erkunden. Dann können wir die anderen und nur die Ausrüstung holen, die wir wirklich benötigen." schlägt er statt dessen vor. Die Neugier hat ihn gepackt und er will unbedingt wissen, was es mit diesem Gang hier auf sich hat.

"Lass uns erst die Anderen holen, wir wissen nicht was uns dort unten erwartet."

"Genau, das wohl, das wohl!"

"Oder so." entscheidet Isinha spontan und macht sich auf den Rückweg zur Hütte des toten Magiers.

"Ich warte hier." Cadruel schaut sich nach einem sicheren Versteck, bevorzugt auf einem Baum, um.

Ingalf hingegen folgt dem Magier.

Als Cadruel auf den vom ihm gewählten Baum hochklettert, kommt ihm eine Idee. Wenn er weit genug hochsteigt, müsste er einen Blick hinter die Mauern von Kurkum werfen können.

Was er tut.

Fast wie ein Eichhörnchen klettern Cadruel so hoch, dass er einen hervorragenden Blick über die Anlage von Burg Kurkum bekommt. Es sind nur sehr wenige Amazonen auf Wachgang zu sehen.

HINEIN IN DIE BURG

Als Ingalf und Isinha von ihrer Erkundung (ohne Cadruel) zurückkommen, ist die Bestattung des Magiers vollzogen. Edric hat außerdem die Pferde versorgt.

"Bei Swafnir, wir haben den Tunnel gefunden!" verkündet Ingalf freudestrahlend.

Isinha schweigt dazu, soll Ingalf doch erzählen ...

"Und wo ist Cadruel geblieben?" vergewissert sich Edric, währen er sich erhebt. Er hat sich an einen Baum gelehnt und eine Pause gemacht.

"Der passt auf den Eingang auf, das wohl!" antwortet Ingalf.

"Gepriesen sei Phex!", entfährt es Tsara. Dann besinnt sie sich wieder der eigentlichen Aufgabe. "Mögen uns die Zwölfe nun bei unserer Aufgabe beistehen."

"Wie sieht denn der Tunnel aus?" Rovena beginnt, ihre Sachen zu sammeln, den Rucksack mit der wichtigen Statuette zu erst. Sie blickt Surnia an, die Schädeleule legt den Kopf schief. "Ist er normal begehbar?"

Ingalf zuckt mit den Schultern. "Soweit waren wir nicht. Wir haben den Eingang gefunden und geöffnet, den Rest wollten wir gemeinsam mit euch machen, das wohl!"

"Welche Ausrüstung nehmen wir mit", will Edric wissen. Die Pferde werden sie auf jeden Fall zurücklassen müssen. Und schweres Gepäck wird sie in der Burg nur unnötig behindern.

"Nicht mehr als Du tragen kannst ..." antwortet Ingalf. "Wir können ja wieder durch den Gang zurück, wenn wir Hunger kriegen, das wohl!"

Die junge Frau zieht die Stirn kraus, Surnia plustert sich auf und hüpfte auf sie zu. "Nun dann, der Plan weist den Tunnel ja als recht gradlinig aus", meint sie und lässt ihre Vertraute auf ihre Schulter steigen. Mit ihrem Stab in der Hand schaut sie Ingalf an und grinst schief. "Einen anderen Weg zu nehmen, dürfte für mich auch nicht in Frage kommen, dazu ist es noch zu hell."

"Aye!" stimmt ihr der Thorwaler zu. "Und wenn Du weg fliegst, dann können wir Dir nich' helfen, das wohl!"

"Und ich euch nicht", kontert Rovena ihrerseits. "Außerdem habe ich nicht vor, mich unnötig in Gefahr zu bringen, das solltest du wissen, Ingalf."

"Weiß ich doch, weiß ich doch, das wohl!" murmelt Ingalf. "Aber lasst uns nicht Maulaffen feilhalten, sondern losgehen!"

Rovena nickt daraufhin zustimmend.

Als die kleine Gruppe geführt von Ingalf und Isinha zum Tunneleingang kommt, ist von Cadruel nichts zu sehen.

"Das ist es also", stellt Tsara fest. "Und wo ist unser Griesgram Cadruel?" fragt sie ob seines Fehlens ein wenig genervt.

"Er ist sicher nicht weggeflogen", antwortet Ingalf und zwinkert der Hexe zu.

Diese hebt nur bezeichnend eine Augenbraue und zwingt sich zu einem Grinsen.

"Es würde mich nicht wundern, wenn er schon vorgegangen wäre und bereits am anderen Ende des Tunnels wäre", erwidert die Geweihte.

"Warum sollte er das tun?" fragt Edric, während er die Umgebung mustert und zur Burg hinüber sieht.

Aus einem von unten nicht einsehbaren Baum ertönt ein; "Nur die Waffen, mehr brauchen wir nicht."

Als die Helden erschreckt hochschauen, sehen sie Cadruel, der von einem direkt neben dem Loch stehenden Baum herabsteigt.

"Dann können wir ja los." Edric freut sich, dass die Gruppe wieder zusammen ist und mustert die Steinplatte.

Der Magier nickt und bedeutet Ingalf, ihm die Luke offen zu halten, während er nach unten steigt und mit der Fackel des Zauberstabs etwas Licht in den Gang bringen will.

'Warum festhalten?' denkt Ingalf und legt den Stein neben das Loch.

Nach unten steigen ist leichter gesagt als getan. Es gibt im Loch keine Kletterhilfsmittel. Das Licht der Fackel macht aber zumindest den Boden des Loches sichtbar. In sechs Schritt Tiefe scheint ein Gang von West nach Ost zu verlaufen.

"Ein Seil, bitte." ordert Isinha kurz.

Wortlos reicht ihm Rovena das Seil, das sie bei sich trägt.

Da Ingalf den Deckel nicht halten muss, bittet der Magier ihn, das Seil an einem der Bäume fest zu verknoten und lässt sich dann daran in den Gang hinab. Dort entzündet er die Zauberstabfackel und wartet auf die anderen.

Ingalf knotet das Seil fest und geht dann zurück zu dem Loch und wartet.

Der Gang verläuft in westöstlicher Richtung. Im Osten scheint der Gang nach wenigen Schritten eingestürzt zu sein. Nach Westen ist der Gangboden mit herabgestürztem Erdreich bedeckt. Die Deckenhöhe

beträgt nur etwas über anderthalb Schritt, aber der Tunnel ist ansonsten in einem recht guten Zustand.

Diese Feststellung veranlasst Isinha, sich keine weiteren Gedanken über die Richtung ihres Vorgehens und die Rückendeckung zu machen. Statt dessen sieht er nach oben und vermeldet leise seine Entdeckung.

Der Thorwaler ruft nach unten: "Mach Platz!" und klettert an dem Seil zu dem Magier hinunter.

Isinha muss gebückt in den Gang treten, um Ingalf Platz machen zu können.

Was er tut. Danach geht er in die Hocke und wartet ab, dass die übrigen Gefährten zu ihnen stoßen. Wortlos deutet Isinha im Fackelschein in die einzig freie Richtung. Dann wartet er, dass Rovena entweder selbst herunter kommt, oder zuerst den Rucksack mit der Statuette herab lässt. "Bleibt denn einer von uns oben?" fragt er Ingalf dabei.

"Nee, wir beide sind doch schon unten, das wohl!" ist die Antwort Ingalfs.

Die Hexe folgt Ingalf als nächste, mit dem Rucksack auf dem Rücken und Surnia auf der Schulter. Ihren Stab lässt sie vorsichtig hinunterfallen.

Unten angekommen nimmt sie ihn sogleich wieder auf und begibt sich gebückt zu Isinha, neben dem sie in der Hocke auf die anderen wartet. "Nicht sehr einladend", raunt sie, leicht besorgt über den Zustand des Ganges, den sie kurz überblickt hat.

Edric folgt als nächstes. "Warum sollte einer von uns oben bleiben", vergewissert sich Edric, da Isinha mit der Frage sicher etwas beabsichtigt.

Auch Cadruel folgt.

Es ist nur ganz knapp möglich, nebeneinander zu hocken. Gehen werden sie im Gänsemarsch müssen.

"Nein." gibt der Magier zu. "Aber ein 'einladend erleuchteter' Gang würde mich sehr viel besorgter machen." Aufmunternd zwinkert er Rovena zu.

"Wo Du recht hast, haste recht, das wohl!" murmelt der Thorwaler und schaut sich weiter im Gang um.

Es scheint wirklich nur in die eine Richtung zu gehen. Vorsichtig Decke und Wände betrachtend, bewegt sich Ingalf im Licht des Stabes weiter.

Isinha leuchtet und folgt dem Thorwaler. Um im Notfall sich und die Gruppe verstecken zu können, hält er einen <Dunkelheit> in Bereitschaft, der schnell das Licht und die Gefährten in absoluter Finsternis verschwinden lassen würde.

Es ist mühsam, sich gebückt durch den genau nach Westen führenden Gang zu bewegen.

'Es gibt nix, was ein Thorwaler nicht kann, das wohl!' denkt Ingalf und arbeitet sich gebückt durch den Gang. Dabei versucht er mitzuzählen, wie weit er bereits gekommen ist.

Nach schätzungsweise vierzig Schritt biegt der Gang rechtwinklig nach rechts ab.

"Hä?" stutzt Ingalf und bleibt abrupt stehen. "Wieso jetzt schon?"

"Hmm, vielleicht sind wir gar nicht durch den *richtigen* Eingang in den Tunnel eingedrungen, sondern der liegt hinter dem verschütteten Ende." vermutet Isinha leise. "Aber egal, hier geht es nun mal nur so weiter."

Im Schein der Fackel mustert der Magier aufmerksam Wände, Boden und Decke des Tunnels, ob es möglicherweise etwas weniger offensichtlich auch gerade aus weitergeht.

Rechts herum ist eindeutig die einzige Möglichkeit.

"Aye, natürlich geht es nur hier weiter, aber wir wollen doch *in* der Burg ankommen und nicht davor ..." meint Ingalf, geht dann aber weiter.

"Vielleicht gibt es mehrere Zugänge", vermutet Edric. Schließlich wäre es äußerst mühsam, mehrere Tunnel zu graben.

"Wahr gesprochen." kommentiert Isinha. "Vielleicht hat der sterbende Alte auch nur ein paar Knicke und Windungen des Ganges ausgelassen, damit er es auch schafft, alles Wesentliche aufzuzeichnen." grübelt der Magier leise vor sich hin.

"Kann auch sein, aber da es keinen anderen Weg gibt ..." Ingalf fängt hinter dem Knick wieder mit dem Zählen an.

Unbehaglich sucht Rovena die Nähe ihrer Gefährten, gebückt steht sie im Gang, Surnia wiegt schwer auf ihrem Arm, denn auf der Schulter lässt sie sich hier nicht tragen. "Es bleibt uns nichts anderes übrig, als dem Lauf zu folgen", murmelt sie vor sich hin, mit angespannt verengten Augen.

"Schauen wir nach, wo er endet. Wenn es der falsche Weg ist, sehen wir weiter", meint Tsara.

Der Gang geht jetzt geradeaus nach Norden. Es wird feucht. Es rieseln Tropfen von der Decke, und auf dem Boden wachsen grünlich schimmernde Pilze.

"Nicht schön das!" murmelt Ingalf und bemüht sich nicht auch dem feuchten Boden auszugleiten.

Die feuchte Stelle geht vorbei.

Zwanzig Schritt hinter der Biegung geht nach rechts ein Gang ab.

Ingalf ist erstaunt. "Zweimal rechts, da geht's zurück, das wohl!" bemerkt er und schaut aber trotzdem in den Gang, ob er sich von dem anderen unterscheidet.

Der abzweigende Gang macht eine ganz leichte Biegung nach links, unterscheidet sich aber sonst nicht weiter vom ursprünglichen Gang.

"Hmm, die Gänge sehen beide gleich aus", meldet er nach hinten. "Wo wollen wir weiter? Auf jeden Fall sollten wir zusammen bleiben, das wohl!"

"Jedenfalls nicht zurück, also links?!" entscheidet Isinha.

"Wenn Du durch die Wand willst, dann los!" meint Ingalf, der nur rechts und geradeaus einen Weg sieht.

"Richtung Feste?" Edric würde gerne den Gang zügig verlassen.

"Aye, also geradeaus!" entscheidet jetzt Ingalf.

Ingalf macht ein paar Schritt geradeaus, da sieht er, dass gleich noch ein Gang abzweigt, diesmal nach links.

"Na gut, dann *jetzt* hier links." schmunzelt der Magier im Fackelschein.

Schulterzuckend biegt Ingalf links ab.

An der Abbiegung markiert Edric den Weg aus dem sie gekommen sind mit einem Pfeil, welchen er in den Lehm Boden ritzt. Nicht dass sich die Gruppe bei einer eventuellen Flucht in den Gängen verläuft ...

Das gebückte Gehen wird langsam anstrengend.

Nach ungefähr 25 Schritt ist das gerade Gangstück zu Ende. Scharf nach rechts geht der Gang weiter. Links führt ein Schacht, in dem eine Leiter lehnt, nach oben.

Bevor Ingalf weitergeht, schaut er in den Schacht. Wo führt er hin? Ist etwas oder jemand zu sehen? Gibt es dort Licht?

Licht gibt es oben nicht. Der Schacht verschwindet im Dunkeln.

Da es nicht weiter geht, nutzt Edric die Gelegenheit, und hockt sich hin.

"Was ist dort oben?" Rovena fragt ungeduldig, die gebückte Haltung wird ihr langsam unangenehm. "Ist das der Ausgang zu dem Brunnen im Hof der Burg?"

"Schon möglich." antwortet Isinha. Und in Richtung Ingalf fügt er hinzu. "Wollen wir das mal prüfen?" - Soll heißen: 'Willst Du nicht hinauf klettern, ich leuchte von unten.'

"Hmm, wenn es ein Brunnen wäre, dann wäre der Schacht wohl offen und man könnte Licht erkennen, das wohl!" überlegt Ingalf, dem die Idee mit dem Brunnen auch gekommen war. Nur sollte dann eine Öffnung zu erkennen sein - selbst bei Nacht.

"Es sei denn, er ist abgedeckt", korrigiert Edric.

"Was nicht unlogisch wäre, da hier ja kein Wasser fließt, dass man schöpfen kann." pflichtet Isinha dem Hirten bei.

"Klugscheißer!" meint Ingalf mit einem Lächeln zu seinem Freund. "Wie tief sind wir in das Loch gestiegen? Und wie weit reicht die Fackel?"

Wenn das ein Brunnen im Hof wäre, hätte ich den Deckel gesehen, das wohl! Das hier ist ein dunkler Schacht, basta!"

Cadruel schlängelt sich an den Anderen vorbei an die Spitze. Er schaut, ob er eine Möglichkeit findet nach oben zu klettern.

"Hey, gedrängelt wird nicht!" will Ingalf noch sagen, aber da ist der Elf schon vorbei.

Die Leiter sieht stabil aus. Bislang hat Isinha aber seine Fackel nicht in den Schacht gehalten, so dass man nicht sieht, wie weit er in die Höhe führt.

Dies holt der Magier rasch nach ...

Die ungefähr fünf Schritt lange Leiter endet ein Schritt unter einer Holzluke.

Cadruel klemmt sich seinen Dolch zwischen die Zähne und klettert die Leiter, jede Stufe erst mit einem Fuß testend, hinauf. Oben lauscht er erst mal, ob er etwas von draußen hört.

Cadruel hört nichts, aber als er angestrengt lauscht, meldet sich seine Nase - ein leichter stechender Geruch.

Er versucht zu erkennen, wonach es riecht.

Der Geruch ist unangenehm, aber Cadruel kommt nicht darauf, was die Ursache sein könnte.

Vorsichtig drückt Cadruel von unten gegen den Deckel, nur um zu versuchen, ob er sich einen fingerbreit öffnen lässt, danach lässt er ihn wieder langsam sinken.

Der Deckel lässt sich hoch drücken. Dabei intensiviert sich der Geruch - eindeutig Vogelkot, viel Vogelkot.

Während der Elf den Deckel anhebt, lässt der Magier die Fackel verlöschen, damit ihr Schein sie nicht zufällig verraten kann.

Edric wartet darauf, dass der Elf berichtet.

Rovena atmet flach ein und aus, als die Dunkelheit sie umfängt. Beruhigend gurrnt Surnia ihr zu, ihre Augen gewöhnen sich schnell an die Sicht bei fehlendem Licht, und so bleibt auch die Hexe ruhig und wartet auf Cadruels Bericht.

Als es in dem engen Gang nun auch noch dunkel wird, raunt Ingalf dem Magier zu: "Mach das Licht wieder an, **schnell!**"

Was Isinha bei der Aufforderung erstaunt, ist der leicht bebende Tonfall in Ingalfs Stimme.

"Wieso, hast Du etwa Angst im Dunkeln?" fragt Isinha leise. Die Stimme des Magiers scheint aus der entgegengesetzten Richtung zu kommen, als der Thorwaler diesen vermutet. Kurz darauf - Cadruel hat soeben den Deckel geschlossen - flammt die Fackel wieder auf und taucht den Gang in sanftes Licht.

"Pfft", Ingalf atmet hörbar aus und beruhigt sich ein wenig. "Hier ist so eng, das wohl!"

"Und? Was siehst Du?" raunt Isinha dem Elfen von unten zu.

Von oben kommt keine Antwort.

Cadrueel kann nichts sehen, er öffnet nur kurz um zu sehen, ob es sich öffnen lässt ohne bemerkt zu werden.

Nachdem er einige kurze Momente - in denen nichts passiert ist - abgewartet hat, öffnet der Elf die Luke soweit, dass er hinaus schauen kann.

Über der Luke ist es dunkel. Als sich seine Augen angepasst haben, vermeint Cadrueel Vogelkörper zu sehen, Hühner vielleicht. Es scheint sich um einen großen Raum zu handeln.

Vorsichtig lässt er die Luke wieder sinken, wendet den Kopf nach unten und spricht gerade so laut, dass er verstanden werden kann. "Der Tunnel endet im Haus der verschalten Nahrung."

"Im was?" fragt Ingalf entgeistert nach oben.

"Dort, wo der Herrscher einen Kamm hat."

"Was hat denn eine Schale und wird gegessen?" fragt Isinha interessiert und gleitet sofort in seine alte Art, Selbstgespräche zu führen, ab. "Hmm, mal überlegen. Einige Früchte haben Schalen, aber für die würde kein Haus gebaut. Eier haben Schalen, Hühner legen Eier, werden Hühner auch in Häuser gehalten?" fragt er leise - nun offenbar alle anwesenden Gefährten. Schließlich ist das liebe Federvieh eigentlich immer freilaufend auf dem Hof unterwegs.

"Es sind keine Thorwaler", meint Ingalf, "denn Tronde hat keinen Kamm, das wohl!"

"Um die Nester vor Eierdieben zu schützen und die Vögel vor den strengen Wintern, werden Hühner bei uns auch in Hühnerställen untergebracht", antwortet die junge Frau aus Weiden auf die Frage des Magiers und meint anschließend: "Es scheint also mehrere verborgene Zugänge zu der Burg zu geben. Cadrueel, kannst du nachsehen, wo genau dieser Stall innerhalb der Burg gelegen ist?" fragt sie leise hinauf zu dem auskundschaftenden Elf.

Ohne zu antworten öffnet der Elf wieder die Luke und schaut hinaus. Sollte keine Gefahr zu hören oder sehen sein, klettert er heraus.

<>>

Derweil fragt Ingalf: "Wollen wir warten oder hinterher?"

<>>

Er befindet sich in der Ecke einer großen Scheune. Durch Ritzen in dringt von außen das letzte Dämmerlicht hinein. Vorsichtig bewegt Cadrueel sich zwischen den Hühnern. Zum Eingang des Verschlages.

Der Hühnerstall ist nur ein kleiner Teil der Scheune. Im größten Teil befinden sich Heu und Strohballen.

Im Mittelgang der Scheune ist ein Fuhrwerk abgestellt.

Cadrueel versucht auf allen Seiten des Stalles durch Ritzen zu erkennen, was draußen los ist. Er fängt auf der nördlichen Seite an.

Dort befindet sich auch das zweiflügelige Eingangstor zur Scheune. Cadrueel blickt in den Burghof. Jetzt wird ihm auch klar, wo er sich befindet. Es ist das Gebäude im Südwesten der Burg (L-N/8-10). Amazonen sind nicht zu sehen.

Cadrueel geht zur Luke und fordert die Andern leise auf zu folgen.

Damit ist die unbeantwortete Frage Ingalfs geklärt und der Thorwaler klettert die Leiter hoch.

"Wollte ihr wirklich schon nach oben?" fragt Rovenas besorgt. "Lasst uns doch zuerst die Gänge hier unten untersuchen, falls wir einen Fluchtweg brauchen ..." Sie zögert, den beiden zu folgen.

"Allein können wir das Spitzohr aber auch nicht lassen ..." meint Ingalf noch halblaut nach unten, dann schaut er sich in dem Hühnerstall um.

Edric bückt sich und markiert den Weg, den sie gekommen sind mit einem Pfeil auf dem Boden. Dann folgt er den anderen nach oben.

Bevor der Magier als dritter folgt, versucht er Rovenas Bedenken zu zerstreuen: "Aber das könnten wir auch im Hellen. Jetzt wird es gerade dunkel - da ist es für die Erkundung oben günstig."

"Hast du vergessen, was der Alte gesagt hat? Wir sollen kein unnötiges Risiko eingehen, denn ohne die Königin dürften wir einen schweren Stand gegen diesen Xeraan haben ...", erinnert ihn die Hexe an die Worte des Magiers, bevor dieser starb. "Bitte, lasst uns doch, bis es ganz dunkel ist, erst sehen, wohin diese Gänge noch führen. Irgendwo muss Yppolita gefangen gehalten werden."

"In einem Labyrinth aus vergessenen Gängen?" Edric zweifelt, dass sie hier unten die Gefangene finden werden.

"Nein, in einem der Gebäude, die durch diese Gänge miteinander verbunden sind", antwortet die junge Frau.

"Und da denkst Du an einen *geheimen* Platz unterhalb des Hühnerstalls?" Isinha ist skeptisch. "Und an eine Verbindung zu dem Verlies zu diesen Gängen glaube ich nicht. Das wäre mehr als untypisch." erwidert der Magier auf Rovenas Vorschlag. "Außerdem wollen wir Xeraan derzeit doch gar nicht begegnen."

"Ich denke daran, mehr über dieses Gangsystem zu erfahren, um es bei Bedarf nutzen zu können", antwortet Rovenas gepresst, denn sie versteht nicht, warum ihre Gefährten sich so eilig den Besessenen stellen wollen. "Aber bitte, wenn ihr unbedingt gleich an die

Oberfläche müsst ... allein bleibe ich nicht hier unten."

Als Ingalf auftaucht wendet sich der Elf einem Schlitz in der Wand rechts von sich zu.

Er geht also wieder vorsichtig zwischen die Hühner. Auch dort sieht er keine Amazonen. Draußen wird es immer dunkler.

Als sich Cadruel umsieht, sieht er nur den Magier und den Nordmann. Er schaut auf der gegenüberliegenden Seite durch einen Schlitz.

Die gegenüberliegende Seite der Scheune ist durch Heuberge und Strohhallen belegt.

Da es anscheinend keinen weiteren Eingang außer der Tür zum Hof gibt, meint Ingalf: "Lass uns wieder in den Gang zurück, hier kommen wir wohl nich' weiter, das wohl!"

"Warum nicht?"

"Weil es nur die Hoftür gibt, das wohl!" antwortet Ingalf. "Und quer über'n Hof willst du wohl nicht laufen, oder?"

"Es ist niemand zu sehen, ich denke, sie buhlen an Ihrer Götze, eine bessere Gelegenheit wird es nicht geben."

"Quatsch, Rovena hat Recht, das wohl!" widerspricht Ingalf. "Wir haben hier nix gefunden und es geht nur auf den Hof, also können wir auch erstmal durch die Tunnel gehen."

Dem kann Edric nur zustimmen. Der Gang wird weitere Ausgänge haben, auch wenn sicher keiner direkt ins Verlies führen wird.

"Ja, das stimmt." ist auch Isinha dieser Meinung. Den Weg über den offenen Hof zu suchen ist im Moment sicher keine gute Idee, so dass er wieder durch die Klappe hinab in den Tunnel steigt und seine Fackel entzündet

Ingalf folgt dem Magier und hofft, dass der Elf vernünftig genug ist und ebenfalls folgt.

Kopfschüttelnd und leise etwas murrend folgt Cadruel.

Unten macht sich die Gruppe daran, dem abknickenden Gang Richtung Norden zu folgen. Nach 20 Schritten knickt der nach links ab, dann nach fünf Schritten wieder nach rechts. In der Westseite des Knicks ist eine Öffnung, die mit einem derben, angeschimmelten Tuch verhängt ist.

Vorsichtig versucht Ingalf einen Blick hinter das Tuch zu werfen.

Ingalf schaut in einen Brunnenschacht. Darin hängt ein Seil. Das Brunnenseil ist neu und sehr stabil.

Er zieht den Kopf zurück und meint: "Ich sach doch in 'nem Brunnen sieht man den Himmel, das wohl! Wenn sich irgendwer überzeugen möchte ...

Und hochklettern könnten wir wohl auch."

"Gut", kommentiert Rovena Ingalfs weitergegebenen Erkenntnisse. "Jetzt kennen wir bereits zwei Zugänge. Da dieser Gang ja nach Aussage des Alten die Gebäude unterirdisch verbinden sollen, muss es auch noch andere Zugänge zu diesen geben. Lasst uns weiter suchen", fordert sie ihre Gefährten auf.

Der Magier zuckt ungeschrien mit den Schultern. "Also schön." kommentiert er.

Und somit geht Ingalf den Gang weiter.

Edric markiert die Richtung aus der sie gekommen sind, wieder mit einem Pfeil am Boden und folgt dann.

Der Gang geht 20 Schritte nach Norden, dann biegt er nach links ab und endet nach fünfzehn Schritten vor einem nach oben führenden gemauerten Schacht, an dessen Wand eine eiserne Leiter befestigt ist.

Ingalf blickt in den Schacht.

Im Licht von Isinhas Fackel ist in sechs Schritte Höhe eine Luke zu sehen.

"Das dürfte der Weg sein, den der Magier in den Staub gekratzt hatte." mutmaßt Isinha in Erinnerung an die Zeichnung auf dem Boden.

Rovena schüttelt den Kopf. "Nein, das kann nicht sein. Sagte Ingalf nicht etwas von 80 Schritten nach Westen und dann 15 Schritten nach Norden? Ich weiß zwar nicht, wo hier Norden und Westen sind, aber die Strecke vom Brunnen aus war doch zu kurz, wir sind bestimmt noch irgendwo unter der Burg ..."

"Ich denke, dass die Zeichnung von dem alten Mann nur die Entfernung des Eingangs zum Tor und nicht den Verlauf der Wege aufzeigen sollte, das wohl!" widerspricht Ingalf.

Sie betrachtet aufmerksam die Stufen der eisernen Leiter und die Luke über sich, dann dreht sie sich zu Cadruel um. "Kannst du wieder nachsehen, wohin uns dieser Ausgang führt?" bittet sie den Elfen, denn dieser verfügt sicher über schärfere Sinne als sie selber.

Der Elf drückt sich an den Anderen vorbei, klettert die Leiter hoch und lauscht an der Luke.

Es ist nichts zu hören. Als Cadruel anschließend vorsichtig gegen die Luke drückt, lässt sie sich anheben. Darüber ist es dunkel.

"Hier erwartet uns Finsternis." flüstert er nach unten.

"Wollen wir hoch? Oder erst die anderen Gänge erkunden?" fragt Ingalf vorsichtig.

"Wenn wir nun einmal dabei sind, können wir auch weiter die Gänge durchsuchen." entgegnet Isinha.

"Meine ich auch, doch was für eine Finsternis ist dort oben? Die eines geschlossenen Raumes oder eines dunklen Himmels?" will Rovena von Cadruel wissen.

Der Elf versucht mehr zu erkennen.

Es scheint sich um einen Raum zu handeln.

"Der Gang endet in einem Raum, es ist nichts zu hören."

"Was ist das für ein Raum?" will Rovena von dem Elfen wissen. "Kannst du ausmachen, wohin dieser führen könnte?" Sie steht abwartend unten an der eisernen Leiter, Surnia auf ihrem Arm schaut wie sie den Schacht hinauf.

Gespannt wartet Edric auf Ergebnisse. Er nutzt die Pause, seinen Rücken zu entspannen.

Ohne eine Antwort zu geben klettert Cadruel in den Raum um nähere Informationen zu bekommen.

Es ist stockdunkel. Das allein ist schon Hinweis genug, dass Cadruel sich in einem Raum befindet. Die Falltür befindet sich in der Ecke eines Raumes, da Cadruel an zwei Seiten oberhalb der Falltür steinerne Wände ertasten kann.

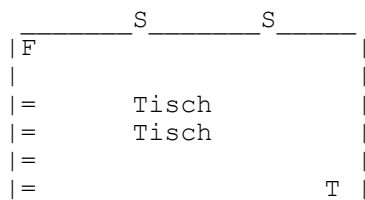
Er beugt sich über die Luke und ruft leise: "Ich bin in einem stillen, dunklem Raum."

"Gibt es keinen weiteren Ausgang dort?" fragt sie leise zurück.

Und Isinha ergänzt: "Soll ich Dir mit dem Licht folgen?"

"Ja, folge mir, ich kann hier nichts erkennen."

Als Isinha hochgestiegen ist und leuchtet, wird deutlich dass die Falltür in ein großes rechteckiges Sitzungszimmer führt. Der Raum enthält einen großen Tisch und zehn schwere Stühle mit hohen Lehnen. Zwei Stühle sind umgestürzt.



Gleich neben der Falltür ist eine Treppe, die nach oben führt. Auf der Treppe liegt ein menschliches Gerippe. In einer Längswand diagonal gegenüber der Falltür, wo Cadruel und Isinha stehen, befindet sich eine Tür. In der andere Längswand befinden sich zwei Schießschartennischen.

Als sein Blick auf das Gerippe fällt, erschauert der Magier. Nachdenklich meint er: "Entweder war schon ziemlich lange niemand mehr hier, oder es gehen hier Dinge vor, die noch weit über das hinausgehen, was das <Auge> uns gezeigt hat."

Das Gerippe trägt eine Amazonenrüstung, die vollständig erhalten ist. Im Rücken des Brustpanzers steckt ein Pfeil mit roten und einer schwarzen Feder.

<Schwarz und rot, mein Vater erwähnte diese Farben in seiner Prophezeiung.> spricht Cadruel in Isdira.

"Nur sehe ich nicht, wie uns das jetzt hier weiterhelfen soll." murmelt Isinha, dem die Prophezeiungen ihm unbekannter Elfen herzlich egal sind.

Das es Ingalf in dem dunklen Loch wieder zu unheimlich wird, folgt er den beiden. Als er das Skelett sieht, zieht er seine Orknase und stupst es damit an - jederzeit bereit dem Skelett einen endgültigen Tod zu verpassen.

Das Skelett ist wirklich tot. Und es hat keine Waffen bei sich.

Aber da es in voller Rüstung ist, hat es vielleicht noch andere Gegenstände dabei, denkt Ingalf und durchsucht die Leiche. "Wie lange braucht ein Mensch bis er so aussieht?" fragt er den Magier.

"Hmm." überlegt Isinha kurz. "Wenn keine Magie im Spiel ist, dann sicher mehrere Monate, bis die Knochen so blank sind. Schließlich sind wir hier nicht in der Wüste oder im Dschungel - da geht das etwas schneller."

Außer der Rüstung und dem darin steckenden gefiederten Pfeil ist an dem Skelett nichts.

"Das bedeutet, dass die hier schon länger mit irgendwem im Streit liegen, das wohl", überlegt Ingalf, "also gab's wohl zu Anfang noch Amazonen, die der Königin gefolgt sind - und da die letztens noch lebte, wird sie das hier nicht sein."

Bei genauerer Betrachtung warnt Isinha: "Vorsicht! Der Pfeil, der dürfte vergiftet sein. Möglicherweise kann das mit der schnellen Verwesung zu tun haben. Denn das Skelett sieht nicht so aus, als hätten Tiere - größer als ein paar Käfer - die Knochen abgenagt." stellt er fest. "Seht euch also vor!" Sicherheitshalber prüft er sich die Befiederung des Pfeils und dessen vermutliche Wirkung ein.

"Was ist? Wo befinden wir uns hier?" dringt leise Rovenas Stimme ungeduldig in den Raum.

"Kommt rauf!" raunt der Magier von oben durch die Luke zu den Gefährten.

"Wollten wir nicht erst hier unten den Verlauf der Verbindungsgänge untersuchen?" wendet die Hexe ein. Sie zögert noch, den Aufstieg zu beginnen.

"Das können wir dann immer noch!" Isinhas Stimme klingt leicht drängend. "Hier gibt es etwas - *interessantes* - zu sehen." fügt er noch hinzu, ehe er sich wieder mit der Fackel abwendet und den Raum weiter untersucht. Dabei ist er bedacht, den Schießscharten nicht zu nahe zu kommen, um keinen verräterischen Schein nach außen dringen zu lassen.

Rovena runzelt die Stirn. 'Etwas interessantes?' fragt sie sich, und ist sich sicher, dass sie auf bloßes Nachfragen wohl keine Antwort erwarten kann. Es scheint ihre Gefährten also an die Oberfläche zu drängen. Sie schaut Surnia an, die ruckartig ihren Kopf bewegt und

sowohl sie als auch den Aufstieg bäugt. "Also gut", murmelt die junge Frau mürrisch, "rutsch auf meine Schulter, ich klettere ja schon nach oben." Damit beginnt sie den Aufstieg.

Tsara, die die letzten Minuten geschwiegen hat, schaut Edric an: "Ich glaube, wir sollten auch mit, oder?"

Edric folgt dem Ruf und klettert gefolgt von Tsara in das Zimmer. Rasch blickt er sich um. Sein Blick bleibt einen Moment an der toten Amazone hängen, und er hofft inständig, dass sie hier mit heiler Haut raus kommen. Dann wendet er sich den Schießscharten zu, durch welches das Licht in den Raum fällt und blickt hinaus.

Er sieht das gleiche wie Rovena, und wie Rovena hat er das Gefühl, nach Nordwesten zu schauen.

Als die Hexe nun doch folgt, leuchtet ihr der Magier mit der Fackel ein wenig, damit die Gefährten nicht in absoluter Finsternis die Leiter erklimmen müssen.

Danach wendet er sich zu der Treppe und sieht zunächst darunter oder dahinter nach.

Der Raum unter der Treppe ist leer.

Oben angekommen, schaut sich die Hexe schnell um, beim Anblick des Skeletts läuft ihr ein kalter Schauer den Rücken hinunter. "Hinterrücks ermordet", stellt sie entsetzt fest und versucht auszumachen, von wo aus der Pfeil abgeschossen worden sein könnte.

Als nächstes geht sie zu den Schießscharten, um herauszufinden, wo in der Burg sie sich nun befinden,

Durch die Schießscharten schaut sie übers Feld in die mittlerweile dunkle Nacht. Ein paar Sterne blinken. Rovena ist sich ziemlich sicher, dass sie Richtung Nordwesten blickt.

"Schwarz und rot, ..., schwarz und rot, ..., irgend etwas klingelt da bei mir." murmelt der Magier bei einem erneuten Blick auf die Färbung der Befiederung des Pfeils, dem beim besten Willen nicht einfallen will, was.

Da fällt ihm etwas ein: Tenobaals Federn, davon hatte ein Magister einmal gesprochen.

Einer Eingebung folgend sieht Isinha sich den Pfeil noch einmal ganz genau an. 'Könnte es sein ...?' Etwas geht ihm durch den Kopf. "Cadruel, bitte, sieh mal, hier." Ohne den Pfeil zu berühren weist er den Elfen darauf hin. "Ich meine mich zu erinnern, dass es ein elfisches Artefakt geben soll. *Tenobaals Federn*. Diese können wohl einem Pfeil eine enorme Reichweite oder Schadenswirkung verleihen. Oder war es eine unvergleichliche Treffergenauigkeit?"

Der Elf schüttelt bedauernd den Kopf: "Ohne in die Gedanken meiner Ahnen, die sich vernetzten, reinzuschauen, kann ich da nicht helfen."

"Wir müssten im nordwestlichen Teil der Burg sein", bemerkt sie, als sie von der Schießscharte zurück tritt und sich nach ihren Gefährten umsieht. "Und nun? Steigen wir wieder hinunter und erkunden weiter die unterirdischen Gänge?" will sie wissen.

"Hier sieht es offenbar nicht so aus, als wenn regelmäßig jemand hierher käme." kommentiert der Magier nach einem kurzen Blick umher. Da der Fackelschein nicht vom Hof aus gesehen werden kann, steigt Isinha ein paar Stufen hinauf, ohne das Skelett zu berühren und sieht nach, wohin die Treppe führt.

Isinha hat gerade ein paar Schritte nach oben gemacht, da lässt ihn ein Laut von Ingalf umkehren.

"Aye!" stimmt ihm Ingalf zu. "Wir könnten ja hier unser Hauptquartier einrichten, das wohl!"

Ingalf macht sich daran, Tisch und Stühle genauer anzusehen, und er wird fündig. Unter einem der umgestürzten Stühle guckt ein Pergamentfetzen hervor. Darauf steht etwas, aber da Isinha gerade auf der Treppe ist, ist es hier zu düster, etwas zu erkennen.

Mit leisem Laut ruft Ingalf die Gruppe zusammen.

Der Magier macht kehrt, nimmt sich aber vor, den oberen Treppenabsatz noch anzuschauen.

Auf dem Zettel stehen in säuberlicher Handschrift die Worte: "... verfüge ich, dass Xeraan, der widerwärtige Rondraschänder, sofort ..."

Der Rest des Textes fehlt.

"Liest sich wie ein Befehl." stellt Isinha fest, während er sich am bartlosen Kinn kratzt. "Aber wessen Befehl, und weshalb ist er hier so versteckt?"

"Ein Befehl oder ein Urteil, das wohl!" stimmt ihm der Thorwaler zu. "Da uns der Magier vor dem Knilch gewarnt hat, scheint das Ganze wohl aber nicht funktioniert zu haben ..."

"Wohl nicht ..." stimmt Edric zu. "Lasst uns das Gebäude weiter untersuchen." schlägt er vor.

"Der Pfeil des Lichts?" fragt der Magier skeptisch.

"Was ist denn das?" Rovena kann weder mit *Tenobaals Federn* noch mit dem *Pfeil des Lichts* etwas anfangen. "Wovon redest du?" fragt sie Isinha.

Auch Ingalf schaut den Magier fragend an.

Und auch Edric hofft, eine Erklärung zu erhalten.

"Na ja, so haben wir bei uns im Jahrgang immer die Fanatiker vom Bannstrahlorden genannt." erläutert der Magier. "Irgendwie war es unendlich, den korrekten Begriff zu verwenden ..." Letzteres lässt er im Raume stehen.

Bei der Erwähnung der Bannstrahler verzieht Rovena kurz hasserfüllt das Gesicht, kann mit der weiteren Erklärung dennoch nichts anfangen. "Dann meinst du also, dieser Befehl kam von dem Orden und der tote Magier hat zu ihnen gehört?" fragt sie nach.

Schulterzuckend erwidert Isinha: "Das weiß ich nicht. Aber wer sollte sonst die Finger im Spiel haben, wenn es sich um ein *Urteil* handeln sollte, wie Ingalf vermutet?"

"Die Königin?"

"Na ein Richter, das wohl!" vermutet Ingalf.

"Und *wer* kann über Magier richten?" fragt Isinha und beantwortet die Frage selbst: "Prinzipiell nur die jeweilige Gilde."

"Ja, aber es gibt auch eine Welt außerhalb eurer Prinzipien!" bemerkt Ingalf.

"Is nich' wahr ...!" staunt Isinha plakativ den Thorwaler an und schmunzelt.

"Besserwisser!" murrte Ingalf.

Die ihm auf der Zunge liegende Erwiderung schluckt der Magier herunter und macht sich statt dessen wieder an die Erkundung der Treppe.

Da Ingalf im Dunkeln sowieso nichts machen kann, folgt er ihm.

Der Elf folgt die Treppe nach oben.

Unentschlossen steht Rovena da. Dann bewegt sie sich vorsichtig auf die Tür zu, um nach dahinter liegenden Aktivitäten zu lauschen. Es wäre ihr gar nicht recht, würden sie von dieser Seite plötzlich überrascht werden ...

Tsara begleitet sie. Es ist nichts zu hören. "Und?" fragt die junge Geweihte. "Hörst Du etwas?"

"Nein, nichts", raunt Rovena ihr zu, sie versucht zu erkennen, wie die Tür zu öffnen ist.

Die Tür hat eine normale Klinke.

Als Isinha mit seiner Fackel nach oben geht, wird es bei Rovena und Tsara dunkel.

"Hast du eine Fackel bei dir?" fragt die Hexe leise. Surnia auf ihrer Schulter schmiegt sich eng an ihre Meisterin. Wenn diese ihre Unterstützung verlangen sollte, wird sie ihr mit ihrem Tiersinn helfen.

"Einen Augenblick bitte!" Tsara kramt in ihrem Rucksack und fördert eine Öllampe hervor, die sie geschickt entzündet.

"Wollen wir nicht zusammen bleiben?" fragt sie vorsichtig.

"Natürlich!" Das ist für Rovena keine Frage. "Ich will nur wissen, wohin es hinter dieser Tür weiter geht, wenn wir schon hier oben bleiben müssen", raunt sie der Geweihten zu. "Blende deine Lampe ab, wenn ich die Tür öffne."

Tsara nickt und blendet die Lampe ab.

"Ich bleibe bei Euch." Edric wird die beiden Frauen ich alleine lassen.

Mit einem kurzen Blick und einem dankbaren Nicken drückt die junge Frau vorsichtig die Türklinke, um

diese einen Spalt weit zu öffnen und hindurch zu lugen.

Hinter der Tür ist es dunkel.

Angestrengt lauscht die Hexe ins Dunkel, wenn sie nicht hören sollte, wird sie die Tür so weit öffnen, so dass auch Surnia Einblick erhält.

Surnia übermittelt Rovena den Eindruck einer großen Höhle.

'Ein großer Raum also', denkt sich die junge Frau, und fragt ihre Vertraute, ob diese dort Lebewesen ausmachen kann.

Das kann Surnia nicht.

"Was ist?" will Tsara wissen.

"Hier scheint ein großer Saal zu sein", antwortet Rovena leise. "Leuchte doch mal hinein."

Das macht Tsara umgehend. Der Saal, der sich auftut, ist so groß, dass die Lampe der Geweihten die gegenüberliegende Wand nicht mehr erreicht.

Ein riesiger Tisch ist zu sehen. Dieser drumherum stehen und liegen mehrere Dutzend Stühle, einige sind zertrümmert. Rechts neben der Tür erhebt sich ein dreistufiges Podest mit einem Thronstuhl. Das blaue Samtpolster des Stuhls weist mehrere dunkle Flecke auf, die Rückenlehne ist mit Pfeilen gespickt. Auf der Tischplatte liegen Geschirr, umgekippte Weinbecher und einige Rüstungsteile verstreut. Auch der Boden ist von zerbrochenen Waffen, Holzstücken und ähnlichen Trümmern bedeckt.

An den Seitenwänden hängen mehrere bunt bemalte Schilde schief an ihren Haken. Der ganze Raum macht den Eindruck, als habe hier kürzlich ein erbitterter Kampf stattgefunden.

"Oh, das ist noch nicht lange her", meint Edric, der seinen Blick durch den Raum schweifen lässt. "Und niemand hat aufgeräumt ..."

Er geht zum Podest und schaut sich um. "Hier wird wohl unsere Vermisste gegessen haben", vermutet er.

Beim Umschauen bemerkt Edric die dicke Staubschicht, die alle Gegenstände im Saal bedeckt.

"Sei vorsichtig, geh nicht so weit vor!" zischt Rovena dem Hirten erregt zu. Sie hatte nicht vorgehabt, den Raum ohne die anderen näher zu untersuchen. "Lass uns die anderen holen!" fügt sie mit gedämpfter Stimme an. Sie überlegt, ob sie diesen Raum in den Bildern des sehenden Auges schon mal gesehen hat.

Nichts kommt ihr bekannt vor. In den Szenen im Schwarzen Auge gab es keinen Tisch, und die alte Rondrapriesterin vor Shamaham sagte etwas vom Rondratempel.

"Scheint doch schon länger her zu sein ...", korrigiert er sich angesichts des Staubs.

"Hier war wohl schon länger niemand mehr. Und alle sind hastig aufgebrochen." Er stellt sich vor den Thronessel - sich darauf zu setzen wagt er nicht - und stellt sich vor, wie dieser tragische Moment verlaufen sein könnte:

Die Amazonenkönigin sitzt hier, wo er steht, die Amazonen speisen. Sie tragen keine oder nur leichte Waffen. Plötzlich fliegt die Tür auf, schwerbewaffnete Gegner stürmen den Saal, Pfeile fliegen, die Königin wird verwundet. Die Speisenden sind völlig überrumpelt, und haben keine Chance. Vielleicht hat auch die Königin sie noch davon abgehalten, Gegenwehr zu leisten, um zu verhindern, dass ihr Volk gegeneinander kämpft ...

Sie muss von der Gefahr gewusst haben, sonst hätte sie sich bestimmt nicht fangen lassen. Aber dann hat sie bestimmt Vorkehrungen getroffen ...

Schweigen und in Gedanken schaut er durch den Saal, betrachtet Tische und umgestürzte Bänke, zersplittertes Geschirr und Waffen.

Hat er was übersehen? Ein kurzer, aber heftiger Kampf ...

Edric fällt nichts weiteres auf.

Da ihm nichts weiter auffällt, geht er zu Rovena und Tsara zurück und schildert ihnen den möglichen Verlauf der Ereignisse.

"Wenn die Amazonenkönigin etwas ahnte und sich ergeben hat, konnte sie möglicherweise Vorkehrungen treffen. Doch wo könnten Hinweise, die uns weiterhelfen versteckt sein?" fragt er abschließend.

"Du meinst also, Yppolita hätte einen Hinweis für uns hinterlassen?" wundert sich Rovena. "Dann sollten wir in dem Tempel danach suchen. Die beiden Schwarzen Augen haben uns Bilder von dort sehen lassen." Sie betrachtet die Wände des Saals und ruft sich die grobe Steinwand in Erinnerung, an die die Frau in Helborns Kugel ihren Kopf gelehnt hat.

"Möglicherweise. Hier hat ein kurzer, aber heftiger Kampf stattgefunden" erklärt Edric. "Yppolita wurde gefangen, vermutlich hat sie sich ergeben. Sollte Sie die Ereignisse geahnt haben, wird sie Vorkehrungen getroffen haben. Möglicherweise finden wir im Tempel etwas, oder in ihren Gemächern ..." Edric ist sich nicht sicher, wo eine Amazonenkönigin Hinweise versteckt haben könnte.

Rovena zuckt mit den Schultern. "Vielleicht sollten wir gezielt nach *ihr* suchen", erinnert sie den Hirten an die Worte des Magiers. "Nur mit ihrer Hilfe und der Statue sollen wir Xeraan besiegen können ... kommt, lasst uns zurück gehen und sehen, was die anderen herausgefunden haben." Die Aufforderung ist an Tsara und Edric gerichtet, Rovena dreht sich um und geht wieder in den Raum mit dem Skelett.

Tsara nickt und folgt Rovena.

Im Raum des Skelettes ist niemand.

"Sie sind die Treppe hinauf", vermutet die Hexe und steigt wachsam hinauf.

<>

Die offene Treppe führt in einen dunklen Raum mit den gleichen Abmessungen wie der darunter, mit je einer Tür in der Südost- und der Nordostwand. Auch hier befinden sich in der Nordwestwand befinden sich zwei Schießschartennischen.

Das Zimmer enthält drei Schreibpulte, an den Wänden stehen Gestelle, in der eine Vielzahl von Pergamentrollen abgelegt sind. Alle Gegenstände sind mit einer dicken Staubschicht bedeckt.

"Hier war schon ewig niemand mehr ..." kommentiert der Magier und bewegt sich langsam und vorsichtig auf das nächste Regal zu, um dessen Inhalt genauer zu betrachten.

"Aber Du willst jetzt nicht alle Rollen durchlesen, oder?" fragt Ingalf, der weiß wie sich der Magier verhält, wenn er Pergamente sieht.

Isinha beißt sich auf die Zunge, um zu verhindern, dass er - rein rhetorisch - 'Weshalb nicht?' eine berechtigte Gegenfrage stellt. Statt dessen antwortet er zurückhaltend: "Nun, äh, nicht im Moment, nein."

"Fein!" freut sich Ingalf und wendet sich dann den Schreibpulten zu. Wenn er dort Tinten (vielleicht sogar in verschiedenen Farben), Federn und leere Pergamente findet, dann will er sich damit eindecken.

Leere Pergamente und Federn findet Ingalf, und auch schwarze Tinte, aber die ist völlig eingetrocknet.

Er nimmt 10 Blatt Pergament, 5 Federn und ein Federmesser mit, auch eine große Flasche eingetrocknete Tinte. Mit ein wenig Wasser sollte er damit kein Problem haben, weiß er aus Erfahrung.

Auch Amazonen haben eine Buchhaltung, stellt Isinha fest.

Überblicksartig sieht er sich die Aufstellungen an. Womit handeln denn Amazonen? Das interessiert ihn.

Die erste Pergamentrolle, die Isinha anschaut, enthält die Küchenabrechnung des Monats Praios vor zwei Jahren.

"Hmm." macht der Magier und greift sich eine Rolle aus einem anderen Regal und wirft einen Blick darauf.

Eine Inventarliste des Gärtners von vor anderthalb Jahren.

Auch diese Rolle legt er zurück.

Dann sieht er sich nach *Büchern* um.

Bücher gibt es hier nicht.

Enttäuscht wendet er sich Ingalf zu: "Es sieht so aus, als wenn hier wirklich schon lange niemand mehr gewesen ist. Und ich ahne auch, weshalb." fügt er hinzu

und spielt auf die 'spannende' Lektüre an, die er gefunden hat.

"Aye, weil sich die Amazonen mit dem Xeraan in die Flicker gekriegt haben, das wohl!" vermutet Ingalf. "Und seitdem haben sie nicht nur Stoorrebrandt nicht mehr beliefert, sondern auch alles andere sein gelassen."

"Lass uns die Türen überprüfen." schlägt der Magier vor.

"Aye, dann man tau!" Ingalf geht zu der nächsten Tür. Isinha folgt ihm. "Nicht erschrecken: Bevor Du die Tür öffnest, werde ich das Licht verlöschen lassen ..." kündigt er vorsichtshalber an.

"Ja, ja!" grummelt Ingalf und geht zur Nordosttür.

Die lässt sich öffnen. Hinter der Tür ist es dunkel.

Ingalf lauscht in die Dunkelheit, als er nichts hört, bittet er Isinha Licht zu machen.

Das Licht von Isinhas Fackel beleuchtet einen großen Raum, genauso lang, aber doppelt so tief wie die Schreibstube. An der gegenüberliegenden Wand befinden sich links und rechts zwei weitere Türen, in der rechten Wand sind Festeröffnungen.

Es handelt sich offensichtlich um ein Wohngemach (Tisch, hohe Lehnstühle, Sekretär, Schrank, usw.), das aber für seine Größe ist wenig prunkvoll ist. Auffälligster Gegenstand im Raum ist ein Gemälde, das an der Südwestwand hängt. Es ist zwei Schritt hoch, hängt auf einer Höhe von 2,90 Metern und zeigt eine großgewachsene, schöne Frau von etwa 40 Jahren. Das Bild, es wurde auf Holz gemalt, weist in der unteren Hälfte mehrere tiefe Kratzer auf. Die Beschädigungen sehen so aus, als ob sie ein mutwilliges Kind verursacht hätte.

Das Zimmer wurde offenbar gründlich durchsucht und ausgeplündert; der Schrank steht offen und ist leer.

Ingalf schaut sich das Bild, ob es vielleicht die Frau aus dem Schwarzen Auge ist.

Das ist offensichtlich der Fall.

"Ihr Zimmer?" fragt der Magier kurz, als er sich neben Ingalf gestellt und das Bild ebenfalls betrachtet hat.

"Aye", antwortet Ingalf. "Aber ich hätte mir das Zimmer einer Königin schon etwas pompöser vorgestellt, das wohl!"

"Hmm. Sieht so aus, als wäre hier alles geplündert worden. Vielleicht haben sie den Pomp auch einfach weggeschafft. Außerdem ist sie als Kriegerkönigin vielleicht auch gar nicht so auf diese Goldtressen aus?" Isinha scheint das letztlich egal zu sein. "Andererseits halte ich es bei näherem Nachdenken für kaum wahrscheinlich, dass sie sich ein Bild von sich selbst ins Zimmer hängt, oder?"

"Mag sein, aber einen *König* der Amazonen gibt es doch nicht ...", wendet Ingalf ein.

"Wollen wir weiter oder zurück?" fragt Ingalf seine Gefährten. "Wenn weiter Backbord oder Steuerbord?" Er deutet auf die beiden verbliebenen Türen.

"Wir sollten uns nicht trennen ..." erwidert der Magier und meint damit, dass sie zunächst zu den Gefährten zurück gehen und die nächsten Schritte besprechen sollten und schickt sich an, zur Treppe und zur Ebene darunter zurückzukehren.

"Das wohl!" antwortet Ingalf, "Aber wo wir doch schon mal hier sind! Und in den Raum sind wir doch auch schon ohne die anderen gegangen."

Er wendet sich zur linken Tür.

'Na wenn Du unbedingt im Dunkeln gehen willst ...' schießt Isinha zunächst eine Erwiderung durch den Kopf, ehe er schulterzuckend umkehrt und dem Thorwaler folgt. "Bitte, wie **DU** willst ..." sagt er statt dessen.

"Genau!" Ingalf horcht an der Tür und öffnet sie, als er keine Geräusche vernimmt.

Hinter der Tür ist ein Schlafzimmer, wohl 10 mal 7 Schritt großer Raum. In der gegenüberliegenden Wand sind zwei Fenster, in der Wand gleich links eine geschlossene Tür und in der entfernten Wand rechts noch eine offenstehende Tür.

Der Raum bietet einen ähnlichen Anblick wie das Wohngemach: Alle Möbel wurden durchsucht, das Bett ist zerwühlt, die Kissen sind aufgeschlitzt, der Wandspiegel ist zerbrochen, auf einer Kommode unter dem Spiegel liegen umgestürzte, ausgelaufene Fläschchen.

"Tja, irgendwer mag unsere Königin nich!" Ingalf ist erstaunt über die Größe des Schlafgemachs. "Das Zimmer ist größer als manche Langhaus, bei Swafnir ..." Er versucht sich einen kurzen Überblick zu verschaffen ob die Plünderer irgendetwas brauchbares übersehen haben.

Dann meint er zu Isinha: "Guck mal wieder zwei Türen, wie lange kann das nur gut gehen, wenn aus jedem Raum zwei neue Türen führen ..."

"Theoretisch ewig - die Anzahl ist nur durch die Gebäudegröße und die Anordnung begrenzt. Wenn Du dann aber außer Acht lässt, dass sich gegebenenfalls Räume wiederholt aneinander reihen, dann ..." er bricht ab. Ingalf hat das so sicher nicht wissen wollen. Der Magier leuchtet daher still bei der weiteren Untersuchung des Raums.

Irgendetwas brauchbares ist nicht zu finden.

Das es nichts zu finden gibt, fragt Ingalf: "Noch die beiden Türen?"

"Nein, lass uns die anderen holen." entscheidet Isinha und wendet sich nun endgültig wieder der Treppe zu.

"Du kannst hier gern warten. Ich bin mit den anderen sicher gleich zurück."

"Soviel zu *Wir sollten uns nicht trennen*, das wohl!" murrte Ingalf und folgt dem Magier.

<>>

In diesem Moment ist bereits das Fackellicht von Isinha am oberen Absatz zu sehen und einen Augenblick später kommt der Magier in Sicht. "Und? Etwas gefunden?" fragt er mit gedämpfter Stimme.

"Den Speisesaal und die Zeugnisse einer Auseinandersetzung." erwidert Edric, der Rovena gefolgt ist.

"Und ihr?" ergänzt Tsara.

Gespannt schaut Rovena zu Isinha hoch. Sie ist unten auf den Treppenstufen stehen geblieben.

"Ist etwas?" fragt Tsara mit einem sorgenvollen Unterton in der Stimme, als von Isinha keine Antwort kommt.

"Nein, äh, ja." antwortet der Magier. "Also wir haben da oben eine Art Schreibstube gefunden. Dort gehen - ähnlich wie hier - wieder 2 Türen in Nachbarräume, unter anderem das königliche Schlafzimmer, wie es scheint." erzählt Isinha rasch. "Weitere Erkundungen haben wir zunächst zurückgestellt, aber alles ist durchwühlt worden. Wollen wir unseren Weg hier unten oder dort oben fortsetzen?" fragt er.

"Du hast das Büro der Königin vergessen, das wohl!" ergänzt Ingalf.

"Ach ja, und das Büro der Königin." fügt Isinha hinzu.

"Ich halte es immer noch für besser, erst mal die unterirdischen Verbindungsgänge zu erkunden", äußert Rovena ihre Meinung.

"Du denkst wirklich, dass wir da unten noch mehrere Eingänge finden." Es ist keine Frage, sondern eine Feststellung des Magiers. Er runzelt die Stirn. "Ich weiß nicht so recht. Aber das hier sieht alles nicht so aus, als wären in den letzten Wochen oder gar Monaten hier Aktivitäten gewesen. Ich bin dafür, dass wird das untere Stockwerk hier zunächst weiter erkunden."

"Wenn du meinst, aber wir müssen schnellstens Yppolita suchen", erinnert Rovena ihren Gefährten an die Mission. "Und ich bin mir eigentlich sicher, dass die Gänge noch zu anderen Gebäuden führen, bisher haben wir uns nur in dem nordwestlichen Teil der Burg aufgehalten. Die Königin muss irgendwo sein, wo die Wände aus grobem Stein bestehen, so hat es uns das Schwarze Auge gezeigt."

"Das hat es. Aber ist das auch zutreffend?" Isinha grübelt. Hatte er nicht davon gehört, dass das Auge manchmal auch etwas zeigt, was nicht, noch nicht oder nicht mehr ist? Er weiß es einfach nicht mehr genau. "Groben Stein würde ich wahrlich am ehesten im unteren Bereich der Burg, nicht zwingend in den Kanälen, erwarten, im Keller vielleicht?" fragt er.

"Aye, Keller sind immer gut zum Einsperren, das wohl!" stimmt ihm Ingalf zu. "Aber auch Turmsitzen ..."

"Stimmt. Aber der Turm ist wohl besser zu verteidigen, weshalb ich dort eher diesen Xeraan vermuten würde." erwidert der Magier nachdenklich.

"Wir können uns jetzt Stundengläser lang darüber reden, oder handeln!"

"Dann sag uns doch, was wir Deiner Meinung nach tun sollen, das wohl!" fordert Ingalf den Elfen auf.

"In den Hof, die Königin suchen."

"Und wenn wir sie nicht sehen, dann stellen wir uns hin und rufen laut, oder was?" antwortet Ingalf entgeistert.

"Habe ich gesagt, dass wir uns präsentieren sollen?"

Die Antwort des Elfen bekommt Ingalf schon nicht mehr mit, da er sich in Richtung des Thronsaals begibt - wenn Rovena sagt, dass sie den Saal nicht richtig untersucht haben, dann will er doch noch mal nachsehen.

"Und da frage ich mich zurecht, wie Elfen so alt werden können ..." grummelt der Magier. Laut fügt er hinzu: "Nein. Das halte ich für keine gute Idee. Wenn überhaupt sollten wir in die Gänge zurückkehren, oder aber hier ein Geschoss nach dem anderen prüfen."

"Dann lass uns hier noch die letzten Räume durchsuchen. Hier war lange keiner, also dürften wir recht sicher sein, das wohl!" schlägt Ingalf vor.

"Gut." Ohne ein weiteres Wort bedeutet Isinha dem Thorwaler, vorweg zu gehen und folgt ihm mit dem zur Fackel gewandelten Zauberstab als Lichtquelle.

"Wo wart ihr denn schon?" fragt er Rovena und wendet sich dann einer der verbliebenen Türen zu.

"In einem Speisesaal hinter der Tür dort." Rovena weist mit einer knappen Geste auf die entsprechende Tür. "Mir ist es aber lieber, wir bleiben zusammen, darum haben wir den Saal nicht weiter untersucht."

"Das war doch eher der Thronsaal, oder?" wirft Tsara ein.

"Wenn in einem Thronsaal auch gegessen wird, dann wird es wohl beides sein", erwidert Rovena, denn sie kann sich noch gut an den Tisch mit dem Geschirr und den umgekippten Weinbechern erinnern.

Ingalf hat den gleichen Eindruck wie vor ihm Rovena, Tsara und Edric: Hier hat vor einiger Zeit ein wilder Kampf stattgefunden. Da ist es fast verwunderlich, dass an den Wänden noch ein paar bunt bemalte Schilde an ihren Haken hängen.

Die Schilde interessieren den Thorwaler nur beiläufig. Er schaut nach einem weiteren Ausgang.

Im Licht von Isinhas Fackel ist geradeaus an der anderen Seite der Halle eine zweiflügelige Tür zu sehen, links und rechts davon je ein Fenster.

"Da geht's wohl raus!" vermutet Ingalf und schaut vorsichtig durch das linke Fenster.

Bevor der Thorwaler das Fenster erreicht, verlischt die Fackel erneut. Erst als sicher ist, dass niemand den Lichtschein sehen kann, verwandelt Isinha den Stab zurück.

Die Fenster führen wirklich in den dunklen Burghof.

In der linken und der rechten Wand befinden sich jeweils zwei normale Türen.

"So, erst Backbord?" meint Ingalf als er vom Fenster kommt und wendet sich zur ersten Tür linker Hand.

"Warum nicht? Eine Tür ist so gut wie die andere." meint der Magier mit einem Schulterzucken und folgt Ingalf.

Isinha stolpert in der Dunkelheit über einen der am Boden liegenden Stühle.

Der Gebäudeteil hinter der Tür ist sehr verwinkelt angelegt. Schräg nach rechts führt ein Gang, auf dessen linker Seite sich hintereinander drei Türen befinden. Am Ende ist ebenfalls eine Tür zu sehen. Die rechte Seite des Ganges ist hier vorn, wo Ingalf und Isinha stehen zu einer spitzwinkligen Diele erweitert. Hier führt eine breite Treppe im Bogen nach oben.

Erstmals sind Geräusche zu vernehmen: Schritte aus dem Obergeschoss und leises Gemurmel, das hinter der ersten Tür in der linken Wand hervorkommt.

"Hmm", flüstert Ingalf. "Anscheinend leben doch noch 'n paar Amazonen, das wohl! Wir sollten lieber erstmal in die andere Richtung schauen."

Er geht vorsichtig zurück in den Saal und öffnet die gegenüberliegende Tür.

Cadruel folgt.

Dahinter liegt ein nur drei Schritt schmaler Raum, der sich parallel zum Thronsaal hinzieht mit zwei Fenstern in der Südwestwand.

Der schmale Raum wurde völlig verwüstet und scheint früher einmal eine Bibliothek gewesen zu sein. Offenbar wurden alle Bücher zu einem Haufen in der Zimmermitte zusammengetragen und dort verbrannt. Es sind nur ein paar lederne Rücken übriggeblieben, Decke und Wände des Zimmers tragen eine dicke Rußschicht, die Fensterscheiben sind trüb und vielfach gesprungen.

"Tja, für die Bücher kommen wir zu spät, das wohl!" meint Ingalf mit einem Blick auf Isinha. Da er aber keine Lust hat in dem Dreck herum zu wühlen, verlässt der Thorwaler den Raum wieder und öffnet die nächste Tür auf dieser Seite.

Erstaunlicher Weise nickt der Magier nur, ohne auch nur den kleinsten Drang zu zeigen, die Reste zur durchsuchen. Schließlich wird hier kaum eine magische Bibliothek verbrannt worden sein; und falls doch, ist augenscheinlich nichts von Wert verblieben.

Diese Tür befindet sich am andere Ende der Halle in der Nähe des Haupteinganges. Dahinter ist ein kleiner Raum mit einem Fenster. Er enthält einen Tisch, drei Stühle und einen Schrank. Der Schrank ist geschlossen, der Schlüssel steckt im Schloss

Neugierig dreht Ingalf den Schlüssel.

Im Schrank hängt eine Amazonenrüstung: Brustpanzer, Helm mit Federbusch, ledernes Lendentuch und bronzene Beinschienen. Auf dem Boden des Schrankes steht ein mattschwarzer, silberbeschlagener Kasten, etwa sechs Handspannen lang.

"Weiberkram", entfährt es dem Thorwaler als er die Rüstung sieht, dann wendet er sich neugierig dem Kasten zu und sucht nach einem Öffnungsmechanismus.

"Tja, was hast Du in einer Burg voller kriegerischer Frauen erwartet?"

Die Frage des Magiers ist offensichtlich rein rhetorisch. Er leuchtet dem Thorwaler und sieht sich die Kiste ebenfalls an. "Schminke wird es wohl kaum sein, oder?"

"Wenn ja, dann bekommst Du sie ...", kommt es von dem Thorwaler aus dem Schrank.

Der Kasten ist offensichtlich verschlossen. Es gibt über die Länge verteilt drei Schlüssellocher.

"Hmm, 'nen Schlüssel haben wir nich' und zum Aufbrechen sieht das eigentlich zu schade aus ...", ist Ingalfs Zusammenfassung der Untersuchung.

"Nehmen wir sie mit?" lautet die Frage des Magiers, der bereits begonnen hat, sich nach einem Schlüssel für den Kasten umzusehen. Dass der Schrankschlüssel passt, hält er für unwahrscheinlich. Aber das restliche Innere des Schrankes - insbesondere der Helm - bieten sicher gute Verstecke, die Isinha nun akribisch durchsucht.

Zu seinem Bedauern findet er keine Schlüssel.

"Ist ein wenig sperrig, das wohl!" meint Ingalf und versucht die Kiste anzuheben, um das Gewicht abzuschätzen.

Die Kiste ist nicht übermäßig schwer.

Da sie aber zu lang für irgendwelche Taschen ist, klemmt er sie sich unter den Arm.

"Was willst du damit?" fragt Rovena den Thorwaler leise, als sie ihn mit der Kiste unter dem Arm erblickt. Sie hat wie Isinha zuerst auf den dunklen Burghof geblickt und ist ihm dann zu der Tür gefolgt, hinter der die Geräusche der jetzigen Bewohner der Burg zu ver-

nehmen waren. Nichts gutes ahnend hat auch sie sich schnell von der Tür in den Saal zurückgezogen.

Tsara hat währenddessen begleitet von Edric die gegenüberliegende Tür aufgemacht, die letzte im Thronsaal, und hineingeleuchtet. "Fast genauso, wie gegenüber", bemerkt sie. "Nur ist der Schrank hier offen und leer. Dafür steht hier ein Helledingsbums an der Wand."

"Helledingsbums?" Isinha überlegt und schmunzelt dann. "Das heißt *Fackelständer*; wenn der an ist, wird es 'helle'!"

"O Rondra, ob mir hier wohl jemand sagen kann, wie das Ding heißt?" Tsara stellt ihre Lampe ab, greift um die Ecke in den Raum und zieht mit beiden Händen eine wunderschön verzierte Hellebarde in Isinhas Lichtschein.

"Ach sooo, Ihr meint so ein Absperrbeil der Büttel." Der Magier klingt leicht enttäuscht, dass sein Scherz nicht angekommen zu sein scheint. "Will jemand in die Stadtwache eintreten?" fragt er in die Runde.

"Weiß nicht, aber liegen lassen wollte ich es nicht, das wohl!" antwortet Ingalf auf Rovenas Frage mit leichtem Schulterzucken.

"Du kannst die Kiste ja fallen lassen, wenn Du eine Amazone erschrecken willst", schlägt Tsara ironisch vor.

"Das wohl, das wohl!" antwortet Ingalf amüsiert. "Aber meistens reicht es auch, wenn ich die Zähne fletsche und brülle."

"Mach sie lieber auf und schau nach, was darin ist", rät die Hexe. "So schleppst du dich damit ab, ohne zu wissen, welchen Nutzen der Inhalt haben kann."

"Erst mal können vor lachen ..." entgegnet Isinha.

"Aye, schließlich hat das Ding drei Schlösser und wir haben nicht einen Schlüssel, bei Swafnir!"

Die Hexe schaut den kräftigen Thorwaler mit schief gelegtem Kopf an. "Habt ihr alles in dem Raum, wo diese Kiste stand, nach dem Schlüssel durchsucht?" will sie wissen.

"Er hat gesucht!" Ingalf deutet auf den Magier.

"Ob ich nun *alles* untersucht habe, kann ich nicht sagen." erwidert Isinha. "Jedenfalls die offensichtlichen Orte Schrank und Tisch schon, eventuell vorhandene, aber verborgen gebliebene Geheimfächer habe ich dagegen ausgelassen."

"Vielleicht können wir die Kiste in dem unterirdischen Gang ja mit Gewalt zu öffnen versuchen", meint sie dazu nur und wirft einen kurzen Blick auf die Tür, hinter der sie Geräusche vernommen haben. "Wo wollt ihr jetzt lang?"

"Die Kiste sieht mir so aus, als könne sie Gewalt recht gut widerstehen und im Falle des Aufbrechens möglicherweise den wertvollen Inhalt zerstören. Drei

Schlösser sind schon ungewöhnlich. Allerdings sollten diese kein Problem darstellen, sobald ich etwas Zeit und Ruhe habe, sie mir *anzusehen*." Spielerisch lässt Isinha die Finger eine wellenförmige Bewegung machen. "Wir sollten uns einen Weg ohne Publikum suchen." schlägt er anschließend vor.

"Und wenn wir die Königin haben, dann kann die die Kiste aufmachen, das wohl!" meint Ingalf. "Oder sie uns abkaufen ..."

Bei dieser Bemerkung runzelt Isinha die Stirn. "Ich bin zwar kein Rechtsgelehrter, aber auch hier dürfte der Verkauf von Eigentum *an* den Eigentümer etwas sein, dass verboten ist ..."

"Spricht eigentlich etwas dagegen, die Kiste erstmal da zu lassen, wo wir sie gefunden haben?" mischt sich Tsara ein.

"Genauso wenig wie sie mitzunehmen, das wohl!" antwortet Ingalf. "Und da *ich* sie schon dabei habe, werde *ich* sie nich' wegbringen!"

"Gut, dann ist das geklärt!" unterstützt in Edric, der sich bislang zurückgehalten hatte. "Jetzt sollten wir uns wohl wieder auf die Suche nach der Königin machen."

"Welchen Weg?" fragt der Magier. "Zurück in die Katakomben, nach oben oder hier unten weiter?"

"Hier unten ist nur noch der Gang, in dem wir die Stimmen hören, ich wäre dafür erstmal oben die letzten Räume zu durchsuchen, das wohl!" antwortet der Thorwaler.

"Also schön." meint Isinha und geht voran, um den Weg zu beleuchten.

"Aber danach gehen wieder unten weiter", murrte Rovenas leise, folgt den beiden jedoch.

"Das wohl, das wohl! Aber ein Schritt nach dem nächsten, das wohl!" Ingalf geht nach oben und überlegt sich, wo die Gefährten noch nicht waren.

Da ist zuerst einmal noch die Tür Richtung Nordwesten, das ist die Richtung, wo die Helden unten auf den Flur gekommen waren, wo Stimmen und Geräusche zu hören waren.

Und dann gab es im Schlafgemach der Königin, das über die Tür im Nordosten zu erreichen war, noch zwei Türen.

Ingalf steuert auf die Tür im Nordwesten zu, da unten allerdings schon Stimmen zu hören waren, bemüht er sich die Tür nur dann zu öffnen, wenn er hier keine Stimmen hört.

Hinter der Tür ist es ruhig, und als er sie öffnet, stellt er fest, dass es auch dunkel ist.

Im Licht von Isinhas Fackel ist ein fast leerer Raum zu sehen, der schräg nach rechts verläuft. Nur ein paar Stühle erhellt der Lichtschein. Und hinten rechts ist eine Tür.

Vorsichtig nähert sich Ingalf der nächsten Tür.

Isinha folgt auf dem Fuße, leuchtet unterwegs aber auch mal nach rechts und links, um eventuell von der Dunkelheit verborgene Aspekte des Raumes zu enthüllen. Da sie sich jetzt auf "begangenen" Territorium befinden, bereitet er sich innerlich darauf vor, die Fackel jederzeit erlöschen lassen zu können und einen <Dunkelheit> zu wirken, damit sie sich verbergen können ...

In der Nordostecke des Raumes ist eine Luke in den Boden eingelassen, und Isinha vermeint, von unten Gemurmel zu hören.

Der Magier tippt Ingalf auf die Schulter, bedeutet mit einem auf die Lippen gelegten Zeigefinger, Ruhe zu bewahren und geht vorsichtig auf die Luke zu. Dort angekommen kniet er sich hin und horcht angestrengt auf Geräusche.

Ein Gespräch, drei unterschiedliche Stimmen kann Isinha erkennen:

- ☉ "Es war eine ruhmreiche Tat."
- ☉ "Die Schwarze Göttin ist an unserer Seite geritten - ein Angriff, und alles war vorbei!"
- ☉ "Aber es waren nur zwei, und wir waren zu fünf!"
- ☉ "Was willst du damit sagen? Willst du unseren Mut schmälern oder gar die Schwarze Göttin lästern? Hüte deine Zunge!"
- ☉ "Aber früher ..."
- ☉ "Sei still, es gibt kein 'früher'. Du sprichst von der Zeit der Verblendung! Was sollen wir der Göttin zu Füßen legen, wenn wir wie früher auf Jagd gingen oder uns in nutzlose Schlachten stürzten? Woher sollen wir die Gaben für die Verehrte nehmen, wenn nicht von diesen Wühlmäusen auf ihren Äckern?"
- ☉ "Du hast recht, es tut mir leid."
- ☉ "Wenn du es nur einsiehst. Du weißt, was mit Rabrena geschehen ist. Auch sie hat gezweifelt."
- ☉ "Ist schon gut, ich bereue es."
- ☉ "Morgen geht es wieder in den Kampf. Ein Angriff auf die Straße nach Beilunk, glaube ich. Ich hoffe, die Verehrte wählt mich dazu aus!"

Die drei Stimmen beginnen nun, sich den Überfall auf eine Reisekutsche auszumalen.

Still steht Rovena da und wartet gespannt darauf, was Isinha hören mag. Sie fragt sich dabei auch, in welchen Raum unter ihnen diese Luke führt.

"Was gibt's?" fragt Ingalf leise, als der Magier so intensiv und lange horcht.

In kurzen und knappen Worten fasst Isinha den Gesprächsinhalt für die Gefährten zusammen. - 'Wären das Frauen- oder Männerstimmen?' überlegt er.

Natürlich Frauenstimmen.

"Und es waren nur drei?" fragt Ingalf. "Wenn wir sie irgend festsetzen könnten ohne, dass die anderen was merken, wären es drei weniger, das wohl!" fort er mit seinem Gedanken fort.

"Ich habe nur drei *gehört*, aber es lässt aufgrund des Themas den Schluss zu, dass dort unten auch nicht mehr sind. Jedenfalls nicht in unmittelbarer Umgebung." erwidert der Magier. "Schnappen wir sie uns?"

Rovena runzelt die Stirn. "Ist das wirklich nötig?" wirft sie ein. "Wir sollten uns doch unauffällig verhalten und die Königin befreien ... ein Kampf wird nicht ohne Lärm stattfinden, fürchte ich."

Zustimmend nickt Cadruel.

"Da haste Recht, das wohl!" stimmt ihr Ingalf zu. "Aber jede Amazone, die wir - ohne das die anderen es merken - unschädlich machen, steht uns später nich' im Weg rum!"

"Bäume kann man umhacken, damit sie nicht im Weg stehen, hat mein Opa gesagt", kommentiert Edric, "aber manchmal ist es leichter, einfach um den Wald herumzugehen."

Tsara nickt beifällig.

"Ich nehme an, das soll heißen, ihr wollt ihnen nicht 'auf die Pelle rücken!'" kommentiert Isinha den Einwand von Edric. "Also schön. Aber da es eine Falltür ist, könnte darunter doch auch der von uns gesuchte Ort mit der Königin sein, nicht wahr?" wirft er ein.

Jetzt schaut ihn der Thorwaler doch etwas entgeistert an. "Nur weil hier 'ne Falltür ist? Und die Königin kann dreistimmig reden?"

"Nein, natürlich nicht! Die drei da unten *bewachen* die Königin möglicherweise bzw. haben dies getan und wir finden von hier aus ihren Fluchtweg." erklärt Isinha.

"Wir können auch einfach etwas schweres auf die Falltür stellen."

"Also, wenn ich jemanden einsperren müsste, dann würde ich das ja auch unter 'ner Falltür machen, aber doch nicht die Wachen mit!" versucht Ingalf die Argumentation des Magiers zu entkräften.

"Es könnte sich ja auch nur der Vorraum zum Verlies unter der Falltür befinden." entgegnet Isinha.

"Bei Swafnir, es *könnte* ... es könnte auch sein, dass da drei Fässer mit Salzarenen sich unterhalten, das wohl!" brummeln Ingalf.

"Aber vielleicht sollten wir die drei da lassen, wo sie sind und erstmal weiter suchen, da hat das Mädels nicht so ganz unrecht!"

"Wie ihr wollt." seufzt der Magier. "Dann los, wir wollten dort hinten hin." Er deutet auf das Ende des Saals mit der Tür.

"Aye!" Ingalf folgt dem Magier auf dem Fuße.

Hinter der linken Tür war ja das Schlafzimmer der Königin. Dort gab es in der linken Wand noch eine bislang ungeöffnete Tür.

Rovena schaut sich neugierig in dem Zimmer um, hier müsste es doch genauso verlassen aussehen wie in den anderen Räumen ...

Dahinter verbirgt sich ein kleines aber feines Badezimmer. Die Wände dieses Zimmers sind bis zu einer Höhe von 2 Metern mit Marmorplatten ausgekleidet. Das Badebecken befindet sich in der Westecke, es misst 2 mal 2 Schritt. Das Becken ist nicht in den Boden eingelassen, sondern erhebt sich etwa 80 Zentimeter hoch, zum Beckenrand führen ein paar Stufen hinauf. Edel.

In der rechten Wand des Königinnenschlafzimmers gibt es eine weitere ungeöffnete Tür.

Dahinter verbirgt sich ein Ankleidezimmer. Im Raum stehen mehrere Garderobenschränke, links und rechts von der Tür in der Nordostwand sind je zwei Rüstungen auf Ständer gestellt. Es handelt sich um reich verzierte und bemalte Lederrüstungen. In den Schränken hängen viele edle Kleider, keines von ihnen scheint die Königin je getragen zu haben.

"Wozu hatte Yppolita die Kleider denn, wenn sie diese nie getragen hat?" fragt sich die junge Frau verwundert und schaut auch hier genau hin.

Die Kleider scheinen aus allen Ecken Aventuriens zu kommen. Diese feine Kleid hier könnte tulamidisch ein, und das daneben wirkt wie thorwalsches Prunkgewand.

"Vielleicht Geschenke von Verehrern ...?" überlegt der Magier laut.

"Tja, sie wird wohl eher das getragen haben ...", meint Ingalf während er sich die Rüstungen ansieht.

Die Rüstungen sehen auch nicht benutzt aus.

"Das denke ich auch", meint Rovena dazu und streicht mit der Hand über die Stoffe. "Vielleicht gehören sie ja auch gar nicht Yppolita, so unberührt, wie sie hier hängen. Ganz anders sieht es in ihrem Schlafzimmer aus."

"Schau mal Ingalf", meint Edric, der sich mit Ingalf zusammen die Rüstungen anschaut. "Die Blütenmotive sind zu Fünfecken geordnet und, seltsam, da sind Totenköpfe in der Mitte der Blüten statt eines Blütenkorbs ein Totenkopf."

"Modischer Schnickschnack ..." trotzdem schaut sich Ingalf die Rüstung genauer an.

Ingalf wird ein wenig mulmig zu Mute. Die Fünfecke erinnern ihn ziemlich stark an Pentagramme.

"... und Weiberkram, das wohl!" fährt der Thorwaler mit einem flauen Gefühl im Magen fort und lässt die Rüstungen dann in Ruhe.

"Nichts gefunden?" erkundigt sich der Magier, als Ingalf von den Rüstungen ablässt.

"Nur komisches Zeugs!" antwortet Ingalf. "Aber es ist ja noch da, das wohl!"

"So so, komisches Zeugs ..." meint Isinha nachdenklich und geht mit der Fackel dicht an die Rüstung, die Ingalf zuletzt betrachtet hat, heran und untersucht sie ebenfalls.

Isinha beschleicht das Gefühl, dass die Verzierungen nicht nur zur Dekoration da sind.

"Irgend etwas stimmt hier nicht." murmelt der Magier halblaut. Kurz entschlossen wirkt er einen <Odem Arcanum> auf die Rüstung und achtet auf das verräterische Glühen. Unnötiger Weise lässt er die Fackel dazu erlöschen - ist die Wahrnehmung des Glühens doch nicht vom Umgebungslicht abhängig ...

Auf den Rüstungen liegt eindeutig ein Zauber.

Isinha lächelt in der Dunkelheit. "Hab ich's mir doch gedacht!" können ihn seine Gefährten sagen hören, ehe die Fackel wieder aufleuchtet.

"Seht ihr das?" er weist auf die Verzierungen der Rüstung, denn auch ihm sind die Totenköpfe in den Fünfecken nicht entgangen. "Das scheint mir Teil des Zaubers zu sein. Möglicherweise ein Beherrschungszauber. Das habe ich zwar noch nicht im Einzelnen ergründet, aber die Vermutung liegt Dank der Vorgänge hier doch ... nahe ..." Der Magier hält inne, als er die Gesichter seiner Gefährten sieht, die seinen plötzlichen Enthusiasmus offenbar weder teilen, noch verstehen.

"Können wir sie vernichten?" fragt Rovena und betrachtet die Zeichen misstrauisch, denn wenn sich eine der Amazonen diese Rüstung überzieht, wird sie wohl sofort unter den Zauber fallen.

"Wir können sie doch auch einfach hier lassen!" schlägt Ingalf vor. "Bislang hat sich ja keiner mit dieser Rüstung abgeschleppt ..."

"Durchaus." antwortet Isinha unverbindlich. "Aber wir sollten das für später im Hinterkopf behalten und der Königin zumindest mitteilen."

"Das Ding steht in ihrer Wohnung, glaubst Du nicht, dass sie die Rüstung nicht kennt?" fragt Ingalf zurück.

"Glaubst Du immer das *Offensichtliche*?" fragt Cadruel beiläufig, ohne Ingalf anzuschauen.

"Bei Swafnir, aye!"

"Du tust mir leid. Aber wie lange glaubst Du, war sie nicht mehr hier?"

"Seitdem die Lieferungen ausbleiben und unten gekämpft wurde, das wohl!" antwortet Ingalf.

Mit einem mitleidigen Blick wendet Cadruel sich ab.

"Ich bin für hierlassen," bemerkt Tsara. "Und wohin jetzt?"

"Das sowieso." stimmt der Magier ihr zu. "Wir hatte doch vorhin in der Halle noch eine Tür, hinter die wir bislang nur geschaut haben ..." denkt Isinha laut nach.

Die Hexe sagt nichts dazu. Ihre Meinung, zurück in die unterirdischen Verbindungsgänge zu gehen, hatte sie schon geäußert. Angespannt achtet sie auf ihre Umgebung, denn sie haben ja nun feststellen müssen, dass die Amazonen nicht alle schlafen und sie somit nicht allein hier unterwegs sind.

"Das ist wohl die hier." Edric weist auf die zweite Tür im Ankleidezimmer und öffnet sie. Wie vermutet, führt sie in den Thronsaal.

"Dann sind wir hier wohl durch, das wohl!" meint der Thorwaler. "Dann sollten wir doch alle Türen haben, oder?"

Ingalf versucht sich in Gedanken den Plan des Gebäudes vorzustellen. Nachdem er sicher ist, dass sie keine Türen übersehen haben, versucht er die Falltür mit der Etage darunter in Deckung zu bringen.

Der Raum unter der Falltür muss der erste Raum links sein, der unten vom Gang abgeht. Und von dort waren auch unten Stimmen zu hören gewesen.

"Die Stimmen, die wir unten gehört haben, kamen aus dem Raum unter der Falltür, das wohl!" fast Ingalf seine Überlegung zusammen. "Daher sollten wir vielleicht erstmal wieder nach unten und da weiter suchen."

"Von mir aus ..." Der Magier ist einverstanden und gibt Ingalf einen Wink, voranzugehen. Er folgt ihm direkt mit der Fackel in der Hand.

Da es wieder nach unten geht, hat auch Rovena keine Einwände. Mit dem Rucksack und Surnia auf den Schultern, ihren Stock in der Hand, schließt sie sich den beiden an.

So klettert Ingalf wieder in den engen Gang und macht sich auf denselben weiter entlang zu gehen.

Cadrueel folgt schweigend, die Hand an der Waffe.

Den Abschluss bilden Tsara und ganz hinten Edric.

IM UNTERGRUND

Es geht erst einmal zurück, vorbei am Eingang zum Brunnenschacht und dem zur Scheune. Dann kommt die Gabelung. Nachts rechts ging es zum geheimen Eingang und zu noch einer bislang nicht verfolgten Abzweigung. Der Gang nach links ist unbekannt.

Der Magier überlegt. Dann meint er: "Lasst und das Ganze jetzt systematisch angehen. Zuerst zu der ersten Abzweigung direkt nach unserem Einstieg, dann sehen wir hier weiter."

Ingalf dreht sich nach links und folgt dem Gang ...

... im Dunkeln, da Isinha an der Gabelung verbleibt und anschließend seinen Ausführungen folgend zunächst die Gabelung hinter ihrem Einstieg erkundet.

"Hey!" ruft Ingalf als das Licht ausbleibt, dreht sich dann aber um und folgt dem Magier.

"Gut", stimmt ihm Rovena zu. Surnia auf ihrem Arm schaut interessiert in die von Isinhas Fackel erhellte Dämmerung. Die Hexe betrachtet jetzt auch genau die Gangwände, ob diese gemauert sind oder nur in den Untergrund gegraben wurden.

Der Gang ist eindeutig nur gegraben. Das Erdreich macht aber einen stabilen Eindruck.

Der von Isinha ausgewählte Gang führt zuerst ungefähr dreißig Schritte nach Osten und dann noch einmal genau so weit nach Norden. An seinem Ende führt ein enger gemauerter Schacht nach oben. Eiserne Bügel in der Schachtwand ermöglichen es, nach oben zu kommen.

"Aber diesmal machst Du mir das Licht nicht wieder aus, das wohl!" meint Ingalf zu Isinha während er vorsichtig hochklettert.

"Ja, schon gut." erwidert Isinha. "Aber sei leise!" flüstert er dem Thorwaler noch zu.

"Aber immer ...!"

Der enge Schacht führt immer weiter in die Höhe, bis er auf einmal zu Ende ist.

Ingalf versucht sich so zu stellen, dass er Isinhas Licht nicht allzu sehr im Weg steht und versucht etwas - einen Deckel, eine Luke - zu erkennen.

Über ihm ist festes Gemäuer. Keine Luke zu sehen.

"Was'n das?" flucht Ingalf leise. "Hier is' keine Luke, das wohl!"

Vorsichtig klopft der Thorwaler erst die Decke und dann die Wand neben dem Ende der Stufen ab.

Links neben den Stufen, da ist eine lose Platte, die hat sogar zwei Griffmulden.

"Ah, geht doch!" murmelt er, dann versucht Ingalf die Platte erst zu schieben, wenn das nicht geht wird er

versuchen sie herauszuziehen. "Vorsicht!" ruft er nach unten. "Ich weiß nicht ob ich die Platte halten kann."

"Was hast Du da gefunden? Ein abenteuerlicher Öffnungsmechanismus, so wie damals in dem alten Brunnenschacht?" ruft Isinha gedämpft zurück.

"Ne Platte in der Wand und nicht wie ich dachte in der Decke, das wohl!" antwortet Ingalf. "Und ich weiß nicht, wie schwer die werden kann ..."

Die Platte lässt sich wegdrücken, sie ist schwer, aber nicht zu schwer. Durch den sich auf tuenden Spalt fällt kein Licht.

Ingalf lauscht in den Spalt.

Nichts ist zu hören, also schiebt er die Platte weiter.

Neugierig folgt der Elf.

Als der Magier erkennt, dass Ingalf dort oben etwas gefunden hat, räuspert er sich vernehmlich, sieht den Elfen schräg an und drängt sich anschließend vorbei. Dabei sagt er: "Wenn Dein Kopf nicht leuchten kann, ist es wohl besser, ich gehe als Nächster." und folgt dem Thorwaler.

Ingalf musst grinsen als er das hört und beginnt im Licht der Fackel durch die Öffnung zu kriechen.

Erst einmal muss Cadruel Platz machen.

Cadruel schaut den Magier unbeteiligt von oben nach unten an eher er weicht.

"Dachte ich's mir doch. Der Zwerg hat mir einen Bären aufgebunden." murmelt Isinha, während er an dem Elfen vorbei die Stiege erklimmt.

So einfach geht das nicht. Der Schacht ist zu eng, um aneinander vorbei zu kommen.

"Cadruel, komm doch erst einmal herunter und lass Isinha noch!" bittet Tsara.

Cadruel schüttelt nur leicht den Kopf.

Da die Herrschaften sich nicht einigen können, klettert Ingalf im Dunkeln weiter in den Durchgang.

"Dann folge ihm doch." meint der Magier leicht trotzig, bewegt sich zurück und lässt dann die Fackel einfach erlöschen. Ihm macht die Dunkelheit nicht das Geringste aus. Die anderen - wenigstens Ingalf - werden diesen Naturburschen schon disziplinieren ...

"Verdammt, verdammt, verdammt!" flucht Ingalf als es nun vollständig Dunkel wird. "Welche Salzarele hat euch den gebissen?"

So leise und vorsichtig wie möglich nimmt er seinen Rucksack ab, sucht im Dunkeln nach der Öllampe. Nachdem er sie gefunden hat, stellt er sie vor sich auf den Boden, greift in die Gürteltasche, kramt dort nach Feuerstein, Stahl und Zunder und entzündet dann die Lampe.

"Dann macht sich Ingalf eben selber Licht, das wohl!" murmelt er sich in den Bart während er die Lampe herum schwenkt, um zu sehen wo er sich befindet.

'In einem Turm' geht Ingalf spontan durch den Kopf. Die nordöstliche Wand des 7 Schritt durchmessenden Raumes ist halbkreisförmig gebogen, Ingalfs Durchstieg liegt in dieser Mauer. Vier Schießscharten sind zu sehen und in der südlichen Ecke des Raumes ein offener Durchgang zu einem kleinen Flur. Ingalf sieht Treppenstufen nach oben. Ein paar Schemel stehen im ansonsten leeren Raum.

"Wir sind in 'nem Turm!" flüstert er in den Gang. "Und wenn ich mich recht erinnere, dann ist das der Nordostturm."

Er macht vor dem Durchstieg Platz und geht in Richtung des Flurs.

Es führt hier eine Wendeltreppe nach oben und eine Tür nach Südwesten.

Ingalf lauscht ob von oben oder hinter der Tür etwas zu hören ist - dabei ist er darauf vorbereitet die Öllampe sofort auszupusten.

Im Moment hört er nichts.

Erleichtert geht er zurück zum Durchgang und leuchtet seinen Gefährten: "Los, die Luft ist rein!"

Vorsichtig erklimmt nun auch Rovena die Stiege, um sich in den Turm zu begeben. Sie sieht sich sorgfältig um. "Vielleicht finden wir Yppolita ja hier ..." murmelt sie leise und wartet, bis alle oben sind.

Auch Cadruel folgt.

"Nach Dir", meint Edric höflich zu Tsara.

"Hmm, es gibt nur 'ne Treppe nach oben und 'ne Tür nach draußen, das wohl!" meint Ingalf skeptisch.

"Sie ist in einem Raum, dessen Wände aus grobem Stein bestehen", erinnert die Hexe und betrachtet den Aufbau der Wände des Turms.

Die Turminnenwände sind eindeutig aus kleineren Steinen gemauert.

"Und das könnte hier sein." ergänzt der Magier, während er mit der Fackel die ihm nächst stehende Wand beleuchtet. "Oder?"

"Könnte, aber ich seh' sie nich', das wohl!" meint Ingalf nun, der sich nach einem weiteren Ausgang oder einer Tür, einem Loch, einer Klappe im Boden umsieht.

Aber der Boden ist eindeutig massiv.

"Doch wenn ich mir das Mauerwerk hier so ansehe", skeptisch verzieht sie den Mund, "sieht es eher nicht danach aus."

"Aye!" Ingalf schaut seine Gefährten fragend an. "Wollen wir in dem Turm weiter? Oder zurück und den letzten Gang durchsuchen?"

"Den letzten Gang." entscheidet der Magier. Schließlich ist es wahrscheinlicher, dass die gesuchten groben Steine weiter unten, als auf einem Turm zu finden sind, an dessen Basis die Steine bereits kleiner sind. Isinha klettert daher zurück in den Schacht.

"Aye!" Ingalf folgt und fragt dann im Gang: "Machst Du wieder Licht?"

Sobald der Magier wieder festen Boden unter den Füßen hat, flammt der Stab erneut auf und beleuchtet den weiteren Weg.

Sofort schließt sich die Hexe ihren Gefährten wieder an und steigt den Schacht hinunter in die unterirdischen Gänge.

Der Elf geht als letztes.

Ingalf verstaubt wieder vorsichtig seine Öllampe im Rucksack und macht sich dann auf den Weg zurück zu der Kreuzung von der der letzte unbekannte Gang abging. Mit einem kurzen Schnauben, das wie "Hab'ichdochgleichgesagt!" klingt folgt er dem Gang.

So führt Ingalf die Gefährten in den letzten unerforschten Gang, unentdeckte Geheimgänge natürlich ausgenommen.

Der Gang führt erst 20 Schritt nach Norden, dann biegt er scharf nach rechts ab. Langsam geht es nun aufwärts. Nach weiteren 20 Schritt geht es noch einmal nach rechts. Jetzt sind sogar ein paar Steinstufen in den Boden eingelassen. Nach fünf Schritt endet der niedrige Gang vor einer Holzwand.

Ingalf legt sein Ohr auf die Holzwand und horcht auf mögliche Geräusche, anschließend sucht er nach irgendeiner Möglichkeit diese Wand aus dem Weg zu drücken, zu ziehen oder zu schieben. Denn dem Thorwaler ist irgendwie klar, dass jemand der Treppen in den Boden meißelt den Gang nicht mit einer Sackgasse enden lässt.

'Warum nimmt er nicht seine Axt?' überlegt der Magier, während Ingalf sich mit der Wand abmüht. Er selbst leuchtet die Wand ab, um die Befestigung der Bretter zu prüfen.

Zu hören ist nichts, und Schieben führt zum Erfolg. Dahinter ist ein durch drei Wandfackeln erleuchteter vollständig mit Brettern verschalter Raum, 4 mal 4 Schritt groß und 4 Schritt hoch, mit je einer Tür in der West- und in der Südwand, gegenüber ist eine Tür und rechts. Gleich links vom Durchstieg befindet sich eine frei stehende hölzerne Wendeltreppe, die nach oben führt.

'Da schau her!' denkt sich Isinha, während er warnend seinen Zeigefinger vor den Mund legt, um die anderen zur Ruhe zu gemahnen. Mit dem Kopf gibt er Ingalf ein Zeichen, dass sie gemeinsam weiter vorrücken, während gleichzeitig seine Fackel erlischt und er statt dessen den Stab kampfbereit hält.

Der Thorwaler zieht seine Orknase und gibt Isinha mit Handzeichen zu verstehen, dass es zuerst in das Treppenhaus schauen wird. Danach deutet er auf die beiden Türen.

Vorsichtig versucht Ingalf in das Treppenhaus zu blicken.

Der Magier nickt bestätigend und behält beide Türen im Auge. Dabei lauscht er angestrengt auf Geräusche.

Als Rovena sieht, wie sich ihre Gefährten auf einen Kampf vorbereiten, zieht sie sich etwas zurück, um nicht gleich an der Front zu stehen, verknotet ein Haar um ihren Finger und nimmt den Stab fest in die Hand.

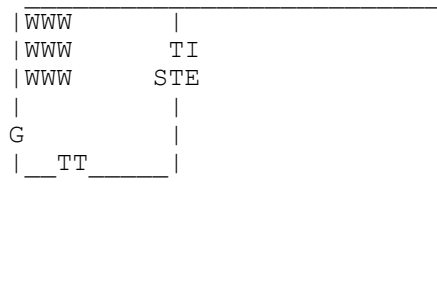
Sie wartet auf ein Zeichen, dass sie folgen soll.

Das, was beim Überblick zu sehen war, scheint alles zu sein. Ingalf fällt auf, dass in den Schlössern der beiden Türen Schlüssel stecken.

Da sich aus dem Treppenhaus anscheinend keine Gefahren nähern, winkt Ingalf Rovena, dass sie und die anderen aus dem Gang kommen können.

Dann drückt er vorsichtig die Klinke der linken Tür herunter und versucht sie zu öffnen.

Sie geht nicht auf, scheint abgeschlossen zu sein.



- W: Wendeltreppe
- T: Tür
- G: Geheimtür
- E: Isinha
- S: Tsara

Aus dem hinteren Bereich des Raumes ist Rascheln zu hören, das näher kommt.

'Ratten?!' geht es dem Magier durch den Kopf. Aber da er dem Geräusch am nächsten ist und gemeinsam mit Ingalf die Tür blockiert, macht er etwas Platz und stellt sich neben Ingalf (im NO), damit die anderen nachrücken können.

Auch Ingalf gibt die Tür frei und wartet kampfbereit auf die Ursache des Rascheln.

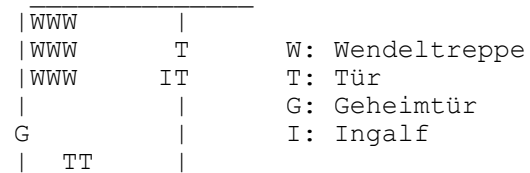
Rovena hält sich etwas zurück, sie will ihre kostbare Last nicht gefährden.

Den Dreizack in Hand bewacht Edric die Wendeltreppe. Ansonsten wartet er was seine Freunde in der Tür machen.

Iiih! Ein Schwarm über ein Schritt langer Gliederfüßler kommt überraschend schnell ins Licht. Hier Chitinpanzer glänzt schwarz, ihre Zangen sind zum Zubeißen erhoben. Es sind schon mehr als ein halbes Dutzend.

Vorsichtig dreht Ingalf den Schlüssel und versucht es noch einmal.

Jetzt lässt sich die Tür öffnen. Dahinter ist ein dunkler Raum, der ziemlich groß zu sein scheint, da im Licht des Treppenhauses nur die linke Wand zu sehen ist. Auf dem Boden sind leere, verschimmelte Weidenkörbe und große Flaschen zu sehen.



"Kannst Du etwas erkennen?" fragt Tsara im Flüster-ton.

"Ja, wenn unser zaubernder Freund wieder Licht macht, das wohl!" kommt die Antwort des Thorwalers.

Ohne auf die Stichelei des Thorwalers einzugehen, begibt sich Isinha an dessen Seite und lässt die Fackel wieder aufleuchten.

Es ist ein großer Raum, voll mit Gerümpel, der gar nicht ganz zu überblicken ist. Hinter dem Treppenhaus geht er noch weiter.

"Ich glaub, die wollen nich' mit uns reden, das wohl!" meint Ingalf zu Isinha, während er seine Axt auf den ersten schwarzen Panzer krachen lässt.

Das eine will man, das andere passiert. Ingalf verfehlt, und der Gliederfüßler beißt zu, zweimal schnell hintereinander, aber er verfehlt auch.

Fieberhaft überlegt Isinha, ob und wenn ja, wie ihnen hier Magie weiterhelfen kann. Ihm fällt spontan ein, dass es ja 'nur' Insekten sind, so dass eine kalte Umgebung möglicherweise bewegungshindernd wirken könnte. Aber noch bevor er ansetzt, den entsprechenden Zauber zu wirken, fällt ihm auch ein, dass er die dafür nötige Zeit hier wahrscheinlich nicht hat. Andererseits muss er zur Verteidigung mit dem Stab die Fackel zurückverwandeln, und Dunkelheit können sie jetzt gar nicht brauchen. Also ruft der Magier: "Zurück! Zurück durch die Tür!" und versucht selbst, ohne Ingalf zu behindern, schnellstens in den anderen Raum zurück zu kehren. Dort gibt es Licht, dort kann

er ebenfalls eingreifen und sie können nicht umzingelt werden.

"Die Tür! Gute Idee!" ruft nun auch der Thorwaler. In der Tür können nicht alle gleichzeitig angreifen und die Gefährten können sie dann der Reihe nach im Vorraum *in Empfang* nehmen. Vorsichtig zieht sich Ingalf rückwärts zur Tür zurück.

Beim Rückzug bekommt es Ingalf mit zwei dieser Viecher zu tun, und es kommen noch mehr heran - bestimmt über ein Dutzend. Zwei Bisse treffen.

"Iggitt", flucht Tsara leise und macht dem sich zurückziehenden Ingalf Platz, indem sie zwei Schritte zurück macht und dann seitlich ausweicht.

Aufmerksam geworden durch die Hektik, schaut sich Edric um, jederzeit bereit seinen Dreizack einzusetzen.

"Verdammt, verdammt, verdammt!" flucht der Thorwaler und schlägt erneut nach den Asseln.

Eine trifft er. Der Panzer der getroffenen Kellerassel knirscht. Wieder greifen die zwei Biester an. Diesmal trifft ihn nur eine, die allerdings sehr kräftig.

Der Elf stellt sich mit gezückter Waffe in die Mitte des Eingangs und attackiert die Gegner, sein Gesicht verstrahlt Gnadenlosigkeit.

Im Augenblick ist nur Ingalf mit den Kellerasseln beschäftigt, und der ist auf dem Rückzug. Cadruel steht im Weg.

"Plaaatz!" ruft Ingalf und schiebt sich rückwärts zur Tür. "Macht die Tür nur soweit auf, dass ich durchkomme. Dann lassen wir ein Viech in den Flur und danach - wumms - Tür zu.

Und wenn das erste tot ist, dann machen wir das nochmal, das wohl!"

Cadruel weicht zur Seite.

"Welches Vieh?" fragt Edric. Er passt weiter auf, dass von oben niemand herunter kommt, bei all dem Lärm den Ingalf verursacht.

Auch Rovena schaut besorgt zur Tür. "Was ist dort?" will auch sie beunruhigt wissen.

"Das was mich jetzt schon zweimal gebissen hat!" murmelt Ingalf und zieht sich durch den Türspalt in den Flur zurück. "Wenn der erste hier is! Tür zu!"

Tsara steht Phex sei Dank auf der Seite, zu der die Tür aufgeht und schiebt geistesgegenwärtig nach der ersten Assel die Tür ins Schloss. Dann weicht sie zurück, denn sie will nicht in den Angriffsradius des Insekts kommen.

Die Gruftassel, die Ingalf verfolgt ist jetzt in aller Blickfeld. Sie ist völlig auf Ingalf fixiert.

Wenn es die Position zulässt, greift Cadruel an.

Cadruels Schwertangriff durchschlägt den Panzer der Assel, aber die reagiert zu schnell für den Elfen. Dem

ersten schnellen Biss kann Cadruel noch ausweichen, der zweite verletzt sein Bein schwer.

Ingalf versucht die Assel Aufmerksamkeit der Assel soweit auszunutzen, dass er und seine Gefährten zu einem Angriff kommen. Er wird sie soweit es möglich ist in die Mitte des Raumes locken.

Ohne weiter darüber nachzudenken, verwandelt der Magier seinen Stab zurück und lässt ihn mit Wucht von hinten auf die Assel nieder sausen.

Auch Edric kommt hinzu und versucht mit seinem Dreizack zwischen Kopf und ersten Panzerring die Assel zu verletzen.

Gemeinsam schaffen es Edric, Ingalf, Isinha und Cadruel, die Gruftassel ohne weitere eigene Verletzungen zur Strecke zu bringen.

Ingalf hat drei kleine Wunden, Cadruel eine große, und hinter der Tür warten eine unbestimmte Anzahl weiterer Viecher.

"Machen wir so weiter?" fragt Ingalf. "Eine rein, prügeln, Zack, die Nächste?"

"Wollen wir nicht erstmal sehen, was hinter der zweiten Tür verborgen ist?" erwidert der Magier, während er einen kritischen Blick auf die Verletzungen seiner Gefährten wirft.

"Was hinter der ersten Tür war, wissen wir", antwortet Ingalf, "die zweite ist neu, das wissen wir nicht, das wohl!"

Ich würd' erst mit einer Sache fertig machen und dann weiter ..."

"Wir werfen Feuer in den Raum oder treiben sie mit Fackeln in eine Ecke."

"Das wäre eine Möglichkeit", stimmt Tsara nachdenklich zu. "Wir sollten aber sichergehen, dass wir uns nicht selbst ausräuchern." Dann schaut sie auf die Blessuren der Gefährten. "Rondra sollte uns gewogen sein, kämpfen wir doch für ihre Sache. Doch wenn ein solches Gezücht", sie zeigt auf die Wunde des Elfen, "Euch bereits so zurichten kann, dann möchte ich nicht wissen, wie es Euch nach dem fünften oder sechsten Exemplar geht."

'Mich hat das Viech auch gebissen, das wohl!', denkt Ingalf. 'Naja, die Spitzohren sollen ja bei den Frauen 'n Stein im Brett haben ...!'

Sie schaut auf die Tür.

"Wenn wir noch einmal eins hereinlocken, müssen in dem Moment, wo es zu uns durch den Türspalt kommt, so viele Hiebe auf es niedergehen, dass es keine Möglichkeit hat, noch einmal so zuzubeißen."

"Und es sind mindestens ' halbes Dutzend hinter der Tür, das wohl!" meint Ingalf. "Und mit dem Ausräuchern ist nicht so toll, was wenn der Rauch von draußen gesehen wird. Dann könnten wir uns auch in den Hof stellen und *Huhu!* rufen.

"Wie gern hättest Du in Deinem Keller so großes Ungeziefer?" fragt Isinha den Hirten erkennbar rhetorisch.

Dann schaut sich Edric die Wendeltreppe an und geht vorsichtig einige Stufen nach oben.

Die hölzerne Wendeltreppe steht frei auf einer ebenfalls hölzernen in den Boden eingelassenen Platte, die Stufen sind sauber in die einen halben Schritt messende Mittelsäule eingelassen. Das spiralförmige Geländer gibt der Konstruktion Stabilität. Die Wendeltreppe ist also eindeutig stabil.

Der Blick des Magiers folgt ihm.

Der Blick bleibt an der Bodenplatte der Wendeltreppe hängen. Sie hat den gleichen Durchmesser wie die Treppe selbst.

Edric bemerkt wie Isinha sich die Bodenplatten anschaut. "Was schaust du die Platten so an? Meinst du dort geht es weiter?"

Der Magier ignoriert die Frage und geht näher an die Bodenplatte heran, sieht sie sich noch genauer an. "Wenn es hier einen geheimen Gang hinter einer Holzvertäfelung gibt, weshalb dann nicht auch eine Treppe, die weiter nach unten führt?" überlegt er laut und sucht nach einem Mechanismus, mit dem man die Platte bewegen oder das, was darunter sein mag, anders freilegen könnte.

"Da haste Recht, zumal wenn es durch die beiden Türen nicht weiter gehen sollte, das wohl!" stimmt im Ingalf zu und beobachtet gespannt das weitere Vorgehen seiner Gefährten.

Vorsichtig, um möglichst kein Geräusch zu machen geht Edric weiter nach oben. Mit zunehmender Dunkelheit verlässt er sich mehr und mehr auf seine andere Sinne.

Plötzlich hat Edric das Gefühl, dass sich die Wendeltreppe ein wenig bewegt hat, und zwar gedreht.

Vorsichtig steigt Edric die Treppe hinab.

<>>

"So, Großer", sagt Tsara zufrieden, als sie sich wieder voll aufrichtet, nachdem sie den Thorwaler verbunden hat. "Du wirst es überleben", grinst sie.

"Min Deern, das hatte ich auch gehofft, wenn Du mich verarztet, das wohl!" grinst Ingalf zurück. Dann erhebt er sich und geht zu Isinha an die Treppe. "Na, schon was gefunden?"

Der Magier untersucht weiter die Treppe. Die letzten Abschnitte des Geländers und des mittleren Pfeilers haben es ihm gerade angetan. "Wenn ich die Treppe herunter käme, aber noch weiter wollte, wo würde ich dann nach einem Mechanismus suchen?" überlegt er laut und stellt sich vor, wo sinnvollerweise so ein Knopf oder Hebel angebracht sein müssten.

Mit den Fingern streicht er sanft über die Oberfläche von Geländer und Mittelsäule. Unebenheiten im Holz, Astlöcher und andere Auffälligkeiten untersucht er eingehender, drückt und dreht an Geländerknäufen und den Speichen des Geländers.

Die Mittelsäule ist aus vielen Balken zusammengesetzt, aber einen Hebel findet Isinha hier nicht.

Ingalf, der jetzt neben dem Magier steht, klopft vorsichtig mit dem Stiel der Orknase auf die hölzerne Bodenplatte und horcht darauf, ob es sich hohl anhört.

Hohl, ganz bestimmt hohl.

Etwas im Hintergrund hält sich Rovena bei der Gruftassel auf, die sie nun untersucht. Gesehen hat sie ein solches Gliedertier noch nicht, aber sie hat schon ein wenig über die Tiere gehört.

Und ihr fällt ein, dass diese Tierchen Menschen anfallen und auch in gefährliche Tiefen locken können.

Schon beim ersten Blick erkennt Edric, dass es sich hier um Gruftassel handelt, die sich hauptsächlich von Pilzen und Aas ernähren.

Seltsam. Isinha hat das Gefühl, dass das Geländer ein wenig nachgibt, als er eine der Speichen in Umfangsrichtung der Wendeltreppe drückt.

"Irgend etwas ist hier." verkündet der Magier. "Vielleicht darf man nicht auf der Treppe stehen, damit es funktioniert." überlegt er laut und scheucht die anderen vor sich her die Treppe hinab. Unten stellt er sich neben die Treppe und versucht es mit der Speiche erneut.

"Also auf jeden Fall is' hier nix drunter, das wohl!" meint Ingalf. "Nur wie kommen wir dahin ..."

"Vielleicht so ..." deutet Isinha an und wartet gespannt darauf, ob sein erneuter Versuch mit der Geländerspeiche erfolgreich ist.

Tsara schaut sich das Ganze gespannt an. Von Mechanik oder Technik versteht sie nicht allzu viel.

Ebenfalls angespannt wartend beobachtet Rovena das Tun des Magiers.

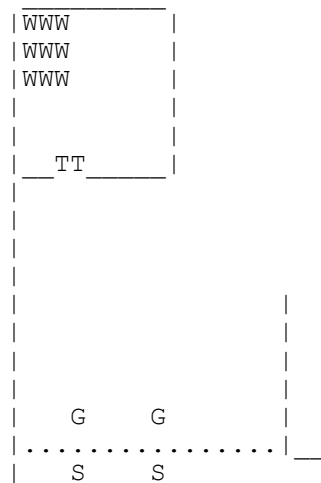
"Habt ihr an der Treppe gedreht?" fragt er die Anderen, als er die Treppe verlassen hat.

"Nein." erwidert der Magier verwundert. "Aber schon möglich, dass das der Effekt dieses Hebels hier ist." vermutet er einen Zusammenhang zu der Speiche des Geländers. "Wenn ich es so drücke, dann könnte es sein, dass ..." Der Satz bleibt unvollendet. Isinha hofft, durch das Bewegen der Geländerspeiche die Treppe in die nächste Etage abzusenken.

'Vielleicht ist es eine Art Pumpe, und ich muss mehrfach den Hebel betätigen.' überlegt er und probiert es auch gleich aus.

Isinha drückt kräftig gegen die Speiche, und sie gibt tatsächlich nach, aber es ist nicht nur die Speiche, die

"Ja!" Edric packt seinen Dreizack fest, bereit zuzustößen, falls da etwas unerwünschtes auftaucht.



Als Isinha durch den Spalt der Tür blickt, nachdem er den Schlüssel umgedreht und die Tür vorsichtig geöffnet hat, stockt ihm der Atem.

G: Troll
S: Säbelzähntiger

Zwei gigantische johlende Trolle stehen vor einer Wand aus Unterarm dicken Gitterstäben, und piesacken mit riesenhaften Speißen zwei Säbelzähntiger, die hinter den Stangen gefangen sind. Die Gitterstäbe sind soweit auseinander, dass die Tiger mit ihren Tätzen zwischen ihnen hindurch fahren können. Das Fauchen und Gebrüll kommt von den Tigern, die in rasender Wut versuchen, die Trolle zu erreichen.

Im Raum gibt es ein paar grob gezimmerte, riesige Möbel und ein Lager aus Strohsäcken. Überall liegen Nahrungsreste verstreut. An der Ostwand steht ein großes, dickbauchiges Tongefäß. Es ist mit einer Holzplatte abgedeckt.

Die Gittertür ist durch einen vorgeschobenen Riegel verschlossen.

"Mach zu, mach zu!" raunt Ingalf seinem Freund zu bevor die Gefährten Aufmerksamkeit erregen.

"Was ist dort drinnen?", will Tsara wissen, die zu weit hinten steht, um etwas sehen zu können.

"Riesen und große Katzen, das wohl!" meint Ingalf.

"Ah, solche Katzen", antwortet Tsara. "Und nun?"

"Die Trolle passen nicht durch die Tür, das wohl!" meint Ingalf nach kurzer Überlegung. "Wenn wir sie aus der Ferne erledigen können, sind sie keine Gefahr, bei Swafnir!"

Der Elf spannt wortlos seine Bogen.

"Auf alle Fälle müssen sie irgendwie hier reingekommen sein. Na dann für Rondra." Tsara geht ein paar Schritte zurück und legt Verbandsmaterial und ein paar Kräuter bereit, um im schlimmsten Fall sofort helfen zu können. Währenddessen lächelt sie Ingalf zu: "Dann tu Du, was Du am Besten kannst, dasselbe mache ich auch."

Für einen kurzen Moment verzieht Rovena belustigt den Mund, sie denkt an ihre wunderschönen Haut-

bildchen, die Ingalf mit seiner Kunstfertigkeit auf ihren Körper gemalt hat. Gleich konzentriert sie sich wieder auf die Tür, und was sie dahinter erwartet ... Trolle und große Katzen ... ob sie die Katzen besänftigen könnte, damit sie nicht angreifen?

"Ich kann am besten mit meiner Axt umgehen, das wohl!" antwortet Ingalf und fährt mit einem verschmitzten Lächeln fort: "Wenn Du das meinst ...

Nee, es sollte jemand sein, der gut mit Pfeil und Bogen umgehen kann und da hält sich ja schon einer bereit, das wohl!"

Ingalf dreht sich zu Cadruel um: "Ich mache die Tür auf und Du zielst, oder wie wollen wir das machen?"

"Klingt nach einem Plan, Nordmann."

"Das wohl, das wohl!"

"Haltet ihr das wirklich für eine gute Idee?" fragt der Magier, der kurz seinen Gedanken nachgegangen hat.

"Interessant erscheint mir vielmehr eine Antwort auf die Frage, was *machen* Trolle und Säbelzähntiger in einem für sie allein nicht erreichbaren Teil des Kellers der Amazonenfeste? Meine Theorie - in aller Kürze dazu - lautet: Entweder sind weder die Tiger, noch die Trolle 'echt'. Oder ..." er macht eine kurze Pause, "... es gibt noch mindestens einen anderen Eingang von entsprechender Größe."

"Genau." beginnt Edric. "Was ist sonst noch in dem Raum? Hast du eine große Tür gesehen?"

"Wenn sie nicht *echt* sind, dann schadet es ja auch nicht, sie mit ein paar Pfeilen zu beschießen", versucht ihn zu widerlegen, "Und wenn es einen Eingang gibt, dann ist er nicht hier, das wohl! Also müssen wir auch auf sie schießen!"

"Warum denn eigentlich *wir*?" fragt der Magier zurück. "Die Miezekatten und diese Trolle mögen einander offenbar gar nicht. Und die Tiger hält eigentlich

nur so ein Gitter davon ab, die Trolle zu zerfleischen ..."

Isinha zieht die - kaum sichtbaren - Augenbrauen hoch und runzelt die Stirn. "Ich denke, wir sollten uns das zunutze machen. Ich weiß nur noch nicht so recht, wie."

"Da die Trolle nicht durch die Tür kommen und die Katzen nicht durch das Gitter, macht es uns einfacher, das wohl!" meint Ingalf. "Denn so können wir einen nach dem anderen erledigen und gefährden uns nicht, das wohl!"

Cadrueil reicht Tsara seinen Köcher, damit sie ihn bereit hält und er schneller schießen kann.

Der Magier legt Cadrueil die Hand auf den Arm mit dem Bogen. "Warte, lasst uns lieber nach einer Möglichkeit suche, wie unsere *Feinde* sich zuerst gegenseitig schwächen, ehe wir eingreifen." Seine Stimme klingt eindringlich.

Der Elf senkt die Arme und entspannt sich.

"Wie ist der Käfig denn gesichert, Isinha?" will Rovena wissen, die den Raum nicht gesehen hat ...

"Tja, wie ...?" wiederholt der Magier die Frage nachdenklich. "Es sind dicke Eisenstäbe, aber ob es eine Tür gibt, habe ich nicht bemerkt." ruft er sich das Bild wieder ins Gedächtnis.

Doch, da war eine Tür, mit einem einfachen Riegel gesichert.

"Ich will Dich ja nicht bremsen, aber die Kätzchen passen durch die Tür, das wohl!" wirft Ingalf ein. "Wenn wir sie drin lassen, dann können wir von hier aus dem Gang mit den Trollen und dann in dem Raum durch das Gitter mit den Katzen fertig werden. Und keiner kann uns was.

Wenn Du das Gitter öffnest, dann musst Du durch die Trolle und dann sind die Katzen frei im Raum! Bei Swafnir, das ist nicht gut!"

"Nein, das nicht. Aber wer sagt denn, dass die Säbelzahniger auch gewinnen? Ich halte es für wahrscheinlicher, dass die Trolle sich durchsetzen werden, aber verletzt und geschwächt aus dem Kampf hervorgehen. Das erleichtert uns das doch ungemein!?" erwidert der Magier.

"Warum?" fragt Ingalf. "Es würde nur Cadrueil Pfeile schonen. Sicher ist aber, wenn die Kätzchen gewinnen, dann haben wir sie an der Backe, das wohl!"

Andererseits wirkt eine Säbelzahnigertatze harmlos im Vergleich zu einem Trollspieß.

Da sich nicht wirklich eine Meinung oder Entscheidung durchsetzen kann, fragt Ingalf den Magier: "Nehmen wir also an, dass die Kätzchen und die Trolle sich gegenseitig in die Mangel nehmen, dass wir danach ein leichtes Spiel haben. Wie willst Du es denn

schaffen heile zu dem Riegel und zurück zu kommen ohne, dass Dich die Trolle auseinander nehmen?"

Isinha winkt ab. "Hin ist leicht, zurück dagegen schon etwas kniffliger ..." erwidert er und denkt nach. "Was meint ihr, könnte in diesem Gefäß sein, das abgedeckt dort steht? Wein? Öl?" fragt er schließlich, ohne dass für die anderen sofort ein Zusammenhang mit Ingalfs Frage erkennbar ist. "Wir brauchen schließlich ein Ablenkungsmanöver."

Da nur Ingalf und Isinha einen kurzen Blick in den Raum werfen konnten, fragt Edric nach. "Welches Gefäß meinst du? Wie sieht es aus? Was ist sonst noch im Raum?"

Nach einer kurzen Weile fügt er noch hinzu: "Das beste wäre, wenn die Tiger wieder ihre Freiheit hätten, ohne das jemand verletzt würde."

"Vielleicht lassen sich die Tiger auch mit Hilfe Rondras besänftigen", spekuliert die Hexe, an die Statuette der Göttin in ihrem Rucksack denkend. "Ich denke nicht, dass sie von dem Magier hierher geschafft wurden, sondern dass es sich um die Haustiere Yppolitas handelt. Wir sollten, wenn es möglich ist, vermeiden, sie zu töten."

"Ist der Riegel aus Metall oder Holz?" will Rovena nachdenklich wissen.

"Aus Metall", entgegnet Isinha. Und fügt dann noch hinzu: "Könnte aber auch ein Ersatz für den klassischen Eimer sein. Bei denen wäre der schon voll, bevor es richtig losgeht ..." Ein freudloses Grinsen überzieht sein Gesicht. "Aber lasst mich etwas anderes versuchen ..." Schnell entledigt sich der Magier seines Rucksacks, um beweglicher zu sein. Dann wird es plötzlich dunkel um Isinha und die Gefährten. "Bleibt hier einfach stehen, ich bin gleich zurück!"

Von hinter der Tür sind Ausrufe zu hören, die sich überrascht anhören. Dann wird es still.

Die Gefährten hören noch, wie die Tür sich öffnet und der Magier sich mit leisen, fast unhörbaren Schritten entfernt, um die Gittertür zu öffnen. Die Tür lässt er auf.

Isinha kann schemenhaft erkennen, wo die zwei Trolle stehen. Die zwei Säbelzahniger verharren schnuppernd am Gitter, so dicht wie möglich an den Trollen. Ein dritter Schatten, das muss ein weiterer Säbelzahniger sein, nähert sich dem Gitter von weiter hinten.

Der Magier überlegt: Der gesamte Bereich zwischen Tür und dem sechs Schritt entfernten Gitter ist verdunkelt und sogar noch vier Schritt hinter dem Gitter. Er wird also wahrscheinlich unentdeckt bleiben, wenn er sich vorsichtig zum Gitter bewegt. Aber bloß nicht zu schnell. Schließlich hat hier reichlich Müll den Boden bedeckt. Tasten muss Isinha glücklicherweise nicht, da er in der Dunkelheit die Umgebung zumindest schemenhaft erkennen kann.

Er schafft es zur Tür, ohne zu stolpern oder mit einem Troll zusammenzustoßen.

Der Riegel an der Gittertür lässt sich überraschend leicht aufziehen.

Sofort öffnet Isinha die Tür und tritt schnurstracks, den Trollen ausweichend den Rückzug an.

Als er durch die Tür hindurch ist, schließt er sie sofort.

Eine Zeit lang ist nichts zu hören.

"Ich bin zurück." sagt er in die Stille der Dunkelheit hinein. Geduldig wartet er, bis es wieder hell wird, ehe er einen raschen Blick durch die kurz geöffnete Tür wirft.

"Schön, das Du uns so angenehmes Licht mitgebracht hast, das wohl!" meint Ingalf der Dank des Zaubers nur noch Dunkelheit um sich hat. "Aber sonst haste das fein hingekriegt, bei Swafnir!"

Das Nicken des Magiers kann in der Düsternis niemand sehen. Gespannt lauscht er auf Geräusche aus dem Nebenraum.

Kurz nachdem Isinha wieder im Treppenhaus ist, also lange bevor es wieder hell wird, fängt es im Nebenraum an, niederhöllisch zu rumoren: Gebrüll, Fauchen, Schrei, Trampeln, Hiebe. Als ob Dämonen losgelassen wurden.

"Ich denke, wir haben gefunden, wonach die Tiger gesucht haben." versucht Isinha einen Scherz. In der Dunkelheit wirkt der Lärm noch bedrohlicher.

Nervös lauscht Rovena nach dem Lärm. "Gut gemacht", lobt sie ihren Gefährten. "Ein nützlicher Zauber, wie mir scheint." In der Dunkelheit kann er ihre Miene nicht erkennen, die starkes Interesse an dieser Magie ausdrückt.

"Was man eben so aufschnappt ..." erwidert Isinha unverbindlich.

"Dann kann er ja nicht schwer zu erlernen sein", antwortet die Hexe leise schmunzelnd.

Die Regungen im Gesicht des Magiers wären auch bei Lichte besehen schwer zu deuten. Aber so vergehen sie ungesehen.

"Aye!" antwortet der Thorwaler dem Magier. "Mal sehen, was wir zum Schluss hören. Ein Schnurren oder ein Rülpsen ..."

"Bei den Säbelzähntigern sollte sogar beides möglich sein", grinst Tsara. Es freut sie, dass die Gefährten nicht wieder selbst kämpfen sondern die Zwölfe dieses Duell entscheiden lassen.

"Kennst Dich gut aus mit Viechern?" fragt der Thorwaler fröhlich zurück.

"Ein bisschen schon", erwidert die Geweihte. "Falls Du vorher nachsehen willst, ob die Tiger oder die Trolle oder beide gerülpst und geschnurrt haben, halte ich das für eine gute Idee", fängt sie leise an zu lachen.

"Nach Dir, nach Dir!" antwortet Ingalf.

"Ne, ne", grinst sie zurück. "Jeder das, was er am Besten kann und mit Trollen und Tigern hab ich's nicht so."

Ein letztes Gurgeln ist zu hören, dann wird es still im Nachbarraum.

'Das ging aber schnell.' überlegt der Magier, während er in die noch immer anhaltende Dunkelheit starrt, die Schemen seiner Gefährten musternd.

"Dann warten wir jetzt bis wir was sehen und dann sollten wir nach Überlebenden suchen, das wohl!" schlägt Ingalf aus dem Dunkeln vor.

"Dauert nicht mehr lange." beruhigt Isinha die Gefährten. Sie können hören, wie er sich offenbar auf den Boden setzt, um abzuwarten.

Es dauert tatsächlich nicht mehr lange, bis die Dunkelheit weicht.

Als Isinha anschließend vorsichtig die Tür öffnet, erblickt er ein Schlachtfeld. Zwei tote Säbelzähntiger liegen in Blutlachen. Ihr Körper ist von unzähligen großen Stichwunden übersät. Einem toten Troll wurde ein Bein fast abgerissen, aber die Szene am zweiten toten Troll ist noch grässlicher. Ein von Waffentreffern schwer gezeichneter Säbelzähntiger tut sich an dem Leichnam gütlich. Gerade ist der Tiger dabei, dem Troll die Eingeweide herauszureißen.

"Kommt, bevor er sein Mahl vollenden kann, werden wir ihm den Rest geben!" fordert der Magier die Gefährten auf und macht sich kampfbereit. "Cadruel, Feuer frei!"

Wozu sich der Elf nicht zweimal zu auffordern lässt.

Er schießt, sooft er Zeit hat und nimmt jeweils einen neuen Pfeil aus dem Köcher, den Tsara hält.

Wenn der Elf geschossen hat, wird Ingalf mit der Orknase dem Tiger ein wenig auf den Pelz rücken.

Zu diesem Zeitpunkt wird Isinha mit einem <Blitz> für freie Sicht des Thorwalers sorgen ...

Währenddessen hat Tsara einen Blick in den Raum werfen können und muss angewidert den Blick abwenden. 'Herrin, bitte lass meine Gefährten, vor allem Ingalf, nicht so Enden wie die Trolle', fleht sie stumm ihre Herrin an.

Rovena presst die Lippen aufeinander. Warum nur hört keine auf sie ...

Wenigstens muss das schwer verletzte Tier nicht weiter leiden, als es von Ingalfs Schlag getroffen wird.

"Hab Vertrauen", versucht Tsara die Hexe zu beruhigen und hält nebenbei dem Elfen den Köcher hin, als er den nächsten Pfeil zieht.

Ein leises Schnauben ist von Rovena zu hören.

Ruhig wartet Isinha, bis der Elf zwei Pfeile abgeschossen hat, ehe er sich durch die Tür und dann seitlich

davon in den Raum begibt. Direkt angreifen wird er den Tiger zunächst nicht, sondern eher Ingalf den Rücken decken und zur Not mit einem Blendzauber helfen.

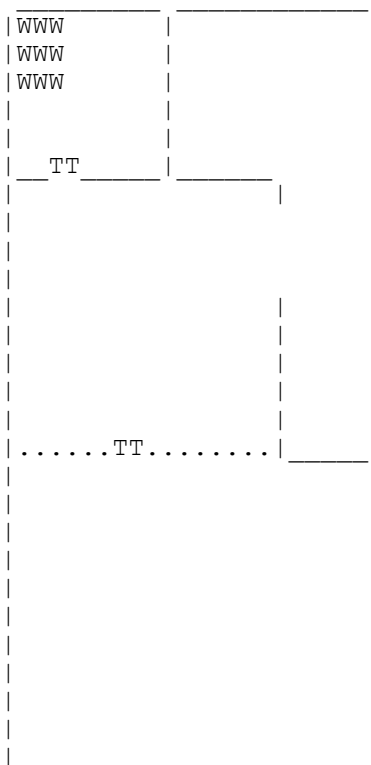
Ein Eingreifen Isinhas ist nicht erforderlich. Der erste Pfeil Cadruels sitzt und dann scheinen die Götter Ingalfs Hand zu führen. Mit einem Schlag, wie er besser nicht sein kann, trennt er den Kopf des Säbelzähntigers vom Hals.

"Hoppla!" ist alles, was der Thorwaler zu dem Schlag sagt.

Rovena ist sich ganz sicher, der Tod des letzten Säbelzähntigers wäre zu vermeiden gewesen. Kurz schweifen ihre Gedanken ab, ein Säbelzähntiger als Vertrauten ... aber dann wird das Bild von Surnia überlagert, die ihren Kopf an Rovenas Wange schmiegt.

Sanft erwidert sie die Zuneigung der Schädeleule mit einem Kraulen der Brustfedern. Hoffentlich trauert Yppolita ihren Haustieren nicht zu sehr nach ...

Edric schaut vorsichtig durch die Tür und betrachtet das Gemetzel. Es sind Raubtiere die seiner Herde schaden können, aber es sind eben auch nur Tiere. Langes Nachdenken bringt ihn hier nicht weiter, also betritt er den Raum und schaut sich genauer um, den Dreizack fest in der Hand.



Edric schaut in den Durchgang. Und ihm stockt der Atem. Da liegt ein gewaltiger Schatz. Goldene Becher, Schmuck, Dukaten, Ringe, Silbertaler, Heller und Kreuzer bedecken fast den gesamten Boden und sind in den Ecken zu Haufen getürmt. Edelsteine, silberne

Kannen und Teller funkeln im Licht zahlreicher Wandfackeln.

Der Magier nickt zufrieden. Da der Raum anderweitig beleuchtet ist, trägt er seinen Stab nun locker in der Hand, durchquert den Raum und sieht vorsichtig nach, ob und wenn ja, wie es hinter dem Gitter weitergeht.

Der Raum hinter dem Gitter starrt vor Dreck. Vor der Wand, direkt gegenüber der Gittertür steht eine große Truhe mit quadratischem Grundriss (1 mal 1 Schritt). Sie ist mit Eisenbeschlägen versehen, die aber von Rost zerfressen sind.

Die Kiste - oder vielmehr ihr Inhalt - interessiert Isinha. Gold und Edelsteine lässt er links liegen. Er beäugt die Kiste und prüft, ob sie verschlossen ist.

Zwei verrostete Schlösser halten die Beschläge zusammen.

Kurz entschlossen stößt Isinha das Ende seines Stabs kräftig auf die Schlösser, um sie aufzusprennen.

Die Kiste hat keine Chance gegen Isinha.

"Ui!" Edric erstarrt, als er die Größe des Schatzes überblickt. Wie kann man nur soviel Gold horten?

"Kommt schnell her ich habe den Schatz gefunden!" ruft er seine Freunde herbei, nachdem er sich etwas beruhigt hat.

"Ja und?" Ist der lakonische Kommentar des Elfen.

"Aye, Gold, fein, das wohl!" meint Ingalf und nähert sich strahlend dem Schatz.

"Nur wird uns jedes Teil das wir mitnehmen behindern." gibt Edric zu bedenken. "Am Ende werden wir sicher unseren Teil bekommen. Komm lass uns sehen was die anderen machen."

Vorsichtig, den Stab als Hebel benutzend, um nicht Opfer etwaiger mechanischer Sicherungen zu werden, öffnet der Magier den Truhendeckel.

Sie ist leer, es gibt aber eine Besonderheit. Die Truhe hat keinen Boden. Da ist ein weiterer Schacht mit Steigeisen.

"Hmm, interessant ..." murmelt der Magier. 'Ob sich die Königin da unten versteckt?' - Ohne länger darüber nachzudenken, macht Isinha sich daran, in den Schacht zu steigen, den Zauberstab zur Fackel gewandelt.

Ungerührt von der gesamten Situation sammelt Cadruel seine Pfeile ein und macht sie am Fell der Tiere sauber, bevor er sie wieder einsteckt.

Dann schaut sich Edric noch den Inhalt des dickbauchigen Tongefäßes an.

Das bereut er sofort, als er den Deckel anhebt. Jetzt weiß er aber definitiv, wie Trollscheiße riecht.

"Puh!" als Hirte ist Edric einiges gewohnt, aber das haut in dann doch einen Schritt zurück.

"Deckel zu!" ruft Ingalf, dann sieht er den Magier in der Truhe verschwinden. "Hey, warte, wo willst du hin?"

Isinha setzt seinen Weg fort; offenbar hat er Ingalfs Ruf nicht mehr gehört.

Dem Schatz nur einen kurzen Blick zuwerfend, ist Rovena dem Magier gefolgt und schaut ihm mit großen Augen zu, wie er in die Truhe steigt.

"Ein weiterer Abstieg?" stellt sie erstaunt fest und schließt sich Isinha sogleich an. "In ein Verlies?" murmelt sie dabei leise. Vielleicht haben sie ja nun gefunden, was sie suchen ...

Bereits halb in dem Schacht verschwunden sieht der Magier ihr tief in die Augen, ehe er andeutungsweise mit den Schultern zuckt. "Wer kann das wissen? Vermutlich wir in ein paar Augenblicken."

Es geht tief hinunter. Als Isinha endlich unten ankommt, wo ein niedriger und schmaler Gang sich Richtung Westen erstreckt, ist er sicher, unter dem Niveau des ersten Gangsystems zu sein.

Stumm stimmt ihm Rovena mit einem Nicken zu und konzentriert sich auf den Abstieg.

Ingalf wischt noch schnell die Orknase sauber und geht dann zu den beiden an der Kiste: "Na, was gibts hier, was besser ist als der Schatz?"

"Die Königin ...", erinnert ihn die Hexe tadelnd, während sie weiter hinab steigt.

"Aye, guter Grund, das wohl!" stimmt ihr Ingalf zu und folgt ihr in den Schacht. "Wenn wir die haben, dann kriegen wir auch was von dem Schatz, das wohl, das wohl!"

Der Elf folgt.

Rovena schaut kurz hoch und in die Augen des Thorwalers. "Sie wird sich bestimmt nicht lumpen lassen, wenn wir sie hier raus hauen ..." spekuliert sie leise.

"Sag ich ja!" Ingalf würde sich ja vor Freude die Hände reiben, wenn er nicht auf der Leiter stehen würde.

Ebenfalls unten angekommen, sieht sich die Hexe sogleich nach der Art der Gangwände um.

Nachdem auch Tsara hinabzusteigen beginnt, wartet Edric noch kurz, bis er ebenfalls in die Kiste steigt.

"Schscht!" kommt es energisch von Isinha, der nicht nur Wände und Boden betrachtet, sondern auch in den Gang hinein lauscht. 'Man versteht ja die eigenen Gedanken nicht, so laut schwatzen die hier!' denkt er sich. Falls hier unten jemand ihnen nicht freundlich gesonnen ist, hat dieser jemand sie sicher bereits gehört ...

"Was'n los?" ruft Ingalf von den letzten Stufen der Leiter. "Haste was gehört?"

Im Lichte der Fackel untersucht er zunächst Wände, Decke und Boden und vergleicht sie mit der Erschei-

nung aus dem Schwarzen Auge mit dem Aufenthaltsort der Königin.

In einem Gang war die Königin nicht gefangen.

Aber vielleicht an dessen Ende. So macht Isinha sich auf, dem Gang weiter nach Westen zu folgen.

Der Gang zieht sich ziemlich lange hin und macht dann einen Bogen nach rechts, Richtung Norden. Er endet vor einer Steinplatte.

Diese untersucht Isinha eingehend im Fackelschein. Ebenso untersucht er die Wände, Decke und Boden unmittelbar davor.

Es ist kein Öffnungsmechanismus zu entdecken. Da ist einfach nur eine Steinplatte umrahmt von der festen Erde des Ganges.

Mit einem gedanklichen Schulterzucken nimmt der Magier dies hin und versucht die Platte auf herkömmliche Weise - durch Drücken an verschiedenen Seiten - zu bewegen.

Sein tastendes Drücken führt zu keinem Ergebnis.

"Kann ich Dir helfen?" fragt ihn Ingalf.

Tsara wartet gespannt im Hintergrund. Wohin dieser Gang wohl führt?

"Falls der Weg nur durch den richtigen Krafteinsatz an der richtigen Stelle freigegeben wird, sicher." antwortet Isinha. "Versuch' es." fordert er den Thorwaler auf und macht ihm in der Enge des Gangs Platz.

Ingalf stemmt die Füße fest in den Boden und drückt mit aller Kraft gegen die Platte.

Die Platte gibt nach! Sie fällt um. Dahinter ist ein dunkler Raum.

Ingalf macht wieder Platz für den Magier, damit er in den Raum leuchten kann. "Der Weg ist frei!"

Mit einem leisen "Danke." quetscht Isinha sich wieder an Ingalf vorbei und leuchtet zunächst vom Eingang aus in den Raum, um nicht versehentlich eine offensichtliche Falle zu übersehen ...

Rovena rückt nun auf. Ob sich dahinter die Königin verbarrikadiert haben könnte?

Isinhas Lichtschein fällt in einen kreisrunden Raum von nur drei Schritt Durchmesser, wie hoch er ist, ist nicht zu erkennen. An der gegenüberliegenden Wand steht eine in Lumpen gekleidete Frau mittleren Alters. Sie ist unbewaffnet, aber ihre Haltung lässt Isinha an einen Hruruzat-Meister denken. Die Frau ist auch unbewaffnet gefährlich.

'Oh.' Der Magier begibt sich in den Raum, langsam und vorsichtig, während er ihr bedeutet, sie nicht anzugreifen zu wollen. "Die Zwölfe zum Gruße." versucht er zunächst auf Garethi, die Frau freundlich anzusprechen.

"Rondras Ehre! Wer seid Ihr?" Der bestimmte Ton der Frau passt gar nicht zu ihrem zerlumpte Aussehen.

"Bei Swafnir, nu' brülle hier nicht so rum!" zischt Ingalf der Frau zu.

Der Blick, den die Frau Ingalf daraufhin zuwirft, lässt den hartgesottenen Recken frösteln. Mit der Frau ist nicht zu spaßen.

Das Auftreten Ingalfs passt gar nicht zu ihm, also beschließt er zu erklären wer sie sind. "Das hier ist Ingalf, Isinha, Rovena, Tsara, Cadruel und mein Name ist Edric. Wir sind auf der Suche nach der Königin."

Rovena schiebt sich vor. "Wer seid Ihr?" stellt sie leise die Gegenfrage, noch etwas misstrauisch, ihren Stab abwehrbereit in der Hand, doch sie vermutet stark, dass es sich um Yppolita handelt. Surnia mustert die Fremde mit gesträubtem Gefieder, auf dem Sprung, der Frau ins Gesicht zu stürzen, sollte diese für ihre Meisterin eine Bedrohung darstellen.

"Seid Ihr die Königin?", setzt Tsara nach, denn sie kann sich nicht vorstellen, dass eine Dienerin Rondras freiwillig hier unten in einem solchen Zustand zu finden ist.

Isinha sieht mit nachsichtigem Blick nacheinander immer weiter die Reihe der sprechenden Gefährten entlang. Eigentlich hatte er ja das Gespräch begonnen und war gefragt worden. Der Höflichkeit halber hätte er auch geantwortet. Nun denn, dann eben nicht.

"Ich bin die Königin", erwidert die Frau würdevoll. Alles an ihrer Haltung und ihrem Gesichtsausdruck ist majestätisch. "Was führt Euch hierher?"

"Wofür braucht Ihr Herrscher?" will Cadruel unvermittelt wissen.

Das Gesicht der Königin verzeiht sich nicht. "Das besprechen wir, wenn Xeraan ausgeschaltet ist."

"Ein Handelsherr machte sich Sorgen um seinen Gewinn." beginnt Edric. "Er dachte er hätte euch erzürnt und hat uns geschickt zu sehen was passiert ist."

"Stoerrebrandt", nickt die Frau.

Dann fügt er noch hinzu: "Auf den Weg hierher mussten wir leider eure Katzen in Borons Arme legen."

"Katzen?" Die Königin, denn um die muss es sich handeln, runzelt fragend die Stirn, aber dann tappt Ingalf dazwischen.

"Aye, und jetzt haben wir Dich gefunden, das wohl!" fügt Ingalf hinzu. "Kommste mit raus oder willst hier im Loch versauern?"

Die Königin funkelt Ingalf zuerst dann, dann wird ihr Blick milde. "Zuerst beratschlagt man, dann handelt man, mein ungestümer Retter."

"Ungestümer Retter, das wohl!" Ingalf fängt an zu prusten.

Yppolita schüttelt dazu nur leicht den Kopf.

Gelangweilt schaut der Elf sich im Verlies um.

Rovena entspannt sich etwas. Hatte sie doch geahnt, dass die Königin eher in den Tiefen der Gänge zu finden sein könnte, wenn sie es tatsächlich ist. Da Yppolita sich aber an die Geweihte zu wenden scheint, tritt sie wieder hinter ihre Gefährten zurück und beobachtet die Amazone aufmerksam. Es wäre ja immer noch möglich, dass ihnen hier etwas vorgegaukelt werden könnte ... sie schluckt, der Rucksack mit der Statuette wiegt schwer auf ihren Schultern. Ihre Schädeleule sitzt abwarten an ihren Kopf geschmiegt, die Augen auf die Fremde gerichtet. Sie wartet auf die Bitte ihrer Meisterin, ihre Vertrautenmagie für sie einzusetzen.

"Ich muss mich oftmals für das unglückselige Verhalten meiner Gefährten entschuldigen!" fällt Isinha mit einem harschen Blick auf die plappernden Freunde nun dazwischen. "Eure Majestät." schiebt er rasch nach. Auch er ist sich nicht sicher, wie er richtig verfahren soll, so aber jedenfalls nicht.

Die Frau macht eine wegwerfende Handbewegung.

Edrics Vortrag ergänzt er dann: "Selbstverständlich macht sich unser Auftraggeber **nicht nur** Sorgen um seine Geschäfte, sondern selbstverständlich auch um Euer Wohlergehen. Wir haben - ähm - bei dem verlassenen Tempel einen *Einblick* in die Vorfälle hier werfen können. Und wir sind einigermaßen bestürzt über die Vorfälle, die sich hier zugetragen zu haben scheinen.

Die Trolle, die oben das Gitter bedrängt haben, sind dank der Tiger handlungsunfähig. Die Tiger allerdings leider auch ..." Er lächelt die Königin leicht an und deutet eine Verbeugung an: "Zu Euren Diensten." "Welcher Tempel", fragt die Königin nach. "Und von was für Tigern oder Katzen redet Ihr?"

"Ja, Xeraan." meint der Magier nachdenklich und nimmt den verlorenen Gesprächsfaden wieder auf. "Was könnt Ihr uns denn über die Geschehnisse hier berichten?"

"Zuerst meine Fragen", erwidert die Königin nur ruhig.

"Welche Frage? Die nach den Katzen?" beginnt Edric. "Die sind in einem Raum, durch den wir hierher gelangt sind."

Wieder schaut sich Edric im Raum um. "Auch wäre dort mehr Platz."

"Später", meint die Königin nur.

Während die anderen beginnen Pläne zu schmieden schaut sich Edric im Raum um. Es muss hier noch einen weiteren Zugang geben, denn an den Trollen und den Tigern ist es nicht besonders leicht vorbei zu kommen.

Der kreisrunde Raum ist eng, nun da er mit sieben Personen gefüllt ist. Er geht als Schacht in die Höhe. Das obere Ende ist nicht zu sehen.

Isinha unterdrückt den Drang, ihr mit der Gegenfrage 'Welche Fragen denn?' zu antworten und meint statt dessen: "Ach, irgend so ein Tempel auf dem Weg hierher, verfallen und überwuchert. Und diese Tiger waren zusammen mit den Trollen in einem Raum eingesperrt, der am Ende dieses Tunnels mit dem Ausstieg in einer großen Kiste liegt."

Die Königin fragt nach: "Wo lag der Tempel, welchem Gott oder welcher Göttin war er geweiht?"

"Neben der Straße nach Shamaham, Rondra, was sonst?" antwortet Ingalf, der sich wieder gefasst hat.

"O ...!" Mehr sagt Yppolita nicht.

Zu den Tigern meint sie nur: "Das werde ich mir anschauen müssen, wenn wir mein Gefängnis verlassen."

"Aye, das sollten wir tun, besser ist das!" stimmt er zu. "Wie oft kommen die Wachen? Und woher? Und wie viele?" sind die Gegenfragen im Stil der Königin.

"Des Nachts müssen wir uns nur von den Quartieren, dem Innenhof und den Mauern fernhalten, dann werden wir keinen Wachen begegnen, wenn sich nichts geändert hat." Im letzten Nebensatz schwingt Bitterkeit mit. "Insgesamt waren wir 55, als Xeraan kam."

Scharf zieht Rovena die Luft ein. Da haben sie aber Glück gehabt ... wieder hat sie ihr Gefühl nicht getäuscht. Es war besser, in den unterirdischen Gängen zu bleiben, als oben in der Burg herum zu suchen ...

Ingalf pfeift leise. "Du bist hier und die anderen da draußen. Macht sieben zu 54, da sollten wir besser leise sein, das wohl!"

Wir kennen einen Weg unbemerkt aus der Burg zu kommen. Nur löst das das Problem wohl noch nicht ganz ...

Was hat das mit dem Xeraan nu auf sich?"

Yppolita schüttelt den Kopf. "Es dürfte nur die Hälfte aller Schwestern hier in Kurkum sein, wenn überhaupt, aber das ist es nicht. Nein, Xeraan allein ist das Problem uns gleichzeitig der Schlüssel zu seiner Lösung. Er ist ein Magier, ein mächtiger Magier, wahrscheinlich der mächtigste, den ich bin meinem bisherigen Leben, und das währt schon einige Jahre, kennengelernt habe."

Der Mann hat sich in Gestalt eines fahrenden Händlers hier eingeschlichen. Auf irgendeine Weise beschwört er täglich eine Frauengestalt, die uns als Schwarze Göttin erscheint und befiehlt, auf Raubzüge auszugehen und alle wertvollen Beutestücke der Göttin zu opfern. Bei ihrem ersten Erscheinen hat die Schwarze Göttin die Rondrastatue im Tempel von ihrem Podest gestoßen, und Rondra hat es geschehen lassen! Da Rondra den Frevel offenbar machtlos hingenommen hat, hielten wir die Schwarze Göttin für mächtiger als ihre alte Gottheit. Auch ich habe mich

anfänglich der Schwarzen Göttin unterworfen, doch die Frauengestalt hat nach und nach ihre Macht über mich wieder verloren. Endlich erkannte ich, dass meine Schwestern von der fremden Göttin zu verbrecherischem Tun angestiftet wurden. Ich wollte dem unheimlichen Treiben ein Ende machen und meinen Kriegerinnen die Anbetung der neuen Gottheit verbieten, doch sie gehorchten mir nicht mehr, ja, sie erhoben sogar ihre Waffen gegen mich und überwältigten mich in einem wilden Kampf in meinen Gemächern. Ich wurde in den Schacht unter dem Bergfried herabgelassen und eingemauert."

"Oh große Königin", spricht Tsara sie an, "wir werden Euch hier herausbringen und dann werden wir dem unheiligen Treiben ein Ende bereiten. Die Geschwister Rondras und die Leuin selbst sind mit uns."

"Ja!" spricht Yppolita. "Es ist eine Prüfung der Leuin. Hier in meinem Verlies habe ich mehrmals Stimmen gehört - vielleicht hat sogar die Göttin selbst zu mir gesprochen. Es gibt eine Möglichkeit, den verbrecherischen Magier zu überwinden. Eine geweihte Rondra-statue muss in den Tempel gebracht werden. Wenn die geweihte Statue auf dem leeren Podest im Tempel steht, wird die Schwarze Göttin nicht erscheinen, hoffe ich. Ich kann dann zu meinen Amazonen sprechen und hoffentlich den Bann lösen, der auf ihnen liegt."

"Wenn wir uns auf sie statt auf uns selbst verlassen, sind wir verloren."

Der Blick, den ihm die Königin zuwirft, macht Cadruel deutlich, dass er sich danebenbenommen hat. Wenn er den Menschen helfen will, muss er ihr Vertrauen gewinnen und ihre Sitten respektieren.

Unbeeindruckt steht er da.

Ingalf hört zu, die Quote ist zwar mit der Hälfte der Amazonen besser aber immer noch zu schlecht. Als Yppolita bei der Beschreibung des Kampfes angelangt ist, nickt er, denn die Spuren sind ja noch zu sehen.

"Wir haben die Überreste des Kampfes gefunden." berichtet der Magier kurz. "Allerdings hatten wir angenommen, dass es einen Überfall fremder Kämpfer gegeben hat ..." nachdenklich verstummt er.

"Leider nicht." Kurz wird Trauer in Yppolitas Gesicht deutlich.

"Ich glaube, wir können es ihr geben, oder?" meint er an Rovena gewandt.

"Deswegen sind wir ja auch eigentlich hier", erwidert die Hexe lakonisch.

Und zu Yppolita: "Hast Du irgendeine Schwachstelle bei Xeraan bemerkt? Im direkten Angriff bringt es wohl nix, aber irgendwo wo er alleine ist? Sein Schlafraum? Irgendwelche Gewohnheiten?"

Ich kann Dir 'n Dolch oder 'n Wurfbeil leihen, dann hilfste uns, einverstanden?"

Yppolita im Blick behaltend, nimmt sie vorsichtig den Rucksack ab und stellt ihn vor sich auf den Boden. Sie zieht die Kiste heraus, in der die Statue aus Gold untergebracht ist und öffnet den Deckel.

"Der erste Schritt! Gepriesen seid Ihr!" Yppolita ist ergriffen.

"Wir gehen den Weg, der uns gewiesen wurde."

Ohne Kommentar klappt Rovena den Deckel wieder zu und verstaut die Kiste in ihrem Rucksack. Abschätzend mustert sie die Amazone, um sich ein Bild ihrer Kondition zu machen. "Jetzt müssen wir also in den Tempel, Ihr müsst uns dorthin führen", stellt sie fest und will noch wissen: "Wann habt Ihr das letzte Mal zu Essen und zu Trinken erhalten?"

"Vor ein paar Stunden", erwidert Yppolita. "Ihr habt nicht zufällig ...?"

Wortlos reicht ihr Rovena den Wasserschlauch und sucht nach Hartwurst und Zwieback aus ihrem Proviant, den sie der Königin mit einem entschuldigenden Lächeln anbietet. "Besseres habe ich nicht bei mir. Stärkt Euch, bevor wir gehen."

"Danke!" Yppolita langt zu.

Angesichts der ungewöhnlich deutlichen Bitte um direkte Hilfe fragt Tsara: "Braucht Ihr neben einer Stärkung auch Heilung oder habt Ihr den Kampf gegen Eure Schwestern unbeschadet überstanden?"

Yppolita winkt ab. "Die paar Kratzer sind längst verheilt. Danke der Nachfrage."

"Ich denke, dass wir durch den Gang zurück müssen und dann kannst uns ja sagen, wo wir sind, das wohl!" meint Ingalf zu Königin. "Ist Nachts irgendwer im Tempel? Oder sollten wir die Statue jetzt noch fix dahin bringen?"

Der Magier nickt. "Ja, wir sollten diese Aufgabe so schnell wie möglich erledigen. Andernfalls halte ich das Risiko der Entdeckung für viel zu hoch ..." Er lässt den Gedanken, was dann womöglich mit ihnen allen passiert, in der Luft hängen. Und um gar keinen Preis möchte er es nach der Warnung des sterbenden Magiers in der Hütte auf ein 'Zauberduell' mit Xeraan ankommen lassen.

Yppolita denkt nach. "Des Nachts ist der Tempel gewöhnlich leer. Das würde meinen Schwestern schon zu denken geben, wenn Sie morgen früh zur Stunde des Gebetes plötzlich die Statue auf dem Podest sehen. Und Ihr, meine Retter, würdet Ihr währenddessen Xeraan angreifen?"

"Hmm, wenn er so stark ist wie Du sagst, dann wäre es ziemlich dumm ihn direkt anzugreifen, das wohl!" wendet Ingalf ein. "Kann man sich irgendwo im Tempel verstecken und dann überraschend zuschlagen, oder besser wäre, wir wüssten wo er schläft und greifen ihn auch noch heute Nacht!"

"Wo er schläft, weiß ich nicht, aber ich nehme an, dass Xeraan sich während der Stunde des Gebets im Hinterzimmer des Tempelsaals aufhält, um den Auftritt der Schwarzen Göttin von dort zu beobachten. Ich bin mir sicher, dass sie eine Dämonin ist, und die zu beschwören und zu kontrollieren, kostet Kraft, viel Kraft", erläutert Yppolita ihre Überlegungen.

"Hmm, ja, das leuchtet ein." stimmt Isinha den Gedanken der Königin zu. "Können wir uns in diesem Raum hinter dem Tempelsaal verbergen, so dass wir ihn dort überwältigen können?" hakt er dann nach. "Ich fände es schwierig, wenn wir uns durch die Reihen Eurer Schwestern begeben müssten, bevor wir diesen Xeraan erreichen können."

"Das sollte möglich sein", erwidert Yppolita kauend. "Wir müssen erst einmal zum Tempel kommen."

"Na, dann los!" meint Ingalf und drückt der Königin sein Wurfbeil und den Dolch in die Hand. "Damit Du Dich nicht so leer fühlst, das wohl!"

Er geht wieder zurück in den Gang und dort dann im Fackellicht des Magiers zum Raum mit der Kiste. Durch die klettert er und wartet bis die anderen auch da sind.

"So sei es." stimmt auch Isinha zu und geleitet die Königin im Schein seiner Fackel den Tunnel entlang zurück.

Beim Anblick des Schlachtfeldes der Säbelzahniger und Trolle ist Yppolita beeindruckt. "Ich frage mich, wie Xeraan die Kreaturen hierher geschafft hat."

"Das haben wir uns auch überlegt, das wohl!" meint Ingalf. "Aber wohl kaum durch die Kiste und auch nicht durch das Treppenhaus."

Sie ergänzt. "Hier war ich noch nie." Dann fällt ihr Blick in die Schatzkammer. "Xeraan scheint ein Goldfreund zu sein."

"So, so. Das hätten wir uns auch gleich denken können, dass die Amazonen weder Schätze in dieser Größenordnung, noch an einem solchen Ort horten." überlegt der Magier bei diesen Worten.

"Er schickt Deine Mädels auch zum Plündern, das wohl!" versichert ihr Ingalf.

"Ich weiß", zischt die Königin mit zusammengedrückten Zähnen.

"Naja, nicht schlimm, Du kannst das Gold ja wieder zurückgeben, das wohl!" schlägt der Thorwaler vor, obwohl er sicher auch ein wenig davon hätte. Er geht in den Vorraum mit der Treppe und lauscht nach oben.

Von oben ist nichts zu hören.

"Hmm, die Treppe kommt mir bekannt vor", sinniert Yppolita.

"Na, das ist ja auch gut so, ist doch auch Deine Burg, das wohl!" murmelt Ingalf und geht mit der Orknase in der Hand nach oben.

In dem Raum mit dem zwei Türen, hinter denen die Gruftasseln waren, steht eine Säule aus Holz in sie ist eine tiefe, gewendelte Rille geschnitten. Mäuse hätte so eine prima Wendeltreppe.

Isinha lächelt in sich hinein. "Da schau her." ist alles, was er bei diesem Anblick sagt.

Sobald alle diese Etage erreicht haben, fragt er die Königin: "Wie nun weiter? Hier hinauf oder durch diesen geheimen Gang dort? Dort könnten wir in Eure Gemächer gelangen, ohne weit durch die Burg zu müssen."

"Der Tempel ist direkt über uns. Was sollen wir in meinen Gemächern?" will Yppolita wissen.

"Es gab dort Waffen und frische Kleidung," mischt sich Edric in die Unterhaltung ein.

"Unwichtig", winkt die Königin ab. Sie schaut interessiert zu, wie die Wendeltreppe nach oben gedreht wird.

Edric runzelt kurz die Stirn. 'Unwichtig? Wie können Waffen unwichtig sein?' dreht dennoch weiter an der Treppe. 'Die Königin wird schon wissen, was sie macht.' denkt er sich.

Der Magier zuckt mit den Schultern: "Nur so eine Idee ..." merkt er an.

"Kennst Du diesen Raum?" fragt Ingalf und deutet auf eine der Türen. "Da solltet ihr mal aufräumen, is' voller Ungeziefer, das wohl, das wohl!" Er deutet auf seinen Verband.

"Ja, lange ist her, wir sind direkt unter dem Tempel", meint Yppolita nachdenklich.

Nachdem alle wieder auf diese Ebene sind, beginnt er am Handlauf der Treppe zu ziehen, um sie wieder nach oben zu schrauben. Er weißt auf die Wand mit der Geheimtür und sagt zur Königin: "Hier ist noch 'n Gangsystem, das wohl!"

"Das kenne ich", erwidert Yppolita würdevoll.

"Aha!" meint Ingalf. "Dann weißt Du ja auch wie wir hier ungesehen rein sind, das wohl!"

Die Königin rümpft die Nase. "Ja. Und das muss geändert werden. Wenn Xeraan überwunden ist."

"Aber eins nach dem anderen ..."

'Soll sie doch froh sein, dass es dieses Gangsystem gibt', denkt sich Rovena nur und verzieht die Mundwinkel. Gespannt wartet sie auf das Öffnen der Tür zum Hinterzimmer des Tempels.

Ohne große Worte nimmt Edric ebenfalls den Handlauf und beginnt daran zu ziehen.

"Interessante Konstruktion", kommentiert die Königin.

Neugierig horcht Ingalf auf: "Wo kommen wir denn raus? Können wir von da vielleicht Xeraan überraschen?"

"Im Hinterzimmer des Tempels", erklärt die Königin. "Aber wenn wir nicht wissen, wo Xeraan ist, können wir ihn nicht überraschen."

"Aye!" meint Ingalf nachdenklich. "Aber wir sind da schon fast am Ziel. Zumindest könnten wir schauen, wo wir die Statue lassen können."

"Ich dachte, dass wir sie auf das Podest in dem Tempel stellen sollen, oder, Majestät?" Rovena schaut die Königin fragend an. "Wird Xeraan sie nicht wieder hinter stoßen und zerstören lassen?"

"Er war nie im Tempelsaal, wenn die Schwarze Göttin erschien", erwidert Yppolita. "Das wird meine Gelegenheit!"

"Götter anzubeten war schon immer tödlich, Tie'Shianna hat es bewiesen."

"Darüber reden *wir* später." mischt sich Isinha ruhig ein. "Das führt uns hier gerade nämlich nicht weiter."

"Aye, aber ich glaube nicht, dass ihn interessieren wird, was Du zu sagen hast, das wohl!" pflichtet ihm der Thorwaler bei. "Andererseits darf er doch sagen, was er will. Wir müssen ihm nicht glauben und er braucht uns nicht glauben, bei Swafnir!"

Schließlich ist die Treppe wieder hochgedreht.

Ingalf geht vorsichtig die Treppe hoch.

Isinha folgt dicht auf, damit sowohl dem Thorwaler, als auch der Königin genug Licht für den Aufstieg zur Verfügung steht.

Oben endet die Wendeltreppe in einem engen Raum mit Holzwänden, der nur zwei mal zwei Schritt groß ist. Es gibt eine geschlossene Tür in der Ostwand.

Leise tritt der Magier an die Tür heran und lauscht, ehe er die Königin anspricht: "Ist das hier der besagte Raum hinter dem Saal?" fragt er.

"Hinter der Tür ist einer der Räume hinter dem Saal, wir nennen ihn das Hinterzimmer", erwidert Yppolita.

"Wäre das nicht ein gutes Versteck bis zum Gottesdienst?" fragt Ingalf.

"Mal sehen, was wir jetzt da finden", entgegnet Yppolita ausweichend.

Isinha nickt verstehend, legt den Finger zum Zeichen der Ruhe vor die Lippen, bereitet in Gedanken einen <Blitz> vor, um einen möglichen Gegner überraschen zu können und öffnet die Tür.

IM TEMPEL

Hinter der Tür ist ein leerer Raum von vier mal sechs Schritt Größe. Das kleine hölzerne Treppenhaus ist eigentlich nur ein Verschlag in der Nordostecke.

Das holzvertäfelte Hinterzimmer hat eindeutig schon bessere Tage gesehen. Jetzt erinnert nur noch ein verschlissener Teppich an die alte Pracht. Das Zimmer hat 2 Türen, eine in der Westwand, eine in der Südwand. Im Schloss der Westtür steckt ein Schlüssel.

Leise und langsam betritt der Magier den Raum und sieht sich genauer um. Mit dem Kopf in die entsprechenden Richtungen nickend fragt er die Königin stumm nach den Räumen hinter den Türen.

Cadrueil zieht sein Schwert.

Yppolita weist auf die Westtür: "Da geht es zum Tempelsaal und" - mit einem Blick zur Südtür - "da ins Priesterzimmer."

"Also schön." beginnt der Magier langsam. "Stellt ihr die Statue auf, ich sehe mir das Priesterzimmer an. Wer begleitet mich?"

Wortlos gesellt sich der Elf zu ihm.

"Ich werde Rovena helfen die Statue hinzustellen." äußert sich Edric.

Dann wendet er sich zur Westtür und horcht, ob jemand im Raum ist.

Es ist nichts zu hören.

"Ich werde ebenfalls bei Rovena sein und helfen die Statue aufzustellen", trifft Tsara ihre Entscheidung.

"Gut, Ingalf, geh' bitte mit ihnen." erwidert Isinha, geht zu der bezeichneten Tür und öffnet sie, um in das Priesterzimmer zu schauen.

Auch jetzt ist er vorbereitet, sich gegebenenfalls zu verteidigen oder beiseite zu springen, um Cadrueil Platz zu machen.

Cadrueil folgt kampfbereit so nah es geht.

"Ja, Meister, gerne, Meister", antwortet der Thorwaler mit einer linkischen Verbeugung. Dann wartet er bis Edric die Tür geöffnet hat.

Nur ein kurzes Zucken des linken Auges des Magiers zeigt, dass er den Sarkasmus durchaus bemerkt hat. Allerdings geht Isinha nicht darauf ein.

Rovena muss sich bei der Szene ein Grinsen verkneifen. Sie nickt Ingalf zu und hält sich bereit, die Statue an ihren Platz zu bringen.

"Oh", sagt Tsara leise neckisch, und was sagst Du zu mir?" Dabei hat sie trotz der eigentlich alles andere als entspannten Lage wieder ihren verspielt weiblichen Blick aufgesetzt.

"Ich folge Dir, das wohl!" grinst Ingalf.

Vorsichtig und leise öffnet Edric die Tür. Zuerst schaut er durch den Spalt und öffnet die Tür ganz wenn niemand zu sehen ist.

Hinter dem Spalt ist es dunkel, was auch nicht verwunderlich ist, da Isinha magische Fackel bei der anderen Tür ist.

Die Königin wartet ab.

Ingalf fängt wieder in seinem Rucksack an zu kramen und schon nach kurzer Zeit leuchtet ein kleines Licht im Dunkeln.

Das Licht leuchtet in einen großen kahlen Saal.

"Is' ja nicht grad gemütlich hier, das wohl!" bemerkt Ingalf während er vorsichtig den Tempelraum betritt. Er schaut sich schnell um, ob es irgendwo Fenster gibt, durch die das Licht der Lampe nach außen dringen könnte, wenn dies so ist, dann wird er die Lampe mit der Hand abblenden oder wenn es zu viele sind, löschen.

Der Saal ist fensterlos. Links von der Tür, durch die Ingalf getreten ist, erhebt sich ein Postament, zu dem mehrere Stufen hinaufführen. Zwei steinerne Füße stehen auf dem Sockel, die Beine wurden offenbar abgebrochen. Auf der gegenüberliegenden Seite des Postamentes ist noch eine Tür.

An den Längswänden sind zahlreiche Fackeln in Haltern befestigt. Sie sind nicht angezündet.

In der Mitte der gegenüberliegenden Querwand befindet sich ein zweiflügeliges geschlossenes Tor.

Yppolita tritt vor das geschändete Postament, fällt auf die Knie und beginnt leise zu beten.

Auch wenn Rondra nicht gerade seine Göttin ist, ist der Thorwaler von der Andacht der Königin beeindruckt und stellt sich still neben sie.

Diesem Beispiel von Hingabe für die eigene Gottheit folgt auch Tsara und betet gleichermaßen zu Rondra und ihrer eigenen Herrin Tsu und für ein gutes Gelingen der göttergefälligen Queste.

Auch Edric ist von der Hingabe der Königin ergriffen, schaut sich währenddessen näher im Saal um. Er geht zur anderen Tür und lauscht, als nichts zu hören ist, versucht er sie leise zu öffnen.

Die Tür ist verschlossen.

Edric geht zurück zum Postament und wartet bis die Statue auf den Sockel soll.

Während die Königin betet, stellt Rovena leise den Rucksack ab und packt die Kiste mit der Statue aus. Sie öffnet den Deckel und stellt sich wartend daneben.

Nach einer Zeit, die Ingalf womöglich wie eine Ewigkeit vorkommt, ist Tsara mit dem Beten fertig, tritt lei-

se neben Ingalf und flüstert ihm zu: "Gib mir die Statue, ich stelle sie auf."

Mit einem leisen Aufatmen weist er auf die Hexe. "Rovena hat sie doch!"

Die Hexe schaut zu den beiden hinüber und nickt. Sie hat gewartet, bis Yppolita ihre Andacht beendet hat und hebt nun die Goldstatue aus der Kiste. Sie trägt die Darstellung der Göttin Rondra zur Königin. "Wohin soll ich sie stellen?" fragt sie mit einem Blick auf die Reste der Beine auf dem Sockel.

"Darf ich?", fragt die Geweihte. "Es wäre mir eine Ehre, diesen Ort wieder reinzuwaschen."

Yppolita nickt nachdenklich. "O, Rondra, was haben wir getan? Du schickst uns eine Dienerin der jungen Göttin." An Tsara gewandt fährt sie fort: "Bitte platziert die Statue, Hochwürden, auf das Neues aus dem Zerstorten wachse!"

Mit unbewegter Miene überlässt Rovena die Statue der Geweihten und tritt zurück zu ihrem Rucksack, den sie wieder verschnürt und schultert. Surnia schmiegt sich an ihren Kopf.

"Danke", sagt Tsara sichtlich bewegt ob der Worte der Amazone und der Geste Rovenas.

'Oh Herrin Rondra segne diesen Ort und erfülle ihn mit Deiner Macht, denn Du allein hast die Kraft, dass aus diesem Bösen wieder Neues entsteht. Oh Herrin Tsara, schau herab auf Deine Dienerin und hilf ihr, aus diesem Bösen Neues entstehen zu lassen wie Du es täglich überall auf dieser unserer Welt auf so wunderbare und göttliche Art und Weise tust.'

Mit diesen stummen Worten fasst Tsara die Statue mit beiden Händen, geht steten Schritts auf das Podest zu, hält die Statue vor sich, schaut hoffnungsvoll nach oben - zum natürlich im Moment nicht zu sehenden Himmel - und platziert die Statue zwischen den Überresten der geschändeten Statue der Leuin. "Aus Alt mach Neu, aus Unrecht werde Recht. Mögest Du, Herrin Rondra heute über Deine Diener Dein Recht zurück erstreiten. Möge Deine göttliche Schwester Tsara diesen Wandel und diese Erneuerung segnen!" Mit diesen Worten breitet Tsara die Arme aus, schaut nach oben und vertraut auf das Wirken der Zwölfe.

Ein Gefühl der Stärke macht sich in Tsara breit, wie sie es bislang nicht gekannt hat. Ihr ist klar, dass ein erster Schritt getan ist.

Nachdem Tsara einen Moment lang andächtig vor dem Podest verweilt hat, spürt sie die ungeahnte Stärke, dreht sich zu den anderen Gefährten und der Amazonenkönigin um und verkündet: "Der Anfang der Erneuerung ist gemacht - nun liegt es noch an uns, diese Erneuerung zu vollenden."

Rovenas Blick ist skeptisch, sie weiß nicht, wovon die junge Geweihte redet und auch nicht, wie ihnen die *Erneuerung*, wie diese es nennt, gegen Xeraan helfen

soll ... ob sie den Bann aufheben kann, der auf den Amazonen zu liegen scheint?

<>>

Hinter der Tür ist erst einmal ein zwei mal drei Schritt großer Flur mit einer Tür in jeder Wand. In der Osttür steckt ein Schlüssel. Wie das Hinterzimmer ist auch der Flur holzvertäfelt.

Der Magier bewegt sich leise den Flur entlang, horcht erst an der Westtür, dann an der Tür gegenüber und schließlich an der Tür in der Ostwand mit dem Schlüssel.

Hinter allen Türen ist es ruhig.

Isinha entscheidet sich spontan, zuerst hinter die Tür in der Westwand zu sehen und bedeutet dem Elfen, ihm zu folgen.

Isinha leuchtet in einen drei Schritt tiefen Raum. Die linke Wand ist wohl doppelt so weit von ihm entfernt. Darin ist ein schmales Fenster. An der linken Wand stehen zwei Tische, darauf irdene, bunt bemalte Töpfe. Im hinteren Bereich der linken Längswand befindet sich eine Tür.

Der hintere Bereich der rechten Wand ist nicht einsehbar, denn in der Mitte steht ein ein roh gezimmertes, hölzernes Podest. Die Plattform befindet sich auf etwas über Mannshöhe. Zu ihr führt eine Leiter hinauf. Darüber ist noch anderthalb Schritt Platz.

Der Magier tritt durch die Tür und bedeutet Cadruel, Acht zu geben, während er leise und langsam die Leiter soweit erklimmt, dass er auf die Plattform sehen kann.

Was er schon die ganze Zeit macht.

Die Plattform ist leer.

Der Magier steigt mit dieser Erkenntnis die Sprossen wieder hinunter und sieht sich rasch in dem Raum insgesamt um.

Falls er nichts von Interesse findet, kehrt er in den Flur zurück und nimmt sich die weitere Tür ohne Schlüssel vor.

Neben der Plattform ist eine Tür Richtung Tempelsaal. Die vor vorhin vom Eingang her nicht zu sehen. Im Schloss steckt ein Schlüssel, anders als in der Tür gegenüber.

Die Tische und die Gefäße sind im Gegensatz zur Plattform staubbedeckt. Als Isinha näher kommt, riecht er Weihrauch.

Er schnuppert.

'Könnte das besagte Hinterzimmer sein.' überlegt er und geht rasch zu der Tür Richtung Tempelsaal. Dort angekommen öffnet er sie bzw. schließt sie vorher auf.

Ja, es ist offensichtlich das Hinterzimmer.

Als Edric ein Geräusch an der Tür vernimmt, geht er sofort in eine Angriffsposition über. Jederzeit bereit seinen Dreizack in den ungebetenen Gast zu bohren.

Isinha entfährt ein "He, ich bin's!", als er Edric und die auf die Tür gerichtete Waffe sieht. Er lässt die Tür offen, zieht den Schlüssel ab, steckt ihn ein und wendet sich dann der zweiten Tür zu.

"Uff, bin ich froh, dass du das bist und nicht der Zauberer." erleichtert senkt Edric seine Dreizack.

"Is' doch auch 'n Zauberer, das wohl!"

Bevor er das tut, fällt sein Blick noch einmal auf die Plattform. Sie scheint genau hinter dem Postament im Tempelsaal angebracht zu sein.

"Hmm. Vielleicht sind wir hier ja schon ganz richtig ..." murmelt der Magier. Aus einem Impuls heraus steckt er den Schlüssel zurück ins Schloss, schließt die Tür und klettert noch einmal nach oben. "Ob man von hier oben in den Saal blicken kann?" fragt er sich selbst und sucht nach einem Guckloch oder einem Schieber, der ein solches freilegen könnte.

Es ist wenig Platz über der Plattform. Isinha muss sich bücken, aber nach einigem Suchen findet er eine kleine Klappe, nur einen halben Spann im Quadrat, drei Spann unter der Decke des Raumes.

Jetzt ist der Magier sich sicher: Hierher wird Xeraan kommen, um die Zeremonie zu sehen!

Er eilt die Leiter hinab und gesellt sich rasch zu seinen Gefährten im Saal. Leise teilt er ihnen seine Erkenntnisse mit. Danach fragt er die Königin noch, wohin die anderen Türen führen, die er und Cadruel gefunden haben.

"Aye, das ist gut, das wohl!" antwortet Ingalf. "Dann verstecken wir uns in dem Nachbarzimmer und wenn er dann das Ganze beobachtet, dann gibt einen Satz heiße Ohren!"

"Hinter dem Priesterzimmer ist der Wohnraum der Priesterin, die wir früher hatten", erläutert Yppolita, die ihr Gebet mittlerweile beendet hat. "Aus dem Flur kommt man auch nach draußen."

Edric schaut sich nach einem guten Versteck um.

Unter den Tischen könnten sich eventuell je eine Person verstecken.

Da das nicht für alle ausreicht, geht er zum Wohnraum der Priesterin.

Isinha leuchtet ihm.

Ein kleiner, drei mal vier Schritt großer Raum mit zwei schmalen Fenster. In der linken Wand ist eine Tür. Da geht es wohl zum Flur.

Wände und Decke des Zimmers sind holzvertäfelt. Es ist wie eine Wohnstube eingerichtet, wird aber offenbar nicht benutzt. Alle Möbel sind verstaubt, allein der

Fußboden weist eine Menge Fußspuren auf. Die Spuren führen von den beiden Türen zu einem schweren Eichentisch, der in der Südostecke des Zimmers steht.

Interessiert folgt Isinha den Spuren und sieht sich den Tisch im Lichte seiner Fackel genau an.

Der Tisch ist nicht verstaubt, seine Platte weist in der Mitte zwei tiefe Dellen auf.

Ingalf, der ihm gefolgt ist, meint: "Is' wohl nich' so gut sich hier zu verstecken, oder?"

Er schaut sich um. Unter dem Tisch ginge es, unter dem Bett auch, aber da ist es extrem eng.

Um zu prüfen, wie gut es sich als Versteck eignen würde, versucht Edric unter das Bett zu kriechen.

Es geht, aber es dauert seine Zeit, wieder darunter hervorzukriechen.

Dann schaut er sich den Tisch an. Als er sieht wie Ingalf seinen Kopf hebt, schaut er ebenfalls nach oben.

Ihm fällt nichts auf.

Dann fällt Ingalfs Blick auf die zwei Dellen im Tisch zu der die ganzen Spuren führen. Nachdenklich betrachtet er sie. "Da hat was oder wer gestanden, das wohl! Und zwar in letzter Zeit recht häufig."

Während er vor sich hin brummt, kommt ihm eine Idee und er blickt an die Decke.

Die ist eine Körperlänge über ihm und wie die Wände holzvertäfelt.

Der Magier folgt mit den Augen dem Blick des Thorwalers.

Ingalf klettert vorsichtig auf den Tisch, um die Bretter genauer in Augenschein zu nehmen. Er braucht etwas Zeit, um die Strukturen genau zu erfassen, aber dann ist er sich sicher, im Abstand von einem Schritt zwei feine Linien quer zur Holzmaserung zu sehen. Da oben ist wahrscheinlich eine Luke.

"Hier ist 'ne Luke, das wohl!" meint Ingalf. "Und die Spuren sind neu - irgendwer oder irgendwas geht hier hoch - und zwar noch in letzter Zeit. Vielleicht sollten wir uns lieber nur nebenan verstecken!"

"Oder der Jemand lässt etwas herab." erwidert Edric.

"Guter Einwand." lobt ihn der Magier.

"Ich werde mich unter dem Bett verstecken. Die Frage ist nur: Wann kommt der Jemand?"

"Nein, so lange wie du eben in einer kontrollierten Umgebung da hervor gebraucht hast, ist das für den Ernstfall nicht zu empfehlen." verbietet Isinha dem Hirten, das Bett als Versteck zu wählen.

Ingalf schaut sich die Spuren genauer an. Kann er die Größe und Richtung der Spuren erkennen, falls ihm das nicht gelingt, wird er denn Elf um Rat fragen.

Da ist jemand langgegangen, in beide Richtungen. Das Ganze ist von vielen Spuren der Heldengruppe überlagert.

Ingalf schaut auch noch mal in Richtung des Podestes, ob er auch dort frische Spuren sieht.

Sehr viele sehr frische Spuren sieht Ingalf.

"Na, guck mal einer schau!" murmelt der Thorwaler. "Die Sputen gehen nicht nur zu den Türen, sondern auch zu dem Podest, das wohl!"

Dann wendet er sich an den Magier: "Wenn Du meinst, dass der Magier dort während der Gottesdienste steht, bei Swafnir, meinst Du das er da oben wohnt?" Ingalf deutet auf die Luke. "Und womöglich gerade da oben pennt ... ob wir ihn wecken sollten? Aber es gab irgendwie nix, womit man die Luke aufmachen kann, das wohl!"

An die Königin gewandt: "Weißt Du, wie man da oben sonst noch reinkommt?"

Yppolita denkt kurz nach. "Stimmt da oben muss ja etwas sein. Der Tempel hat ja einen kleinen Aufbau. Aber ich war noch nie oben. Die Spuren und die verschlossenen Türen deuten aber darauf hin, dass Xeraan dort ist. Es ist aber unklug, einen Magier in seiner Residenz anzugreifen, oder?" Sie schaut fragend zu Isinha.

"Auf jeden Fall ist das keine gute Idee." stimmt der Magier nachdenklich Yppolita zu.

Dann wendet er sich an Ingalf. "Es kann auch sein, dass die Spuren hier von mir sind. Ich war dort oben ..." fügt er mit einem Schulterzucken hinzu. "Ich kann mich nicht daran erinnern, ob vorher dort oben Spuren gewesen sind."

"Wenn sie sagt, dass der da oben is', dann sollten wir jetzt endlich hier raus, bevor er wach wird, das wohl!" beschließt Ingalf und scheidet seine Gefährten zurück in den Tempel und dann in den Nachbarraum.

Dort angekommen, schlägt er vor: "Wenn die Amazonen am Morgen in den Tempel kommen, dann hören wir das und wenn es so ist, dass dann Xeraan auf dem Podest steht, dann schleichen wir über den Flur in den Raum und überraschen ihn. Und Du" - Ingalf wendet sich an Yppolita - "überredest in der Zeit Deine Mädels, das wohl!"

Yppolita schaut ein wenig indigniert, sagt aber nichts.

Isinha nickt. "Das klingt nach einem Plan!" stimmt er dem Thorwaler zu.

"Und ich werde Euch nach Leibeskräften dabei unterstützen", sagt Tsara in Richtung der Königin.

"Unterstützt lieber Eure Gefährten", bittet Yppolita. "Wenn mir Xeraan nicht dazwischen kommt, wird alles gut!"

"Und wo wollen wir uns so lange aufhalten?" fragt die Königin nach.

"Na, hier!" antwortet Ingalf. "Wir haben den Schlüssel zum Tempel, von unten dürfte nix kommen und die Tür zum Flur können wir bewachen, das wohl!"

Bis zum Morgen werden es noch einige Stunden sein.

Rovena schaut sich schon mal nach einem Platz um, an dem sie ein wenig Ruhe finden kann, wenn ihre Gefährten hier warten wollen.

Bedingt durch den Holzverschlag gibt es fünf Ecken, in die man sich gut lehnen kann.

"Also schön." meint Isinha, ohne jemanden konkret anzusprechen. "Dann lasst uns bis zur 'Morgenandacht' noch etwas ruhen. Wir können's gebrauchen." Mit einem herzhaften Gähnen erinnert er auch seine Gefährten daran, dass sie bereits die halbe Nacht in den Gängen unterwegs gewesen und einige Aufregungen überstanden haben.

Dann sucht er sich ein ruhiges Plätzchen und döst.

Rovena beobachtet ihren Gefährten, wie er sich zurückzieht. Ist es ihre Müdigkeit? Oder etwas anderes? Sie fühlt sich ein wenig ... seltsam, müde vielleicht. Doch mehr noch besorgt. Was wird sie erwarten? Wer ist dieser Xeraan? Ob sie mit ihm fertig werden können? Was kann sie nur tun?

Sie geht zu dem Magier und lässt sich leise bei ihm nieder, sie will ihn nicht stören, mag aber auch nicht allein irgendwo in dem Raum hocken. Versonnen kraut sie Surnia und seufzt leise. 'Wenn ich diesen Magier doch nur mal kurz sehen könnte, bevor ...' denkt sie bedrückt, doch sie weiß nicht, wer er ist und so kann sie ihm auch keinen Fluch aufhalsen, jedenfalls nicht durch ihre Vertraute. Mit geschlossenen Augen sitzt sie da und wartet auf den Schlaf, der ihr etwas Kraft geben soll.

Versonnen lächelt Isinha, als er die Hexe und die Eule so zusammen und Zärtlichkeiten austauschen sieht. Er erinnert sich daran, wie Rovena ihr Surnia auf dem Boot anvertraut hat, als auf dem Rückweg nach Thorwal von Piraten überfallen wurden. Es erscheint ihm alles so lange her zu sein ...

Cadrue beobachtet die Szenerie, er scheint es nicht zu verstehen, wirkt seine Mimik doch leicht angewidert.

Da seine Gefährten schon einschlafen, meldet sich Ingalf *freiwillig* zur ersten Wache.

Auch Edric setzt sich auf den Boden, hat aber nicht die Absicht seinen Freund Ingalf alleine die Wache zu überlassen.

Muss er auch nicht, Cadrue wird die ganze Nacht wach sein. Er sollte sich erinnern, ist nicht das 1. Mal.

"Gut, dann übernehme ich die zweite Wache", meint Tsara dann, legt sich ebenfalls in eine andere Ecke und rollte sich eidechsenleich ein und schläft.

"Ich wache die Nacht als 2. Wache durch.", ist die Antwort des Elfen.

"Einigt euch, wenn ich wecken soll, das wohl!" meint Ingalf zu der Geweihten und dem Elfen.

Tsara hat sich am Ende der zweiten (oder dritten) Wache wieder schlafen gelegt und sich dabei an Ingalf ankuscht. Wenn er sich am nächsten Morgen unversehens reckt und streckt, wird Tsara wohl etwas ungsanft zu Boden gleiten und davon wach werden. Sie reibt sich die Augen, öffnet sie dann und schaut sich um. Dann nimmt sie einen Schluck Wasser aus einem der Schläuche und setzt sich auf.

Es kommen alle zum Schlafen (und zur Regeneration) in dieser Nacht, denn sie verläuft ruhig und ungestört.

Durch schmale Fensterschlitze dringt am frühen Morgen Licht in den Raum.

Ausgeschlafen streckt sich der Thorwaler und dehnt die von Schlafen auf dem Boden etwas verspannten Muskeln.

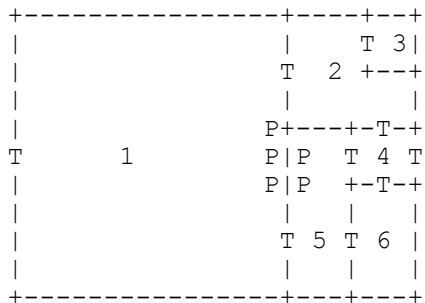
Rovena erwacht und blinzelt verschlafen, als sie durch Ingalfs Aktivitäten geweckt wird.

Der Magier war auf dem Bett eingeschlafen und reibt sich nun die Augen, da ein vorwitziger Lichtstrahl genau in sein Gesicht trifft und ihn dadurch weckt.

Der Elf betrachtet seine aufwachenden Begleiter ohne Regung.

FINALE

Die Zeit von Sonnenaufgang bis zur zehnten Stunde zieht sich, sie gibt aber die Möglichkeit, ein genaues Vorgehen zu planen.



- 1: Tempelraum
- 2: Zimmer mit den Gefährten
- 3: Treppenhaus
- 4: Gang
- 5: Raum mit dem Podest hinter der gekippten Statue
- 6: Raum mit dem Tisch
- T: Tür
- P: Podest

Ingalf reinigt während der Planung seine Orknase und prüft seine Ausrüstung. Wenn sie schon einem mächtigen Magier gegenüber treten sollen, dann will er wenigstens in bester Form sein.

"Also, wenn die Mädels kommen, dann gehst Du" - Ingalf schaut fragen die Königin an - "raus und redest mit ihnen. Wir nutzen die Überraschung und stürmen von hinten durch den Gang in den Nachbarraum und erledigen die Magier, das wohl!"

"Das ist thornwalsche Finesse!" kommentiert Yppolita.

"Ja, direkt und einfallslos." fügt der Magier schmunzelnd hinzu. Erneut schweifen seine Gedanken zurück in die Vergangenheit und seine erste Begegnung mit Ingalfs Landsleuten. Damals in Al'Anfa erschienen sie ihm furchtbar primitiv und ungebildet, sogar im Vergleich zu den Stämmen des Regenwalds. Nur teilweise konnte er dieses Vorurteil im Laufe der Zeit bisher widerlegt sehen ...

"Aye, ihr mögt denken, was ihr wollt, wenn es funktioniert, dann brauchen wir bei Swafnir keine besseren Pläne, das wohl!" antwortet Ingalf mit leicht zorniger Stimme und putzt kräftiger an seiner Orknase.

"Schon gut, schon gut! Du weißt doch ganz genau, wie ich das gemeint habe." antwortet Isinha versöhnlich. Schließlich ist Ingalf eine der Ausnahmen, die den Magier zu einem langsamen Umdenken bewegen haben.

"Nordmann, ich halte den Bogen und das *Mandra* hinter Dir!"

"Solange Du mir nich' in den Rücken schießt, das wohl!" Ingalf schmolzt immer noch ein wenig.

"Nicht, solange es nicht nötig ist." Wer Cadruel ins Gesicht schaut sieht den leichten Anflug eines Lächelns.

"Jeder weiß, dass Du das gut meinst und dass das für Dich der beste Plan ist", beruhigt ihn Tsara und tätschelt liebevoll Ingalfs Arm. "Jetzt lass uns mal überlegen, wie wir das zu einer noch größeren Überraschung für Xeraan werden lassen können", fügt sie phexisch hinzu.

Ingalf schaut die junge Geweihte an, setzt zu einer Erwiderung an, schüttelt dann aber nur den Kopf und wartet auf bessere Vorschläge.

Rovena runzelt die Stirn. "Der Plan hat den Nachteil, dass wir nicht gemeinsam angreifen können, der wir nur einer nach dem anderen den Raum betreten können", meint sie zögernd und schaut Ingalf an. "Soll ich nicht zuerst meinen Stab gezielt auf den Magier einschlagen lassen, so dass er Xeraan in Atem halten kann, während du und ihr anderen ihn dann zusätzlich angreifen?" schlägt sie vor. "Mein Stab wird für euch dann keine Gefahr sein, er kennt sein Ziel ..."

"Ja, besser is' das, so können wir die Zeit bis wir ihm auf die Füße treten gut überbrücken, und wenn ihn Isinha noch verzaubert, dann sollten wir das schon schaffen, das wohl!" stimmt Ingalf der Hexe zu.

'Geht doch.' denkt der Magier bei sich. Laut sagt er: "Ja, *der* Plan gefällt mir besser. So machen wir es."

Yppolita schaut zu Edric. "Seid Ihr auch einverstanden?"

Edric hat bei dem Gespräch nicht ganz aufgepasst, deswegen fragt er sicherheitshalber nach: "Wo soll ich dann stehen? Von wo kommt Xera... Xara... ihr wisst schon? Wo wollt ihr euch hinstellen und was ist mit den Amazonen? Ich würde gerne von hinten angreifen."

"Gut", lächelt Yppolita freundlich. "Ihr übernehmt die Nachhut. Um die Amazonen kümmerge ich mich. Passt auf die junge junge Schwester Satuaris auf! Der Nordmann, der Elf und der Magus werden den direkten Angriff führen, und Ihr Hochwürden" - sie wendet sich an Tsara - "betet bitte für uns."

"Gewiss, meine Königin", gehorcht Tsara. "Großer", sagt sie in Richtung Ingalf gewandt, "sag mir rechtzeitig Bescheid, bevor es losgeht."

Dann zieht sie sich in eine Ecke zurück, holt eine Portion Rauschkraut heraus, zerdrückt es in der Hand, reibt es mehrmals und zieht danach eine Prise durch die Nase ein.

Wer die Geweihte danach beobachtet, wird feststellen, dass sie einen entrückten Eindruck macht. Sie ist in

einem tranceähnlichen Zustand, denn so kann sie besonders intensiv zu ihrer Herrin und deren Geschwister beten.

'Herrin Tsa, segne die Königin, meine Gefährten und Deine Dienerin, denn schon bald wird der Kampf gegen das Böse entbrennen. Leiber werden verletzt, Schmerzen verursacht, Deine Schöpfung missachtet. Doch all dies geschieht zum Wohle und zur Ehre von Dir und Deinen Geschwistern. Gib mir die Kraft, Deine Schöpfung zu bewahren und Neues aus Altem entstehen zu lassen, nachdem der Ketzler besiegt ist.

Herrin Rondra, segne Deine treue Dienerin, Königin Deiner Kriegerinnen, segne meine Gefährten und die Dienerin Deiner Schwester Tsa, denn wir kämpfen hier für Dich, nehmen Rache für Dich und geben diesem heiligen Ort den Glanz und die Heiligkeit wieder, die ihm auf so schändliche Weise entrissen wurden.'

Wer genauinhört, meint diese Worte leise über Tsaras sich kaum bewegende Lippen kommen zu hören.

"Aye, das wohl!" nickt Ingalf. "Aber wann geht's endlich los?"

"Zur zehnten Stunde", entgegnet Yppolita. "'Wenn meine Amazonen den Tempel betreten und der Kretin Xeraan hoffentlich das Podest betritt, um die Schwarze Göttin zu beschwören."

"Und wie lange ist es noch bis dahin?" fragt Rovena ruhig. Ihre Miene ist angespannt, ihre Augen verengen sich bei den Worten der Amazone leicht. Hat diese mal wieder erkannt, wer sie ist? Und ja, sie weiß, welches Risiko sie auf sich genommen hat ... der erste Angriff des hoffentlich überraschten Magiers wird sich auf sie richten, und er darf erst erfolgen, wenn sie ihren Stab von sich geschleudert hat ... sie wird ihn tanzen lassen, bis der Magier zusammenbricht, koste es, was es wolle. Wenn sie ihn nicht mehr kontrollieren kann, wird er erst zu Boden gehen, wenn ihre Kraft verbraucht ist. Doch das wird ein Weilchen brauchen ...

"Mindestens zwei Stunden", erwidert Yppolita ruhig.

Es sind wirklich noch zwei Stunden, die so zäh wie alter Rübensirup vergehen. Dann ist gedämpft durch die Tür zum Tempelraum ein Quietschen zu vernehmen. "Die erste Schwester betritt den Tempel", flüstert Yppolita.

Ingalf macht sich fertig. Das heißt alles, was er nicht braucht, wie den Rucksack, stellt er in eine Ecke, dann zieht er noch einmal die Krötenhaut und den Helm fest, steckt das Wurfbeil locker (aber nicht zu locker) in den Gürtel und nimmt die Orknase in die rechte.

"Ich bin bereit!" gibt er leise zu verstehen. Dann schüttelt er die Geweihte leicht an der Schulter: "Mädel, es is' soweit, das wohl!"

Tsara ist aus dem Trancezustand erwacht und holt ihr Prisma hervor. "Warte", sagt sie zu Ingalf. Dann presst

sie das Prisma gegen Ingalfs Brust auf der Seite, wo sein Herz liegt. "Möge die Herrin Tsa Dich vor Tod und Verderben bewahren und mir die Kraft geben, ihre Schöpfung zu bewahren." Dann küsst sie ihn kurz auf den Mund und wird sich im Folgenden hinter den angreifenden Gefährten halten, ein stilles Gebet auf den Lippen.

"Wird schon gut geh'n, bei Swafnir!" bedankt sich der Thorwaler ein wenig verlegen.

"Ich auch." bestätigt Isinha, nachdem er ebenfalls seine Sachen zur Seite gelegt, den Stab bereit hält und sich innerlich darauf vorbereitet hat, Xeraan entweder mit einem <Blitz> zu blenden oder ihn anderweitig so abzulenken, dass dessen Zauber fehlergehen.

Rovena nickt und macht sich ebenfalls bereit, hält ihre Emotionen noch unter Kontrolle. Surnia bekommt die Anweisung, sie zu verlassen, wenn sie die Tür öffnet und dem Gegner entgegentritt, und erst einzugreifen, wenn es nötig sein sollte.

Zwischen ihr und dem Raum, wo Xeraan sich hoffentlich gleich aufhalten wird, sind zwei Türen, fällt ihr ein. Da ist ja noch der kleine Flur.

Die Hexe atmet tief durch. "Dann los", zischt sie leise und setzt sich Richtung Gang in Bewegung. Sie lauscht zuerst an der Tür, bevor sie diese öffnet, wenn dahinter alles ruhig ist.

Edric ist es gewohnt zu warten, er hat schon immer gern der Herde zugeschaut. Nun ist es aber Zeit zum Handeln, das Raubtier nähert sich der Herde und will ein Tier reißen. Das gilt es zu verhindern. Er überprüft seine Schleuder und nimmt dann den Dreizack zur Hand.

In der Sekunde, bevor die Tür geöffnet wird, flüstert der Elf: "Axxeleratus."

Aus dem Bereich, wo Xeraan vermutet wird, ist jetzt Rumpeln zu hören.

Yppolita, die das Ohr an die Tür zum Tempel gelegt hat, flüstert: "Meine Schwestern sind erschreckt. Einen Moment noch."

Die letzten Minuten vergehen, dann plötzlich: "Kein Laut mehr. Los!"

Yppolita richtet sich auf, öffnet flüchtig die Tür und betritt den Tempelsaal, hoch aufgerichtet und gemessenen Schrittes, wie es einer Königin geziemt. Hinter sich schließt sie die Tür.

Jetzt zügig. Rovena, öffnet die erste, dann die zweite Tür, wirft einen Blick in den Raum. Auf der hölzernen Plattform steht, da steht ein Mann, verwachsen, von buckliger Gestalt. Er dreht sich zu ihr um, als sie den *Radau* spricht und ihren Stecken wirft. Einen kurzen Moment sieht Rovena in dem welken und runzligen Gesicht, der des winzigen kahlen Kopfes Erschre-

cken, dann drückt sie sich in eine Ecke des Flures, um der "Kavallerie" das Feld zu überlassen.

Kaum ist die Hexe aus dem Weg, schleudert der Magier einen <Blitz dich find!> auf den verwunderten Gegner, um ihn weiter abzulenken.

Der Zauber ist nicht erfolgreich, das spürt Isinha sofort, aber das ist seine kleinste Sorge, denn der Magier da oben hat gerade eine Beschwörung vollendet: Ein Dämon erscheint, ein Zant. Der greift den wild schlagenden Stab Rovenas mit einer Tatze aus der Luft und hält ihn fest. Isinha weiß, dem Dämon ist nur mit Magie, magischen oder gesegneten Waffen beizukommen. Und Ingalf greift gerade an.

Und so stürmt als erster Ingalf in den Raum und versucht im Schutz von Rovenas und Isinhas Zauberei und den Pfeilen des Elfen die Plattform zu erreichen.

Als es los geht, legt Edric einen Stein in seine Schleuder. Bevor er die andere Tür öffnet legt er seinen Dreizack ab. Während er die Tür öffnet, beginnt er bereits seine Schleuder kreisen zu lassen.

klack die Schleuder schlägt gegen eine Wand. Es ist hier einfach zu eng für die Schleuder.

Ohne sich um die Wirkung des ersten Geschosses zu kümmern legt er sofort einen zweiten Stein in die Schleuder.

Ingalf sieht, wie Rovenas verzauberter Stab auf die bucklige Gestalt auf dem Podest einschlägt. Die wehrt sich gar nicht, sondern ist gerade mit einer Handbewegung fertig. Und dann passiert etwas, was selbst den hartgesottenen Ingalf in seinem Sturmangriff anhalten lässt. Aus dem Nichts erscheint eine Alptraumgestalt, ein drei Schritt hoher, aufrecht gehender Säbelzahniger. Sein gelbes Fell scheint nass zu sein, an den vielen aufgerissenen Stellen kommt violettes Fleisch zum Vorschein. Der Säbelzahniger greift Rovenas Stab und hält ihn fest, dann springt er auf Ingalf zu.

Erschreckt und mit offenem Mund schaut der Thorwaler die Bestie an. Ob sie echt ist oder wie damals an Murgols Burg nur ein Irrbild? Um auf Nummer sicher zu gehen, hebt er seine Axt und greift an.

Cadruel hat seinen Bogen in der Hand und spannt Pfeil und Sehne, als ein zischendes Geräusch in erreicht, mit einem starkem Ruck reißt die Bogensehne und die obere Hälfte trifft sein Gesicht, konsterniert schaut er aus seiner Wäsche.

Cadruel besinnt sich. Der Kampf ist noch nicht zu Ende!

Aufgrund der Beschwörung oder Illusion - da ist auch Isinha sich im Moment nicht ganz sicher - schleudert er vorsorglich Xeraan einen <Fulminictus> entgegen. Ingalf wird auch kurz allein zurecht kommen müssen.

Aber Xeraan ist nicht mehr auf der Plattform.

Also entschließt er sich dazu, unmittelbar den beschworenen Dämon mit dem vorbereiteten Zauber anzugreifen und schleudert diesem die Flammenlanze entgegen, sorgsam darauf bedacht, nicht Ingalf zu treffen.

Erst einen Zauber vorbereiten, ihn dann abbrechen, dann den nächsten Zauber vorbereiten, das kostet vor allem eines: Zeit. Aber dann entlädt sich einer der machtvollsten Kampfzauber, den der Codex Cantiones umfasst.

Edric sieht ein, dass eine Schleuder einfach mehr Platz benötigt, nimmt seinen Dreizack und stürmt damit auf Xeraan los.

Vorstürmen ist gut und schön, aber wo ist Xeraan. Und dann ist da noch dieser Dämon, gegen den Ingalf gerade kämpft. Und es sieht nicht gut aus.

Edric stutzt, gerade war Xeraan doch noch da. Kurz zaudert er, aber auf der anderen Seite sieht er wie Ingalf auf die Bestie losstürmt. Das gibt ihn das Quantchen Mut, um ebenfalls loszulegen.

Ingalf hat bei seiner Attacke gegen diesen komischen Tiger noch gar nicht mitbekommen, dass der Magier nicht mehr an seinem Platz ist.

Wenn das ein Irrbild ist, dann ein sehr gutes. Noch bevor Ingalf angreifen kann, fährt die Tatze mit ihren langen Klauen, an denen Flüssigkeitstropfen hängen, aus, aber die Tatze verfehlt Ingalf um einen Handbreite. Mutig schlägt der Thorwaler nun zu, sein schweres Beil trifft auch - aber es richtet überhaupt keinen sichtbaren Schaden an. Dem zweiten Tätzenhieb kann Ingalf ausweichen, und noch einmal schlägt er zu. Wieder ein scheinbarer Treffer und kein sichtbarer Schaden. 'Aller guten Dinge sind drei!' denkt Ingalf. Als die Tatze ihn diesmal trifft, ist er endgültig überzeugt, dass das keine Illusion ist. Die Krallen durchdringen seine Rüstung. Zum Glück ist der Dämon durch das Festhalten von Rovenas Stab gebunden. Er kommt mit seinen Reißzähnen nicht an Ingalf heran.

"Was soll das denn, Du dusseliges Viech! Nicht Du sollst mir, ich will Dir wehtun, das wohl!" flucht der Thorwaler.

In diesem Moment schlägt Isinhas Feuerlanze ein. Der Dämon kann brüllen! Da, wo die Lanze eingeschlagen hat, bilden sich Risse in seiner Haut.

"Warum kannst Du das?" ist die Frage an den Magier.

Man soll während eines Kampfes keine Unterhaltungen mit anderen führen! An diese Regel wird Ingalf brutalst möglich erinnert. Ein fürchterlicher Klauenhieb des Dämonen trifft ihn im Unterleib.

Tsara ist einige Schritt hinter den Kämpfenden, hält ihr Prisma hoch und konzentriert sich auf ihre Gebete. "Oh Herrin Tsä, allmächtige Schöpferin, schau auf

diese Schändung Deiner Gaben. Hilf uns, hilf mir, Deiner treuen Dienerin, dieses Wesen zu vernichten!"

Der Hieb haut Ingalf fast von den Beinen, die Schmerzen der Wunde drohen ihn zu überwältigen und er wünscht sich jetzt nur noch aus diesem Raum weg. Nur mit Mühe kann er sich noch dem Kampf widmen, er spürt, dass er gegen diesen Gegner keine wirkliche Chance hat. Aber wenn nicht er, wer denn dann? Im Nahkampf wird dieses Monster alle umbringen, aber er kann es hinhalten und so wenigstens seinen zauberkundigen Freunden ermöglichen das Monster zu stellen.

Und wenn es das letzte ist, was er tun wird.

Er nimmt seine ganze Kraft zusammen und konzentriert sich nur noch darauf die Angriffe dieses Untiers abzuwehren und es an sich zu binden.

Edric kommt herangestürzt und lenkt den Dämon erst einmal ab, Ingalf steht nicht mehr allein.

Isinha hat (fast) tatenlos mit ansehen müssen, wie der Dämon in nur einem Atemzug Ingalf fast aus dem Kampf geworfen hätte. Aber nun ist er wieder bereit, in den Kampf mit einem Zauber einzugreifen. Erneut schleudert er eine Flammenlanze auf den Zant. Der Abzug der Energie für diesen Zauber haut den Magier ebenfalls fast von den Beinen. Schwer atmend muss er sich gegen die Wand stützen, so weich sind seine Knie geworden.

Un der Zant ist weg. Als er von der zweiten Feuerlanze getroffen wurde, hat er sich einfach aufgelöst.

Verwirrt bleibt Edric stehen. "Wo ist er hin? Wo ist Xeraan?"

Entsetzt steht Rovena im Flur an der Tür, sie hat von hieraus den Kampf beobachtet, ohne weiter eingreifen zu können, da ihr Stab gebunden war ...

Und den heißt es jetzt erst einmal bändigen.

Mit einem herrischen Wink ihrer Hand zwingt Rovena den Stab zu Boden, wo er beidend liegen bleibt und sich erst völlig beruhigt, als sie ihn schnell auf dem Weg zu Ingalf wieder an sich nimmt.

"Wow!" mehr bringt der Thorwaler nicht zustande. Er sinkt voller Erschöpfung auf die Knie. Der Kampf ist zu Ende, seine Konzentration und Beherrschung auch. "Wo ist Xeraan?" fragt er noch, dann wird es ihm schwarz vor Augen und er muss sich abstützen, um nicht umzufallen.

Als der Dämon verschwunden ist, sieht Edric was dieser mit seinem Freund Ingalf angestellt hat. Panik steigt in ihm hoch, wie konnte Ingalf nur so schwer verletzt werden? Doch dann sieht er, wie Ingalf das Taumeln anfängt.

Noch während er zu ihm hinrennt, schreit er nach Rovena: "Rovena! Komm schnell!" Unterwegs lässt er

seinen Dreizack einfach los, ohne sich weiter zu kümmern, zu groß ist seine Sorge um Ingalf.

Als er Ingalf erreicht fasst er ihn unter dem Arm und legt ihn vorsichtig auf den Boden, kniet sich neben ihn. Behutsam versucht er das zerfetzte Hemd von den Wunden zu entfernen.

Edrics Hilferuf spornt Rovena zur Eile an. Sie rennt auf die beiden zu, hockt sich neben Ingalf auf den Boden und schluckt schwer angesichts der schrecklichen Wunde im Leib des Thorwalers.

In der klaffenden Wunde, die sich quer über den Bauch des Thorwalers hinzieht, mischen sich Reste seiner Kleidung und der Krötenhaut mit Innereien und Muskelfasern - es sieht nicht gut aus. Trotzdem grinst Ingalf schon wieder als er die Augen aufschlägt: "Wir haben wieder gewonnen, das wohl!"

Mit ernster Mine schaut Edric zu Ingalf hinab: "Nein! Xeraan ist verschwunden."

"So, und wenn Du noch erleben willst, dass wir Xeraan finden, dann sei jetzt still und bewege Dich nicht", weist Tsara ihn an und holt Verbände heraus.

"Nee, Mädels, bei Swafnir, so schnell stirbt ein Thorwaler nich', das wohl!" trotz des verbalen Widerspruchs bleibt Ingalf still liegen und lässt die Geweihte machen.

Tsara verbindet den Thorwaler angesichts der Umstände eher notdürftig. "Sobald wir hier mit Xeraan fertig sind und ich mehr Zeit habe, kümmere ich mich richtig darum."

"Deine Verbände nützen jetzt nicht viel", weist Rovena die eifrige Geweihte heftig zurück. Ihr Blick fällt zuerst auf Isinha, der noch bleicher wirkt als er eh schon ist, dann fasst sie den Elfen ins Auge.

"Cadruel! Komm bitte her! Schnell!" ruft sie nach ihm. Wenn er Ingalf nicht helfen kann, dann wird sie es versuchen müssen ... irgendwie.

Aber wo ist Cadruel? Der Elf ist nicht zu sehen.

Entsetzt muss Rovena dies zur Kenntnis nehmen. Und die Geweihte beginnt bereits ihr Werk, ohne sie zu beachten und auf sie zu hören. Ingalf scheint nichts dagegen zu haben, also scheint auch Rovena hier überflüssig zu sein. Warum also ihre letzten Kräfte für ihn geben, um seine Wunden wenigstens zu schließen, die Blutung zu stoppen und seine Schmerzen ein wenig zu lindern, wo er doch so gut umsorgt wird?

Natürlich, der Aberglaube der Nordmänner und die wenig appetitliche Art ihre Heilkräfte ... sie sollte sich diese aufsparen, beschließt sie, schließlich hat sie durch die Kräfte Sumus und die ihr verliehene Macht Saturias ja schon verhindert, dass er von dem Dämon getötet wurde. Mit einem bitteren Lächeln zieht sie

sich zurück und überlässt ihren Gefährten der rauschkrautsüchtigen Zwölfgötterdienerin.

Edric beruhigt sich langsam wieder. Zuerst schaut er sich den Raum genauer an, dann steht er auf und hebt seine fallen gelassenen Sachen wieder auf. Sein Blick wandert dabei immer wieder zu Ingalf, um zu sehen, wie es ihm ergeht.

Schließlich klettert er auf das Podest und schaut in den anderen Raum.

Er sieht Amazonen, wie sie bäuchlings mit ausgestreckten Armen auf dem Boden der Halle liegen.

Edric ist elektrisiert.

"Die Amazonen liegen auf dem Bauch! Eine neben der anderen." erklärt er was er sieht. Um mehr erkennen zu können bewegt er sich vorsichtig auf dem Podest, dabei schaut er dauernd in den anderen Raum. Er hofft die Königin zu sehen, wie sie wieder ihre frühere Autorität bekommen hat.

Da liegt auch die Königin, und irgendetwas stimmt nicht mit der Statue, die Helden aus Festum mitgebracht haben. Sie ist viel größer.

Diese Information lässt den Magier aufhorchen. "So? Weshalb das denn? Huldigen Sie der falschen Göttin oder geloben Sie Yppolita ihre Treue?" will er von Edric wissen, während er sich auf seinen Stab stützend zu Ingalf begibt und kurz nach dem Rechten zu sehen.

"Ich hoffe sie bitten um Vergebung bei Rondra und der Königin, denn wird schaffen die sonst nicht alle, das wohl!" Ingalf Scherz kommt mit einer Grimasse über seine Lippen, allerdings ist es keine Grimasse der Freude, sondern eine des Schmerzes.

"Das weiß ich noch nicht. Ich schau gerade, aber erkenne ich nichts." antwortet Edric.

Zumindest von einer falschen Göttin ist nichts zu sehen.

Da Edric vom Podest nicht mehr sehen kann, begibt er sich in den Vorraum zum Tempelsaal. Dort lauscht er erst und öffnet dann eventuell die Tür einen Spalt.

Es ist nichts zu hören. Als Edric die Tür öffnet, kommen die Amazonen zu sich, als ob sie aus einer Trance erwachen.

Leise schließt Edric die Tür wieder und geht zurück zu seinen Freunden.

"Auch die Königin liegt mit auf dem Boden. Aber die Amazonen sind anscheinend nicht mehr böse. Dafür ist die Statue gewachsen." erklärt Edric in kurzen Worten was er gesehen hat.

"Tsara," spricht Isinha die Geweihte an, während diese sich noch um Ingalfs Verbände bemüht, "kann es sein, dass die von uns hergebrachte Statue irgendwie von Rondra 'beseelt' worden ist? Ich weiß, dass ist nicht das richtige Wort dafür, aber ..." Er stockt. "Nun,

wenn die Göttin selbst von der Statue wieder Besitz ergriffen hat, *könnte* sie doch wieder die ursprüngliche Größe annehmen, nicht wahr?" Noch immer klingt der Magier unsicher. Inständig hofft er, dass sie zumindest die Amazonen jetzt nicht gegen sich haben und nur noch diesen Xeraan finden und besiegen müssen.

Tsara hat die Größe der Statue bisher noch nicht wahrnehmen können, galt ihre Aufmerksamkeit doch dem Kampf und dem Thorwaler.

"Falls Ihr damit sagen wollt, dass der Altar wieder seinen geweihten Status zurück, die Amazonen ihre geistige Freiheit wiedererlangt und unsere Mission damit fast erfüllt ist, dann wäre dies eine durchaus zu begrüßende Entwicklung." erwidert Isinha mit ähnlich salbungsvollen Worten, ohne es derart ernst damit zu meinen, wie die Geweihte.

An Ingalf gewandt fährt Edric fort: "Wenn du noch etwas durchhältst, wirst du sicher von den Amazonen gut versorgt werden."

"Noch mehr Wei..., ähm Frauen, die sich um mich kümmern", Ingalf versucht ein Grinsen. "Ich hab' doch schon zwei, die sich um mich kümmern, das wohl!"

'Ach ja?' Ironisch verziehen sich Rovenas Lippen bei seinen Worten. Sie steht etwas abseits, hört Isinhas Worte und verengt ihre Augen. Diese Xeraan ist mächtig, übermächtig ... 'Wo ist er hin' fragt sie sich, geht zu der Plattform, auf der sie ihn zuletzt hat stehen sehen.

Dabei fällt ihr auf, dass das Fenster nach draußen offen steht.

Das Fenster ist ihr bisher gar nicht aufgefallen. Schnell läuft sie dorthin, um hinaus zuschauen. Vielleicht kann sie ihn ja noch ausfindig machen ...

Draußen ist leider niemand zu sehen. Der Burghof ist ziemlich unübersichtlich. Neben dem Tempel kommt auch gleich die Burgmauer. Da kann man schnell außer Sicht laufen.

Also geht sie zurück zu der Plattform, auf der sie ihn zuletzt hat stehen sehen und steigt hinauf. 'Er kann sich doch nicht in Luft aufgelöst haben ...' Sie beginnt die Plattform und die über dieser liegenden Zimmerdecke genau zu untersuchen.

An der Plattform und Zimmerdecke ist nichts auffälliges.

Unruhig läuft sie wieder zurück zum Fenster und schaut hinaus, den Kopf müde an den Stein gelehnt. "Er ist uns entkommen", sagt sie leise, enttäuscht, dann heftiger: "Verfluchter Dämonendiener!" Es reizt sie, sich auf ihren Stab zu schwingen und die Umgebung zu überfliegen. Doch was nützt es? Allein kommt sie gegen ihn nicht an und ihre Gefährten können ihr nicht folgen ... außerdem weiß sie auch

noch gar nicht, ob es Yppolita gelungen ist, ihre Amazonen umzustimmen. Die Amazonen!

Erschrocken dreht sie sich um, starrt die Tür zum Tempel an.

In diesem Moment ist Geräusch vom Fenster zu hören. Es ist Cadruel, der von draußen wieder herein steigt. Seine Miene ist eine Maske der Wut.

"Was hast du? Was ist los?" Rovena weicht vor dem Elfen zurück, dessen Gesichtsausdruck ihr nichts Gutes verheißt.

"Er ist verschwunden, einfach weg!" zischt Cadruel, leiser fügt er hinten dran: "Er hält mich ab, ich habe keine Zeit."

Die junge Frau mag nicht fragen, was ihn wovon abhält. Drängend stößt sie hervor: "Ingalf ... er ist schwer verletzt!"

In diesem Moment entdeckt der Elf den verletzten Thorwaler. Cadruel legt eilig seinen im Moment nutzlosen Bogen zu Boden und geht zu Ingalf um sich nieder zu knien, dabei schiebt er auch wortlos die Geweihte bei Seite. "Noch nicht, Nordmann, Du *musst* mir noch bei meiner Mission helfen."

Dann legt er seine Hand auf die Wunde beziehungsweise zieht den Verband beiseite, um heran zu kommen. "Balsamsalabunde."

Langsam aber sicher schließen sich die schweren Verletzungen des Thorwalers. Zwar hat die Magie des Elfen keine vollständige Heilung gebracht, aber durch das Säubern der Wunden und den anschließenden Zauber ist wohl abzusehen, dass keine bleibenden Schäden, außer ein paar Narben bleiben werden.

"Ich danke Dir, aber ich habe meine eigene Mission, aber solange wir die gleiche Richtung haben, werde ich Dir helfen, das wohl!" antwortet Ingalf, sich langsam wieder aufrichtend. "Wo soll's denn hingehen?"

Als der Elf antworten will, passiert folgendes:

In diesem Moment kommt Yppolita in den Raum. "Ihr Helden, ihr habt es geschafft! Rondra ist wieder mit uns. Kommt bitte in den Tempel."

"Schön, aber ..." Weiter kommt Isinha mit seinem Ansatz, der Königin zu erklären, dass Xeraan entkommen ist, nicht. Also folgt er Yppolita in den Tempelsaal, hoffend, dass sich dort rasch eine Gelegenheit ergibt, die Sache zu besprechen.

Auch Cadruel folgt.

Auch Ingalf folgt, etwas langsamer zwar und auf die Orknase gestützt.

Edric läuft neben Ingalf, damit er ihn stützen kann, falls er zu sehr wankt.

Rovena schließt sie ihren Gefährten an. Sie verspürt eine große Erleichterung, dass nun von den Amazonen keine Gefahr mehr auszugehen scheint.

Im Tempelsaal hat sich mittlerweile die Haltung der Amazonen geändert. Sie knien auf dem rechten Bein, der linke Fuß ist zum Aufstehen aufgesetzt, der Rücken gerade, Blick zur Rondrastatue, die auf dreifache Originalgröße angewachsen ist und fest mit den alten Füßen verschmolzen ist.

Yppolita geht sich in die erste Reihe und begibt sich in die gleiche Haltung, wie die anderen Amazonen.

Tsara findet als erstes Worte: "Ein Wunder. Es ist ein Zeichen der Leuin. Ein Zeichen, dass sie nicht gewillt ist, diesen Ort den Ketzern und dem niederhöllischen Gezücht zu überlassen. Es ist ein Zeichen, dass die Leuin diesen Ort wieder als ihr Heim und als Stätte zurückgeholt hat, an der ihr entsprechende Ehre erboten wird. Möglicherweise hat auch die Herrin Tsa hier ihrer göttlichen Schwester zur Seite gestanden, denn dies ist schließlich auch eine Art **Schöpfung**."

Isinha, den man wirklich nicht als tief religiös bezeichnen kann, ergänzt beeindruckt: "Der Altar hat wieder seinen geweihten Status zurück und die Amazonen haben ihre geistige Freiheit wiedererlangt. Unsere Mission ist damit fast erfüllt."

"Eure Mission ist erfüllt", spricht Yppolita jetzt mit voll tönender, königlicher Stimme. "Und sie war eine ganz andere, als ihr dachtet. Ihr habt uns etwas wiedergebracht, was wir fast verloren hatten und woran uns unsere Herrin erinnert hat: Demut."

Die Königin erhebt sich. "Schaut her, meine Schwester, und merkt es Euch für alle Zeiten: Keine Amazone, keine Geweihte der Rondra, auch keine Kriegerin hat uns befreit, sondern ein *barbarischer* Thorwaler, ein *dummer* Bauer, eine *verschlagene* Hexe, ein *hinterlistiger* Magier, ein *fremder* Elf und eine *feige* Dienerin der Tsa." Yppolitas Betonung macht klar, dass die Adjektive sich auf *vergangene* beleidigende Bezeichnungen bezieht.

Yppolita blickt die Helden an: "Bitte stellt Euch allen vor, so dass wir Eure Namen zu allen Zeiten in unseren Liedern singen können."

Bei der Vorstellung will Ingalf sich schon wieder aufregen, erkennt dann aber den Sinn Yppolitas Rede.

"Der *Barbar* heißt Ingalf, Ingalf Wedmannsson, das wohl!" beginnt er mit der Vorstellung. "Und ein Thorwaler erledigt Aufgaben nicht nur einfach so, ich habe auch eine Forderung an euch: Ihr habt in eurem Wahn eine Frau zur Witwe und ein kleines Mädchen zur Waisen gemacht, und statt uns zu danken solltet ihr lieber die beiden unter eure Fittiche nehmen, das wohl!"

Yppolita neigt den Kopf. "So soll es geschehen!"

"Mit dem *dummen Bauern* bin wohl ich gemeint. Mein Name ist Edric, falls ihr einen guten Hirten braucht, wendet euch an mich." sind die einfachen Worte.

"Wenn ihr den Goldschatz unten im Keller nicht zurückgeben könnt, dann tut Gutes damit."

"Auch das soll geschehen!" neigt Yppolita den Kopf.

Der Magier nickt zufrieden. Das hat Edric gut gesagt!

Er selbst neigt den Kopf und stellt sich vor: "Den einen Namen habe ich von meinem Peiniger erhalten, den anderen Namen gaben mir meine Ahnen. Beide sind Teil meines Selbst, so wisset, ich bin Elgar Arres und ich bin Isna-Inti Hapa." Würdevoll verneigt er sich vor der Königin.

Die verneigt sich genauso tief und die Amazonen mit ihr.

"Ich begehre ebenso wenig materiellen Dank wie meine beiden Gefährten." fährt der Magier fort. "Nur sei mir gestattet, die von diesem Xeraan genutzten Räumlichkeiten zu untersuchen und über meine dort gewonnenen Erkenntnisse sowie die Verbrechen dieses Magiers meine Gilde, die Bruderschaft der Wissenenden, zu unterrichten. Ich bin sicher, dass dort alles Nötige veranlasst werden kann."

"Gut, so soll es sein", stimmt Yppolita zu.

'Der quatscht ja heute wieder geschwollen!' denkt Ingalf und muss ob des ungewohnten Tons des Magiers grinsen. Während sich die restlichen Gefährten noch vorstellen, fällt ihm eigentlich ein warum sie hier sind und das zwar die Königin meint, dass ihre Mission um ist, aber das Stoorrebrandt - und das ist ja ihr Geldgeber - noch nicht zufrieden sein muss.

Als sie an der Reihe ist, neigt Rovena respektvoll ihren Kopf vor der Königin, leicht nur, damit Surnia auf ihrer Schulter nicht den Halt verliert und mit den Flügeln zu schlagen beginnt. "Mit der *Verschlagenen* dürftet Ihr mich meinen", spricht sie zögernd, denn es bereitet ihr Unbehagen, in Liedern besungen zu werden. "Man nennt mich Rovena", stellt sie sich schlicht vor, mehr mag sie von sich nicht preisgeben.

Yppolita schaut sie nachdenklich an. "Kein Wunsch", fragt sie dann.

Die Hexe hält den Kopf schief, als sie die Amazone ansieht. "Doch", antwortet sie immer noch zögernd. "Passt gut auf die Schwarzen Augen auf und erwähnt in Eurem Lied über uns bitte nicht meine Vertraute."

"Gewährt!" lächelt Yppolita.

Cadrueel schaut Yppolita teilnahmslos an. Während er sich abwendet sagt er: "Ich warte dann draußen."

"Bitte!" ruft Yppolita.

Der Elf geht den Weg zurück zum Innenhof, dort wartet er.

Yppolita schüttelt den Kopf. "Fremd, sehr fremd", murmelt sie. "Bitte stellt Euren elfischen Gefährten vor", fordert sie Ingalf auf.

"Das ist - ähm - war Cadrueel, das wohl!" antwortet der Thorwaler. "Er ist uns manchmal auch fremd."

"Ich bin die feige Dienerin der Tsara", stellt sich Tsara mit einem schelmischen Lächeln den Amazonen vor.

"Und Dein Name ist?" fragt Yppolita nach.

"Tsara von Leanda, meine Königin", antwortet Tsara artig.

"Dein Name und der Deiner Herrin werden gesungen werden!" entgegnet Yppolita freundlich.

Daher meint der Thorwaler nach der Vorstellung: "Die Idee Euch diese Statue zu bringen kam ja vom ollen Stoorrebrandt, das wohl!

Und der hat nu' noch ein Problem, nämlich, dass er kein Safran mehr kriegt. Wie sieht das aus, werden ihr da euch wieder einigen?"

"Natürlich!" erwidert Yppolita würdevoll.

"Fein, das wohl!" meint Ingalf. "Dann ist unser Auftrag erledigt, bei Swafnir."

"Ja!" stimmt Yppolita zu. "Denn Xeraan werden wir jagen, und wenn wir dazu in die Niederhöllen müssen! Beim Donnersturm!"

Der Magier lächelt verschmitzt, als er diese Ankündigung vernimmt. "Mit Verlaub, Eure Hoheit." spricht er Yppolita an. "Darf ich dann auch meinem Orden die Mitteilung machen, dass Ihr und die Euren diesen Frevler ebenfalls zur Rechenschaft ziehen werdet?"

"Bei Rondra, das dürft Ihr!" donnert Yppolita.

'Na so die die wieder fluchen kann, geht's ihr ja wieder, das wohl, das wohl!' denkt Ingalf über die Ausbrüche der Königin. Da sich jetzt alle vorgestellt haben und alle Wünsche genannt sind, fragt er sich wie es wohl weiter geht.

Da anscheinend die Zeit der Abrechnung und des Aufbruchs gekommen ist, tritt Edric zu Ingalf und meint: "Wir haben in Beilunk noch einen Stall auszumisten."

Da es Ingalf nicht besonders gut geht, fällt Edric doch noch eine Bitte ein. Er wendet sich deswegen erneut an die Yppolita.

"Königin, mir ist da noch eine Bitte eingefallen. Schaut euch Ingalf an." Dabei deutet er auf die Wunden des Nordländers. "Wenn er ein Fuhrwerk geliehen bekommen könnte, dann wäre seine Reise nach Beilunk nicht so anstrengend."

Gerade als Ingalf protestieren will, dass er noch kein Greis und auch kein Toter ist, kommt die Entgegnung der Königin.

"Ihr seid selbstverständlich unsere Gäste, bis Ihr alle reisefähig seid!" entgegnet Yppolita. "Und gestattet mir, jedem von Euch für Euren weiteren Weg ein Streitross zu schenken."

"Vielen Dank! Dann können wir ja den Beilunkern ihre Zossen wieder geben, das wohl!" freut sich Ingalf.

Bei der Erwähnung des fürstlichen Geschenks zuckt Edric innerlich zusammen. Schon wollte er ansetzen und der Königin erklären, dass zumindest er kein solches Geschenk annehmen würde, als Isinha bereits antwortet.

"Sehr großzügig von Euch. Aber da Tiere dieser speziellen Art nicht ganz einfach zu reiten sind, wären wir Euch sehr verbunden, uns vielleicht noch in ihrer Benutzung zu unterweisen." erwidert Isinha.

"Eine gute Idee", murmelt Rovena leise, denn die Bezeichnung Streitross ist schon recht Respekt einflößend. Dennoch vergisst sie nicht, der Königin durch ein höfliches Nicken und einer erfreuten Miene ihren Dank auszudrücken, während Isinha dies in Worte fasst.

"Ihr seid unsere Gäste", erwidert die Königin freundlich.

"Ich habe schon ein Streitross."

Und Cadruel holt sein Pferd zusammen mit den armen Mähren aus Beilunk in die Burg, wo die beilunker Pferde aufgepöppelt werden.

<>>

Eine Woche bleiben die Helden schließlich bei den Amazonen, in der sich Ingalf erholt und alle ausgiebigen Reitunterricht bekommen. Je nach Reitvermögen des Helden haben die Streitrösser auch mehr oder weniger Feuer, aber in allen Fällen gelingt die Prägung. Das eigene Pferd wird in Zukunft nur einen Herren tragen, den aber durch dick und dünn.

Nach dem Mittagessen ist Edric nicht mehr zu halten, ihn zieht es zu den Stallungen. Dort wird er bereits von einer Amazone erwartet, die ihn zu seinem Pferd führt. Noch unsicher öffnet er die Pferde-Box. Ebenso neugierig kommt ihn das Pferd entgegen, schnaubt kurz und stupst Edric mit der Schnauze an. Edric sieht sofort, das ist ***sein*** Pferd.

Unter der Anleitung der Amazone beginnt Edric das Pferd zu satteln. Als er damit fertig ist und seine Lehrerin zufrieden nickt, führt er sein Pferd aus den Stall ins Freie hinüber in den abgezaunten Bereich.

Um das Tier zu beruhigen und Vertrauen zu fassen, streicht er sanft über die Nüstern. Was das Pferd mit einem leichten Schnauben erwidert.

Dann ist der Moment gekommen, er klettert recht mühsam in den Sattel, aber das Pferd bleibt ruhig stehen.

Edric sitzt zum ersten Mal auf seinem Pferd. Überwältigt sieht sich Edric um. Das er nun über alle anderen hinweg schauen kann fasziniert ihn.

Geführt von der Amazone setzen sich Pferd und Reiter in Bewegung. Natürlich in der langsamsten Gang-

art. Nach einer Stunde, die Edric viel zu schnell verging, steigt er ab und führt sein Pferd vor den Stall. Dort wird er in die Pflege des Tieres unterwiesen. Vieles ist ihm als guter Hirte bereits bekannt.

Die Nacht für Eric war unruhig, aber glücklich. Am Morgen kann er es nicht erwarten bis wieder bei seinem Pferd ist. Irgendwie ist er an diesem Tag zu unkonzentriert. So fällt er mehr als nur einmal vom Pferd. Auch am Nachmittag geht es ihm nicht besser. Richtig unglücklich über seine Missgeschicke im Lauf des Tages bringt er beim Abendessen keinen Bissen herunter.

Am dritten Tag läuft es wieder besser. Edric genießt es wieder auf dem Pferd zu reiten. Anscheinend vom Übermut gepackt, versucht er dann mehr, was zur Folge hat, dass er wieder vom Pferd fällt.

Am vierten, fünften und sechsten Tag versteht er immer mehr, wie sein Pferd auf seine Kommandos reagiert. Als sie am siebten Tag die Amazonen verlassen schafft er es am Vormittag sogar in einen leichten Galopp, ohne herunter zu fallen.

Isinha schließt sich dem Hirten an. Seine eigenen Erfahrungen mit der Pflege von Tieren halten sich in sehr engen Grenzen, so dass er nicht nur von den Amazonen, sondern auch von Edrics Geschick profitiert.

Reiten ist weder sein herausragendes Talent, noch hat er ein gesteigerte Interesse daran, so gut darin zu sein, um an einem Ringstechen teilnehmen zu können.

Aber das für ihn ausgesuchte Tier, eine pechschwarze Warunker Stute, schließt er ins Herz. Die Stute ist für ein Streitross erstaunlich ruhig, folgt den wortlosen Befehlen des Magiers ohne Widerstand. Nach kurzer Zeit kann man immer heraushören, dass Isinha das Pferd mit 'Shasi Quin' anspricht und das Tier reagiert.

So verbringen Pferd und Reiter in der Ruhewoche viele Stunden zusammen und am Ende kann sich Isinha wesentlich besser auf dem Tier halten, auch wenn die Gangart mal etwas schneller wird. Er hofft, im Laufe seiner Reise mehr und mehr diese Kunst zu vervollkommen ...

Eines merkt Cadruel während der nächsten Tage: Die Amazonen können besser reiten als er. Und was die Amazonen mit dem Schwert anstellen, versetzt ihn in Staunen.

Während der gemeinsamen Ausritte und Übungskämpfe wirkt Cadruel oft abwesend, doch beobachtet er seine Partnerinnen sehr genau, und der eine oder andere Ritt und Kampf (wenn auch nicht viele) gingen an ihn.

Noch etwas anderes passiert während der Folgewoche: Als Tsara sich ein Pferd aussuchen soll, geht sie schnurstracks zu Cadruels Streitross. Und das Pferd erwidert Tsaras Interesse.

Tsara wird in der nächsten Woche viel Zeit mit Cadruels Pferd verbringen, es füttern, striegeln, pflegen, oder aber, sofern der Elf dies selbst übernimmt, ihm dabei zur Hand gehen.

Immer wieder zieht es sie in den Stall, wo 'Wolke-schneller-als-der-Wind' steht. Sofern Cadruel und Tsara gemeinsam im Stall sind, wird er feststellen, dass sein Pferd eher Tsaras als seine Nähe zu suchen scheint.

Ein wenig unglaublich erscheint es Rovena schon, wirklich ein eigenes Pferd geschenkt zu bekommen. Und noch dazu was für eines ... als eine der Amazonen die junge Frau in die Ställe führt, bittet sie darum, ihr Pferd auswählen zu dürfen, zusammen mit Surnia, denn es ist wichtig, dass sich ihr neues Reittier mit ihrer Vertrauten auch verträgt, wird diese doch von dem Rücken des Pferdes aus auf ihrer Schulter starten und landen wollen. Auf dem Weg durch die Boxengänge schaut so manche Pferdenase neugierig zu den Besuchern heraus, doch die meisten der Pferde ziehen den Kopf wieder ein, sowie die Schädeleule mit den Flügeln schlägt ... auch Surnia macht einen nervösen Eindruck, so viele Beutetiere ... doch die Hexe hat sie vorher gut gefüttert, um sicherzugehen, dass der Raubvogel keine unmittelbare Bedrohung für die edlen Zuchttiere darstellt.

Eine Pferdenase bleibt jedoch neugierig über die Boxentür hinausgestreckt, die großen, dunklen Nüstern gebläht und die Augen musternd auf die Ankömmlinge gerichtet, auch noch, als Surnia sich aufplustert und mit den Flügeln schlägt. Als Reaktion folgt ein scheinbar belustigt klingendes Schnauben, mit zurückgezogenen Lippen und aufgestellten Ohren scheint das Pferdegesicht beinahe zu lachen. "Das hat aber Mut!", stellt Rovena fest und wagt es, sich mit Surnia dem Pferd zu nähern. Sie lässt zu, dass die Pferdenase dicht an Surnia herankommt, wie um Witterung aufzunehmen. Die Schädeleule legt das Gefieder an, ruckt mit ihrem Kopf, streckt ihn leicht vor und plustert sich scheinbar zufrieden auf. Ja, mit dem könnte sie auskommen ...

"Wie heißt es?" fragt die Hexe die Amazone und als diese antwortet: "Thalia, sie ist eine sechsjährige Grauschimmelstute", bittet Rovena darum, in die Box gehen zu dürfen. Sie ist darauf vorbereitet, einen Sanftmut zu wirken, doch besser ist es, wenn sich die beiden so unterschiedlichen Tiere ohne den Einfluss eines Zaubers kennenlernen können ...

Sie tritt in die Box ein und schaut sich die neugierige Stute, die vorsichtig an ihren Händen schnuppert, genau an. Diese zeigt keine Zeichen von Scheu vor ihr und ihrer Vertrauten, so, wie es sich die Hexe erhofft hat.

Die ausgeprägte Madalinie, eine edel konkav geschwungenen Nasenlinie, weist diese Grauschimmel-

stute als eines der Amazonenrösser aus, wie ihr ihre Begleiterin erklärt. Sie entstammt einer eigenen Zucht aus leichten Warunkern und edelsten Shadif, starke, wendige Pferde von schlankem Körperbau, und dieses hier ist bereit zu einem leichten Streitross ausgebildet worden. Rovena streicht dem Pferd über die Kuppe und sieht, dass es am linken Oberschenkel ein Brandzeichen trägt, einen Säbel in einer Krokusblüte, das unverkennbares Zeichen eines Amazonenpferdes.

Mit ihrer kriegerischen Begleiterin zusammen holt sie Sattel, Satteldecke und Zaumzeug und macht Thalia für einen Proberitt fertig. Rovena ist ein bisschen nervös, denn so herausragend sind ihre Reitkünste nun nicht, auch wenn sie auf dem Weg hierher mit ihrem Wallach samt Packpferd ganz gut zurechtgekommen ist. Doch die Stute hat ein ruhiges Gemüt, geduldig lässt sie Rovena aufsteigen und sich von ihr auf einer leeren Koppel erst mal vorsichtig im Schritt und Trab reiten. Zufrieden, ja, fast glücklich, beendet Rovena das erste Kennenlernen zwischen Ross und Reiter mit einer ausgiebigen Pflege des Tieres, bei dem auch Surnia in der Box anwesend ist, wartend auf der Boxentür sitzend.

Die folgenden Tage vertiefen das Verhältnis zwischen Thalia und ihrer neuen Besitzerin, Rovena lernt von der Amazone so einiges über die Reitkunst und die Wehrhaftigkeit ihres Pferdes, auch wenn sie sich das ein oder andere Mal nicht sehr geschickt anstellt und den Pferderücken auch schon mal ungewollt verlassen muss. An Surnias Abflugmanövern und Landungen auf Rovenas Schulter gewöhnt sich Thalia recht schnell, sie scheint zu merken, dass von der Schädeleule für sie keine Gefahr ausgeht.

Nach einer Woche des Miteinanders sind sich die drei sehr vertraut, die Prägung ist gelungen. Ihre Ausbilderin ist zufrieden mit ihrer Schülerin, die sich herzlich für deren geduldige Unterweisungen bedankt und nun eine deutliche Verbesserung ihres Reittalents vorweisen kann.

Nachdem Cadruel ihre alten Pferde und natürlich auch den jungen Bornländer geholt hat, wird dem Thorwaler ein Zimmer gezeigt, in dem er (und Kawi) sich in einem recht harten Bett erholen können.

Während die anderen sich schon mit ihren neuen Pferden beschäftigen können, liegt Ingalf noch die nächsten vier Tage im Bett und kuriert seine Wunden, die durch Cadruel und Tsara gut vorbehandelt wurden, aus.

Und so hängt er im Bett seinen Gedanken nach und schmust verträumt mit Kawi. "Ach, mein Kleiner, jetzt haben wir beide auch noch'n Pferdchen, das wir noch gar nicht kennen, das wohl! Dabei steht doch in Thorwal noch der alte Leif.

Obwohl das ist jetzt schon so lange her und wie ich die Verwandtschaft kenne, haben sie ihn entweder gegessen oder verkauft oder beides."

Da geht ihm wieder die Geschichte durch den Kopf wie er damals mit Sephyra, Frumol und Randi - Kawis Namenspatron - den alten Leif in Khunchom gekauft hat. Und dann der Weg durch die Wüste in die andere Welt und die Strecke von der Khom bis nach Thorwal ... ach, das waren schöne Zeiten.

Dann kam die Expedition durchs Orkland und der Olachtai und nu die Amazonen ...

"Ach, mein Kleiner!" Ingalf tätschelt den fast schon ausgewachsenen Bornländer. "Was meinstest, wie sollten wir den neuen Zossen nennen?"

Du heißt Kawi, nach dem Randi, der war'n Kerl. Hat zwar immer komisches Zeug geredet, aber sonst feiner Kerl. Du würdest ihn mögen, das wohl!

Na, die anderen beiden war'n auch duftige Kumpel, aber soll ich die Mähre Frumol oder Sephyra nennen, nee, das geht irgendwie nich'.

Vielleicht schauen wir uns das Pferdchen an, wenn ich wieder aus dem Bett komme."

Am vierten Tag endlich sind die Wunden soweit verheilt, dass er sich auch in den Stall begibt. In den meisten Boxen sieht er nur die flinken Pferde der Amazonen, aber irgendwie kann er sich für keins der Tiere begeistern. Doch in der Ecke, in der die Pferderüstungen und die Turnierlanzen aufbewahrt werden - beides Utensilien, die die Amazonen nur zur Ausbildung aber nicht zum Kampf brauchen - steht ein Pferd, das die anderen überragt. Ein großer Teshkaler Rappe.

"Was'n das für'n hübscher?" fragt er die Amazone, die ihn begleitet. "Den Rappen hat die Königin von einem Turnier mitgebracht. Weißt Du, es macht ihr Spaß manchmal verkleidet an Turnieren teilzunehmen und dann die Männer auf die Plätze zu verweisen. Und bei einem Turnier gab es den. Ein echtes Ritterross, gut ausgebildet, acht Jahre alt und dabei lammfromm - halt ein Wallach. Aber halt auch etwas zu träge, deshalb steht er auch meistens nur im Stall."

"Den will ich haben, das wohl!" Ingalf geht strahlend auf das große Pferd zu, dass ihn durch seine lange Mähne, die ihm vor den Augen hängt beobachtet. Als er heran ist schnaubt der Rappe nur und legt dann seinen Kopf auf den Ingalfs. "Bei Swafnir, der mag mich! Wir werden dicke Freunde, das wohl! Und Du bist mein *Großer Kumpel*! Großer Kumpel, das klingt schön, so werde ich Dich nennen!"

Die Amazone muss lachen als sie den Thorwaler so reden hört, aber die Königin hat ihr versprechen gegeben und so führt sie den Teshkaler aus dem Stall in den Hof. Die Mähne, die den halben Kopf und die Augen verdeckt ist von einem dunklem schwarz, der

Rumpf ist auch schwarz, aber etwas heller. Und dazu im Kontrast steht die üppige weiße Fesselbehaarung, die sich wie ein Schuh um die Füße des Pferdes legt.

"Der ist fein, das wohl, das wohl!" Ingalf ist völlig begeistert und wird sich in den letzten Tagen bei den Amazonen mit seinem Großen Kumpel anfreunden.

Wenn er sich dann erschöpft vom Reiten ausruht, schaut er den Amazonen bei ihren Kampfübungen zu. Er kann aber nicht einfach nur ruhig sitzen bleiben, sondern geht mit seiner Orknase und dem Wurfbeil dazwischen, um den *Mädels* mal zu zeigen, wie man richtig kämpft.

Mit Edric tauscht er sich über die Erziehung seines kleinen Tierparks aus, Großer Kumpel ist zwar ausgebildet, aber Kawi kommt so langsam in das Flegelalter und braucht eine starke Hand.

Abends wenn alle zusammen sitzt, nimmt er sich Tinte und Pergament und beginnt ein wenig an dem versprochenen Hautbild für Rovena zu skizzieren. "Wenn ich wieder gute Nadeln kriegen - möge Beorn, der Hund in den Niederhöllen schmoren - dann steche ich Dir das Bild, fest versprochen, das wohl!" versichert er der Hexe.

Rovena, die in den letzten Tagen wenig Zeit mit ihren Gefährten verbracht hat, rückt etwas näher an den Thorwaler heran. Neugierig betrachtet sie seinen Entwurf und versucht zu erkennen, was er da zeichnet. "Wo willst du denn neue Nadeln und Farbe her bekommen?" fragt sie skeptisch.

"Na, irgendwann werden wir ja aufbrechen und es gibt doch ein paar Städte in Aventurien, das wohl!" antwortet er mit seinem typischen Grinsen. "Aber wo genau ... ich weiß es nicht. Aber bei Swafnir, ich werde es irgendwo kriegen!"

Lächelnd nickt die Hexe zu seinen Worten. "Was zeichnest Du denn da?" will sie wissen.

"Ich weiß noch nicht, ich suche nach einem Bild, dass zu diesem Abenteuer passen würde", grübelt der Thorwaler. "Eine Kämpferin oder ein Pferd oder so etwas in der Art, aber es will mir alles nicht so recht in den Sinn. Und wenn ich was habe, dann finde ich, dass es nicht zu Dir zu passen scheint, das wohl!"

"Was ist dir denn bisher in den Sinn gekommen?" fragt Rovena neugierig und überlegt weiter: "Vielleicht irgendetwas mit einem Säbel ..."

"Dachte ich schon, aber ich fand', dass das zu kriegerisch is' ... ", antwortet Ingalf, der sich wieder über sein Blatt beugt. Von den Skizzen kann Rovena nicht viel erkennen, das meiste ist ausgestrichen und übermalt. Nur ein paar thorwalsche Ornamente, die den Rahmen für ein Bild sein könnten, sind noch zu sehen.

Rovena lächelt wegen seines Eifers und überlegt. Sie hatte sich bis jetzt noch keine Gedanken gemacht, was

ihr als weiteres Hautbild gefallen könnte. In Gedanken geht sie ihre letzten Erlebnisse durch, das letzte Hexenfest, die Suche nach den Amazonen, die Erlebnisse mit ihren Gefährten ... Feuer, Emotionen, Schmerz, Klingenwaffen ... "Ich finde nicht, dass es zu kriegerisch ist ...", grinst sie. "Was würdest du denn gerne auf meiner Haut sehen, wenn du sie zu Gesicht bekommen würdest?" fragt sie ihn schelmisch.

"Blumen, aber die hast Du schon, das wohl!" überlegt Ingalf. "Etwas leichtes, nicht zu wildes, aber auch nicht zu zahmes. Etwas scheues, aber nicht zu sehr, das ist nicht einfach ... und ich komme daher auch zu keinem Ergebnis!"

Wieder streicht er eine Skizze durch.

"Das klingt interessant ...", findet die Hexe, kann sich aber im Moment auch nichts genaueres darunter vorstellen.

"Nee, für heute wird das wohl nix mehr ... vielleicht fällt es mir leichter, wenn ich in der nächsten Stadt Farben bekommen und mit der Farben mehr sehe ..."

"Wir müssen ja nichts überstürzen", entgegnet Rovena sanft. "Wir finden bestimmt noch ein hübsches und passendes Motiv."

Dann nimmt er gerne einen kleinen Schluck - die Abende werden schon ziemlich kalt - und bringt den Amazonen die *schönen* Lieder seiner Heimat bei. Eigentlich sind sie hauptsächlich laut ...

Irgendwann am Ende der Woche wird sie sich eines Abends in den Stall begeben, sicherstellen, dass niemand dort ist und sich dem Pferd behutsam nähern. Sie streicht versonnen über seine Blesse und spürt eine merkwürdige Anziehungskraft, die von dem Reittier ausgeht.

'Wolke-schneller-als-der-Wind' schnaubt leise und scheint den Kopf zustimmend zu heben und zu senken. "Du bist etwas ganz Besonderes", spricht Tsara sie an. Dann geht sie zur Pflegekiste und holt einen Mähnenkamm und eine -bürste heraus. Die Stute genießt diese Pflege sichtlich.

Dann wird die Stute plötzlich ein wenig unruhig und schnaubt ein wenig heftiger. "Ruhig, ganz ruhig", redet Tsara der Stute behutsam zu. "Wir sind hier doch ganz alleine."

Ein kurzer Windstoß fährt durch den Stall und bläst die Laterne aus, so dass nur noch das fade Mondlicht durch die offene Tür zum Stall scheint.

Tsara ist gerade dabei, das Pferd weiter zu beruhigen und will sich gerade zur Laterne umdrehen, um sie wieder zu entzünden, als das Mondscheinlicht schwächer wird und dann ganz verschwindet. 'Eine Wolke', denkt sich Tsara und verharrt einen Augenblick in der Dunkelheit. 'Wolke-schneller-als-der-Wind' stampft einmal mit den Vorderhufen auf und schnaubt erneut.

Dann sieht Tsara auf einmal zwei Lichtpunkte in der Dunkelheit wie sie sich auf und ab, vor und zurück und in Kreisen unregelmäßig bewegen. 'Glühwürmchen', erklärt sich Tsara dieses Bild. Nach und nach kommen mehr Glühwürmchen dazu, erst vier, dann acht, dann fünfzehn, dann kann Tsara sie nicht mehr zählen.

Doch was ist das?! Tsara blickt wie gebannt auf das Bild, das sich gerade vor ihren Augen formt. Die Glühwürmchen scheinen eine Art Formation eingenommen zu haben. Unmittelbar hinter der Geweihten schlägt 'Wolke-schneller-als-der-Wind' mit den Hufen gegen das Gatter. Die Erschütterung lässt den Riegel aufgehen, die Stute schiebt mit ihrem Kopf das Gatter auf und steht dann auf gleicher Höhe im Stall neben Tsara. Das Pferd schnaubt aufgeregt und bäumt sich zum ersten Mal auf.

Tsara wendet mehrmals den Kopf zur Stute und wieder zu den Glühwürmchen zurück. "Eine Eidechse?!", entfährt es Tsara. Die Unruhe des Pferdes zwingt sie erneut, sich der Stute zuzuwenden. "Ruhig, 'Wolke-schneller-als-der-Wind'", redet sie selbiger zu und streicht über deren Hals. "Das sind nur Glühwürmchen." Ihre Worte klingen für die Geweihte selbst wenig überzeugend, sieht sie doch ein bewegtes Bild aus Glühwürmchen, die eine sich bewegende Eidechse darstellen. Das Bild nimmt sie schließlich gefangen, ihre Umgebung scheint sich um Tsara zu drehen. Dann durchfährt sie etwas wie ein Blitz und sie weiß es. "Gen Süden. Ja, gen Süden. Ich folge, Herrin!". Während Tsara noch von diesem Erlebnis wie gelähmt ist, wird sie plötzlich von Cadruels Stute angestupst.

Fast scheint es so, als wolle die Stute sie aus dem Stall schieben. Tsara lässt dies einen Moment lang geschehen bis sie langsam wieder Herrin ihrer Sinne wird.

"Hey, was machst Du denn da?", fragt sie die Stute. Wolke-schneller-als-der-Wind hebt und senkt auffordernd den Kopf, stellt sich schließlich quer zu ihr und geht zwei Schritte seitwärts auf die Geweihte zu. Dabei schnaubt sie auffordernd.

"Ich muss gen Süden aufbrechen, sofort", erklärt ihr die Geweihte. "Du musst hierbleiben, denn Du bist Cadruels Pferd. 'Wolke-schneller-als-der-Wind' scheint davon unbeeindruckt zu sein."

"Lauf zurück in den Stall", weist Tsara sie an. Dann dreht sich die Geweihte um und will in Richtung des Burgtores gehen.

Kaum ist sie zwei Schritte gegangen, hört sie die Hufe der Stute auf dem Hofpflaster klappern. Unmittelbar darauf spürt sie den Kopf des Pferdes auf ihrer Schulter.

Tsara dreht sich um und streichelt den Kopf des Pferdes, der noch immer auf ihrer Schulter lehnt. "Hör

mal, Du kannst nicht mitkommen ...", will sie der Stute erklären. Doch diese hebt und senkt erneut mehrmals den Kopf und geht ein Stück in Richtung des Tores.

Tsara schaut ungläubig in Richtung des Pferdes. 'Nun ja, wieso eigentlich nicht?', fragt sich die Geweihte. 'Wir würden gut zueinander passen - und Cadruel könnte mein Streitross haben als Ersatz.'

Tsara kann dieser Idee immer mehr abgewinnen bis sie schließlich einen Entschluss fasst. "Komm zurück in den Stall", sagt sie zur Stute. "Wenn Du mit mir kommen willst, brauchen wir Zaumzeug, Sattel und Proviant."

Die Stute scheint langsam zu verstehen, dreht sich um und folgt Tsara in den Stall. Dort lässt sie sich bereitwillig halftern und satteln.

"Warte hier", spricht Tsara dann zu ihr. "Ich bin gleich zurück."

Dann verlässt sie den Stall und geht in ihren Schlafraum. Sie packt alle ihre Habe zusammen, holt sich in der Küche ungesehen noch etwas Proviant, füllt zwei Wasserschläuche und geht zurück zum Stall. Dann füllt sie einen Sack mit vier Scheffel Hafer und bindet ihn an den Sattel.

Als bald holt sie ein Stück Papier und einen Kohlestift heraus und schreibt einen kurzen Abschiedsbrief an die Gruppe, welchen sie an das ehemalige Gatter von Cadruels Pferd heftet.

'Liebe Gefährten, ich folge dem Ruf meiner Herrin. Sucht nicht nach mir, denn es geht mir gut. Sei mir nicht böse Cadruel, wenn ich mein Streitross gegen Deines getauscht habe. 'Wolke-schneller-als-der-Wind' und ich gehören einfach zueinander.

Mögen die Zwölfe über Euch wachen.

Tsara'

Dann schultert sie ihren Rucksack, bindet die restliche Habe am Sattel fest, schwingt sich auf ihr neues Reittier und trabt in Richtung des Burgtores.

'Au verphext und zugenäht', entfährt es Tsara still. 'Wie komme ich nur durch dieses Tor. Um diese Zeit ist es verschlossen und bewacht.'

Doch Phex scheint der Geweihten hold zu sein und Reisende nicht aufhalten zu wollen. "Weckt die Schmiedin", ruft eine Amazone einer anderen zu. "Das Fallgitter klemmt. Eine der Kettenglieder hat sich offenbar verhakt." "Jawohl", kommt prompt die Antwort. Und jetzt kann Tsara es im Schein der Fackeln und Laternen sehen. Das Fallgitter ist nur zur Hälfte heruntergelassen und scheint zu klemmen.

Wenn sie sich ganz eng an 'Wolke-schneller-als-der-Wind' klammert, könnte sie drunter durch reiten. "Heeya!", ruft Tsara aus und gibt ihrer neuen Gefähr-

tin die Sporen. Sofort galoppiert 'Wolke-schneller-als-der-Wind' auf das Burgtor und das halb heruntergelassene Gitter zu.

"Bei Rondra, was geht hier vor?!", ruft eine der Torwächterinnen aus. Als sie Reiterin und Ross gewahr wird, kann die Amazone nur noch zur Seite springen, damit sie von beiden nicht über den Haufen geritten wird. "Was zum Donner ...", flucht die Amazone, doch dann kann sie nur noch der Geweihten und ihrem neuen Reittier tatenlos hinterherschauen.

"Los, 'Wolke-schneller-als-der-Wind', bring uns gen Süden. Wir folgen dem Ruf meiner Herrin!"

<>>

Beim Frühstück des siebten Tages beginnt Edric: "Da wir hier fertig sind, Ingalfs Wunden gut verheilt sind, wir jeder ein gutes Pferd bekommen haben," hier glänzen Edrics Augen. "sollten wir unseren Auftrag, dem Handelsherren mit frischen und guten Safran zu versorgen, zu Ende führen. Dazu sollten wir den Schweinestall in Beilunk ausmisten!"

Als sich Edric umschaute, fällt ihm auf, dass Tsara nicht anwesend ist.

"Hat jemand Tsara gesehen?"

Der Magier schüttelt verneinend den Kopf. 'Und das stört auch nicht weiter.' denkt Isinha, während er ein weiteres Stück Honig triefendes frisches Brot isst.

"Die hüpfte wohl schon wieder durch den Stall, das wohl!" meint Ingalf noch über alle Backen kauend.

"Oder sie schläft einen Rausch aus", spekuliert Rovena brummig, wenig interessiert daran, wo Tsara stecken mag.

Und Cadruel ist auch nicht da.

Als Ingalf feststellt, dass auch der Elf nicht da ist, meint er als er nach der nächsten Scheibe Brot und etwas Käse greift: "Vielleicht isse ja auch mit dem Spitzohr unterwegs, das wohl! Sein Pferd mag sie wohl ..." Ob Ingalf dabei bewusst ist, dass dieser Satz eindeutig zweideutig ist, wissen die Götter.

Isinha hört auf zu kauen, mustert den Thorwaler schräg über den Tisch und zieht die linke Augenbraue hoch, sagt aber nichts. Nach wenigen Augenblicken isst er weiter, als sei nichts gewesen.

Um nicht immer dem Gewesenen hinterher zuhängen beginnt Edric erneut. "Egal was die beiden treiben, am Vormittag würde ich gerne noch ein paar Übungen mit den Waffen fortsetzen. Die Amazonen sind wirklich gute Lehrer. Nach dem Mittagessen sollten wir uns auf den Rückweg nach Beilunk machen."

"Wenn wir los wollen, dann sollten wir die beiden suchen, das wohl!" widerspricht Ingalf seinem Freund. "Ich bin satt, ich schau mal im Stall!"

"Ich kommen mit." entscheidet der Magier, während er sich den letzten Bissen in den Mund schiebt und kaut.

"Dann schau ich, ob ich im Hof jemand für eine Trainingsstunde finde." äußert sich Edric, schiebt seine Teller etwas von sich weg und steht auf.

Ingalf erhebt sich und macht sich auf die Suche nach Tsara und Cadruel - zuerst wie er schon sagte im Stall.

Isinha folgt dem Thorwaler. Auch er hat sich in der vergangenen Woche sehr an sein eigenes Reittier gewöhnt und hat seine Scheu gegenüber Pferden fast vollständig überwunden.

<>>

Cadruel ist tief getroffen vom Verlust seines Pferdes, es ist schon sein zweiter Verlust.

Als er in Gedanken versunken an den Pferdeboxen vorbei geht, kommt er am Ende des Stalles an einer stark gesicherten Box vorbei, in der ein edler schwarzer Hengst steht, der ihn aufmerksam anschaut.

Aus einem Impuls heraus nähert sich Cadruel dem Hengst. "Vorsicht!" ruft eine in der Nähe stehende Amazone. "Daimon beißt jeden!"

"Licht-zieht vorbei-ganz-leise-aber-schnell" wird mir schon nix tun." entgegnet er und nähert sich dem Hengst. Dessen Nüstern blähen sich auf und er schaut den Elf aus großen Augen an. Der Elf streichelt den vibrierenden Kopf des Pferdes. "Bist Du mein nächster Partner?" fragt er. "Wolke-schneller-als-der-Wind" entschied sich für einen neuen Weg." Der Hengst weicht bis an das Ende der Box zurück, doch Cadruel spricht weiter zweistimmig auf ihn ein. Nach ein paar Minuten bewegt sich der Hengst wieder in Richtung Cadruel und lässt sich die Liebkosungen gefallen, das Eis ist gebrochen.

Und das ist sehr erleichternd. Jetzt heißt es nur noch die Gefährten informieren.

Und wie aufs Stichwort kommt Ingalf gerade in den Stall.

Isinha folgt ihm auf dem Fuße und spricht aus, was die beiden denken: "Da ist er doch." und meint den Elfen.

"Aye, das wohl!" nickt Ingalf, dann merkt er aber, dass der Elf bei einem anderen Pferd steht.

"Wo ist Tsara? Wo ist Dein Pferd?" fragt er ihn.

Cadruel dreht sich zu den beiden Ankommenden um.

"Die, die huldigt, ist mit 'Wolke-schneller-als-der-Wind' weggegangen. Ich denke nicht, dass wir sie vor dem Licht wiedersehen werden.

"Abgereist?" fragt Isinha überrascht und mustert den Elfen. "Mit *Deinem* Pferd? Na ja, sei's drum. Du scheinst ja schnell ein neues Tier gefunden zu haben ..."

"Wie weg? Wohin? Und warum?" fragt Ingalf ebenfalls überrascht.

"Ist das wichtig? Sie ist ein Mensch, *unzuverlässig*."

"MOOOMENT ..." plustert der Magier sich auf. Das ist unerhört! Es mag ja auf diese Frau zutreffen, sprunghaft, unstet und launisch zu sein, aber dann gleich auf alle Menschen Rückschlüsse zu ziehen, geht eindeutig zu weit. Dann besinnt sich Isinha darauf, weshalb Cadruel überhaupt mit ihnen unterwegs ist, regt sich wieder etwas ab und erwidert schließlich: "Jetzt wird mir auch klar, welche Beweggründe *Dein* Vater gehabt hat."

Deutlicher wird er nicht, er hält den Elfen schließlich für ein Mitglied einer intelligenten Rasse. Na ja, wer weiß?

Ohne den Magier dabei anzusehen erwidert Cadruel: "Mein Vater schickte mich fort, die Menschheit zu retten, ich werde seine Beweggründe nie verstehen, aber ich werde so handeln."

Ob er sie wirklich nie verstehen wird? Das wird die Zeit ergeben. Vielleicht gibt ja das nächste Abenteuer, das auf die Helden warten dazu schon Hinweise.

<>>

Als sich die Helden nach Beilunk aufmachen, bekommen Sie noch ein versiegeltes Schreiben von Königin Yppolita an Stoorrebrandt und eines an den Handelsherren in Beilunk mit.

"Die Briefe werden alles erklären!" versichert die Königin.

Nun stellt sich nur noch die Frage, ob die Helden wirklich noch einmal zurück nach Festum wollen, um sich die zweite Hälfte der Belohnung abzuholen, oder lieber gleich von dort aus über Land nach Nordwesten aufbrechen. Die passenden Pferde haben sie ja.

Da fällt Ingalf ein, dass der alte Stoorrebrandt gesagt hat, dass sie das Geld nach der Erledigung bekommen. Also werden sie in Beilunk eine kleine Auszahlung machen nachdem sie die Briefe gezeigt haben, schlägt er den Gefährten vor, denn zurück nach Festum ist nicht seine Richtung.

"Hmm, Du meinst, der Verwalter wird für Stoorrebrandt unseren Anteil auszahlen?" Isinha klingt nicht sehr überzeugt. "Andererseits ..." er überlegt. "Wenn wir ihn noch einmal dezent auf seine *Verfehlungen* hinweisen und ihm für Stoorrebrandt ein entsprechendes Schreiben aufsetzen, wird er sicher Ersatz für unseren Lohn erhalten." - 'So machen wir es.' entscheidet der Magier schließlich für sich.

"Und außerdem ist der armer Erber tot, was für die Beilunker bedeutet, dass sie direkt mit den Amazonen handeln können, das bringt doch auch Profit, das wohl!" Ingalf ist sich sicher, dass sie ihr Geld - oder wenigstens Ausrüstung im gleichen Wert bekommen.

Yppolita hat das Gespräch mitgehört. "Das können wir einfacher machen", schlägt sie vor. "Was habt ihr noch von Stoerrebrandt zu bekommen? Ich zahle Euch aus, und ihr quittiert mir das Honorar. Wir holen uns das Geld dann schon wieder."

Die Königin ergänzt. "Einen Agenten in Shamaham wird Stoerrebrandt auch wieder einsetzen müssen."

'Hmm, patent diese Königin, wirklich patent!' staunt der Magier.

"Aye, gute Idee, das wohl! Also jeder von uns 30 Dukaten", antwortet Ingalf nach kurzem Nachdenken.

Isinha nickt bekräftigend. Auch er hatte diesen Betrag in Erinnerung.

Rovena findet die Idee auch gut, es zieht sie nicht wieder nach Festum, denn von hier aus kommen sie bestimmt viel besser nach Westen weg.

Und so bekommt jeder der fünf übrig gebliebenen von der Amazonenkönigin 30 Dukaten, natürlich gegen Quittung.

Gerne quittiert Ingalf der Königin den Erhalt des Geldes.

Auch Edric nimmt das Geld dankbar an und macht sein Zeichen auf die Quittung.

Auch Rovena setzt ihr Zeichen als Bestätigung, dass sie das Geld erhalten hat, auf das Pergament.

"Wenn nicht nach Festum, wohin dann?" fragt Edric, fest entschlossen die Gruppe und vor allem Ingalf nicht zu verlassen.

"Thorwal, das wohl!" antwortet Ingalf und redet sich schnell wieder in Rage. "Bei Swafnir, wir haben unsere Aufgabe bei der Muhme noch nicht erfüllt. Wir kennen die Weg durchs Orkland, aber wir haben ihr noch nicht davon berichten können.

Und dann ist da noch Beorn, mit dem ist noch eine große Rechnung offen, das wohl! Und ich könnte wetten, dass wir ihn mit größter Wahrscheinlichkeit in Thorwal oder in der Nähe finden!"

"Ja, genau!" bekräftigt Isinha, denn auch er hat mit diesem Piraten noch eine Rechnung offen, die er nur zu gern begleichen will.

"Mein Schicksal ist an das Deine gebunden, ich folge Dir, Nordmann."

Immer wieder verwirrt über die Äußerungen des Elfen schaut ihn Ingalf an, dann beginnt er mit der Routenplanung: "Also zuerst zurück nach Beilunk, da können wir nach 'nem Schiff gucken - obwohl ich befürchte, dass keins mehr ausläuft - oder wir versuchen es von da auf dem Landweg nach Westnordwest - aber ich meine, dass wir da auch durchs Gebirge müssen, was selbst mit Pferden kein Zuckerschlecken wird.

Aber der Weg ist das Ziel, das wohl! Und Beilunk ist auf dem Weg!"

EINE WOCHE SPÄTER

Schiffe Richtung Süden gibt es noch einige, aber Schiffe, die bereit sind fünf nervöse Streitrösser mitzunehmen, die sich außer von ihren Besitzern von niemand einfach so anfassen lassen, die gibt es nicht. Das Wetter ist andererseits noch nicht so weit abgekühlt, dass man nicht über Land reisen könnte.

Jetzt heißt es entscheiden: Die kleine Küstenstraße Richtung Südwesten nach Perricum oder die Hauptstraße Richtung Norden gen Warunk?

Ingalf tendiert eher den Weg über die Hauptstraße nach Norden zu nehmen, nach Süden führt zu weit in die falsche Richtung. Und auf Hauptstraßen kommen sie auch besser voran.

Rovena vertraut dem Thorwaler und hat gegen die vorgeschlagene Route nichts einzuwenden.

Da die Gefährten in solchen Angelegenheiten Ingalf vertrauen, wird der Weg nach Norden genommen. Kurz vor Warunk zweigt eine Hauptstraße Richtung Westen ab. "Wehrheim" steht auf dem Wegweiser.

Edric verlässt sich darauf, dass Ingalf schon wissen wird, wo er hin will; er wird folgen - führt doch der eine Weg wie der andere ins Unbekannte.

Da keiner der Gefährten Ingalfs Kursvorschläge zu widersprechen scheint, Ingalf sich an dieser Stelle nicht wirklich entscheiden kann - hätte er doch bloß eine Kopie von Randirions Weltkarte angefertigt - fragt er einfach ein paar Passanten nach dem weiteren Verlauf der Straßen.

"Tja", meint ein fahrender Händler. "In Wehrheim seid ihr schon fast in Gareth. Wo soll's denn hingehen?"

"Nach Hause, das wohl!" grinst Ingalf. "Aber Danke, Gareth ist schon gut. Von da kommt man ja auch gut nach Havena, oder? Und noch 'ne Frage: Wie is'n der Zustand der Straßen?"

'Nach Hause ist gut', denkt sich Rovena, die sich in Wehrheim schon fast wie zu Hause fühlen würde, denn der Finsterkamm ist von dort nicht weit. Aber was will Ingalf in Gareth und Havena? Sie dachte, man wollte nach Thorwal, und dazu reist man doch besser über Greifenfurt nach Andergast ... sie ist den Weg schon einmal entlang gekommen, als sie vom Blautann nach Thorwal gereist ist, damals ... sie wird es Ingalf sagen, wenn sie den Händler verabschiedet haben.

"Natürlich kommst Du von Gareth nach Havena. Von Gareth aus kommst Du überall hin. Es ist eine Reichsstraße. Du wirst keine besseren Straßen finden", erklärt der Händler.

"Aye, vielen Dank!" freut sich Ingalf. "Also nach Gareth, Freunde!"

Nachdem sie den Händler verlassen haben, treibt Rovena ihre Stute an die Seite von Ingalfs Pferd. "Warum nach Gareth?" fragt sie ihn. "Wenn wir über Weinheim nach Andergast reisen, kommen wir auf dem direkten Weg nach Thorwal. Ich bin den Weg schon einmal gereist. Mir ist es nicht geheuer, durch Gareth zu müssen ..." Sie schaut den Thorwaler eindringlich an, Surnia lässt sich auf ihrer Schulter im Schritt des Pferdes sanft wiegen.

"Es muss nicht Gareth sein, aber Andergast auch nicht, das wohl!" antwortet Ingalf. "Genauso wenig wie du Gareth magst, mag ich die Andergaster und die Nostrianer - und die mögen uns Thorwaler nicht!"

Daher war meine Idee an die Küste nach Havena und dann fix nach Norden mit 'nem Schiff, das wohl!"

"Aus eigener Erfahrung würde ich Gareth auch umreiten, die Menschen dort sind mehr als *badoc*."

"Hmm, klingt nach der schnellsten Route." stimmt Isinha zu. "Aber ich denke, Rovena hat Recht. Wir sollten uns in Gareth lieber nicht aufhalten." Mit ein wenig Unbehagen denkt der Magier daran, wie sehr die Menschen kleingeistig sein können und die bloße Vorstellung, einen Adepten einer Akademie der "schwarzen" Künste vor sich zu haben, zu unangenehmen Verwicklungen führen könnten.

"Aber nach Wehrheim ist schon richtig, und wenn wir da sind gibt es dann die nächste Strecke, das wohl! Ein Schritt nach dem anderen, sagte mein Onkel immer." fasst Ingalf die Planung für den nächste Etappe zusammen.

Edric nickt zustimmend. Unerwartetes geschieht nur dem, der zu viel plant.

Der Magier zuckt mit den Schultern. Ingalf wird schon wissen, wie man hier am besten reist. Er selbst hatte die Strecke aus dem tiefen Süden auf einem Schiffe nach Norden angetreten. Diese Gegend hier ist ihm völlig fremd. Isinha kennt die Namen der etwas größeren Städte hier ohnehin nur aus den derekundlichen Vorlesungen an der Akademie.

Rovena runzelt die Stirn. "Und was machen wir in Havena mit unseren Pferden?" will sie wissen. "Können wir sie mit auf ein Schiff nehmen?" Von Wehrheim aus geht es nur über Gareth nach Havena, und die Stadt Gareth wird sie nicht betreten ...

"In Havena gibt es immer irgendwelche Ottas auf der Durchreise, das wohl!" antwortet Ingalf zuversichtlich. "Und bei Swafnir, die werden uns *und* die Viecher mitnehmen!"

"Ihr macht Euch Gedanken, wie und wann Ihr wohin kommt, während die Welt zerstört wird?"

"Ja!" antwortet Ingalf knapp, aber mit breitem Grinsen. Manchmal findet er den Elfen recht spaßig - auf seine Art.

Also auf nach Wehrheim. Die Straße ist wirklich gut ausgebaut. Und es gibt auf dem Weg eines der Weltwunder Aventuriens: Die große Mauer an der Trollpforte, der Engstelle zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken. Vier Meilen ist sie lang, mit einem großen Tor in der Mitte. Die massive Befestigungsanlage soll tausende von Jahren alt sein, ist aber in einem bemerkenswert guten Zustand.

"Ah." und "Oh." sind während des Passierens der Mauer immer wieder von dem Magier zu hören. Offenbar interessiert ihn dieses imposante Bauwerk sehr.

"Du klingst ja fast wie ein Zwerg, das wohl!" frotzelt Ingalf. "Jetzt fehlt Dir nur noch ein Bart!"

Isinha geht nicht weiter darauf ein, sondern erwidert nur leicht abgelenkt mit einem: "Wächst mir nicht." - "Das also hält hier die Horden von der Zivilisation fern." stellt er Überlegungen an. 'Sie ist sicher mit magischer Hilfe errichtet.'

Ein Problem gibt es. Das Wetter wird immer kühler und regnerischer. Bald ist mit dem ersten Schnee zu rechnen. Die Pferde scheint das aber nicht zu stören.

Auch Edric scheint das Wetter nicht zu stören. Er genießt die Reise.

In Wehrheim stellt sich heraus, dass es zwei Möglichkeiten gibt, zum Großen Fluss zu kommen: Einmal der kürzere Weg nach Greifenfurt, direkt nach Westen. Der Weg auf dem Fluss nach Havena ist dann länger. Oder der längere Weg an Gareth vorbei Richtung Südwesten. Angbar oder Ferdok wären mögliche Ziele.

"Was spricht gegen die kurze Route?" stellt Isinha die seiner Ansicht nach entscheidende Frage.

"Das wir auf dem Fluss wohl weniger Schiffer finden, die uns *und* die Pferde mitnehmen, das wohl!" antwortet Ingalf. "Ich wäre dafür, wir umgehen Gareth und nehmen dann die Straße nach Westen Richtung Havena."

"Gutes Argument." muss der Magier zugeben. "Aber das Wetter spielt bestimmt nicht so lange mit, wir sollten uns daher noch mit ein paar zusätzlichen Ausrüstungsgegenständen, Zelten, Decken und solchen Dingen ausstatten." schlägt er vor. Eine winterliche Reise kann doch recht beschwerlich werden, wenn man solcherlei Dinge nicht dabei hat.

"Wir haben ja Wehrheim vor uns, das wohl!" antwortet Ingalf. "Ich glaube, da gibt es wohl auch ein paar Geschäfte."

"Gut, die sollten wir mal besuchen." erwidert der Magier und reitet weiter.

"Wir sollten überwintern. Um der Tiere willen", wendet Edric ein. Ein gutes Stück Weg werden sie wohl noch zurücklegen können, schätzt er das Wetter ein. Aber noch den halben Kontinent durchqueren, ohne

dass die Pferde (oder Reiter) Schaden nehmen, hält er für unwahrscheinlich.

"Hmm", antwortet Ingalf widerwillig. "Am liebsten würde ich erst nach Thorwal, aber Du hast ja auch recht. Nur wo? Gareth scheidet aus, Wehrheim? Oder ist das zu früh? Auf jeden Fall vor den nächsten Bergen ..."

Edric versucht abzuschätzen, wie lange das Wetter wohl noch eine Reise zulassen wird.

Bis an die Westküste werden sie es wohl nicht mehr schaffen, das Wetter wird wirklich immer ungemütlicher. Bis zum Großen Fluss sollten sie es aber schon schaffen. Und ihm fällt etwas ein: Ferdoker Bier ist in ganz Aventurien berühmt.

"Wir sollten, wenn wir hier überwintern müssen und du nicht nach Andergast willst, in einer kleineren Stadt oder einem Dorf eine Unterkunft suchen", meint die Hexe dazu, denn auch Wehrheim gefällt ihr nicht als Aufenthaltsort.

"Zu klein sollte es auch nicht sein, wir fünf sind sonst zu schnell das Dorfgespräch, das wohl!" meint Ingalf während er sich die Gruppe so ansieht. "Und das willst du sicher auch nicht ..."

Rovena verzieht das Gesicht. "Darum mag ich gar nicht längere Zeit in einer Siedlung bleiben ..." sagt sie.

"Wenn wir nicht durch Schnee und Eis reisen wollen, dann werden wir das wohl müssen ..." meint Ingalf lakonisch.

'Ich kann zu meiner Mutter fliegen, mein Zuhause ist nahe ...' denkt sich Rovena nur mit nachdenklicher Miene. Wenn ihre Freunde sich tatsächlich den ganzen Winter über in einer größeren Stadt im Mittelreich aufhalten wollen, wird sie diese verlassen müssen ... allein schon wegen Surnia, die sie nicht ständig einsperren kann.

"Ein gutes Stück schaffen wir noch", gibt Edric bekannt. "Vielleicht bis zum Bier nach Ferdok?"

"Das wäre nicht schlecht, das wärmt schön, das wohl!" freut sich Ingalf.

Isinha wäre mit dieser Entscheidung ebenfalls einverstanden. Alles ist besser, als im Winter draußen zu übernachten ...

Mit einem Schulterzucken reagiert Rovena auf den Vorschlag. Sie wird sich die Stadt und die Gegend ansehen und dann entscheiden, was sie tun wird.

"Du siehst nicht so aus, als würde Dir die Stadt und die Menschen gefallen, hast Du eine Idee?"

Es ist noch über dem Gefrierpunkt des Wassers, aber nur knapp. In den letzten Tagen hat es zwischendurch auch immer mal wieder Schneeregen gegeben. Es regnet und stürmt beständig.

Der Witterung angepasst hat der Magier recht früh seinen ihn seit dem Orkland treu begleitenden Wettermantel übergestreift. Auf dem wasserfesten, geölten Material rinnt das Regenwasser gut ab. Aber dennoch ist ihm kalt, insgesamt ungemütlich und einfach nur danach, sich vor einem wärmenden Kamin mit einem oder zwei guten Büchern zu setzen und den Winter Winter sein zu lassen.

Ferdok hat zwar keine Akademie, in deren Bibliothek er sich vergraben könnte, aber wer weiß, welche Möglichkeiten sich sonst bieten? Folglich hat Isinha gar nichts gegen den Aufenthalt dort einzuwenden.

Edric kümmert sich hingebungsvoll um die Pferde, die unter dem Wetter vermutlich mehr leiden als er selbst, hat er sich doch dick eingekleidet und bietet sein Hirtenmantel doch einen nicht zu unterschätzenden Schutz vor der Witterung. Ihm macht das Wetter nur wenig aus, dennoch wünscht er sich, dass sie hier bald eine für die Pferde gut geeignete Möglichkeit zum Überwintern finden. Die engen Ställe eines Gasthofs eignen sich nicht wirklich, schon gar nicht für so gute Pferde, wie sie sie haben.

Rovena zieht mit einer Hand den Umhang enger um ihre Schultern, die nasse Kapuze bedeckt ihren Kopf, von den hervorschauenden schwarzen Haarsträhnen rinnen feine Wassertropfen. Sie schaut den fragenden Elfen an und zuckt wieder mit der Schulter. "Nicht wirklich, wenn ich mit euch zusammenbleiben will", erwidert sie zögernd. "Jedenfalls kommt für mich das Überwintern in einer Stadt oder einer größeren Ansiedlung nicht in Frage, besonders auch wegen Surnia. Sie wird auf die Jagd gehen wollen, und wenn sie nicht das Vieh der Bewohner angehen soll, braucht sie genügend Wildnis und Wild, damit ihre Streifzüge nicht auffallen. Wenn wir nicht einen abgelegenen Gasthof finden, werde ich mir etwas überlegen müssen ..." Sie wendet den Blick ab, schaut nach Norden.

Nur kurz schaut der Elf die mit der nassen Strähne im Gesicht sehr attraktiv wirkende Hexe an, dann sagt er mit abgewandtem Gesicht: "Wenn Du etwas findest begleite und beschütze ich Dich."

Die Hexe mustert den Elfen mit einem abschätzenden Blick und stößt scharf die Luft aus. "Das hat mir schon einmal jemand versprochen und hat sich doch plötzlich und unerwartet abgesetzt", bemerkt sie bitter, während sie überlegt, wie es wohl mit ihm sein könnte. Etwas sanfter fügt sie dann an: "Danke für dein Angebot, ich nehme es gerne an. Warten wir ab, was sich für uns ergibt." Ein verstohlenes Lächeln begleitet ihre Worte.

Die Gruppe schafft es tatsächlich, Gareth zu umgehen und bis nach Ferdok am Großen Fluss zu kommen. Aber dann geht es nicht mehr weiter. Die Flussschiffahrt ist eingestellt, und über die Koschberge will jetzt auch niemand mehr.

Die Suche nach einer Überwinterungsmöglichkeit gestaltet sich anfangs schwierig. Aber die edlen Rösser der Helden machen Eindruck in der kleinen Stadt. "Wartet mal, bis Eslamsrieder in die Stadt kommt", meint ein Wirt geheimnisvoll, "dann wisst ihr, wo ihr über den Winter bleiben könnt."

"Der wer?" fragt Ingalf verdutzt. "Warum sollte das dann klar sein, das wohl?"

"Eslamsrieder, das ist unser Pferdeverrückter. Der will eine neue Rasse züchten, die die Vorzüge aller aventurischen Rassen vereinigt. Sogar Shadif hat er schon", erläutert der Wirt. "Und wenn hier Leute mit interessanten Pferde, so wie eure, durchkommen, dann lädt er sie immer zu sich ein."

Cadruel wirkt *nicht gerade begeistert* von dieser Idee.

Eslamsrieder entpuppt sich als ausgesprochen angenehmer Zeitgenosse, mit einer kleinen Schwäche: Er ist wirklich pferdeverrückt. Als der die Streitrösser der Gruppe zu sehen bekommt, kann er sich kaum wieder einkriegen. "Was für eine Zucht ist denn das?" will er aufgeregt wissen.

"Großer Kumpel is'n Schlachtross, das wohl!" stellt Ingalf fest. Der Thorwaler ist halt ebenfalls ein *echter* Pferdekennner.

"Ihr müsst unbedingt zu mir aufs Gut kommen. Zwei Stunden von hier. Keine große Sache. Ihr müsst meine Shadifs sehen, und dann ist da noch ein liebevolles Streitross. Was habt ihr vor? Ihr wollt doch bei dem Wetter nicht noch groß weiterreisen, oder?" Bei dem Mann ist keinerlei Verschlagenheit festzustellen, nur Begeisterung.

Der Elf sieht die Hexe fragend an.

Ein leichtes Nicken, begleitet von einem verhalten skeptischen Blick ist ihre Antwort. Es soll ihm sagen, dass man es sich ja mal ansehen könnte. Surnia schütelt sich den Regen aus dem Gefieder.

Edric würde gerne mit auf das Gut gehen, hofft er doch auf das Angebot, die Pferde bei Eslamsrieder überwintern zu lassen. Dort findet sich bestimmt alles, was sie brauchen. Er überlässt aber den anderen die Entscheidung.

"Wir wollten eigentlich irgendwo überwintern ..."

Der Gutsbesitzer springt vor Begeisterung in die Höhe: "Kommt zu mir aufs Gut! Wir werden uns prächtig unterhalten. Und meine Stuten werden eure Hengste lieben!"

Bei dem Satz muss Ingalf doch breit grinsen, schließlich sind seinem Wallach die Stuten wohl piepegal, aber trotzdem nickt er zuversichtlich. "Was meint ihr?" fragt er seine Freunde, denn sie sollten sich schon alle einig sein.

"Sicher, warum nicht?" erwidert Isinha, der durchaus Gefallen daran finden könnte, etwas Ruhe einkehren zu lassen.

"Etwas besseres wird es hier nicht geben", stimmt auch Edric zu.

"Dein Weg ist mein Weg, und Dein Tod der meine."

Wieder weiß Ingalf nicht, was er von den orakelhaften Aussagen des Elfen halten soll.

Aber es klingt so als wenn er mit käme. Fehlt nur noch Rovenas Aussage, fragend schaut er die Hexe an.

Die junge Frau nickt. "Ja, ich komme auch mit", sagt sie und denkt sich, dass es nicht schaden kann, wenn sie sich den Gutshof mal ansieht ...

Und so kommt es, dass die Helden den Winter bei Agrom Eslamsrieder auf seinem Hof verbringen. Rovenas kann beruhigt sein. Das Gestüt liegt abseits, Surnia kann ohne Gefahr jagen. Dass Pferde keine zulässige Beute sind, kann ihr Rovenas klar machen.

Und Surnia hält sich an die Anweisung ihrer Meisterrin. Da sie sowieso kein größeres Beutetier tötet, sondern nur in einem Überraschungsangriff des Nachts diesem ein Stück Fleisch heraus hakt, wird auch das Vieh, welches in Ställen steht, so gut wie verschont von ihren Jagdausflügen.

Es stellt sich schnell heraus, dass Eslamsrieders Herz größer als sein Geldbeutel ist. Und er ist zu stolz, Geld von seinen Gästen anzunehmen. Seine Hauswirtschafterin Ella ist dazu aber nicht zu stolz.

Schon in den 1. Tagen drückt Cadruel der Frau 50D in die Hand.

Ella ist sprachlos, und während der nächsten drei Monate erfährt Cadruel immer wieder kleine Aufmerksamkeiten, beispielsweise jeden Praiostag ein frisches Lavendelsäckchen unter seinem Kopfkissen.

Über den Lavendelduft freut sich der Elf, erinnert es ihn an seine Heimat.

Der Magier lässt der Haushälterin für jeden Tag ein Silberstück, gesammelt praiostags daher 7 Silber, zukommen.

Sie nimmt das Geld mit einem freundlichen "Travias Dank" entgegen.

Edric hat wenig Vorstellungen davon, wie viel so ein Gast ein solches Gut kostet. Da er eh nur Dukaten bei sich führt, gibt er Ella wöchentlich einen solchen.

Die Haushälterin weiß das zu schätzen.

Ingalf, der sich ja auch um Kawis Versorgung kümmern muss, lässt der Haushälterin pro Woche je einen Dukaten für den Thorwaler und einen für den Bornländer zukommen.

Und dann nutzt er die Zeit ein wenig Geld in den Ferddoker Geschäften zu lassen.

Er kauft erst mal neue Kleidung und eine neue Krötenhaut, nach dem letzten Abenteuer war diese nicht mehr in brauchbarer Verfassung. Bei einem Waffenhändler ersteht er auch noch Leder- und Waffenpflegeutensilien, denn auch wenn man die Waffen und Rüstung nicht nutzt, so muss sie doch gut gepflegt werden.

Am Hafen findet er eine Stoerrebrandt-Niederlassung, deutlich besser geführt als der Kontor in Beilunk und nach etwas Nachfragen und Suchen durch den Kontoristen bekommt Ingalf echte thorwalsche Tätowierinte in blau, grün und rot, sowie acht neue Nadel und etwas Pergament. Endlich kann er in den langen Winternächten wieder seiner Profession nachgehen.

Das ist auch bitter nötig, denn nach den aufgeführten Ausgaben und ein wenig Naschwerk hier und ein Ferdoker da, ein Mitbringsel für die Gefährten dort, sind von den 61 Dukaten nur noch 4 übrig.

Und da bei Eslamsrieder mit dem Wallach kein Geschäft zu machen ist, versucht er seine Kunst bei den Knechten, Mägden und auch bei Frau Ella anzubringen.

Dabei hat er wenig Glück. Hier sind Tätowierungen einfach zu ungewöhnlich.

Pünktlich zur Wintersonnenwende ist auch die Tätowierung für Rovena fertig geworden, schließlich hatte er es der Hexe versprochen - und versprochen ist versprochen.

Freudig überrascht und neugierig will Rovena natürlich wissen, was für ein Motiv er sich für sie ausgedacht hat und wann er das Hautbild stechen will.

Ingalf hat all seine Ideen zusammengefasst und ist dann zu einer Stute gekommen, wie Rovena sie schon angesprochen hatte - nur halt auf etwas thorwalsche Art - im Kreis und halt mehr als eins.

Und wenn es Rovena gefällt, dann würde er ihr das auf die Hüfte oder den Rücken tätowieren.

"Das gefällt mir sehr!" ruft die junge Frau begeistert aus. Sie betrachtet das Bild sehr genau und kommt dann zu einer Entscheidung. "Es wird sicher gut aussehen, wenn der Stutenkreis unterhalb der Hüfte auf dem Oberschenkel zu sehen ist. Wann fangen wir an?" will sie wissen.

"So bald Du möchtest, schließlich soll es zur Wintersonnenwende fertig sein, das wohl!" antwortet der Thorwaler fröhlich.

"Fein!" freut sich Rovena. "Du kannst gleich loslegen", grinst sie ihn an.

So beginnt der Thorwaler in den langen Abenden in Rovenas Kammer mit der Tätowierung des Pferdekreises. Und pünktlich zur Wintersonnenwende ist das Werk fertig gestellt, wenn auch noch nicht alle Stiche vollständig verheilt sind.

Tapfer hält die Hexe den Schmerz aus, den die feinen Nadeln ihr zufügen. Allein der Gedanke an das hübsche Hautbild, das Ingalf ihr zur Zierde auf den Körper zaubert, motiviert sie zum Durchhalten, auch wenn sie sich manchmal das Rauschkraut von Tsara gewünscht hätte ... nach überstandener Tortur ist sie sehr glücklich und zufrieden und dankt ihrem Gefährten überschwänglich für seine gekonnte Arbeit.

Der hohe Schlitz in ihrem Rock wird das Bildchen besonders beim Reiten schön zur Geltung bringen ...

"Ach, da nich' für!" wiegelt er den Dank ab. "Is' doch 'n Geschenk, sonst kann ich doch nix."

Mit leichter Hand streicht sie über seine kräftige. "Sei nicht so bescheiden", rügt sie ihn sanft. "Du kennst deine Stärken ... und ich vertraue dir."

Die Berührung lässt Ingalf erröten und - ungewohnt - verstummen.

"Vermisst du sie?" Die Frage kommt unvermittelt. Rovena lässt ihre Hand auf seiner liegen.

"Wen denn?" fragt Ingalf grinsend, aber das Grinsen wirkt nicht echt.

"Du weißt schon, wen ich meine", entgegnet Rovena. "Tsara. Sie hat sich ja alle Mühe gegeben, dich zu umgarnen. Und dir hat es gefallen, nicht wahr?"

"Klar, hat mir das gefallen, aber die war trotzdem komisch, das wohl!" antwortet Ingalf schmunzelnd. "Die war aber nix für mich ..."

Rovena nickt versonnen und mit einem verhaltenen Lächeln schaut sie Ingalf von der Seite an. "In dieser kalten, dunklen Jahres vermisst man Wärme und Nähe am meisten", meint sie. "Mir geht es nicht anders ..."

Ein leises Seufzen ist von ihr zu hören, wie sehr freut sich auf das nächste Fest, die nächste Hexennacht. Bald ist es wieder soweit und sie muss zusehen, dass sie es nicht verpasst.

Ingalf sitzt ebenfalls versonnen da und starrt stumm auf die Kerze, die vor ihm auf dem Tisch steht. "Ja, ja, so isses, das wohl, das wohl!"

Rovena besitzt für ihre Verhältnisse zwar ein kleines Vermögen, doch weiß sie auch, dass sie noch eine weite Reise vor sich haben. Die Monatsmiete eines Zimmers sind nicht gering, und auch die gute Verpflegung durch Ella will gewürdigt werden. Und außerdem ist da ja noch Thalia, die im warmen Stall mit Heu und Hafer versorgt wird ... so gibt sie der Haushälterin fast die Hälfte ihres Vermögens, 25 Dukaten, hilft in Stube, Stall und Küche, und bietet noch ihre Kenntnisse in der Heilkunde für Zwei- und Vierbeiner an, kümmert sich um kleinere und größere Wehwechen und nutzt die Küche zur Herstellung von Salben und Tränken, die sie aus zum Teil noch selber gesammelten, doch überwiegend gekauften Kräutern herstellt

und auch auf den Höfen im Umland mit ihrer Heilkundefähigkeit auf Nachfrage einsetzt.

So wie Cadruel sich besonders beliebt bei Ella macht, so gewinnt Rovena einen besonderen Ruf bei der Landbevölkerung. In diesem Winter gibt es weniger Todesfälle durch Krankheiten als sonst. Rovena bekommt ein Gefühl dafür, wie es sein könnte, wenn sie sich einmal zur Ruhe setzt.

Sie nimmt für ihre Dienste genau soviel ein, wie sie an Kosten hat.

Ob es Folgen für Thalia hat, die mit den anderen Pferden zusammen in der Koppel ist, darauf achtet sie nicht.

Sie kauft sich für den kalten Winter wollene Strümpfe und eine Wollweste, denn sie muss schon ab und zu für kurze Ausflüge zu ihren Patienten das Haus ver-

lassen. Und ein Stück Seife, das sie für sich und ihre Wäsche braucht.

Zur Wintersonnenwende hat sie in der Küche einen Kräuterschnaps gebraut, von dem jeder der Gefährten und der Bewohner des Gutes eine Flasche zum Fest geschenkt bekommt, außer Cadruel, dem sie die schönsten Schwung- und Schwanzfedern von Surnias letzter Mauser schenkt, zusammen mit einem kleinen Rosenquarz.

Cadruel macht sich aus den Utensilien eine Kette, die er sich um den Hals legt. Wer ihn bei der Arbeit sieht, merkt, dass er still vor sich hin lächelt.

Als die Frühlingssonne endlich den letzten Schnee geschmolzen hat, hat jeder der Helden ein paar Unzen mehr auf den Rippen. Alle sind bereit zu neuen Abenteuern. Es geht allen gut, sehr gut sogar!

- Fin -

ZWISCHENSPIEL: ROVENAS HEXEFEST ENDE PHEX

Die Tage nach der Wintersonnenwendfeier vergingen für Rovena wie im Flug. Genug zu tun hatte sie auf dem Gut des Herrn Eslamsrieder, sowohl mit den Tieren als auch den Menschen, denn der Winter war kalt und feucht und brachten Krankheiten mit sich, gegen die so manch gewachsenes Kraut sich als hilfreich erweisen musste.

Der Monat Phex endlich bringt das Ende des Winters herbei, das erste zarte Grün zeigt sich, kleine, weiße Blüten durchbrechen den Eispanzer, der das Land einhüllte. Rovena wird immer unruhiger, je näher der Zeitpunkt naht, zu dem die Töchter Satuaris ihr Fest feiern, ein Fest im Rausch der aufkommenden Säfte der Natur, der Fruchtbarkeit, des Wachsens und Gedeihens der Geschöpfe Sumus. Immer öfter begleitet sie Surnia des Nachts bei ihren Streifzügen durch die Wälder um Ferdok, und sie immer stärker verspürt sie ihre Sehnsucht nach der Vereinigung mit ihren Schwestern im Zustand der Großen Wonne.

Eines Nachts, sie liegt schlaflos in ihrem Zimmer und starrt aus dem geöffneten Fenster hinaus, erscheint Surnia in Begleitung eines Käuzchens. Aufgeregt lässt sich die Schädeleule auf Rovenas Bett nieder und drängt sie, mit ihr zu kommen, denn ihr neuer Bekannter will sie zu seiner Meisterin führen. Gespannt darauf, wer diese fremde Hexe sein mag, verlässt die junge Frau leise den Hof und folgt den beiden Nachtjägern in den umliegenden Wald. Nach einiger Zeit, Rovena betritt eine kleine Lichtung, tritt aus dem Schatten der Bäume eine Frau auf sie zu, die sie neugierig mustert.

"Ah, da bist du ja! Ich grüße dich, Schwester", wird sie von der Frau, die sich Stina nennt, begrüßt. "Ich freue mich, dass du meinem Ruf gefolgt bist!"

Rovena neigt zum Gruß den Kopf und stellt sich vor. "So so, vom Blautann bist du also", meint Stina lächelnd und krault Kasimir, ihr Käuzchen, zärtlich. Sie schaut die junge Hexe abschätzend an. "Du weißt, das nächste Fest nähert sich, und ich würde mich freuen, wenn du uns mit deiner Anwesenheit in unserer Runde unterstützen würdest. Wirst du dich zu uns gesellen?" Sie scheint das ungestillte Verlangen der Weidener Hexe nach Vereinigung zu spüren, das in Rovena zehrt.

Rovena zögert nur kurz. Eigentlich wollte sie ja zu ihrer Mutter zum Blautann fliegen und dort zum Hexentanz gehen, doch der Blautann ist so nahe nicht ...

Sie mustert die etwas ältere Hexe nachdenklich, die Teilnahme an einem anderen, ihr unbekanntem Zirkel wird für sie sicherlich aufregend sein, die Aussicht, neue Gesichter, weitere Angehörige der Töchter Sa-

tuarias kennenzulernen, reizt sie doch sehr. So stimmt sie zu.

"Gerne nehme ich deine Einladung an", antwortet sie. "Wo soll ich mich einfinden?"

"Ich werde dich abholen", meint Stina, erfreut, eine weitere Schwester am Fest teilhaben zu wissen. "Sei am Morgen des 30. Phex hier, zu unserem Tanzplatz ist es nicht weit. Er liegt in dem großen Waldgebiet, das sich südlich von Ferdok erstreckt." Mit diesen Worten verabschiedet sich Stina von ihr und verschwindet wieder im Wald.

Erwartungsvoll sehnt Rovena den letzten Tag des Phex herbei. Am Vorabend des Festes erzählt sie ihren Gefährten davon, dass sie diese morgen früh verlassen wird und dass sie sich keine Sorgen machen brauchen, denn sie wird am folgenden Tag wieder zurück sein.

Stumm schaut der Elf sie an und macht eine menschliche Geste, in dem er ihr stumm die Hand gibt.

Ohne Worte nimmt sie seine Hand und schaut ihn fest an, während ihr Daumen sacht über seinen Handrücken streicht.

Die lila Pupillen leuchten kurz auf, dann dreht Cadruel sich wieder weg.

Edric nimmt das kommentarlos zur Kenntnis. Es ist ja nicht das erste Mal. Doch muss er daran denken, dass ihre Rückkehr nach Thorwal nun schon um ein vielfaches länger dauert als die Durchquerung des Orklandes ...

"Und Du bist sicher, dass Du da auch dieses Mal wieder alleine in willst?" fragt er die Hexe. "Letztes Mal war das auch schon so, das wohl! Du kennst Dich doch hier nich' aus, kannst du denn vertrauen?"

"Natürlich, es sind doch meine Schwester!" versichert Rovena ihm und lächelt den Thorwaler an. "Mach dir keine Sorgen, Surnia begleitet mich, und wenn irgend etwas sein sollte und ich Hilfe bräuchte, wird sie zu euch kommen und euch zu mir führen. Versprochen!"

"Ich wusste gar nicht, dass Du hier in der Gegend Schwestern hast", antwortet Ingalf sichtlich erleichtert. "Sind sie Deine ältere oder jüngere Schwester? Sind sie auch so hübsch wie Du? Wollen sie nicht mit uns mitkommen?"

Lachend schüttelt die Hexe den Kopf. "Ich habe überall Schwestern, allen Alters, denn wir sind doch die Töchter unserer Mutter." Sie zwinkert Ingalf neckend zu. "Wir würden doch sehr auffallen, kämen sie alle mit uns."

"Das Du so eine große Familie hast, wusste ich nicht, das wohl!" Ingalf kann es gar nicht fassen.

"Wir sind eine Gemeinschaft, Ingalf", antwortet sie, nun etwas ernster. "Und wie in einer Familie, so geht es auch bei uns zu." Sie verzeiht leicht das Gesicht, um anzudeuten, dass man nicht immer mit allen Mitgliedern *gut* sein muss ...

"Ach so meinst Du das ...", irgendwie scheint Ingalf auch erleichtert zu sein, dass es nicht so viele richtige Schwestern von Rovena gibt.

Der Magier nickt nur. So sei es. Sorgen macht er sich keine, denn er hat Rovena in der gesamten Zeit ihrer Freundschaft als einen Menschen kennen gelernt, der sehr wohl auf sich selbst Acht zu geben vermag.

Früh am nächsten Tag, dem 30. Phex, bevor sich die Sonne über dem Horizont erhebt, verlässt Rovena mit Surnia das Anwesen und findet sich auf der Lichtung ein, wo Stina sie empfängt. Die junge Hexe hat ihren Stab dabei und ihr seidenes Tanzkleid, grün mit silbernen Stickereien, welches sie von der alten Hexe nach dem letzten Fest erst geliehen und dann geschenkt bekommen hat und welches so perfekt zu ihren grünen Augen und ihrem schwarzen Haar mit den fünf silbernen Strähnen passt. Zusammen mit Stina fliegt sie zu dem großen Waldgebiet im Süden, wo sie in dessen Zentrum zur Ladung ansetzen. Die Lichtung ist umgeben von dichtem, dornigen Unterholz, ein abgelegener, verborgener Platz, in dessen Mitte ein Kreis von Steinen den Feuerplatz markiert. Der Platz ist schon geschmückt, und ein großer Stapel Feuerholz wird die Nacht erleuchten.

Eine kleine Anzahl Hexen hat sich hier eingefunden, neugierig und interessiert begrüßen sie Stina und ihre ihnen fremde Begleiterin. Schnell ist Rovena in dem Kreis aufgenommen, hilft bei den letzten Vorbereitungen und erzählt von ihren Erlebnissen, von den Amazonen, der Begegnung mit dem Magier Xeraan und seinem heraufbeschworenen Dämon. So vergeht der Tag mit Plaudern und Scherzen, es werden Neuigkeiten und Tratsch ausgetauscht, und die Vorfreude auf die kommende Nacht wird immer stärker. Stina nimmt Rovena bei Seite und bietet ihr an, sie in dem Fluch des Hexenschuss zu unterweisen, was die junge Hexe gerne annimmt, ist ihr dieses Können doch beim letzten Fest versagt geblieben.

Dieses Mal stellt sie sich geschickter an und erlernt diesen Fluch nahezu perfekt.

Der Abend bricht an und die ersten Hexen beginnen sich zur Musik der Geigen, Trommeln und Flöten am Feuer im Tanz zu wiegen. Rovena schlüpft in ihr Tanzkleid und reiht sich in den Kreis der tanzenden Schwestern ein. Am Rand des Feuers wird in einem Kessel die Flugsalbe gebraut, in deren Herstellung die ganze Kraft der Gemeinschaft der Hexen eingeht.

Knisternd durchfährt die ungebundene Magie die Tanzenden, verbindet sie miteinander und trägt jede von ihnen in den Zustand der Großen Wonne, wo sie

eins sind, eine mächtige Gemeinschaft, verbunden mit den Gefühlen ihrer Mutter Satuarua, Wollust und Begierde, die Befriedigung durch die Ausübung von Rache, Mutterliebe und Lebenslust. Als die Flugsalbe fertig gebraut ist, salben die Mitglieder der Gemeinschaft ihre Fluggeräte damit hingebungsvoll ein, auf das sie auch das nächste halbe Jahr dem Genuss des Fliegens frönen können. Anschließend finden sich alle Hexen nach und nach wieder zum Tanze ein, Rovena wirbelt herum bis zur Ekstase, erschöpft ihre Kraft in der Gemeinschaft, erfährt das Höchste dieses Festes, die Höhen und Tiefen der vereinten Emotionen der anwesenden Hexen.

Geschmeidig bewegen sich die Gestalten der Tänzer um das hell auflodernde Feuer, Funken sprühen hoch hinauf in das sternenübersäte Firmament. Ein junger Mann, der Rovena schon bei ihrer Ankunft aufgefallen ist, nähert sich ihr mit auffordernden Bewegungen. Noch nie ist sie einem der seltenen männlichen Mitgliedern der Gemeinschaft begegnet, ein Hexer mit langen, glatten und tiefschwarzen Haaren und strahlend blauen Augen, seine makellosen Zähne schimmern zwischen den zu einem Lachen geöffneten, vollen Lippen. Ein Sehnen erfasst Rovena, ein Sehnen nach Vereinigung und Erfüllung nach der langen, dunklen Jahreszeit, und getrieben von der Großen Wonne, dem gemeinsamen Rausch der Begierde und Wollust, gibt sie sich seiner Einladung hin, folgt dem Ruf der Natur in der Jahreszeit des Säens Keimens, Wachsen und Gedeihens, der Vereinigung des Landes mit seinen Geschöpfen, der Vereinigung der Göttin mit dem Gehörnten ...

Am nächsten Morgen erwacht sie allein auf einem Lager aus Moos und Gras, blinzelt selig ins Licht der aufgehenden Sonne. Ihr Gefährte der Nacht muss schon gegangen sein, sie kann ihn unter den wenigen, noch anwesenden Hexen nicht entdecken. Sie fühlt sich erschöpft, dennoch zufrieden und von einer Wonne erfüllt, die sie so lange missen musste.

Stina kommt zu ihr, mit einem Becher gefüllt mit heißem Kräutertee. Sie lächelt Rovena strahlend an. "Es war gut, dass du bei uns warst und deine Kraft eingebracht hast", dankt sie ihr. "Die Göttin war mit uns, das Fest ein erfüllendes Erlebnis." Sie legt den Kopf schief. "Wirst du hier in der Gegend bleiben?" will sie wissen.

Rovena schüttelt den Kopf. "Nein, meine Gefährten und ich haben in Ferdok nur den Winter verbracht. Bald reisen wir weiter, nach Thorwal. Dort haben wir noch eine Rechnung mit einem Piraten zu begleichen ..."

Rovenas hübscher Mund verzieht sich zornig, sie wird diesem Beorn den Diebstahl und die Demütigung nie verzeihen.

Stina nickt verstehend und ernst. "So lebe denn wohl, Schwester. Ich hoffe, wir sehen uns bald mal wieder, wenn du hier in der Gegend bist. Pass auf dich auf und halte die Augen offen nach den Verfolgern unserer Schwestern, sie zu rächen ist unsere Aufgabe."

"Niemand werde ich das vergessen", bekräftigt Rovena ihre Berufung und verabschiedet sich von ihrer Schwester mit einer herzlichen Umarmung.

Sie packt ihre Sachen, steigt auf ihren Stab und ruft ihre Vertraute zu sich, die mit Kasimir in einem Baum hockte. Mit Surnia auf der Schulter schmiegt sie sich

an ihr Fluggerät, stößt sich vom Boden ab und schwingt sich in die Lüfte, ihr Stab voll neuer Kraft trägt sie empor über die Wipfel der Bäume. Der Wind spielt mit ihren Haaren, streicht verlangend über ihre Haut und reißt an ihrem Gewand. Ein Jauchzen entlockt sich ihrer Kehle, während sie nach Norden, zurück zu ihren Gefährten, fliegt.

Nicht weit von Ferdok lässt sie sich zu Boden sinken, um den Rest des Weges zu Fuß zurückzulegen. Am späten Vormittag erreicht sie Eslamsrieders Gestüt, wo sie sich zufrieden lächelnd wieder bei ihren Gefährten einfindet.