



Das Schwarze Auge



ДИЕ ΚΑΠÄΛΕ VΟΠ
ΓΡΑΠΓΟΡ

DSA-ΠΕWS-ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ 25

11.04.2011 –

FESTGEHALTEN VON:



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-Basis-Abenteuer 24 „*Die Kanäle von Grangor*“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

ÍNHALT

Ein neuer Auftrag.....	7	Die zweite Begegnung mit der Göttin.....	27
Die Verabredung.....	11	Die Geweihten.....	30
Der Rahjatempel.....	19	Die Seefahrer.....	31
Adaque.....	23	Auf der Suche.....	32
		Auf den Straßen der Stadt.....	35

PERSONEN

Der Erzähler / Meister

Frank Willberger

DIE HELDEN (iooa)

Banjew Abrinken

Norbardischer Magier

Sebastian Berndt

Cuilyn Lair

Warunker Krieger

Michael Dahms

Ouroborox, Sohn des Olborosch

Zwerg, wandernder Schmiedegeselle

Peter Bauernfeind

Randirion ya Calmatin

Stutzer

Birgit Bucher

Celissa von Marlino

Aus dem Horasreich

Jörg Rüdener

DIE MEISTERPERSONEN

Relus Hortemann

Grangorer Kaufmann und Vermittler

Adaque Sandfort

Auftraggeberin und ebenfalls Kauffrau

Brin

Ihr Diener

Elgor, Harm

Ihre Vettern

Pertorius

Magier und Freund der Vettern

Letitia

Hohepriesterin des Rahjatemfels

Selinde, Abelmir, Isora, Oda

Rahjageweihte

Merisa, Kazan, Cort, Goris

Seeleute auf Besuch im Rahjatemfel

Rahja

EIN NEUER AUFTRAG

Der Sommer in Grangor lähmt unsere vier Hel- den - Celissa, Banjew, Cuilyn und Ouroborox - mit seiner über den Kanälen stehenden Hitze. die Ge- zeiten schaffen es nicht immer das Wasser in den vie- len kleinen Seitenarmen auszutauschen und so zieht zusätzlich zu der Wärme ein fauler, muffiger und fi- schiger Geruch durch die Lagunenstadt.

Sofern die vier nicht ihre letzten Dinge vor Gericht klären müssen oder dringende Besorgungen machen müssen, bleiben sie in Hortemanns Haus und genie- ßen die Kühle in den schattigen Arkaden des Kauf- mannshauses.

Plötzlich und unerwartet klopft es an der Haustür und ein Hausdiener führt wenig später einen ver- schwitzten Randirion in die Arkade.

Dieser tupft sich mit einem weißen Taschentuch, das sein Monogramm RyC trägt, den Schweiß von der Stirn. So zeitig und plötzlich der Winter im Koschge- birge eingebrochen ist, so zeitig scheint hier an der Küste des Meeres der Sieben Winde der Sommer Ein- zug gehalten zu haben. Er hat dem Hausdiener seine Visitenkarte überreicht mit der Bitte, Herrn Hor- temann vorstellig werden zu dürfen und wartet nun auf dessen Erscheinen.

Einige Zeit später betritt der Hausherr die Arkade und begrüßt den Reisenden. "Travia zum Grube, werter Cavalliere, was führt Euch in mein bescheidenes Haus? Wünscht Ihr etwas zu kaufen oder zu verkauf- en?"

"Phex und Travia zum Grube! Ich bitte um Verzei- hung, doch nichts dergleichen führt mich zu Euch, Monsieur Hortemann", erwidert der junge Adlige höf- lich und zieht mit einer formvollendeten Bewegung den breitkrepfigen Hut mit der buschigen Feder, führt ihn zur Brust und verbeugt sich. "Darf ich mich vorstellen, Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin, zu Euren Diensten. Aus Havena lässt Madame Isida Engstrand Euch aufs Freundlichste die besten Grüße ausrichten. Zudem habe ich von Madame vernom- men, dass eine gute Bekannte von mir, Signorina Domna Celissa von Marlino, als Gast bei euch weilt. Habe ich die occasion, die Domna hier anzutreffen? Ich hätte eine dringliche Angelegenheit mit ihr zu be- sprechen." Erwartungsvoll blickt er dem Kaufmann ins Gesicht.

"Ach ja, die gute Isida", bemerkt Hortemann während der Erzählung des Cavalliere. "Natürlich ist die Made- moiselle noch hier. Sie befindet sich mit ihren Be- kannten im Obergeschoss.

Ich werde Euch führen, das trifft sich gut, ja das trifft sich gut."

Hortemann geleitet Randirion in die große Loggia im Obergeschoss wo es sich die vier Gefährten bei einer kühlen Limonade im Schatten gemütlich gemacht ha- ben.

"Hier bringe ich Euch jemanden!" freut sich der Hausherr. Dann wartet er im Hintergrund auf das Ende der Begrüßung.

Cuilyn dreht den Kopf und schaut Randirion an. 'Den habe ich schon mal gesehen.' Er sagt aber erst einmal nichts. Vielleicht fällt ja bei den anderen schneller der Groschen.

Auch Banjew dreht sich um und mustert den Neuan- kömmling. Einen Moment lang gelingt es ihm nicht, das ihm entfernt bekannt vorkommende Gesicht zu- zuordnen. Dann hellen sich seine Gesichtszüge auf: "Ah, wir hatten bereits einmal kurz das Vergnügen in Havena, bei Madame Engstrand, wenn ich mich nicht irre?" Während er spricht, erhebt er sich.

"So ist es, Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin, zu Euren Diensten, Magister ... Banjew", erwidert der Cavalliere freundlich mit einer eleganten Verbeugung.

Banjew ist augenscheinlich verblüfft. "Ihr habt ein er- staunlich gutes Namensgedächtnis! Was ich von mir leider nicht behaupten kann, Cavalliere Randirion, wenn ich recht verstanden habe?"

Der junge Adlige lächelt. "Randirion wäre korrekt, Magister", korrigiert er den Magier freundlich. "Mein gutes Gedächtnis mag seine Ursache darin haben, dass ich, meiner Neigung folgend, die Angewohnheit habe, schriftliche Aufzeichnungen zu führen, welches die Merkfähigkeit schulen dürfte", erklärt er Banjew.

Der Magier lacht laut auf. "Ja, das wäre natürlich eine Erklärung." 'Da müssen wir aber reichlich Eindruck gemacht haben, wenn er es für wert hielt, uns in sei- nen Aufzeichnungen zu erwähnen.' Banjew fühlt sich geschmeichelt.

Ihn überrascht die Anwesenheit der beiden nicht, die er auf dem Gut der Patrizierin angetroffen hat. Als *Vögel* hat Isida sie bezeichnet, das Lächeln, das um Randirions Mundwinkel spielt, resultiert aus diesem Gedanken. "Und Capitano ... Cuilyn ...", dem Krie- ger gilt die nächste Verbeugung, er kann sich nicht daran erinnern, dass ihm die Gefährten mit vollstän- digem Namen und Titel vorgestellt wurden. Dann sieht er sich suchend um. "Und wo ist ...?" Das Ende der Frage bleibt unausgesprochen.

Cuilyn dreht sich, so dass Celissa, die er verdeckt hat- te, sichtbar wird. 'Kapitän?' geht ihm währenddessen durch den Kopf.

Wie konnte er Celissa nur übersehen? Es muss daran liegen, dass sie teilweise von Cuilyns breiten Schultern

verdeckt wird. Und daran, dass sie selbst von seinem Erscheinen so überrascht wurde, dass es ihr zunächst die Sprache verschlug.

Und nun fragt sie sich mit überschlagenden Gedanken, warum er hier ist. Und warum er sie nicht begrüßt, warum er sie ignoriert. Überraschung wird von Enttäuschung und Angst abgelöst. Nimmt er es ihr übel, dass sie in Havena einfach so verschwunden ist? Hat er etwas herausgefunden?

Oder ist er wegen Lauriel gekommen? Die Elfe ist schließlich seit einiger Zeit weg, und Randirion scheint jemanden zu suchen. Aber das kapiert sie nicht, die beiden kannten sich doch gar nicht. Oder?

"Hallo, Randirion", meldet Celissa sich schließlich mit unsicherer Stimme zu Wort. Mehr geht nicht, mehr kann sie nicht sagen, solange er sie nicht irgendwie zur Kenntnis nimmt. Und wenn er das jetzt immer noch nicht tut, nun, dann weiß sie wenigstens, woran sie ist.

Ihre Stimme, sie ist hier! Nun endlich meint der junge Adlige in der schlanken Person, die im Schatten der Loggia sitzend durch den vor ihr sitzengebliebenen Krieger halb verdeckt wird und von Randirions noch durch die grelle Sonne irritierten Augen schwer auszumachen ist, seine vermisste Geliebte zu erkennen. Mit schnellen Schritten nähert er sich der Sitzgruppe und fasst die Frau ins Auge. Ja, sie ist es wirklich, Celissa, ihr schwarzes leicht gelocktes Haar, die ebenmäßigen Gesichtszüge, ihre dunklen Augen ... doch warum steht sie nicht auf, läuft ihm entgegen, um ihn zu begrüßen? Sie wird ihn doch sicher gleich erkannt haben als er die Loggia betreten hat ...

Er fasst sich und lächelt sie charmant an, nimmt mit einer Verbeugung ihre Hand und führt sie zu einem galanten Handkuss an seine Lippen.

"Celissa ... Signorina ... Ihr könnt Euch meine Erleichterung, Euch unversehrt und wohlbehalten aufzufinden, kaum vorstellen! Ich war in großer Sorge ...!"

Die Anwesenheit der Fremden hält den Cavalliere davon ab, seinen Emotionen freien Lauf zu lassen, sie in die Arme zu nehmen, ihr Haar, ihr Gesicht zu berühren, jede Faser ihres Körpers zu spüren ... Alles weitere muss er mit ihr unter vier Augen besprechen, warum sie ihn so plötzlich verlassen hat und verschwunden blieb, warum sie ihm keine Nachricht hinterließ, was ihr Schreckliches zugestoßen ist, dass sie ihm das antun musste ...

Bei Randirions Worten entspannt sich Celissa sichtlich, und ein strahlendes Lächeln erscheint auf ihrem Gesicht. "Ich habe Euch sehr vermisst, Cavalliere", antwortet sie mit einem tiefen Blick in seine Augen. Wie gerne würde sie sich privat mit ihm unterhalten,

doch Ouroborox erinnert sofort daran, dass sie hier nicht alleine sind.

"Moi aussi", erwidert Randirion leise und streicht sanft über ihre Hand, die er nicht loslassen mag.

Cuilyn räuspert sich vernehmlich. Als die beiden zu ihm hinschauen, röten sich seine Ohren merklich.

Celissa muss lachen. Lauriel hat ihre Gefühle doch auch nicht versteckt! Sie lächelt Randirion noch einmal zu, entzieht ihm aber dennoch ihre Hand. *Später*, versprechen ihre Augen.

Mit einem leichten Nicken gibt der junge Adlige ihr zu verstehen, dass er verstanden hat.

Ganz uncharmant meldet sich nun auch Ouroborox zu Wort. "Die Kleinen werden wie immer übersehen und kommen zu Schluss dran. Ich bin Ouroborox, Sohn des Olborosch. Und was machst du jetzt hier?"

Randirion, mit dem launigen und brummigen Wesen mancher Zwerge mittlerweile wohl vertraut, reagiert amüsiert auf die Worte des Angroschim, als er seinen Blick kurz von Celissa löst und den Zwerg mit einer grüßenden Neigung des Kopfes ansieht. "Nicht Eure Größe bewog mich dazu, der Dame den Vorrang zu geben, sondern das Gebot der Etikette", klärt er den Zwerg höflich auf. "So seid mir gegrüßt im Namen Ingerimms, Meister Ouroborox, Sohn des Olborosch. Und zu Eurer Frage ...", seine Augen wandern wieder zu Celissa, "der Aufenthalt der Signorina im Hause Hortemanns führt mich hierher nach Grangor."

Hortemann, der bislang im Hintergrund gewartet hat, hüstelt vernehmlich. Als er sich der Aufmerksamkeit der Gefährten sicher ist beginnt er: "Da die Herrschaften hier in Grangor einige Berühmtheit erlangt haben und auch Ihr, Monsieur ya Calmatin, habt das Betragen eines Edelmannes, darum würde ich gerne ein delikate Angelegenheit an Euch richten ..."

Cuilyn zieht die Augenbrauen hoch, als er seine Aufmerksamkeit auf den Gastgeber richtet.

"Hat das nicht noch etwas Zeit?" fragt Celissa unwillig. Sie würde jetzt viel lieber das Wiedersehen mit Randirion feiern als für Hortemann irgendeine peinliche Angelegenheit richten.

Hortemanns Miene verfinstert sich ein wenig. Die vier haben ihm zwar geholfen, aber nach den Monaten ist seine Gastfreundschaft langsam aufgebraucht.

Cuilyn greift ein: "Ähm, Freunde! Wo bleiben unsere Manieren? Werter Herr Hortemann, wie können wir Euch helfen?"

Ouroborox sieht die verfinsterte Mine Hortemanns.

"Erzählt. Welches Problem habt Ihr?" versucht er Hortemann etwas Information zu entlocken. "Die beiden werden sicherlich nachkommen, wenn sie etwas miteinander verbracht haben."

Banjews amüsiertes Gesichtsausdruck kontrastiert den Hortemanns, an der er sich leicht spöttisch, aber nicht böse wendet: "Nehmt es Ihnen nicht übel, die verlebte Jugend ... wie können wir Euch zu Diensten sein?"

Ein leichtes Räuspern ist von Randirion zu vernehmen. Seine Aufmerksamkeit ist nun auf Herr Hortemann gerichtet, die Spötteleien will er überhört haben. Diese Herren haben doch keine Ahnung!

Celissa lächelt süß. Diese aus Eifersucht geborenen Spötteleien machen ihr gar nichts aus, ganz im Gegenteil. "Ich bin ganz Ohr", verspricht sie, faltet die Hände auf dem Tisch und schaut Hortemann mit großem Schulmädchenblick an.

Hortemann räuspert sich und beginnt dann zu erzählen: "Gestern war Brin, einer der Pagen von Adaque Sandfort bei mir. Adaque ist - wie Ihr Euch vielleicht erinnern könnt nach dem gewaltsamen Tod ihres Vaters an die Spitze des Hauses Sandfort gerückt. Durch Eure hervorragenden Dienste in diesem Fall ist Sie auf Euch aufmerksam geworden.

Adaque ist gerade 19 Jahre geworden und steht einem Haus vor, das durch den ungeheuer erträglichen Salzhandel floriert. Damit zieht sie natürlich viele Neider auf sich.

Nun sind ihr in jüngster Vergangenheit drei seltsame Missgeschicke zugestoßen: Sie wäre fast von einer Kutsche überrollt worden; bei einem Gedränge wurde sie in den Norderwaat gestoßen, direkt vor den Bug eines Schnellruders; vor ein paar Tagen traf sie eine herabfallende Wasserspeierfigur des Hesindetempels - sie kam zum Glück nur mit einem Bruch des Schlüsselbeins davon.

Nach all dem mag Adaque nicht mehr an Zufälle glauben. Sie fürchtet vielmehr, dass sie ermordet werden soll, und verdächtigt ihre Vettern Elgor und Harm, die heimlichen Umgang mit einem Magier namens Pertorius pflegen.

Da die verbrecherischen Vettern als Dauergäste in Adakes Haus leben (das Wohnrecht wurde ihnen im Testament des alten Sandfort zuerkannt), hat es natürlich wenig Sinn, wenn Adaque eine gewöhnliche Leibwache verpflichtet. Sie braucht vielmehr ein paar fähige und welterfahrene Verbündete, die sie nicht nur beschützen, sondern ihr auch dabei helfen, die Mordgesellen zu überführen und unschädlich zu machen."

Das erinnert Celissa doch sehr an die Familie Engstrand. Nun, wenn das alles so ist, spricht nichts dagegen, Adaque zu helfen, zumal wenn noch eine nette Belohnung dabei heraus springt. "Ich will noch nichts versprechen, aber ich glaube schon, wir können das machen. Wir werden auf jeden Fall mal mit Adaque darüber reden", bietet sie an und blickt in die Runde. "Oder?"

"Ja. Anhören können wir die junge Frau", stimmt Ouroborox zu. Wobei er das Aufklären von Familienstreitigkeit nicht besonders mag. Ein Kräfteressen nach Zwergenart wären ihm zur Zeit wesentlich lieber. Und überhaupt fehlt ihm ein freundliches Gelage mit Balgen unter Freunden.

"Natürlich!" stimmt Cuilyn lakonisch zu.

Banjew nickt. Das klingt nach einem relativ einfachen Auftrag, der sich zudem noch lohnen könnte. "Ja, reden kostet ja nichts." - 'Und was Besseres haben wir zur Zeit eh nicht zu tun', fügt er in Gedanken an.

Der Cavaliere schaut die Horasierin sinnierend an. Eigentlich ist er ja wegen Celissa hier in Grangor, aber einen jungen Mademoiselle in ihrer Not zu helfen, ist doch eine Selbstverständlichkeit! Die reservierten Reaktionen von Celissas neuen Begleitern irritieren ihn doch etwas. Abgesehen davon käme ihm ein neuer Auftrag gerade ganz gut gelegen, wurde seine Reisekasse durch den unfreiwilligen Aufenthalt in Angbar doch reichlich geplündert.

"C'est evident, Mademoiselle Sandfort aufzusuchen und ihr in dieser Angelegenheit unsere Dienste anzubieten, n'est-ce pas? Schließlich scheint es jemand auf das Leben der jungen Dame abgesehen zu haben, un scandale!" empört er sich und sieht Hortemann an. "Wann und wo ist ein Gespräch mit Mademoiselle möglich?" will er von dem Kaufmann wissen.

"Ich erwähnte ja, dass die Geschichte delikat ist", beginnt der Kaufherr. "Daher das ihre Vetter im Haus wohnen, muss das Treffen an einem neutralen Ort und nicht im Hause Sandfort stattfinden.

Sie schlägt darum den Vorplatz des Rahjatempels als Treffpunkt vor. Diesen ungewöhnlichen Ort hat sie gewählt, weil sie recht sicher sein kann, dort niemandem aus ihrem Hausstand oder ihrer Familie zu begegnen. Sie wird leicht an ihrem großen Strohhut mit den scharlachroten Straußenfedern zu erkennen sein und daran, dass sie den linken Arm in einer Schlinge trägt.

Als Zeitpunkt hat sie die Stunde nach Mittag gewählt."

Banjew verslägt es kurzzeitig die Sprache. Ein Treffen auf einem öffentlichen Platz, noch dazu mit auffälliger Kleidung, das hat ja fast schon was Konspiratives.

Nachdem er sich wieder gefangen hat, fragt er nach: "Ist das die übliche Kleidung der Dame? Oder möchte sie von allen Passanten wahrgenommen werden?"

"Ich weiß es nicht Magister", antwortet Hortemann. "Sie möchte aber von Euch erkannt werden."

"Es wäre aber besser sie würde uns erkennen." kontert Ouroborox. "Gebt ihr noch ein Losungswort, damit wir auch sicher sind."

"Ich glaube die Zeit reicht nicht", schüttelt Hortemann den Kopf. "Und wenn Ihr rechtzeitig da sein wollt, dann müsstest Ihr Euch auch beeilen."

"Das ist nicht wirklich geschickt", meint auch Celissa. "Könnten wir Mademoiselle Sandfort nicht eine Einladung von Euch übermitteln? Hier kann uns niemand belauschen, und es würde auch kein Misstrauen erregen, wenn sie Euch besucht. Ihr könntet ja einen geschäftlichen Grund vorschieben."

"Dafür ist es im Moment zu spät. Ich vermute sie ist bereits auf dem Weg", antwortet Hortemann nach einem Blick auf die Sonne.

Banjew muss grinsen. "Ihr habt unsere Hilfe also schon zugesagt, bevor Ihr uns gefragt habt? - Mir scheint, wir sind schon zu lange Eure Gäste, wenn Ihr uns schon so gut einschätzen könnt!" Den Magier scheint das jedoch nicht zu ärgern, sondern zu erfreuen.

Hortemann grinst verschmitzt. "Nun, Ihr seid eine Weile hier, das stimmt."

"Ich meinte, wir könnten ihr dort die Einladung geben", stellt Celissa klar.

Die junge Frau erstaunt den Kaufmann immer wieder. "Warum solltet Ihr sie einladen, wenn Ihr sie schon trefft?"

"Komm, Celissa", meint Cuilyn. "Nicht lang schnacken."

Celissa seufzt. Ist ja verständlich, dass so ein nordländischer Kämpfer wenig Erfahrung mit dem horasischen Intrigenspiel hat. Aber dann soll er sie doch wenigstens machen lassen.

"Hier könnte man sich viel besser und unauffälliger besprechen", besteht sie und fragt sich, warum Hortemann sich so dagegen sperrt. "Wenn nur einer der Vettern schlau ist, wird er ein paar Bettler bezahlen, die auf Adaque aufpassen. Und wenn einer uns dann alle lange mit ihr reden sieht ..."

"Ach komm! Wir nehmen sie einfach mit." Cuilyn wird ungeduldig.

Genau das will Celissa ja, aber da müsste Hortemann zustimmen.

Cuilyn legt Ouroborox die Hand auf den Arm. "Freund, die Dame will uns beauftragen, also setzt sie die Regeln fest."

Ein verständnisvolles Nicken von Hortemann.

"Wenn es denn sein muss." grummelt Ouroborox. "Verlangt aber nicht von mir, dass ich eine grüne Feder tragen soll."

Cuilyn steht auf. "Dann los, Gefährten!" Er streckt die Hand zu Randirion aus. "Ich bin Cuilyn, welche Anrede bevorzugst Du?"

Der Cavalliere lächelt ob der direkten Art des Kriegers. "Bien, Ihr könnt mich bei meinem Vornamen anreden, manche bevorzugen auch Cavalliere", antwortet er und nimmt die Hand. Dass Cuilyn gleich in das vertrauliche Du verfallen ist, ignoriert der junge Adlige, wahrt hingegen die Etikette und bedient sich der pronominalen Anredeform.

"Gut, Cavalliere! Dann lasst uns losgehen!" Cuilyn ist froh, dass etwas passiert.

"Vielleicht lässt sich gar eine ruhige Ecke im Tempel selber finden, wo man sich ungestört unterhalten kann", wirft der Cavalliere ein, der nicht abgeneigt scheint, bei der Gelegenheit mal wieder einem Tempel der Schönen Göttin einen Besuch abzustatten und ihr mit der nötigen Hochachtung zu huldigen.

Celissa sieht ihn skeptisch an. "Zu sechst?"

Cuylins Ohren röten sich. Der Göttin Rahja in einem Tempel huldigen, das hat er noch nie gemacht.

"Warum nicht? Dem spricht en principe nichts entgegen", antwortet Randirion mit einem feinen Lächeln. "Aber machen wir uns vor Ort kundig, welche Möglichkeiten sich anböten. Üblicherweise verfügen die Tempel der Rahja auch über Chambres Séparée, in denen man ungestört ist, warum nicht auch der in Grangor?"

"Naja, wenn Adaque einverstanden ist", zweifelt Celissa immer noch. Selbst dann hat sie kein so gutes Gefühl dabei, den Tempel der Göttin für so einen Zweck zu missbrauchen; da ist doch eher Phex zuständig. Und ob sie ihn mit all ihren Gefährten gemeinsam zum Genuss und zur Entspannung aufsuchen möchte, da ist sie sich auch nicht so sicher.

"Vielleicht sollten wir das mit der Dame zusammen klären? Wenn wir noch lange diskutieren, brauchen wir die Frage vielleicht auch gar nicht mehr zu beantworten, dann ist sie nämlich schon wieder weg, bevor wir da sind", wirft Banjew genervt ein.

DIE VERABREDUNG

So machen sich die fünf Gefährten nach einem kleinen Imbiss zum Rahjatempel auf. Da ihnen Hortemann eines seiner Boote für die Überfahrt nach Neuhaven (der Insel auf der der Rahjatempel liegt) zur Verfügung gestellt hat, kommen die Helden rechtzeitig an der Anlegestelle an. Sie haben sicherlich noch ein halbes Stündchen Zeit als sich die durch die engen und um die Mittagszeit sehr stark belebten Straßen bis zum Tempel durchgewühlt haben. Auf dem Weg roch es nach Fisch, Bier und vor allem Schweiß - der auch den fünf aus allen Poren rinnt.

Celissa schaut sich um, ob man sich hier irgendwo in den Schatten setzen und vielleicht etwas trinken kann. Dass sie noch Zeit zum Essen hatten und jetzt auch noch zu früh dran sind, macht sie erneut misstrauisch gegenüber Hortemann. Der hat doch vorher jegliche Diskussion abwürgen wollen mit dem Argument, dass alles ganz schnell gehen müsse.

Der schattigste Platz erscheint ihr der Tempel zu sein, der sich über den Platz erhebt. Der Tempel steht auf einer leichten Erhöhung und rund um den Tempel sind Bäume gepflanzt und bildet so eine Insel der Erfrischung auf dem sonst offenen Platz.

Außerdem sind im Schatten des zurückgesetzten Eingangs weiche Kissen zu erkennen.

"Kommt, wir setzen uns da drüben hin", fordert Celissa die anderen auf und geht zu den Kissen.

Banjew nickt und folgt. Ihm macht die Hitze zu schaffen.

"Einverstanden!" stimmt Cuilyn zu.

"Eine gute Idee", bestätigt ihr Randirion. "Diese Einladung sollten wir annehmen." Er begleitet Celissa zu den Kissen und lässt sich dort neben ihr nieder.

"Wahrscheinlich gibt es dort kein kühles Ferdoker." erwidert Ouroborox. "Ich werde lieber im Schatten eines Baums warten."

<>>

In der Wartezeit betrachtet Ouroborox die vorbei eilenden Leute.

Auf Ouroborox lastet trotz des Baumschattens immer noch die Hitze des Platzes und der Schweiß rinnt ihm den Körper herunter. Seine Gefährten scheinen mit der Tempelnische ein deutlich angenehmeres Plätzchen gefunden zu haben, stellt er neidisch fest.

Schwitzen macht Ouroborox nichts aus, geduldig wartet er.

Stoisch wartet Ouroborox im Schatten des Baums. Die einzige Veränderung die er dabei vollzogen hat, ist das er sich an den Baum lehnt.

Und es passiert nichts, außer das es immer heißer wird.

Am Stand der Sonne versucht Ouroborox zu erkennen, wie lange er bereits wartet.

Er stellt fest, dass die Zeit vergangen ist, die für einige Krüge kühles Bier gereicht hätte. Dieser Gedanke lässt ihn fast verdursten.

<>>

Die Kissen auf denen sich die Helden nun niedergelassen gehören eigentlich schon zum Rahjatempel und dieser Vorraum ließe sich durch eine Tür zum Vorplatz verschließen. Insgesamt ist der Vorraum etwa vier mal vier Schritt groß und mit roter Farbe getüncht. Der Raum besitzt eine zweiflügelige Tür auf der Südseite (durch die die Gefährten gekommen sind), die offen steht und eine durch einen schweren roten Vorhang abgeschirmte Wandöffnung auf der Nordseite. In der West- und Ostwand befindet sich je eine Nische, durch die man die Türen zu anderen Räumen des Tempels erreicht.

In großen Messingkübeln stehen vier hohe Purpurfarne, deren Wedel fast bis zur Decke reichen und eine Art Baldachin bilden, unter dem eine junge hübsche Geweihte die fünf begrüßt. "Rahja sei mit Euch und gebe Euch eine angenehme Zeit! Tretet näher und erfrischt euch von den Hitze des Tages!"

Freundlich lächelt Randirion die junge Geweihte an. "Wir erwarten noch jemanden", erklärt er ihr die Verzögerung.

"Ihr könnt doch drinnen im Kühlen warten", ist die verlockende Antwort der jungen Schönheit. "Sagt auf wen Ihr wartet und wir bringen sie dann zu Euch!"

"Vielen Dank für das Angebot", wehrt Randirion freundlich ab, "doch wir warten besser noch etwas."

"Danke", antwortet der Magier diplomatisch. "Wir werden auf das Angebot zurückkommen." Er lässt den Platz nicht aus den Augen, um ihre potentielle Auftrageberin nicht zu verpassen.

"Im Innenraum ist es kühler, Ihr könnt auch dort warten", antwortet die Geweihte, dann wendet sie sich Cuilyn zu.

"Äh", ist Cuilyns wenig aussagekräftige Antwort.

Die Geweihte blickt ihn fröhlich lächelnd an. "Ihr seid fremd hier? Soll ich Euch nicht die Schönheit des Tempels zeigen?"

Sie hakt sich bei Cuilyn unter und steuert mit ihm auf eine Opferschale zu, die zwischen den Kissen und den Vorhang zum eigentlichen Tempel steht.

Hinter dem Vorhang kommt eine weitere Geweihte in den luftig fallenden, durchscheinenden Gewändern

der Rahja hervor und gesellt sich zu den anderen Gefährten.

Cuilyn fummelt an seiner Geldbörse und kriegt einen Golddukaten zu fassen. Er ist nicht reich, aber es ist immerhin sein erster Besuch in einem Rahjatempel. "Äh, da hinein?" Er weist mit der Münze in der Hand auf die Opferschale.

"Ja, genau", antwortet die Geweihte freundlich. "Und dann gehen wir hinein. Wollt Ihr Eure Freunde nicht auch herbei rufen?"

"Jeder huldigt den Göttern a-auf seine Weise", erwidert Cuilyn. Sein Versuch, würdevoll zu sprechen, missglückt.

Da sich Cuilyn nicht so recht dem Arm der Geweihten entwinden kann, folgt er ihr in das Innere des Tempels.

<>>

Die Geweihte, die Cuilyn hinter den Vorhang geführt hat, war Celissa unbekannt. Aber die dann heraustrat kennt Celissa und wird auch von der Geweihten Selinde erkannt: "Seid begrüßt Celissa! Abelmir wird sich freuen Euch zu sehen."

"Rahja zum Gruße, Selinde!" antwortet die Horasierin mit einem erfreuten Lächeln. "Heute habe ich besonderen Grund, ihr zu danken: mein Freund hier, der Cavalliere Randirion ya Calmatin, ist nach Grangor gekommen." Mit einer leichten Geste weist sie auf Randirion. "Aber im Augenblick wollen wir nur ein wenig den Schatten genießen, während wir auf eine Bekannte warten. Vielleicht kommen wir ja heute später noch in den Tempel."

"An einem Tag wie diesem, würde ich lieber drinnen warten ..." antwortet Selinde und zieht ihren Mund zu einem koketten Schmollmündchen.

Celissa lacht. "Ich auch, aber ich fürchte, dann wären wir zu sehr abgelenkt, um vernünftig mit unserer Bekannten zu reden." Sie blickt Cuilyn hinterher. "Meint ihr, Cuilyn hätte das Gespräch arg interessiert?" fragt sie im Plauderton in die Runde.

Banjew beißt sich auf die Zunge. Diese arrogante Art über einen nicht anwesenden Gefährten zu sprechen, verbessert nicht gerade seine Meinung von Celissa. Wer weiß, was sie über ihn erzählt, wenn er nicht dabei ist. Aber da sie wohl oder übel noch miteinander arbeiten müssen, will er die Stimmung nicht noch verschlechtern.

"Ihr wisst doch, wir haben ruhige Zimmer im Tempel", schlägt die Geweihte vor. "Dort könntet Ihr Euch auch in aller Ruhe unterhalten."

Celissa nickt. "Wir werden unsere Bekannte fragen, wenn sie kommt. Es kann auch sein, dass sie etwas anderes vorgesehen hat."

Randirion nickt zustimmend und macht es sich mit geschlossenen Augen bequem. Adaque wird schon pünktlich sein.

Der Wind über der Lagunenstadt hat gedreht und bläst mit seinem stickigem, heißem Atem in den Vorraum des Tempels. Wie angenehm mag es hinter dem Vorhang sein?

Angestrengt lässt er seinen Blick über den Platz schweifen.

Es ist noch einige Zeit bis zur Verabredung. Von einer Frau mit Hut ist nichts zu sehen.

Dennoch wendet Banjew seinen Blick nicht vom Platz ab.

Er scheint immer wärmer zu werden. Die Kühle hinter dem Vorhang ist mehr als verlockend. Banjew merkt wie seine Zunge von dem salzigen Imbiss bei Hortemann schwer im Gaumen klebt.

"Dann hätten wir ihn nämlich aufhalten sollen", erläutert Celissa, als sie keine Antwort bekommt. "Oder vielleicht können wir ihn auch jetzt noch holen. Aber Ihr kennt ihn besser als ich."

"Ja, für gewöhnlich ist er an den Details eines Auftrags durchaus interessiert", ist die etwas patzige Antwort des Magiers.

"Na, dann schaue ich mal nach ihm", schlägt Celissa vor, der es nicht unrecht ist, aus der Hitze nach innen gehen zu können. Falls Banjew nicht widerspricht, steht sie auf und begibt sich in den Tempel.

Und so folgt Celissa dem Krieger in den Tempel. Nun sitzt Randirion alleine mit der reizenden Selinde im Vorraum, da Banjew zu Ouroborox gegangen ist - die beiden haben Celissa ebenfalls verschwinden sehen.

"Solltest du Hilfe benötigen, gib mir Bescheid", ruft der Cavalliere ihr nach, obwohl er nicht annimmt, dass sie dieser bedarf. Er bleibt mit verschränkten Armen sitzen und beobachtet die Vorgänge in dem Garten.

Sollte diese Adaque Sandfort wirklich ihre Hilfe benötigen, sollte sie pünktlich sein ...

<>>

Banjew gesellt sich zu Ouroborox: "Meinst Du, die kommt noch?"

"Wer? Die Schankmaid mit zwei kühlen Ferdokern?" ist Ouroborox Gegenfrage. "Und wenn sich unsere nächste Auftraggeberin nicht bald blicken lässt, dann sind mir ihre familiären Intrigen ziemlich egal."

"Hmm", schmunzelt Banjew ein wenig verträumt beim Gedanken an ein kühles Bier. "Müsste sie nicht längst hier gewesen sein? Ich schlage vor, wir holen die anderen, und suchen uns eine kühle Schankmaid. Oder so."

<>

Randirion muss nicht lange alleine mit Selinde im Vorraum des Rahjatempels warten, da kommt auch schon Celissa mit einem etwas enttäuscht blickenden Cuilyn heraus. Der Krieger hatte sich einiges von den Genüssen des Tempels versprochen, aber Celissa hat ihn wieder auf den Boden der Tatsachen gebracht.

Auf dem Tempelvorplatz ist immer noch nichts von Adaque zu sehen.

Cuilyn geht zur Ouroborox: "Na irgendwas Neues?"

"Ja, das wir inzwischen drei kühle Ferdoker bestellen sollten." grinst Ouroborox beim Gedanken an das erfrischende Getränk.

An einem Ende des Platzes sieht (oder fast schon riecht) Ouroborox eine einladen geöffnete Taverne.

Cuilyn schaut auf die Sonne, wie viel Zeit inzwischen vergangen ist.

Also ein schnelles Getränk sollte noch möglich sein und die Fenster bieten auch einen guten Überblick über den Platz. Ein kühles Getränk und etwas Schatten, dass wäre nicht schlecht.

"Ja, kommt, auf! Lasst uns was zu trinken suchen!" fordert der Magier die beiden energisch auf. Er scheint ein wenig die Geduld verloren zu haben.

Cuilyn kommt mit. "Kommt, lasst uns hier im Schatten bleiben. Von hier können wir den Platz auch überblicken."

Von der Mittagshitze etwas müde schlendert Ouroborox zusammen mit Banjew, der einfach Bewegung und Abwechslung braucht, zur Taverne. Dort angekommen bestellt er drei kühle Ferdoker zum Mitnehmen.

Der Wirt lacht den Zwerg aus. "Wenn Du was willst, dann setzt Dich an einen freien Tisch. Wenn Du mir meine Krüge weg nimmst, dann sehe ich die ja niemals wieder."

"Zweifelst du etwas das Wort eines Zwerges an?" entrüstet sich Ouroborox. "Wir sind gleich dort drüben. Du kannst uns stets sehen. Also schenk drei Krüge eine."

"Auf Dein Frage: ja!" antwortet der Wirt und wendet sich den Bestellungen der anderen Gäste zu.

So nah und doch so fern vom erfrischendem Genuss zu sein, bringt Ouroborox schier um.

"Hör her du 'Großer!' Diese Hände haben bestimmt schon mehr Krüge wieder zu seinem Besitzer zurückgebracht, als du hier in deinem Laden hast."

Da ihm der Wirt nicht zuhört, dreht sich der Zwerg erbost um und schaut aus dem Fenster. An gegenüberliegenden Ecke des Platzes, sieht er wie über der Menge ein Strohhut mit roten Federn seinen Weg auf den Platz bahnt.

'Na endlich!' denkt sich der Zwerg und den Wirt ruft er zum Abschied noch zu: "Versuch dein Dünnbier an andere zu verkaufen."

Schnell verlässt er daraufhin die Wirtschaft und geht zielstrebig auf die Dame mit dem Hut zu.

Cuilyn wartet ab, was passiert.

Als Ouroborox so zielstrebig und ohne etwas zu ihnen zu sagen die Wirtschaft verlässt, schließt sich Banjew sofort an - nicht dass er den Zwerg im Getümmel verliert. "Was'n los?"

"Der Hut ist da." ist die äußerst kurze Antwort Ouroborox.

Da auch Banjew zu der Dame geht, schließt Cuilyn sich an.

"Der Hut?!" Banjews Gesichtsausdruck zeigt eine gewisse Verwirrung. Offenbar hatte er schon vergessen, weshalb sie hier sind.

"Du weißt doch: Hut mit roter Feder." ruft Ouroborox nach hinten während er weiter auf den Hut zu hält.

"Oh, doch noch." Banjews Stimme klingt sarkastisch.

<>

Celissa setzt sich zu Randirion. Jetzt sind sie mal unter sich (von der Geweihten abgesehen). "Ihr seid noch genau so, wie ich Euch in Erinnerung hatte", meint sie. "Dabei kommt es mir wie eine Ewigkeit vor seit Havena. Wo wart Ihr eigentlich? Als ich zurück kam, konnte Isida mir nur sagen, dass Ihr nach Osten aufgebrochen seid."

Randirion und Celissa sehen wie sich die anderen drei Gefährten zielsicher auf eine Taverne zu bewegen.

Etwas zu trinken wäre auch nicht schlecht ... aber im Augenblick ist es Celissa ganz recht, ohne die anderen ein paar Worte mit Randirion wechseln zu können. Außerdem kommt Adaque ja bestimmt gleich.

Der junge Adlige nimmt ihre Hände in die Seinen und schaut ihr tief in die Augen. "Mon cœur, ich bin so glücklich, dich wieder zu sehen", lässt er nun, da sie allein sind, seinen Gefühlen freien Lauf. "Ich war ganz krank vor Sorge um dich und habe dich wochenlang verzweifelt gesucht." Er atmet tief ein und küsst ihre Hände, zieht sie an sich, um auch ihren Mund zu küssen.

Lustvoll erwidert Celissa den Kuss.

Als er wieder von ihr ablässt, strahlend seine Augen. "Wo ich war? Bien, bevor du mir sagst, was dir zugestoßen ist und warum du mich ohne Abschied verlassen hast, will ich dir erzählen, wie es mir in den letzten Monaten erging." Und er beginnt, ihr in zusammenfassenden Worten von seinem Aufbruch nach Winhall und der Suche nach dem Werwolf, der ein Borongeweihter gewesen ist, und der Vernichtung des Verursachers der Seuche, dem Apothekarius und Magier Aluris, zu berichten, erwähnt seine Begleiter, den

Aranier Melachath, den ehemaligen Jäger und nun Geweihten des Borons Firutin, den Oberst Connor und die Rondrageweihte Cassjarella, und endet mit seinem unfreiwilligen Aufenthalt durch den frühen Wintereinbruch in Angbar, bevor er ihr das Wort überlässt.

"Bei allen Göttern!" Mit großen Augen schaut ihn Celissa an. "Wenn ich denke, was dir passieren hätte können ... wenn dich der Werwolf gebissen hätte wie die Geweihte ... und dann so lange verletzt!" Zärtlich streicht sie ihm über Schläfe und Wange. "Aber eine richtige Heldentat habt ihr da vollbracht. Das wird langsam zu Gewohnheit bei dir." Diesmal ist sie es, die seine Lippen sucht.

"Bien, so ist es mir ergangen", sagt er und schaut sie zärtlich an. "Nun bist du an der Reihe. Wo hast du gesteckt? Was ist dir zugestoßen, das uns trennte?"

"Hat dir Isida denn gar nichts erzählt?" wundert sich Celissa. Dann tischt sie ihm die gleiche Geschichte mit dem Besuch in der Feenwelt auf, die sie schon bei Isida benutzt hatte - die Wahrheit zu sagen, ist undenkbar. Wo sie schon beim Erzählen ist, schließt sie gleich noch ihre Erlebnisse in Grangor mit Cuilyn, Banjew, Ouroborox und Lauriel an und berichtet Randirion von der rachsüchtigen Druidin und ihren Morden.

"Mes dieux! Was für eine abscheuliche Begebenheit!" Randirion hängt an ihren Lippen, während sie ihre Geschichten erzählt, wobei ihn ihre Erlebnisse in der Feenwelt besonders interessieren, hat er doch selber schon darüber geschrieben. "Und du hast tatsächlich die Ehre gehabt, mit der Feenkönigin Bekanntschaft zu schließen! Fantastique! Dann ist es natürlich verständlich, dass du mir keine Nachricht hast zukommen lassen können und ich dich vergeblich suchte. Bitte erlaube mir, deine Geschichte als authentischen Erlebnisbericht niederzuschreiben!"

"Wenn du möchtest", stimmt Celissa lächelnd zu. "Aber es ist doch viel langweiliger als all die Sachen, die du schon erlebt hast."

"Absolument non!" wehrt Randirion ab. "Eine Begegnung mit der Feenkönigin ist etwas ganz besonderes! Du musst mir Ihre Majestät und den Feenhof bis ins Detail beschreiben, endlich habe ich jemanden gefunden, der leibhaftig die Feenwelt betreten durfte und kann eine wahre Geschichte darüber schreiben." Er lächelt sie an.

"Also gut." Sie wird schon was erfinden können. Aber erstmal gibt sie Randirion noch einen Kuss, dieses Lächeln ist einfach zu einladend.

Der junge Adlige genießt ihre Zärtlichkeit sichtlich. Bedauerlich, dass man sich nicht jetzt gleich vertraulich zurückziehen kann ... doch die Verpflichtung ruft.

Als Celissa ihren Blick ein weiteres Mal über den Platz schweifen lässt, sieht sie fast im gleichen Augenblick wie Ouroborox ein großen Strohhut mit roten Federn.

"Da ist sie!" ruft sie erfreut aus. "Was meinst du, Randirion, ist bestimmt geschickter, wenn wir nicht gleich alle zu ihr hin laufen, oder? Ich werde sie mal fragen, wie sie sich das vorgestellt hat."

"Bien, eine gute Idee", erwidert der Cavalliere, sein Blick sucht nach der Erwarteten. "Gib mir ein Zeichen, wenn ich dir folgen soll." Er lehnt sich wieder zurück und wartet.

Sie steht auf und bewegt sich ohne große Eile auf die Frau mit dem Hut zu.

«>>»

In diesem Moment schiebt sich ein voll und hoch beladener Karren zwischen den Hut und die drei Heldengruppen. Als der Karren die Szenerie wieder freigibt, ist der Hut verschwunden.

Randirion kann von seinem Sitzplatz sowohl Celissa als auch die anderen drei in der Menge ausmachen.

Das plötzliche Verschwinden des Kennzeichens lässt Randirion aufstehen und den Blick suchend über die Menge gleiten lassen.

In dem Getümmel kann er nichts erkennen - und wenn er was erkenne würde, wie will er seine Gefährten über das Ergebnis informieren?

"Wo ist er hin? Hey Großer, kannst du sehen wo der Hut ist?" Ouroborox dreht sich fragend zu Banjew um.

Der Magier schüttelt den Kopf. Auch er kann den Hut nicht sehen, vor allem, da er ihn noch keine Gelegenheit gehabt hatte, ihn zu entdecken.

'Was ist denn jetzt los?' Cuilyn hält auf den Ort zu, wo der Hut zuletzt zu sehen war.

'Nanu?' Hat die Frau ihren Hut abgesetzt? Celissa geht langsam in die gleiche Richtung weiter und schaut jetzt vor allem nach einer jungen Frau mit einem Arm in der Schlinge.

Als Celissa annähernd gleichzeitig mit den anderen drei den Punkt erreicht, wo sie und Ouroborox den Hut gesehen haben, finden sie niemanden auf den die Beschreibung passt.

"Sie muss auf dem Wagen sein. Vielleicht eine Entführung!" stößt Cuilyn hervor. Er schaut sich nach dem Wagen um.

Der steht in gut 20 Schritt Entfernung und wird gerade entladen.

"Ich gehe den Weg zurück den sie gekommen ist." erklärt Ouroborox und macht sich gleich auf.

An der Ecke des Platzes an der sich die Helden befinden laufen drei Straßen auf den Platz - aus jeder die-

ser Straßen könnte die Person mit dem Hut gekommen sein.

"Und mir ist das alles reichlich egal!" gibt Banjew seine Meinung bekannt. "Ich habe keinen Hut gesehen, vielleicht war das ja nur eine Halluzination ... meinetwegen auch eine kollektive." Banjews Stimme schwankt zwischen gelangweilt, genervt und sarkastisch.

Ouroborox der ergebnislos von seinem kurzen Ausflug zurückkommt, zuckt nur kurz mit den Schultern. "Nichts zu machen, ich habe nichts gefunden. Ich denke, ich kann jetzt ein gutes Ferdoker vertragen."

"Dafür", kommt die äußerlich flapsige Antwort von Banjew.

Innerlich hingegen ist er beunruhigt. 'Hätte uns Hortemann nur freundlich loswerden wollen, wäre hier kein Hut aufgetaucht, vorausgesetzt, dass die anderen sich nicht kollektiv geirrt haben. Aber das ist unwahrscheinlich, da Ouroborox und Celissa ihn unabhängig von einander gesehen haben. Hätte diese Frau tatsächlich einen Auftrag für uns, wäre sie nicht gleich wieder verschwunden. Wäre sie gerade entführt worden, hätte das bestimmt in der einen oder anderen Weise Aufsehen oder zumindest Spuren hinterlassen.' Banjew kommt zu keinem sinnvollen Ergebnis. Ob die Götter sich einen Spaß mit ihnen erlauben?!

Cuilyn geht zum Wagen und schaut sich die Leute an.

Er sieht niemanden mit einem Strohhut. So schnell wie die Person aufgetaucht war, ist sie auch wieder verschwunden.

"Gibt's doch nicht", meint Celissa ungläubig. Ob hier jemand falsches Spiel mit ihnen treibt? Sie wirft einen Blick zurück, ob Randirion vielleicht etwas gesehen hat. "Vielleicht ist sie schneller geworden?" rätselt sie und und läuft rasch ein Stück weiter in die Richtung, in die sich der Hut bewegt hatte.

Da sich der Hut - hätte er seine Richtung beibehalten - fast gerade auf Celissa zubewegt hätte, hätte sie ihn sehen müssen.

Doch halt, was ist das? Als sie sich umdreht sieht sie einen langhaarigen Streuner, der sich gerade den Schweiß mit einem buntkarrierten Taschentuch aus der Stirn wischt und der hat einen Strohhut in der Hand. Einen Strohhut mit roten Federn.

<>>

Während die anderen in der Straße nach der Trägerin des Hutes suchen, bleibt Randirion auf dem Vorplatz des Rahjatempels stehen. Hier ist der vereinbarte Treffpunkt und hierher wird sich demnach Mademoiselle Adaque Sandfort auch begeben, wenn sie sich mit ihnen treffen will.

Da tritt ein Jüngling an ihn heran: "Werter Herr, ich habe hier ein Billett von meiner Herrin."

Überrascht schaut der Cavalliere den jungen Mann an. "Une petite lettre?" fragt er und verengt misstrauisch seine Augen. "Wie lautet der Name seiner Herrin?" fragt er nach, nicht, dass ein solches Briefchen in falsche Hände gelänge ...

"Oh, verzieht, ich vergaß, dass Ihr nicht aus Grangor seid", der Page verneigt sich. "Sonst hätte Ihr das Wapen der Familie Sandfort auf meiner Livree sicher sofort erkannt. Mein Name ist Brin und ich bin der Leibdiener meiner Herrin, wie ich auch schon der Leibbursche Ihres Vaters war.

Und das Billett ist von meiner Herrin, Adaque Sandfort."

"Bien, dann händige er mir das Billett aus", erwidert Randirion und streckt die Hand aus. "Wir erwarten seine Herrin bereits."

Brin verneigt sich ein weiteres Mal höflich vor dem Cavalliere und zieht dann auf dem weiten Ärmel seiner Livree einen kleinen fliederfarbenen versiegelten Umschlag, den er dann Randirion reicht.

Dieser nimmt das Kuvert an.

Dann verneigt er sich ein drittes Mal und will so unauffällig wie er gekommen war verschwinden.

Bevor sich der Diener aus dem Staub machen kann, hält Randirion ihn auf. "Moment, man hat noch einen Auftrag für ihn. Bevor er zu seiner Herrin zurückgeht, informiere er doch die Signorina dort", er zeigt auf Celissa, "über die Benachrichtigung. Sie möge bitte mit den anderen Herrschaften hierher zum Tempelvorhof kommen", befiehlt er. Jetzt erst entlässt er den Diener mit einem knappen Kopfnicken und öffnet den Umschlag, um die Nachricht zu lesen.

"Ich weiß nicht *Hüstl* ob mir meine Herrin solche Aufgaben gestattet ...", antwortet Brin und fährt dann mit einer diskret geöffneten Hand fort: "... aber sie müsste es ja nicht erfahren."

Randirion zieht eine Augenbraue hoch, mustert den Diener und zieht einen Silbertaler aus seiner Börse, den er dem Diener in die offene Hand fallen lässt. "Müsste sie nicht, c'est vrai", meint er nur lakonisch mit einem süffisanten Lächeln. "Eil Er sich und führe den Auftrag zügig aus", fügt er noch hinzu und öffnet das Kuvert, um die Botschaft zu lesen.

Brin entfernt sich zügig in Richtung Celissa.

Randirion liest das folgende:

"Werte Helden,

ich bitte mein Ausbleiben zu entschuldigen.

Aber meine Vetter meinen mich in einer wichtigen Angelegenheit sprechen zu wollen, da ich keinen Verdacht erregen möchte, habe ich dieses Entreeue nicht abgelehnt.

Ich denke, dass sich daher mein Arrivée am vereinbarten Ort um etwa 2 Stunden verschieben wird.

Da ich nicht möchte, dass Ihr werde Helden, Euch langweilt, bitte ich Euch in dem kühlen Environment des Rahjatempels aufzuhalten und dort ein wenig zu entspannen.

Als Spende für den Tempel habe ich diesem Umschlag einige kleine Bijous beigelegt.

Brin wird mir Euer Aussehen beschreiben, so dass ich Euch im Tempel finden werde.

Ihre Ergebenste

A. S."

Als Randirion daraufhin den Umschlag umdreht, fallen 2 Perlen, 2 Ohrringe und ein kleiner Schmuckstein heraus.

"Ravissant", bemerkt der Cavalliere mit einem amüsierten Lächeln zu den Bijous in seiner Hand. "Sehr aufmerksam, die Gute, was unser Wohlergehen betrifft. Und eine vorzügliche Gabe für die Schöne Göttin." Er schaut auf und sein Blick schweift suchend nach Celissa und ihren Begleitern über den Platz.

Die machen sich gerade in diesem Moment zu Randirion auf.

<>>

Mit einem Lachen wendet sie sich ab und geht zu den anderen zurück. "Ich hab' den Hut gefunden", erzählt sie ihnen. "Aber das war nicht Aduque. Was meint ihr, wie lange warten wir noch?"

"Solange, wie es dauert, in die Taverne dort hinten zurück zu kommen", antwortet Banjew. "Mit Verlaub!"

"Lasst uns erstmal zu Randirion gehen", schlägt Cuilyn vor. "Dann können wir gemeinsam beraten."

Just in diesem Moment tritt Brin an Celissa heran, verneigt sich formell und bittet sie, dass sie zu dem Herrn im Vorraum des Tempels gehen möge. Der Herr erwarte sie.

"Danke", erwidert Cuilyn. "Das werden wir tun."

"Vielen Dank", antwortet Celissa und steckt ihm einen Heller zu. "Hier, kauf dir was Kühles zum Trinken."

"Kommt, vielleicht hat er etwas gesehen", fordert sie die anderen auf und geht zurück zu Randirion.

"Habt vielen Dank, edle Frau", verneigt sich Brin. Da er seine Botschaft ausgerichtet hat, dreht er sich um und verschwindet in der Menge.

Nach etwas Schubsen und Drängeln stehen die vier bei Randirion im Vorraum des Tempels.

"Was gibt es?" platzt Ouroborox heraus, der es vor Neugier fast nicht aushält. Es muss schon etwas Be-

sonderes passiert sein, wenn Randirion gleich einen Boten schickt.

"Mademoiselle hat uns eine Nachricht zukommen lassen", berichtet der Cavalliere. "Sie wird sich wegen familiäre Angelegenheiten seitens ihrer Vetter um zwei Stunden verspäten und bittet uns, wegen der Wetterverhältnisse im Tempel auf sie zu warten, unser Aussehen wird ihr durch ihren Diener vermittelt, so dass sie uns auffinden wird. Eine entsprechende Spende an Rahja wurde von ihr gleich mit gesandt." Er schaut seine Begleiter kurz an und lässt seinen Blick auf Celissa ruhen. "Bien, ich denke, wir sollten diese Einladung nicht ausschlagen, n'est-ce pas?" Ein feines Lächeln umspielt seine Lippen.

"Auf jeden Fall", stimmt Celissa zu und erwidert das Lächeln. "Und wenn Aduque gar nicht kommt, dann bleiben wir einfach im Tempel ..."

"Gibt's da drin auch was zu trinken?" fragt der Magier, der keine Lust hat, nochmal weiterzuziehen.

"Selbstverständlich", versichert ihm Celissa. "Besten Wein, oder sogar Tharf!"

Banjew ist mittlerweile egal, was sie machen. Ihm ist viel zu warm, er hat Durst und alles in allem fühlt er sich ziemlich müde. Daher lässt er sich von den anderen mit zum Rahjatempel "schleifen".

"Na dann - worauf warten wir?" fragt Banjew. Begeisterung aber hört sich anders an. Der Magier wirkt einfach nur genervt.

"Gut hört sich das nicht an." kommentiert Ouroborox. "Geht ihr ruhig in den Tempel, ich bin dann da drüber und versuche dort meine Kehle zu befeuchten."

"Komm doch bitte mit, Ouroborox", bitte Cuilyn seinen Zwergfreund. "Wir haben zusammen den Tempel der sieben magischen Kelche überstanden, dann wirst Du auch den Tempel der Rahja mit uns durchstehen. Und die Götter sind unser aller Götter."

"Vielleicht haben sie ja auch Bier da", stimmt Celissa ein. Sie glaubt das zwar nicht so wirklich, aber bisher hat sie auch nicht erlebt, dass jemand danach gefragt hat, also wer weiß? "Dann kriegst du es umsonst und musst es nicht allein trinken."

"Frag du nach ob es dort Bier gibt." entgegnet Ouroborox. "Ich warte so lange draußen."

Celissa dreht die Augen zum Himmel. Zwerge und ihre Sturheit! "Frag' Selinde doch einfach selbst", schlägt sie vor. "Wir gehen schon mal rein." Sie hakt sich bei Randirion unter und führt ihn nach innen.

Banjew folgt kommentarlos.

Beim Eintritt in den Tempel entrichtet der Cavalliere das Opfer für die Gruppe indem er die Preziosen ihrer Auftraggeberin in die dafür vorgesehene Opferschale legt.

Ouroborox lässt sich auf eine der Sitzgelegenheiten nieder und wartet das weitere Geschehen ab. Irgendwie kann er nicht glauben, dass hier in diesem Tempel Erfrischungen und Entspannung für Zwerge gibt. Außerdem sind hier um einen Auftrag entgegen zu nehmen und nicht um Zerstreung zu suchen.

Nachdem die anderen Gefährten den Tempel betreten haben, fragt Selinde den Zwerg: "Ihr seid sicher, dass Ihr lieber hier warten wollt statt in der Kühle des Tempels?"

Ihr werdet sicher Eure Gründe haben, darf ich Euch einen Becher Wasser bringen?"

Ouroborox steht der Sinn mehr nach einem kühlen Bier, fragend schaut er Selinde an: "Habt ihr hier auf Bier?"

"Nein, hier draußen nur Wasser, aber im Tempel gibt es Tharf." antwortet Selinde.

"Wartet, ich hole Euch etwas Erfrischendes", beschließt Selinde, als Ouroborox sich nicht entscheidet. Sie betritt den Tempel durch den Vorhang und lässt den Zwerg alleine im schattigen Vorraum.

Ouroborox lässt sich im Vorraum auf einen der Stühle nieder und wartet gespannt was Selinde wohl bringen mag.

DER RAHJATEMPEL

Als die vier Gefährten das Innere des Tempels betreten, schlägt ihnen angenehme Kühle entgegen. Der ovale Hauptraum, der *Raum der göttlichen Begegnung* wie Celissa den Gefährten erklärt, misst in Nordsüdrichtung mehr als zehn Schritt, in Weststrichtung etwa 6 Schritt. Seine gewölbte Decke ist an ihrer höchsten Stelle knapp 5 Schritt hoch. An diesem Punkt befindet sich eine 1 Schritt durchmessende Öffnung, die für Durchlüftung und Tageslicht sorgt und auch bei Regen nicht verschlossen werden kann. Eindringender Regen wird in einem flachen Becken im Boden unter der Dachöffnung gesammelt. Der Raum der Begegnung kann durch vier von Vorhängen verdeckte Wandöffnungen verlassen werden. Drei befinden sich in der Südhälfte, eine am Nordende des Ovals.

Die gewölbte Wand ist im oberen Teil mit blauer, sich zum Mittelpunkt der Kuppel vertiefender Farbe bemalt. Die untere Hälfte der Mauer schmücken in verschiedenen Rottönen gestaltete Pflanzenmotive, Im Nordteil des Ovals steht eine lebensgroße Statue der Göttin Rahja mit einem Füllhorn. Zusammen mit dem Postament misst das Standbild aus milchweißem Marmor über 2 Schritt. Auch im Allerheiligsten stehen einige Purpurfarne, dazwischen liegen bunt bestickte, lederne Ruheklissen verstreut.

In dem Raum halten sich außer den Helden ein männlicher und zwei weibliche Geweihte auf. Hinzu kommen einige Gläubige, drei Männer und eine Frau, die, nach ihrer Tracht zu urteilen, allesamt Seeoffiziere sind.

Banjew nimmt das alles nur beiläufig wahr. Er ist müde und durstig von der Sonne, und es fehlt ihm gerade an Initiative, sich für irgendetwas zu entscheiden. So steht er unentschlossen und missmutig am Eingang des Tempels.

Cuilyn ist ein wenig unschlüssig. Er hat keinerlei Erfahrung im Rahjatempel.

Celissa geht erst zur Statue der Göttin hinüber, verneigt sich und dankt ihr im stummen Gebet vor allem für das Kommen Randirions. Dann lässt sie sich auf den Kissen nieder.

Der junge Adlige weicht nicht von ihrer Seite. Vor der Statue der Schönen Göttin senkt er sein Haupt und dankt ihr inbrünstig für die Wiedervereinigung mit seiner Geliebten.

Als Celissa sich auf das Kissen setzt, lässt er sich hinter ihr nieder und legt seine Arme um sie. "Mon cœur, je t'aime à mourir!" flüstert er ihr ins Ohr. "Lass uns unser Glück feiern und Rahja dafür von ganzem Herzen huldigen." Er küsst sanft ihren zarten Hals.

Celissa genießt seine Zärtlichkeiten, greift dann nach hinten und dreht den Kopf, sodass ihre Lippen die seinen finden. "Doucement, chéri", flüstert sie nach dem Kuss. "Der Abend ist noch lang, die Zeit jetzt vielleicht zu kurz ..."

"P'tête ben qu'oui, p'tête ben que non!" erwidert Randirion leise mit einem geheimnisvollen Lächeln und streicht ihr zärtlich eine Haarsträhne aus dem Gesicht. "Die Zeit ist relativ, nutze sie, wie sie dir gegeben wird. Die Göttin wird ihr Wohlgefallen haben und ihr Tharf lässt uns Satinavs Fesseln vergessen ..." philosophiert er versonnen und bedeckt ihren Mund mit einem verlangenden Kuss.

Celissa lacht leise. Es stimmt, dass man gerne die Zeit vergisst im Rahjatempel, aber mehr Zeit bringt das leider auch nicht.

Während Banjew und Cuilyn noch ein wenig unentschlossen im Tempelraum stehen und sich Celissa und Randirion lustvoll küssen, betritt Selinde wieder der Tempelraum und auf der Seite mit dem Rahja-Sandbild tritt eine weitere überaus attraktive Frau in das Allerheiligste. Sie ist blond, in mit Goldfaden bestickte blutrote Seide gehüllt und von schwer zu bestimmendem Alter, gewiss aber über 30 Jahre alt. Ihre Wangen sind rosig gepudert, und die von einem breiten, schwarzen Strich eingefassten Lider verleihen dem Blick der seegrünen Augen eine fast beunruhigende Eindringlichkeit.

Die Dame stellt sich als Letitia, Hochgeweihte des Tempels, vor und heißt die Gefährten und die Seeleute im Hause der Göttin willkommen.

Cuilyn verneigt sich tief vor der imposanten Erscheinung.

Celissa grüßt die Hochgeweihte höflich und dankt ihr - und Rahja - für das erneute Willkommen im Tempel.

Respektvoll verneigt sich auch Randirion vor der Hochgeweihten.

Banjew will nicht unhöflich sein und nicht den Respekt vor einer Hochgeweihten vermissen lassen. Daher ringt er sich gegen seine innere Lustlosigkeit eine Verbeugung ab. Dann schweift sein Blick durch den Tempel auf der Suche nach etwas Trinkbarem.

Noch während die Geweihte jeden der Tempelbesucher einzeln begrüßt, ist die Luft im Raum plötzlich von einem leisen Knistern erfüllt.

Wo er sowieso gerade dabei ist, die Augen schweifen zu lassen, versucht Banjew die Quelle des Knisterns auszumachen.

Was ist das denn für ein Geräusch? So etwas hat Celissa noch nie gehört. Sie schaut sich um, ob sie erkennen kann, wo das her kommt.

'Knistern?' Cuilyn duckt sich, legt seine Hand an den Knauf ... aber nein, sein Schwert ist wohl verwahrt.

Das ungewohnte Geräusch lässt auch Randirion nach der Quelle Ausschau halten.

Ebenso wie die Gefährten sind die Geweihten und die Gläubigen bei dem Knirschen und Knistern aufgesprungen und blicken erschreckt zur Decke und zu den Wänden. Aber allmählich wird deutlich, dass das Geräusch von der Rahjastatue kommt.

Banjew steht wie angewurzelt da und versucht zu erkennen, was die Ursache des Knisterns sein kann.

Cuilyn fällt auf die Knie.

Beunruhigt blickt der Cavalliere die Statue an. "Was geschieht hier?" fragt er sich leise.

Erstaunt und etwas ungläubig sieht Celissa zur Statue der Göttin hinüber. Sie hält den Atem an und wartet ab, was geschieht.

Mit der Figur - sie zeigt eine unbedeckte Frau, die ein großes Füllhorn hält - geht tatsächlich eine seltsame Veränderung vor: Der weiße Marmor hat eine rosige Färbung angenommen, gleichzeitig scheint er von innen zu leuchten. Das Füllhorn fällt plötzlich krachend auf den Boden, wo es in zahllose Splitter zerspringt, und die Gestalt hebt langsam die Arme, die Handflächen nach außen gekehrt.

Während der Verwandlung fallen auch die Geweihten und die Seeleute neben Cuilyn auf die Knie. Die Geweihten stimmen ehrfurchtsvoll ein Loblied auf die Schöne Göttin an.

Cuilyn schlägt die Hände vor das Gesicht. Er ist überwältigt.

Auch Banjew sinkt langsam auf die Knie. Noch kann er nicht glauben, was da gerade zu passieren scheint.

Ergriffen und zutiefst berührt von der Erscheinung der leibhaftigen Schönen Göttin fällt der junge Adlige auf die Knie, beugt den Kopf und legt die geballte Faust auf sein Herz. Welch eine Ehre, die Sie ihnen durch Ihr Erscheinen gewährt!

Auch Celissa ist auf die Knie gefallen und stimmt in das Lied ein. Sie ist erfüllt von Ehrfurcht und Freude. Welch Wunder! Welch Glück, gerade jetzt hier zu sein! Welche Gnade der Göttin, hier zu erscheinen!

Dann schwebt auf einmal eine seltsame Melodie durch den Raum, so zart wie fernes Harfenrauschen, und doch scheinen die Töne sich zu einer klaren, wahrnehmbaren Stimme zu formen: "Seid mir gegrüßt, ich bin die Schwester der Sonne und die Tochter der Erde, ihr habt mir den schönen Namen Rahja gegeben. Wie sind eure Namen, werte Gäste?"

Der junge Adlige hebt den Kopf. "Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin, zu Euren Diensten, ehrenwerte Rahja", spricht er und beugt erneut ehrfürchtig sein Haupt.

"Cuilyn Lair, ewig zu Diensten!" Cuilyn behält den Kopf gesenkt.

"Banjew Abrinken", murmelt der Magier. 'Ist das gerade echt?', fragt er sich. 'Oder träume ich das?'

"Celissa, Eure ergebene Dienerin, Herrin", meldet sich die junge Frau und schaut begeistert zur verwandelten Statue. Sie kann es nicht fassen, dass sie hier mit einer Göttin redet, aber sie fühlt keinerlei Furcht.

Nachdem die Gefährten mit ihrer Vorstellung fertig sind, nennt zunächst Letitia ihren Namen, die anderen Geweihten (Oda, Selinde, Isora und Abelmir) folgen ihr. Abschließend stellen sich die vier Seefahrer als Kapitänin Merisa, Seesöldnerhauptmann Kazan, Seesöldnerleutnant Cort und Navigator Goris vor.

Die Göttin nickt leicht. Anschließend fährt die Göttin fort: "So höret, Letitia, Oda, Selinde, Isora und Abelmir, Celissa, Banjew, Cuilyn, Randirion, Merisa, Kazan, Cort und Goris, ich werde euch bald wieder zu mir rufen, weil ihr mir und der Stadt einen Dienst erweisen müsst. Bis dahin gehabt euch wohl!"

"Ich bin ganz Euer, Herrin", bestätigt Celissa.

'Äh, ja', denkt sich Banjew ein wenig irritiert. 'Dann könnte Sie es uns ja auch gleich sagen ... aber Sie wird schon wissen, was Sie tut, und wer versteht schon die Wege der Götter?!'

"Jeder Zeit zu Euren Diensten!" antwortet der Cavalliere voll Ehrfurcht.

Cuilyn versagt vor Ergriffenheit die Stimme. Er nickt nur.

Von neuem ist das unheimliche Knistern und Knacken zu hören. Die belebte Göttin verwandelt sich wieder in eine Marmorfigur und nimmt ihre alte Haltung ein. Die Splitter des Füllhorns fügen sich auf dem Boden zusammen, und das steinerne Horn kehrt mit einem Ruck in die Arme des Standbildes zurück.

Nachdem Letitia und die anderen Geweihten ihre Fassung wiedergefunden haben, fordern sie die alle Tempelgäste freundlich, aber entschieden auf, das Haus zu verlassen. Die Geweihten wollen sich in Gebet und Meditation mit dem eben Geschehenen auseinandersetzen.

"Wann können wir wiederkommen?" fragt Celissa, die sich unbedingt mit den Geweihten über das Wunder unterhalten will. Sie findet es auch sehr schade, dass sie nicht im Tempel bleiben darf, um zur Göttin zu beten. Sie hätte doch die Geweihten nicht gestört ...

"Wir werden jetzt die Tore des Tempels schließen und uns beraten, wie wir diese göttliche Erscheinung für uns und Aventurien bewerten müssen.

Sobald wir zu einem Ergebnis gekommen sind, werden wir die Tore des Tempels wieder öffnen, dann seid Ihr uns wieder alle willkommen." antwortet Letitia.

Celissa nickt, das wird hoffentlich nicht zu lange dauern, und dann können die Geweihten auch ihre Fragen beantworten. Sie verabschiedet sich daher höflich und wendet sich zum Ausgang.

Sein Bedauern nur schwerlich unterdrückend verneigt sich Randirion vor den Geweihten. "Erwartungsvoll werden wir des Rufes der Schönen Herrin harren", verabschiedet er sich und begleitet Celissa hinaus.

Cuilyn zupft Celissa am Arm. "Komm, wir müssen Ouroborox Bescheid sagen!"

Banjew stöhnt leise auf. Nur seine Gefährten in unmittelbarer Nähe verstehen, was er da vor sich murmelt: "Da hätten wir auch gleich in die Taverne gehen können."

Celissa sieht ihn kurz ungläubig an, sagt aber nichts dazu.

"Was ist denn mit Dir los, Freund?" will Cuilyn wissen, nachdem er nach der Erscheinung seine Sprache wiedergefunden hat.

Bevor Banjew antworten kann, stoßen sie auf Ouroborox. Der Zwerg wird ebenfalls freundlich aber bestimmt aus dem Vorraum des Tempels gewiesen.

"Hey! Was ist los?" Ouroborox ist vom Verhalten der Geweihten überrascht. Zuerst sind sie freundlich und wollen ihn am Liebsten in den Tempel ziehen und nun wird er freundlich, aber bestimmt vor die Tür gesetzt.

"D-die Göttin ist erschienen!" stammelt Cuilyn.

"Oh!" ist das einzige was Ouroborox dazu meint. Irgendwie weiß er nicht was er davon halten soll.

"Und hatte nichts Sinnvolles zu sagen", ergänzt ein mittlerweile sichtlich gereizter Banjew. "Irgendwas

stimmt hier doch nicht! Lasst uns lieber was zu trinken suchen. Damit sind wir auf der sicheren Seite, ohne uns in die Händel der Götter und Menschen einmischen zu müssen. Wir können ja darauf warten, ob Sie sich tatsächlich noch einmal bei uns meldet. Versetzt worden sind wir ja heute schon mal ..." Der Magier wirkt unruhig, fahrig und zynisch.

Bei dem Wort 'Trinken' spitzt Ouroborox die Ohren. Etwas ratlos schaut er seine Gefährten an.

"Lasst uns eine ruhige Schenke suchen, dort könnt ihr mir bei einem kühlen Bier mehr erzählen."

Celissa sieht ihn weiter erstaunt an. Hat er denn gar keinen Respekt vor der Göttin? Wie kann er Rahja nur mit einer Grangorer Händlerin vergleichen? Wobei, jetzt wo er es sagt, seltsam ist es schon, dass die Göttin erscheint, nur um zu sagen, dass sie sich wieder melden wird ... sie hebt die Schultern.

"Wir können die Götter nicht verstehen", meint sie. "Aber wenn Rahja selbst uns etwas aufträgt, müssen wir es tun." Sie schüttelt leicht den Kopf. "Ich kann es immer noch kaum glauben!", sagt sie, während sie den Weg zur Taverne einschlägt. "Uns ist eine Göttin erschienen! Einfach so!"

"Und das in dieser Stadt ..." Banjews Kommentar trieft nur so vor Sarkasmus. "Und einfach so? Wo wäre ein besserer Ort als in einem Tempel?"

"Mit dir redet wohl jedes zweite Mal ein Gott, wenn du in einem Tempel bist, oder wie?" fragt Celissa ironisch.

"Nein, nicht nur im Tempel", gibt der Magier überraschend ernst zurück.

"Ja, klar", macht die Horasierin deutlich, dass sie ihm kein Wort glaubt.

Was Banjew allerdings nicht im geringsten zu beeindrucken scheint.

ADAQUE

Als sich die Helden auf dem Vorplatz orientieren und nach einer geeigneten Gaststätte Ausschau halten, kommt eine junge Frau auf sie zu. Sie trägt ein recht teuer aussehendes Kleid und einen aufwändigen Strohhut mit roten Federn. Außerdem hat sie einen Arm in Gips. Einen Schritt hinter ihr geht Brin.

Als die beiden die Gefährten sehen, springt Brin vor, verneigt sich und sagt: "Darf ich der ehrenwerten Damen und den verehrten Herren, meine Herrin die Altvordere Adaque Sandfort vorstellen."

Die junge Frau lächelt die Gefährten freundlich an.

Cuilyn ist immer noch so stark mit den Geschehnissen im Tempel beschäftigt, dass er gar nicht richtig zuhört.

"Ähm, ja, sehr erfreut", murmelt Celissa mechanisch. Nach der Begegnung im Tempel kann sie Adaque nun einfach nichts abgewinnen. "Celissa von Marlino, zu Euren Diensten."

Banjew ist verblüfft, dass sich Ihre potentielle Auftraggeberin doch noch blicken lässt. "Seid begrüßt! Banjew Abrinken mein Name." Er mustert sein Gegenüber relativ unverblümt mit wehmütigem Gesichtsausdruck, in Gedanken sich von einem kühlen Getränk verabschiedend.

"Mich nennt man Ouroborox." ist die kurze Begrüßung durch den Zwerg.

Jetzt besinnt sich auch Cuilyn auf seine guten Manieren und stellt sich vor.

Der Cavalliere stellt sich mit einer galanten Verbeugung vor. "Cavalliere Dom Randirion ya Calmatin, es ist mir eine Ehre, Eurer Bekanntschaft zu machen, Mademoiselle Sandfort", erklärt er.

"Ich habe gedacht, Euch im Tempel zu treffen", beginnt Adaque, "war es nicht nach Eurem Geschmack? Dann verzeiht es mir."

"Der Tempel ist gerade geschlossen", erklärt Celissa, und weil sie die Erscheinung der Göttin nicht erwähnen will (Adaque würde es auch kaum glauben), fügt sie hinzu: "Vorbereitungen für ein größeres Fest anscheinend." Dass es so ein Fest bald geben wird, davon ist sie sowieso überzeugt.

Ouroborox ist die Hitze der Esse nicht unbekannt, aber hier in der Mittagshitze herumzustehen nervt ihn gewaltig.

"Lasst uns das in einer Schenke besprechen." Dort hofft er sich innerlich kühlen zu können.

Zum einen scheint Adaque den Zwerg nicht gehört zu haben, zum anderen ist es spürbar kühler geworden und der Himmel ist leicht bedeckt.

Cuilyn nickt bestätigend.

Banjew behält einen Kommentar zu der Tatsache, dass er immer noch nicht zu etwas zu trinken gekommen ist, für sich, zumal ihm Celissa mit einer diplomatischen Antwort zuvor kommt.

"Da wir uns nicht im Tempel besprechen können und das Ganze doch zu delikat für ein Gespräch auf diesem Platz ist, würde ich vorschlagen, dass wir uns in ein Gasthaus zurückziehen", überlegt Adaque. "Brin, lauf zu den *Sieben Winden* und lass ein Hinterzimmer herrichten!"

Der Diener nickt und ist schnell außer Sichtweite.

"Wenn Ihr mir folgen mögt ..." Adaque blickt die Gefährten an.

"Wir mögen!" gibt Banjew lächelnd zur Antwort.

"Nun, lieber Herr Magister, würdet Ihr mir dann Euren Arm reichen", mit diesen Worten hakt sich Adaque bei Banjew unter und steuert mit ihm das nördliche Ende des Platzes an. Nebenbei erkundigt sich die junge Frau nach dem Woher und Wohin.

Cuilyn nickt wieder.

Bei dem Wort 'Gasthaus' wandelt sich das Minenspiel des Zwergs zu ein zuversichtlicher Gesichtsausdruck. Endlich bekommt er zu trinken und wahrscheinlich auch zu essen.

"Wir folgen." antwortet Ouroborox.

Randirion reicht nun seinerseits Celissa den Arm. "Alors, so schließen wir uns denn an", meint der junge Adlige erwartungsvoll und folgt ihrer Auftraggeberin.

"Lass uns etwas Abstand halten", murmelt die junge Frau. So sieht man nicht so gut, dass alle zusammen gehören, und sie kann ein Auge auf Verfolger haben.

"Ganz wie es dir beliebt, chérie", raunt ihr Randirion sein Einverständnis zu.

Auf dem Weg bis zum Gasthaus fallen ihr nur wieder die augenfällig platzierten Bettler auf, aber das ist sie ja schon gewohnt.

Ansonsten verhalten sich alle Personen nicht auffällig.

Beruhigt ist sie deswegen nicht, gerade die Bettler können jedem erzählen, dass Adaque mit ihnen geredet hat.

Banjew ist ein wenig überrascht über diese Wendung, denn in seiner Heimat ist man für gewöhnlich weniger leutselig. Dennoch will er sich nicht beschweren, solange ein kühles Getränk in Aussicht steht und gibt bereitwillig mehr oder weniger belanglose Auskunft.

Und so gelangt die Gruppe nach einiger Zeit plaudernd an dem Wirtshaus an. Der Zeitpunkt des Eintreffens ist perfekt gewählt, denn der Himmel hat sich

in der kurzen Zeit verdunkelt und es zieht ein starker Sturm heran.

Der Wirt begrüßt Aduque und die Gefährten und führt sie in ein für eine typische Seemannskaschemme adrettes Hinterzimmer. Nachdem alle Platz genommen haben, fragt er nach den Wünschen der Herrschaften.

"Für den Anfang brauche ich ein kühles Ferdoker." platzt es aus Ouroborox heraus.

"Gleichfalls", ergänzt Cuilyn.

"Mir auch, bitte", schließt sich Banjew an.

"Einen weichen Cidre bitte", bestellt Celissa.

"So was hab' ich nich'! Bier, Schnaps, Wasser, das hab' ich!" murrte der Wirt.

Banjew nimmt das zur Kenntnis, ohne sich recht einen Reim darauf machen zu können. Warum verkehrt eine Altvordere in so einer Kaschemme, wenn die tatsächlich nicht mehr ist, als sie zu sein scheint? Sein ungutes Gefühl meldet sich wieder zurück. Irgendwas läuft hier und heute, was sich nicht gerade im besten Sinne zu entwickeln scheint. Wer will da was von ihnen und vor allem: was ist es wirklich?

Celissa verzieht das Gesicht. Hier sieht das Zimmer wohl besser aus als der Getränke Keller. "Dann eben auch ein Bier", sagt sie, auch wenn das bestimmt kein Ferdoker sein wird. Aber wie das Wasser hier ist, will sie gar nicht erst wissen.

Der Cavalliere runzelt angesichts der Alternativen zu einem guten Glas Wein die Stirn. Er hätte der jungen Dame mehr Stil in der Wahl der Gaststätte zugetraut. "Und noch ein Bier", bestellt er lakonisch.

Entschuldigend meint Aduque als sie das Gesicht des Cavalliere sieht. "Hier vermutet mich keiner. Und der Wirt war schon ein Freund meines Vaters."

'Niemand erwartet sie bei einem Wirt, der ein Freund ihres Vaters war?' denkt sich der Magier. 'Sehr überzeugend!' "Ah, ein geheimer Freund, nehme ich an?" fragt er mit unschuldigstem Gesichtsausdruck.

"Ja, es gibt halt Geschäfte für die man Freunde braucht und von denen nicht alle etwas wissen müssen ..."

"Nicht alle" ist nicht "keiner" und schon gar nicht "kein Verwandter", denkt sich Banjew seinen Teil.

'Keiner außer allen, die dich hinein gehen sehen', denkt sich Celissa.

Randirion lächelt galant. "So ist dies durchaus eine wohlüberlegte Wahl der vertraulichen localité", erwidert er. "Alors, da wir nun zusammengelassen sind, erzählt uns doch bitte genaueres über die Vorgänge, die Euch beunruhigen, Mademoiselle. Wie verhält es sich mit Euren Vettern und was haben sie mit diesem Magier zu tun?" kommt er auf den eigentlichen Grund ihres Zusammenkommens zu sprechen.

Aduque wartet bis der Wirt die bestellten Getränke gebracht hat und die Tür wieder hinter sich verschlossen hat.

Noch bevor der Wirt den Raum verlassen hat, hat Banjew ohne Rücksicht auf Höflichkeit und Etikette einen großen Schluck seines Bieres genommen.

Dann beginnt sie zu erzählen: "Vor einiger Zeit wurde mein Vater - Boron habe ihn selig - ermordet. Die Umstände dieses und der anderen Morde hier in Grangor sollten Euch ja zu genüge bekannt sein."

Aduque schaut die Gefährten fragend an.

"Sonst wären wir nicht hier", murmelt Banjew in seinen Bart. Die Frau ist doch nicht ganz koscher!

Ouroborox ist froh endlich seine Kehle befeuchten zu können. Schnell greift er sich einen Humpen ordert beim Wirt, als dieser gerade zur Tür hinaus will, noch ein Bier.

Celissa nickt nur.

Cuilyn bestätigt: "Zu Genüge."

Randirion schaut seine Begleiter interessiert an, denn er hat schon einiges von Celissa darüber erfahren. Und es könnten ja noch weitere Details zu den Familien der Ermordeten für ihren weiteren Einsatz im Dienste einer der Familien der Altvorderen von Nutzen sein.

"Erzählen wir später," raunt Cuilyn.

Worauf der Cavalliere mit einem Achselzucken reagiert und seine Aufmerksamkeit wieder Aduque zuwendet.

Doch bevor Aduque fortfahren kann, sind von draußen Donner ähnliche Geräusche zu hören. Die Decke des Zimmers scheint wie eine spürbare Last auf der Gruppe zu liegen.

Den Gefährten wird mulmig im Magen und der Drang aufzustehen und auf die Straße zu rennen ist kaum zu unterdrücken.

"Nix da. Sein Bier lässt man nicht im Stich." Ouroborox hält sich an seinem Humpen Bier fest. Das heraufziehende Gewitter wird sein Bier nicht verdünnen.

Randirion springt von diesem Drang getrieben auf. "Hinaus!" ruft er drängend und bemüht sich, Celissa ebenfalls zum Verlassen des Raumes zu bewegen, indem er sie an der Schulter fasst und mit sich zu ziehen versucht.

"Alle mit!" ruft Cuilyn, der ebenfalls aufspringt.

Celissa folgt ihm und dem seltsamen Drang, obwohl sie keine Ahnung hat, woher der kommt.

Das deckt sich mit Banjews bisherigen Gefühlen so unglaublich gut, dass er dem Drang nachgibt, wenn auch nicht ohne ergebnislos darüber nachzudenken, woher dieser Drang kommt. Zumal ihn die anderen ja auch plötzlich teilen.

"Ich hab euch doch gesagt, dass hier was nicht stimmt", ruft er auf dem Weg nach draußen seinen Gefährten zu. Seine Stimme klingt aber alles andere als triumphierend.

Als der Magier die Tür der Hinterzimmers aufstößt, dringt ein gelber Dunst ins Zimmer, ein stechender Geruch zieht in die Nasen der Anwesenden. Die Luft ist von einem seltsamen Rumoren, Bersten, Poltern und Donnergrollen erfüllt. Menschen schreien, Kinder weinen, Pferde wiehern wie vorm Tor einer Ross-schlächtere.

"Was ist hier los?" fragt Celissa furchtsam. Sie blickt vor allem zu Banjew, denn das hier kommt ihr doch ziemlich unnatürlich vor.

"Das wüsste ich auch nur zu gerne!" bemerkt der Cavalliere und verzieht wegen des Gestanks angewidert das Gesicht.

Ouroborox nimmt seinen Humpen und leert ihn in einem Zug. Dann steht er auf und besieht sich das Geschehen an der Tür aus der Nähe.

Cuilyns Griff geht wieder zum nicht vorhandenen Schwert. Er grunzt frustriert.

Banjew kämpft gegen die aufsteigende Panik und versucht sich zu orientieren. Kann er irgendetwas erkennen, das Ursache des Durcheinanders ist? Ein einstürzendes Haus? Kann er am Geruch erkennen, was der gelbe Dunst ist? Schwefel?

Banjew kann den Geruch nicht wirklich zuordnen. Als er dann auf die Straße tritt, sieht er gar nicht fern - etwa in der Gegend des Rahjatempels - eine unheimliche Wolkensäule in der Luft stehen. Ein kolossaler, ständig wachsender Wirbel aus schwarzem und giftgelbem Rauch.

"Bei den Zwölfen, was ist das?!" entfährt es dem Magier.

Etwa 100 Schritt entfernt fliegt plötzlich eine alte Frau, wie vom unsichtbaren Faustschlag eines Riesen getroffen, durch die Luft und prallt schwer gegen eine Hauswand, dann ist ein infernalisches Heulen zu hören; einen Wimpernschlag später werden alle Gefährten, die Banjew in der Zwischenzeit gefolgt sind, von einem peitschenden Windstoß mitgerissen.

Ouroborox schaut die seltsame Säule an und ist wie erstarrt. Er weiß einfach nicht, was er davon halten soll.

Celissa schreit entsetzt und presst sich gegen die Hauswand, um dem Wind zu entgehen. "In den Keller!" ruft sie die erste Idee, die ihr durch den Kopf geht.

Randirion verliert durch den Windstoß den Halt.

Er gleitet aus und rutscht ein wenig die Straße herunter. Gebremst wird sein rutschen, als ein großes Stück

eines Schornsteins von oben herab poltert und im fast den linken Arm abtrennt.

Durch den jähen Schmerz verliert der Cavalliere unter dem Trümmerstück des herabgestürzten Schonstein das Bewusstsein.

Cuilyn, der hinter dem Cavalliere her gleitet, hat Glück im Unglück und wird nur leicht von den umher fliegenden Trümmern getroffen.

Für einen Moment verstummen der Wind und alles Lärmen um euch her. In die gespenstische Stille dringt das Pfeifen von Katzen großen Ratten, die zu Tausenden aus den Kanälen ans Ufer flüchten, denn das Wasser in den Waaten hat sich in eine zähflüssige, eitergelbe Brühe verwandelt, die brodeln und quillt und langsam über die Uferbefestigung kriecht.

Beim Anblick von Randirions grässlicher Wunde wird es Celissa schon ganz anders und als sie dann auch noch diese Galle sieht, rebelliert ihr Magen endgültig. Würgend erbricht sie sich auf die Straße und kriecht dann zurück zur Tür. Sie will jetzt wirklich in den Keller und fleht zu allen Zwölfen, dass sie dieses ... was auch immer ... beenden mögen.

"Was ist das nun wieder?" Ouroborox hat schon so manches gesehen, dass hier die Ratten aus ihren Löchern kommen, deutet auf große Gefahr hin. Hilfesuchend schaut er sich nach dem Magier um.

Einen Moment lang will sich Banjew angewidert abwenden, doch dann kann er die Übelkeit unterdrücken. Dabei fällt sein Blick auf Randirion.

Als Banjew sieht, dass Randirion regungslos unter Trümmern liegt, befürchtet er das Schlimmste. Wie weggeblasen ist sein Ekel. "Helft mit!" ruft er den Gefährten zu, während er zu dem Verletzten läuft und beginnt, ihn aus den Trümmern zu befreien.

Cuilyn rappelt sich hoch und springt Banjew zur Seite.

Aber es kommt anders als es Banjew und Cuilyn planen, denn schon ist der Augenblick der Ruhe vorüber, und das Inferno bricht wieder los: Mehrstöckige Stein-gebäude fallen zusammen wie Kartenhäuser. Schindeln Satteln wie Herbstlaub, Dachbalken trudeln wie Strohhalme durch die Luft. Auf die Helden ergießt sich ein Regen von Trümmern, Schutt und Staub.

Randirion wird voll von den Trümmern erwischt.

Nicht nur Randirion, sondern auch Cuilyn. Im Unterschied zu Randirion bleibt er bei Bewusstsein, als die Trümmer seine Beine zerschmettern.

Nicht einmal einen Schmerzensschrei gönnt der dem zornigen Gott, der dieses Unheil über die Stadt beschwört.

Banjew verschwindet unter dem Schutt und wird nicht mehr gesehen oder gehört.

Während Ouroborox wie erstarrt zu Banjew schaut, wird er von einem herumwirbelnden Balken voll von hinten am Kopf getroffen. Aus der Wunde am Kopf sickert etwas Blut, das ist nicht besonders beunruhigend, hat er doch schon schlimmeres einstecken dürfen. Wesentlich schlimmer ist das aus den Ohren rinneude Blut.

Auch Celissa wird von einigen Brocken getroffen, einer erwischt sie am Kopf und sie verliert gnädigerweise das Bewusstsein.

Nur noch der Krieger und der Zwerg sind mehr oder weniger am Leben. Aber leider können sie sich nicht um die bewusstlosen oder toten Gefährten kümmern, denn diese werden ihnen von dem Orkan förmlich aus den Händen gerissen. Der Wolkenwirbel, der anfangs über dem Rahjatempel stand, hat nun die ganze Stadt erfasst. Eine von leuchtend gelben Schwaden durchzogene Finsternis umfängt die beiden. In den wirbelnden Wolken können sie immer wieder umher fliegende Trümmer, darunter den voll aufgetakelten Mast eines Schiffes, und sogar Menschen und Tiere erkennen. Ein Vierergespann aus stämmigen Ochsen rast

direkt auf die beiden zu; dicke Schaumflocken tropfen den rasenden Tieren vom Maul, sie zerren die Überreste eines Frachtwagens hinter sich her.

Schwer verletzt und bewusstlos liegt Ouroborox auf dem Boden als in ein Teil eines früheren Kamins die linke Brust zermalmt. Nicht ein einziges leises Stöhnen wäre von ihm zu vernehmen gewesen, wenn der Sturm nicht alles mit seinem Krawall überdecken würde.

Cuilyn wird voll erwischt.

Er bekommt nur am Rande des Dahindämmerns mit wie die Ochsen über ihn herüber stampfen und die scharfen Hufe dem Krieger den Rest geben.

In Khunchom - auf der anderen Seite Aventuriens - durchfährt Lauriel in diesem Moment ein tiefer Schmerz und sie verspürt eine Leere in ihrem Herzen. Sie ahnt, dass etwas schlimmes mit Cuilyn passiert ist und Tränen rinnen ihr über die Wangen.

An der Westküste herrscht endlich wieder Stille. Nur ein paar öde, rußig schwarze Inseln im Meer sind von der Stadt Grangor und ihren Bewohnern geblieben.

DIE ZWEITE BEGEGNUNG MIT DER GÖTTIN

Zur unsäglichen Verwunderung der Gefährten stehen sie wieder im Tempel der Rahja - genau wie vor der Katastrophe. Die Gefährten haben nicht etwa das Gefühl, aus einer Ohnmacht oder einem Schlaf zu erwachen, nein, viel eher ist ihnen wie jemandem zumute, der bei einer Unterredung einen Moment nicht zugehört hat und sich nun bemüht, den Faden wieder aufzunehmen, und doch braust in den Ohren noch das Lärmen der Katastrophe.

Vor den Gefährten steht die Göttin als lebende Statue, zu deren Füßen jetzt wieder die Scherben des steinernen Füllhorns verstreut liegen.

"Was " verwirrt blickt sich Celissa um. "Was ist passiert?" War da gerade nicht ... war das eine Vision? Eine Warnung der Göttin? Es war sehr ... eindrucklich ...

Als Celissa sich umblickt, sieht sie, dass im Tempel die Geweihten, die Seeleute und ihre drei Gefährten sind. Aber Ouroborox wartet ja sicher draußen.

Noch wie unter einem Schock steht Randirion da und bringt keinen Ton heraus. Das letzte, an das er sich erinnern kann, war Chaos und Schmerz und dann nichts mehr außer bedrückender Schwärze. Das soll nun alles nicht geschehen sein? Sein Blick richtet sich auf die Schöne Göttin, bei deren Anblick er seine Augen ehrfürchtig senkt.

Cuilyn furcht die Stirn. War das eben eine Ahnung, was passieren kann?

Banjew versucht seine Gedanken zu sortieren. Hat er sich das alles nur eingebildet, hat ihnen die Göttin die, oder zumindest eine mögliche Zukunft vorgestellt - oder ist das eben alles wirklich geschehen? Und wenn ja, wie kommen Sie jetzt wieder in den Tempel? Die Götter sind mächtig, und selbst einige Magier sollen in der Lage gewesen sein, die Zeit zu beeinflussen. Aber kann das wirklich sein, dass das ausgerechnet ihnen passiert? Einer bunten Truppe mehr oder weniger abgerissener Abenteurer? Er schüttelt den Kopf und gibt auf. Das wird er nicht verstehen. Oder vielleicht doch, wenn Sie es ihm erklärt? Aber kann er es nach seiner abschätzigen Reaktion wagen, sie um eine Erklärung zu bitten?

Bevor Banjew seine ganzen Fragen zu Ende gedacht hat, können die Gefährten wiederum den überirdischen Wohlklang Rahjas Stimme vernehmen, aber diesmal klingt ihre Rede seltsam matt, so als ob es die Göttin große Kraft kostete, zu sprechen.

"Wie ich sehe, seid ihr alle meinem Ruf gefolgt. Und wie ihr gesehen habt, ist Grangor untergegangen. Auch ihr selbst seid vernichtet, auch wenn ihr jetzt vor mir steht. Eine göttliche Strafe hat die Stadt und alle

Lebewesen, die sie in ihren Mauern beherbergte, getroffen. Was ihr erlebtet, war das Werk meiner Geschwister, die ihr mit den Namen Rondra, Efferd und Ingerimm benennt und die, wenn sie ihre Kräfte vereinen, schreckliche Wunder wirken können."

Banjew ist schlicht perplex ob des Erlebten. Er weiß nicht, ob und was er sagen oder machen soll und bleibt einfach unbewegt stehen. SIE wird ihnen schon sagen, warum SIE sie offenbar am Leben halten will.

Celissa blickt verständnislos. Grangor untergegangen? Aber sie stehen doch hier im Tempel? Sie vernichtet? Aber wie eines der göttlichen Paradiese sieht das nicht aus ... Und eine Strafe? Aber wofür?

"Was können wir tun, Herrin?" fragt Cuilyn. "In aller Demut. Wir stünden nicht hier, wenn es nicht etwas zu tun gäbe."

Der Krieger wird von der Göttin mit einem leichten, aber abwesend wirkenden Lächeln bedacht, dann fährt sie fort: "Sie hatten beschlossen Grangor zu vernichten, weil unser aller schrecklichster Feind, den ihr den Namenlosen, wir aber das Rattenkind heißen, in dieser Stadt eine mächtige Bastion besaß. Wo sie sich befand, wissen wir nicht, das Rattenkind versteht es sehr gut sein Tun und Treiben vor uns Zwölfgöttern abzuschirmen. Was wir aber deutlich fühlen konnten, war, dass es hier von Tag zu Tag mehr Diener gewann, und mit jedem neuen Gläubigen wuchs seine Macht. Meine Geschwister entschieden sich für eine Maßnahme, bei der sie notgedrungen einen Teil unserer Welt für das Ganze opfern mussten.

Ich hatte sie gebeten, einen anderen Weg zu wählen, aber sie sind starrköpfig, und Eile schien in der Tat geboten. Außerdem hatten sie Erfolg, denn nachdem Grangor vernichtet war, war auch die Macht des Rattenkindes gebrochen, von seiner Anwesenheit nichts mehr zu spüren.

Und doch bin ich davon überzeugt, das Opfer wäre nicht nötig gewesen. Es gibt immer einen anderen Weg, Ich habe diese alte Stadt sehr lieb gewonnen, einer meiner ersten Tempel wurde hier erbaut, auch wenn ihn heute mehr Seefahrer und Reisende als Grangorer Bürger besuchen ...

Vielleicht habe ich einen Weg gefunden, wie das Verhängnis von Grangor auch jetzt noch abgewendet werden kann. Um den Weg zu öffnen, musste ich einen Pakt mit Satinav schließen, dem vielfach gehörnten Ungeheuer und Herren der Zeit. Ich musste einen hohen Preis für Satinavs Wohlwollen zahlen ..."

An dieser Stelle verstummt die Göttin für mehrere Minuten.

Jedwede Farbe weicht aus Randirions Gesicht, als die Göttin Rahja ihnen das Geschehen offenbart. Eine Bastion des Namenlosen hier in Grangor, eine Stadt seines Heimatlandes! Entsetzlich ... und die Zerstörung als eine unerbittliche Strafe der Götter! Schrecklich ...

Celissa muss das alles erst einmal verdauen. Der Namenlose! Und *Rahja* musste einen hohen Preis zahlen?

"Was sollen wir tun, Herrin?" fragt sie.

Als sie wieder spricht, ist ihre Stimme deutlich schwächer geworden.

"Satinav hat soeben die Zeit hier in Grangor um einige Stunden zurück bewegt, nun hält er sie einen halben Tag lang an. Dazu bedient er sich meiner Kraft - das war seine zweite Bedingung für unseren Pakt. Die Zeit steht nun still für alle lebenden Dinge hier in Grangor außer für euch und - so fürchte ich - für eine Handvoll der bedeutendsten Diener des Rattenkinds. Ihr fanatischer Glaube verleiht ihnen einen gewissen Schutz gegen viele Maßnahmen, die wir Zwölfgötter treffen. Nutzt die Zeit, die ich euch verschafft habe, um die Bastion des Rattenkinds zu finden und seine Macht zu brechen. Es kann euch nicht schaden, denn es ist selbst Gefangener der Zeit."

Rahjas Stimme wird wiederum schwächer und ist kaum noch zu vernehmen: "Es muss ein Teil vom Rattenkind in der Stadt sein ... ein Talisman .. findet ihn, vernichtet ihn!"

Ich kann euch nicht helfen, dazu reicht meine Kraft nicht aus ..."

Diesmal verwandelt sich Rahja nicht in eine Marmorstatue zurück, sondern sie behält ihre menschliche, belebte Gestalt.

Dennoch scheint sie nicht mehr körperlich anwesend zu sein, Ihr Blick wird starr und scheint in weite Ferne zu dringen.

Der Blick des Cavallieres hängt an der Gestalt der Schönen Göttin. Welch ein Opfer hat Sie gebracht! So waren sie also alle tot, vernichtet, und Sie hat ihnen eine Chance gegeben, das Unheil abzuwenden ...

"Uff!" macht Celissa erstmal nur leise und schaut sich nach ihren Gefährten - und den anderen im Tempel - um.

Die Geweihten und die Seeleute stehen auch etwas verdattert und zum Teil mit offenen Mündern da. Auch sie können das Gesagte noch nicht ganz begreifen.

Banjew nickt auf Cuilyns Frage. "Das erklärt, warum SIE vorhin nicht sagen konnte, was wir tun sollen. Und den Untergang erlebt zu haben, ist eine große Motivation, nicht zu scheitern. Auf! Was haben wir für Anhaltspunkte?" Er guckt sich um, ob alle Anwesen-

den den Auftrag erhalten haben und sich bewegen können.

Alle Personen im Raum können sich bewegen und nun beginnen die Geweihten und die Seeleute auch über den Vorfall zu diskutieren. Meinungen und Pläne füllen den Raum.

Cuilyn schluckt schwer, dann schaut er sich zu seinen Gefährten um. "Habt ihr das auch gehört?"

Celissa nickt. "Bei allen Göttern ... was sollen wir jetzt tun?"

Der junge Adlige schaut seine Geliebte fest an. "Das, was Sie uns Höchsts selbst aufgetragen hat", antwortet er fest. "Diesen Talisman, diesen Teil des Namenlosen zu finden und zu vernichten ..."

"Aber wie?" fragt sie mit etwas wildem Blick. "Er könnte überall sein, wir haben nur einen halben Tag Zeit, und wir können nicht einmal irgendwelche Leute befragen ..."

"Befragen wohl nicht, aber wir sollten nach den Anhänger des Namenlosen suchen, die wie wir von dem Stillstand der Zeit ausgenommen sind", schlägt der Cavalliere vor. "Andere Anhaltspunkte haben wir bisher noch nicht", fügt er mit einem Blick auf den Magier und seine unbeantwortete Frage an.

"Naja ... hoffentlich laufen die uns dann auch über den Weg", meint die Horasierin wenig zuversichtlich. "Aber ein paar können wir ja befragen." Sie wendet sich an die Geweihten. "Eure Gnaden, habt Ihr vielleicht einen Verdacht? Wo könnten sich Anhänger des Namenlosen herumtreiben? Ich weiß so gut wie nichts über die ... sind das eher Reiche oder eher Arme? Eher Magier, oder Händler, oder Adelige?"

"Ich denke, wenn Rahja es gewusst hätte, dann hätte sie uns sicherlich mehr Informationen verraten", meint Letitia. "Was haltet Ihr davon, wenn wir alle gemeinsam unser Wissen austauschen und daraus geeignete Maßnahmen ableiten?"

"Hört sich gut an", meint Celissa. Eigentlich ist es ja auch genau das, was sie gerade wollte, deswegen hat sie die Geweihten gefragt. Nur dass hier der *Austausch* halt etwas einseitig ist, denn es gibt im Grunde nichts, was sie über den Namenlosen weiß.

"Und der Talisman ist den Blicken der Götter entzogen, so dass sie selbst nach der Zerstörung der Stadt nicht sagen können, wo er sich befand", fügt Banjew an. "Daraus ergibt sich die Frage: Wie könnte der Namenlose oder seine Anhänger den Talisman so gut verbergen?"

Celissa kann nur hilflos die Schultern zucken. Wie kann man überhaupt etwas vor den Augen der Götter verbergen? Heißt es nicht, der Herr Praios sehe alles?

"Ich schaue mal noch Ouroborox!" erklärt Cuilyn und verlässt den Raum.

Vor dem Tempel bietet sich ihm ein - wäre die Situation nicht so Ernst - komisches Bild: Direkt hinter dem Vorhang steht ein dicker, vornehm gekleideter Mann. Sein Blick ist starr auf den Vorhang gerichtet, nach dem er eine Hand ausgestreckt hat. Der Bürger steht auf einem Fuß und hat den anderen erhoben, kippt aber nicht nach vorn.

Bei der Opferschale wurde eine Geweihte im Gespräch mit einem Gläubigen erstarrt. Der Gläubige, ein junger, schwarzhaariger Patriziersohn, hat den Mund geöffnet und die rechte Hand über die Opferschale erhoben. Zwischen Schale und Hand schwebt ein Zweidukatenstück in der Luft.

Und auf einem Kissen neben dem Eingang sitzt Ouroborox einen begehrlischen Blick auf die Münze gerichtet. Der Zwerg ist ebenfalls starr, sein Bart gerade von einem Windstoß angehoben klebt schräg vor ihm in der Luft.

Cuilyn fasst Ouroborox vorsichtig an.

Der Zwerg ist warm, aber es sind kein Atem oder Herzschlag festzustellen. Die Haltung des Zwerges kann Cuilyn nicht ändern.

Cuilyn versucht, Ouroborox als Ganzes anzuheben.

Auf ohne Zeitstarre ist ein voll bepackter Zwerg schon schwer, aber jetzt in der Bewegung erstarrt ist er auch noch extrem unhandlich.

Cuilyn ist sich aber sicher, dass er den Zwerg mit Hilfe eines Gefährten wegtragen könnte.

Cuilyn läuft zurück in den Tempel. "Ouroborox ist erstarrt", ruft er. "Könnt ihr mir helfen, ihn hier in den Tempel zu bringen. Vielleicht kommt er dann wieder in die Zeit."

Banjew zuckt mit den Schultern, da keiner auf seine Frage reagiert. "Ich komme", erklärt er im Gehen. "Das ist immerhin ein Anfang."

Randirion dreht sich zu ihm um und runzelt die Stirn. "Erstarrt?" fragt er verwundert. "Er lebt also noch und ist bewegungsunfähig? Wie ...?"

Doch diese Frage führt er nicht weiter aus, denn er erinnert sich an Rahjas Worte; so also wirkt sich der Stillstand der Zeit auf die Bewohner Grangors aus. "Naturellement fasse ich mit an." Er begibt sich an Cuilyns Seite.

Zu zweit gelingt es den beiden Ouroborox in das Allerheiligste zu tragen. Aber auch im Innenraum des Tempels ändert sich nicht am Zustand des Zwerges.

Als Selinde das sieht, geht sie zu der Gruppe. Sie streicht Ouroborox sanft über die Haare und meint dann: "Immerhin ist sicher, dass Euer Freund keiner der Anhänger des Namenlosen ist."

Banjew schnaubt hörbar aus. "Ein schwacher Trost ..."

"Wenn ich könnte würde ich Euch mehr Trost gewähren", antwortet Selinde. "Habt Ihr schon einen Plan?"

"Sehen wir so aus?" antwortet Banjew. Die Geweihte beginnt ihm auf die Nerven zu gehen.

Cuilyn fällt auf die Knie und betet: "Im Namen der liebebreizenden Göttin! Erwache!"

Cuilyns Glaube allein scheint nicht auszureichen, denn es passiert nichts.

Cuilyn kümmert sich nicht um das Gespräch der anderen. Alle Probleme müssen der Reihe nach gelöst werden. Und ohne seinen Zwergenfreund will er die anderen Probleme gar nicht erst angehen. "Helft mir mal!" ruft er wieder. "Die Göttin muss Ouroborox berühren."

Banjew packt wortlos mit an, gibt ihm das doch Gelegenheit, sich von Selinde fern zu halten.

Auch Randirion fasst mit an und sendet stumm ein inniges Gebet an die Göttinnen der Zwölfe, dass sie doch dem zwergischen Freund seiner neuen Begleiter eine Chance geben mögen, das Schicksal von Grangor mit abwenden zu können. Sie können dazu jede nur denkbare Hilfe gut gebrauchen ...

Als die drei den Zwerg gemeinsam vor die Göttin gelegt haben und ins Gebet versunken sind, geht eine Veränderung mit Ouroborox vor. Seine Atembewegung wird wieder sichtbar und es kommt auch wieder Bewegung in den Zwerg. Verwirrt blickt er sich um.

Gerade eben kämpfte Ouroborox gegen den furchtbaren Sturm und nun liegt er hier.

"Was ist passiert?" fragt er seine Gefährten, die nahe bei ihm stehen. "Warum liege ich hier?"

"Danke, Göttin!" kommt als erstes ein Stoßgebet von Cuilyn.

Er ist sich nicht sicher, vermeint aber gesehen zu haben, dass die Göttin ihm zugezwinkert hat.

"Den Göttern sein Dank für Ihre Gnade!" frohlockt der Cavalliere mit einem verehrenden Blick auf die Schöne Göttin. "Er ist wieder bei uns!"

Auch Randirion fühlt, dass die Göttin zurückblickt.

Celissa, die noch auf eine Antwort der Geweihten wartete, hat die Situation mit dem Zwerg gar nicht richtig mitbekommen und dreht sich jetzt rasch um. "Ouroborox!" ruft sie erfreut. "Rahja sei Dank, du bist mit uns hier!"

"Lange Geschichte", antwortet Banjew auf die Frage des Zwerges. "Kurz gesagt: Rahja gibt Dir die Chance, mit uns die Zerstörung Grangors zu verhindern. Dazu müssen wir nur ein Artefakt des Namenlosen und seine Anhänger in dieser Stadt finden." - 'Am besten mit der Tür ins Haus fallen und die Details nachreichen', hat sich der Magier überlegt.

Es dauert einen kurzen Moment bis Ouroborox das Gehörte verarbeitet hat.

"Dann lasst uns rasch gehen und die Bettler befragen." äußert sich Ouroborox während er aufsteht. "Die wissen hier doch am besten Bescheid."

"Das wird schwierig, wir hier drin sind die einzigen, die sich noch bewegen können", korrigiert Cuilyn.

Banjew nickt bestätigend. "Du bist eben übrigens auch nicht. Hmm, wäre es eine Idee, einen Bettler hierher zu tragen und die Göttin noch einmal um Ihre Hilfe bitten? Oder ist das zu verwegen?"

"Verwegen", meint Cuilyn nur mit Blick auf die Hohepriesterin. Und dann sind da noch die anderen Tempelgäste. Cuilyn schaut nach denen.

Die Hohepriesterin hat dem Treiben der Gefährten skeptisch zugesehen. Jetzt kommt sie auf die Gefährten zu. "Bitte schwächt die Göttin nicht weiter, wer weiß, wann wir ihre letzten Kräfte noch brauchen können."

"Das werden wir nicht Eminenz! Habt Ihr vielleicht hier im Tempel einen Plan Grangors? Wir müssen die Suche organisieren!"

Die Geweihte schüttelt den Kopf. "Nein, so etwas haben wir nicht."

Der Cavaliere runzelt erst sinnierend die Stirn, dann glätten sich die Falten wieder, als ihm bewusst wird, dass seine Begleiter ja bereits Gelegenheit hatten, die Stadt zu erkunden. Er wird wohl auf ihre Führung vertrauen müssen.

"So, nachdem dieses Problem der Göttin sei Dank gelöst ist, können wir uns unserer Aufgabe widmen. Ich schlage vor, wir gehen in Zweier- oder Dreiergruppen los und erkunden erstmal vorsichtig, ob irgendwo noch Leute rumlaufen. Das müssten Diener des Namenlosen sein. Und dann müssen wir ihnen nur noch zu ihrem Tempel folgen", schlägt Cuilyn vor.

"Das scheint mir fast zu einfach zu sein, um zu funktionieren", gibt Banjew zu bedenken. "Wir sollten also aufpassen, dass die uns nicht zuerst entdecken ... wenn sie denn überhaupt so blöd sind, in dieser Situation unterwegs zu sein."

"Wir sind keine Anfänger mehr!" knurrt Cuilyn. "Und sie werden nicht widerstehen können."

"Nein, Anfänger sind wir wirklich nicht mehr", stimmt Banjew zu. "Deshalb begeben wir uns ja auch nicht unnötig in Gefahr."

"Der Vorschlag ist gut", äußert sich Randirion. "Ich gebe jedoch zu bedenken, dass wir ohne effektive Waffen sind, wir müssen daher sehr vorsichtig vorgehen. Es ist nicht auszuschließen, dass unsere Gegner besser bewaffnet sind." Er bedauert es sehr, nur seinen Linkhand als einzige Waffe bei sich zu tragen.

"Dann sind das unsere Waffenlieferanten", erwidert Cuilyn trocken.

"Oder irgendjemand anders", meint Celissa. "Wir können uns Waffen nehmen, wo immer wir sie finden." 'Und nicht nur Waffen', fährt es ihr kurz durch den Kopf.

"Die haben doch alle keine Waffen." entgegnet Ouroborox. Dann schaut er sich um, ob er nicht ein Tisch- oder Stuhlbein als Schlegel verwenden kann.

"Manche schon", meint Celissa und denkt an Adelige oder die Stadtgarde.

"Aber erst wollten uns die Geweihten noch etwas erzählen."

Ouroborox stellt sich zu seinen Gefährten und wartet gespannt, was die Geweihten zu sagen haben.

Der gemeinsame Kriegsrat zwischen den Gefährten, den Geweihten und den Seeleute ergibt folgendes:

Die Gefährten können außer ihrer Ortskenntnis nicht viel zum Problem beitragen denn über den Namenlosen haben sie in ihrer Zeit in Grangor nichts gehört.

DIE GEWEIHTEN

Letitia hat gehört, dass es eine Sekte von Anbetern des Namenlosen in Grangor geben soll, weiß aber nichts Näheres. Sie kennt einen weisen Mann, der auf einer ansonsten unbewohnten, weil häufig überfluteten, Insel westlich vor Grangor lebt. Diesen Mann will sie aufsuchen und um seinen Rat bitten.

Wie das? Der ist doch bestimmt in der Zeit eingefroren? Und wie kann der überhaupt dort leben, wenn die Insel häufig überflutet ist? Celissa wundert sich und fragt nach.

Die Geweihten sind entsetzt über das Verhalten Celissas. Wie kann sie es nur wagen den Plan der Hochgeweihten in Frage stellen?

"Ich mache es, weil ich weiß, dass er mir antworten wird!" antwortet Letitia knapp.

Damit lässt sich die Horasierin nicht abspesen. Sie macht ein unschuldig-verwirrtes Gesicht. "Aber wieso?" fragt sie. "Wird die Herrin Rahja ihn auch aufwecken, wie unseren Freund Ouroborox?"

"Ich weiß, dass ich ihn befragen werden, Schwester!" antwortet Letitia. "Und wenn ich das *glaube*, dann solltest Du nicht zweifeln!"

"Aber ich zweifle doch gar nicht, Euer Hochwürden!" protestiert Celissa im Tonfall einer unschuldig Gekränkten. "Ich verstehe es bloß nicht!"

"Meinst Du etwa, ich *verstehe* die Pläne der Götter?"

"Bestimmt mehr als ich, Hochwürden."

"Gut, ich weiß, was ich jetzt tun werde, aber was tut ihr?"

Selinde und *Abelmir* können sich nicht vorstellen, dass es in ihrer Stadt so schreckliche Dinge geben könnte.

Isora hat von einer Sekte gehört. Ein Matrose hat ihr davon erzählt. Es soll sich um Götzenanbeter handeln, die sich auf der südlichen Insel in einem Bürgerhaus treffen.

Oda wurde einmal von einem unheimlichen Mann gefragt, ob sie ihre Verehrung nicht einem Gott zuwenden wolle, der unendlich viel mächtiger als *Rahja* sei. Falls sie den Mut dazu habe, sollte sie an einem bestimmten Tag zu einem Haus am Seebogen kommen. Odas Erlebnis liegt allerdings einige Monate zurück.

DIE SEEFAHRER

Die Kapitänin *Merisa* und *Kazan*, der Seesöldnerhauptmann, erinnern sich an einen Passagier namens *Ugo Tazza*, der auf ihrem Schiff nach *Grangor* gereist ist. Dieser Mann erging sich gelegentlich in düsteren Andeutungen über das nahe bevorstehende Ende der Herrschaft der Zwölfgötter. *Merisa* und *Kazan* haben das Gerede jedoch der heftigen Seekrankheit, unter der der Mann litt, zugeschrieben. Sie beschreiben den Passagier als einen unauffälligen, dunkelblonden Mann in den mittleren Jahren; mittelgroß, schlank und schlicht gekleidet.

Goris, der Navigator, hat längere Gespräche mit dem Passagier geführt, wobei er das Gefühl hatte, dass der Mann ihn für irgendein illegales, waghalsiges Unternehmen gewinnen wollte, denn er sprach von einer "gewaltigen Belohnung, die den Mutigen zuteil werden" würde.

Cort, der Söldnerleutnant, hat ebenfalls mit dem Passagier gesprochen. Vor zwei Tagen hat er ihn in ein stattliches *Grangorer* Bürgerhaus gehen sehen. Allerdings kennt die Adresse nicht, ist aber sicher, das Haus wiederfinden zu können.

"Also ein Haus auf der südlichen Insel, eines am Seebogen und eines, das *Cort* kennt", fasst *Celissa* zusammen. "Die sollten wir prüfen und uns dann wieder hier treffen."

"Und wo ist die südliche Insel oder der Seebogen." fragend schaut *Ouroborox* die Geweihten an. Dann zieht er einen dieser kleinen Stadtpläne aus seiner Tasche, die man Touristen mitgibt, damit sie sich völlig verlaufen. Aber erkennen kann man da nur die großen Sehenswürdigkeiten und Tempel.

Die Geweihten zeigen ihm die gewünschten Punkte.

"Habt Dank." entgegnet *Ouroborox* als ihm die unterschiedlichen Punkte auf der Karte gezeigt wurden. "Das ist wenigstens ein kleiner Anfang."

"Die südliche Insel liegt im Süden, und auf der sind wir", erklärt *Cuilyn* geduldig. "Aber was mit *Seebogen* gemeint ist, weiß *Eminenz* bestimmt."

"Nicht ganz", widerspricht *Letitia*. "Wir befinden uns hier auf *Neuhaven* mit der südlichen Insel ist sicherlich die Nachbarinsel *Suderstadt* gemeint.

Und der Seebogen ist die Straße, die sich um den Binnensee zieht.

"Oder vielleicht erstmal klären, ob es sich nicht immer um dasselbe Haus handelt", wirft *Banjew* ein. "Cort, auf welcher Insel war das Haus?"

"In Norden, da wo die Reichen wohnen", antwortet der Seemann.

"Übernehmt ihr das?" fragt *Cuilyn* die Seeleute.

Merisa nickt. "Das können wir tun. Ist auf jeden Fall besser als nur abzuwarten. Also Männer, lasst uns *Ugo* finden und zur Strecke bringen.

Wollen wir uns hier wiedertreffen und uns austauschen?"

"Wäre wohl empfehlenswert", meint *Randirion* dazu, wendet sich anschließend an die Geweihte *Oda*. "Könnt Ihr uns noch sagen, um welchen Tag es sich handelte, an dem Ihr Euch an dem Haus am Seebogen einfinden solltet?" fragt er sie. "Und zu welchem Haus Ihr Euch begeben solltet, wäre ebenfalls interessant zu wissen."

"Wieso fragt er nach dem Tag?" wundert sich *Celissa*.

"Tut mir leid, hoher Herr", antwortet *Oda* ein wenig zerknirscht. "Das Gespräch ist Monate her und ich hatte es fast vergessen und mich jetzt wieder daran erinnert. Tag und Haus weiß ich nicht mehr."

"Bedauerlich, doch nicht zu ändern", antwortet der junge Adlige freundlich und schaut auffordernd zu *Isora* hinüber, die aber anscheinend auch keine Angaben über das Bürgerhaus auf der südlichen Insel, von dem ihr erzählt wurde, machen kann. "So dürfte es uns wohl etwas schwer fallen, ohne konkreten Hinweis selbiges Domizil aufzufinden."

"Also gehen wir rüber nach *Suderstadt*?" schlägt *Celissa* vor. "Und vielleicht vorher kurz zum Hafen, beim Wachhaus dort können wir uns Waffen holen."

"Das hört sich nach einer guten Idee an." stimmt *Ouroborox* zu. "Endlich wieder Waffen."

"Ja, lasst uns das tun!" stimmt *Cuilyn* zu.

"Auf jeden Fall sollten wir nicht zu viel Zeit verlieren, weil wir diskutieren, was wir machen wollen", stimmt auch *Banjew* zu.

"D'accord", lässt sich *Randirion* knapp vernehmen. Es wird sich doch vielleicht ein Rapier im Wachhaus finden lassen, auf eine *Balestrina* hofft er eher nicht.

Nachdem die Seeleute den Tempel verlassen haben, fragt *Isora*, ob sie die Gefährten auf ihrer Suche begleiten darf.

AUF DER SUCHE

Cuilyn will die Gruppe auf dem schnellsten Weg zum Wachhaus am Pilgerhafen führen. Dabei achtet er sorgfältig darauf, ob es noch andere aktive Menschen gibt. Und er vermeidet den Seebogen.

Er will die nördliche Brücke [S 32] benutzen und direkt dahinter nach Norden abbiegen.

Celissa hält ihn auf, als er sich nach Osten wendet. "Nein, Cuilyn, wo willst Du hin? Der neue Hafen ist doch gleich dort vorne." Sie deutet nach Nordnordwest.

Cuilyn runzelt die Stirn. "Waren wir nicht im Pilgerhafen angekommen?"

"Willst Du unbewaffnet bis dahin laufen?" fragt Banjew. "Das ist am anderen Ende der Stadt."

"Hast ja recht", gibt Cuilyn nach.

"Doch", bestätigt Celissa. "Aber der neue Hafen ist viel näher, und da gibt's auch so ein Wachhaus."

"Eigentlich hast Du recht!" Cuilyn macht sich auf den Weg zum Neuen Hafen.

Das Wachhaus oder besser die Wachhäuser sind schnell gefunden, denn an jedem Eingang zum Hafen stehen die Grangorer Gardisten mit ihren Zweililien und halten Wache - zumindest sieht es so aus, denn auch die Wachen sind genauso erstarrt wie die anderen Menschen denen die Helden auf ihrem kurzen Weg vom Tempel zum Hafenbecken begegnet.

Einer der Gardisten kontrolliert gerade eine Gruppe Matrosen. Einer der Matrosen lässt - wie zufällig eine Münze in die offene Hand eines zweiten Gardisten fallen.

"Zweililien, damit habe ich keine Erfahrung. Lasst uns mal nach dem Waffenlager schauen!" Cuilyn macht sich auf die Suche.

Ouroborox folgt Cuilyn zum Waffenlager.

Die Tür zur Wachstube steht zwar offen, aber als die Helden dann in dem Gebäude sind stellen sie fest, dass die Waffenkammer selbst durch drei schwere Riegel mit Schlössern gesichert ist.

"Banjew würdest Du bitte?" fordert Cuilyn seinen Freund auf.

Da stellt er fest, daß der Magier gar nicht mit ins Haus gekommen ist. Klar, er hat ja auch wenig Verwendung für normale Waffen.

"Einer der Wachhabenden wird möglicherweise den Schlüssel haben. Oder er wird in der Wachstube verwahrt", vermutet der Cavalliere und macht sich auf die Suche.

Der Cavalliere findet bei den Gardisten aber keine Schlüssel und ein Schlüsselbrett findet er auch nicht.

Celissa wundert sich darüber. Wenn jetzt jemand aus der Stadt wollte und seine Waffen abholen wollte?

Oder jemand ankäme und seine Waffen abgeben müsste?

"Ich schaue mir den Schreibtisch in der Wachstube an." kommentiert Ouroborox.

Auch die Suche des Zwergs bleibt erstmal erfolglos.

Randirion fällt bei der Durchsuchung auf, dass der Vorgesetzte, der Wachtmeister, nirgendwo zu sehen ist. Vermutlich finden sie die Schlüssel, wenn sie den Wachtmeister finden.

Ungehalten zuckt Randirions Mundwinkel. "Der Befehlshabende sollte eine gute Entschuldigung für seine Abwesenheit vom Dienst vorzuweisen haben", rügt er die Abwesenheit des Wachtmeisters. "Es wird sich hier jedenfalls kein passender Schlüssel finden lassen."

Während die anderen suchen, probiert Celissa mit ihren Dietrichen die Schlösser zu öffnen.

Sie stellt fest, dass auch erstarrte Schlösser nicht schwieriger zu öffnen sind als nicht erstarrte. Nach einiger Zeit sind die drei Vorhängeschlösser geöffnet.

Cuilyn, der zugeschaut hat, brummt anerkennend.

"Das geht echt gut mit diesen Dingen", bemerkt Celissa und schiebt die Riegel zurück. "Es ist offen!", ruft sie den anderen zu.

"Vorzüglich!" Randirion wendet sich der rufenden Celissa und dem wartenden Krieger zu. "Wie ist euch denn das gelungen?" fragt er erfreut.

"Mit Geduld und ein bisschen Glück", erklärt seine Freundin offensichtlich stolz. Sie öffnet die Tür und schaut in den Raum dahinter.

Wie erwartet befindet sich hinter der Tür die Waffenkammer. Allerdings sind dort hauptsächlich die Waffen der Seeleute, der Schiffe im Hafen, eingelagert und das sind hauptsächlich Langdolche, schwere Dolche und Entermesser. In einem Regal liegen ein paar Zier- und Ehrensäbel der Seeoffiziere.

"Und? Welche 'Schätze' wurden hier verwahrt?" Ouroborox will endlich wieder eine Waffe tragen.

Aber die Dolche, die dort zu finden sind, enttäuschen den Zwerg ziemlich.

Celissa sieht sich genau um, ob nicht doch irgendwo auch ein Degen oder ein Rapier herumliegt. Oder zumindest ein Linkhanddolch.

Da dem nicht so ist, nimmt sie sich zwei Langdolche.

Cuilyn schaut sich alle Waffen, die etwas länger als sein schwerer Dolch sind, etwas genauer an. Und er schaut nach, ob es noch eine extra Waffenkiste gibt.

Er findet nichts. Aber ihm wird auch klar, dass hier nur die Waffen der Matrosen liegen, die entweder ihr Schiff wechseln oder die vergessen haben, dass sie in Grangor sind. Denn auch hier kostet die Aufbewahrung Geld und dafür haben die Matrosen bessere Ver-

wendung und für die Waffen haben sie auf den Schiffen ihre Seekisten.

Er kommt zu dem Entschluss, dass die besseren Waffen, dann wohl doch im Pilgerhafen zu finden sind.

Ouroborox schaut sich ebenfalls genau in der Waffenkammer um, eventuell hat er eine Axt in einer Ecke übersehen. Noch lieber wäre ihm zwar ein Zwergenschlägel, den er hier nicht finden wird.

Da er keine passende Waffe findet, nimmt er sich ein Entermesser.

"Das ist nicht ganz das, was ich gewohnt bin, aber besser als nichts." erläutert Ouroborox seine Wahl. Dann geht er wieder hinaus auf die Straße.

Dort wartet Banjew, in die Betrachtung der erstarrten Menschen und Tiere versunken.

<<>>

Banjew wartet vor dem Gebäude und nutzt die Zeit, sich umzugucken. Wer weiß, ob da nicht vielleicht irgendwo eine Bewegung ist. Während er seine Augen über den Platz schweifen lässt, muss er unwillkürlich lächeln. Was nicht alles gleichzeitig auf einem so kleinen Platz geschieht! Und normalerweise bekommt man davon nicht einmal einen Bruchteil mit. Banjew fühlt sich fast wie ein kleiner Gott.

Und es sind viele Dinge zu sehen, die sonst dem Auge verborgen bleiben. Der Bäckermeister der seinem

Lehrling gerade eine Kopfnuss verabreichen will, weil dieser eine Brezel aus dem übertollen Korb verliert. Die Hand schwebt in fast der gleichen Entfernung über dem Kopf wie die Brezel über dem Boden.

In der Ecke ein Pärchen in einem ewigen Kuss verbunden.

Ein laufender Bote, der gerade mit beiden Beine in der Luft hat über einen Kasten springt und nun zu schweben scheint.

Und, und, und - nur eine Bewegung ist nicht auszumachen.

<<>>

"Das war nicht das Wahre", meint Cuilyn nur, als alle wieder draußen sind. "Lasst uns trotzdem jetzt zum Seebogen gehen. Die Zeit drängt."

"Allerdings", stimmt ihm der Cavalliere, der sich ein Entermesser ausgesucht hat, zu beiden Feststellungen zu. "Die Auswahl war nicht so üppig. Aber immerhin, besser als gar nichts." Er wird sich mangels Ortskenntnissen der Führung seiner Begleiter anvertrauen.

"Na, was Passendes gefunden?" schreckt Banjew hoch, als er plötzlich wieder eine Bewegung wahrnimmt.

"Besser als nichts", knurrt Cuilyn auf sein Entermesserweisend.

AUF DEN STRAßEN DER STADT

Als die Zeit stehen blieb, war die Mittagsruhe in Grangor gerade zu Ende. Auf den Straßen herrschte hektisches Gedränge. All die vielen Alltagsszenen wirken nun, als sich die Gefährten durch die Straßen bewegen, da sie mitten in der Bewegung erstarrt sind wie in einem Wachsfigurenkabinett seltsam bedeutungsvoll:

Ein Wagen wird eben abgeladen. Aus einem aufgeplatzten Sack fließt Weizen auf den Boden und ist zu einer goldenen Säule erstarrt. Der Fuhrmann betrachtet das Malheur mit weit aufgerissenem Mund. Der Schwanz des Zugpferdes, das eben nach einem Fliegenschwarm auf seinem Hintern schlagen wollte, steht steif in der Luft.

Aus einer Sänfte - die beiden Träger stehen gerade auf einem Bein - ragt eine Frauenhand. Ein paar Kreuzer schweben in der Luft. Einige Bettler recken ihre offenen Hände den Geldstücken entgegen.

Kinder schauen zu einem hoch über ihren Köpfen stehenden Ball empor.

Ein Dieb, den Blick vorsichtig zur Seite gewendet, macht sich mit einem scharfen Messer am Dukatenbeutel eines Kaufmanns zu schaffen.

Als Banjew Augen über dieses Bild schweifen, kommen Gedanken in ihm auf, die sicherlich nicht im Sinne ihrer Auftraggeberin sind. Doch die Gelegenheit scheint günstig, die Gefahr gleich null und der Beutel prall. Und ob nun der Dieb oder er die Goldstücke ... Er bleibt mit sich ringend stehen, gebannt auf den Geldbeutel starrend.

Vor einer Schenke kauert ein betrunkenener Raufbold und betrachtet mit erstaunten Augen die mächtige Faust seines Gegners, die einen Finger breit vor seiner Nase zum Stehen gekommen ist.

In einem Eingang vor der Gruppe taucht plötzlich ein Mann auf. Er mag Anfang 20 sein und trägt ziemlich teure Kleidung, die auf einen gehobenen Status schließen lässt. Celissa schätzt, dass alleine der samtene Wams mehr gekostet hat als sie in der Tasche hat. Außer einem prächtig verzierten Dolch scheint er keine Waffen zu tragen.

Er tritt arglos auf die Gruppe zu und sagt: "Er, der liegt, ..."

'Eine Losung!' denkt sich Randirion und überlegt fieberhaft, welche Antwort wohl darauf erwartet wird. 'wird sich erheben' wäre eine denkbare Erwiderung, doch sie haben nur einen Versuch.

Der durch die Dolchattacke Celissas fast schon vergeblich ist.

Celissa macht einen Satz nach vorne und zieht dabei den Dolch, den sie dem Mann gleich darauf an die Kehle hält. "Und wie geht's weiter?" fragt sie grimmig.

Erstaunt und sprachlos schaut der Mann Celissa an.

Ouroborox läuft ebenfalls zu dem Mann und stellt sich links hinter ihm.

Banjew ist noch völlig auf den Geldbeutel fixiert, und nach seinem Gesichtsausdruck geurteilt, scheint er schwere innere Kämpfe zu durchringen.

Bei Phex, wenn man die Zeit doch für die wirtschaftliche Auffrischung nutzen würde. Nicht nur diese Geldbörse, die Kassen in den Geschäften, die vielen Waren, Kräuter, Tränke, Spezereien. Und diese blasierten Magier der Akademie, die ihm damals eine Abfuhr erteilt haben, um ein paar Bücher zu erleichtern, wäre doch auch ein Spaß!

Wenn doch jetzt Sephyra und Frumol hier wären, dann hätten sie alle bis an ihr Lebensende ausgesorgt!

Und die Zwölfe würden die Spuren verwischen! Sie hätten ausgesorgt und nichts zu befürchten, außer ... nun ja, Rahja würde es wohl nicht gefallen, wenn sie ihr Opfer derart ausnutzen würden. Banjew beginnt, die Vorteile eines reichen Lebens und die Nachteile gegen eine der Zwölfe sich behaupten zu müssen, gegeneinander abzuwägen.

Celissa bemerkt seinen Blick. Ja, das wäre eine günstige Gelegenheit, hat sie auch schon gedacht, aber ... "Zu einfach", meint sie leise zu dem Magier. "An so etwas hat Phex keine Freude."

"Hmm, ich hab mir jetzt eher Sorgen wegen Rahja gemacht. Wenn wir Erfolg haben, wird sie wieder ihre alte Stärke zurückerlangen, wenn wir scheitern, können wir mit dem Geld nicht viel anfangen", stimmt der Magier schweren Herzens zu. Noch immer kann er sich nicht abwenden. Die Gelegenheit, zu leichtem Geld zu kommen, ist einfach zu verlockend ... "Es sei denn, wir würden, nun ja, wie soll ich sagen ..." Banjew zögert, bevor er tonlos flüsternd fortfährt: "... die Seiten wechseln?!"

Allerdings fällt Banjew auch ein, dass die Stadt - und alle ihre Bewohner - dem Erdboden (oder in diesem Fall besser: dem Wasserspiegel) gleich gemacht wird.

Und gegen den Untergang war die Namenlose machtlos. Aber vielleicht kommen sie ja auch vorher aus Grangor heraus ...

Damit hat er Celissa jetzt total überrascht, und sie braucht einen Moment, um sich zu fassen. Meint er das ernst? Will er sie auf die Probe stellen? Ausgerechnet der Magier! Können sie ihm überhaupt noch trau-

en? Was, wenn er die Seiten wechselt, wenn sie gerade gegen die Kultisten kämpfen müssen?

"Aber ... du weißt doch, was geschieht", wendet sie ein. Das scheint ihr unverfänglich zu sein, es hält ihr alles offen, und vielleicht sagt Banjew jetzt mehr. "Der Zorn der Götter ..."

"Vielleicht schaffen wir es vorher raus aus der Stadt?" Banjews Stimme hat einen zweifelnd-sehnsüchtigen Unterton, der mehr von seinem inneren Ringen zum Ausdruck bringt als ihm lieb ist. Die Chance ist zu verlockend, und an Mut gebricht es ihm nicht. Nur ob sie es wirklich schaffen würden?

Celissa sieht ihn ungläubig an. Er meint das echt ernst! Aber gleichzeitig spürt sie, dass er sich nicht sicher ist. Also wenigstens kein echter Anhänger des Namenlosen, der sich da in ihre Gruppe geschlichen hat. Aber trotzdem, so etwas nur zu denken ...

Sie verlässt sich auf ihre Intuition und versucht, ihn von seiner Idee abzubringen. "Bist du völlig verrückt?" zischt sie ihn an. "Selbst wenn, sind dir die Leute hier völlig egal? Willst du die ganze Stadt auf deinem Gewissen haben? Dich von den Göttern abwenden und deine Seele dem Namenlosen schenken?"

Banjew guckt sie erschüttert an. So hatte er das noch gar nicht betrachtet. 'Was ist bloß in mich gefahren?' schießt es ihm durch den Kopf. 'Nur an Gold und Reichtum zu denken?!' Beschämt blickt er von Celissa weg und antwortet nur leise: "Nein ..."

Langsam macht er sich auf den Weg, den anderen zu folgen, den Kopf gesenkt, darüber nach grübelnd, wie er überhaupt auf diese götterlästerliche Idee gekommen ist.

Celissa atmet auf und folgt ihm. Sieht aus, als ob er erstmal von diese verrückten Idee abgekommen ist. Aber man muss wohl ein Auge auf Banjew haben, nicht dass so ein Namenlosen-Anbeter ihm noch was anderes einredet.

Cuilyn schaut sich um, ob es in der Nähe noch weitere Bewegung gibt.

Es scheint, als wäre der junge Mann alleine unterwegs gewesen.

"Na los!" bedrängt die Horasierin den Fremden. "Der letzte kannte auch nur den Anfang. Also: Er, der liegt, ..."

"Ich werde nicht mehr sagen als der letzte!" antwortet der Mann, dabei treten ihm Schweißperlen auf die Stirn.

Celissas Gedanken rasen. Sie muss die Scharade jetzt aufrecht erhalten. Was würde einer dieser Namenlosen-Anhänger sagen?

"Dein Pech!" gibt sie mit triumphierendem Lächeln zurück. "Heute zeigt Er Seine wahre Macht, und wir finden alle Spione der schwachen Zwölf! Also, letzte

Chance: Er, der liegt, ..." Sie verstärkt den Druck auf den Dolch.

Der junge Mann spuckt vor den Helden aus. "Ihr habt keine Ahnung, ihr seit nur Abschaum, den wir von dem Angesicht Deres tilgen werden!"

Celissa schnaubt verächtlich. "Hat einer von euch noch Verwendung für die Laus?" fragt sie ihre Begleiter.

"ER wird euch richten! Lasst mich gehen und es gibt vielleicht Hoffnung für euch."

Ouroborox wendet sich an seine Freunde: "Besteht die Möglichkeit, dass er unser 'Freund' wird?"

'Ob das ein Zeichen des Namenlosen ist? Bietet er uns an, die "Seiten zu wechseln"?' überlegt Banjew, als er der Situation gewahr wird.

Sogleich verdrängt er aber diesen Gedanken wieder. 'Nein! Das darf ich nicht einmal denken, daran darf ich nicht denken!' Er beißt sich auf die Lippe, bis der Schmerz die gedankliche Versuchung übertönt. Den Gefährten fällt allenfalls sein verzerrter Gesichtsausdruck auf.

"Wie meinst du das?" fragt Celissa misstrauisch. Erst Banjew, und jetzt auch noch Ouroborox? Oder will er den irgendwie überzeugen, sich wieder den Zwölfen zuzuwenden? So wie der sich verhält, scheint ihr das ziemlich aussichtslos ...

"Magier können doch jemand *überzeugen* sein Freund zu sein." erklärt Ouroborox. "Dann würde er doch alles erzählen."

"Ach so?" Celissa schaut zu Banjew.

"Was?" fragt der aufgeschreckt aus seinen Gedanken. Irgendwas war da doch gerade mit "sein Freund" gewesen - auf den Namenlosenanhänger bezogen. Denken die jetzt wirklich, dass er ...? "Nein, nein, ich kenne ihn nicht!" Seine Stimme hat einen panischen Unterton.

"Woher sollst du ihn auch kennen." dabei deutet Ouroborox auf den Fremden. "Du sollst ihn nur überzeugen, dass er unser Freund ist."

Banjew will gerade aufatmen, als der letzte Satz ihn erreicht. "Wie das denn?!" Banjews Gesichtsausdruck schwankt zwischen verwirrt und kleinmütig. Offenbar hat er immer noch nicht begriffen, was die Gefährten von ihm wollen.

"Bien, werter Magister", meldet sich nun Randirion zu Wort, dem die geistige Abwesenheit des Magiers etwas seltsam vorkommt. "Ich hörte, dass es da einen Zauber geben soll, den man den Elfen entlehnt habe und der unter den Gelehrten der arkanen Künste verbreitet sei. Man macht sich damit Fremde zu Freunden. Habt Ihr davon tatsächlich noch nie vernommen?" Aufmerksam betrachtet er Banjew.

Der braucht einen Moment, um zu verstehen, was Randirion da gerade von sich gegeben hat. Als er endlich verstanden hat, dass es um den Bannbaladin geht, atmet erleichtert auf. "Ach so," meint er dann, gefolgt von einem kurzen, schüchternen Lachen über die eigene Beschränktheit. "Ich stand wohl gerade etwas auf dem Schlauch." Er macht eine entschuldigende Geste.

Dann wendet er sich um, blickt dem "potentiellen Freund" in die Augen und murmelt ein paar Worte.

Banjew ist sich bei dem nicht gelungenen Zauber nicht wirklich sicher, ob es an seiner Beherrschung des Zaubers, an dem starken Willen des Gegners oder gar an der veränderten Umgebung lag, dass der Zauber nicht gelungen ist.

"Hmm," sinniert er, "das war wohl nichts. Soll ich's nochmal versuchen?" fragt er in die Runde, angesichts dessen, dass Celissa und Cuilyn schon weiter zu wollen scheinen.

"Halbe Sachen sind schlecht." Ouroborox fordert den Magier auf weiter zu machen. "Mach zu ende was du angefangen hast."

Banjew zuckt leicht mit den Schultern und atmet hörbar aus. Er hätte lieber auf einen weiteren Versuch verzichtet, um sich nicht zu blamieren, aber den "Schwanz einziehen" kann er natürlich auch nicht.

Wieder blickt er dem Gefangenen in die Augen, doch diesmal konzentriert er sich besser, bevor er die Formel murmelt. Und er ist sich sicher, an ihm liegt es nun nicht, wenn der Zauber keine Wirkung entfaltet.

Da der Anhänger des Namenlosen gerade von Celissa geknebelt und gefesselt wird, ist der Erfolg des Zaubers schlecht einzuschätzen.

"Ja", erwidert Cuilyn. "Aber erst mal müssen wir ihn fesseln und knebeln."

"Wie du willst", sagt Celissa und fragt sich, was Cuilyn vorhat. Wie kann ihnen ein gefesselter und geknebelt Mann weiterhelfen? Als Geisel vielleicht?

"Wenn er gefesselt und geknebelt ist, kann er nicht weglaufen und schreien", meint Cuilyn nur. "ich hol mal was." Er läuft zurück zur Wache, um geeignete Utensilien zu besorgen.

"Knebel müssen wir ihn nicht." entgegnet Ouroborox. "Wer soll ihn hören."

"Er wird Komplizen habe!" ist sich Cuilyn sicher.

Stricke und Tücher, die sich als Knebel eignen, sind schnell gefunden.

"Kann das jemand übernehmen?" fragt Cuilyn. "bei mir lösen sich die fesseln immer wieder."

Während der ganzen Zeit verflucht der Mann die Gefährten.

"Pass' du auf ihn auf, dann mache ich das", bietet Celissa an.

Cuilyn nickt nur und hält den Mann fest.

Als erstes verpasst sie dem Mann dann einen Knebel.

Als der Anhänger des Namenlosen geknebelt ist, fällt allen auf wie still es in einer Stadt der Erstarrung ist.

"Weiter!" drängt Cuilyn.

"Willst du ihn mitnehmen oder einfach hier liegen lassen?" fragt ihn Celissa.

"Kommt mit!" Cuilyn winkt die Gefährten außer Hörweite des Gefangenen.

Als sich die Gefährten zusammen stellen, setzt sich der junge Mann auf den Boden.

Er flüstert: "Natürlich nehmen wir ihn mit. Wir müssen ihn genau beobachten. Er wird reagieren, wenn wir uns dem richtigen Haus nähern. Es ist wie beim Schwertkampf. Man muss auf die kleinen Zeichen achten."

Celissa nickt. "Könnte klappen. Aber wir müssen aufpassen, dass er uns nicht verrät."

"Darum ja Fesseln und Knebeln!" erwidert Cuilyn.

'Aufpassen muss man trotzdem', denkt sich Celissa.

Cuilyn ist gespannt, was nun passiert.

Der Gefesselte schaut nur, kann aber nichts sagen solange der Knebel in seinem Mund steckt.

Banjew löst dem Gefangenen den Knebel und spricht ihn freundlich an: "Den brauchst Du nicht, mein Freund. Entschuldige meine misstrauischen Gefährten."

"Habt Dank, mein Freund!" antwortet der junge Mann.

Kurz huscht ein breites Grinsen über Banjews Gesicht. Sein jüngst angeschlagenes Selbstvertrauen freut sich über diesen Erfolg. Den Gedanken, der Gefangene könnte in Kenntnis der Zaubervirkung sein Verhalten auch nur vorspielen, verdrängt er schnell.

"Ich würde sie gerne von ihrem Misstrauen gegen Menschen wie uns heilen und denke, es wäre gut, wenn sie mehr in Kontakt kämen mit unseren Mitstreitern", fährt Banjew in vertraulichem Ton fort.

Gespannt hört ihm der junge Mann zu, er wirkt gelöst und ruhig.

"Wo, denkst Du, sollten wir sie hinführen?" fragt der Magier.

"Zum Seebogen", ist die knappe Antwort nach kurzer Überlegung.

Mit großen Augen hört Celissa dem Gespräch zu. Vor Banjew muss man sich wirklich in Acht nehmen! Kaum zu glauben, was er da mit ein paar Worten erreicht hat. Ein wenig verliert sie die Konzentration, als sie sich ausmalt, wie einfach für sie alles sein würde, wenn sie so zaubern könnte ...

Um die gute Arbeit des Magister nicht zu stören, verzicht der Cavalliere keine Miene zu dem Inhalt des Gesprächs. Er richtet seine Aufmerksamkeit auf die Stille, die über der Stadt liegt.

Eine beängstigende Stille, fast greifbar - allerdings ist jedes Geräusch auch weithin hörbar. Ein Vorteil für Freund und Feind, dass ist dem ehemaligen Offizier klar.

"Ja, in die Richtung dachte ich auch schon", nickt Banjew. "Wir haben nur leider ein wenig verlaufen. Kannst Du uns dort hinführen?"

Der junge Mann schaut Banjew und die Gefährten an und flüstert dem Magier leise ins Ohr: "Kannst Du ihnen den wirklich vertrauen?"

Cuilyn hält sich während des Gesprächs zurück und behält einen neutralen Gesichtsausdruck. Er weiß, wenn er lächelt, hat das wegen seiner Narbe manchmal erschreckende Wirkung.

Der Magier nickt und antwortet leise, aber nicht flüsternd: "Ja, sie wissen wer ich bin, was ich bin und haben kein Problem mit mir. Und guck sie Dir an! Sehen sie aus wie Freunde unserer Feinde? Sind sie etwa 'gesegnet', mit solch einer Narbe?" Er deutet auf Cuilyn. "Sie suchen, aber sie wissen noch nicht genau was. Wir sollten ihnen helfen."

"Gut, dann gehen wir zum Seebogen", nickt der junge Mann. "Vielleicht treffen wir ja noch ein paar Freunde auf dem Weg.

Findest Du es nicht auch komisch, dass nur wir uns bewegen können?"

"Komisch? Ich finde das ein gutes Zeichen", antwortet Banjew, während es ihn innerlich schüttelt. "Etwas Großes steht bevor, und wir spielen dabei eine Rolle!" Und das ist ja nicht mal gelogen.

Cuilyn nickt Banjew zu, dass er losgehen soll.

Banjew nimmt die Geste zwar wahr, kann aber nichts mit ihr anfangen.

"Also dann lasst uns losgehen, Magister!" sagt Cuilyn daraufhin förmlich.

So geht der junge Mann voraus in Richtung auf die Brücke über Waat [Q31].

Während die Gruppe in Richtung Seebogen läuft, geht Ouroborox zu Banjew und zupft ihm am Ärmel. Dann wartet er auf eine Gelegenheit um ins Ohr zu flüstern: "Was ist mit der Parole?"

"Die läuft da vor uns und hält mich für ihren besten Freund", gibt Banjew zurück, nimmt sich aber vor, bei einer passenden Gelegenheit auf sie zurückzukommen.

Cuilyn beobachtet dabei unauffällig die Umgebung.

Es ist nichts auffälliges zu sehen oder zu hören, aber als die Gruppe die Brücke überquert fällt sein Blick in

die Waat. Dabei bietet sich ihm das folgende Bild: Vom Ufer aus ist das Wasser in den Kanälen nicht zu sehen; sie scheinen ausgetrocknet zu sein, aber in den nun scheinbar nur noch mit Luft gefüllten Kanälen schweben alle Schiffe und Boote schwerelos etwa zwei Meter über dem Grund.

Cuilyn merkt sich das.

Randirion, der sich beim Nachfolgen aufmerksam umsieht, zieht bei dem Anblick der schwebenden Boote eine Augenbraue hoch. "Wo, um Himmels willen, ist das Wasser geblieben?" murmelt er verwundert.

"Efferd", flüstert Cuilyn nur.

Randirion nickt zustimmend. "Nur Er kann so etwas bewirken", murmelt er ehrfürchtig.

Als der Cavalliere sich auf das Wasser konzentriert, vermeint er einen leichten Schleier auf Höhe des ehemaligen Wasserspiegels zu erkennen - sicher ist er sich aber nicht.

Cuilyn konzentriert sich wieder auf die Umgebung, während die Gruppe auf ihr Ziel zugeht.

Sie gehen in südöstlicher Richtung weiter. Außer den erstarrten Menschen, Tieren und Dingen gibt es auf ihrem Weg zur Brücke zwischen den beiden Inseln [S32] nichts besonderes.

Oder hat die Frau, an der die Gruppe gerade vorbei geht, etwa geatmet?

Cuilyn verharrt, bückt sich und nestelt an seinem Stiefel. Dabei schaut er wie zufällig noch einmal nach hinten, er kann aber nichts feststellen.

Celissa bleibt kurz stehen und täuscht einen Schlag auf die Augen der Frau an.

Sie bewegt sich nicht.

Jeder, der nicht 'eingefroren' ist, hätte da zumindest geblinzelt. Beruhigt geht Celissa weiter.

Randirion nickt ihr aufmunternd zu, seine Hand liegt die ganze Zeit schon vorsichtshalber an dem Entermesser, das für ihn nur einen dürftigen Ersatz zu seinem Rapier darstellt.

"Wir finden sie", meint er zuversichtlich, während er sich weiter durch die Straßen führen lässt.

Celissa schenkt ihm ein Lächeln. Es tut gut, das zu hören, und mit Banjews Zauber sieht es auch wirklich nicht schlecht aus. Aber die seltsame eingefrorene Stadt und die Erinnerung an den Untergang lassen nicht zu, dass sie sich entspannt.

Die Gefährten beginnen bei der anhaltenden Stille und Anspannung langsam die Nerven zu verlieren.

Um sich Mut zu machen, beginnt Ouroborox leise eine Melodie zu summen.

Falls Celissa die Melodie kennt, macht sie mit.

Cuilyn gleichfalls.

Die Frauenstimme und das Zwergengebrumm sind sicherlich einige Blocks weit zu hören, aber die Anspannung sinkt.

So ganz behagt dem Cavaliere die Geräuschkulisse nicht, die seine Begleiter verursachen, werden sie dadurch sicherlich weit zu vernehmen sein. Aber da es beruhigend zu wirken scheint, sagt er nichts dazu, fällt jedoch auch nicht in die Melodie mit ein.

Als sie die Brücke überqueren, wiederholt sich der Anblick: alle Boote scheinen über dem Grund zu schweben.

Cuilyn verschiebt die Untersuchung dieses Phänomens auf später.

Da er die Auswirkungen des Zeitstillstand auf die Kanäle schon betrachtet hat, interessiert es den jungen Adligen weniger als der Weg, den sie gerade zurücklegen.

Das seltsame Bild lässt Celissa nicht los. Sie tritt an die Brüstung und wirft eine Kupfermünze ins nicht vorhandene Meer.

Die Münze fällt bis auf die Höhe der Wasseroberfläche ganz normal ... aber plötzlich ist sie verschwunden.

"Was machst du da?" fragt Ouroborox. "Wir haben jetzt andere Umstände, achte nicht so sehr darauf. Komm gehen wir weiter."

"Eh?" macht Celissa verständnislos. Da ist eindeutig kein Wasser, ein Platschen hat sie in der Stille auch nicht gehört. Da ist auch nichts, was unsichtbar macht, man sieht ja die Rümpfe der Boote. Also warum ist die Münze jetzt weg?

Neben der Brücke führt eine Leiter zu einem kleinen Steg am Wasser. Vielleicht sollte sich Celissa das Phänomen aus der Nähe ansehen.

Erst schaut sie aber, ob das die anderen auch interessiert. Sie möchte nicht alle aufhalten damit.

"Komm weiter!" fordert Cuilyn sie auf. "Später."

Celissa nickt und schließt sich den Gefährten wieder an.

Banjew sieht das, aber die aufsteigende Nervosität lenkt ihn von der Merkwürdigkeit des Anblicks völlig ab. Lieber beginnt er wieder ein Gespräch mit seinem "Freund". "Was meinst Du, was wir aus dieser Situation noch raus schlagen können?"

Etwas verständnislos schaut ihn dieser an: "Du siehst doch **SEINE** Macht, was willst Du mehr?"

"Ja, aber es scheint nur die Zeit angehalten zu sein. So ein kleines bisschen ... hmm, ...", Banjew sucht vergeblich nach dem richtigen Wort, "Vernichtung wäre doch schön, oder?"

"Aber wenn nur wir uns bewegen können, dann ist das nicht nur *ein kleines bisschen*", widerspricht der junge

Mann, "dann ist das ein Zeichen, dass er stärker ist als diese ... *anderen*." Er spuckt verächtlich auf den Boden.

"Eben!" antwortet Banjew. "Und da er das ist, ist das noch lange nicht alles, was er kann!"

"Aber reicht doch zur Bestrafung!" kontert der junge Mann.

"Du meinst, das bleibt jetzt so?!" Der Magier versucht, einen enttäuschten Gesichtsausdruck aufzulegen.

"**ER** wird schon wissen, wann es genug ist, oder?" erwidert der junge Mann. "Oder zweifelst *Du* etwa an **IHM**?"

"Recht hast Du!" spricht Cuilyn erstmals den Mann direkt an.

Etwas verwirrt blickt der junge Mann Cuilyn an, sagt aber nichts.

Hinter der Brücke führt die Straße geradeaus weiter bis zum Ufer des Sees. Auf der Uferstraße biegt er nach rechts ab.

Cuilyn folgt gespannt.

Ouroborox, der die seltsame Unterhaltung eine Zeit lang zugehört hat, nähert sich Banjew und fragt: "Von wem sprecht ihr eigentlich?"

"Siehst Du", wendet sich Banjew an seinen 'Freund'. "Selbst er versteht nicht, wieso Du so gering von ihm denkst."

Verdutzt und zugleich erstaunt blickt der junge Mann den Zwerg an. Dann wendet er sich an Banjew: "Ich denke Deine Freunde sind wissend? Oder sind sie doch nicht **SEINE** Diener?"

"Diener im engeren Sinne noch nicht", gibt Banjew zurück. "*Noch* nicht, wie ich schon sagte. Aber willig."

"Aber sie zweifeln und stellen ungebührliche Fragen!"

"Sag mal, sausen Dir die Muffen, oder was?!" Banjew ist stehen geblieben und blafft den "Freund" mit verärgertem Unterton und Gesichtsausdruck an. "Sie können sich bewegen, also scheinen sie *ihm* wohl genehm zu sein. Warum also zweifelst *DU*?"

Er mustert sein Gegenüber abschätzig von oben bis unten. Schneidend und kaltherzig fährt er fort: "Sollte ich mich so in Dir getäuscht haben? Bist Du nur einer dieser erbärmlichen Schwächlinge, die große Reden schwingen können, alten Damen erschrecken, Waisen in die Suppe spucken, aber, wenn es drauf ankommt, den Schwanz einziehen und so tun, als wären sie die bravesten Zwölfgötteranbeter?" Banjew ist mittlerweile deutlich lauter geworden und lässt sich nicht unterbrechen, auch nicht, als er leise, fast tonlos fortfährt: "Beweise Dich! Wer bist Du wirklich?"

Erschreckt fährt der junge Mann zusammen, dann zieht er langsam seinen Handschuh aus. Und zeigt anschließend Banjew seine Hand ... am kleinen Fin-

ger fehlt das letzte Glied. "Du darfst nicht an mir zweifeln!" ist die unterwürfige und traurige Antwort.

Banjew ist über die Wirkung seiner Worte erst überrascht, dann über den Anblick erschüttert. 'Diese Leute sind noch verrückter als gedacht!'

Gleich darauf versucht er, sich noch einmal einen strengen Ausdruck zu geben. "Das sollten wir im Tempel entscheiden lassen! 'Er, der liegt ...!'"

Komisch sein *Freund* antwortet nicht.

"Könnt ihr endlich das Quatschen aufhören!" Ouroborox ist sichtlich erstaunt, wie lang sich die beiden unterhalten haben.

Banjew verfällt ins entgegengesetzte Extrem und schweigt.

Am Ende der Straße biegt der junge Mann nach rechts (also Süden) ab und folgt der bogenförmigen Straße.

Banjew behält ihn im Auge, vor allem sein Gesicht.

Ouroborox folgt ihm und beobachtet ihn sehr aufmerksam. Auch die Häuser an denen sie vorbeikommen unterzieht er einen prüfenden Blick.

Cuilyn tut es ihm gleich.

Es ist alles ruhig, vielleicht zu ruhig. Können die Gefährten dem Fremden vertrauen?

Dem Fremden vertraut Celissa nicht im Geringsten. Aber sie vertraut Banjew, dass er weiß, was sein Zauber kann.

An die unnatürliche Ruhe, auch wenn sie verstörend wirkt, hat sich der Cavalliere mittlerweile gewöhnt. Ihrem angeblichen *Freund* jedoch misstraut er, daher behält er den Mann sehr sorgsam im Auge, während er ihm mit seinen Begleitern folgt.

Er findet an seinem Verhalten nichts ungewöhnliches.

Cuilyns Nerven sind zum Zerreißen gespannt.

Der junge Mann führt die Gefährten weiter auf der Straße um den See herum. Als sie im Süden die Brücke überqueren, deutet er auf das Haus an der anderen Seite. "Dort treffen wir uns immer."

Banjew spürt das sein Zauber so langsam seine Wirkung verliert.

"Gut, dann lasst uns dorthin gehen", schlägt Cuilyn beiläufig vor.

<Fesseln?> wendet sich Banjew auf Isdira an Cuilyn in der Hoffnung, dass der Anhänger des Namenlosen sich nicht auf diese Sprache versteht und das Wort für einen Namen oder so was hält.

Der junge Mann schaut nur verständnislos.

Ohne ein weiteres Wort macht Cuilyn einen Schritt vor und legt dem Bezauberten die Dolchklinge an die Kehle. "Ganz ruhig!" zischt er.

Und dann ein kurzes Wort zu Celissa. "Fesseln!"

Wütende Blicke treffen Banjew. Wenn diese Blicke töten könnten, dann wäre Banjew jetzt vor Borons Angesicht getreten.

Der muss hingegen unwillkürlich schadenfroh grinsen. Als ihm aufgeht, dass das mit Sicherheit nicht die Situation entspannt, versucht er wieder ein neutralen Gesichtsausdruck aufzusetzen.

Celissa wirft einen fragenden Blick zu Banjew. War's das also mit dem Zauber? Schade.

Der Magier nickt.

"Wie geht's weiter?" fragt sie die anderen, nachdem sie den Kultisten mit seiner eigenen Kleidung notdürftig gefesselt und geknebelt hat.

Der zuckt und ruckelt in seinen Fesseln, aber die halten.

"Weiß auch nicht", gibt Banjew seine Ratlosigkeit preis. "Reinrammeln und alles niedermetzeln wäre eine Option, aber nicht unbedingt die sinnvollste."

"Es wäre göttergefällig", meint Cuilyn, "auch dieses Leben hier auf Dere zu beenden."

Banjew hält erstaunt inne und blickt Cuilyn an. So hat er das noch nicht betrachtet. Aber ganz unrecht hat er nicht ... oder könnte der Gefangene ihnen noch nutzen?

Unsicher schaut ihn Celissa an. Er hat wahrscheinlich recht, aber trotzdem ...

"Wir wissen gar nicht, ob wir das können", wendet sie ein. "Wer weiß, wie viele es sind und so. Lasst uns erst versuchen, uns einzuschleichen. Vielleicht klappt es, wenn wir mit dem Spruch anfangen."

"Aber sicher nicht mit einem Gefangenen, der hier bekannt ist", antwortet Banjew. "Und wer weiß, ob man uns nicht längst erwartet?" Er schaut sich um, ob er hier irgendwo den Eindruck von Leben bekommt.

"Natürlich ohne den Gefangenen", sagt Celissa. "Oder wir probieren, irgendwie reinzukommen, ohne dass man uns bemerkt."

"Am besten beides", antwortet Banjew, der keinen Widerspruch zwischen "unbemerkt reinkommen" und "ohne Gefangenen" sieht.

"Wie soll das gehen?" fragt die junge Frau, die sich mit 'oder' auf die Alternativen *unbemerkt* und *mit dem Spruch anfangen* bezogen hatte. "Meinst du, wir sollen uns aufteilen?"

"Meinte ich eigentlich nicht", antwortet Banjew, "aber das wäre auch eine Möglichkeit. Oder auch nicht. Ich denke, wenn jemand in diesem Haus da ist, dann hat er uns schon bemerkt."

"Was meinst Du?" will Cuilyn von Ouroborox wissen.

"Laufen lassen könne wir ihn nicht," Ouroborox beginnt seine Gedanken darzulegen. "sonst warnt er die Anderen. Fesseln und knebeln, wäre eine Möglichkeit."

Und dann gleich in einem Raum in Nähe einsperren. Gefesselt mitnehmen verringert nur unsere Geschwindigkeit und andere Vorteile. Dass er sich läutern lässt, glaube ich nicht."

Nach einer Weile ergänzt er seine Überlegungen. "Fesseln, knebel und in ein nahes Haus einsperren."

Cuilyn nickt. "Gut!" sagt er und schaut sich nach dem nächsten Haus um.

"Aber sicher verwahrt und gut geknebelt", wirft Banjew ein.

"Natürlich", bestätigt Cuilyn.

Nun Häuser gibt es hier genug. Der Seebogen scheint eine beliebte Wohngegend zu sein. Es ist überall ruhig.

Cuilyn bringt den Gefangen hinter die nächste offene Eingangstür und betäubt ihn dort mit einem kräftigen Schlag auf den Hinterkopf.

Der junge Mann bricht lautlos zusammen.

Ruhig geht Cuilyn zu den anderen zurück. "Wir können", meint er nur.

"Nein", wendet Banjew ein. "Irgendwann wird er wieder zu sich kommen. Wir sollten ihn weiter ins Haus bringen, am besten in einen fensterlosen Raum und gut verriegelter Tür."

"Celissas Fesseln sehen sehr gut aus", wendet Cuilyn aus.

Die Horasierin guckt zu dieser Behauptung aber eher skeptisch. "Naja", zweifelt sie. "Das ginge bestimmt besser, wenn man wüsste, wie."

"Und? Schadet es, weitere Sicherheiten einzubauen?" fragt Banjew zurück.

"Zeitdruck", erwidert Cuilyn kurz angebunden.

"Dafür diskutieren wir aber schon ziemlich lange", gibt Banjew leicht genervt zurück.