



Das Schwarze Auge

HEXENNACHT

DSA-NEWS-ABENTEUER 8

30.09.05 - 22.03.06

FESTGEHALTEN VON:



Frank Volberger

KORRIGIERT VON:



u u

DAS SCHWARZE AUGE und **AVENTURIEN** sind eingetragene Warenzeichen der Firma [Fantasy Productions](#). Copyright (c) 1997. 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 22 „Hexennacht“. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

INHALT

Im Bornwald.....	7	Im Obergeschoss des Hexenhauses.....	36
Ein Fest.....	11	Pentagrammzimmer.....	36
Lauriel &	11	Ankleidezimmer.....	36
Cadruel & Alrika.....	11	Eizimmer.....	37
Banjew & Bufonia.....	12	Vor dem Ei.....	38
Cuilyn & Aleksa.....	13	Im Ei.....	38
Ouroborox & Bernischa.....	14	Im Dachgeschoss des Hexenhauses.....	40
Die Festtafel.....	15	Die Zauberfeder.....	41
Am Abend.....	15	Der letzte Raum.....	43
Ungemach.....	19	Hinauf zum Dachboden.....	43
Austausch.....	22	Derweil auf der Dachterrasse.....	44
Verfolgung.....	26	Fitz.....	45
Im Hexenhaus.....	29	Derweil in der Küche.....	48
Bibliothek.....	29	Cadruel.....	49
Wohnstube.....	31	Der Kuchen.....	50
Käfigraum.....	32	Hütte Hühnerbein.....	52
Korridor.....	33	Der grosse Kampf.....	56
Küche.....	33	Nachspiel.....	62

PERSÖNEN

Der Erzähler / Meister

Michael Dahms

DIE HELDEN (iooa)

Banjew Abrinken	Norbardischer Magier	Rüüüdscher (Rüdiger Ellinghaus), Oliver Weinreiß
Cadruel Morgenrot	Elf	Andreas Wölk, Birgit Bucher
Cuilyn Lair	Söldner	Vito Lakis (Helge Grunwald)
Ouroborox, Sohn des Olborosch	Zwerg, wandernder Schmiedegeselle	Marc Jürgensen, Christian Böttger, Oliver Weinreiß
Lauriel Schneeflocke & Fleckchen, der Schneedachs	Firnelfe	Frank Willberger, Birgit Bucher

DIE MEISTERPERSÖNEN

Stina, Aleksa, Bernischa, Alrika	Hexen
Luzelin & Pallikratz, der Kater	Entführte Oberhexe und ihr Begleiter
Achaz & Nirraven, der Rabe	Die Bösen
Fitz	Kobold auf Achaz Dachboden

IM BORNWALD

Die Helden betrachten zweifelnd den großen Raben, der schon seit mehreren Stunden über ihnen sein Kreise zieht. Vielleicht ist es doch keine so gute Idee gewesen, dem Rat der alten Frau zu folgen.

Gestern Nacht saß eine riesige Eule auf einem Ast über dem Lager und blickte alle unverwandt mit ihren glühenden Augen an. Bei Sonnenaufgang erschien dann der Rabe. Es war offensichtlich, dass die Tiere beobachten.

Bis jetzt hat der Rabe keine Anstalten gemacht, jemanden anzugreifen; er scheint aber über Intelligenz zu verfügen: Als Ouroborox probeweise seine Armbrust auf ihn richtet, lässt er sich mit angelegten Flügeln fallen und verschwindet in der Deckung der Bäume, um Minuten später vorsichtig wieder aufzutau-chen.

'So so.' Zu seinen Gefährten meint Ouroborox: "Seht an, seht an. Die 'Kohlenente' ist nicht dumm!"

Lauriel drückt die Armbrust zur Seite: "Lass doch diese Dummheiten. Wir wissen nicht, wer die Vögel schießt, vielleicht ist er uns freundlich gesinnt. Auf jeden Fall wird es niemandem gefallen, wenn wir sein Haustier töten!"

"Denk doch an Banjews Ezoragh," fügt Lauriel noch hinzu. 'Vielleicht wurde der auch von so einem Schießwütigen erledigt.'

Leise fluchend legt Ouroborox die Armbrust wieder hin und mustert misstrauisch das Unterholz des Waldes. Ist dort nicht ein dunkler Schatten vorbei ge-huscht?

Alle fünf, Cuilyn auf dem Kutschbock, Banjew neben sich, Cadruel auf seinem Pferd dahinter, Ouroborox und Lauriel mit ihrem Schneedachs an ihrer Seite zu Fuß vorweg, haben das Gefühl, als ob sie von vielen kleinen Augen beobachtet werden. Weshalb sind sie nicht auf der Handelsstraße geblieben, sondern haben diesen verlassen Waldweg genommen?

Alles begann vor drei Tagen. Die fünf sind die alte Handelsstraße, die von Norburg aus im großen Bogen nach Festum führt entlangefahren - leicht missmutig, denn es steht ja noch eine unangenehme Aussprache mit Tyros Prahe bevor. Am vorigen Abend gab es im Gasthaus weder ordentliches Bier noch trinkbaren Wein, was zusätzlich auf die Stimmung geschlagen ist. Und jetzt nieselte es auch noch.

Kurz hinter Norburg saß eine alte, in Lumpen gekleidete Frau am Straßenrand. Sie schaute Cuilyn so intensiv an, so dass er unwillkürlich die Kaleschka anhielt. Leise begann sie zu kichern.

"Na, ihr jungen Spunde", rief sie, "wie feige Bauern und Pilger schleicht ihr euch die Straße entlang. Also

seid ihr nicht mutig genug, den kürzeren Weg zu nehmen!"

"Höre, Alte", schnauzte Cuilyn unbeherrscht zurück, "wir wissen von keinem kürzeren Weg, und feige sind wir schon gar nicht!"

"Nun", meinte die Frau, "warum nehmt ihr dann nicht den Waldpfad?"

Plötzlich fiel ein Pfad ins Auge, den den die Reisenden vorher übersehen hatten, der an dieser Stelle von der Straße abzweigte.

"Er verläuft mitten durch den Bornwald", erklärte die Alte, "und führt direkt nach Festum. Allerdings ist in drei Tagen Sommersonnenwende, und viele fürchten sich, in dieser Zeit den Wald zu betreten. Es soll dort nicht geheuer sein; man erzählt, dass schöne Frauen im Wald zur Sonnenwende ein Fest feiern. Reiche Schätze sollen sie mit sich bringen, von goldenen Tellern essen und aus silbernen Bechern trinken. Doch wehe dem, der sie uneingeladen stört!"

Die Erwähnung von schönen Frauen ließ alle Zuhörer kalt, aber bei der Erwähnung von reichen Schätzen ließ Ouroborox' und Cuilyns Augen aufleuchten, denn das Nordlicht-Abenteuer war in dieser Hinsicht nicht besonders erfolgreich.

Cuilyns Blick richtete sich auf den Pfad, der mit der Kaleschka gut befahrbar wirkte.

"Wir sind nicht feige, dummes Weib", rief er und lenkte die Kaleschka auf den Waldweg, "wir werden diesen Pfad hier nehmen!"

Seufzend folgten die anderen.

Der Pfad erwies sich als gut befahrbar und führte zwei ereignislose Tage lang nach Süden. Am Abend des zweiten Tages, als sich alle schon zu wundern begannen, ob die Geschichte der alten Frau nicht nur ein Ammenmärchen war, tauchte plötzlich die Eule auf, und dann der Rabe, der noch immer über der Gruppe kreist.

"Tue dies, tue das. Diese Elfen und ihre Naturfreundschaft. Jetzt haben wir auch noch zwei von den Tierbeschützern hier ..."

In seinen Bart grummelnd gibt Ouroborox für die anderen unverständliche Laute von sich.

Dabei streichelt er abwesend Ludmilla: 'Wir hätten den Pechgeier schon getroffen, nicht wahr?'

Lauriel, die neben ihm geht, hat sein Gemurmel verstanden: "Und damit haben wir 4 spitze Ohren, die jedes Wort deines Gemeckers hören!"

Sie grinst den Zwerg an.

Missmutig schaut Ouroborox zu Lauriel hinüber - oder besser gesagt: hinauf. Seine buschigen Augenbrauen treffen sich bei seinem derzeitigen Gesichtsausdruck über der Nase.

Nach und nach hellen sich seine Gesichtszüge auf und er antwortet: "Hm, ja. Dachte ich mir doch fast. Denn so viel, dass ich einen schon doppelt sehen würde, habe ich doch gestern gar nicht getrunken!" und grinst bei seinem Scherz zurück.

"Und merkt Euch eins, Frau Elf - oder heißt es Elfin? - ein Zwerg *meckert* nicht. Wir pflegen unsere wohl genehme Meinung zu äußern."

Mit einem weiteren Grinsen marschiert Ouroborox neben der Elfe her.

'Na, das kann ja eine 'lustige' Rückreise werden!' denkt er dabei.

"Wie wäre es mit Lauriel?" fragt Lauriel fröhlich lächelnd zurück. "Und wenn du deine Meinung *wohl genehm* äußern willst, dann sollten dich doch auch alle verstehen können, oder?"

'Hm, der Humor der Zwerge ist so verworren wie ihr Bart!' denkt sich Lauriel als sie Ouroborox anblickt.

Das Gespräch der beiden wird unterbrochen, als sich aus den Schatten des Unterholzes die Gestalt eines schwarzen Wolfes löst, der langsam näher kommt.

Instinktiv hebt Ouroborox die noch schussbereite Armbrust und zielt locker in die Richtung des Tieres.

Die Antwort auf Lauriels Angebot kommt nicht mehr, das muss jetzt warten, entscheidet er.

Cuilyn nimmt in einer unendlich langsamen Bewegung seinen Kurzbogen und hakt die Sehne ein.

"Ganz ruhig, Freunde ... ein Wolf? Ihr wisst doch, Wölfe sind Rudeltiere. Entweder erwartet uns das Rudel, oder Freund Wolf hier hat etwas anderes vor ..." erklingt Cadruels melodiose Stimme ohne besondere Betonung, während er ebenfalls seinen Bogen vorbe-reitet. Man weiß ja nie ...

Als er näher kommt, erweist sich der 'Wolf' als großer Hund. Im ersten Moment ist nicht klar, ob der Hund gefährlich werden kann, da keiner der Helden von Hundekörpersprache viel versteht, aber als der Hund die Reaktionen von Cuilyn und Cadruel sieht, dreht er sich nur um und trottet vor der Gruppe den Weg entlang. Ab und zu bleibt er stehen, so als ob er überprüfen will, dass die Helden folgen.

"Das sieht doch ganz danach aus, als wenn dieser Hund uns auffordern will, ihm zu folgen," schlussfolgert Lauriel und ruft Fleckchen zur Ordnung, der sich beim Anblick des schwarzen Hundes mit gestäubtem Nackenhaar an ihrer Seite eingefunden hat.

'Und da wir sowieso den gleichen Weg, geh nur voran, Schwarzer.'

Gefällig mit dem Kopf nickend lässt Ouroborox die Armbrust sinken, hält sie aber weiter schussbereit.

Neben Lauriel hergehend hängt er dann den Gedanken nach. Das vorhergehende Gespräch mit der Elfe nimmt er zunächst nicht wieder auf.

Banjew, der sich beim Anblick des Tiers angestrengt nach dem Rest des Rudels umgesehen hat, entspannt sich wieder, als dieser sich als Hund entpuppt. Irgendwo in seinem Hinterkopf schwirrt allerdings die Frage nach dem Besitzer umher.

Die nächsten zwei Stunden passiert nichts Aufregendes. Der Rabe kreist weiterhin über der Gruppe, der Hund läuft vorweg, bleibt aber immer wieder kurz stehen, als ob er sich vergewissern will, dass die kleine Reisegruppe folgt.

Unvermittelt bleibt er am Wegesrand stehen.

Der Magier, der es sich in letzter Zeit nur so bequem wie möglich gemacht hat, richtet sich ruckartig auf und blickt sich aufmerksam um, ob er in der Nähe irgendetwas oder jemanden bemerkt.

"Wo will er uns wohl hinführen und was will er uns zeigen?" fragt Banjew die Welt im Allgemeinen.

Unwillkürlich hält Cuilyn den Wagen an.

"Sehen wir doch mal noch" kommt von Ouroborox und geht näher an das Tier.

'Falls es mich angreift, lernt sein Schädel Rudolf kennen', denkt er sich dabei.

Als Ouroborox auf den Hund zugeht, merkt er sofort, dass der Hund freundlich gesinnt ist. Seine Ohren sind aufgestellt, und sein Schwanz wedelt hin und her. Er bellt einmal kurz auf und trottet in den Wald. Da ist ja ein schmaler Pfad!

Nachdem Ouroborox vom Wagen gesprungen ist und der Hund bei seinem Näherkommen ihn freundlich begrüßt hatte, stellt Ouroborox fest, dass der Hund ihn auf den Pfad aufmerksam machen wollte.

"Ja holla, hier gehts weiter, aber ich glaub mit dem Wagen kommen wir wohl nicht weiter!"

Ouroborox versucht sich dem Hund weiter zu nähern und packt Rudolf in eine entspannte Haltung.

'Na du kleiner Racker, lässt du dich auch kraulen', und streckt die Hand aus.

Der Hund kommt vorsichtig näher und schnuppert kurz an Ouroborox Hand.

Er wedelt kurz mit dem Schwanz, um sich dann wieder zurückzuziehen.

"Und was machen wir nun? Folgen wir ihm oder ziehen wir weiter unseres Weges?" Lauriel schaut ihre Gefährten fragend an, während sie den neugierigen Schneedachs an die Leine nimmt.

'Der Hund wirkt nicht verwildert ... lasst uns doch mal schauen, wo er uns hinführen will. Auf diesem

Pfad hier wird wohl kaum einer unseren Wagen stellen, und wenn, hinterlässt er deutliche Spuren ..." meint Cadruel, der den Hund mit wachsendem Interesse betrachtet.

Es sieht so aus, als ob man die Kaleschka ein kurzes Stück noch in den Wald fahren kann, bevor der Pfad zu eng wird. Andererseits ist den Helden die letzten zwei Tage kein einziger Mensch begegnet.

"Nun denn," sagt Cuilyn und lenkt die Kaleschka ein wenig in den Wald.

Dann schirrt er die Pferde ab und bindet sie mit einer langen Leine an einen Baum.

"Und? Folgen wir dem Hund ..."

Cadruel tut es ihm gleich und bindet sein Pferd bei den anderen an.

'Zu Fuß bin ich im Wald sicherer unterwegs ...'

"Dann mal los ..." antwortet er Cuilyn, während er seinen Bogen bereit macht.

'Besser vorbereitet sein ...'

Lauriel denkt an die Alte zurück, die ihnen vor drei Tage die Abkürzung durch den Bornwald gewiesen hat.

"Ist heute nicht der Tag der Sonnenwende, Bruder? Bis jetzt haben wir von den *schönen Frauen* ..." sie gluckst leise, "... noch nicht viel gesehen. Die Alte wird doch nicht ohne Grund von ihnen gesprochen haben ..." sinniert sie.

Der Hund schaut aufmerksam zu.

Vertrauensvoll nähert sich Lauriel dem Hund, Fleckchen zerrt an seiner Leine.

'Na, Schwarzer, du scheinst uns wohlgesonnen, wenn du dich schon mit dem Zwerg angefreundet hast,' denkt sie grinsend und spricht leise auf ihn ein.

"So, wir wären so weit. Jetzt zeig' uns mal, wo du uns hinführen willst und wer dein Besitzer ist."

Bei *diesem* Hund hat Lauriel nicht soviel Erfolg wie bei den anderen Tieren. Er hält vorsichtig Abstand.

Banjew, mittlerweile von der Kutsche gestiegen, beobachtet zunächst verwundert, dass der Hund Lauriel, der normal doch kein Tier widerstehen kann, mit der gleichen Vorsicht behandelt wie Ouroborox. Dann wendet er seinen Blick dem Pfad zu und entschließt sich, seinen Rucksack und seinen Stab mitzunehmen.

"Wie weit er uns wohl führen will und was das Ziel sein wird ...?" murmelt er vor sich hin.

Er kann sich auf das Auftauchen des Hundes einfach keinen Reim machen.

Ouroborox sieht sich sein Gepäck an und nimmt auch nur seinen Rucksack mit.

Rudolf hängt an der Seite und auch Ludmilla liegt entspannt in der Halterung. Das alte Schild wird nach

kurzer Betrachtung lieblos auf dem Wagen zurückgeworfen.

Der Hund scheint genau den Zeitpunkt zu erkennen, als alle fertig sind. Er trottet los, schaut sich einmal kurz um, dass alle folgen.

Cuilyn nimmt sich seinen Rucksack aus der Kaleschka und schnallt sich sein Bastardschwert um.

Der Hund läuft in gemäßigtem Schrittempo, so dass die Gruppe keine Probleme hat, ihn im Blick zu behalten. Nach etwa einer Stunde verschwindet er urplötzlich im Unterholz.

Der Magier bleibt ebenfalls stehen und betrachtet die Stelle, an der der Hund verschwunden ist und schaut sich dann, sich um die eigene Achse drehend, die Umgebung genauer an.

Der Hund ist verschwunden. Als Banjew eben glaubt, ihn verloren zu haben, tritt eine schlanke junge Frau hinter einem Baum hervor. Eine seltsame Anziehungskraft geht von ihr aus, zugleich sympathisch und unheimlich.

Mit wohlklingender Stimme spricht sie: "Seid gegrüßt, Fremde. Meine Freunde und ich planen für den heutigen Abend ein kleines Fest. Hättet ihr nicht Lust, unsere Musikanten zu sein?"

"Wohl an ein Fest, nun ja wir kommen gerne, aber ich bin kein Musiker und kann daher kein Instrument spielen. Aber Essen und Trinken, das kann ich wohl und meinen Trinkbecher hab ich schon bereit", und klopft auf den Becher an seinem Gürtel.

"Ein Fest wäre gut nach der langen Reise, aber ich denke bei meinen Musizierkünsten wäre es ziemlich verdorben."

Auf Ouroborox und Cuylins Einwand scheint sie vorbereitet zu sein, denn die junge Frau erwidert: "Ihr meint, ihr seid nicht bewandert in der Kunst des Musizierens? Das macht überhaupt nichts, denn mit unseren Instrumenten kann jeder spielen!"

Lauriel, die gerade ihren Rucksack am Tragegeschirr auf Fleckchens Rücken festmachte, als die junge Frau plötzlich auftauchte, mustert diese neugierig.

"Dann ist das eine Einladung? Schön, und was für Instrumente habt ihr für uns?"

'Nicht, dass ich eins bräuchte ... aber fragen kann man ja mal.'

Die Frau legt den Kopf auf die Seite.

"Hm, lass' mich überlegen." Sie zählt an den Fingern ab: "Eine Trommel, zwei Geigen, eine Klarinette, eine Mandoline, eine Querflöte und einen Kontrabass haben wir zur Auswahl."

Lauriel schaut sie mit einem leichten Schmunzeln an und entgegnet der schönen Fremden: "Oh, die Auswahl ist ja reichlich. Da findet sich sicher ein passendes Instrument für uns."

Sie dreht sich grinsend zu Ouroborox um. "So, wie du auf deinen Becher geklopft hast, kannst du dich ja an die Trommel wagen, Freund Zwerg."

Sie lächelt und ihre eisblauen Augen blitzen auf. Langsam, mit dem Bogen auf dem Rücken, dem Stab in der einen und Fleckchens Leine in der anderen Hand, geht sie auf die Fremde zu.

"Sagt mal, Euch ist nicht zufällig ein großer, schwarzer Hund begegnet?" fragt sie beiläufig.

"Ein Hund?" Die junge Frau lächelt spitzbübisch. "Nein, der ist mir nicht begegnet."

"Seltsam, er hat uns hierher geführt und eben war er noch da, kurz bevor Ihr aufgetaucht seid."

Lauriel mustert die Fremde prüfend und plötzlich kommt ihr ein Gedanke. Warum wohl hat der Hund nicht in gewohnter Weise auf sie reagiert, war aber dem Zwerg gegenüber freundlich?

'Du sagst nicht die ganze Wahrheit, schöne twel.'

Die Halbfelfe zieht lächelnd einen Mundwinkel hoch, und erwidert das Lächeln der jungen Frau mit einem ähnlich spitzbübischen Ausdruck.

"Soll das dann etwa bedeuten, dass Ihr der Hund wart?" erklingt in freundlichem Ton ihre unverblümete Frage.

"Was würdest du mir denn empfehlen, Lauriel," fragt Cuilyn neugierig.

Die Halbfelfe, die gespannt auf die Antwort der Fremden wartet, dreht sich zu Cuilyn um und versenkt ihren Blick in seinen schwarzen Augen.

"Wie wäre es mit dem Kontrabass, junger Kämpfer," entgegnet sie ihm lächelnd. "Das Instrument hört sich nach einem tiefen, kräftigen Klang an. Du kannst es ja einfach mal versuchen. Ich denke, unsere Gastgeber würden sich freuen, wenn wir schon ihre Einladung angenommen haben, nicht wahr?"

Und mit diesen Worten wendet Lauriel sich wieder der geheimnisvollen jungen Frau zu.

Cuilyn antwortet mit einem Lächeln: "Ich denke ich werde es mal versuchen."

Die junge Frau lacht glockenhell.

"Ganz bestimmt nicht, aber das ist ja auch gar nicht wichtig. Wir wollen heute Abend einfach feiern. Gleich werden wir am Festplatz sein. Mein Name ist übrigens Stina, und wie heißt ihr?"

Während des Gesprächs führt Stina die fünf Helden durch den Wald.

"Mein Name ist Lauriel Schneeflocke", beantwortet Lauriel Stinas Frage.

Und da ihre Gefährten etwas maulfaul sind, fährt sie grinsend fort: "Der etwas kürzere Herr dort ist Herr Ouroborox, Sohn des Olborosch - sicherlich der beste Trommler, den ihr kriegen könnt." Sie zwinkert dem Zwerg zu.

"Der stattliche Kämpfer dort ist Meister Lair - seines Zeichens ein guter Bassist." Ein Nicken und Lächeln in Richtung Cuilyn.

Ein Lächeln huscht über Cuilyns sonst so ernstes Gesicht.

"Dann haben wir dort meinen Bruder Cadruel - ich denke er wäre sehr gut an der Querflöte. Und zu guter Letzt haben wir noch Magister Abrinken - sicherlich ein perfekter Geiger."

Sie weist auf ihre Gefährten.

"Ich glaube, wenn ich nicht meine eigen Flöte spielen soll, dann würde ich gerne die Mandoline nehmen."

Sie strahlt Stina an und wartet ab.

Banjew, der bisher schweigend nebenher gelaufen ist und versucht hat, sich an einem der genannten Instrumente vorzustellen, nickt bei seiner Vorstellung lächelnd in Stinas Richtung.

"Ich hatte bisher noch nicht allzu oft Kontakt mit Instrumenten, aber meine Wahl wäre wohl ebenfalls auf die Geige gefallen, was durch Lauriels Meinung noch bestärkt wurde."

Stina nimmt Lauriels und Banjews Instrumentenwahl erfreut zur Kenntnis.

Bevor noch jemand etwas äußern kann, öffnet sich der Wald zu einer großen Lichtung voller Menschen.

EIN FEST

Hs ist noch Tag, genau gesagt: Nachmittag. Stina hat die Helden zu einer Lichtung geführt. Dort erblicken sie viele Menschen (mehrere Dutzend sind es und fast nur Frauen), die fleißig arbeiten. Einige sind dabei, ein hölzernes Podest aufzubauen. Andere richten einen Steinkreis in der Mitte der Lichtung als Feuerstelle her, manche sammeln Reisig, und wieder andere sind dabei, eine lange Tafel mit leckeren Speisen zu decken.

Viele Katzen laufen durch die Menge, alles außergewöhnlich große und schöne Tiere. Dazu kommen einige Kröten, und in der Luft kreisen insgesamt vier Raben. Am Rande der Lichtung ist ein Zelt aufgebaut, aus dem die Anwesenden hin und wieder Werkzeug und Geschirr holen.

Mit den Worten "Ruht euch aus, oder helft mit, wie ihr wollt! Das Fest beginnt bei Sonnenuntergang. Dann hole ich euch ab", lässt Stina die Neuankömmlinge allein und stürzt sich in die Menge.

Eine der Frauen, die am Podest arbeitet, dreht sich zu den Ankommenden herum. Auf ihrem Gesicht, das von schulterlangen, lockigen, rotblonden Haaren eingerahmt ist, erscheint nur ganz kurz so etwas wie Überraschung. Dann kommt sie lächelnd auf die kleine Gruppe zu. "Na, wen hat Stina uns denn da mitgebracht? Willkommen! Ich bin Aleksa." Dabei macht sie einen kleinen Knicks, wobei sie den Saum ihres langen grünen Kleides kurz anhebt. Ganz ernst scheint sie diese förmliche Begrüßung aber nicht zu nehmen, wie man deutlich an ihrem schelmischen Blick erkennen kann.

"Eure Rucksäcke könnt ihr hier ablegen, wenn ihr wollt." Dabei zeigt sie auf einige Bänke, die wohl später an die Tafel gerückt werden sollen. "Und wenn es euch nichts ausmacht und ihr nicht zu erschöpft seid ... wir könnten hier noch eine starke Hand gebrauchen."

Eine zweite junge Frau mit offenem langen, rotbraunen Haar, gekleidet in einen bestickten, grünbraunen Kittel mit wie einen Rock um die Hüfte gewundenen Fransentuch in Rot- und Grüntönen, nähert sich der Heldengruppe. Auf einem Tablett trägt sie köstliche Leckereien, Dotzen, Brezeln, Zucker- und Fruchtbrot. Ihre dunkelbraunen, mit goldenen Lichtflecken gesprenkelten Augen funkeln die Helden neugierig an.

"Sieh an, Stina hat Gäste mitgebracht! Wie schön!"

Ihr Blick gleitet über die Neuankömmlinge, und erfreut über den Anblick zieht sie die Augenbrauen hoch und spitzt die Lippen.

"Mein Name ist Bernischa," stellt sie sich mit einer leichten, geziert wirkenden Verbeugung vor, darauf bedacht, den Berg an Backwaren nicht ins Rutschen kommen zu lassen.

"Kommt, helft uns ein wenig, dort hinten stehen Teller und Becher, die noch zur Tafel getragen werden müssen."

Mit aufforderndem Blick nickt sie den Helden zu und eilt barfüßig mit schwungvollem Schritt zur Tafel, um ihre Last dort abzustellen.

Lauriel & ...

'Oh weia! Kaum sehen die Herren ein paar schöne Frauen, stehen sie da wie nach einem Paralü-Paralein.' Lauriel muss über ihre sprachlosen Gefährten grinsen. Sie stellt ihren schweren Rucksack, nimmt Fleckchen das Tragegestell ab und bindet ihn mit der Leine an einem nahe stehenden Baum an. "Schön aufpassen!"

"So, meine Herren! Habt ihr den Damen nicht zugehört?" fragt Lauriel ihre Gefährten, dann folgt sie grinsend Bernischa und nimmt sich ein paar Teller.

Aleksa muss unweigerlich kichern, als sie Lauriels 'Schelte' hört.

"Hallo, ich heiße übrigens Lauriel", sagt Lauriel fröhlich zu Aleksa und Bernischa.

Die beiden Gastgeberinnen scheinen sich irgendwie mehr für die männlichen Ankömmlinge zu interessieren, so dass Lauriel für einen Moment allein bleibt. So kann sie in Ruhe das Treiben um sie herum beobachten.

'So, die Herren haben anscheinend *Beschäftigung*', denkt sich Lauriel. 'Selbst Cuilyn lässt mich hierschuften und umgarnt, was er kriegen kann! Männer! Aber man kann sich ja auch so amüsieren!'

Cadrue! & Alrika

Cadrue! nickt den Damen lächelnd zu.

"Hallo auch ... Doch Lauriel, haben wir. Wo sollen wir mit anpacken?" fragt er und wandert los, um beim Aufbauen zu helfen.

'Nette Gesellschaft ...'

Eine junge Frau mit rötlichbraunen Haaren, welche sie zu einem Pferdeschwanz gebunden hat kommt auf Cadrue! zu, der zur Mitte des Platzes schlendert. Auf dem Arm hat sie ein Bündel Reisig.

"Ich bin Alrika", begrüßt sie den Fremden. "Wenn Du magst kannst Du mir helfen, Riesig zu sammeln." fährt sie freundlich fort.

Sie legt das Bündel neben dem Feuerplatz ab und zupft sich einen kleinen Zweig aus dem Haar.

"Davon brauchen wir noch mehr", lächelt sie ihn aus strahlenden Augen an.

"Kein Problem ... sollte ja genug davon rumliegen ..." entgegnet der Elf mit seinem typischen freundlichen Halblächeln. "Was genau feiert ihr hier eigentlich, wenn man fragen darf? Ich meine - mitten im Wald ist doch für euch telora eher ungewöhnlich ..."

'Zumindest, wenn Banjew, Cuilyn und die anderen so einen Rückschluss zulassen ...'

"Es ist schon Tradition, dass wir hier zur Sommerwende feiern. Endlich ist wieder Sommer! Feiert ihr das etwa nicht?" erklärt Alrika während sie trockene Zweige sammelt.

Mit dem Arm voller Reisig mach sie sich auf den Weg zur Feuerstelle.

"Was führt Euch denn auf diesem Weg hierher? Es kommen nicht viele Leute vorbei, die meisten haben Angst vor dem Wald."

"Doch, Sommer ist immer ein guter Grund für ein Fest ..." entgegnet der Elf ihr. "Wir sind auf der Durchreise ... und jemand empfahl uns den weg hier als Abkürzung ... ob der weg nun kürzer wird oder nicht, gelohnt hat er sich zumindest ..."

Mit einer ebenso großen Menge Reisig folgt er ihr.

"Gibt es denn einen Grund, Angst vor dem Wald zu haben?"

"Angst sollte man im Wald nie haben", entgegnet Alrika lachend. "Genausowenig wie in der Stadt. Vorsicht ist aber immer angebracht. Sonst wird der Nachttopf genau über Deinem Kopf ausgeleert."

Der Nachmittag vergeht für Cadruel wie im Fluge, bis schließlich Stina zu den Instrumenten ruft.

Banjew & Bufonia

"Banjew ..." stellt sich der Magier mit einer leicht angedeuteten Verbeugung vor, dann stellt er ebenfalls seinen Rucksack ab und hilft ebenfalls mit den Teller.

Banjew hat gerade einen Stapel Teller in der Hand, als eine Kröte auf ihn zugehüpft kommt und ihn anquakt.

Banjew, der die Kröte, bis diese anfängt zu quaken, nicht bemerkt hat, zuckt leicht zusammen und macht einen halben Schritt zurück. Dann geht er langsam, darauf bedacht, keine Teller fallenzulassen, in die Hocke und betrachtet das Tier eine Zeit lang.

"Und wer bist du ...?" fragt er dann, wobei ihm ein kurzes Grinsen über's Gesicht huscht.

"Quoak!" ertönt es nur von der Kröte. Sie hüpfert einmal auf und nieder.

Und wieder: "Quoak!"

Der Magier schüttelt leicht grinsend den Kopf, richtet sich wieder auf, schaut noch einen Moment lang zur Kröte herab und macht sich dann, einen Bogen um die Kröte gehend, auf den Weg zum Bestimmungsort der Teller.

Während der nächsten Zeit folgt die Kröte unablässig und quoakt in immer wieder an. Also beim letzte Mal, als ihm jemand so nachgelaufen ist, war das ein Mädchen aus der Nachbarschaft in Havena.

Als Banjew die Teller abgestellt hat, schaut er sich um, ob ihm jemand in der Nähe auffällt, dem, oder wahrscheinlich eher der, die Kröte gehören könnte. Dann hockt er sich wieder hin und streckt die Hand in Richtung der Kröte aus.

Die Kröte ist sehr interessiert an Banjews Hand und riecht an ihr. Dann sagt sie wieder: "Quoak!"

Banjew schaut die Kröte halb interessiert, halb belustigt, an und sagt dann, während er langsam den Kopf schüttelt: "Tut mir leid, aber ich kann dich nicht verstehen."

Über Bernisches Gesicht, die bei den anderen an der Tafel stehend sich suchend umgesehen hat, zieht ein amüsiertes Schmunzeln, als sie den Magier vor der Kröte am Boden hocken sieht. Sie schlendert zu ihm hinüber und hockt sich neben ihm. Scherzhaft schilt sie die Kröte, die Banjew verliebt anhimmt, mit erhobenem Zeigefinger: "Also hier bist du, Bufonia, ich habe dich schon überall gesucht! Was machst du denn hier?"

Sie wirft einem prüfenden Blick auf den jungen Mann, streicht sich ihr Haar zurück und schaut Banjew mit ihren dunklen, sanften Augen verträumt an.

"Du musst sie entschuldigen, stolzer Mann, sie scheint einen Blick auf dich geworfen zu haben. Bufonia, das geht aber nicht, komm her zu mir."

Sie streckt ihre Hand aus und die Kröte steigt protestierend quakend darauf.

Banjew lacht kurz auf.

"Ja, das habe ich mir schon fast gedacht. Nur leider habe ich absolut nichts davon verstanden, was sie gequakt hat." sagt Banjew lächelnd.

Zärtlich streicht sie der Kröte über den Rücken, während sie Banjew betrachtet, ihre Augen streifen über seine schlanke Gestalt, seine langen schwarzen Haare, den gepflegten Vollbart und bleiben an seinen grünen Augen hängen.

"Hast du einen Moment Zeit für mich? Banjew ist dein Name, nicht wahr?"

Ihre Stimme klingt sanft, schmeichelnd, und die goldenen Lichtflecke in ihren Augen leuchten aus dem dunklen Braun hervor.

"Begleitest du mich in den Wald? Ich brauche für das Fest nachher noch einige Kräuter und du kannst mir dabei helfen, sie zu suchen. Ich würde dir zeigen, welche und wo sie wachsen."

Auffordernd und verführerisch schaut sie ihn an und legt bittend ihre Hand auf seinen Arm.

Banjew nickt bereitwillig.

"Aber gerne. Vielleicht kann ich mir dann ja sogar das ein oder andere merken."

Während er Bernischa begleitet, betrachtet er sie immer wieder von der Seite.

Um Bernischas Lippen spielt ein erfreutes, zufriedenes Lächeln. Auch sie wirft mit ihren sanft schimmernden Augen immer wieder einen Blick auf ihren Begleiter, während sie ihn in den Wald hinein führt. Sie hält sich dicht an seiner Seite, lässt ihn Tigermohn und Thonnys pflücken und in der Nähe eines Steineichenbestandes Satuarienbuch und Blutblatt schneiden. Sie zieht Banjew hierhin und dorthin und erklärt ihm dabei mit leisem Kichern, welche Blätter oder Blüten er von welchen Pflanzen einsammeln soll und welche nicht, welche nur getrocknet und welche nur frisch zu verwenden sind. Sie findet sogar eine Stelle, an der sie sich plötzlich niederlässt und sorgsam in der Erde gräbt, um eine bleiche Wurzel aus dem Boden zu befreien.

"Sieh mal an, welch ein Glück, eine Alraune. Schau mal da drüben, ich glaube, dort wächst noch eine."

Mit ihrer reichen Beute streifen sie weiter durch den Wald.

Banjew hört Bernischa bei jeder Erklärung aufmerksam zu, wobei er ihr konzentriert ins Gesicht blickt und gibt sich alle Mühe, die beschriebenen Pflanzen zu finden und von den unbrauchbaren zu Unterscheiden. Bald fangen seine Gedanken an, im Kopf zu schwirren, doch da er es gewohnt ist, zu lernen, ordnet er das Gehörte recht schnell und findet sogar weiterhin Zeit und Ruhe, um Bernischa kurze Blicke zu zuwerfen. Als sie sich hin kniet, um die Alraune auszugraben, schaut er sie zunächst etwas irritiert an, doch als sie die Wurzel hervor zieht und ihr erklärenden Worte abgibt, meint er auch das zu verstehen.

Auf einer kleinen Lichtung in einen Steineichenhain, die sich an einem Teich plötzlich vor ihnen auftut, hält sie an und hält schnuppern die Nase in die Luft.

"Hmm, riechst du das? Der Wasserrausch blüht. Manchmal kann man auch eine Frucht finden ... ach, wie gerne würde ich jetzt ein wenig schwimmen gehen, aber ..." sie blickt zum immer dämmriger werdenden Himmel empor und schürzt enttäuscht ihre Lippen. "... es ist schon spät. Wir müssen zurück. Du musst uns doch noch zum Tanz aufspielen."

Sie zwinkert ihm zu, nimmt ihn am Arm und zieht ihn fort von der geheimnisvoll schimmernden Wasser-

fläche mit den darauf schwimmenden Blättern. Eiligen Schrittes bewegt sie sich geschmeidig durch das Unterholz des Waldes zurück zum Festplatz.

Der Magier zieht prüfend die Luft durch die Nase ein, als Bernischa ihn auf den Geruch hinweist und schaut sich die Blätter auf dem Wasser an, kann mit dem Namen Wasserrausch jedoch nichts anfangen.

"Vielleicht kann ich sie ja später einmal fragen, was es damit auf sich hat."

Auch Banjew wirkt ein wenig enttäuscht, als es schon wieder zurückgeht.

"Ja, das müssen wir wohl. Ich werde mich bemühen, dass man auf meine Musik auch tatsächlich tanzen kann." erwidert er und folgt ihr dann, nicht ganz so geschmeidig, jedoch darauf bedacht, mit ihr Schritt zu halten.

Bernischa dreht sich trotz ihrer Eile mit einem wissenden Lächeln zu ihm um.

"Davon bin ich überzeugt."

Ihr Blick bleibt einen Moment an seinen grünen Augen hängen, dann huscht sie weiter, leichtfüßig läuft sie mit ihren bloßen Füßen voran.

Auf der Lichtung angekommen, fasst sie Banjew an beiden Händen und hält seinen Blick fest.

"Vielen Dank für deine angenehme Begleitung," flüstert sie ihm zu. "Wir sehen uns ... später."

Sie stellt sich auf die Zehenspitzen und haucht ihm noch einen Kuss auf die Wange, bevor sie sich abwendet und mit ihren Kräutern zwischen den anderen Anwesenden verschwindet.

Banjew bleibt noch einige Augenblicke wie gebannt stehen und schaut ihr nach, dann schüttelt er den Kopf, wie um wach zu werden und sucht, nachdem er sich ein wenig frisch gemacht hat, nach seinen Freunden, die er dann auch bei den Instrumenten findet.

Cuilyn & Aleksa

Cuilyn löst seinen Blick von den hübschen Damen, legt seinen Rucksack weg und spannt seine Muskeln an.

"Was kann ich tun?" fragt er.

Aleksas eisblaue Augen wandern von Cuilyns Gesicht einmal herab zu seinen Füßen und dann wieder hinauf.

"Nun zunächst, starker Mann, kannst du mir deinen Namen verraten. Und dann hole uns doch bitte von dort drüben drei dieser Holzbalken. Die benötigen wir hier als nächstes."

Etwa fünfzehn Schritt entfernt liegt ein großer Stapel von ungefähr fünf Finger durchmessenden Holzbalken.

"Cuilyn Lair ist der Name und euer Wunsch werde erfüllt", sagt Cuilyn und geht die Holzbalken holen.

Als Cuilyn zurückkommt, kniet Aleksa schon wieder vor dem Podest.

"Hierher bitte!" Cuilyn soll einen der Balken in zwei weitere, bereits über Kreuz miteinander verbundene Stämme legen und Aleksa beginnt, den Balken mit einem feinen Hanfseil zu befestigen.

"Sagt, was führt euch so tief in den Bornwald?" fragt Aleksa, ohne dabei die Augen von ihrer Arbeit zu nehmen. "Wisst ihr, viele Menschen fürchten sich, diesen Weg zu nehmen. Alles Aberglaube ..."

Cuilyn antwortet während er den Balken festhält: "Eine alte Frau hat uns zu diesem Weg geraten. Es sollte eine Abkürzung sein, allerdings haben uns die engen Wege auch sehr behindert. Eigentlich sind wir auf dem Weg nach Festum. Aber Angst haben wir eigentlich keine, wir haben schon eine Menge erlebt."

"So etwas dachte ich mir schon. Ihr wirkt nicht so, als hättet ihr gerade zum ersten mal den heimischen Bauernhof verlassen."

Während des Gespräches hat Aleksa alle drei Balken nebeneinander in einer Höhe von etwa zwei Spann über dem Boden befestigt.

"So, hier legen wir jetzt noch die Bretter auf. Wir wollen doch nicht, dass ihr beim musizieren herunterfallt."

"Ich weiß auch nicht ob ich dann weiterspielen würde. Wo liegen denn die Bretter?"

"Gleich dort drüben hinter den Balken. Wir werden wohl fünf oder sechs brauchen. Warte, ich komme mit."

Aleksa erhebt sich und geht zusammen mit Cuilyn zu dem Stapel von Brettern.

Cuilyn nimmt sich je nach Größe und Gewicht 3-5 Bretter und geht zum Holzgerüst zurück.

"Was ist das eigentlich für ein Fest das ihr feiern wollt? Ein Feiertag oder Tsatag?"

"Wir treffen uns jedes Jahr hier, um die Sommersonnenwende zu feiern. Wir musizieren, singen, tanzen, essen und trinken. Endlich ist wieder Sommer!"

Auch Aleksa hat sich zwei der Bretter genommen und legt diese nun auf die Querbalken. Das ergibt keine perfekte Fläche, aber als Podest oder kleine Bühne ist es zweifellos zu gebrauchen.

"Wo sind denn jetzt ... ah, hier."

Sie hebt ein kleines Kästchen mit Nägeln auf und reicht Cuilyn einen Hammer.

"Jedes Brett bitte einmal an beiden Enden festnageln. Und dann sind wir hier endlich fertig und können zur Tafel hinüber gehen. Ich verhungere sonst noch!"

Cuilyn nimmt den Hammer und die Nägel und nagelt die Bretter fest, nicht ohne dabei zu versuchen die Nägel mit einem Schlag herein zu treiben, was leider nicht immer gelingt. Als er fertig ist, springt er von der Bühne herunter und geht mit Aleksa zur Tafel.

Ouroborox & Bernischa

Ouroborox legt auch seinen Rucksack und seine Armbrust ab: "So, was soll ich tragen? Auch Geschirr oder habt Ihr für uns 2 starke Recken einige Bänke und Tische die bewegt werden müssen?"

"Wenn ihr vielleicht eurem Freund beim tragen der Holzbalken helfen wollt? Gleich dahinter liegen noch einige Bretter, die brauchen wir jetzt auch hier."

Ouroborox geht los und fängt an, sich einen Holzbalken zu schnappen und trägt ihn zu den anderen.

Gleichzeitig sieht er sich etwas auf der Wiese um, 'Mal sehn was es bei dem Fest zu essen gibt' und blickt in die Runde.

Bis jetzt werden nur Backwaren aufgetragen. Bernischa hat hier die Oberaufsicht.

Gerade kommt Bernischa mit einem dampfenden Topf daher, aus dem der typisch bornländische Borntzsch, ein Schmortopf aus Kohl, Roten Rüben und Kartoffeln, einen verlockenden Duft verströmt. Der neugierige Blick des Zwerges ist ihr nicht entgangen und mit einem Augenzwinkern ruft sie ihm zu: "Hey, starker Recke! Wie heißt du denn? Ich bin Bernischa und wenn du mit den Holzbalken fertig bist, kannst du mir helfen, die Fässchen mit Kwassetz und Met zur Tafel zu schaffen."

Und schon hat sie den Topf abgestellt und eilt davon, um den nächsten zu holen, gefüllt mit einer schmackhaften Fischsuppe aus gekochtem Karpfen.

Als sie wieder erscheint, trägt sie ein Tablett mit Gänse-Schwarzsauer, Panjas-Kuchen, Haferfladen und Raugmilka, schwarzem Vollkornbrot mit Kleie, vor sich her. Sie verteilt alles auf der Tafel und verschwindet wieder, um kurz darauf mit dem nächsten Tablett voll köstlicher Nachspeisen zu erscheinen. Da findet sich auch das typische Paßcha, bestehend aus Saurer Sahne, Quark, Eiern, Honig, Trockenfrüchten und Nüssen, und Apfelkäse, gesüßtes Apfelmus mit Quark und Ei, zu einer mürben Masse gepresst. Allein der Anblick der reich gedeckten Tafel kann einem das Wasser im Munde zusammenlaufen lassen.

Ouroborox beeilt sich die letzten Balken und Bretter schnell zu ihrem Bestimmungsort zu bringen

"Ouroborox ist mein Name werte Dame und mit Metfässern kenn ich mich aus!" und sucht diesen verheißungsvollen Schatz.

'Met ... MET Mein Schatzzzzzz!'

Bernischa grinst und winkt ihm mit blitzenden Augen, ihr zu folgen.

"Die Fässchen stehen dort hinten, Ouroborox, am Waldrand. Hast du schon mal Kwassetz getrunken? Es wird aus vergorenem Roggenbrot und Trockenkirschen gebraut, ein herrlich erfrischendes, perlendes Getränk und besonders lecker, wenn es noch mit einem Schuss gebranntem Met, unserem guten Meskinnes, veredelt ist. Wenn wir mit den Vorbereitungen fertig sind, könnt ihr euren Durst damit löschen."

Bei den Fässern angekommen, heißt sie den Zwerg, diese hinüber zur Tafel zu schaffen und nimmt sich gleich selber eines an.

Ouroborox nimmt sich ein Fass und versucht dieses sowie die anderen so schnell wie möglich zur Tafel zu tragen damit nun das Fest beginnen mag ... er ist durstig und neugierig auf dieses Kwassetz.

Bernischa fällt auch, dass Ouroborox das Bierfass *sehr* sehnsüchtig anschaut.

Die junge Frau stellt das letzte Met-Fässchen ab, streicht sich ihr rotbraunes Haar aus dem Gesicht und schaut zufrieden auf die gut gefüllte Tafel.

"So, Ouroborox, das wäre geschafft, danke für deine Hilfe."

Die Festtafel

Sie zwinkert ihm mit ihren warmen, dunkelbraunen Augen freundlich zu und meint dann, als auch Aleksa und Cuilyn sich an der Tafel einfinden: "Ihr seid jetzt bestimmt alle durstig. Dann lasst uns das Fass anstechen und das Kwassetz fließen."

Kräftig schlägt sie das Fass an und schenkt jedem der Anwesenden von dem perlenden Trank in bereitstehende Krüge ein. Nachdem sie diese verteilt hat, sieht sie Lauriel etwas unschlüssig an der Seite der Tafel stehen, wo sie die Teller abgestellt hat.

"Komm her zu uns, schöne Frau. Lauriel ist dein Name, nicht wahr?"

Sie lacht ihr zu und hält ihr einen Krug hin.

"Hier bitte, stoße mit uns an und lass es dir schmecken. Ich denke, das Fest kann nun bald beginnen."

Bernischa nimmt einen kräftigen Schluck und schaut sich dann suchend um.

"Ja, ich heiße Lauriel", antwortet die Elfe auf Bernischas Frage, "vielen Dank für für den Krug."

Sei prostet den Anwesenden zu und nimmt vorsichtig einen Schluck aus dem Krug. Sie probiert vorsichtig das vergorene Getränk - es schmeckt sehr fruchtig, aber sie merkt auch, dass ihr ein etwas komisches Gefühl in den Kopf steigt.

Auch Aleksa prostet allen zu und trinkt einen kräftigen Schluck vom Kwassetz. Dann stellt sie sich neben Lauriel und spricht sie so leise an, dass nur sie es hören kann.

"Eine nette Reisegesellschaft hast du da. Ist einer deiner hübschen Begleiter dein Partner?"

Aleksa schafft es, bei der Frage völlig unschuldig zu schauen, kann sich dann aber ein Grinsen nicht verkneifen.

Lauriels Gesicht fängt an in kräftigstem Rot zu leuchten und Aleksa kann dem Stammeln der Elfe, das als Antwort kommt nicht viel mehr als: "Ja ... nein ... aber ... ähm ... also ... hmm ... vielleicht ... guter Freund ..."

Auch Cuilyn wird ein wenig rot und trinkt schnell einen Schluck Kwassetz.

Als Lauriel erkennt, dass Cuilyn auch rot geworden ist, wird ihr Gesicht noch eine Spur dunkler, und sie blickt verlegen auf den Boden zu ihren Füßen. Der genaue Beobachter allerdings erkennt, dass sie ab und zu mit einem verstohlenen Blick Cuilyn Verhalten beobachtet.

Aleksa kann sich ein kurzes Lachen nicht verkneifen. "Aber aber, da ist doch nichts dabei."

Sie ergreift mit ihrer linken Hand Lauriels rechten Ellenbogen, zieht sie zu sich, deutet mit einem Nicken in Richtung Cadruel und flüstert: "Er ist aber auch ein stattlicher Mann. Kommt ihr aus dem selben Ort?"

Was zwischen Lauriel und Cuilyn vorgegangen ist, hat sie offenbar nicht bemerkt.

"Oh", Lauriel muss kichern und flüstert leise, "Du meinst Cadruel und ich ...? Ja würde vielleicht besser passen, aber mein Liebster ist Cuilyn, der Kämpfer, der Dir geholfen hat! Er ist so stark ..."

Dann stockt sie und fährt etwas lauter fort: "Mit uns Elfen scheinst Du Dich nicht auszukennen, oder? Cadruel ist ein Elf aus dem Volk der Biunfey - ihr nennt sie Auelfen - und ich komme von den Firnya fey. Wir haben uns alle erst vor kurzem im Norden kennengelernt."

"Oh." Jetzt ist es Aleksa, die plötzlich unsicher wirkt. "Na, da hast du aber großes Glück, jemanden wie Cuilyn gefunden zu haben."

Sie wendet sich ein wenig ab und nimmt einen großen Schluck vom Kwassetz.

"Ja, das glaube ich auch." sagt Lauriel ganz in Gedanken versunken und ohne wirklich auf Aleksa zu achten.

Am Abend

Bei Sonnenuntergang tritt Stina wieder zu den Helden und meint: "Es ist langsam an der Zeit, dass ihr euch mit den Instrumenten vertraut macht!"

Sie führt die Gruppe in eines der Zelte. Dort blinken auf einem Tisch mehrere Instrumente aus edelstem Holz und feinstem Silber - wie vorhin von Stina aufgezählt eine Trommel, zwei Geigen, eine Klarinette,

eine Mandoline, eine Querflöte und einen Kontrabass. Zusätzlich gibt es noch eine etwas größere Geige.

"Nehmt euch euer Instrument, und spielt euch ein bisschen ein!" fordert sie die Helden auf.

Lauriel nimmt die Mandoline und beginnt zaghaft an den Saiten zu zupfen.

Die Zagheit verschwindet nach den ersten Tönen. Lauriels Finger bewegen sich so, als ob das Instrument schon seit frühester Kindheit spielt. Sie beherrscht es meisterhaft. Melodien von alten, lang vergessenen Liedern fallen ihr ein.

Cuilyn trinkt seinen Kwassetz aus und geht mit zu dem Zelt. Dort nimmt er sich, Lauriel anlächelnd den Kontrabass und beginnt, ein wenig unbeholfen an den Saiten zu zupfen.

Nach den ersten zwei Tönen ist keine Unbeholfenheit mehr da. Cuilyn erspürt ohne nachzudenken, wie sich die Harmonien von Lauriels Melodien weiterentwickeln. Jeder seiner Töne sitzt!

Ouroborox füllt nochmal seinen Becher voll und geht danach ins Musikzelt.

Nach kurzem Blick über die Auslagen nimmt er die Trommel, setzt sich auf einen Schemel. Nachdem er den vollen Becher daneben gestellt hat, testet Ouroborox vorsichtig die Trommel und versucht einen angenehmen und sanften Ton zu finden. Anders als die orrischen Kriegstrommeln die schön öfters in seiner Heimat zu hören waren.

Neben der Trommel liegen verschiedene Schlägel. Als er einen davon - ein Holzstab, ungefähr eine Spanne lang, mit Verdickungen an beiden Enden - etwa in die Hand nimmt, stellt er fest, dass er genau weiß, wie er den Schlägel halten muss. Und als Lauriel und Cuilyn anfangen zu spielen, fallen ihm sofort eine Vielzahl von Begleitrhythmen ein, die er sofort durchprobiert. Es klappt perfekt!

Banjew bleibt ein wenig unschlüssig vor den Instrumenten stehen und schwankt zwischen einer Geige und der größeren Geige. Nach einigen Sekunden greift er sich dann die größere Geige und den dazugehörigen Bogen, setzt die Geige an den Hals an, wie er es einmal bei einem Musikanten gesehen hat und streicht probeweise mit dem Bogen über die Saiten.

Ja, so geht es. Die Finger der linken Hand wissen genau, wohin sie gehören. Wie der Bogen gehalten werden muss ist auch ganz klar. Banjew kennt zwar die Melodie nicht, die Lauriel gerade spielt, aber ihm fällt spontan eine zweite Stimme dazu ein. Und dass er eine Bratsche in der Hand hat, wird ihm in diesem Moment auch klar.

'Damit hätte doch nicht gerechnet, dass das so gut klappt ...' denkt Banjew und lächelt fast unmerklich, sehr zufrieden mit dem Zusammenspiel. 'Und das sie tatsächlich eine Bratsche hier hatten.'

Er schließt die Augen und lässt sich eine Zeit lang ganz von der Musik, die sie zusammen machen, tragen und lauscht seinem eigenen Spiel, das ihm so leicht von der Hand geht, als hätte er nicht gerade das erste Mal eine Bratsche in Händen, sondern als würde er schon länger spielen.

Und ihm fallen die Melodien aller Lieder ein, die er kennt. Als Lauriel ihr Spiel unterbricht, übernimmt er selbst die Führung. Cuilyn und Ouroborox gehen mit, als ob sie schon seit Jahren zusammenspielen.

Gemütlich kommt nun auch Cadruel angeschlendert, nachdem er mit Alrika für genügend Brennmaterial gesorgt hat, und betrachtet amüsiert lächelnd seine Gefährten, die sich schon auf ihre Instrumente einstellen.

'Ich wusste gar nicht, dass ihr so gut musizieren könnt ...' kommentiert er mit einem Grinsen ihr harmonisches Zusammenspiel und steht dann vor den verbliebenen Instrumenten.

'Hm, was fehlt denn noch in diesem illusteren Orchester? Ein Blasinstrument ...' sinniert der Elf und greift nach der Klarinette.

'Warum nicht mal etwas anderes als eine Flöte?' denkt er noch schmunzelnd und setzt das Instrument an die Lippen. Seine Finger fliegen über die Löcher und silbernen Klappen und entlocken dem Instrument aus schwarzem Holz zauberhafte Töne.

Müheles fügt sich der Klang der Klarinette in das Spiel seiner Gefährten ein, nimmt die Melodien auf, variiert sie, mal begleitend, mal führend und wieder in den Hintergrund tretend. Fast schon kommt es ihm vor, als würde er mit seiner Sippe Melodien weben und er wird ein wenig melancholisch, doch die Musik ist fröhlich, leicht und beschwingt und reißt ihn immer mehr mit. Er kann die Finger nicht mehr von den Tasten lassen, das Instrument nicht von den Lippen lösen und spielt in einem fort, wie gefangen in der Musik.

'Wie seltsam ...' gelingt es ihm noch zu denken, '... wir spielen wie verzaubert ...'

Als sie dann ein paar Lieder zu Ende gespielt haben, legt Lauriel die Mandoline zur Seite und sucht Stina.

"Wenn ihr doch heute Abend hier ein großes Fest veranstaltet", beginnt sie, "dann würde ich mich gerne noch vorher umziehen, denn die Reisekleidung ist doch wohl nicht dem Umstand entsprechend."

Stina schaut erfreut. "Das kannst Du gern machen! Diese Zelt hier ist für euch gedacht. Da stört euch keiner."

Irgendwie ist heute nicht Lauriels Tag, sie wird schon wieder rot bis unter der Spitzen der weißblonden Haare.

"Ja schon, aber hier sind die Männer ...", fängt sie schüchtern an, "... und ich habe auch nichts mehr um mich ein wenig schön zu machen, ... könnte ich vielleicht von euch etwas bekommen?"

Stina Schüttelt den Kopf: "Wie ihr es schafft, zusammen zu reisen ... Also *wir* finden, dass wir am schönsten sind, wie Satuarria uns schuf.

Versuch's einfach mal mit der Einstellung. Wenn ihr euch waschen wollt, kann ich euch gern Wasser und Seife bringen."

Spricht's und verschwindet.

"So lange reisen wir noch nicht zusammen", will Lauriel zu Stina sagen, aber da ist sie schon verschwunden.

Lauriel macht sich also auf die Suche nach Fleckchen und holt ihre Sachen. Fleckchen wird in der Nähe des Zeltes angebunden und das Tragegeschirr nimmt sie mit ins Zelt.

Dann wäscht sie sich, ordnet ihr Haar, flechtet sich das in mehrere Zöpfe und zieht anschließend - etwas verschämt da nicht allein im Zelt ist - ihr weißes Seidenkleid an, dass sie noch als Frostkönigin getragen hat. Dazu trägt sie ihren Hermelinmantel.

Als sie fertig ist, dreht sie sich ein paar mal und fragt in die Runde: "Na, wie sehe ich aus? Wollen wir jetzt feiern?"

"G... g... gut siehst du aus," sagt Cuilyn während er denkt 'Sie ist wunderschön' und macht sich flugs daran saubere Sachen aus seinem Rucksack zu holen.

Dann wäscht er sich, bringt seine Haare so gut es geht in Ordnung und zieht sich frische Sachen an.

"Leider nichts aus Seide dabei, darf ich trotzdem mit dir musizieren?"

Lauriel lacht kurz auf, dann stuppst sie ihm mit dem Ellenbogen: "Natürlich, was eine komische Frage!"

Sie lächelt ihn an, dann nimmt sie wieder ihre Mandoline und spielt noch ein paar Lieder bis Stina kommt und sie auf die Bühne holt.

Die Melodien klingen so wie sich die Elfe fühlt fröhlich, beschwingt und glücklich. Ab und zu sucht sie Cuilyn Blick, senkt ihren aber sofort wieder, wenn sich ihre Augen treffen.

Obwohl sie bislang immer nur auf ihrer Elfenbeinflöte gespielt hat - auf dieser allerdings schon mit einer gewissen Perfektion - gehen ihr die Griffe der einzelnen Saiten mit der Linken und das Tremolo spielen des Plektrons mit der Rechten so in Fleisch und Blut über, dass sie sich nicht auf das Beherrschen des Instrumentes, sondern auf das Weben der Melodien konzentrieren kann.

Es verwundert sie schon, denn sie hatte noch nie vorher ein Zupfinstrument in der Hand und eigentlich hatte sie die Mandoline nur gewählt, weil der Name

so schön klang. Aber da es den anderen anscheinend genauso geht, denkt sie sich nichts weiter dabei.

Nur fällt es ihr sehr schwer ein Lied zu beenden und ihre Finger von den Saiten zu nehmen. Es ist wie verhext, sie will nur noch spielen, spielen, spielen.

Und dann kommt der Moment, wo die fünf auf die Bühne gebeten werden.

Alle Gastgeber haben sich davor versammelt. Großer Beifall kommt auf.

"Spielt Zum Tanz! Bringt uns in Schwung!" fordert Stina die Helden auf.

"Ja, spielt!" ertönen die Rufe. Die Stimmung ist freudig-erwartungsvoll.

Die lauten Rufe reißen Cadruel aus seinem Traum von Melodien und Klängen. Er setzt die Klarinette ab und betrachtet sie mit einem versonnenen Lächeln.

"Ein schönes Instrument ... dieser Klang ...," lässt sich von ihm vernehmen, während er den Aufrufen mit leichten Verbeugungen und seinem freundlichen Lächeln folgt. Geschmeidig klettert er auf die Bühne und macht sich fürs Musizieren bereit.

'Fast hätte ich mir eingeredet, das Instrument könnte mich verzaubern ...'

Auch Banjew, der gerade vorher die Bratsche von der Schulter genommen und versonnen betrachtet hat, steigt gespannt, was das wohl für ein Fest werden mag und wie ihr Spiel ankommen wird, auf die Bühne, strahlt, erfüllt von einem bis jetzt unbekanntem Glück, das zweifellos durch das Musizieren hervorgerufen wurde, und wartet darauf, dass die Anderen folgen und jemand für das erste Stück die Führung übernimmt.

Lauriel steigt hinter den beiden auf die Bühne und wartet bis ihr Cuilyn und Ouroborox gefolgt sind, dann meint sie zu den anderen: "Ich zähl bis drei und dann spielen wir!"

"Eins - Zwei - Drei", sie fängt an wieder auf der Mandoline zu spielen und wieder überkommt sie das Gefühl, dass sie schon ihr ganzes Leben Mandoline gespielt hätte.

Lauriel hat sofort ein schwungvolles Stück ausgewählt, in das die Mitmusikanten sofort ohne zu zögern einfallen. Langsam beginnen die versammelten Frauen und Männer, sich im Rhythmus des Spieles zu wiegen.

Stimmung kommt auf, und immer mehr beginnen zu tanzen, bis die Menge wild durcheinander wirbelt.

Cuilyn fällt in Lauriels Rhythmus ein und spielt fast automatisch eine Begleitung dazu.

'Das ist wundervoll,' denkt er.

Mit seinen schlanken Fingern fährt Cadruel flink über die Löcher und Silberklappen der Klarinette, auch er

wiegt sich im Rhythmus der Melodie, seine violetten Augen funkeln.

'Faszinierend ...' denkt er beim Anblick der tanzenden Frauen und Männer. '... beinahe wie bei einem der Feste meines Volkes ...'

Nachdem die Gruppe drei Stücke gespielt hat, kommt Stina mit Getränken.

"Ihr könnt gern mal kurz Pause machen und etwas trinken."

Cadrueel setzt nach dem Schlussakkord die Klarinette ab und legt sie in die linke Armbeuge. Neugierig betrachtet er die angebotenen Becher.

"Was hast du uns denn Gutes anzubieten?" fragt er Stina und wirft einen prüfenden Blick auf den Becherinhalt.

"Wein, der wird Dir schmecken", strahlt Stina Cadrueel an.

"Das tut jetzt gut", sagt Cuilyn, und stellt den Kontrabass ab. Dann geht er zu Stina, nimmt zwei Becher und geht zur Lauriel.

"Hier, für eine liebe Freundin.", sagt er und hält ihr den Becher hin.

"Danke", sagt Lauriel und kichert dabei etwas verlegen, dann nimmt sie den Becher, stößt mit Cuilyn an und prostet ihm mit "Auf das Fest!" zu.

Cuilyn erwidert lächelnd: "Auf das fest und gute Freunde," und trinkt mit kleinen Schlucken während er Lauriel über den Becherrand anschaut.

"Ich hätte lieber noch ein Bier", kommt es von Ouroborox. Er legt die Trommel ab und geht sich erst einmal versorgen.

Der Elf lächelt freundlich zurück. "Wein ... hm ... doch nicht etwa Erdbeerwein?"

Bei dem Gedanken an den Schluck, den er in Festum genossen hat, schüttelt es ihn wieder innerlich.

'... hoffentlich nicht wieder aus verdorbenen Früchten ...'

Er beeilt sich hinzuzufügen: "Wenn du einen Tee anzubieten hast, wäre mir das sogar lieber ..."

"Erdbeerwein, Erdbeerwein?" Stina denkt angestrengt nach. "Ich glaube, Du holst Dir lieber Tee. Dahin steht ein Topf und Tassen."

"Werde ich dann, danke," erwidert Cadrueel lächelnd, legt die Klarinette auf dem Podest ab und springt gewandt hinunter, um sich eine Tasse Tee zu holen. Kurz dreht er sich noch zu Lauriel und Cuilyn um.

<Du bist versorgt, Schwester?> fragt er sie mit einem leichten Schmunzeln.

<Ja, danke, ich glaube ich habe alles was ich will!> antwortet ihm Lauriel augenzwinkernd.

Ouroborox war unterdessen zum Bierfass gegangen und hatte sich einen großen Krug einverleibt. Nun

füllt er ihn erneut mit dem schäumenden Getränk und kehrt zur Bühne zurück.

'Dann habe ich mein Bier immer zur Hand und wir müssen gleich nicht so lange unterbrechen.'

Mit der Trommel schon wieder in den Händen fragt er: "Was meint ihr, wollen wir weiterspielen?"

"Von mir aus gerne," antwortet ihm Cadrueel, der, von seiner Teepause zurückgekehrt, mit einem eleganten Sprung auf der Bühne landet. Er nimmt die Klarinette auf und raunt dem Zwerg mit einem verschmitzten Lächeln zu: "Du hast noch Schaum in den Barthaaren hängen, Freund Ouroborox."

"Ich weiß, ich weiß. Es ist wirklich ein gutes Bier."

Erst wenn Cadrueel wieder wegschaut, wird Ouroborox das Bier schnell wegwischen.

Auch Banjew, der sich am Ende des Stücks ebenfalls ein Glas Wein genehmigt hat, begibt sich wieder und nickt zustimmend.

"Ja, ich wäre dann so weit."

Und damit setzt er die Bratsche auch schon wieder an den Hals und setzt den Bogen auf die Saiten.

Lauriel hat so in Gedanken versunken, an ihrem Weinglas genippt, das sie die ersten Takte nicht wahrnimmt und plötzlich aufschreckt.

Aber sie findet sich sehr schnell in die Lieder ein.

Auch Cuilyn blickt überrascht auf, geht seufzend zu dem Kontrabass und fällt dann in den Rhythmus ein.

Auch Ouroborox beginnt, mit gereinigtem Bart, wieder die Trommel zu spielen, so als hätte er nie etwas anderes gemacht. Und so fühlt er sich auch dabei.

Der Abend vergeht wie im Fluge. Teilweise längs vergessene Lieder fallen den Musikanten wieder ein. Immer neu Variationen werden ausprobiert. Die Teilnehmer des Festes sind begeistert. Die Stimmung steigt, fröhliche Juchzer sind immer öfter zu hören.

Zwischendurch kommt eine graue Katze mit einer silbernen Flöte hinzu und bläst ihre Melodien. Zwei Frauen tragen ein Xylophon herbei und stellen es vor das Podest. Ein Hund setzt sich dahinter und begleitet die Musik, indem er mit einem Knochen, den er im Maul hält, auf das Xylophon schlägt. Einige Raben und Eulen fliegen in die Bäume hinter dem Podium und krächzen im Takt. Eine fette Kröte hüpfte auf das Podium und quakt im Gegentakt.

Belustigt verfolgt Cadrueel den Aufmarsch der Tiere, während er unentwegt seinem Blasinstrument neue Melodien entlockt.

'Hier sind sogar die Tiere musikalisch ... seltsam ... ob das an diesem Waldstück oder dieser Nacht liegt ...?'

Seine violetten Augen funkeln freundlich die Solisten zu seinen Füßen an.

UNGEMACH

Die Helden sind so in ihre Musik und den Tanz der Anwesenden vertieft, dass keiner mitbekommt, dass alle Anwesenden auf etwas (oder jemanden) zu warten scheinen. Ihre Köpfe drehen sich immer wieder zum Himmel empor.

Wenn die fünf in einer der Pausen einmal etwas genauer auf die anderen geachtet hätten, hätten sie auch Gesprächsfetzen wie "... wo sie nur bleibt ..." und "... sonst nie so spät ..." auffangen können.

Es ist schon fast Mitternacht, als plötzlich aufgeregtes Murmeln zu vernehmen ist. Die Tanzenden bleiben stehen. Sie bilden eine Gasse, durch die sich ein sehr großer grauer Kater auf die Mitte des Festplatzes schleppt. Sofort sammeln sich die Leute um ihn und bilden einen Kreis.

Als die Tänzer stehen bleiben, hört auch Lauriel mit dem spielen auf.

Sie schaut wie sich alle um den Kater versammeln, dann fragt sie von der Bühne eine der Hexen: "Wieso feiert ihr nicht mehr? Ist etwas passiert?"

Es scheint sie niemand zu hören, denn es kommt keine Antwort.

Mit einem halblauten "Wollen wir nicht mal nachschauen, was da los ist?" legt Lauriel ihre Mandoline hin, springt von der Bühne und schiebt sich durch die Menge nach vorne.

Auch Cadruel hat die Unruhe der Feiernden bemerkt und als Lauriel ihr Spiel unterbricht, setzt er die Klarinette ab und betrachtet den großen, grauen Kater mit in Falten gelegter Stirn.

"Ich komme mit," antwortet er auf Lauriels Frage.

"Der feljar macht keinen guten Eindruck," bemerkt er noch, während er Lauriel folgt, "so, wie er sich dahin schleppt ..."

Cuilyn hört auf zu spielen, blickt sich zu Ouroborox um, raunt ein kurzes: "Komm ..." und folgt dann Lauriel und Cadruel.

Auch Ouroborox legt seine Trommel beiseite und folgt den anderen.

Banjew, der die Bratsche von der Schulter genommen hat, als sich die Unruhe breit machte und die Tanzenden beunruhigt beobachtet hat, legt sie beiseite und folgt den Anderen rasch.

"Was ist das für ein Kater und wo kommt er her? Aber vor Allem: Warum wirkt er so angeschlagen ...?" fragt er sich währenddessen.

Wie selbstverständlich machen die Hexen Platz, als die Helden näher treten. Das Bild, das sich offenbart, ist äußerst unschön: Der Kater ist schwerverletzt, er blutet aus mehreren Wunden. Im Maul trägt er eine

Schriftrolle. Eine ältere Frau nimmt sie heraus, während sich Stina um die Wunden kümmert.

Die ältere Frau beginnt, den Inhalt der Rolle laut vorzulesen:

An alle Hexen!

Ich habe Luzelin in meiner Gewalt! Wenn ihr meinen Anweisungen nicht genau Folge leistet, wird sie eines unschönen Todes sterben. Als Beweis für die Wahrheit meiner Behauptung schicke ich euch ihren Kater Pallikratz.

Übergebt mir in einer Stunde auf der Lichtung im Norden, beim Hexenkreis ihren magischen Kessel. Schickt die Leute, die heute sicher für euch musizieren, zur Übergabe.

Weh euch, wenn eine Hexe dort in der Nähe ist ...

Wenn ihr versucht, mich zu betrügen, trägt Luzelin die Folgen eures Verrates.

Achaz

'Hexen!' fährt es Lauriel durch den Kopf. 'Deshalb fast nur Frauen alleine im Wald. Deshalb konnten wir die Instrumente spielen ...'

Sie kniet sich neben Stina auf den Boden und streichelt sanft den verletzten Pallikratz: "Kann ich Dir helfen?"

"Danke, das kriege ich schon hin", antwortet Stina und spuckt sich in die Hände. Damit streicht sie vorsichtig über die Wunden des Katers, die beginnen, sich zu schließen.

Lauriel schaut interessiert zu, wie die Hexe ihren Heilzauber anwendet. Dann wendet sie sich an die Umstehenden: "Wer sind denn Luzelin und Achaz?"

Cuilyn hockt sich hinter Lauriel und schaut ihr über die Schulter.

Das sie den Hexen helfen wird, ist für sie keine Frage wert, denn sie waren ja direkt im Erpresserschreiben erwähnt.

Cadruel hört aufmerksam zu und meint nur lakonisch: "Damit dürft denn wir gemeint sein ..."

'Hexen ... ein magischer Kessel ... was mag es damit auf sich haben?'

Gespannt wartet er auf die Antwort auf Lauriels Frage.

Ouroborox schüttelt den Kopf.

"Na, das wäre ja auch zu schön gewesen ...", brummt er vor sich hin.

Er wirft noch einen letzten sehnsüchtigen Blick auf seinen Bierkrug auf der Bühne, richtet dann seine Aufmerksamkeit wieder nach vorne und erwartet ebenfalls die Antwort.

"Luzelin, das ist unsere Oberste, unsere weise Anführerin", erklärt eine der Umstehenden bekümmert.

"Bitte helft uns, wir dürfen sie nicht verlieren!" fleht sie.

"Achaz, die alte Vettel" - eine andere Hexe spuckt den Namen aus - "ist die gemeinste, hinterhältigste Hexe, die mir je untergekommen ist. Vor fünf Jahren haben wir sie aus unserem Kreis ausgestoßen, da sie grausame Tierversuche durchführte. Solche üblen Kreaturen wie sie sind es, die immer wieder unseren Ruf verderben."

"Und was hat es mit dem Kessel auf sich?", fragt Ouboroborox weiter nach.

Verlegenes Schweigen ist erst einmal die Antwort.

Banjew schaut abwartend im Kreis der Hexen von Einer zur Anderen. "Nun ...? Wenn ihr wollt, dass wir euch helfen, was wir durchaus gerne tun würden, so müsst ihr uns nähere Einzelheiten nennen. Es scheint ja fast so, dass ihr zwar Luzelin retten wollt, den Kessel aber eigentlich auch nicht hergeben wollt?"

"Dich, doch!" Ein der Hexen fasst sich ein Herz. "Es ist nur so, dass Luzelins Kessel für uns ein enorm wichtiger Gegenstand ist. Aber nicht so wichtig wie Luzelin selbst. Wir geben ihn schon her. Einen Moment, bitte!"

Eine andere Hexe holt aus einem Zelt einen kleinen Kupferkessel, der über und über mit seltsamen Zeichen bedeckt ist. Banjew erkennt einige alchemistische Symbole, aber auch ihm sind die meisten Zeichen unbekannt.

"Hierin brauen wir unsere Flugsalbe", erklärt die Hexe.

"Flugsalbe?" Lauriel schaut die Hexen fragend an.

Bevor aber jemand antworten kann, fährt sie fort: "Achaz hat uns eine Stunde gegeben. Wir sollten daher die Zeit gut nutzen. Wo müssen wir hin? Wie sehen die beiden aus, damit wir die Richtige finden? Womit könnt *ihr* uns noch helfen?"

"Also Luzelin ist eine große, schlanke Frau in mittlerem Alter mit langen, schwarzen Haaren und einer weißen Locke. Ihr werdet sie sofort erkennen, wenn ihr sie seht", beschreibt eine Hexe Luzelin. "Wenn ihr als Kinder Geschichten von uralten verschrumpelten Weibern mit einer dicken Warze auf der krummen Nase gehört habt, dann wisst ihr, wie Achaz aussieht."

Ein älterer Mann lacht bei dieser Beschreibung bitter auf.

Banjew nickt. "Gut, das sollte man unterscheiden können ..."

Stina ist mittlerweile mit der Behandlung des Katers fertig geworden. Seine Wunden sind wirklich alle verheilt.

"Am besten führt euch Pallikratz. Der kennt den Ort."

Pallikratz mauzt zur Bestätigung.

"Ich kann euch nur raten, wachsam zu sein und nichts zu tun, was Luzelins Leben gefährden könnte. Sorgt nur dafür, dass sie nicht den Kessel bekommt, bevor Luzelin frei ist. Wenn sie da ist, werden wir zumindest einen neuen Kessel herstellen können." Sie seufzt. "Und nach der nächsten Sonnenwende wieder fliegen können."

Der Magier schaut sich ein wenig verwirrt im Kreis der Hexen um. "Und ihr wollt Achaz den Kessel tatsächlich einfach so geben? Ihr wollt nicht mal versuchen, sie daran zu hindern?"

Die umstehenden Hexen reagieren aufgeregt.

"Luzelin - zu wichtig; Kessel - ärgerlich - ersetzbar; Leben schützen" - Das sind Begriffe, die rundum zu hören sind.

"Wir sollten nicht mehr soviel Zeit verlieren!" meint Lauriel. Dann geht sie schnell zu ihrem Zelt, zieht sich eilig um - schließlich will sie ihr Seidenkleid nicht ruinieren - greift ihre Ausrüstung und die Waffen und ist wieder bei Stina: "Passt Du auf meinen Dachs auf, ich glaube er wäre hier besser aufgehoben."

"Gern mache ich das", erwidert Stina. "Nicht, dass er noch bei der Übergabe dazwischen geht. Wie heißt er denn?"

"Fleckchen", erwidert Lauriel und fügt hinzu, "Nach seinem Fleck auf der Stirn."

"Ein schöner Name!" freut sich Stina.

Dann wendet sie sich an ihre Gefährten: "Wollen wir?"

"Ja, je schneller wir das hinter uns bringen, desto besser. Und eine Stunde ist nicht viel Zeit.", stimmt Ouboroborox zu, geht zu seinen Sachen und nimmt seine Waffen an sich. Nur eines will ihm nicht in den Kopf.

'Flugsalbe ... fliegen ... wer würde so etwas freiwillig machen?!'

<Ja, wir können gleich los, einen Moment noch.>

Cadruel lächelt über die Hast der Halbfelfe. Er wendet sich nochmals an die Hexen.

"Wir wissen nun, wie Achaz ..." Der Name kommt ihm nicht so leicht über die Lippen, "... aussieht und der Kater führt uns zu dem Übergabeort. Gibt es noch etwas zu beachten, wenn wir dieser Frau begegnen? Wird sie auch, wie ihr, von Tieren begleitet?"

Mit seinen violetten Augen schaut er gespannt in die Runde.

'Über eine gemeine, hinterhältige, grausame Hexe sollte doch noch mehr zu erfahren sein ...'

"Ihr müsst vorsichtig sein. Nicht das sie den Kessel nimmt, aber Luzelin nicht freilässt. Hinterhältig ist sie. Sie hat einen Raben als Vertrauten, genau so niederträchtig wie sie", kommt es von allen Seiten.

"So sollten wir auch auf den oâ achten," sinniert Cadruel.

"Wir werden vorsichtig sein, seid unbesorgt," meint er noch, während er seinen Bogen bereit macht.

'Besser vorbereitet sein ... wenn dieser schwarze Geselle seiner Begleiterin so ähnlich ist ...'

Dann hockt er sich vor den wieder genesenen Kater. Mitfühlend streicht er ihm über den dicken Kopf.

<Führe uns nun schnell zu deiner Freundin>, fordert er das Tier auf.

Und an den Magier gewandt fragt er: "Nimmst du den Kessel, Banjew?"

Banjew nickt kurz zur Bestätigung.

"Ich hole nur schnell meinen Stab, dann können wir los."

Er eilt kurz davon, zu seiner Ausrüstung, holt seinen Stab und kehrt zurück.

"So, ich wäre bereit zum Aufbruch." sagt er, während er den Kessel an sich nimmt.

Cuilyn holt auch noch schnell seine Ausrüstung und gesellt sich wieder zu den Gefährten.

AUSTAUSCH

Pallikratz, der große Kater, führt die Helden zielstrebig durch den Wald. Glücklicherweise ist Vollmond, so dass sie nicht ständig gegen Bäume prallen.

Nach einer halben Stunde erreichen sie eine runde Lichtung, an deren Rand ein Kreis aus grünlichen Pilzen wächst. Pallikratz setzt sich nieder und scheint zu warten.

Nach einiger Zeit schiebt sich ein Schatten vor den Mond. Als die Helden aufblicken, sehen sie ein Fass über die Wipfel fliegen. Es kommt von Norden. Im Fass stehen eine hässliche alte Frau mit einem Raben auf der Schulter und neben ihr eine jüngere gutaussehende Frau, auf die die Beschreibung von Luzelin passt. Sie ist gefesselt und geknebelt. Die Alte kichert hämisch und ruft: "Na, wo ist der Kessel? Her damit!"

"Nicht so schnell, Hexenweib," ruft Cuilyn zurück. "Wer sagt uns denn das du Luzelin nicht einfach wieder mitnimmst. Lass sie zuerst aussteigen."

Lauriel raunt Cuilyn ein "Sei vorsichtig! Sie kann zaubern!" ins Ohr.

Cuilyn flüstert zurück: "Ich weiß, aber dann muss sie mich schon mit dem ersten Zauber töten, sonst bekommt sie mein Schwert zu spüren."

"Das wird sie wohl nicht können und zu einem zweiten Zauber dürfte sie dann wohl auch nicht mehr kommen", raunt ihm Lauriel ins Ohr, "wir können auch unsere Kräfte einsetzen."

Achaz kichert wieder: "Und wenn die Metze ausgestiegen ist, verschwindet ihr mit ihr. Haltet ihr mich für blöd?"

"Dann treffen wir uns doch auf der Mitte der Lichtung!" schlägt Lauriel vor, dabei die Hexe immer scharf beobachtend. "Du kommst mit Luzelin und einer von uns mit dem Kessel, dann tauschen wir und jeder geht seiner Wege!"

Achaz pfeift durch die Zähne: "Schlaues Mädchen! So machen wir es. Du nimmst den Kessel. Und alle anderen gehen erst einmal wieder ganz an den Rand der Lichtung."

"Mädchen!" Lauriel muss innerlich grinsen. "Wenn Du wüsstest, dass ich die Alte von uns beiden bin. Nun ja, dann unterschätze mich auch weiter!"

"Sei vorsichtig, Lauriel," sagt Cuilyn und geht langsam zurück. Dabei macht er vorsichtig seinen Kurzbogen bereit.

"Das werde ich sein, Du muss keine Angst haben!" erwidert Lauriel. Dann raunt sie dem Söldner ins Ohr: "Sie hält mich für ein junges, unerfahrenes Mädchen. Soll sie nur, sie wird eine Überraschung erleben!"

Bevor sie geht, haucht sie dem Söldner noch einen Kuss auf die Wange.

'Er sorgt sich so!'

Cuilyn schaut Lauriel in die Augen und lächelt.

"Mach nichts was nicht sein muss, der Kessel kann nicht so wichtig sein wie ein Leben." Er legt einen Pfeil auf und hält den Bogen so das Achaz sehen kann das er schussbereit ist.

"Das gefällt mir gar nicht ...", murmelt Cadruel leise und ruft zur Hexe hinüber: "Was ist mit deinem Begleiter, dem Raben. Bleibt auch er am Rand der Lichtung zurück?"

Der Elf beobachtet aufmerksam den großen schwarzen Vogel auf der Schulter der Hexe.

"Hast Du Angst vor dem Vogel?" kommt die spöttische Antwort Achaz.

"Muss ich die haben?" kontert Cadruel mit einem unergründlichen Lächeln.

"Nimmst du dir einen Begleiter mit, steht auch unserer Gefährtin eine Begleitung zu."

'Dir liegt doch sicher sehr viel an dem oâ, Hexenweib ...'

Jetzt blickt auch Banjew, der eben Lauriel den Kessel aushändigen wollte, argwöhnisch den Raben an.

"Manche Vögel können recht unfreundlich sein. Ich bin auch dafür, dass er am Rand der Lichtung wartet."

'Würde Ezoragh mich noch begleiten, dann könnte er den Raben ein wenig ablenken ...' schießt es Banjew durch den Kopf.

"Schon gut, wenn ihr unbedingt wollt!"

Achaz landet ihr Fass auf der gegenüberliegenden Seite der Lichtung.

"Nirraven, Du bleibst hier!" befiehlt sie so laut, dass es die Helden hören können. Dann steigt sie aus. Luzelin greift sie an den Haaren und zerrt sie mit den Worten "Komm her Du hässliche Ziege!" aus dem Fass.

"So, jetzt schwört ihr noch bei eurer Ehre und all euren Göttern, dass ihr mich auf meinem Rückweg zum Fass nicht angreifen werdet, und wir können den Austausch beginnen", ruft sie quer über die Lichtung.

"Solange du Luzelin freilässt und es ihr gut geht hast du mein Wort.", ruft Ouroborox über die Lichtung.

An die Banjew gewandt, flüstert er: "Könnte Luzelin eine Illusion sein? Und wenn ja, wie könnten wir das überprüfen?"

"Ja, solange der Tausch befriedigend abläuft, habe ich nichts dagegen einzuwenden." schließt sich Banjew Ouroborox an.

"Nun, mir wäre keine Möglichkeit bekannt, mit der man eine solche Illusion erschaffen könnte, aber es gibt selbstverständlich eine Menge Zauber, besonders solche der Hexen, die mir nicht geläufig sind. Ich würde einfach darauf vertrauen, dass es Luzelin ist. Davon abgesehen sagt man, dass Katzen sich nicht so leicht täuschen lassen und wenn der Kater nicht misstrauisch wird, werde ich es auch nicht."

"Oh, in *meinem* Alter kenne ich mich nicht so gut mit Göttern aus!" ruft Lauriel zurück. "Aber auch ich muss zurückgehen, und da der Schwur Dein Verlangen war, darfst Du auch anfangen."

"Was soll ich den schwören?" ruft Achaz zurück.

"Schwöre bei Deinen Göttern, dass Du Luzelin freilässt und wir beide dann ohne Störung die Lichtung verlassen können!" antwortet die Firnelte.

"Mache ich. Ihr könnt die Schlampe hier haben", entgegnet Achaz kurz. "Wenn ich euch Luzelin übergeben habe, seid ihr nicht mehr in Gefahr.

Wie auch?"

">Mach ich< klingt irgendwie nicht wie ein Schwur!" antwortet Lauriel. "Könntest Du das eventuell noch einmal wiederholen?"

"Wenn ich euch Luzelin übergeben habe, seid ihr nicht mehr in Gefahr", wiederholt Achaz.

"Ich kann mir auch nicht vorstellen, dass sie uns etwas antun will. Ich mache mir mehr Sorgen um Luzelin."

Währenddessen macht Ouroborox seine Armbrust schussbereit.

"Bei den bezeichnenden Beschreibungen zum Wesen dieser Hexe ist das keine gute Grundlage für ein Tauschgeschäft," entgegnet Cadruel leise und ballt die linke Faust. In der rechten den gespannten Bogen beobachtet er den Raben. "Wir wurden gewarnt und ich nehme an, dass sie nicht vor hat, uns Luzelin zu übergeben. Wir sollten unser Wort, nicht anzugreifen, nur geben, wenn sie Luzelin aus ihrer Gewalt entlässt und weder sie noch ihr Vertrauter etwas gegen uns unternimmt ..."

Ein seltsames Leuchten blitzt in den violetten Augen des Elfen auf.

"Wer in dieser heiligen Nacht diesen Platz durch Gewalt entweiht, den mögen Satuarria in die Niederhöhlen schicken! So seid ihr bereit?" Achaz hält Luzelin an ihren Haaren neben sich und geht mit ihr einen Schritt nach vorn.

"Ich denke", meint Lauriel zu ihren Gefährten, "wir müssen es wagen."

Sie nimmt den Kessel, den Banjew ihr angeboten hat und betritt vorsichtig die Lichtung.

<Wer nicht wagt ... sei auf der Hut, Schwester.>

Cadruel zieht sich langsam und konzentriert an den Rand der Lichtung zurück.

Vorsichtig Schritt für Schritt bewegen sie sich aufeinander zu - Lauriel mit ihrem Kessel und Achaz mit Luzelin im Griff. Achaz schaut misstrauisch, wirkt aber nicht so, als ob sie etwas im Schilde führt.

Banjew steht, halb auf seinen Stab gestützt, am Rand der Lichtung und schaut angespannt von Lauriel zu Achaz und dann zum Raben, während er sich konzentriert, um eingreifen zu können, sobald etwas Unerwartetes oder Unerwünschtes passiert.

Ouroborox steht links neben Banjew und hat die gespannte Armbrust vor sich Richtung Boden gesenkt. Er achtet aber darauf, nach vorne hin eine freie Schussbahn zu haben, falls es nötig werden sollte. Angespannt beobachtet er, wie sich die beiden Frauen langsam einander annähern.

Ganz vorsichtig gehen Lauriel und Achaz Schritt für Schritt voran - die Nerven zum Zerreißen gespannt. Sogar die Nachtgeräusche scheinen zu verstummen.

'Warum nur habe ich das Gefühl, dir nicht trauen zu können, Alte ...?'

Cadruel steht rechts von Banjew und beobachtet angespannt die Bewegungen der Hexe, gleichzeitig behält er auch den Raben im Auge. Für ein paar Sekunden stellt er den yara, an seinen Körper gelehnt, ab, konzentriert sich und streicht sich mit beiden Händen über die Brust. Dabei erklingen leise melodische Worte. "Ama tharza". Die Augen des Elfen blitzen kurz auf, dann nimmt er den yara wieder in die rechte Hand. Die linke ist gesenkt, doch zur Faust geballt. Konzentriert steht er da.

'Wenn du dich nicht an die Abmachung hältst und sie nicht gehen lässt ...'

Als Lauriel die Mitte der Lichtung erreicht hat, stellt sie den Kessel ab und sagt zu Achaz: "Jetzt lass Luzelin los. Ich gehe dann zurück und das war's."

"Gib ihn mir lieber in die linke Hand, ich mag mich ungern in Deiner Gegenwart bücken. Du kannst dann schon Luzelins Arm greifen.

Anschließend lassen wir gleichzeitig los, und ziehen uns dann rückwärts gehend langsam zurück. Keine schnellen Bewegungen!

Einverstanden?" Achaz klingt misstrauisch, aber nicht bedrohlich.

Lauriel nickt und streckt der Hexe den Kessel hin, darauf bedacht ihn nicht eher loszulassen bis Luzelin frei ist.

Ganz langsam lassen die beiden ihr Tauschobjekt bzw. -subjekt los. Sie schauen einander in die Augen, um einer möglichen Teufelei der anderen Seite zuvorzukommen. Aber alles läuft wie geplant. Und dann geht

es Schritt für Schritt rückwärts wieder zur eigenen Seite.

Cuilyn hält gespannt den Atem an, jederzeit bereit Achaz einen Pfeil zwischen die Augen zu schießen, oder es zumindest zu versuchen.

Als sich die beiden rückwärts bewegen entspannt er sich etwas.

"Jetzt befreie sie doch von ihrem Knebel!" ruft Banjew Lauriel halblaut zu. "Wenn sonst etwas nicht in Ordnung ist, erfahren wir es sonst erst, wenn es zu spät ist."

'Gute Idee!' denkt sich Lauriel und versucht Luzelin - ohne dabei Achaz allzu sehr aus den Augen zu verlieren - den Knebel zu lösen.

Der Knebel ist gut verknotet. Lauriel merkt, dass sie ohne hin zuschauen den Knebel bestimmt nicht lösen kann.

Schritt für Schritt bewegen sich die Kontrahenten weiterhin voneinander weg.

Als sich beide aus der direkten Reichweite Achaz entfernt haben, schneidet Lauriel der Hexe die Fesseln durch: "So jetzt sind wir weit genug weg, den Knebel kannst Du Dir ja selber lösen!"

Achaz zuckt zusammen, als Lauriel ihr Messer zieht und beschleunigt ihren Rückwärtsgang. Luzelin selbst reagiert völlig apathisch auf Lauriels Aktionen und macht keine Anstalten, ihren Knebel zu entfernen.

Da Luzelin sich nicht selber befreien will, schneidet Lauriel auch noch den Knebel durch.

"Hey, Du bist frei! Nun sag doch was!" fordert sie Luzelin auf.

Während der ganzen Austauschaktion hat Pallikratz verborgen am Rand der Lichtung im Unterholz bei den anderen gesessen. Nun wird er immer unruhiger. Er macht einen Schritt auf Luzelin zu, dann zieht er sich wieder zurück. Seine ganze Körperhaltung macht deutlich, dass er nichts lieber möchte, als auf die Lichtung zu Luzelin zu laufen.

Im Augenwinkel bemerkt Cadruel die Reaktion des Katers.

'Warum läufst du nicht zu ihr hin, feljar ...?'" fragt er sich.

Misstrauisch wartet er ab, nach wie vor konzentriert, und beobachtet Achaz und den Raben.

'Was ist mit der Lichtung ...?'"

Ouroborox dauert die ganze Aktion viel zu lange. Nervös spielt er mit dem Abzug seiner Armbrust.

'Gib mir nur einen Grund ...!'"

Lauriel schaut noch abwartend auf die nun ganz befreite Luzelin, die immer noch kein Wort von sich gibt und auch nicht mehr weitergeht. Achaz ist mittlerweile bei ihrem Fass angekommen und steigt hinein.

Da hält es Pallikratz nicht mehr aus und rennt freudig auf seine Herrin zu.

'Da stimmt irgendwas nicht!' denkt sich Lauriel.

Dann ruft sie Achaz hinterher: "Was hast Du mit ihr gemacht? Bleibt sofort stehen!"

"Ich habe sie freigelassen, so wie vereinbart!" ruft Achaz lachend zurück.

Und schon steigt das Fass auf.

"Iiiiiä!" kreischt die alte Hexe noch, dann ist sie zwischen den Baumwipfeln verschwunden.

Ouroborox legt seine Armbrust ab und läuft auf die Lichtung.

"Was ist mit ihr los?" fragt er Lauriel.

"He, du bist frei!" fährt er etwas lauter und an Luzelin gewandt fort.

Dabei stupst er sie in die Seite und wartet auf eine Reaktion.

Ouroborox und die anderen werden von Pallikratz abgelenkt, denn der hat kurz von Luzelin gestoppt. Sein Fell sträubt sich, und er faucht laut auf.

Luzelin hat immer noch nichts gesagt, da geschieht etwas Entsetzliches: Luzelin beginnt mit enormer Geschwindigkeit zu altern. Ihre Haare werden grau und fallen aus, tiefe Runzeln ziehen sich über ihr Gesicht, und sie schrumpft zusammen - erst langsam, dann immer schneller. Schließlich liegt nur noch eine eingetrocknete Wurzel auf dem Waldboden.

"Bei den Zwölfen!" keucht Banjew erschrocken. "Sie hat uns tatsächlich hereingelegt und wir haben es nicht bemerkt ...!"

Angestrengt denkt Banjew nach, was nun zu tun sein.

"Wir müssen sie irgendwie finden. So jedenfalls können wir uns nicht zu den Hexen zurück wagen."

"Was haben wir denn für eine Wahl? Wir haben nicht die geringste Ahnung, wo Achaz hinfliegt. Die anderen Hexen wissen da vielleicht mehr. Und ich hatte nicht den Eindruck, dass sie uns etwas antun würden, selbst jetzt, wo alles so falsch gelaufen ist. Ich würde sagen, wir kehren erst einmal zurück."

"Ich glaube er hat recht!" meint Lauriel. "Wir würden nur planlos durch den Wald laufen."

Dann beugt sie sich zu Pallikratz: "Oder kennst Du den Wege?" Und streichelt dem Kater über den Kopf.

Dann steckt sie die Wurzel ein, um sie den Hexen zeigen zu können.

Pallikratz richtet sich an Lauriels Bein auf, so dass er an der Tasche schnuppern kann, wohin sie die Wurzel gesteckt hat.

"Schau mal, er scheint uns zu verstehen ... Ich möchte eigentlich lieber erst nach Achaz und Luzelin suchen, ich mag es nicht wenn ein Auftrag unerledigt

bleibt. Und das nächste mal wird die Alte sich vorsehen müssen."

Cuilyn schaut grimmig in die Richtung in der das Fass verschwunden ist.

Banjew schaut ein wenig unwillig in die Runde.

"Ich meinte ebenfalls, dass wir nicht vor Erledigen des Auftrags zurückkehren sollten und habe nicht daran gedacht, dass wir irgendwie Angst vor den Hexen haben sollten. Es wäre mir einfach ein wenig unangenehm, um nicht zu sagen peinlich, einen solch scheinbar einfachen Auftrag zu verbocken. Und das da," fügt er mit einem Kopfnicken in Richtung Wurzel und einem finsternen Seitenblick zu Ouroborox hinzu, "ist eine Alraune. Man kann sie, wie immer vorausgesetzt man hat das benötigte Wissen und die richtigen Zutaten, ihr für eine gewisse Zeit Menschengestalt geben. Und hierbei handelt es sich tatsächlich nicht um eine Illusion im eigentlichen Sinne. Davon abgesehen habe ich an die Möglichkeit, dass eine Alraune im Spiel sein könnte, einfach nicht gedacht."

"Wenn jemand wissen könnte, wo Achaz ..." unmelodisch erklingt der Name der alten Hexe, "... haust, dann unsere Gastgeber. Und dort wird auch Luzelin sein ..."

Cadruel betrachtet interessiert den Kater.

"Vielleicht kann aber auch er uns helfen ..."

Cadruel schaut, ob Achaz Rabe' noch irgendwo zu sehen ist. Er ist nirgendwo zu sehen.

Ouroborox dreht sich um und geht wieder an den Rand der Lichtung, wo er seine Armbrust einsammelt. Dabei murmelt er leise vor sich hin: "... keine Illusion ... dem Kater vertrauen ..."

Lauriel reicht dem Kater die Wurzel, dann fragt sie ihn: <Kannst Du Luzelin finden? Lauf voraus!>

Pallikratz schnuppert ausgiebig an der Wurzel. daraufhin dreht er sich dreimal im Kreis herum und hält an, als er in Richtung Norden blickt. Er miaut auffordernd und beginnt, langsam in diese Richtung zu gehen.

Über Cadruels Gesicht huscht ein unergründliches Lächeln.

<Gut so, Katzenbruder, wir haben verstanden. Zeig uns den Weg zu deiner Freundin ...>

Mit den auffordernden Worten "Dann los, lassen wir Luzelin nicht warten ..." folgt der Elf ohne zu zögern dem Kater.

"Kommt! Er hat uns auch hierher geführt!" fordert Lauriel die restlichen Gefährten auf und folgt dem Kater und Cadruel.

Cuilyn lächelt grimmig und schließt sich den Gefährten an.

Auch Banjew, noch immer ein wenig verärgert über das unsinnige Scheitern des Auftrags, folgt dicht auf.

VERFÖLGUNG

Es geht durch den Wald, immer hinter Pallikratz her, der genau darauf achtet, den Helden nicht davon zulaufen. Die Verfolgung ist gar nicht so einfach, da es keine Wege gibt und der Vollmond zwar Licht spendet, welches aber längst nicht so stark wie Sonnenlicht ist.

Es dämmt schon, als die Gruppe einen schmalen reißenden Fluss erreicht, der von West nach Ost fließt. Er ist ungefähr fünf Schritt breit. Hinter dem Fluss ist wieder Wald. Im Wald sind in einiger Entfernung einige hohe Klippen zu sehen, die von der Morgensonne bereits beleuchtet werden.

Auf einem schroffen Felsen vor einer der Klippen steht ein Haus.

Lauriel beobachtet Pallikratz Verhalten: "Will er weiter über den Fluss in Richtung Haus oder sucht er einen anderen Weg?"

<Na, mein großer Grauer,> fragt ihn Lauriel, <finden wir dort Luzelin?>

Cuilyn beobachtet interessiert das stumme Zwiegespräch zwischen Pallikratz und Lauriel.

Pallikratz mauzt und schaut unverwandt auf die andere Seite. Er läuft am Ufer des Flusses hin und her, so als ob er eine Brücke sucht, aber nicht findet.

"Es scheint als müssen wir da rüber, irgendeine Idee?"

"Nun", meint Lauriel mit einem ironischen Lächeln, "wir könnten eine Brücke bauen."

"Oder ich könnte einen Tunnel graben, dazu bräuchte ich nur noch einige mehr aus meinem Clan" tönt es von Ouroborox, nachdem er doch recht schweigsam und still mit den Gefährten durch den Wald gerannt ist. Nur sein Atem war zu hören.

"Eine große Person oder ein guter Schwimmer sollte mit dem Seil einfach den Fluss überqueren. Eventuell geht es einfach."

Der Fluss ist nicht besonders tief aber schnell. Cuilyn schätzt, dass man mit einer Sicherung heil rüberkommen könnte.

"Erinnert ihr euch an das Sprichwort: 'Auch wenn der Fluss seicht ist, überquere ihn als wäre er tief.'" lässt sich Cadruel vernehmen, der Banjew mit zur Seite geneigtem Kopf ansieht. "Haben wir nicht ein Seil dabei ...?"

Banjew, der bis jetzt erst einmal aufmerksam die andere Seite des Flusses und die Hütte betrachtet hat, nickt langsam. "Doch doch, das wollte ich auch gerade vorschlagen. Damit sollte es eigentlich machbar sein." sagt er, während er kurz gegen seinen Stab klopft.

Ouroborox steht direkt an der Wasserkante und schätzt durch einen fachzweigmäßigen Blick ab, dass

der Fluss ihm im Schnitt wohl bis zur Hüfte gehen würde. Allerdings erkennt man im Wasser sowohl Untiefen als auch Löcher.

"Wasser ... Flüsse ... schwimmen ... hätte Ingerimm gewollt das wir Zwerge im, am und auf dem Wasser leben hätte er uns Entenfüße gegeben." kommentiert er.

"Da sprichst Du ein wahres Wort!" meint Lauriel. "Pallikratz und ich wollen auch nicht nass werden."

Lauriel tritt ans Ufer, spricht, während sie mit der Hand einen Bogen auf das gegenüberliegende Ufer zieht: "sala dir'dha e'fey bhanda".

Über den Fluss spannt sich wie aus dem Nichts eine regenbogenfarbige Brücke, die bis aus das andere Ufer reicht. Die Farben der Brücke wechseln ständig, aber Pallikratz läuft furchtlos an das andre Ufer.

Lauriel folgt dem Kater mit einem: "Wenn ihr trocken auf die andere Seite kommen wollt, dann beeilt euch bitte!"

Überrascht zieht Cadruel eine Augenbraue hoch.

"Ein mandra der grinfeya! ... <Von dir kann man noch einiges lernen, Schwester ...>", murmelt er bewundernd und eilt schnellen Schrittes über das traumhafte Gebilde.

<Vielleicht haben wir die Zeit unser Wissen auszutauschen>, erwidert die Elfe, <ich finde es ist eine einfache Geste und die Kraft baut Dir Brücken. Allerdings weiß ich, dass meine Mutter - obwohl sie eine gute Magierin war - nie mehr als einen Lichtwirbel hinbekommen hat.>

Cadruel nickt zustimmend. <Es würde mich freuen, wenn wir es könnten, habe ich doch gehofft, die Zauberweber der Schneelfen im Hohen Norden zu treffen und von ihnen zu lernen ... doch hat es sich anders ergeben ...>

Banjew, der schnell hinterher geeilt ist, bringt nur ein verblüfftes "Bei Hesinde ..." hervor und beobachtet, wie sich die Brücke langsam wieder auflöst.

"Wir sollten trotzdem zusehen, dass wir das hier zu Ende bringen," meint er dann an die Anderen gewandt.

Ouroborox betritt vorsichtig die farbige Fläche. Nachdem er merkt, dass er nicht durchfällt, rennt rüber auf die andere Seite.

"Hättest du dass nicht früher machen können, so musste ich ans schwimmen denken" und schüttelt sich.

"Ich sollte dich mitnehmen und zu unseren Priestern bringen, vielleicht kannst Du ja auch so einen Tunnel machen", sinniert er.

"Nein, mein kleiner Freund", erwidert Lauriel, "eine Brücke aus Licht ist kein Loch in der Erde. Da werde ich Dir nicht viel helfen können. Aber trotzdem würde ich gerne mitkommen."

Als sie drüben sind, sagt Lauriel mit einem glucksenden Lachen zu Cuilyn: "Ich habe Dir doch gesagt, dass wir eine Brücke bauen sollten! Du muss mir nur vertrauen."

Als Cuilyn den Mund endlich wieder bewegen kann, sagt er: "Naja, ich bin ja von Banjew schon einiges gewöhnt, aber das wahr der Hammer. Ich denke ich sollte mich bei dir wohl besser über gar nichts mehr wundern, dazu habe ich dich eh viel zu gern."

Lauriel strahlt den Söldner an. Während sich die beiden ansehen, wird Lauriel von Pallikratz angestupst, der Kater versucht sie immer weiter in Richtung auf das Haus zu schieben.

Lauriel schaut zu ihm runter: "Ich glaube er will, dass wir weitergehen!"

Sie streichelt ihm über den Kopf: <Ruhig, feljar, wir gehen ja gleich weiter.>

Aber anstatt sich zu beruhigen, dreht sich Pallikratz um und läuft über die sich langsam auflösende Brücke zurück.

Die Farben der Brücke verblassen immer mehr und nur mit einem weiten Sprung kommt Pallikratz trocken ans Ufer. Dann fallen die Reste der Brücke als bunte Lichtpunkte ins Wasser.

"Ich denke unser Ziel ist die Hütte da drüben," meint Cuilyn nachdem er sich von Lauriel Augen losreißen kann.

"Los jetzt, zur Hexenjagd! Euer Geschnatter und euer gegenseitiges Bewundern könnt ihr später nachholen", meint Ouroborox und spannt danach seine Armbrust neu. Nachdem er einen Bolzen eingelegt hat, marschiert in Richtung des Hexenhauses.

"Ich will das jetzt endlich beenden. Ich hab Hunger und will mein Bier, und das gibt es erst, wenn wir wieder zurück sind."

"Solange Du nur an Dein Vergnügen denkst, können wir auch Schnattern." antwortet Lauriel lachend.

Cuilyn zwinkert Lauriel, ebenso lachend, zu, legt locker einen Pfeil auf die Sehne des Kurzbogens und folgt Ouroborox.

In diesem Moment steigt irgendetwas bei der Hütte auf und fliegt im großen Bogen durch das Sichtfeld gen Osten in die aufgehende Sonne - leider viel zu klein, um zu erkennen, was da fliegt.

"Aber Du hast recht", fährt sie fort, als sie das Ufo¹ sieht, "wir sollten weiterziehen. Vielleicht war das Achaz und das Haus steht leer.

Also hurtig, bevor sie zurückkommt!"

Skeptisch betrachtet Cadruel das sich entfernende Objekt. "Wenn du nur recht behältst, Schwester ... und es nicht der Rabe war ..."

"Und wenn es nur der Rabe", antwortet ihm Lauriel schulterzuckend, "dann ist der wenigstens nicht mehr da!"

Das Haus ist viel zu weit entfernt, als dass man einen dort auffliegenden Raben würde sehen können, fällt Cadruel nach kurzem Überlegen ein.

Er zieht sein Schwert und folgt dem Zwerg vorsichtig auf die Hütte zu, aufmerksam auf Bewegungen, Geräusche und Gerüche achtend.

Die Helden folgen zuerst dem Fluss, bis sie fast bei den Klippen ankommen. Das dauert ungefähr zwei Stunden. Beim Näherkommen stellt sich heraus, dass die Klippen sich über einen Bereich mehrere Meilen erstrecken. Und die Hütte entpuppt sich als ein zweistöckiges Haus mit Giebeldach.

Um zum Haus zu kommen, gehen die Helden am Fuß der Klippen Richtung Norden. Es ist die ganze Zeit gut zu sehen, da es auf einem Vorsprung steht. Nach einer weiteren Stunde sind alle unterhalb des Hauses angekommen. Jetzt ist nur noch ein steiler verwitterter Pfad hinauf zu nehmen. Er liegt voller Geröll. An einigen Stellen ist er ganz unter Schutthalten verschwunden. Ungefähr 50 Schritt Höhenunterschied sind noch zu überwinden.

"Jetzt werden wir wohl klettern müssen!" meint Lauriel nachdem sie den Weg angeschaut hat. "Oder kann jemand von euch fliegen?" fragt sie spöttisch die Gefährten.

'Ich könnte es', fügt sie in Gedanken hinzu, 'aber dann wäre meine Kraft für mandra verbraucht und wer weiß wozu ich die noch brauchen kann.'

"Nein, aber ich denke ich kann so gut klettern das du glaubst ich fliege hinauf." sagt Cuilyn, hängt sich den Bogen um und beginnt nach einem sicheren Aufstieg zu suchen.

"Vielleicht können wir das Seil doch noch gebrauchen ..." meint Cadruel lakonisch und kontrolliert, ob seine Ausrüstung gut befestigt ist. Dann blickt er prüfend zum Haus hinauf.

Ja. Das wird ein bisschen rutschig, da hochzukommen. Aber es sollte kein allzu großes Problem sein, da hochzukommen.

"Eins muss man Achaz lassen, sie hat den Standort für ihre 'Hütte' gut gewählt," meint Banjew, als sie am Fuß der Treppe ankommen. "Sie kann weithin jeden Ankömmling in dieser Richtung sehen und dieser kommt niemals ohne weitere Probleme zu ihr hinauf." Mit finsterem Blick betrachtet er das Geröll.

1 unkenntliches fliegendes Objekt

"Dann wollen wir mal klettern ..." murmelt er dann.
"Ich weiß nicht, wie weit uns das Seil hier weiterhelfen kann, aber probieren kann man es ja mal an einer Stelle, an der man ohne nicht weiterkommt."

Ouroborox steht noch vor dem Aufstieg und sieht sich das Geröll an um mit seiner fachzwerghischen Meinung festzustellen, welche Steine sich lösen können oder wo man einigermaßen sicher rüberklettern kann.

'Probieren geht über Studieren!' ist das Ergebnis seiner Untersuchungen.

Aufmerksam beobachtet Cadruel seinen Zwergenfreund und klettert nach ihm den Abhang hoch.

'Warum nicht der Erfahrung folgen ...'

Lauriel schaut dem Söldner kurz hinterher, dann beginnt auch sie vorsichtig - auf den Zauberstab der Mutter gestützt - mit dem Aufstieg.

Ein bisschen rutschig ist es, aber Lauriel kommt ohne größere Probleme oben an. Also machen sich auch die anderen auf. Cadruel und Ouroborox, die sich gleich anschließen, schaffen den Anstieg problemlos. Banjew braucht zwei Anläufe. Beim erstenmal rutscht er kurz nach dem Beginn aus und wieder zum Anfang zurück. Er verletzt sich aber nicht. Cuilyn kommt auch ins Rutschen, schafft es aber, sich wieder zu fangen.

Banjew klopft sich ein wenig ärgerlich den Schmutz von der Kleidung und dreht sich wieder in Richtung Abhang.

Von hier oben hat man wirklich eine schöne Übersicht über die Gegend: Die Klippen und einige Hügel bilden einen viele Meilen durchmessenden Halbkreis, der von dem eilig dahin laufenden Fluss abgeschnitten wird. Soweit das Auge reicht, gibt es ansonsten nur Wald zu sehen.

IM HEXENHAUS

Das rechteckige Hexenhaus hat tatsächlich zwei Stockwerke, doch das zweite reicht nur über die Hälfte des ersten. Auf dem Dach des ersten Stocks scheint ein Garten angelegt zu sein, über dem zweiten Stock befindet sich ein Giebeldach.

In der (kürzeren) Südwand des Hauses befindet sich mittig eine hölzerne Eingangstür, außerdem sind mehrere Fenster zu sehen - je zwei links und rechts der Tür.

Leise pfeift er durch die Zähne. "Hübsch hat sie es hier wirklich. Einen genialen Überblick über die Ebene und ein gemütliches, wenn auch für eine Person wohl recht großes, Haus."

"Na, Cuilyn", meint Lauriel ein wenig spöttisch, "das war aber kein so guter Flug."

Dann wendet sie sich an alle: "Durch die Tür oder durch den Garten?"

Alle schauen hoch und schätzen, wie man auf den Dachgarten kommen könnte. Die Oberkante der umlaufenden Balustrade befindet sich in gut zwei von Banjews Körperlängen Höhe über Grund.

Banjew hält sich etwas im Hintergrund, um den Kämpfern nicht in die Quere zu kommen, sollten sie aus irgendeinem Grund angegriffen werden, jedoch darauf bedacht, die Tür stets im Auge zu behalten.

Cadrueel hat ebenfalls sein Schwert gezogen, stellt sich rechts neben die Tür und versucht, durch das erste Fenster vorsichtig einen Blick in das Haus zu werfen.

Dahinter ist ein großer Raum, der durch zwei Fenster in der Ostwand gut erhellt ist. An den Wänden reihen sich hohe Regale voller Bücher. Vor einem der Fenster befindet sich ein Schreibpult.

Cuilyn wird ein wenig rot als er antwortet: "Warum sollen wir denn noch mal klettern? Lasst uns wie Gäste die Tür benutzen. Achaz weiß, wenn sie da ist, eh das wir kommen."

Er hakt jetzt die Bogensehne aus, verstaubt den Bogen und zieht mit einer fließenden Bewegung sein Schwert.

"Gut", antwortet Lauriel. Sie geht zu Tür und versucht diese zu Öffnen.

Die Tür ist unverschlossen. Dahinter ist ein kleiner zwei mal zwei Schritt großer Eingangsraum ohne eigenes Licht. In allen vier Wänden befinden sich Holztüren. Neben der Tür in der Nordwand hängt ein Brett mit mehreren Kleiderhaken. Auf dem Boden liegt ein runder, grob gewebter Wollteppich.

Lauriel ruft Cadrueel, der vor dem Fenster steht zu: "Hier ist nur ein Flur, kannst Du mehr sehen?"

"Der Raum hier sieht mir aus wie ein Studierzimmer ... Regale gefüllt mit Büchern und ein Schreibpult sind zu sehen," antwortet der Elf, und beobachtet das Zimmer genau, ob sich irgend etwas darin regt.

Es regt sich nichts, aber Cadrueel fällt auf, dass auf dem Schreibpult wohl Papiere herumliegen.

Da Cadrueel nichts gefährliches gesehen hat, versucht Lauriel als nächstes die rechte Tür zu öffnen.

Bibliothek

Ja, eindeutig: Hinter der Tür ist die Bibliothek. Zusätzlich zu dem schon von Cadrueel bemerkten sieht Lauriel in der Südostecke des Raumes einen großen Ohrensessel. Sein Brokatbezug trägt ein seltsames Muster aus ineinander verwobenen Spinnen und Schlangen.

Da alles bislang so relativ problemlos gelaufen ist, packt Lauriel der Übermut. Sie lässt sich mit einem "So, meine Herren, jetzt könnt ihr den Raum durchsuchen!" in den Ohrensessel fallen.

Cuilyn bleibt, aus sein Bastardschwert gestützt, im Türrahmen stehen.

"Ich bleibe lieber hier vorne und passe auf, nicht das wir noch eine unliebsame Überraschung erleben."

Cadrueel schaut sich neugierig in dem Raum um.

"Schon müde?" kommentiert er mit einem Grinsen Lauriels Bemerkung und geht zielstrebig zum Schreibpult.

"Nur ein wenig," erwidert Lauriel mit einem herzhaften Gähnen und schaut den Gefährten bei der Durchsichtigung des Raumes zu. Falls sie etwas interessantes finden, steht auf und schaut mit.

Interessiert betrachtet er die Papiere, die darauf herumliegen.

Die Papiere auf dem Schreibtisch werden von einem Briefbeschwerer gehalten. Dieser ist aus Bernstein und sieht wie eine große hässliche Kröte aus.

'Ein so schönes Kleinod in dieser Gestalt ...'

Cadrueel beäugt die Papiere unter dem Briefbeschwerer etwas näher, ohne diesen zu berühren und versucht etwas darauf zu erkennen.

'Doch was bedeutet schon die äußere Gestalt?' sinniert er weiter. 'Auf die inneren Werte kommt es an ... sind die Papiere von Bedeutung, ist es dieses Tierchen vielleicht auch ...'

Soweit Cadrueel erkennen kann, sind die Papiere handbeschrieben. Viele Korrekturen sind zu sehen. Es scheint sich um Entwürfe für irgendetwas zu handeln. Achaz scheint sich in Beschimpfungen zu üben.

Da Cadruel sich bereits den Schreibpult ansieht, wendet sich Banjew interessiert den Büchern zu. Schnell überfliegt er die Buchtitel und wartet darauf, dass ihm etwas Besonderes ins Auge sticht.

Die Bücher in den Regalen sind Standardwerke über Naturkunde und Alchimie. Außerdem findet Banjew die in Sammelmappen gebundenen letzten 50 Jahrgänge von "Spiegel der Schwarzmagie" und "Hexenwissen".

Banjew pfeift leise durch die Zähne. "Da hat aber jemand fleißig gesammelt. Und wenn sie das alles nicht nur sammelt, sondern auch verinnerlicht, dann könnte sie recht mächtig sein."

Plötzlich hört Banjew einen erschreckten Laut von Lauriel.

Da die Papiere in keinem direkten Zusammenhang mit ihrem Auftrag, Luzelin zu befreien, zu stehen scheinen, verliert Cadruel das Interesse daran und verlässt den Raum, um Ouroborox in den gegenüberliegenden Raum zu folgen.

Lauriel folgt dem Elfen, steckt aber noch schnell den Briefbeschwerer ein. 'Vielleicht freut sich Stina über das Geschenk!'

Als Lauriel den Briefbeschwerer berührt, bemerkt sie sofort und damit zu spät, dass sie das nicht hätte tun sollen. Der Briefbeschwerer fängt an, sich zu bewegen und zu wachsen. Die nun lebendige Kröte springt auf den Boden und wird immer größer, bis sie Menschengröße erreicht hat. Lauriel gibt einen erschreckten Laut von sich.

Sofort ist Cuilyn, der bisher das ganze eher gelangweilt beobachtet hat, hellwach. Mit einigen großen Schritten ist er neben Lauriel und hält das Bastardschwert schützend vor sich und Lauriel.

"Was, bei den Zwölfen, ist das?"

"Eine Kröte!" kommt es knapp von Lauriel, dann schaut sie sich schnell im Raum um. 'Schaffen wir es vor der Kröte aus die Tür zu kommen?'

Lauriel hat keine Ahnung wie schnell die Kröte ist, aber sie springt tatsächlich Cuilyn an. Der schafft es aber auszuweichen. Anschließend schlägt er sofort zu, verfehlt die hüpfende Kröte aber. Das Biest ist schnell.

Banjew fährt bei Lauriels Schrei herum und starrt einen Moment lang völlig verwirrt die riesige Kröte an und fragt verdattert: "Wie ist die denn hier reingekommen?"

Dann versucht er, sich unbemerkt in ihren Rücken zu bringen und von hinten mit seinem Stab anzugreifen.

Lauriel schafft es problemlos, sich von der Kröte zurückzuziehen, denn Cuilyn übernimmt die Verteidigung gegen dieses offensichtliche Monster.

Die Kröte es flink, so schafft sie es fast jedesmal Cuilyns Schlägen auszuweichen, doch ungefähr jeder

dritte Schlag Cuilyns sitzt. Leider scheinen seine Schläge überhaupt keine Wirkung zu haben. Cuilyn hat das Gefühl, als ob sein Bastardschwert einfach von der Kröte abprallt.

Glücklicherweise schafft es Cuilyn ebenfalls sehr gut, sich der Kröte zu erwehren. Die zwei Male, die die Kröte erfolgreich zuschnappt, verhindert Cuilyns Rüstung den Schaden.

Banjew schafft es, sich hinter die Kröte zu positionieren, aber auch seine Hiebe scheinen einfach an der Kröte abzuprallen.

"Verd... Banjew, zur Tür, wir sperren das Biest doch besser ein, ich halte es solange auf!"

Cuilyn wird dann nicht mehr weiter angreifen, sondern nur noch versuchen entweder mit den Schwert zu blocken oder auszuweichen. Dabei zieht er sich Richtung Tür zurück.

Lauriel huscht mit einem "Danke!" an dem Söldner vorbei in den Flur.

Banjew, der gerade wieder zu einem halbherzigen Angriff ansetzen wollte, nickt kurz und macht sich mit einem "Ja, das wird das Beste sein." daran, um die Kröte herum zum Ausgang zu huschen.

Als Cuilyn sich als dritter auch langsam zurückzieht, folgt die Kröte ihm nur bis zur Tür. Sie macht keine Anstalten den Raum verlassen. Die ganze Zeit nehmen trotz mehrerer Treffer weder Kröte noch Cuilyn Schaden.

Als Cuilyn die Tür erreicht, macht er noch schnell einen Satz rückwärts zurück in den Flur. Dann bleibt er etwa einen Schritt vor der Tür im Flur stehen, bereit die Kröte noch einmal zurückzudrängen.

Die Kröte macht keinerlei Anstalten, den Dreien zu folgen.

Banjew, der etwas hinter Cuilyn steht, runzelt etwas die Stirn.

Erst als die Tür geschlossen wird fällt die Anspannung von ihm ab und er lässt schwer atmend das Schwert sinken.

Es ist noch einmal alles gut gegangen.

"Ich habe das Gefühl, dass das, was wir eben gesehen haben, noch nicht so ganz alles war. Wurdest du verletzt? Die Kröte jedenfalls nicht. Und gefolgt ist sie auch nicht. Sie schien uns nur aus dem Raum vertreiben und von den Unterlagen fern halten zu wollen. Wenn das mal nicht wieder irgendeine Art von Illusion war ..." kommentiert Banjew die Situation misstrauisch.

"Dir ist wirklich nichts passiert?" fragt Lauriel den Söldner besorgt.

"Nein, mit mir ist alles ok, so groß die Kröte auch war, so scheint sie doch nicht über viel Kraft zu verfügen. Die Rüstung hat alles abgehalten."

Cuilyn wendet sich schmunzelnd an Lauriel: "Wenn du noch mal etwas mitnehmen möchtest, sage mir vorher Bescheid, dann mache ich ich kampfbereit."

"Ich wollte mich doch nur bei den Hexen für die Gastfreundschaft bedanken und ein kleines Geschenk mitbringen." antwortet Lauriel, dann fährt sie augenzwinkernd fort: "Aber ich sage Bescheid, wenn ich Dich brauche!"

Cuilyn murmelt kaum hörbar: "Das hoffe ich doch sehr."

Banjew, der eigentlich auf eine Reaktion auf seine Bemerkung gewartet hat, seufzt, schüttelt den Kopf und verdreht die Augen.

"Gut, wenn ihr mir auch nicht zuhören wollt, ich sage es euch dennoch: Ich gehe da jetzt nochmals hinein um mir die Papiere anzusehen, die die Kröten...illusion scheinbar bewachen möchte, so ich es denn schaffe, zu ihnen zu gelangen."

Bei dem Wort 'Krötenillusion' stockt er kurz und zuckt die Schultern.

Dann wendet er sich wieder der Tür zu, drängt sich an Cuilyn vorbei und öffnet sie vorsichtig einen Spalt breit, durch den er in die dahinter liegende Bibliothek schaut.

Der Briefbeschwerer liegt wieder auf den Papieren. Das Schreibpult sie leicht beschädigt aus. Irgendjemand scheint darauf herumgeprügelt zu haben.

Als Banjew den Briefbeschwerer noch einmal anfasst, erscheint für einen kurzen Moment wieder die Kröte, aber die Überzeugung Banjews, dass es sich um eine Illusion handelt, ist stark Stark genug. Es gibt keine Kröte. Nur einen Briefbeschwerer.

Banjew lächelt und nickt selbstzufrieden.

"Hab ich mir doch gedacht," murmelt er, während er den Briefbeschwerer in der Hand wiegt.

Die Papiere unter dem Briefbeschwerer sind allerdings eher bedeutungslos. Es handelt sich um Entwürfe für einen Leserbrief an die Redaktion von "Hexenwissen", in denen Achaz die Gegner von Experimenten mit lebenden Tieren wüst beschimpft.

Etwas enttäuscht lässt Banjew die Papiere liegen und geht nach einem etwas sehnsüchtigen Blick auf die Bücherrücken und dem Gedanken 'dass er vielleicht ...' wieder auf den Gang zurück zu Cuilyn und Lauriel, der er den Briefbeschwerer entgegen hält.

"Bitte sehr, du wolltest doch ein Geschenk mitbringen."

"Danke!" Lauriel nimmt die Kröte, schaut sie aber nicht länger an, sondern steckt sie in die Tasche.

'Wenn ich nicht daran denke, dann bleibt es ein Briefbeschwerer!'

Cuilyn verdreht die Augen: "Hättest du da nicht eher drauf kommen können? Ich habe echt Angst um euch gehabt."

Banjew schüttelt den Kopf. "Nein. Zumindest bin ich nicht eher darauf gekommen. Ich war zunächst damit beschäftigt, einen mittleren Schrecken wegen einer riesenhaften Kröte zu verarbeiten."

"Hätten wir alles vorher gewusst", stimmt Lauriel dem Magier zu, "dann hätten wir auch vorher erkannt, dass Luzelin nur eine Alraune ist.

Aber alles können wir nicht."

Wohnstube

Ouroborox sieht sich auch in dem Raum um und geht dann in den Flur mit den verschiedenen Türen.

Mit der gespannten Armbrust wird die erste Tür auf der linken Seite vorsichtig geöffnet.

Der Raum auf der anderen Seite des Eingangsflures ist deutlich kleiner als die Bibliothek. Der Raum enthält einen Tisch und zwei bequem aussehende Stühle. An der Westwand steht unter dem Fenster ein Mahagonischränkchen; ein Tablett mit zwei zwei Kristallpokalen und einer halbvollen Flasche drauf liegt auf dem Schränkchen. In der Nordwand ist eine mit Eisenbändern verstärkte Tür.

Aufmerksam schaut Cadruel sich in diesem Raum um. Er mustert die beiden Kristallpokale, ob sie nicht vor kurzer Zeit noch benutzt wurden.

Sie sind sauber und ganz leicht angestaubt.

Dann betrachtet der Elf die Tür in der Nordwand und untersucht mit prüfenden Blicken die Verstärkung und den Öffnungsmechanismus.

Es gibt ein Schlüsselloch, welches von Metall umgeben ist. Darüber ist eine Türklinke. Die Verstärkung sieht stabil aus. Falls die Tür verschlossen ist, schätzt Cadruel, wird es mühsam sein, sie gegebenenfalls mit Gewalt zu öffnen.

"Besuch scheint sie in den letzten Stunden nicht gehabt zu haben," sinniert Cadruel laut, da die Kristallkelche unbenutzt waren.

Auch Ouroborox schaut sich nun die Tür an: "Entweder soll da keiner rein oder das soll keiner raus."

Ouroborox blickt noch einmal durch den Raum ob er irgendwo einen Schlüssel an der Wand sieht.

"Also ich hab zwar noch nie vorher das Haus einer Hexe betreten, aber die Legenden und Geschichten sagen doch das sie eher naturverbunden sind. Dieses Haus kommt mir garnicht naturverbunden vor!"

Es gibt keinen Schlüssel an der Wand, aber da ist noch das gut gearbeitete Schränkchen.

'Wozu die Verstärkung ...? Ob sich durch das Schlüsselloch ein Blick hineinwerfen lässt ...?'

Dem Gedanken folgt der Versuch ...

Cadruel vermeint, durch das Schlüsselloch eine Gitterstruktur zu sehen.

'Sollte da noch eine Zelle hinter der Tür sein?'

Cadruel schaut wieder hoch.

"Sieht mir doch so aus, als ob der Raum hinter der Tür dazu dient, etwas oder jemanden wegzusperren," berichtet er Ouroborox. "Dahinter scheint mir ein Gitter zu erkennen zu sein ..."

Sein Blick wandert zu dem Mahagonischränkchen mit dem Tablett oben drauf.

"Vielleicht findet sich dort ein passender Schlüssel ..."

Vorsichtig untersucht er das Schränkchen nach zu öffnenden Schubladen oder Türen.

Das Schränkchen hat zwei Flügeltüren. Es ist unverschlossen. Dahinter findet Cadruel Schreibzeug, mehrere unbeschriebene Pergamente und eine eiserne Schatulle. Die ist verschlossen.

Cadruel nimmt die Schatulle aus dem Schränkchen und schüttelt sie behutsam.

Da klappert was, da ist was drin - mehr als ein harter Gegenstand.

Der Elf betrachtet die Schatulle kurz und reicht sie mit einem auffordernden Blick und einen leichten Grinsen an den Zwerg weiter.

"Du besitzt die größere Kunstfertigkeit darin, sie zu überreden, uns ihren Inhalt zu offenbaren ..."

Ouroborox versucht vorsichtig das Schloss mit seinen vorhandenen Mitteln zu öffnen.

Die kleine Truhe wird auf den Tisch gestellt und Ouroborox sieht sie sich von allen Seiten an, ob eventuell die Möglichkeit hat, den Deckel aufzustemmen. Ansonsten wird er sich an die Lektionen von Onkel Grombolosch erinnern, der ihm die zwergische Kunst des Schloßöffnens zeigte.

Da Ouroborox seine Dietriche dabei hat, ist das Öffnen des Schatullenschlosses für ihn ein Leichtes. Die Schatulle enthält fünf Dukaten, einen Schlüssel und mehrere beschriebene Blätter Papier.

'Ah es hat geklappt. Danke Onkelchen, das nächste Bier trink ich auf dein Wohl!'

Ouroborox schaut sich um, ob er beobachtet wird.

Cadruel schaut ihm aufmerksam zu.

'5 Dukaten. Soll ich, soll ich nicht ...'

Bevor er den Gedanken zu Ende gedacht hat, ist das Geld schon eingesteckt.

"So wir haben hier einen Schlüssel, etwas Beschriebenes und etwas Geld. Sollen wir mal sehn ob wir die Tür aufbekommen?"

Käfigraum

Der Schlüssel passt. Hinter der Tür ist ein großer Raum mit vergitterten Fenstern. An der Nord- und Ostwand stehen ca. 20 Käfige verschiedener Größen, in denen Tiere gefangen gehalten werden.

Lauriel, die den beiden gefolgt ist, schaut sich im Raum um und sagt voller Entsetzen: "Das erinnert mich doch sehr an Zurbaran! Müssen alle ihren schwarzen Geist an harmlosen Tieren auslassen?"

Als Lauriel den Raum betritt, beginnen die Tiere (sie sehr aber ganz normal aus: drei Rotkehlchen, zwei Drosseln, vier Eichhörnchen, ein Dachs, eine kleine Wildkatze, drei Feldmäuse, ein Marder, vier Hasen und ein ausgewachsener Wolf) zu mauzen, zu fiepen und zu knurren.

Am Fenster steht ein braungefleckter, stabiler Holztisch, davor ein Hocker. In der nordwestlichen Ecke des Raumes stehen eine Waage und mehrere Säcke.

Cadruel betrachtet die Tiere in den Käfigen mit unbewegter Miene.

"So grausam scheint es diesen dha'e noch nicht ergangen zu sein. Wir sollten sie laufen lassen, damit sie wieder ihr Leben leben können ..."

"Es geht ihnen vielleicht nicht körperlich schlecht, aber sie sind eingesperrt!" antwortet Lauriel. "Und das ist doch schon schlimm genug, Du kommst doch auch aus dem La ..."

Lauriel beginnt langsam die Käfige zu öffnen und erst die kleinen Tiere, die den großen als Opfer dienen könnten zu befreien.

'Lauf, bevor euch ein schlimmeres Schicksal als die Gefangenschaft ereilt ...!'

Eines der Rotkehlchen fliegt prompt auf die Fensterscheibe zu und wird gerade noch rechtzeitig von Cadruel weg gescheucht. Das bringt ihn aber auf die Idee, das Fenster zu öffnen, so dass die Tiere ganz leicht das Haus verlassen können. Sogar die Mäuse schaffen es, ein Tischbein hochzulaufen und aus dem Fenster zu springen.

Der Elf mustert aufmerksam den Wolf, während er sich in die Ecke auf die Säcke zu bewegt, um einen Blick hineinzuworfen.

"Lara oder largra ... es liegt an dir ..." murmelt er dabei leise.

In den Säcken befindet sich Futter für die Tiere, u.a. Getreide, Nüsse, Dörrfleisch.

Dann öffnet sie die Käfige zu den Raubtieren und lässt sie einzeln hinaus.

Die nutzen gleich die Gelegenheit zu verschwinden.

Bei der Wildkatze wird sie schon etwas vorsichtiger und bevor sie den Wolf freilässt, beobachtet sie ihn

und meint zu Cadruel: "Ich glaube es ist eher noch ein kleiner Diungo. Er wird uns nichts tun."

Dann öffnet sie auch vorsichtig den Käfig des Wolfes.

Der Wolf knurrt und bleibt in der hintersten Ecke seines Käfigs. Als aber Lauriel und Cadruel weit genug zurücktreten, verschwindet auch er mit einem großen Satz durch das Fenster.

Banjew, der mittlerweile auch den Raum betreten hat, schaut den Tieren hinterher. "Was sie mit ihnen wohl für Experimente durchgeführt hat? Ich werde wohl nachher noch nach Aufzeichnungen suchen ..."

Cadruel schaut den entfleuchenden Kleintieren mit seinem unergründlichen Lächeln nach.

"Was es auch war, es scheint ihnen nicht ihr nurdra genommen zu haben ..."

Nach einem letzten Blick auf den Wolf wendet er sich an die anderen.

"Nun, Freunde, suchen wir weiter, wir haben noch jemanden zu befreien ... wir sollten uns nach einer Treppe umsehen, die uns zu dem oberen Gebäudeteil bringt ..."

Der Elf verlässt die Räume und wendet sich im Gang der nächsten Tür zu.

Nachdem Ouroborox sich auch noch mal im dem Käfigzimmer umgesehen hat, wird er dieses verlassen um auch den anderen zu folgen.

Korridor

Hinter mittleren (und letzten) Tür befindet sich ein fensterloser Korridor. Er scheint im hinteren Bereich nach links (man könnte vermuten: hinter das Käfigzimmer) abzuknicken, aber so richtig viel ist nicht zu erkennen, da der Korridor keine eigenen Lichtquellen hat.

Lauriel ist dem Elf gefolgt und schaut kurz in den dunklen Flur, dann wendet sie sich um: "Hat jemand eine Fackel? Hier ist kein Licht!"

Ohne weitere Bemerkung lässt Banjew das Licht seines Zauberstabs erleuchten. Der Flur ist wohl 10 Schritt lang und knickt am Ende nach links ab. Im Knick ist rechts eine Tür, und an der Nordwand hängt ein Bild.

"Danke!" sagt Lauriel und geht vorsichtig den Gang entlang, um sich das Bild anzusehen.

Die Dielenbretter knarren heftig. Das Bild zeigt einen Kreuzweg bei Nacht, neben dem ein Galgen steht. An dem Galgen hängt eine halb vermoderte Leiche.

'Schönes Bild' denkt sich die Elfe mit leichtem Schaudern.

Ein Blick nach links in den bisher unsichtbaren Teil des Flures offenbart dreierlei:

Der Flur geht bis zur Hauswand. Dort ist ein Fenster.

Eine Steintreppe führt nach oben.

In der Nordwand des Flures ist noch eine weitere Tür.

"Erst die Türen oder gleich nach oben?" fragt Lauriel - eher rhetorisch - in die Runde, denn sie geht zur Tür im Knick des Ganges und versucht diese zu öffnen.

Küche

Dahinter ist eindeutig eine große Küche, die durch zwei Fenster in der Ostwand erhellt wird. Eine langer Arbeitstisch mit Schränken darunter und Regale befinden sich in Lauriels Blickfeld. In der Nordostecke des Raumes befindet sich ein 2x2 Schritt großer abgeteilter Bereich mit einer eigenen Tür.

"Eins nach dem anderen, Schwester ..."

Cadruel tritt in die Küche ein und sieht sich um.

Links um die Ecke geht es noch zwei Schritt weiter. Dort befindet sich ein großer Kamin, daneben steht ein Backofen. Cadruel fällt auf, dass über allem in der Küche eine dünne Staubschicht liegt.

'Woran erinnert mich das ...' Cadruel entsinnt sich an die Zustände in Zurbarans Hütte. 'Bewohnt scheint mir das hier nicht zu sein ...'

Lauriel, die hinter dem Elf die Küche betreten hat, schaut sich etwas intensiver in der Küche um. Ihr Hauptaugenmerk liegt dabei auf den Schränken und Regalen, da Cadruel sich ja der andren Tür zuwendet.

Küchengeräte, Geschirr, Besteck findet Lauriel. Alles ist sauber. Über allem offen stehenden ist eine dünne Staubschicht.

"Ob das die Speisekammer ist?" sinniert er und versucht vorsichtig, die Tür zu öffnen und einen Blick hineinzuworfen.

Die Tür ist nur durch eine Riegel gesichert, der sich problemlos beiseite schieben lässt

An den Wänden des kleinen fensterlosen Raumes in der Küchenecke stehen hohe Holzregale voller Einmachgläser, Flaschen und Krüge. In einer Ecke lehnen vier Reisigbesen, die sich plötzlich erheben und - wie von Geisterhand getrieben - auf die Tür zuschießen.

"Schnell, mach die Tür zu!" ruft sie dem verdutzten Elfen zu. "Und denk' an etwas anderes, vielleicht ist das ja auch nur eine Illusion wie die Kröte!"

Lauriels Zuruf erfolgte in dem Moment, als Cadruel geistesgegenwärtig versucht, die Tür schleunigst zu schließen, bevor die wild gewordenen Besen aus dem Raum heraus schießen.

"Kein Problem, Schwester, ich stelle mir einfach vor, es gäbe sie gar nicht und ich hätte sie nie gesehen ..."

Cadruel ist schnell genug, aber falls das ein Illusionszauber ist, dann ein sehr guter, denn alle hören, wie die Besen einmal von innen gegen die Tür knallen. Dann ist Ruhe.

"Das klang ganz und gar nicht nach einer Illusion ..."
Cadruel zieht die Augenbrauen hoch. "Ich verzichte gern auf eine weitere Bekanntschaft mit diesen alten Hölzern ..."

"Dann hoffen wir, dass die Tür keine Illusion ist."
Lauriel lacht bei diesem Gedanken leise auf.

'Und das sie sich nicht in Äxte verwandeln und durch die Tür kommen ...!'

"Wir sind hier falsch, so hab ich mir nie ein Hexenhaus vorgestellt. Es erinnert mich auch immer mehr an unseren Besuch im letzten Magierhaus."

Banjew, der ebenfalls mit den Anderen in die Küche gegangen ist und sich dort einen großen Überblick verschafft hat, nickt kurz.

"Ja, eine gewisse Ähnlichkeit lässt sich nicht abstreiten. Wollen wir nur hoffen, dass Achaz nicht ähnlich grausame Magie beherrscht wie Zurbaran. Das war keine Erfahrung, die so angenehm war, dass ich sie gleich noch einmal erleben wollte."

Bei dem Gedanken läuft ihm ein kalter Schauer über den Rücken und seine Hand zuckt kurz, als ihn der Reflex durchfährt, sich Blut aus dem Gesicht wischen zu wollen.

"Dann sollten wir diesmal nicht zögern und erst nachfragen, wenn sie ihr taubra nicht mehr einsetzen kann ..." äußert sich Cadruel ernst und seine Augen funkeln in ihrer eigentümlichen Weise.

"Können wir dann weiter ... wir wissen nicht, wie viel Zeit wir noch haben ..."

Er macht sich auf, die Küche zu verlassen und bewegt sich vorsichtig auf die Steintreppe zu.

Die letzte Tür, die in der Nordwand des Flures, lässt er erst einmal rechts liegen.

Lauriel, die etwas enttäuscht von den Inhalten der Küche ist, folgt dem Elf auf den Flur. Als sie seinen Entschluss merkt nach oben zu gehen, fragt sie: "Sollten wir nicht erst hinter die letzte Tür sehen? Dann haben wir alles gesehen und gehen nach oben?"

Auch dieses Mal wartet sie die Antwort der Gefährten nicht ab, sondern geht zur Tür und öffnet sie.

Banjew, der mit seinem Licht dicht hinter den Beiden aus der Küche kommt, schließt sich ihr an und schaut an Lauriel vorbei was wohl hinter der Tür zu sehen ist.

Die nach Westen gehenden Fenster dieses großen Zimmers bestehen aus rotem Glas, so dass der Raum in rötliches Licht getaucht ist. Auf dem Boden liegt ein flauschiger Teppich, die einzigen Möbelstücke sind ein langer, schwarzer Tisch und ein Stuhl. Neben dem Stuhl steht ein eiserner Ständer, auf dem, in ein schwarzes Samtkissen gebettet, ein menschlicher Schädel die Helden angrinst. Auf dem Tisch liegen drei verdeckte Spielkarten.

Als Lauriel den grinsenden Schädel sieht, zuckt sie erst zusammen, aber dann gewinnt ihre Neugier die Oberhand und sie dreht die mittlere der drei Karten um.

Ein erschreckendes Bild ist da für Lauriel zu sehen, und – noch erschreckender – es ist ein bewegtes Bild:

Ein völlig verängstigtes Eichhörnchen liegt, mit seidenen Fäden gefesselt, in einem Pentagramm. An den Spitzen des Pentagrammes stehen Tierschädel, auf denen schwarze Kerzen kleben. Plötzlich entflammen alle Kerzen. Das Eichhörnchen beginnt wild zu zapeln und zu strampeln.

Langsam weicht alle Lebenskraft aus dem Tierkörper, er liegt still da.

Doch dann beginnt das Eichhörnchen allmählich zu wachsen, es wird größer und größer, die seidenen Fäden reißen, und es richtet sich vorsichtig auf. Als es Menschengröße erreicht hat, hört das unnatürliche Wachstum auf. Es dreht behutsam den Kopf, bis es Lauriel anblickt. Als es die Zähne fletscht, erkennt Lauriel, dass ihm ein Wolfsgebiss gewachsen ist.

Wirbelnde Farben überdecken das Bild, und die Karte wird weiß.

Lauriel stößt einen Schrei aus und lässt voller Entsetzen und Ekel die Karte auf den Tisch fallen, dann dreht sie sich um und verlässt mit "Ich glaube nicht das wir hier Luzelin finden!" den Raum.

Banjew, der von alledem von der Tür aus nichts gesehen hat, wartet, bis Lauriel sich an ihm vorbei gedrückt hat und betritt dann mit kritischem Blick und den Worten "Was ist denn an einem Schädel und einer Karte so schlimm, dass man sich so erschrecken muss?" den Raum und wendet sich erstmal dem Schädel zu.

"Sei bloß vorsichtig!" ruft ihm Lauriel noch etwas verstört hinterher. "Es ist nicht alles so wie es scheint!"

Cadruel steht am Fuß der Steintreppe und wartet auf die anderen. Dabei horcht er aufmerksam nach Geräuschen von oben und achtet auf mögliche Bewegungen im oberen Stockwerk. Als Lauriels Schrei ertönt, fährt er herum und sieht sie entsetzt aus dem Raum eilen.

"Was ist dir denn über den Weg gelaufen, Schwester?" fragt er besorgt und wirft schnell einen Blick die Treppe hinauf, bevor er sie wieder fragend ansieht.

"Diese Hexe hat eine unangenehme Art alles in ihrer Umgebung mit einem schlechten Zauber zu belegen." antwortet die Elfe und schüttelt sich bei der Erinnerung an die Bilder, die ihr die Karte gezeigt haben. "Lass uns aber noch auf Banjew warten, vielleicht braucht er unsere Hilfe!"

Cuilyn folgt Banjew in den seltsamen Raum. Falls der Schädel sich in irgend etwas verwandelt, will er bereit

sein. Er wirft einen Seitenblick auf die Spielkarten auf dem Tisch. Nein, er hat kein Interesse daran, eine umzudrehen.

"Dann sollten wir das Geschehen in diesem Raum im Auge behalten ...", erwidert Cadruel nicht ohne Besorgnis und wendet sich mit einem letzten Blick nach oben von der Steintreppe ab. Vorsichtig nähert er sich der Tür, durch die gerade Cuilyn verschwunden ist, bleibt im Rahmen stehen und beobachtet, was sich dort im Zimmer ereignet. Beim Anblick des Menschenschädel zieht er eine Augenbraue hoch.

'Für welche Art taubra wird sie den wohl brauchen ...?'

Soweit Banjew erkennen kann, handelt es sich bei dem Schädel eindeutig um einen menschlichen Schädel. Der Unterkiefer fehlt.

Etwas enttäuscht wegen der Normalität des Schädels wendet er sich zu den Spielkarten um und betrachtet sie erst einmal so, ohne sie anzufassen.

Zwei Karten liegen noch an ihrem Platz. Die ehemals mittlere liegt noch so da, wie sie Lauriel fallengelassen hat.

Dann hebt er die mittlere hoch und betrachtet sie genauer.

Ihre Vorderseite ist weiß, nur weiß.

Banjew zieht eine Augenbraue in die Höhe und dreht die Karte hin und her.

Auf der Rückseite hat diese Karte ein geometrisches Muster, genau wie die anderen.

Banjew schenkt diesem Muster vorerst keine weitere Bedeutung.

Dann nimmt er zum Vergleich die linke Karte und dreht diese ebenfalls hin und her, während er sie sich genaustens ansieht.

Die linke Karte zeigt auf ihrer Vorderseite ein bewegtes Bild:

Schwarzgrüne Gewitterwolken, die schnell ihre Form ändern. Im Hintergrund ein dunkler Punkt, der langsam größer wird. Er nimmt die Gestalt eines Raben an, der mit starken Flügelschlägen direkt auf Banjew zuzufliegen scheint. Eine zerbrochene Puppe hängt aus dem Schnabel des Vogels, nein, als er näher kommt, erkennt Banjew einen schrecklich zermalmten menschlichen Körper. Bei allen Göttern, der Rabe muss die Größe einer Galeere haben!!! Als der Rabe Banjew fast erreicht hat, verschwindet das Bild, und die Karte wird weiß.

Mit etwas zittriger Hand legt Banjew die Karte wieder zurück und atmet einmal tief durch. Dann betrachtet er nochmals das geometrische Muster und denkt scharf nach, ob er es schon einmal irgendwo gesehen hat.

Es sind lauter kleine ineinander verwobene Pentagramme.

Als Lauriel Banjews Erschrecken und Zittern sieht, fragt sie vorsichtig: "Hast Du es auch gesehen? War es nicht grauenvoll?"

"Ich sag es immer wieder, wir sind hier falsch."

Ouroborox guckt sich um: "Wo ist eigentlich die Katze, sie hat uns doch hier her geführt oder wem seit Ihr alle gefolgt? Als letzter sah ich immer nur eure hinteren Ansichten."

"Oh, kleiner Freund", antwortet die Firnelfe, "die Katze mochte das Wasser genauso wenig wie Du. Daher ist sie ganz schnell über den Fluss zurück. Vermutlich ist sie jetzt bei den Hexen."

Der Weg zum Haus war der einzige der sich anbot."

"Wenn wir hier falsch sind, wo sind wir dann richtig ...? Irgendetwas fehlt uns noch ..." lässt sich Cuilyn leise murmelnd vernehmen. Er verlässt den Raum, angestrengt nachdenkend ob er irgend etwas übersehen hat.

"Ja", antwortet Lauriel, "wo ist Luzelin!"

Cadruel dreht sich zu den beiden um und schaut sie mit schräg geneigtem Kopf an.

"Oben? Dort haben wir noch nicht gesucht ..."

Der Elf wendet sich wieder dem Raum zu und behält Banjew im Auge, bis auch dieser ihn verlassen hat.

Banjew spürt die Eile seiner Gefährten und lässt vorerst die Finger von der letzten Karte. Mit einem weiteren kurzen Blick auf die Karte und dem Gedanken 'Wenn später noch Zeit ist, werde ich sie genauer analysieren,' verlässt auch Banjew den Raum und wartet darauf, dass jemand die Richtung für die weitere Suche vorgibt.

"Dann können wir ja nach oben!" beschließt Lauriel und geht vorsichtig die Treppe hinauf.

"Lasst mich als dummen unkundigen ohne Zauberkräfte mal vorgehen," sagt Cuilyn und wartet ob Lauriel ihn vorbei lässt.

Mit einem "Du bist nicht dumm!" lässt sie ihren Freund vorbei.

'Zaubern ist schließlich nicht alles!' denkt sie noch als sie ihm hinterher sieht, wie er die Treppe hochgeht.

IM ⊕ BERGESCHÖSS DES HEXENHAUSES

Die Treppe führt in einen kurzen Korridor. Im westlichen Ende ist ein Fenster, im östlichen eine Tür. In der Mitte von Nord- und Südwand befindet sich jeweils noch eine Tür. Am Ostende des Ganges ist in der Decke eine Luke. Zwei eiserne Haken sind neben ihr eingelassen.

Lauriel schaut sich den Korridor an. "Oh 3 Türen und ein Dachboden. Also meine Herren, fangen wir links an!"

Gesagt, getan. Lauriel geht zur Tür links der Treppe und versucht diese zu öffnen.

Pentagrammzimmer

Die Tür in der Nordwand ist unverschlossen. Dahinter ist ein großer fensterloser Raum. Es ist wenig zu erkennen, denn der gesamte Raum scheint schwarz gestrichen zu sein.

Als Banjew seinen Stab erleuchten lässt, wird ein mit roter Farbe gezeichnetes Pentagramm sichtbar. An den fünf Spitzen des Pentagramms liegen verschiedene Tierschädel, auf die schwarze Kerzen geklebt sind.

An jede Wand wurde mit bräunlicher Farbe das Wort "Nirraven" geschrieben.

"Oh, nein!" entfährt es Lauriel. "Diese Hexe wird mir von Raum zu Raum unsympathischer. Banjew weißt Du, was ein 'Nirraven' ist?"

Nach dieser Frage tritt sie aus dem Raum zurück und lässt den anderen gerne den Vortritt den Raum genauer zu untersuchen.

Cadrueel betrachtet den Raum und das Pentagramm von der Tür aus mit Unbehagen.

"Das sieht mir nach zertaubraza aus ... Nirraven ... war das nicht der Name des Raben ...?"

"Du hast recht, Bruder", erwidert Lauriel, "aber wenn das das Zimmer des Raben ist ..." - ein Schaudern durchläuft die Elfe - "... dann ist der Rabe entweder total badoo oder der Rabe ist alles andere nur kein Rabe!"

"Nun wissen wir zumindest zwei Dinge." lässt Banjew verlauten, der kurz hinter der Tür stehen geblieben war. "Erstens, dies hier ist definitiv das Haus von Achaz und zweitens, wir sollten uns auch vor dem Raben in acht nehmen. Wer weiß, welche Magie die Hexe auf ihn gewirkt hat."

Banjew steht noch vor dem Pentagrammzimmer. Nachdenklich streicht er mit der rechten Hand durch seinen Bart. "Wenn ich nur mehr über Hexenmagie wüsste ... Ein Pentagramm ist ein gebräuchliches Symbol der Dämonologie, aber sonst schien mir nichts auf Dämonen hinzuweisen."

Er wendet sich an Cadrueel: "Weißt du, welche Art von Magie in diesem Raum gewirkt werden soll? Falls uns Achaz hier überrascht, wäre es sicher hilfreich, etwas über ihre Fähigkeiten zu wissen."

Der Elf sieht den Magier erstaunt an.

"Da fragst du den Falschen, Banjew. Ich habe keine Ahnung ..."

Seine violetten Augen funkeln. '... doch wird es bestimmt zertaubraza sein, nach Art der telora ... unverbesserlich ...'

Cuilyn bleibt im Gang stehen um bereit zu sein, jeder Gruppe zur Not zu helfen.

Daraufhin verlässt er den Raum wieder und wird die Tür schließen, sobald auch die anderen herausgekommen sind.

Da die anderen anscheinend sowieso das ganze Haus durchsuchen wollen, öffnet Ouroborox die Tür auf der Südseite des Ganges.

Ankleidezimmer

"Wetten das hier auch keine Hexe versteckt ist!"

Ouroborox wirft vorsichtig einen Blick rein und sichert mit der gespannten Armbrust. Dabei wird die Tür langsam ganz geöffnet.

"Na was haben wir denn hier. Noch mehr Schränke und Türen."

Der Raum hinter der Tür ist so groß wie das Pentagrammzimmer. Es gibt allerdings ein Fenster nach Westen, neben dem ein Schminktisch aus dunklem Holz steht, davor ein dazu passender Stuhl. Darüber hängt ein ovaler Spiegel in einem verschnörkelten Silberrahmen. In der Mitte der Südwand ist eine weitere Tür. Die Ostseite des Raumes wird von einem großen Eichenschrank mit Doppeltüren eingenommen.

Lauriel, die dem Zwerg gefolgt ist, geht zu dem Schminktisch. Vorher schaut sie aus dem Fenster - nicht das die Gruppe von der zurückkehrenden Hexe überrascht wird.

Direkt hinter dem Haus steigt ein Berghang an. Von der Hexe ist nichts zu sehen.

Dann beginnt die den Tisch genauer zu untersuchen.

Auf dem Schminktisch liegen Puder Dosen, Pinsel, Bürsten, Schälchen mit Creme und Rouge, Lidschatten, Lippenstift und andere Schminkutensilien in wilder Unordnung.

Eine Auswahl der Schminke - von jedem etwas - steckt sich Lauriel ein.

"Das nächste Fest kommt bestimmt!"

Der Tisch hat eine Schublade. Darin findet Lauriel eine rote Lederschattulle, die mehrere Ohrringe, drei Halsketten, zwei Armreifen und fünf Ringe enthält.

Die Schmucksachen und die Schattulle reicht sie dem Zwerg weiter: "Du kennst Dich doch mit solchen Dingen besser aus!"

Im ersten Moment sehen die Schmuckstücke wertvoll aus, entpuppen sich aber bei näherer Untersuchung als Imitate aus Zinn und Glas. Nur ein Ring besteht aus Silber, er ist mit einem blauen Stein versehen.

Bevor einer der Gefährten etwas sagen kann, packt Lauriel die wertlosen Sachen zurück in die Schattulle und diese zurück in die Schublade. Den Silberring steckt sie sich an den Finger, hält die Hand Cuilyn vor das Gesicht und fragt den Söldner: "Na, steht der mir?"

"Kein Schmuck ist eigentlich schön genug für dich, aber er steht dir trotzdem gut," kommt es Cuilyn über die Lippen, noch bevor er merkt was er da gesagt hat.

Von Lauriel ist noch ein glucksendes Kichern zu hören, bevor sie sich dem Nachbarzimmer zuwendet.

Ouroborox geht zur Südwand und plant die nächste Tür genauso zu öffnen. Dabei fällt seinen Blick auf Lauriel, wie sie zum Schminktisch geht und fängt an zu grinsen.

"Typisch Frau, gleich dorthin wo die Sachen zum schön machen sind.

Echte Zwerginnen brauchen sowas nicht, da reicht der Russ auf den Wangen und in den Haaren."

Eizimmer

Hinter der Tür ist ein seltsamer großer Raum. Er ist quadratisch mit einem großen Fenster in der West- und zwei kleineren in der Südwand.

Den Boden dieses Raumes bedeckt ein flauschiger, grasgrüner Teppich, die Wände sind hellblau gestrichen, und die Decke ist mit hellblauem Stoff abgehängt. Mitten im Raum liegt ein riesiges milchweißes Ei. Es ist wohl 4 Schritt lang und 2 Schritt hoch, seine obere Wölbung verschwindet in der Deckenabhangung.

"Bei Ingerimm, was haben wir hier denn hier!" spricht Ouroborox sehr laut aus, während er noch in der Tür steht.

Den Raum betritt er noch nicht, sondern wartet auf die anderen.

"Das müsst Ihr sehen, kommt her, den Schmuck kannst du später noch bewundern!"

Auch Banjew ist mittlerweile nachgekommen und betritt das Eizimmer.

"Oh!" entfährt es ihm. Dann geht er näher an das Ei heran und betrachtet die Oberfläche genauer.

"Den Vogel, der dieses Ei gelegt hat, möchte ich nicht kennenlernen!" kommt es ehrfurchtsvoll von Lauriel, als sie das riesige Ei erblickt.

Cadruel ist Banjew in das Zimmer mit dem Ei gefolgt und betrachtet an Lauriels Seite das Ei neugierig.

"Ob das wirklich von einem Vogel stammt ...?"

Ungläubig schüttelt er den Kopf. Dann blickt er hoch zur oberen Eiwölbung, die in der Decke verschwindet.

"Führt dorthin vielleicht die Luke ...?"

Gemeinschaftlich, wird das Ei untersucht.

Das 'Ei' ist eindeutig das Produkt edler Handwerkskunst. Es hat eine harte Oberfläche - Emaille, erkennt Ouroborox. In vier Spann Höhe über dem Fußboden verläuft eine schmale Fuge rings um das Gebilde. An einer Stelle steht ein Knopf hervor.

"Ob man das *Ding* vielleicht mit dem Knopf aufbekommt?" fragt Lauriel, aber nach den Erfahrungen mit der Kröte und den Karten hütet sie sich den Knopf zu drücken.

"Wer weiß, was da wieder schreckliches passiert ...!"

"Anzunehmen ..." bemerkt Cadruel lakonisch und nähert sich dem Knopf.

"Könnte nicht Luzelin darin gefangen gehalten werden?"

Er dreht sich zu seinen Gefährten um und fordert sie mit funkelnden Augen auf: "Wagen wir es ...?"

"Wir können nicht ohne Luzelin zurück. Und auch wenn ich äußerst misstrauisch bin, was diesen Knopf angeht, so erscheint mir dieses Ei doch der wahrscheinlichste Ort zu sein, wo wir sie finden werden."

Da Cadruel bereits am Knopf steht, tritt Banjew zwei Schritte zurück und packt seinen Stab etwas fester.

"Wir machen es und damit basta!" dröhnt es von der Tür und Ouroborox geht in den Raum an Cadruel vorbei und drückt ganz frech den Knopf.

Etwas fängt oben an zu surren, und langsam öffnet sich das Ei an der Fuge. Die obere Hälfte bewegt sich nach oben.

Das Ei entpuppt sich als hohl. Die Innenseite ist mit dottergelben Polstern ausgeschlagen. Es liegen dort viele Seidenkissen und eine Daunendecke.

Als sich das Ei geöffnet hat und Luzelin nicht dort ist, beginnt Lauriel das Ei genauer zu untersuchen. Damit ihr neuer Ring nicht beschädigt wird, dreht sie den Stein nach innen, bevor sie zwischen Kissen und Decke tastet.

Im Unterteil des Eis ist nichts weiter Auffälliges festzustellen. Im Oberteil findet Lauriel zwei Knöpfe, und im Scheitelpunkt des Eis befindet sich eine Luke.

"Hier gibt es noch ein Luke!" ruft die Elfe den Gefährten zu, dann klettert sie in das Ei und versucht die Luke zu öffnen.

An der Luke gibt es keinen erkennbaren Öffnungsmechanismus.

Da der Knopf außen am Ei anscheinend nichts Schreckliches ausgelöst hat, drückt Lauriel neugierig auf den linken der beiden Knöpfe inne im Ei.

Langsam beginnt die obere Hälfte des Eies sich wieder zu senken.

Genau das hat Cadruel befürchtet, während er aufmerksam beobachtet hat, wie Lauriel im Inneren das Ei untersucht.

Nachdem was sie bisher in dem Hexenhaus erlebt hat, durchfährt sie kurz eine Panik, aber dann siegt die Neugier über die Elfe und sie bleibt tapfer im Ei stehen.

'Schließlich sind die anderen ja draußen und wissen, wie sie das Ei aufmachen können!'

'Sie sollte nicht alleine darin sein ...'

Mit diesem Gedanken lässt sich Cadruel behende in das Ei gleiten, bevor es geschlossen ist.

Etwas erschrocken über die plötzliche Bewegung dreht sich Lauriel um: <Oh, Bruder, Du bist es>, sie lächelt den Elfen an, <schön, dass Du mich nicht alleine lässt, aber was hätte mir schon passieren können? Ihr wisst doch wie das Ei aufgeht.>

Cadruel erwidert ihr Lächeln und entgegnet: <Zwei sehen mehr als einer ...>

Dann fährt er ernst fort: <... ich hatte die unangenehme Vorstellung, das Ei öffnet sich wieder und du bist verschwunden, Schwester ...>

Vor dem Ei

Die drei draußen zurückgebliebenen stehen vor dem nun wieder geschlossenen Ei. Von drinnen dringt kein Geräusch nach draußen.

Außerhalb des Eis wird Banjew langsam nervös. Er klopft an das Ei und ruft: "Seid ihr in Ordnung? Oder sollen wir das Ei wieder öffnen?"

Ouroborox schmunzelt etwas als Cadruel in das Ei geglitten ist.

"Nun sind die beiden da drin allein. Ist euch auch aufgefallen, das unser Spitzohr ein Auge auf Lauriel geworfen hat."

Ouroborox guckt die beiden Gefährten an.

"Ob wir wohl die beiden da wohl einen Augenblick in Ruhe lassen sollten?"

Cuilyn schaut Ouroborox halb entsetzt und halb grimmig an, versucht dann aber wieder schnell ganz ruhig zu schauen.

Im Ei

Lauriel muss sich bücken, als sich die Schale senkt. Der Innenraum des Eies ist längst nicht so hoch wie

die Außenhöhe vermuten lässt. Es wird dunkel, stockdunkel, als sich das Ei schließt.

Cadruel hält kurz die Luft an. Er kauert sich zusammen, atmet ruhig weiter und lauscht angestrengt nach verdächtigen Geräuschen ...

Nachdem Cadruel bei ihr ist, beruhigt sich die Elfe und als es dann immer dunkler wird, murmelt sie leise <feya feiama i'ungra>, dann hört Cadruel ein Fingerschnippen und es wird wieder hell im Ei.

"So, dann wollen wir sehen, wie es jetzt weiter geht!"

Cadruel schließt kurz die Augen. Durch das helle Licht geblendet blinzelt er sie an.

"Ich staune immer wieder ..."

Er grinst.

"So unangenehm war doch die Dunkelheit gar nicht ..."

Es ist richtig gemütlich hier im Ei, wenn man sich erst einmal auf den etwas abseitigen Geschmack der Hexe eingelassen hat. Von draußen dringt kein Geräusch nach innen.

"Nein, nicht unangenehm, aber wie Cuilyn zu sagen pflegt >Wir haben ein Auftrag!<" meint Lauriel und sieht sich im Ei um.

"Wie heißt es doch gleich: Erst die Arbeit, dann ..."

Cadruel unterbricht sich und nickt, immer noch grinsend.

"So unrecht hat er nicht ..."

Er löst den Blick von der Halbfelfe und betrachtet ebenfalls aufmerksam das Innere des Eis.

Die Luke ist weiterhin zu.

"Nun, da die Luke noch zu ist", fährt sie dann fort, "können wir entweder den anderen Knopf drücken oder den linken noch einmal oder es mit Gewalt versuchen!"

Nach einer kurzen Pause, drückt sie mit den Worten "Ich bin für den anderen Knopf!" auf den rechten Knopf.

"Wenn du meinst, ... nur zu ..."

Gespannt und konzentriert wartet der Elf ab, was nun geschieht. Vorsichtshalber nimmt er das Wurfmesser zur Hand.

'Nur nicht unvorsichtig werden ...!'

Die Luke klappt auf. Dahinter ist eine Röhre von ein Schritt Durchmesser. An einer Wand der Röhre sind Sprossen.

Lauriel wendet sich an den Elfen: "Eine Einladung! Wollen wir?"

Dann reckt sie sich und versucht die untere Sprosse zu erreichen, um durch die Röhre zu klettern.

Lauriel will gerade losklettern, da hören die beiden Insassen des Eies ein Klopfen von der Eiwand. Von draußen ist eine dumpfe Stimme zu hören.

Zu verstehen ist aber nichts.

Lauriel dreht sich mit einem fragenden Blick zu Cadruel um: "Wollen wir alleine weiter? Oder nehmen wir die drei mit?"

Dann blickt sie sich um: "Für fünf ist es hier drin, aber ziemlich eng!"

"Sie sollten wissen, was wir vor haben ..."

Cadruel mustert die Röhre und die Sprossen prüfend.

"Einen Alleingang ohne sie zu informieren halte ich nicht für sinnvoll, Schwester ... Unwissenheit und Sorge schwächen unnötig unsere Kräfte ..."

Der Elf versucht abzuschätzen, wie viele Personen sich gleichzeitig im Ei aufhalten können.

'Spielverderber!' denkt die Elfe und drückt nochmal den linken Knopf.

Mit einem Surren öffnet sich das Ei wieder. Die Luke bleibt währenddessen offen.

Banjew atmet erleichtert auf, als er erkennt, dass alles in Ordnung ist.

'Das ist doch die beste Lösung!' überlegt sich Lauriel, 'dann können wir alle weiter und der Rückweg ist auch noch möglich!'

"Los kommt! Hier geht es weiter!" ruft sie den Gefährten zu und beginnt die Sprossen hinaufzuklettern.

Zufrieden lächelnd beobachtet der Elf, dass nun beide Wege offen liegen. Mit einem auffordernden Nicken zu den Wartenden folgt er der Halbhelfe mit dem Dolch in der Hand.

"Das wird den Ausgang verschieben, aber er wird schon irgendwo dort oben enden ..." murmelt er leise.

Der Magier beugt sich in das Ei und schaut sich genauer um. Sein Blick fällt zunächst auf die beiden Knöpfe und dann auf die Luke.

"Interessant. Habt ihr sonst noch etwas gefunden?"

"Nichts weiter Auffälliges, nur diesen Aufgang," ertönt dumpf Cadruels Stimme, während er weiter in der Röhre die Sprossen hinauf steigt.

IM DACHGESCHÖSS DES HEXENHAUSES

Der Schacht endet unter den schrägen Wänden des Dachgeschosses. Der Raum nimmt schätzungsweise die halbe Länge des Hauses ein. Der größte Teil der Ostwand ist ein Fenster, durch das Sonnenlicht hereinströmt. Vor der südlichen Wand steht ein Tisch mit Papieren darauf und davor ein einfacher Stuhl.

Ein seltsames, drei Schritt langes Gerät auf einem Dreibein erfüllt fast den ganzen Raum. Es sieht so aus, als ob mehrere Röhren hintereinander gesteckt sind. Die vorderste Röhre, die Richtung Fenster zeigt, hat einen Durchmesser von zwei Spann, die hinterste ist fingerdick. Beide Enden sind mit gewölbtem Glas verschlossen.

Nachdem sich die Elfe in dem Raum umgesehen hat, löscht sie ihr magisches Licht und sieht sich den Raum genauer an.

Das Gerät am Fenster reizt sie dabei am meisten. In ihrem langen Leben hat sie schon viele Spielereien gesehen, aber so etwas kennt sie noch nicht. Sie streicht vorsichtig über die Röhren und befühlt die Oberfläche, dann schaut sie sich die Enden und tritt vor das Ende am Fenster und will hindurch schauen, dann besinnt sie sich aber und ruft ihren Freund: "Cuilyn, stell Dich doch vor die andere Seite und guck durch!"

<Sei vorsichtig, Schwester, denk an die Kröte ...>

"Ich schau doch nur!" antwortet die Elfe. "Außerdem bin ich ja nicht allein." fügt sie hinzu und zwinkert dem Söldner dabei zu.

Cuilyn schmunzelt und schaut durch das andere Ende des Fernrohrs.

"Nun, Lauriel, siehst du was? Also ich sehe nur dich und zwar ganz groß, wenn du auch was sehen willst musst du an diesem Ende durchschauen."

Lauriel schaut durch die große Linse: "Ich sehe Dich doch auch! Ganz klein! Aber was siehst Du?"

Lauriel tritt beiseite.

Als Cuilyn mit der Antwort zögert, schaut Banjew auch durch das Gerät. Anschließend pfeift er durch die Zähne: "Bei Hesinde, durch so ein Teleskop habe ich noch nie geschaut!"

Vorsichtig umrundet Cadruel das seltsame, zusammengesteckte Rohr.

"Ein eigenartiges Ding ... wozu braucht man ein Rohr ..." sein Blick folgt der Ausrichtung des Gerätes auf das Fenster hin "... um aus dem Fenster zu sehen ...?"

"Es ist ein Fernrohr, Cadruel, das benötigt man um Dinge die in der Entfernung liegen größer und näher zu sehen. Das benötigt man viel auf Schiffen und in

Schlachten um die Stellungen des Feindes zu sehen," sagt Cuilyn und bewegt das Fernrohr derweil hin und her und schaut über die Wälder.

Man kann wirklich jeden einzelnen Baumwipfel erkennen.

"Schön hier haben wir noch mehr von dem Experimenten der Hexe aber immer noch nicht die Entführte."

Ouroborox schlendert mal zum Tisch hin und wirft ein Blick auf die Schriftstücke, die dort liegen.

Die Papiere enthalten Aufzeichnungen. Ouroborox sieht Punkte, Linien, Zahlen und Buchstaben. Ein Sinn ist darin nicht für ihn zu erkennen.

Banjew tritt hinzu.

"Das müssen Aufzeichnungen über Sternbewegungen sein", erklärt er.

Zwischen den Papieren liegt eine silberne Schreibfeder.

"Wozu beobachtet sie die Sternbewegungen ...?" sinniert Cadruel nachdenklich, als Banjew die Aufzeichnungen erklärt.

"Und was noch ... wie weit kann man damit sehen ...?" fragt er neugierig nach. "Ob sie uns beobachtet hat, als wir auf dem Weg hierher waren ...?"

Beunruhigt späht er aus dem Fenster und sucht den Himmel nach einem Flugobjekt ab.

Am Himmel ist nichts auffälliges zu sehen.

Banjew erklärt: "Mit dem Teleskop kann man beliebig weit sehen, allerdings ist das Gesichtsfeld in dem Maße eingeschränkt, wie das zu beobachtende Objekt magnifiziert wird. Deswegen kann man nur etwas detektieren, wenn man weiß, wohin man schauen muss"

Die Elfe schaut den Magier mit ihren schräg stehenden eisblauen Augen an, ihre - fast nicht zu erkennenden weißen - Augenbrauen nehmen bei den Erklärungen einen immer steileren Winkel ein.

"Was redet er bloß immer?" fragt sie sich.

Banjew tritt ans Fenster und schaut sich die Umgebung an, ob er einen Punkt erspäht, den er gerne von näherem betrachten würde.

Ein großes zusammenhängendes Waldgebiet überblickt Banjew. Es ist im Halbkreis von Klippen umringt. Der Fluss, den die fünf überquert haben, scheidet als Sehne den Halbkreis ab. Er will sich schon wieder abwenden, um auf dem Fußboden zu schauen,

...

... ob die Klappe, die man von unten gesehen hat, in diesem Teil des Dachbodens liegt.

Da erhascht er im Augwinkel eine Bewegung im Waldgebiet.

"Und hast Du schon *eine Stellung des Feindes* entdeckt?" fragt die Elfe Cuilyn und versucht dabei seine tiefe Stimme zu imitieren.

"Nein, aber ich kann ja mal suchen ob Achaz noch ein Lager im Wald hat. Irgendwelche Hinweise wohin ich schauen soll, Banjew?"

Cuilyn will beginnen nun das Fernrohr systematisch über dem Wald hin und her zu schwenken.

Aber Banjew kommt ihm zuvor.

"Seltsam, ..." ist nur von ihm zu hören.

Er geht ans Teleskop, schubst dabei aus Versehen sogar Cuilyn beiseite, um sich eine Stelle genauer anzuschauen. Cuilyn kennt das. Wenn Banjew etwas packt, dann nimmt er nichts anderes mehr wahr.

"Was zum ... was ist denn los?"

"Was ist seltsam ...?"

Cadrueel tritt ans Fenster und schaut ebenfalls hinaus, ohne den Magier in seiner Sicht am Rohr-das-in-die-Ferne-sieht zu behindern.

'Was ist hier schon *normal* ...?'

Cadrueel fällt nichts weiter auf.

Noch einige lange Sekunde schaut Banjew durch das Fernrohr, bis er endlich antwortet.

"Seht es euch selber an. Wenn mich nicht alles täuscht, dann bewegt sich dort ein Haus durch den Wald."

Als er die ungläubigen Gesichter seiner Gefährten sieht, wiederholt er nur: "Seht selber!" und tritt mit einer einladenden Geste einen Schritt vom Fernrohr zurück.

"Klar, da läuft ein Haus durch den Wald," lacht Cuilyn und schaut selber wieder durch das Fernrohr.

Sein lächeln erstirbt und er wendet sich mit verblüffter Miene vom Fernrohr ab.

Banjew hat recht, alle sehen es: Da bewegt sich zwischen den Bäume langsam das Dach einer Hütte durch den Wald. Es ist leider nur das Dach zu sehen.

"Vielleicht hat Ouroborox recht mit seinen Zweifeln, und wir finden Luzelin gar nicht hier in diesem Haus ..."

Cadrueel schaut den Zwerg seltsam an.

Ouroborox sieht sich um.

"Ich hab's euch schon im Erdgeschoss gesagt, wir sind hier falsch. Beinahe hätte ich schwimmen müssen um dieses Haus zu erreichen."

Ouroborox schaudert leicht.

"Wieso kann sich ein Dach bewegen?!" fragt Lauriel verduzt.

"Warum werden wir von einem Briefbeschwerer angegriffen? Achaz scheint einiges an erstaunlicher Magie

zu beherrschen. Und wenn Cadrueel recht hat, dann sollten wir uns beeilen, hier fertig zu werden, um diesem Haus zu folgen."

Dabei geht Banjew schon wieder zur Leiter.

"Trotzdem sollten wir hier noch alles untersuchen - nicht das wir einen Hinweis auf Luzelins Aufenthaltsort übersehen!" gibt Lauriel zu bedenken und schaut sich noch einmal die Papiere und die Feder an.

Mit den Notizen kann Lauriel nichts anfangen, aber die Feder sieht wirklich edel gearbeitet aus.

"So, wie kommen wir jetzt am schnellsten dorthin, können wir uns den Weg an markanten Geländepunkten merken?"

Cadrueel überlegt und tritt an das Teleskop.

"Das Haus wandert durch den Wald ... bis wir dort sind, ist es schon woanders ... Was hast du nochmal auf den Schriftstücken gesehen, Ouroborox ...?" fragt er den Zwerg nachdenklich.

"Vielleicht finden wir auf den Papieren die Aufzeichnungen eines Bewegungsmusters und können absehen, wohin sich das Haus bewegt und wann es sich wo befindet ... ist nur so ein Gedanke ... wozu sollte die Hexe die Bewegungen der Sterne aufzeichnen ...?"

Fragend schaut der Elf seine Gefährten an.

Auf keinem der Papiere ist etwas zu sehen, was an einen Plan der Umgebung erinnert.

"Wenn das Haus läuft hinterlässt es doch bestimmt Spuren. Also merken wir uns einen Punkt wo es jetzt ist und folgen ihm dann, allzu schnell wird es ja wohl nicht sein."

"Dann lass uns das versuchen, Cuilyn."

Cadrueel nickt dem Söldner zustimmend zu.

"Ich habe noch kein Haus verfolgt, eine neue Erfahrung ..."

Bei dieser Vorstellung kommt ein Kichern aus Lauriels Richtung.

"Was macht dieses Haus wohl für Spuren ...?" fragt er sich mit hochgezogener Augenbraue.

Die Zaubfeder

'Hm, soviel schreibe ich ja nicht', denkt sie, 'aber das gute Stück der Hexe lassen?'

"Hey, Magister Abrinken, Du bist doch derjenige, der gerne Pergament schwärzt, willst Du Dir nicht eine neue Feder gönnen?"

"Ach, ich glaube nicht, dass ..." setzt er an, bis sein Blick auf die Feder fällt.

"Ein wirklich schönes Stück", murmelt er vor sich hin und lässt die Feder in seine Gürteltasche gleiten.

"So, nun lasst uns den Rest des Hauses untersuchen!"

Banjew spürt ein Zittern in der Gürteltasche.

Erschrocken bleibt er stehen und legt eine Hand auf die Gürteltasche. Ja, er hat es sich nicht eingebildet, etwas zittert dort. Vorsichtig nimmt er die Feder wieder heraus, um sie sich noch einmal anzusehen.

Es scheint Tinte aus der Feder zu laufen.

"Halt sie doch mal über ein Pergament, vielleicht will sie dir etwas sagen ..." bemerkt Cadruel und betrachtet neugierig die silberne Schreibfeder in Banjews Hand.

Die Feder zittert weiterhin hin und her. Als Banjew sie über ein Pergament hält, erscheint es ihm, das sie aus seiner Hand heraus will, so stark zieht sie.

Banjew lässt die Feder los, um zu sehen ob Cadruel recht hat.

"vielleicht will sie dir etwas sagen" schreibt die Feder.

"Eine Kröte in Menschengröße, verrückte Spielkarten, eine laufende Hütte und eine schreibende Feder ..." kommt es nachdenklich von der Firnelfe, "was steht uns noch alles bevor?"

"Eine Kröte in Menschengröße, verrückte Spielkarten, eine laufende Hütte und eine schreibende Feder ... was steht uns noch alles bevor?" schreibt die Feder.

Die Elfe fängt an zu Lachen: "Das ist doch praktisch! Wenn wir einmal alt sind," - ein zusätzlicher Lacher - "dann können wir am Kamin sitzen und nachlesen, was wir mal gesagt haben!"

Die Feder schreibt alles mit.

"Ein amüsanter Spielzeug ..." Auch Cadruel grinst. "Aber so nicht sonderlich nützlich für uns ..."

Seine Miene wird ernst und er schaut sich weiter in dem Raum, achtet vor allem auf Spalten in Wänden und auf dem Boden.

Da gibt es nichts Auffälliges. Die Deckenklappe unten im Flur müsste in einen nördlichen Nachbarraum führen. Zu dem gibt es anscheinend hier auf dieser Ebene keine Tür.

"Ein höchst interessantes Exemplarium der Magica Moventia. Aber wenn wir die Feder nicht beruhigen können, dann müssen wir sie wohl hier lassen."

Banjew wirkt etwas enttäuscht.

"Ein unnützes Spielzeug, nun muss man noch drauf achten, was man in seiner Nähe sagt."

Ouroborox wendet sich zum gehen.

"Wir sollten nun das Haus verfolgen!"

Ouroborox verfällt nun ins Rogolan und schimpft in seiner Muttersprache über diese Spielzeuge menschlicher Magier, die sogar zu faul sind selbst zu schreiben 'versuch mal das mit zu schreiben!'

Rogolan scheint die Feder nicht zu können. Dafür erzeugt sie jetzt Kleckse.

Cadruel lächelt dem Zwerg mit seinem unergründlichen Lächeln zu.

>Deine Sprache scheint sie jedenfalls zu verwirren.< antwortet er ihm neckend.

Dann blickt er sich kurz um und strebt dem Abstieg in das Ei zu.

"Cuilyn, schau doch noch mal nach, in welche Richtung das Haus nun davon läuft ..."

Und an die anderen gewandt.

"Es gibt noch die Luke unten im Gang, zu einem Raum hier oben, den wir von hier anscheinend nicht erreichen können ... lassen wir ihn unbeachtet?" Fragend schaut er in die Runde.

"Es läuft irgendwie Planlos hin und her. Ich merke mir eine Stelle die ziemlich nah hier am Haus ist, von da folgen wir seinen Spuren."

"Eorla!" In den Augen des Elfen funkelt die Abenteuerlust. Und die Neugierde auf die Spuren ...

"Ich glaube zwar auch nicht mehr Luzelin hier zu finden", gibt die Elfe zu bedenken, "aber vielleicht finden wir noch irgendeinen Hinweis zu dem Haus oder zu Luzelin. Also sollten wir die letzten Räume und den Boden noch schnell durchsuchen."

<Du sprichst aus, was ich denke, Schwester ...>

Cadruel lächelt und steigt in die Röhre.


"Dann los, bevor die Hexe zurückkehrt ..."

"Auch ich hatte dasselbe vor." Banjew steigt hinab ins Ei.

"Kommst Du?" Lauriel dreht sich zu dem Söldner um. Dann steigt auch sie in die Röhre.

Cuilyn schaut noch einen Moment durch das Fernrohr und dreht sich dann herum. "Ok, ich denke ich finde die Stelle."

DER LETZTE RAUM

 nachdem sie aus dem Teleskopraum herabgestiegen und zurück durch Schlaf- und Ankleidezimmer gegangen sind, stehen die Helden im Korridor des Obergeschosses. Über ihnen befindet sich die von unten verriegelte Luke mit den neben ihr eingelassenen zwei eiserne Haken. Banjew kommt im Stehen gerade eben nicht an den Riegel.

Und dann ist da noch die Tür am Ende des Korridors. Dort muss es auf die Dachterrasse gehen.

Als Lauriel sieht, dass die Gefährten alle zu klein sind, kommt ihr eine Idee: "Die Hexe ist nicht so groß wie Du, Banjew, und Du kommst nicht an den Riegel. Ob wohl auf der Dachterrasse eine Leiter ist? Oder meint ihr, sie fliegt auch im Haus?"

Nach diesen Worte dreht sie sich um und versucht die Tür nach draußen zu öffnen.

Die Tür lässt sich leicht öffnen. Dahinter ist die vermutete Dachterrasse, die sich als Dachgarten entpuppt.

Durch die offene Tür sieht Lauriel mehrere menschengroße Eichhörnchen, die an Beeten arbeiten. Seltsame Blumen und Sträucher wachsen hier.

Banjew hat davon noch nichts mitbekommen, da er im Nebenzimmer einen Stuhl holt, um an die Luke zu reichen. Falls seine Aufmerksamkeit nicht auf den Garten gelenkt wird, wird er sich in den nächsten Minuten auch vorrangig mit der Luke beschäftigen.

Der Riegel an der Luke lässt sich problemlos aufziehen, und prompt schwingt der Lukendeckel herab. Über der Luke ist es dunkel.

Der Elf steht Banjew zur Seite und beobachtet gespannt, wie sich die Luke öffnet. Interessiert betrachtet er die zwei eisernen Haken in der Decke.

'Wozu die wohl da sind? Vielleicht um daran etwas hinauf oder runter zu befördern ...' überlegt Cadruel.

Die Haken sehen so aus, als ob man da etwas von unten einhängen kann, eine Leiter zum Beispiel.

"Kommst du alleine hoch?" fragt er Banjew und schaut in die Dunkelheit, horcht auf Geräusche von oben.

"Ich kann auch vorgehen ..." bietet er an. "Du sorgst für Licht ..."

Lauriel zieht leise fluchend die Tür bis auf einen Spalt zu und beobachtet durch diesen die *Eichhörnchen*. Wenn sie nicht bemerkt wurde, schaut sie sich genauer um.

Durch ihren Spalt sieht Lauriel, dass zwei der Eichhörnchen dabei sind, ein neues Beet anzulegen, eines beschneidet Büsche. Das ist alles, was sie durch den Spalt sehen kann.

Lauriel schließt leise die Tür, dreht sich zu den anderen um und will gerade von den Eichhörnchen berichten als sie sieht, dass Banjew mit der Luke erfolgreich war.

"Wir sollten nach oben gehen", schlägt sie vor, "da draußen gibt es Eichhörner!"

"Hast du hinter der Tür außer den *Eichhörnern* eine Leiter gesehen, Lauriel?" fragt Cadruel die Halbelfe mit einem Seitenblick, nachdem ihm der Sinn der Haken klar wird.

"Hier scheint man eine einhängen zu können und wir kämen leichter hinauf ..."

"Nun", antwortet die Elfe leicht sarkastisch, "Du kannst sie ja fragen. Sie sind auch nur so groß wie Du! Ich habe keine Leiter gesehen, aber ich wollte auch nicht, dass die auf uns aufmerksam werden ..."

Hinauf zum Dachboden

"Das schaffen wir auch so. Und ich lasse dir gerne den Vortritt." sagt Banjew und lässt seinen Stab aufleuchten.

Er versucht, etwas Licht durch die Luke scheinen zu lassen, ohne etwas anzuzünden oder Cadruel zu behindern.

Banjews Licht beleuchtet Dachsparren und -schindeln .

"Seltsame Dimension für einen Baumhüpfer ..." antwortet Cadruel auf Lauriels Beschreibung der Eichhörnchen. Abschätzend schaut er zur Luke hoch. "Wenn du meinst, Banjew ... einen Versuch ist es wert ..."

Flink ist er auf den Stuhl gestiegen und versucht, am Rand der Luke Halt zu finden. Ein Stück weit kann er sich hochziehen, doch bevor er sich weiter hoch stemmen kann, rutscht er bei diesem akrobatischen Kunststück mit den Fingern am Rand der Luke ab und findet sich schnell am Boden der Tatsachen wieder.

"Wer hoch steigt, kann tief fallen ... so geht's nicht, das muss ich wohl noch üben ... " murmelt er ärgerlich. "Wer möchte es noch probieren? Eine Leiter wäre jetzt sehr nützlich ..."

"Also entweder ich helfe dir beim hochsteigen, oder wir schauen mal ob es draußen eine Leiter gibt und riskieren das die Viecher da böse sind."

"Warte einen Moment ... Lauriel ist schon unterwegs ..."

Cadruel beobachtet, wie die Halbelfe durch die Tür auf die Dachterrasse huscht. Schnell begibt er sich zur geöffneten Tür und bemerkt erstaunt, dass sich die

Rieseneichhörnchen nicht durch Lauriels Anwesenheit stören lassen.

"Vielleicht sollten sich Barträger besser nicht draußen blicken lassen ...?" sinniert er mit einem kurzen Blick auf Cuilyn und macht sich bereit, Lauriel zur Hilfe zu eilen, falls nötig.

Lauriel ist gerade dabei, die Leiter mit beiden Händen zu fassen, um sie in den Korridor zu tragen. Sie sieht nicht, was Cadruel sieht: In dem Moment, als Lauriel die Leiter berührt, lassen die Rieseneichhörnchen ihre Werkzeuge fallen und wenden sich ihr zu. So, wie sie die Zähne fletschen, scheinen sie nicht freundlich gesinnt zu sein. Die Eichhörnchen laufen los - alle auf Lauriel zu.

Derweil auf der Dachterrasse

Mit einem "Muss ich hier alles alleine machen ..." schaut Lauriel noch einmal vorsichtig auf den Dachgarten. Dabei bemüht sie sich nicht die Aufmerksamkeit der Riesenhörnchen zu erregen, aber sich trotzdem etwas mehr Überblick zu verschaffen.

Lauriel streckt vorsichtig ihren Kopf durch den Türspalt und schaut nach rechts und links. Insgesamt zählt sie sechs Rieseneichhörnchen. Die drei zusätzlichen sind etwas weiter rechts damit beschäftigt, auf einem Beet eine Vogelscheuche aufzustellen.

Die Büsche erkennt Lauriel als Einbeerensträucher, einige tragen je eine Beere. In einem anderen Beet wachsen eklige Pilze. Die anderen Beete tragen Blumen in vielen Farben. Vorherrschend sind rote, gelbe, schwarze, weiße und braune Blüten, die wie große, schöne Nelken aussehen. Es gibt aber auch kleine, silberne Blumen, die Ähnlichkeit mit Glöckchen haben.

Links an der Hauswand gibt es eine Ausbuchtung. Als Lauriel an ihr hoch schaut wird deutlich, dass das der Kamin ist. Vor dem Kamin lehnt eine Leiter an der Wand, die am oberen Ende zwei ringförmige Ösen hat.

Der Blick eines der Eichhörnchen fällt auf Lauriel - und wandert weiter.

'Sie haben mich nicht gesehen oder sie wollen mich nicht sehen', denkt die Elfe. 'Gut dann werde ich sie auch nicht groß stören wollen.'

Sie huscht schnell durch die Tür und an der Wand entlang zum Kamin. Dort greift sie sich die Leiter und versucht ebenso unbemerkt wieder in den Flur zu gelangen.

Die Leiter ist gar nicht so leicht.

"Wenn die blöde Hexe die Leiter benutzt", schimpft Lauriel leise vor sich hin, "dann kann ich das auch!"

Lauriel kann die Leiter tragen. Sie braucht dafür aber beide Hände.

"Achtung, Schwester, nimm die Hände von der Leiter und lauf, die Baumhüpfer greifen Dich an!" ruft Cadruel laut aus, um so auch die wartenden Gefährten aufmerksam zu machen.

Gleichzeitig zieht er sein Schwert und tritt auf die Dachterrasse hinaus, um die Tür freizumachen.

Er beginnt, sich auf die angreifenden Rieseneichhörnchen zu konzentrieren.

Banjew fährt herum. Schnell löscht er das Feuer an seinem Stab und eilt dann zur Tür. Dort versucht er, sich einen Überblick zu verschaffen, ob Lauriel es schnell genug zurück schafft. Wenn ja, dann wird er die Tür wieder freimachen, so dass die beiden wieder herein können. Falls nicht, dann tritt auch er hinaus, um Lauriel beizustehen.

Als Lauriel den Ruf hört, dreht sie kurz den Kopf, als sie die Riesenhörnchen kommen sieht, lässt sie die Leiter fallen und beginnt so schnell sie kann zur Tür zu rennen.

'Sechs gegen einen, das muss nicht sein!'

Lauriel ist an der Tür, bevor die Monster sie erreichen.

Als die Elfe durch die Tür ist, ruft sie zu den anderen: "Macht schnell zu, vielleicht kommen die nicht durch die Tür!"

Die Rieseneichhörnchen kommen tatsächlich nicht durch die Tür. Sie versuchen es nicht einmal.

Dann holt sie erstmal tief Luft und sagt: "Da draußen ist die Leiter und es gibt Beete mit Einbeeren und anderen Kräutern. Aber lohnt sich dafür der Kampf gegen die Monster?"

"Durch die Luke schaffen wir es auch so. Cadruel, wenn du auf Cuilyns Schultern steigen würdest und ich für Licht Sorge ... so sollte es gehen. Wollen wir hoffen, dass die Bestien nicht durch die Tür kommen."

Der Elf schlüpft hinter Lauriel durch die Tür und steckt sein Schwert weg.

"Nun, dann auf ein Neues ... einmal ist keinmal!"

Cadruel schaut mit seinen violetten Augen den Söldner auffordernd an.

"Bist du so weit?"

Er macht sich bereit, über Cuilyns breite Schultern durch die Luke zu steigen.

"Sie sollen ruhig kommen, ich warte schon auf sie!"

Ouroborox spannt gerade Ludmilla und hat auch schon Rudolf in eine gute greifbare Haltung gebracht.

"Ihr kommt hier nicht durch. Har! Har! Har!"

Und dann wirft sich Ouroborox mit seinem vollen Zwergengewicht gegen die Tür, damit sie krachend in's Schloss fällt.

Es ist fast bedauerlich, dass die Rieseneichhörnchen gar nicht versuchen, durch die Tür zu kommen.

"Gut gesprochen!" meint die Elfe. "Wir beide warten hier vor der Tür und ihr schaut schnell auf den Boden!"

Dann nimmt sie den mütterlichen Zauberstab in die Hände und stellt sich abwartend neben den Zwerg.

Für den Moment scheint von den Rieseneichhörnern keine Gefahr zu drohen.

Fitz

Cuilyn, der sein Schwert gezogen hatte um gegen die Eichhörner zu kämpfen, ist schnell wieder einen Schritt zurück getreten, um Lauriel und Cadruel Platz zu machen. Nachdem der Zwerg die Tür geschlossen hat, steckt er sein Schwert wieder weg und stellt sich breitbeinig unter die Luke.

Als er sicher und stabil steht sagt er: "So, Cadruel, die Leiter, steht zur Verfügung. Auf gehts."

Über den Stuhl und Cuilyns Schultern gelingt es Cadruel problemlos, auf den Dachboden zu kommen.

Dort verharrt der Elf dicht an der Luke am Boden hockend und sieht sich aufmerksam um.

Im indirekten Licht von Banjews Zauberfackel - er hält sie so hoch wie möglich, ohne Cadruel zu verbrennen - sind zwei große Schränke, Wäschekörbe, gebündelte Bücher und Zeitschriften, einige kaputte Stühle, Bretter, ausgefranste Weidenkörbe und stapelweise anderer Ramsch zu sehen.

Plötzlich verspürt Cadruel einen seltsamen Druck auf dem Kopf. Dann wird es dunkel um ihn.

Vor Schreck erstarrt er.

"Was wurde mir da über den Kopf gestülpt ...?" fährt ihm durch den Sinn, als er den Druck spürt.

Dann ruft er warnend aus: "Vorsicht, Freunde, hier oben ist etwas, das mir die Sicht genommen hat ... etwas wurde über meine Augen gezogen ... es ist dunkel ..."

Vorsichtig tastet er mit einer Hand nach dem Gegenstand.

Es ist nicht zu glauben! Jemand hat ihm von hinten einen Federhut über die Augen gezogen.

"Bleib so stehen!" ruft Banjew Cuilyn zu und versucht nun ebenfalls nach oben zu klettern um Cadruel zu helfen, vor allem mit Licht.

Hierzu steigt er auf Cuilyns Schulter, greift mit der freien Hand an den Rand der Luke und will sich mit Schwung soweit nach oben ziehen, dass er dann beide Ellbogen aufsetzen kann, um sich komplett nach oben zu ziehen.

Es ist wie verflucht, aber auch naheliegend: Mit einem brennenden Zauberstab in der Hand kommt man einfach nicht so leicht durch eine Luke in der Decke.

"Ich rühre mich nicht von der Stelle, solange ich nichts sehe, keine Sorge ..." kommt hastig Cadruels Antwort. "Ein Federhut sitzt über meinen Augen ... seltsam ..."

Mit beiden Händen versucht er nun, den Hut von seinem Kopf zu ziehen, was problemlos gelingt. Anschließend dreht er sich schnell um, um zu erkennen, ob jemand hinter ihm steht und ihm auf diese Art die Sicht nahm.

Cadruel sieht ein schreckliches, 3 Schritt großes Wesen auf sich zukommen. Es hat den Kopf eines Hirschen, ist in ein zeretztes weißes Gewand gehüllt und greift mit langen schrecklichen Klauen nach ihm.

Der Elf reißt die Augen auf und den linken Arm hoch, deutet mit Mittel- und Zeigefinger auf das unheimliche Wesen.

"Sanyaza! Zurück, oder ..." stößt Cadruel warnend hervor.

Mit lautem Krachen fällt das Wesen in sich zusammen. Eine halb menschengroße Gestalt flitzt in die hinterste Ecke des Dachbodens.

In diesem Moment hat es auch Banjew endlich geschafft, sich hochzuwuchten.

Keuchend richtet Banjew sich auf und hält den Stab in die Höhe, um einen möglichst großen Bereich auszuleuchten. "Was ist passiert?"

"Was poltert ihr da oben rum?" kommt von unten die neugierige Frage.

"Ihr müsst damit allein klar kommen, wir können hier nicht weg. Wir wollen ja nicht, das die Eichhörner reinkommen ... und ich komm ohne Leiter auch nicht da hoch!"

Und blickt mal zu Lauriel: "Lauriel kann mich bestimmt nicht hochheben."

Die Elfe lacht hell auf, aber bevor sie etwas erwidern kann, sagt schon Cuilyn ...

"Aber ich kann ... Los, ich halte dann hier mit Lauriel die Stellung."

Lauriel zwinkert dem Söldner zu.

"Cadruel ist nichts passiert. Aber hier oben scheint etwas zu sein."

Der Lichtschein fällt auf ein in bunten Stoff gehülltes Wesen mit rotem Struwelschopf und riesigen Händen und Füßen, das auf einem Dachbalken sitzt. Es schaut Banjew und Cadruel neugierig an und fragt: "Habt ihr mir Honig und Kuchen mitgebracht?"

Cadruel lässt überrascht seinen Arm sinken. Neugierig betrachtet er das Wesen.

"Honig und Kuchen? Nein, aber wir können ja mal sehen, ob wir welchen für dich finden," entgegnet der Elf freundlich und grübelt. Kommt ihm an diesem Gesell etwas bekannt vor?

Von der Größe her erinnert der kleine Wicht an den Klabaftermann auf dem kleinen Schiff damals.

"Wer bist du denn und was machst du hier oben? Ich bin Cadruel und du hast mich ganz schön erschreckt ..."

"Oh wie schön, endlich hat es mal geklappt! Achaz lässt sich nie erschrecken."

Der kleine Kerl ist sichtlich mit sich zufrieden.

"Ach ja, ich bin Fitz, und ich wohne hier. Hier gibt es sooo viele schöne Sachen."

Cadruel verzieht den Mund zu einem amüsierten Lächeln.

"Sie kennt dich wohl schon länger ... Bist du ein Kla... Klabaftermann, Fitz?" fragt er neugierig weiter und mustert das kleine Wesen mit seinen schräg geschnittenen, violetten Augen eingehend.

Der Wicht stellt seinen Kopf schräg und hört aufmerksam zu.

"Ich habe mal einen auf einem Schiff kennengelernt ..."

Aufmerksam wandert der Blick des Elfen nun durch den Dachraum über den hier angesammelten Ramsch.

'Viele schöne Sachen ... Geschmackssache ...'

Er grinst.

Der Kleine nickt eifrig.

"Oh auf einem Schiff. Da leben auch Verwandte. Da gibt es auch viele schöne Sachen. - Also suchst Du jetzt für mich Honig und Kuchen?"

Während sich Cadruel mit dem Wicht beschäftigt, lässt Banjew seinen Blick durch den Raum wandern.

'Hier werden wir Luzelin wohl kaum finden.'

Luzelin ist nicht sichtbar, es gibt allerdings zwei geschlossene Wandschränke und einen genügend großen geschlossenen Wäschekorb, wo Luzelin durchaus hineinpassen würde. Das übersieht auch Ouroborox, der sich in diesem Moment durch die Bodenöffnung wuchtet.

"Gleich, Geduld! Eile mit Weile ... du musst mir noch verraten, was du für einen Kuchen magst ... entgegen Cadruel freundlich und geduldig.

"Honigkuchen!" strahlt der kleine Mann.

"Und sag mal, wenn die Klabafter auf den Schiffen Verwandte sind, was bist dann du?"

Neugierig schaut der Elf wieder das kleine Wesen an.

Der Kleine überlegt. "Kobold hat Achaz mal zu mir gesagt. Kriege ich jetzt meinen Honigkuchen?"

Einen Zwerg mit Kettenhemd und Zwergenschlägel hochzuheben ist wirklich kein Pappenstiel. Cuilyn muss sich heftig mühen. Erst im dritten Anlauf gelingt es ihm, Ouroborox so weit anzuheben, dass der

sich über die Kante auf den Dachboden hochziehen kann.

"Ouroborox," meint Cuilyn keuchend, "du solltest wirklich mal weniger essen."

"Was? Vorsicht, das sind alles solide Muskeln, gewachsen und gestärkt in der Tradition meiner Rasse und meiner Sippe."

Ouroborox zieht sich durch die Luke und klettert auf den Boden. Der Blick schweift durch den Raum.

"So was habt ihr denn hier oben für ein Problem?"

und dann bleibt der Blick auf Fitz hängen.

"Wer oder Was ist das?" nachdem er gesehen hat, das sich Cadruel mit dem Wesen unterhält und es noch ein friedlichen Eindruck macht.

Der Elf wendet sich kurz zu Ouroborox um.

"Das ist Fitz, der Kobold.

Erinnerst du dich an den Klabaftermann auf dem Schiff? Er ist ein Verwandter von ihm ..."

Lauriel, die unten nur Gesprächsfetzen hört, fragt noch einmal nach oben: "Was hat ihr da? Braucht ihr etwas? Sollen wir hoch kommen?"

"Sehen wir mal, ob wir welchen finden können ..."

Cadruel wendet sich zur Luke um und beugt sich leicht darüber. "Hier oben ist ein Kobold namens Fitz. Er möchte Honigkuchen ... habt ihr vielleicht irgendwo welchen gesehen?"

"Ja, bitte!" mischt sich der Kobold ein. "Von Achaz kriege ich nie welchen."

Lauriel überlegt kurz, dann ruft sie zurück: "Nein, gesehen habe ich keinen, aber wir können ja nochmal in der Küche schauen!"

Dann denkt sie an die wilden Besen und fügt hinzu: "Frag ihn mal, ob er weiß wie man die Besen beruhigt, dann bekommt er auch seinen Kuchen!"

An Cuilyn gewandt: "Komm, wir beide gehen in die Küche Kuchen backen. Du kannst doch backen?"

"Ähm ... Naja ... ich kanns mal versuchen. Aber was machen wir mit den Besen?"

Lauriel schaut in die schwarzen Augen des Söldners und dann antwortet sie kurz: "Kleinholz! Oder meinst Du, dass schaffen wir nicht ... wir können ja auch noch Ouroborox bitten uns zu helfen ..."

"Ich weiß nicht, versuchen wir es?"

Cadruel lächelt dem kleinen Gesell zu.

"Kannst du uns verraten, wie man mit den vier Besen in der Vorratskammer umgehen muss ...? Es ist unangenehm, von ihnen verprügeln zu werden, wenn wir nach dem Honig suchen ..."

Der Kobold zuckt die Achseln.

"Keine Ahnung. Die Besen sind genauso böse wie Achaz. Ich mag sie nicht."

"Ich auch nicht."

Cadruel ruft Lauriel zu: "Er weiß es nicht ..."

Dann schaut er den Kobold mit schief gelegtem Kopf an.

"Magst du nicht mitgehen und suchen helfen? Dort unten sind noch eine Menge anderer schöner Sachen zu finden ..."

Fitz druckst herum: "Nö, nö, das gibt nur Ärger mit Achaz. Ich bleibe lieber hier."

Lauriel, die die letzten Worte mitbekommen hat, ruft nach oben: "Dann gehen wir halt alleine! Tja, Fitz, Du weißt garnicht was Dir jetzt für ein Spaß entgeht - endlich mal im Haus rumtoben ..."

Die oben stehenden sehen ein verlegenes Schulterzucken des Koboldes.

"Achaz ..." wieder merkt man, dass das Wort nicht leicht über Cadruels Lippen kommt, "... ist gerade nicht da ..." bemerkt der Elf, "... aber wenn du nicht möchtest ... wir suchen nach einer netten Hexe, Luzelin, hast du sie mal kennen gelernt?"

Fitz lächelt auf einmal listig-überlegen: "Ich bin ja sooo hungrig. Mit etwas Honigkuchen im Bauch würde mir bestimmt das eine oder andere einfallen."

Banjew kann sich ein Lächeln nicht verkneifen.

"Und wenn du uns hilfst sie zu finden, dann wird sie dir sicher einen Honigkuchen backen. Sie macht den besten Honigkuchen im ganzen Bornwald."

Dabei geht er zu einem der Wandschränke und öffnet ihn.

"Andersrum! Andersrum!" jauchzt der Kobold.

In dem Wandschrank hängt nur mottenzerfressene alte Kleidung - im anderen auch.

'Wie erwartet. Aber gründlich sollten wir sein.'

Und so geht er auch noch zum Wäschekorb und wirft einen Blick hinein.

Der Inhalt ist stockige Bettwäsche.

Einer plötzlichen Eingebung folgend, fragt er Fitz: "Kann dieses Haus hier eigentlich laufen?"

"Nein, aber ..."

Fitz schließt plötzlich den Mund.

"Erst den Kuchen, erst den Kuchen!" ruft er dann.

"Schon gut, schon gut ..."

Cadruel lächelt verständnisvoll.

"Ich habe schon verstanden ... heißt es nicht: *überm vollen Bauch lächelt ein fröhliches Haupt ...*"

Richtung Luke gewandt ruft er Lauriel und Cuilyn zu: "Braucht ihr Hilfe bei der Suche nach dem Honigkuchen oder kommt ihr alleine klar?"

Ein Kichern der Elfe, bevor sie auf der Treppe nach unten verschwindet, zeigt ihm, dass er wohl nicht gebraucht wird.

Kurz darauf schallt Cuilyns Ruf zu ihm herauf.

"Viel Erfolg euch beiden ..." ruft es von oben herunter.

Auf Cadruels Gesicht zeigt sich sein unergründliches Lächeln. Er wendet sich wieder dem Kobold zu, während Banjew den Dachboden untersucht.

"Unsere Freunde kümmern sich um deinen Honigkuchen ... es kann aber ein wenig dauern, du weißt ja, die Besen ..."

Darauf kommt von Fitz keine Reaktion.

Ouroborox sieht sich auch ein wenig auf dem Dachboden um, ...

... findet aber nichts interessantes.

"Tja und auf dem Fest, da wird nun der leckere Kuchen alt, der Honig wird ranzig und schal. Er muss bestimmt weggeworfen werden, weil keiner ihn mehr essen kann. Ach welch ein Frevel, der ganze Tisch voll mit Leckereien."

Fitz schaut bekümmert drein. Dann hat er eine Idee: "Ihr könnt mir ja auch von da Honigkuchen holen!"

Ouroborox kramt einer Ecke.

"Und alles nur weil Luzelin verschwunden ist und wir versprochen haben erst wieder mit ihr dort ankommen und weiter essen werden."

Ouroborox dreht sich um und ruft: "Lasst uns gehen, er kann uns nicht helfen. Wir werden sie auch so finden."

Zum Kuchenbacken haben wir keine Zeit, dann wird das schöne Essen auf der Lichtung schlecht!"

Fitz schaut wieder listig. "Och, helfen kann ich euch schon, aber ich bin ja sooo hungrig."

Er streicht sich den Bauch.

Ouroborox begibt sich Richtung Luke.

Unter der Luke, so in drei Schritt Tiefe, steht einsam der Stuhl.

Er legt den Kopf schief und schaut Fitz neugierig an.

"Wenn du nur hier oben bist, dann kennst du den schönen Dachgarten da unten vielleicht gar nicht. Da laufen ein paar nette Rieseneichhörnchen herum ... waren die schon mal hier oben?"

"Nee, die sind nur im Dachgarten."

Fitz überlegt noch einen Moment, ob er etwas sagen soll. Dann platzt es aus ihm heraus: "Sowas soll man nicht machen!"

Banjew horcht auf.

"Was meinst du damit? Die Eichhörnchen? Ja, so etwas ist unnatürlich."

Fitz nickt: "Ja, ja!"

Dann beugt er sich zu Ouroborox hinab und flüstert ihm zu: "Ich gehe wohl besser mal das wandernde Haus im Auge behalten. Nicht, dass es sich schon viel weiter bewegt hat, jetzt, wo wir doch noch einige Zeit hier sind."

Unter der Luke in ungefähr drei Schritt Tiefe steht nur der Stuhl.

"Oder möchte vielleicht einer von euch das Haus im Auge behalten? Dann bleibe ich mit dem Licht hier."

"Ich kann gehen," bietet sich Cadruel an. "Lass das Seil erscheinen und ich versuche, daran herunter zu klettern ..."

Der Elf schaut abschätzend in die Tiefe.

Banjew löscht die Flamme und verwandelt seinen Stab in das Seil. "Ouroborox, bitte hilf mir beim Festhalten."

Ouroborox hilft natürlich.

Sobald Cadruel unten ist, wird Banjew wieder Feuer machen.

"Und nun?" fragt der Kobold die verbleibenden Banjew und Ouroborox.

"Habt ihr vielleicht Lust, Ich-sehe-was-was-Du-nicht-siehst zu spielen?"

"Nein, ich möchte zurück auf das Fest mit dem leckeren Kuchen und dem schönen Getränken. Nur wir dürfen ja nicht weil wir sie nicht gefunden haben!"

"Und was machen wir dann so lange, bis der Kuchen fertig ist?" fragt der Kobold leicht beleidigt.

Banjew seufzt ergeben.

"Also gut. Wie funktioniert dein Spiel?"

"Oh, das geht ganz einfach. Ich sehe was, was Du nicht siehst und das sieht" - Fitz schaut sich im Raum um - "rot aus."

Dann schaut er Banjew erwartungsvoll an.

"Und wir sollen wohl erraten, was du meinst? Nun, ohne etwas zu gewinnen, spiele ich nicht gerne. Was hältst du hiervon: immer wenn wir richtig raten, dann beantwortest du uns eine Frage. Auch ohne Kuchen. In Ordnung?"

"Nö, das gildet nicht. Wenn Du richtig geraten hast - oder nette Zwerg, dann darf der, der richtig geraten hat selbst etwas sehen."

Fitz schaut leicht misstrauisch.

"Wo du ihn gerade erwähnst ... meinst du vielleicht den Bart des 'netten Zwerges'?"

Fitz klatscht in die Hände. "Jaaa! Jetzt bist Du dran."

Mit einem schiefen Grinsen beginnt Banjew: "Ich sehe etwas, äh ... das du nicht siehst. Das ist ebenfalls rot."

'Hoffentlich beeilen sich die beiden mit dem Kuchen.'

Fitz überlegt: "Ähh ..."

Ouroborox guckt sich auch auf dem Dachboden um und überlegt, was Banjew meinte: "War das Rote schon vor unserer Ankunft da oder ist es erst mit uns hier hochgekommen?"

"Es war schon vorher da."

Ehe sie sich's versehen, sind die drei in einem Spiel versunken. Sogar Ouroborox ist mit Feuereifer dabei, denn das Spiel ist unter Zwergen als gemütliche Abendunterhaltung sehr beliebt.

'Es schärft die Sinne', sagt man.

Derweil in der Küche

"Also los!" sagt die Elfe und ist schon auf dem Weg zur Treppe. "Ich mache die Tür auf, lasse einen Besen raus, knall die Tür zu und Du erledigst ihn!"

So könnte es klappen?"

"So machen wir's. Komm."

Cuilyn schaut nach oben. "Hey Leute, Lauriel und ich gehen kurz Kuchen backen. Unterhaltet euch gut."

Mit einem übermütigem Grinsen geht Cuilyn Richtung Küche.

In der Küche stellen sich die beiden in Position.

Lauriel an der Tür zur Kammer. Sie ist bereit, sie schnell auf und zu zu ziehen. Ihren Stab stellt sie deswegen ab.

Cuilyn, stellt sich breitbeinig auf, das Bastardschwert in beiden Händen. Er ist bereit, aus den Besen einen nach dem anderen Kleinholz zu machen.

Cuilyn nickt Lauriel zu. Die öffnet die Tür eine Handbreit. Im ersten Moment passiert gar nichts, dann ist aus der Kammer leichte Bewegung zu hören, und dann erscheint der erste Stiel im Türspalt. Sobald der Besen, ein gut gebundener Reisigbesen durch den Spalt ist, zieht Lauriel die Tür wieder zu.

Cuilyn schlägt mit dem Schwert gegen den fliegenden Besen und klappt ein Stück, das zu Boden fällt. Der Besen ist aber noch kampffähig. Er macht eine Looping, und Cuilyn muss einmal parieren, bevor er mit einem perfekten Schlag den Restbesen genau in der Mitte zerteilt. Dann ist alle Zauberkraft aus ihm entwichen.

Bei den folgenden drei Besen erlebt Lauriel, die es jedesmal schafft, die Tür rechtzeitig zu schließen, bevor ein zweiter Besen entweichen kann, den Schwertkämpfer in Hochform. Cuilyn ist eins mit seinem Schwert. Mit eleganten Bewegungen gelingt es ihm, nicht einmal getroffen zu werden und gleichzeitig jeden einzelnen Hexenbesen zu Kleinholz zu verarbeiten. Er selbst ist einfach viel zu schnell für einen einzelnen Besen.

Dann ist Ruhe.

Lauriel schaut dem Söldner bewundernd bei seiner Arbeit zu. Es sieht aus, als würde er sich auf einem

Fechtboden bewegen so einfach und locker zerhackt der die Besen.

'Wenn ich mit denen zu tun hätte', denkt die Elfe, 'dann wäre es nicht so einfach und vor allem nicht so elegant.'

"Du bist ein echter Kämpfer!" lobt sie Cuilyn, als die Besen am Boden liegen und dann fügt sie grinsend hinzu: "Anmachholz haben wir jetzt auch schon!"

Dann öffnet sie vorsichtig die Tür - nicht das es noch einen Besen gibt, denn sie vorhin übersehen haben.

Es kommt ihr nichts mehr entgegen geflogen.

Da alles ruhig bleibt, betritt sie die Speisekammer und schaut sich in den Regalen um.

Es gibt einige Gläser mit eingemachten Früchten und eine Reihe von Glasflaschen mit Bügelverschluss, die mit einer klaren Flüssigkeit gefüllt sind - Wasser. In verschiedenen Krügen befinden sich Lebensmittel - unter anderem Mehl, Zucker, Salz, gehackte Nüsse, Mandeln und Honig.

Mit einem "Dann wollen wir mal!" nimmt Lauriel die Krüge und Flachen und bringt sie in die Küche.

Dann dreht sie sich zu dem Söldner um: "Kannst Du eigentlich backen?"

Sie beginnt sich in der Küche nach einem Rührgefäß, einer Backform und den notwendigen Utensilien (Rührlöffel, Schneebesen, etc.) umzusehen.

Sie findet die Gerätschaften, die sie zu brauchen meint, stellt sie alle auf den Tisch und wartet auf Cuilyns Antwort.

"Nun ja... ich habe früher bei meiner Mutter zugesehen, kann ja so schwer nicht sein. Also Eier, Butter und Mehl müssen auf jeden Fall rein. Und natürlich Honig und Nüsse. Dann so lange zugeben bis ein Teig entsteht und den Backen. Das bekommen wir schon hin. Und wem der Kuchen nicht schmeckt der kriegt was mit dem Schwert," fügt er grinsend hinzu und beginnt Eier in eine Schüssel zu schlagen.

Alles wird zu einer Masse verknetet, die in ihrer Konsistenz an weichen Lehm erinnert. Bislang sieht die Sache gut aus.

Während Cuilyn am Kneten und Rühren ist, beginnt Lauriel das Feuer im Ofen zu schüren. Die Reisigbesen leisten ihr dabei gute Hilfe, denn sie fangen sofort Feuer und halten auch genug Kraft vor um die großen Scheite zum Glühen zu bringen.

Dann dreht sie sich um und probiert mit dem Zeigefinger Cuilyn Kuchenteig.

"Hmm, gar nicht übel!" lobt sie den Söldner.

"Nun brauchen wir was worin wir's backen können. Schau mal ob wir einen großen Topf finden den wir als Ofen zweckentfremden können."

"Wie wärs mit der Backform, die vorhin irgendwo auf den Tisch gestellt hatte, schau doch mal hinter die ganzen Zutaten." meint Lauriel während sie den Teig vom Finger leckt. "Da hinter dem Sack mit dem Mehl, dass ist doch so was, oder?"

Schwupps, wieder ist der Elfenfinger im Teig verschwunden ...

Der Teig passt bestens in die tönernerne Backform.

"Prima, jetzt übers Feuer damit und warten bis alles schön goldbraun ist."

"Und was machen *wir* solange?" fragt die Elfe mit einem koketten Augenaufschlag.

"Wir ... ähh ... schauen dabei zu" sagt Cuilyn sichtlich nervös.

"Du könntest mir doch etwas von Dir erzählen ..." schlägt Lauriel vor und setzt sich neben den Söldner auf einen Stuhl.

"Ja was denn? Bin zuhause aufgewachsen, hab Vaters Schwert, hab kämpfen gelernt und bin los gezogen."

"Aber das kann nicht alles gewesen sein, oder?" Lauriel streicht dem Söldner - wie bei ihrer ersten Begegnung im Eispalast - sanft mit den Fingerspitzen über die Narbe, die sich quer über seine rechte Wange zieht. Dabei blickt sie ihm tief in die Augen, als kann sie das Geheimnis seiner Vergangenheit in seinen Augen wie in einem Spiegel sehen.

"Nein, aber ... der Kuchen ist fertig. Lass ihn uns schnell auf eine Platte tun und zum Kobold bringen." sagt Cuilyn, froh ablenken zu können.

Lauriel, die merkt, dass der Söldner seine Gefühle und Ängste nicht mitteilen möchte, hört auf ihn weiter zu bedrängen und hilft ihm dabei den Kuchen aus der Form zu holen.

"Der sieht gut aus!" strahlt sie ihn an. "Du bist ein toller Bäcker!"

Dass innerhalb von einer Viertelstunde kein Kuchen fertig werden kann, übersehen beide. Immerhin ist der Teig nicht verbrannt. Schnell bringen die beiden ihr Werk auf den Dachboden.

Cadruel

Der Elf begibt sich durch das Ei hinauf ins angrenzende Aussichtszimmer und versucht mit dem Teleskop das wandernde Hausdach auszumachen und zu beobachten.

Es braucht ein bisschen, bis Cadruel das Hausdach wieder gefunden hat.

Aber es ist immer noch da.

Bis Lauriel und Cuilyn mit dem Honigkuchen fertig sind und es weiter gehen kann, wird der Elf das Hütendach und die Umgebung nicht aus den Augen lassen.

Cadrueil wird nach einer halben Stunde ein wenig unruhig. Er hat lange nichts von den anderen gehört.

'Ob sie noch am Honigkuchenbacken sind ...? Es ist so still hier, besser, ich sehe mal nach den anderen ...'

Der Elf wirft noch einen letzten Blick durch das Teleskop, merkt sich die momentane Position des wandernden Hausdaches und lässt sich dann durch die Röhre in das Ei hinab. Schnell eilt er durch die Zimmer auf den Korridor, wo der Stuhl unter der Luke steht, und sieht sich nach seinen Gefährten um.

Hier ist niemand, aber oben sind Stimmen zu hören.

Der Kuchen

Die Zeit vergeht wie im Fluge, und plötzlich sind Lauriel und Cuilyn mit dem Kuchen wieder da.

"Vielen, viele Dank, ihr seid die liebsten Menschen, die mir je begegnet sind!" sprudelt es aus dem Kobold heraus.

Dann macht er sich über den Kuchen her. Er ist noch gar nicht durch, nur ein bisschen getrocknet, aber das stört Fitz überhaupt nicht.

Banjew wartet ab, bis Fitz aufgegessen hat und beginnt dann: "Jetzt mit vollem Magen kannst du uns ja sicher weiterhelfen. Also, kennst du Luzelin? War sie hier?"

Mit zufriedem Grinsen setzt sich Fitz im Schneidersitz hin. Er schaut noch einmal Banjew, Cuilyn, Lauriel und Ouroborox der Reihe nach an, bevor er mit seiner Antwort beginnt.

Lauriel ist so nervös, als der Kobold immernoch nicht beginnt zu reden, dass die vor Aufregung ihren neuen Ring am Finger hin und her dreht und Fitz auffordert: "Nun los! Erzähle uns doch was Du weißt!"

Cuilyn legt Lauriel die Hand auf die Schulter und formt tonlos das Wort "Geduld".

Die Elfe lächelt den Söldner an als er ihr die Hand auf die Schulter legt, aber das ungeduldige Funkeln in ihren Augen vergeht nicht.

Der Kobold freut sich offensichtlich, als er zu erklären beginnt: "Also einen Gast hier im Haus hatten wir seit Monaten nicht mehr. Und eine Luzelin war hier noch nie zu Gast. Die doofe Achaz ist auch fast nie hier. Sie hat eine Hütte im Wald unten, widerliches Ding, völlig ohne Rumpelkammer!"

Ouroborox sieht sich nach diesen Worten in der Runde um: "Ich hab es euch doch gesagt, wir sind hier vollkommen falsch. Wir haben hier nun genug Zeit verbracht. Wir müssen die Hütte finden."

"Das ist aber Schade, dass Du Luzelin nicht kennst", antwortet Lauriel, "aber was ist denn das für eine komische Hütte?"

"Hühnerbein heißt sie." Fitz kichert. "Manchmal hört sie sogar auf gesprochene Befehle. Ich glaube aber, dass sie nur Gedichte versteht."

Er streicht sich über den Bauch.

"Hmmm. Der Kuchen war lecker. Gibt es noch mehr?"

Lauriel lächelt den kleinen Kerl an: "Du hast den ganzen Kuchen aufgegessen und ..." - fügt sie mit gespieltem Zorn hinzu - "... warst dabei so unhöflich uns nicht einen Krümel abzugeben.

Dafür solltest Du uns noch ein paar Fragen beantworten, sonst werden wir überall erzählen, dass Du kein netter Kobold bist."

Fitz ist völlig unbeeindruckt. "Wir hatten einen Vertrag: Ihr macht mir Kuchen, ich erzähle euch was. Ganz einfach."

Der Elf steht unter der Luke und schaut hinauf.

'Erstaunlich, sie sind anscheinend alle dort hinauf gegangen ...!' stellt er verwundert fest.

Leise, doch deutlich vernehmbar, ruft Cadrueil nach oben: "Wie weit seid ihr? Weiß Fitz etwas über Luzelin?"

Nach der letzten Antwort hat Lauriel - ebenso wie Ouroborox - die Geduld verloren: "Wenn Du uns nicht helfen willst, dann bleib' doch hier auf Deinem Dachboden sitzen ..."

Auf einmal hat der Kobold einen mitleidigen Ausdruck. Er sagt aber nichts.

Sie dreht sich um und ruft zu Cadrueil: <Dieser kleine Kerl will uns nicht viel sagen, aber wir wissen, dass die Hütte Hühnerbein heißt und das sie Gedichte versteht.

Vielleicht hilft das schon!

Ich komme aber wieder runter.>

Mit einem eleganten Sprung kommt die Elfe durch die Luke und landet neben dem Elfen.

Lauriel schafft es, beim Sprung neben dem Stuhl auf dem Boden aufzukommen.

Cadrueil hat sich schon bereit gehalten, die Halbhelfe zu stützen, sollte ihr Absprung misslingen, doch das scheint nicht nötig.

<Hühnerbein sagst du?> Cadrueil schaut Lauriel sinnierend an.

<Sehr hilfreich ... dann können wir uns denken, nach was für Spuren wir suchen müssen ...> meint er mit einem flüchtigen Grinsen.

<Ja, da scheinst Du recht zu haben>, antwortet Lauriel ebenfalls mit einem Grinsen, <gut, dass die Hütte nicht Eisbärenatze heißt ...>

<Doch was soll das bedeuten, die Hütte versteht Gedichte? Lässt sie sich auf die Art zum Anhalten bewegen ...? >

In Gedanken spielt er ein paar Reime durch.

<Ich rate dir, bleibe stehen, sonst hat des Zwerges Axt deine Pfosten gesehen ... oder so ... >

Er grinst wieder kurz und schaut dann ernst zur Luke hoch.

"Seid ihr fertig da oben?"

Auch Banjew wendet sich zum Gehen.

"Wenn du uns nicht weiter helfen kannst oder willst, dann haben wir keinen Grund, länger zu bleiben."

An die anderen gewandt fährt er fort: "Nach euch Freunde, dann müsst ihr nicht im Düstern hier herum klettern."

Auch Ouroborox verlässt den Dachboden und lässt sich an den starken Zwergenarmen runterhängen, bevor er den Rest im freien Fall zurücklegt. Schließlich ist ja der Boden für ihn weiter entfernt als für die anderen.

"Obacht! Zwerg fällt!" und dann lässt er sich fallen.

Bis auf den Umstand, dass ein lauter Krach ertönt und jetzt da, wo vorher ein Stuhl stand, nur noch Bruchstücke eines Stuhls herumliegen, geschieht nichts Spektakuläres.

Lauriel begrüßt den Zwerg mit einem freundlichen: "Ich wusste gar nicht, dass Du fliegen kannst."

Cadruel ist schnell einen Schritt zur Seite getreten, als der Zwerg herunter kracht.

"Fliegen sieht aber anders aus, dachte ich ..." bemerkt er mit einem Grinsen und schiebt ein paar Bruchstücke des Stuhls zur Seite, damit sich Cuilyn und Banjew nicht daran verletzen.

"Noch nicht, aber vielleicht eines Tages", sagt Ouroborox als er sich die Bescherung mit dem kaputten Stuhl ansieht und dabei ein Paar Holzsplitter wegwischt.

"Na fein, Herr Zwerg," meint Cuilyn lächelnd und lässt sich aus der Öffnung gleiten um unten elegant abzufedern.

Als letzter lässt sich Banjew vorsichtig herunter, nachdem er die Fackel gelöscht hat.

"Jetzt aber los. Suchen wir das Hühnerbein."

HÜTTE HÜHNERBEIN

Dank Cadruels Beobachtungen haben die Helden eine ziemlich genaue Vorstellung, wo die laufende Hütte im Wald ungefähr sein sollte. Die fünf machen sich wohlgenut auf.

Im Wald stellt sich das ganze als längst nicht so leicht wie vorgestellt heraus. Entfernungen am Boden zu überwinden ist doch etwas ganz anderes als etwas von oben zu beobachten.

Nach ungefähr einer Stunde treffen die Helden auf die ersten Spuren. Es handelt sich um Abdrücke wie von Hühnerkrallen, allerdings durchmessen sie zweieinhalb Schritt. Als die Helden den Spuren folgen, wird nach kurzer Zeit deutlich, dass die Hütte Hühnerbein offensichtlich kreuz und quer durch den Wald läuft. Welche Spuren älteren und welche jüngeren Datus sind, ist auch unklar.

Als die fünf noch beraten, wie sie weiter vorgehen sollen, lässt sich ein Rotkehlchen über der Gruppe auf einem Ast nieder, trällert ein kurzes Lied und hüpfert dann zum nächsten Zweig.

Lauriel, die die ganze Zeit versucht hat die Richtung zu erkennen, dreht sich zu dem Vogel um, streckt den Zeigefinger aus und ruft leise: "Na, mein kleiner Piepmatz, was willst Du uns sagen?"

Komm doch her!"

Er kommt nicht her, fliegt aber auch nicht weg.

Zu den Gefährten gewandt: "Ob es einer der Vögel ist, die wir vorhin befreit haben?"

Vielleicht kann es uns helfen."

Zumindest waren bei den befreiten Tieren einige Rotkehlchen dabei.

"Ein tija mit rotem Halsschmuck ..." sinniert Cadruel und schaut den Vogel mit freundlichem Lächeln an. Leise erklingt seine melodische, singende Stimme als er zu dem Vogel in der Sprache der Elfen redet: <Sanyasala, kleiner Sänger des Waldes>

Er neigt den Kopf zum Gruß.

<Erinnerst du dich? Warst du nicht gefangen und fandest durch uns den Weg zurück ins Leben?>

Aufmerksam blickt der Elf den kleinen Vogel an und setzt seinen Singsang fort.

Das Rotkehlchen schaut genauso aufmerksam zu Cadruel.

<Du kannst uns helfen, wir müssen das Haus, das auf Hühnerbeinen läuft, finden ...>, dabei weist er auf die Spuren am Boden, <... und einer weiteren Gefangenen die Freiheit zurückgeben.>

Sein melodische Gesang endet und er wartet gespannt, wie das Rotkehlchen sich verhält.

Das Rotkehlchen fliegt zum nächsten Baum - ein bisschen von der Gruppe weg - und schaut dann wieder zur Gruppe.

<Es ist wohl ein Rotkehlchenweibchen>, meint Lauriel schelmisch lächelnd, <da es Dich besser versteht als mich.>

Cadruel erwidert das Lächeln der Halbfelfe.

<Vielleicht hat es ihm auch gefallen, die Sprachmelodie des Alten Volkes wieder zu hören ...> entgegnet er mit unergründlicher Miene.

<<Die Sprache der Alten>>, um Lauriels Mund zeigt sich ein melancholischer Zug, als sie den Satz leise auf hochelfisch ausspricht, <<Diese Sprache versteht heute kaum noch einer. Und auch Du, mein Kind, kannst Dich mit mir kaum in meiner Sprache unterhalten!>>

Cadruel unterdrückt ein Lachen, er schaut sie schmunzelnd an, seine violetten Augen funkeln vor Vergnügen.

<<Schwester, die Zauberlieder zu singen, haben auch wir nicht verlernen ...>>, erwidert er zweistimmig singend in nur halb so perfektem, doch verständlichem Asdharia. Mit einem Seitenblick zwinkert er dem Rotkehlchen zu.

<Vielleicht habe ich einmal die Zeit, Dir einige der alten Geschichten aus Vaters Volk in seiner Sprache zu erzählen ...> erwidert Lauriel, den Gedanken an ihre weit entfernte Kindheit im weiten Eis des Nordens nachhängend.

<Es wäre mir ein großes Vergnügen, dir zu lauschen ...> entgegnet Cadruel ernst und verdrängt die aufkommende Sehnsucht nach seiner Sippe. <Doch zuerst haben wir noch eine Aufgabe zu erfüllen ...>

Er wendet seine Aufmerksamkeit wieder dem Rotkehlchen zu. Er folgt dem Rotkehlchen und bleibt unter dem Baum stehen.

<Ich danke dir, Sänger des Waldes.>

Dabei neigt er den Kopf und fordert es freundlich auf: <Zeige uns den Weg, wir werden dir folgen.>

Cadruel ist bereit, sich von dem kleinen Vogel führen zu lassen.

Nach einem tiefen Seufzer, blickt sie in die Runde und als sie ihre Freunde zieht, verfliegt ihre traurige Stimmung so schnell wie sie gekommen war.

"Los!" meint sie zu den anderen, "steht nicht rum wie die in Zurbarans Kammer, folgen wir dem Vogel!"

"Gut, folgen wir dem Führer." meint Cuilyn grinsend. "Ein wahrhaft großer Führer."

"Nicht immer ist die Größe wichtig, mein Freund!" entgegnet Lauriel. "Manchmal reicht es auch den Weg zu kennen."

"Weise gesprochen, Freundin."

Wie die Elfvölker es verstehen, mit Tieren zu kommunizieren ist jedesmal aufs neue ein Musterbeispiel der Magica Communicatia.¹

Auch Banjew ist einverstanden, dem Rotkehlchen zu folgen.

Ouroborox schultert seine Armbrust, ohne ein Wort zu sagen.

Das Rotkehlchen führt die Gruppe - eindeutig. Es fliegt immer ein wenig vor, um dann auf einem Zweig zu warten, dass die Helden nachkommen. Nach ein paar Minuten kommt eine Drossel von oben angefliegen, kurz danach fliegt das Rotkehlchen in die Höhe. Jetzt übernimmt die Drossel die Führung. Noch zweimal findet ein Wechsel statt, jeweils Rotkehlchen übernehmen.

Nach einer Stunde Führung durch die Tiere kommt die Gruppe an den Rand einer kleinen Lichtung und sieht auf der anderen Seite eine äußerst merkwürdige Hütte. Sie ist von einfacher Bauart, ganz aus Holz, aber mit einem gemauerten Kamin. Aus ihrem Boden scheinen zwei 4 Schritt lange Hühnerbeine zu wachsen, die die Hütte wie Stelzen tragen.

Vom Rand der Lichtung betrachtet Lauriel die komische Hütte und bemerkt: "Jetzt wissen wir, wie sie zu ihrem Namen kam ..."

Wenn wir doch nur wüssten, ob Achaz nicht in der Hütte ist."

Cadruel an ihrer Seite mustert die Hütte prüfend, vor allem den Kamin, ob daraus Rauch aufsteigt, und spannt vorsorglich seinen yara.

Aufmerksam beobachtet er die Vögel, die sie hierher geführt haben und schaut sich auch nach anderen Tieren um, die von ihnen befreit wurden.

"Wir werden bald feststellen, ob die Alte dort ist ... Hauptsache, wir finden Luzelin ... mal sehen, wie wir die Hütte dazu bewegen können, sich niederzulassen ..."

Von hinter der Hütte ist aus den Baumwipfeln plötzlich ein leises Heulen zu hören.

"Das klingt nicht gut ..."

Cadruels Augen verengen sich, er legt einen Pfeil auf die Sehne. Angespannt beobachtet er die Baumwipfel.

In diesem Moment wird ihm klar, dass die ganze Gruppe von der Hütte Hühnerbein aus sehr gut sichtbar ist.

"Erst einmal in Deckung. Lerne deinen Feind kennen und schlage dann zu. Hoffentlich sind wir noch nicht entdeckt."

Meint Cuilyn und tritt zurück in den Wald.

"Ganz recht ... wir stehen hier wie auf dem Präsentierteller ..."

Rückwärts gehend zieht sich der Elf vom Rand der Lichtung hinter einen dicken Baumstamm zurück und hofft, dass die anderen dem Söldner und ihm zügig folgen. Mit schussbereitem Bogen beobachtet er weiter misstrauisch die Hütte und die dahinter liegenden Baumwipfel.

Auch Ouroborox geht mit den anderen zusammen in Deckung und spannt wieder die Armbrust.

"Ich hätte da eine Idee wie wir reinkommen. Sie hat was mit Rudolf zutun!" und grinst leicht während er über den Hammerkopf streichelt. "Wenn wir lange auf die Beine hauen, werden sie bestimmt brechen."

Für diesen Vorschlag erntet er einen strafenden Blick der Elfe, die den anderen zügig gefolgt ist.

"Das ist kein einfaches Holzhaus, die Hütte lebt und daher werden wir Deine Lösung erst dann anwenden, wenn wir es anders nicht schaffen! Oder?"

Vorsorglich nimmt sie aber auch ihren Nivesenbogen und spannt ihn ebenfalls.

Über die Baumwipfel kommt etwas angefliegen. Es ist Achaz in ihrem Fass.

Bei sich hat sie noch einen großen Sack. Bevor irgend einer der Helden etwas unternehmen kann, ist das Fass in den Kamin der Hütte gesaut.

Lauriel lächelt etwas säuerlich, dann sagt sie: "Jetzt wissen wir immerhin, dass Achaz in der Hütte ist!"

Wollen wir warten, bis sie verschwindet oder stellen wir uns der Hexe?"

"Wir sollten noch warten. Es reicht wenn wir es mit einer lebenden Hütte zu tun haben, da brauchen wir die Hexe nicht auch noch."

"Ich denke auch, dass wir eine Konfrontation so lange es geht vermeiden sollten."

Banjew versucht, durch eines der Fenster etwas zu erkennen, bleibt dabei aber in Deckung.

Im Inneren der Hütte scheint kein Licht zu brennen.

"Ja, warten wir und beobachten ..." lässt sich Cadruel zustimmend vernehmen.

"Was mag sie in dem Sack gehabt haben ...?" fragt er sich leise und lässt die Hütte und ihre nähere Umgebung nicht aus den Augen.

Cadruel hat den Satz kaum gesprochen, da kommt Achaz im Fass ohne Sack wieder aus dem Kamin geschossen. Sie kreist dreimal um die Hütte und ruft dabei mit kreischender Stimme: "Höre Hütte Hühnerbein, lasse niemanden herein!"

Dann braust sie gen Süden davon.

"Der Weg ist frei!" meint Lauriel erfreut. "Und einen Schlüssel für die Hütte hat uns Achaz auch verraten. Der Kobold hatte also recht!

Wir sollten uns beeilen, wer weiß wann sie zurückkommt."

Mit diesen Worten tritt Lauriel auf die Lichtung und geht auf die Hütte zu.

Der Elf blickt der davonfliegenden Hexe noch einen Moment nach und folgt Lauriel anschließend mit immer noch schussbereitem Bogen.

"Sie gibt Hühnerbein gereimte Befehle, aber ob die Hütte auch uns gehorcht ...?" sinniert Cadruel, während er die seltsame Behausung weiter aufmerksam beobachtet.

Im Moment steht Hütte Hühnerbein einfach nur da.

"Nun", erwidert Lauriel und zwinkert Cadruel schelmisch zu, "das können wir doch einfach ausprobieren!"

Sie tritt näher an die Hütte heran, die gerade im Begriff ist loszulaufen, und ruft ihr zu:

*"Liebe Hütte Hühnerbein,
mach auf und lass uns rein."*

Die Hütte bleibt stehen.

Lauriel dreht sich um und strahlt: "Es funktioniert! Sie hört auch auf uns!"

"Also bisher wissen wir nur, dass sie uns überhaupt hört." sagt Banjew streng. "Beruhigt bin ich erst, wenn wir wirklich drinnen sind.

*Werte Freundin Hühnerbein,
knie nieder, lass uns ein!"*

Hütte Hühnerbein zuckt kurz, reagiert aber nicht weiter.

"Tja", meint Lauriel, als Banjew keinen Erfolg hat, "sie mag Dich nicht!"

Dann versucht es die Elfe noch einmal:

*"Los Hütte Hühnerbein,
knicke Deine Beine ein!"*

Hütte Hühnerbein geht prompt in die Hocke. Auf der Seite, die zu den Helden zeigt, ist sogar eine Tür.

Lauriel kann sich eines schadenfrohen Blicks auf den Magier nicht erwehren und geht wortlos auf die Tür zu.

Banjew blickt nach unten und nickt. Dann holt er tief Luft und schaut Lauriel an. Allerdings schien er nichts sagen zu wollen, denn er dreht den Kopf fast im selben Moment wieder in die andere Richtung. Offenbar nicht schnell genug, denn es war deutlich zu sehen, wie sich seine Mundwinkel nach oben bewegen.

<Sieh an, Schwester, wie gut, dass du bei uns bist ...
> bemerkt Cadruel mit einem Lächeln.

"Sie gehorcht auf Reime, die mit einer energischen Frauenstimme gesprochen werden, scheint mir ..."

Er geht auf die niedergelassene Hütte zu.

"Nehmen wir die Einladung an ..."

Ouroborox sieht voller Erstaunen zu, wie die Hütte reagiert.

"Ich hätte nicht gedacht, das es so einfach geht. Wir sollte aber trotzdem auf der Hut sein. Vielleicht ist es eine Falle oder die Tür geht wieder zu, kurz bevor wir drinnen sind!"

Bis jetzt ist die Tür noch zu. Ihre Unterkante befindet sich ungefähr ein Schritt oberhalb des Erdbodens.

"Das vielleicht weniger, aber vielleicht wartet noch was Böses da drin auf uns. Lauriel, bekommst du die Hütte auch dazu sich hinzulegen und die Tür aufzumachen?"

Lauriel schaut sich Hütte Hühnerbein genau an: Die Beine sind baumstammdick und zusammengefaltet. Die Holzhütte steht auf etwas, das wie ein großes dickes Kissen aussieht. Die Tür hat eine Klinke.

"Nun, Liebster", meint die Elfe fröhlich lachend, "der Rest müssen wir wohl selber machen.

Ich glaube näher kommt sie nicht und die Tür können wir schon selber öffnen."

Sie geht weiter auf die Hütte zu, entspannt ihren Bogen und verstaut ihn wieder ihm Köcher. Dann nimmt sie ihren Stab und drückt ihn von oben gegen die Klinke.

Die Tür geht einen Spalt nach außen auf.

Lauriel öffnet die Tür, die sich nahe einer der Ecken der Hütte befindet, weiter mit der Hand und schaut in die Hütte.

Sie überblickt ungefähr ein Drittel des Raumes, der von Tageslicht, das durch die Fenster auf den Holzboden des Innenraumes fällt, erhellt wird.

Lauriel sieht Holztische, was darauf steht, kann sie nicht erkennen.

Da der Raum dahinter ungefährlich scheint, klettert sie in die Hütte.

Auf den Tischen sind Kolben, Brenner und gewundene Glasröhrchen zu seltsamen Versuchsaufbauten zusammengefügt. In der gegenüberliegenden Ecke des Raumes hängt von einem Dachbalken ein kleiner Vogelkäfig, in dem eine weiße Taube sitzt. Daneben befindet sich an der Wand ein offener Kamin mit einem runenbesetzten Kessel darin. In der Mitte des Zimmers steht ein eiserner Ständer, auf dem in ein schwarzes Samtkissen eingebettet ein menschlicher Schädel ruht. Auf dem Schädel hockt ein überaus großer, schwarzer Rabe mit drohend gespreizten Flügeln, der nun böse krächzt.

Cadruel hat seinen gespannten Bogen zum Hochklettern umgehängt und ist Lauriel in die Hütte gefolgt. Beim Anblick des Raben auf dem Schädel verengen sich seine Augen und er nimmt den Bogen samt Pfeil schussbereit in die Hand. Sein Blick fällt auf die Taube.

"Welch ein Gegensatz, der schwarze oâ und die weiße yamaya ..." sinniert er leise und fragt sich, ob die Taube Luzelin sein könnte. Er sieht sich schnell nach weiteren Zugängen zu möglichen Nachbarräumen um und fixiert gleich wieder den Raben.

<Ich rate dir, sitzen zu bleiben, Nirraven ...> murmelt er leise, doch verständlich und wirkt sehr konzentriert.

Der Rabe plustert sich auf und beginnt zu wachsen, bis sein Körper auf eine Schritt Größe gewachsen ist. Er spreizt seine Flügel. Sie füllen die gesamte Breite der Hütte aus.

Cuilyn ist Cadruel gefolgt und hat sich an der Tür herumgedreht um Ouroborox eine helfende Hand zu reichen, als er hinter sich Geräusche hört dreht er sich herum und zieht langsam sein Schwert.

Ouroborox wird versuchen, ohne die Hilfe der anderen die Stufe zu erklimmen.

Dazu wird die gespannte Armbrust auf die Türschwelle gelegt und dann zieht Ouroborox sich hoch.

Nachdem er oben ist, nimmt Ouroborox seine Armbrust und richtet diese auf den Raben.

Als Banjew das Krächzen hört ist seine gute Stimmung wie weggeblasen. Nirraven hatte er für den Moment vergessen. Er versucht, einen Platz zu finden, von dem aus er Nirraven sehen kann, ohne einen der Gefährten beim Betreten der Hütte zu behindern. Sollte es zu einem Kampf kommen, so wird Banjews Ziel sein, Nirraven mit einem Blitz zu blenden, sobald es möglich ist.

Um Nirraven zu sehen, muss Banjew die Hütte betreten.

Banjew wird den Kämpfern den Vortritt lassen und nach ihnen die Hütte betreten. Sobald sich die Gelegenheit ergibt, wird er den Blitz einsetzen. Natürlich nur, falls es zu einem Kampf kommt.

DER GROSSE KAMPF

Lauriel reagiert sofort, als der Rabe wächst und sich auflustert. Sie schleudert sofort den **Fulminictus**. Ob und gegebenenfalls was für eine Wirkung ihr Zauber hat, bekommt sie nicht mit, denn direkt nach Vollendung des Zaubers trifft sie der ebenfalls ins Riesenhafte vergrößerte Rabenschnabel am Brustkorb wie ein Schwerthieb.

Die Elfe zuckt zusammen. Eine solche Gegenwehr hat sie nicht erwartet. Aber sie beißt ihr Zähne zusammen und schluckt den Schmerzensschrei herunter. Nein, sie will keine Schwäche zeigen und ihren Freunden zeigen, dass sie auf ihrer Seite steht - auch im Kampf. Lysira muss Geschichte sein!

Cadrueel lässt sofort den Pfeil fliegen, der den Raben mitten im Körper trifft und steckenbleibt. Banjew versucht, den Raben durch ein **Blitz dich find** zu blenden, hat damit aber keinen Erfolg. Lauriel webt noch einmal den **Fulminictus**. Der Rabe schüttelt sich kurz, um ihr als direkte Antwort noch einmal einen Hieb zu verpassen.

Nach dem zweiten Angriff auf den verzauberten Raben spürt sie - noch bevor sie der Schnabelhieb trifft - dass sie dieser Angriff all ihres /mandra/ beraubt hat und sie faktisch wehrlos diesem dämonischen Monster ausgesetzt ist.

Als hätte der Rabe ihre Schwäche erkannt, gräbt sich der Schnabel in ihre Haut und hinterlässt eine schwere Wunde.

Lauriel Augen weiten sich vor Schmerz und sie blickt sich nach einer Fluchtmöglichkeit in der enge Hütte um.

"Lenkt ihn ab!" ruft sie den Gefährten zu. "Meine Kraft ist verbraucht ..."

Sie duckt sich und versucht, unter dem rechten Flügel Nirravens durchzutauchen, schafft es aber nicht. Durch einen Hieb des Flügels geben ihren Kopf wird sie zurückgeschleudert und fällt hin.

Cuilyn will sofort den Raben mit mächtigen, beidhändig geführten Hieben attackieren, um ihn von Lauriel abzulenken.

Eventuelle Angriffe des Raben will er völlig ignorieren.

Ein **Fulminictus** von Cadrueel und einer von Banjew nehmen ihm die Arbeit ab.

Kaum hat der Pfeil die Sehne des yara verlassen und der Bogen die Hand gewechselt, reißt Cadrueel den linken Arm mit geballter Faust hoch und richtet ihn auf den Raben. Seine violetten Augen funkeln den schwarzen Vogel entschlossen an und auch er lässt sein mandra in den Pfeil aus reiner Astralenergie flie-

ßen, begleitet von einem melodisch, doch gleichzeitig gefährlich klingenden Gesang webt er den Zauber "... fial miniza dao'ka ..."

Die Kraft seines mandras trifft den Raben, der sich jedoch wieder nur schüttelt.

Cuilyn hat mittlerweile sein Schwert gezogen, Ouroborox ist noch damit beschäftigt in die Hütte zu klettern.

Lauriel versucht an dem Raben vorbei zu der Taube zu gelangen, denn es ist genauso wie sie es wie in ihrer Heimat kennengelernt hat, das Schwarze verkörpert das Böse, also muss doch die weiße Taube das Gute sein.

Und wenn Achaz schon einen verzauberten Raben hat, warum sollte sie dann nicht auch Luzelin in einen Vogel verwandeln.

Sie duckt sich und versucht, unter dem rechten Flügel Nirravens durchzutauchen, schafft es aber nicht. Durch einen Hieb des Flügels geben ihren Kopf wird sie zurückgeschleudert und fällt hin.

'Zerzal soll dich holen!' ist das letzte was Lauriel durch den Kopf schießt bevor sie zu Boden geht.

'Bei Hesinde, ihm ist kaum beizukommen.'

Banjew ist schockiert und zögert eine Sekunde. Dann verhärten sich seine Gesichtszüge, er konzentriert sich und zeigt mit der linken Faust auf den Raben. <**Fulminictus**>

'Er wird nicht ewig alles abschütteln können ...'

"**Lauriel, halte dich von ihm fern!**"

Das hat sie nicht gemacht, denn sie liegt schon am Boden, nieder geworfen durch einen Flügelschlag des Raben. Banjews **Fulminictus** führt wieder zu einem Schütteln des Raben, aber dann bricht er schlagartig zusammen. Die Helden vernehmen ein sehr tiefes Krächzen, welches sich wie "Endlich frei" anhört. Ein riesiger Schatten löst sich aus dem toten Raben. Die Raumtemperatur sinkt um mehrere Grad, und es rauscht in der Luft, als ob ein gigantischer Vogel über die Hütte hinweg zöge. Zurück bleibt nur ein toter Rabe von normaler Größe.

Ein eisiger Schauer erfasst den Elf, als sich etwas von dem Raben löst. Er starrt dem Schatten hinterher und dann den toten Vogel an.

"Was war das? Doch bestimmt nichts Gutes ..." stößt er aus, zieht sein Schwert und eilt zu Lauriel.

Er kniet sich bei ihr nieder und untersucht vorsichtig ihre Verletzungen.

<Lass dir helfen, Schwester ...> murmelt er leise und betrachtet besorgt die beiden blutenden, offenen Wunden.

Lauriel stützt sich auf und schüttelt den Kopf: "Es geht schon. Kümmre Dich um die Taube und dann sollten wir hier verschwinden."

Seinen Gefährten ruft er zu: "Kümmert euch um die yamaya ... die weiße Taube, ich habe da so eine Ahnung ..."

Ouroborox hat es nun auch geschafft, endlich in die Hütte zu kommen und sieht die blutende Lauriel.

Er sieht sich schnell im Raum um, während er überlegt, wie man am schnellsten die Blutung stoppen kann.

Nach dem Lauriel umgekippt ist, will Ouroborox sie vorsichtig ausnehmen und sie aus der Hütte raus tragen, ob sie will oder nicht.

"Danke, Ouroborox!" sagt Lauriel mit einem freundlichen Lächeln.

"Wir sollten hier schnell weg, die Hexe kommt bestimmt wieder, jetzt wo der Gevatter Rabe zu Boron gegangen ist."

"Wir müssen erst Luzelin finden", antwortet Lauriel matt, "und Cadruel glaubt auch, dass es die Taube ist. Dann können wir sofort verschwinden ..." und mit Blick auf Ouroborox fügt sie hinzu "... und wir können endlich feiern und essen."

Auch Banjew ist bei Nirravens Tod ein Schauer über den Rücken gelaufen. Sein erster Impuls ist ebenfalls, Lauriel zu helfen. Doch als er sieht, dass sich Cadruel und Ouroborox schon um sie kümmern, sieht er sich noch einmal genauer im Raum um. Insbesondere die Taube schaut er sich intensiv an und versucht, sie anzusprechen: "Meine Freunde glauben, du bist Luzelin. Stimmt das?"

Cuilyn steht einen Moment mit erhobenem Schwert da, dann lässt er es sinken.

In diesem Moment poltert es im Kamin, und Achaz erscheint in ihrem Fass

"War ja klar!" schießt es Lauriel durch den Kopf. Sie befreit sich aus Ouroborox Armen und stellt sich neben den Zwerg, den Stab fest in beiden Händen.

Dann wartet sie wie Achaz reagiert.

"Nicht reden, handeln ... Banjew, nimm den Käfig!" ruft Cadruel dem Magier zu, der bei der Taube steht.

"Ha'Yâ ... Angriff!"

Während der Elf diese Worte spricht, fährt er zu Achaz herum, reißt den linken Arm mit geballter Faust hoch und zieht in einer Bewegung mit der rechten Hand gleichzeitig sein Schwert. Mit einem bedrohlichen Blitzen in seinen violetten Augen erklinden die Worte "... ial miniza dao'ka ..." und er webt

seine letzte Kraft in den Zauber, der die Hexe wie ein unsichtbarer Pfeil treffen soll.

Der Zauber ist erfolgreich, aber die Hexe verzicht nur einmal kurz das Gesicht.

"Mehr hast Du nicht?" höhnt sie. "Jetzt verschwindet, bevor ich euch wehtun muss!"

Cadruel schwankt, als sein mandra ihn verlässt, er fühlt eine unsägliche Leere in sich und stöhnt kaum vernehmbar auf. Bei Achaz' Worten verzicht sich auch seine Miene, allerdings zu seinem unergründlichen Lächeln, ein unheimliches Funkeln tritt in seine Augen, das Schwert ist zum Angriff erhoben.

Lauriel überlegt sich was so eine Hexe wohl drauf haben kann. Da sie zu fünft sind, wird die über kurz oder lang den kürzeren ziehen. Um den Gefährten die Zeit zu geben sich neu aufzustellen, versucht sie es daher mit einem Bluff.

"Meinst Du nicht, dass es an der Zeit wäre, dass *Du* verschindest?" fragt Lauriel die Hexe mit einem kalten Funkeln in ihren eisblauen Augen. "Ich zähle bis drei und dann solltest Du Dich am Besten durch den Kamin davon gemacht haben, sonst wir es Dir kein Stück besser gehen als Deinem Raben!"

Sie ballt ihre linke zur Faust und richtet diese auf die Hexe.

Dann beginnt sie langsam zu zählen: "Eins zwei ..."

Sie holt tief Luft und hofft, dass ihre Gefährten schnell genug reagieren oder die Hexe genug geblufft ist.

Die Hexe scheint abzuwarten, was sonst noch geschieht.

"Ich hab noch was!!!" und reißt die Armbrust hoch.

>Zwennng< fliegt der Bolzen in die Richtung auf die Hexe zu.

Nachdem der Bolzen fliegt, lässt Ouroborox die Armbrust fallen und rennt auf Achaz zu, während Rudolf von seiner entspannten Position in die Angriffs- und Schmetterposition kommt.

Das war zu schnell. Vielleicht lag der Bolzen auch nicht mehr richtig auf. Jedenfalls schlägt der Bolzen rechts neben dem Kamin in der Hüttenwand ein. Die Hexe zuckt erschreckt zusammen.

Banjew ergreift unterdessen den Käfig und geht ruhig, aber schnellen Schrittes, zu Tür.

'Sehr schön!' denkt Lauriel, 'wenn jetzt noch jemand den Kessel holt!

Bitte!' fleht sie und hofft, dass irgendein Gott ihr zuhört.

Als Banjew den ersten Schritt in Richtung Käfig gemacht hat, schreit die Hexe ihn "Möge Dich der Henschuss treffen!"

Plötzlich verspürt Banjew einen stechenden Schmerz im Rücken. Instinktiv krümmt er sich, um den Schmerz zu lindern.

Als Banjew von dem Hexenspruch getroffen wird, verengen sich Cadruels Augen, die auf Achaz gerichtet sind. Während Lauriels Rede hat sich der Elf so positioniert, dass er zusammen mit Cuilyn und Ouroborox, und ohne einen von den beiden zu behindern, die Hexe attackieren kann. Er beobachtet die beiden aus den Augenwinkeln und ist bereit, sofort gemeinsam mit ihnen anzugreifen.

Ohne zu zögern schließt sich der Elf der Attacke des Zwerges an und greift Achaz mit dem Schwert von seiner Position aus möglichst zeitgleich von links an.

'Nutzen wird den Schreck und beschäftigen sie ein bisschen ...!'

Als Achaz von Ouroborox und Cadruel angegriffen wird, schaut sich Lauriel um und auf ihrem Gesicht zeigt sich ein diabolisches Grinsen.

"Drei!"

Kaum hat sie das letzte Wort ausgesprochen, holt sie mit einem weiten Schwung ihres Stabes aus und mäht in einem weiten Bogen über den Tisch links neben ihr.

Die Flaschen, Kolben und Reagenzgläser zerbersten in einem ohrenbetäubenden Klirren und es regnet Tausende Glassplitter in Richtung auf die Hexe.

Banjew fasst sich an den gepeinigten Rücken und versucht sich aufzurichten und den Schmerz zu ignorieren.

Das hätte er nicht machen sollen. Wieder durchzuckt ihn der Stich.

Also wartet er kurz ab, um zu sehen was passiert und versucht, sich um gleichzeitig auf den nächsten Zauber zu konzentrieren.

Und auch Cuilyn stürmt vor, sein Bastardschwert beidhändig gefasst Die Helden ahnen: Einzelne sind sie der Hexe unterlegen, aber alle zusammen wird sie nicht ausschalten können.

Der vom Scherbenregen unterstützte Angriff wird von Achaz auf überraschende Art und Weise gekontert, nämlich gar nicht: Wie von der Ballista abgeschlossen schießt das Fass mit Achaz zum Kamin hinaus.

"Die Rache ist mein!" halt es durch den Schacht. Dann ist Achaz weg.

"Nun, dann behalte sie doch!" ruft ihr Lauriel lachend hinterher. Ihr Bluff war also erstmal aufgegangen. Achaz ist - fast - ohne Kampf verschwunden.

Cadruel zögert nicht lange, als die Hexe durch den Kamin verschwindet.

"Nicht nur dein, nicht nur ..." murmelt er und da er der Taube am nächsten steht, eilt er sofort zu dem ne-

ben dem Kamin aufgehängten Käfig, um ihn an sich zu nehmen. "So, kleines Täubchen, jetzt wollen wir doch mal sehen, ob du die bist, die du zu sein scheinst ..."

Cadruel hatte noch einige andere Sachen vor, aber der genauere Blick in den Käfig lässt ihn für den Moment alles vergessen. Die schneeweiße Taube sitzt nämlich gar nicht in dem Käfig sondern sie liegt reglos da. Ihre Federn sind mit getrocknetem Blut beschmutzt, in ihrer Brust steckt eine silberne Nadel.

Banjew, der davon noch nichts mitbekommen hat, geht langsam zum nächsten Tisch und stützt sich mit einem deutlich hörbaren Ächzen darauf. Dann versucht er noch einmal (diesmal aber deutlich langsamer und vorsichtiger) sich aufzurichten. Die Augen hat er in Erwartung des Schmerzes geschlossen.

Autsch! Mit Aufrichten ist im Moment nichts.

Lauriel tritt zu Cadruel und als sie die verletzte Taube sieht, entgleitet ihr ein Entsetzensschrei. Sie versucht die Tür des Käfigs zu öffnen und die Nadel aus der Taube zu ziehen.

Banjews Kopf ruckt nach oben, als er Lauriels Schrei hört. Dabei achtet er jedoch darauf, den Rücken möglichst wenig zu bewegen, um nicht schon wieder die Schmerzen zu spüren.

"Was ist los?" fragt er zwischen zusammengebissenen Zähnen hindurch, als er nur die Rücken von Lauriel und Cadruel sieht.

"Ar! Nein ..." entfährt es auch Cadruel entsetzt und er antwortet auf Banjews Frage: "Die Taube, eine Silbernadel steckt in ihrer Brust ..."

sie ist verletzt und liegt reglos im Käfig ..."

Der Elf bemüht sich, den Käfig ruhig zu halten und sieht zu, wie die Halbfelfe versucht, ihn zu öffnen und die Silbernadel aus der Brust der Taube zu entfernen.

"Geh behutsam vor, Schwester ..." spricht er gefasst

"Das Blut ist bereits getrocknet, die Nadel scheint schon länger in ihrer Brust zu stecken ..."

Lauriel zieht den Käfigriegel auf. Sie bemerkt, dass das Herz der Taube noch ganz schwach schlägt. Vorsichtig zieht sie die Nadel aus der Brust der Taube. Sofort beginnt das Gefieder der Taube schwach zu glühen.

Lauriel hebt die Taube vorsichtig aus dem Käfig und versucht sie beruhigend mit ihren Händen zu umschließen

Eine schillernde Aura legt sich um den Vogel und dehnt sich langsam aus.

Die Aura nimmt menschliche Gestalt an, und nach wenigen Sekunden steht eine 40jährige, beeindruckende Frau mit edel geschnittenem Gesicht und ernstesten Zügen vor den Helden. Sie blickt sich erstaunt um, wie von langem Schlaf erwacht.

'Das Gefühl wieder zu erwachen kenne ich.' denkt Lauriel mitfühlend.

Dann fragt sie vorsichtig: "Luzelin?"

Cuilyn schaut der Verwandlung neugierig, aber nicht verwundert zu, hat er doch mit seinen Gefährten schon einiges an Magie erlebt.

Cadruel ist mit dem Käfig in der Hand einen Schritt zurückgetreten, als sich die Aura um die Taube auszuweiten beginnt und die Verwandlung einsetzt. Fasziniert beobachtet er, wie die Frau Gestalt annimmt und verbeugt sich leicht.

"Willkommen zurück im menschlichen Leben ...", grüßt er die zurückverwandelte Frau respektvoll und mustert sie neugierig.

Luzelin sagt für einen Moment nichts, sondern schaut erst einmal die Helden der Reihe nach mit prüfendem Blick an.

Banjew atmet erleichtert auf ('Autsch!'), als er Luzelin sieht und erkennt, dass es ihr anscheinend gut geht.

"Wir sollten jetzt hier verschwinden ... wenn mir vielleicht jemand ein wenig zur Hand gehen könnte?"

Ein mitfühlender Gesichtsausdruck erscheint in dem Gesicht der Frau, die allein aufgrund ihrer charakteristische Haarsträhne eindeutig als Luzelin zu erkennen ist.

"Hexenschuss?" fragt sie teilnahmsvoll.

Lauriel muss bei der Frage grinsen und antwortet: "Ja, im wahrsten Sinn des Wortes. Achaz hat im das an den Hals gehext."

Dann besinnt sie sich und stellt sich und die Gruppe vor: "Stina schickt uns. Sie ist wegen Euch in großer Sorge und hat uns beauftragt Euch aus Achaz Gewalt zu befreien. Davon das uns das gelungen ist, könnt Ihr Euch ja überzeugen."

Mein Name ist Lauriel, Lauriel Schneeflocke.

Und das sind meine Gefährten: Banjew" 'der Krumme' "Abrinken, Cuilyn Lair, Cadruel Morgenrot und dieser kleine Herr dort ist Ouroborox."

Auch Ouroborox sieht dieser Verwandlung stumm zu. Schließlich ist das ja nicht mehr neues nach der Eisprinzessin und den eigenen Erfahrungen als Statue.

'Aber diesmal nehmen wir die "Verwandelte" nicht mit auf die Reise, eine Person reicht' denkt er sich dabei während er sich abwendet, die Armbrust neu spannt und dann mit erneut gespannter Armbrust durch die Tür geht um dann draußen aufzupassen.

Er springt den 1 Schritt von der Türschwelle runter zum Boden und achtet auf fliegen Fässchen mit Hexen drinne.

Upps, durch den Sprung löst die Armbrust aus. Der Bolzen fliegt in die Bäume.

Von der Hexe in ihrem fliegenden Fass ist nichts zu sehen.

Banjew wendet sich Luzelin zu.

"Du weißt nicht zufällig, was man dagegen tun kann? Ich wäre dir sehr dankbar."

"Die Dankbarkeit ist bei mir." Jetzt lächelt Luzelin.

Sie geht zu ihm hin und berührt seine Stirn mit ihrer Hand. Banjew verspürt ein leichtes Prickeln.

"Es dauert eine Weile, habt bitte Geduld."

Nach zwei Minuten nimmt Luzelin ihre Hand weg.

"So, Du kannst Dich aufrichten!"

Als Banjew das vorsichtig tut, ist er schmerzfrei.

Die Augen hatte er vorsichtshalber schon wieder zusammengekniffen, aber nun öffnet er sie erstaunt. Ein Lächeln erscheint auf seinem Gesicht.

"Danke, Freundin." Und dann an alle gewandt: "Jetzt aber los, lassen wir Ouroborox draußen nicht warten."

Da keiner der Gefährten bisher den Kessel mitgenommen hat, holt Lauriel ihn vom Kaminrost und gibt ihn Luzelin mit den Worten: "Das ist das Lösegeld. Er gehört Euch, oder?"

"Oh ja!" entgegnet Luzelin. "Wenn ich bloß wüsste, was Achaz mit dem Kessel wollte!"

Sie zuckt die Achseln.

"Aber das spielt jetzt keine Rolle mehr. Noch einmal wird sie uns nicht mehr überlisten."

Dann fährt Luzelin fort: "Es ist an der Zeit, dass ich Euch für meine Rettung danke. Ich werde das in aller Form und öffentlich tun, wenn wir wieder bei meinen Schwestern und Brüdern sind. Braucht ihr noch etwas hier? Wir werden die Hütte schon morgen abreißen. Vielleicht ist ja noch etwas in der Truhe dort."

Sie zeigt auf eine kleine Truhe, die rechts neben dem Kamin in der Zimmerecke steht.

Lauriel schaut sich die Tränke und Gebräue an die in der Hütte stehen, aber nach den Erinnerungen an Achaz Haus lässt sie die Finger davon.

'Banjew wird sich wohl besser mit so etwas auskennen.' denkt sie dabei.

Dann schaut sie gespannt zu wie sich die Gefährten der Truhe zuwenden.

Cadruels Blick folgt Luzelins Hinweis. Die Truhe ist ihm im Eifer des Gefechts bisher noch gar nicht aufgefallen. Er geht zu ihr hin, lässt sich vor ihr nieder und versucht vorsichtig, sie zu öffnen.

Die Truhe hat ein eingearbeitetes Schloss und ist verschlossen, wie Cadruel durch Probieren herausbekommt.

"Das überlassen wir wohl besser unserem Spezialisten ..."

Der Elf versucht, die kleine Truhe anzuheben, um sie nach draußen zu tragen und dem Zwerg zu überlassen.

Die kleine Truhe lässt sich problemlos von Cadruel tragen.

"... außer vielleicht, der Schlüssel ist hier irgendwo zu finden ..."

Suchend schaut Cadruel sich um.

Ein Schlüsselbrett gibt es nicht.

Cuilyn sieht sich einfach noch mal in der Hütte um.

Aber es gibt keinen einzigen Schlüssel in der ganzen Hütte.

Da Cadruel auf den ersten Blick keinen Schlüssel entdecken kann und auch Cuilyns Suche erfolglos zu sein scheint, trägt er die Truhe nach draußen und lässt sie behutsam zu Ouroborox hinunter, bevor er nach unten springt.

"Versuch du sie zu öffnen, Freund, einen Schlüssel für das Schloss haben wir nicht finden können ..."

Ouroborox sieht sich die Truhe an, nachdem er sie etwas vom Eingang weggezogen hat.

"Ich kann es ja mal versuchen, aber sollten wir nicht erst mal wieder zum Fest zurückkehren und das dann in Sicherheit öffnen. Wer weiß ob sie nicht nochmal wiederkommt!"

Cadruel zuckt lächelnd mit den Schultern.

"Wenn du sie trägst, soll es mir recht sein, Freund Zwerg ..."

"Ganz meine Meinung", stimmt Banjew zu und reibt sich nachdenklich den Rücken.

Cuilyn verlässt auch die Hütte, nicht ohne sich vorher zu vergewissern ob es Lauriel auch gut geht.

Lauriel scheint in ihrer Begeisterung über die Rettung Luzelins ihre Verletzungen völlig vergessen zu haben.

Dann folgt sie den anderen aus der Hütte. "Was mag wohl aus der Hütte werden? Ob sie verhungert, wenn wir Achaz vertrieben haben? Oder ob wir sie gar mitnehmen können?"

Draußen angekommen fragt sie Luzelin, ob diese etwas über die Hütte weiß.

Luzelin denkt einen Moment nach.

"Wesen wie das hier sollen auf den Inseln des Südmeeeres leben. Wie Achaz es hierher bewegt hat, ist mir unverständlich. Und auch, wie ihr es dazu bekommen habt, sich hier hinzuhocken."

"Nun", gibt Lauriel zur Antwort, "das war ganz einfach. Die Hütte reagiert auf Gedichte mit ihrem Namen, so wie:

*Liebe Hütte Hühnerbein
drehe dich zum Sonnenschein!"*

Plötzlich fängt Hütte Hühnerbein an zu rumpeln. Tatsächlich dreht sie sich so, dass das dem Kamin gegenüber liegende Fenster zur Sonne ausgerichtet ist.

Lauriel lächelt stolz und schaut Luzelin erwartungsvoll an.

Als sie dann Banjews Aufforderung zum Gehen hört, ist auf einmal ihre Euphorie verflogen und die Schmerzen die ihre Wunden verursachen kehren zurück. Der Rabe hat sie doch ziemlich zugerichtet.

Als der Schmerz durch ihren Körper rast, verzicht sie das Gesicht und sucht hilfesuchend Cuilyn: "Kannst Du bitte meine Sachen tragen? Der Rabe war nicht so nett zu mir!"

Sie schaut den großen Söldner bittend an.

Das macht Cuilyn natürlich.

Cuilyn nimmt sich Lauriels Rucksack und bietet ihr dann seinen Arm an damit sie sich stützen kann. Gemeinsam verlassen die beiden die Hütte.

Lauriel hakt sich bei Cuilyn unter und blickt ihn dankend mit ihren eisblauen Augen an.

Als Banjew erneut sieht, wie schlecht es Lauriel geht, fasst er sie an der Schulter.

"Warte, Freundin. Wollen wir doch einmal schauen, ob ich etwas für dich tun kann."

Er legt seine Hand nahe Lauriels Wunden und murmelt einige Zeit vor sich hin.

"Balsam ..."

Als Banjew endet, hat sich eine der Wunden fast vollständig geschlossen.

"Und jetzt sollten wir wirklich aufbrechen."

"Danke, Banjew", antwortet die Elfe in akzentfreiem Norbardi, "das war sehr nett von Dir. Ich wusste nicht das Du die alten Elfenzauber so gut beherrscht."

"Der Balsam wird mittlerweile an vielen Akademien und von vielen Lehrmeistern gelehrt. Auch ich habe ihn lange studiert. Von mannigfaltigen Elfenzaubern sind die Strukturen so weit entschlüsselt, dass sie dem discipulus magica zur Verfügung stehen. Auch der Fulminictus, den ich eben bei Nirraven verwandte wird in technica und efficientia gut verstanden. Du wärst überrascht!"

Banjews Stolz ist nicht zu überhören ...

"Meine Mutter hat viel von ihrer Ausbildung bei Rohal erzählt", meint Lauriel, "Du musst mir einmal so eine Akademie zeigen. Bitte!"

"Rohal ... wie alt war Lauriel noch gleich?"

Banjew schmunzelt bei dem unsinnigen Gedanken.

"Wenn uns unsere Wege zu einer solchen führen sollten, dann werde ich das gerne tun. Man wird uns sicher einen Besuch gestatten."

Der Elf behält seinen yara schussbereit in der Hand und wartet, dass die Gefährten und Luzelin sich zum Abmarsch sammeln.

"Dann los, machen wir uns auf den Rückweg ..."

Aufmerksam behält er seine Umgebung im Auge.

Cuilyn muss sich ganz schön anstrengen um seine und Lauriels Ausrüstung zu tragen, lässt sich aber nichts anmerken sondern stützt zusätzlich noch Lauriel den ganzen Weg über. Seine dunklen Augen strahlen dabei förmlich.

Das Strahlen in den Augen des Söldners ist der Elfe nicht entgangen und wird durch ein glückliches Lächeln und ein gelegentliches Zwinkern erwidert.

Lauriel versucht den ganzen Weg über nicht von Cuilyn Arm zu weichen, allerdings merkt der Söldner, dass die Elfe nach Banjews Behandlung nicht mehr der Stütze bedarf.

Als sich der Weg durch den Wald immer länger zieht und das Gewicht der beiden Rucksäcke Cuilyn leichte Schweißtropfen auf der Stirn entstehen lassen, flüstert ihm Lauriel ins Ohr: "Ich kann jetzt meinen Rucksack

auch wieder selber tragen, Banjews *bha'sama sala bian da'o* hat mir gut getan. Und Du hast schon genug zu tun mich zu stützen."

Cuilyn überreicht Lauriel lächelnd ihren Rucksack.

"Für dich ist mir keine Last zu schwer. Ich bin doch schließlich ein Held, oder?"

"Ja", kommt es mit verschmitztem Lächeln zurück, "Du bist *mein* Held!"

Und so geschieht es dann auch. Von Achaz ist während des ganzen Rückweges nichts mehr zu sehen.

"Ich bin gespannt ob wir je wieder von ihr hören werden", kommentiert Luzelin nachdenklich. "da ihre Lebensspanne sich dem Ende zuneigt, wird aber wohl Satinav das Problem für uns lösen."

Luzelin kennt eine Furt über den Wildbach, so dass auf dem Rückweg niemand allzu nass wird. Auf der anderen Seite wartet schon ein aufgeregter Pallikratz, der Luzelin freudig schnurrend begrüßt und ihr auf die Schulter springt. Alles hat sich zum Guten gewendet.

NACHSPIEL

Die Begeisterung ist riesengroß, als die Helden zusammen mit Luzelin und Pallikratz wieder auf dem Festplatz auftauchen. Und natürlich wird das Fest nachgeholt - mit den Helden als Ehrengästen.

In der Truhe, die Ouroborox in einer ruhigen Minute öffnet, befindet sich 150 Dukaten, also immerhin 30 Dukaten für jeden einzelnen, drei Alraunenwurzeln und ein goldenes Halsband. Die Alraunen, wird den Helden erklärt, lassen sich bestimmt bei einem Alchemisten für gutes Geld verkaufen. Das Halsband ist für ein Vertrauentier. Es schützt vor Verletzungen. Allerdings will keine der hiesigen Hexen dieses Band haben, da es von Achaz stammt.

Als Banjew diese Erklärung hört, denkt er wieder einmal wehmütig an Ezoragh zurück. Das blinkende Halsband hätte ihm gefallen, zwar nicht um es zu tragen ... Aber Banjew löst sich von diesen Gedanken. Ezoragh wird schon auf sich selber achten können und hier wird schließlich ein Fest gefeiert.

Lauriel freut sich über die schönen blinkenden Goldstücke, aber eigentlich hat sie in diesem Abenteuer etwas gefunden, was für sie wichtiger ist als das Metall. Zum ersten Mal in ihrem langen Leben hat sie Freunde. Freunde, die bereit sind Dinge mit ihr zu teilen, die ihr in Gefahren beiseite stehen.

Und sie hat Cuilyn, dem weicht sie während dem ganzen Fest nicht von der Seite.

Cuilyn nimmt das Geld dankend an, muss er doch mal wieder seine Kleidung erneuern und seine Waffen von einem Schmied nachsehen lassen.

"Wäre das Halsband nichts für deinen Dachs, Lauriel?"

Lauriel muss laut auflachen. "Warum nicht, wenn Fleckchen schon einen Hermelinmantel trägt, dann kann er auch ein goldenes Halsband tragen ..."

Sie wendet sich an Luzelin: "Wirkt der Schutz nur bei Vertrauten oder auch bei meinem kleinen Dachs? Und kann man denn auch einen Dachs zu einem Vertrauten machen? Was ist denn so besonders an diesen Vertrauten?"

Luzelin lacht glockenhell auf, also sie das hört.

"Tut mir leid, meine Freundin. Ein Vertrauentier kannst Du nur gewinnen, wenn Du zur Schweschenschaft gehörst, und dazu hättest Du in jungen Jahren zu uns kommen müssen."

"Nun, ich glaube in meinen *jungen* Jahren war selbst Deine Großmutter noch sehr jung!" Schwermut zieht durch Lauriel Gesicht. Alles ist soweit weg. Ihre Jugend Jahrhunderte entfernt. Sie schüttelt ihren Kopf

und der Schatten verfliegt ebenso schnell wie er gekommen ist.

Lauriel - und auch keiner der anderen - merkt nicht, wie Luzelin bei Lauriels Vermutung leicht lächelt.

"Aber sag' mal, weißt Du eigentlich, was für einen Ring Du da trägst?"

"Nein", antwortet die Elfe und ohne Schuldbewusstsein fügt sie hinzu: "Ich habe ihn gefunden und er hat mir gefallen. Kennst Du ihn? Was ist mit ihm?"

"Tja, das ist Achaz' Schönheitsring."

Luzelin lacht wieder fröhlich.

"Ich glaube, Du gehörst zu den wenigen Menschen, bei denen er fast keine Wirkung haben wird."

Das Kompliment bewirkt, da Lauriel bis unter die weißblonden Haarspitzen rot wird.

Dann fragt sie zurück: "Was hat er denn bei Achaz bewirkt? Und wenn er verzaubert ist, wollt ihr ihn dann nicht bei euch behalten?"

Luzelin erklärt: "Wenn man ihn drei mal um den Finger dreht, gibt der Ring einem einmal am Tag für eine Stunde das Aussehen einer jungen Frau von fast übermenschlicher Schönheit. Achaz hat den Ring manchmal benutzt, um Besucher zu beeindrucken. Für mich ist der Ring nutzlos.

Vielleicht könnt ihr ihn irgendwann einmal brauchen."

"Hab Dank dafür!" antwortet Lauriel mit schelmischen Lächeln. "Vielleicht kann ich ihn wirklich einmal brauchen."

Cadrueel nimmt die Metallmünzen unbeeindruckt an sich, die Alraunen findet er wesentlich interessanter und betrachtet sie eingehend. Er will auch von den Hexen wissen, was man daraus herstellen kann.

Banjew lauscht gespannt der Antwort auf Cadrueels Frage. Auch er ist an den Alraunen sehr interessiert.

"Mit den richtigen Zutaten und dem passenden Zauber kann man einer Alraune menschliche Gestalt geben", raunt eine der Hexen. "Es ist aber böse Magie!"

Der Elf zieht die Augenbrauen hoch.

"Eine gora, deren mandra nur dem zertaubraza dienen soll? Wie kann das sein ..." wundert sich Cadrueel und er betrachtet die menschenähnliche Wurzel jetzt doch mit größerer Skepsis.

Die Hexe zuckt nur die Achsel. "Ich kann es nicht."

Als das Fest schon fast zu Ende ist, werden die Helden gefragt, ob sie ihre Instrumente behalten wollen.

Lauriel bedankt sich bei den Hexen für das Geschenk. Das Spiel auf der Mandoline hat ihr am ersten Abend

- ihr kommt es vor, als wären Monate seitdem vergangen - sehr viel Spaß gemacht.

Mit einer angedeuteten Verbeugung nimmt der Elf das großzügige Geschenk dankend entgegen. Während des Festes hat er immer wieder die Klarinette zum Singen gebracht und fühlt sich immer noch von ihrem Klang verzaubert, auch wenn er es sich nur einzubilden scheint.

Banjew zögert mit seiner Antwort. Er würde die Bratsche sehr gerne behalten, aber eigentlich ist sie viel zu sperrig, um sie immer mit sich zu tragen. Also lehnt er das Angebot schweren Herzens ab.

Cuilyn blickt auf den Kontrabass. Es hat Spaß gemacht ihn zu spielen, aber er ist definitiv zu groß um ihn mitzunehmen.

Banjew, Cadruel und Lauriel bekommen das Angebot, jeder einen Hexenzauber zu erlernen.

Auch dieses Angebot wird von der Elfe dankend angenommen. Da sie gesehen hat wie verbunden Hexen mit ihren Vertrauten sind, möchte sie etwas über das magische Heilen von Tieren lernen.

Neugierig blitzen Cadruels Augen auf.

"Einen Hexenzauber? Wie zaubert ihr denn? Webt auch ihr in einem Lied der Harmonie?"

Fragend schaut er die Hexen um ihn herum an.

"Ich habe erlebt, dass ... Achaz ... Gegenstände und Wesen verwandeln konnte."

Er denkt dabei vor allem an die Wurzel, die wie Luzelin aussah.

"Ist es euch auch möglich, dieses jederzeit rückgängig zu machen ...?"

"Ich habe gehört, ihr habt die Fähigkeit, in der Dunkelheit zu sehen. Das wäre äußerst nützlich, wenn man selber kein Licht entfachen will."

Einen ganzen Monat verbringen die Helden noch nach der Befreiung Luzelins im Wald - zusammen mit sechs Hexen, Luzelin und fünf weiteren alten Frauen.

An jedem Morgen zieht sich jeweils eine Hexe mit einem der Helden in den Wald zurück. Und dann beginnt das Üben.

Eines Tages fällt Banjew beim Umräumen seines Gepäcks die Flasche mit der Tinctura Magica aus Zurbarans Versteck in die Hände. Von Neugier gepackt, konzentriert sich Banjew auf den Inhalt der Flasche.

"Analüs Arcanstruktur."

Vor seinem inneren Auge beginnt sich eine Struktur zu formen. Doch just als Banjew glaubt, etwas zu erkennen, landet einer der Raben laut krächzend genau vor seinen Füßen und das Bild verschwindet. Hier ist einfach zu viel Betrieb, um sich zu konzentrieren.

Am nächsten Abend zieht sich Banjew ein wenig in den Wald zurück und versucht es in Ruhe ein zweites mal. Wieder formen sich Strukturen in seinem Geist. Es sind gute Formen, keinerlei Gefahr ist zu erkennen. Eine belebende Wirkung ... ein Heiltrank? Nein. Magischer. Es muss sich um einen Zaubersaft handeln. Die Formen zerfließen und Banjew geht mit einem zufriedenen Lächeln zurück zu den anderen. Zumindest Lauriel und Cadruel wird er darüber informieren.

Für Lauriel geht alles relativ einfach, da ihr gewählter Zauber doch sehr mit dem Balsamsalabunde verwandt ist.

"Hohe Ziele hast Du!" kommentiert Cadruels Lehrmeisterin seinen Wunsch.

Cadruel senkt bescheiden den Kopf, dann hebt sich sein Blick und seine violetten Augen funkeln seine Lehrmeisterin erwartungsvoll an.

"Ich werde mir alle Mühe geben, deine Kunst zu erlernen, Ama ..."

Und dann beginnt das Üben. Stundenlang muss Cadruel irgendwelche Dinge in die Hand nehmen und "sich auf sie einlassen", wie es seine Lehrerin formuliert. Erst hat Cadruel überhaupt kein Empfinden, aber mit den Tagen lernt er, wie sich etwas "richtig" anfühlt. Dann kommen Tiere dran - Cadruels Pferd, die Kröte der Lehrmeisterin, Tiere aus dem Wald.

Konzentriert folgt der Elf den Anweisungen der Tochter Satuaris. Deren Art des Zaubers ist ihm, einem Kind des Lichtes der Sterne, fremd.

Seine Natur ist es, sein mantra in das Astrale Kontinuum einfließen zu lassen und in Harmonie von Bewegung, Melodie und Sprache die Zauber zu weben, die das Gleichgewicht von Nurti und Zerzal erhalten, den Gesamtklang der Welt in Harmonie als Ziel.

Nun jedoch muss er sich auf andere Kräfte konzentrieren, die aus dem Leib Sumus stammen und sein mantra in eine andere Richtung führen, muss seinen Gefühlen Raum geben und sie doch gleichzeitig trennen, jene Emotionen von anderen lösen und fokussieren, die für die gewünschte Zauberswirkung von Wichtigkeit sind. Zu Anfang war es ihm hilfreich, mit bloßen Füßen den Kontakt zu Sumu herzustellen, doch mit etwas Übung gelingt es ihm auch, ohne sich des Schuhwerks zu entledigen. Und er beginnt, das 'Richtige' an den Dingen und Wesen mit seinen Gefühlen zu erfassen, indem er sie mit seiner Hand berührt und auf sich wirken lässt

Dann Menschen. Bei Luzelin, zwei Wochen Unterricht sind vorbei, stutzt Cadruel. Da stimmt was nicht. Dann beginnt er schwierige Teil - das Einfühlen in das was sich "falsch" anfühlt. Luzelin scheint auf einmal viel stärker als normal zu sein. Dann muss "nur" noch die Falschheit geistig "gezupft" werden. Einmal

schafft es Cadruel innerhalb der drei Wochen, die falsch Stärke bei Luzelin zu entfernen.

Schwierig ist es, das 'richtige' an Luzelin von dem zu unterscheiden, was er als 'falsch' empfindet. Da ist eine Körperstärke, die nicht zu der Frau zu passen scheint ... Cadruel strengt sich an, wendet an, was er bisher erlernt hat. Er versucht mittels seines mandras und seines Gefühls das Falsche von dem Richtigen zu trennen ... und es gelingt ihm sogar, wenn auch nicht so zuverlässig, aber er wird nicht aufgeben, dieses Wirken zu erlernen.

So ganz anders fühlt sich der Zauber an, ohne die anmutigen Bewegungen des Webens, so statisch, nur aus den Gefühlen heraus ... doch er lernt und er empfindet die Kraft, die diese Frauen nutzen und setzt sie in seine elfische Art des Zauberwebens um ... abends fällt er meist erschöpft auf sein Lager und sinkt in tiefe Träume, die sich um Emotionen und Empfinden, um 'Richtig' und 'Falsch' drehen.

Die größten Schwierigkeiten hat Banjew. Die Besonderheit ist aber der ganz andere Zugang der Hexen zum Zaubern. Da ist diese ablenkende Betonung der Verbundenheit mit dem Erdboden.

"Lasse die Kräfte Sumus in Dich fließen, wie es uns ihre Tochter Satuaria gelehrt hat!"

Was soll man damit schon anfangen? Und warum die Hexen auf einen Spruch als geistigen Fokus verzichten, ist auch völlig unverständlich! Aber Banjew wäre nicht Banjew, wenn er nicht diese Schwierigkeiten durch pure Sturheit überwinden könnte. Am Ende des Monats hat er es immerhin zweimal geschafft, mit "Katzenaugen" in tiefster Dunkelheit zu sehen.

Ouroborox wird die Zeit nutzen, den zurückgelassenen Wagen zu erneuern, da dieser ja auch nun fast einen ganzen Monat im Wald stand. Auch gemeinsame Übungsstunden mit Cuilyn können endlich mal wieder abgehalten werden.

Zwischendurch wird er Bruchholz sammeln und sich damit neue Bolzen für die Armbrust herstellen, aber ohne Stahlspitze. Damit will er immer mal wieder üben.

Falls ihn die Holzsammlungen in die Nähe von Hühnerbein führen, wird er die Hütte beobachten, ob die Hex wieder da ist.

'Hütte Hühnerbein, komm mal mit und folge mir auch Schritt und Tritt' überlegt er sich kurz unterwegs während er durch den Wald streift.

'Tja was die anderen wohl sagen, wenn ich mit der Hütte ankommen. Obwohl, wir haben ja schon eine aufgetaute Eisprinzessin, da macht eine laufend Hütte die Sache auch nicht mehr schlimmer ... beide erregen in jeder Stadt Aufsehen!'

Hütte Hühnerbein ist nicht mehr zu finden. Als Ouroborox das bei Gelegenheit am Abend anspricht, er-

klärt Luzelin, dass die Hexen das arme Tier erst einmal tiefer in den Bornwald geführt haben, noch weiter weg von den Menschen.

"Wir überlegen gerade, wie wir Hühnerbein wieder in seine Heimat bringen können."

"Ich werd hier noch zum Waldläufer ... bin ich ein Zwerg oder ein Elf. Ich sollte diesen ganzen Wald Untertunneln" hört man von ihm so nach der 2. oder 3 Woche im Wald. Auch das schöne Hexengebräu kann ihn diesmal nicht aufmuntern.

Cadruel grinst bei den Worten Ouroborox'.

"Um als Elf zu gelten, musst du noch ein wenig wachsen und den Urwald in deinem Gesicht roden", raunt ihm der Elf verschmitzt zu. "Du willst dem Namen, mit dem wir die Angehörigen deines Volkes manchmal bezeichnen, wohl wieder alle Ehre machen, Freund Zwerg? Grummele nicht ... genieße das Licht und die Luft, die Weite und Freiheit. Schnell kann uns das kahrjanda ... wie heißt es gleich ... das Schicksal ... wieder in dunkle Tiefen führen ..."

Wann immer es Cadruel möglich ist, wird er die Zeit, die er neben den Stunden des Lernens bei seiner Lehrmeisterin zur Verfügung hat, nutzen, um mit Cuilyn und Ouroborox die Klinge zu kreuzen und sich im Wettschießen mit ihnen zu messen. Auch übt er sich in seinen körperlichen Fähigkeiten, klettert in den Bäumen herum und schult sein akrobatisches Geschick, trainiert seine Körper- und Selbstbeherrschung.

Manchmal unternimmt er den einen oder anderen Ausritt und versucht sich darin, noch geräuschloser durch den Wald zu schleichen, als es eh schon seine Art ist. Ab und zu begleitet er auch eine der Hexen in den Wald, sucht mit ihr nach Fährten, schult seine Orientierung und sein Wissen über das Leben in der Wildnis.

Viel seiner Zeit verbringt er damit, sich neben dem Erlernen der ihm fremden Art des Zauberwirkens der Hexen in seiner eigenen Weise des Zauberwebens zu üben. Die Beschäftigung mit dem Erkennen und Beenden von Verwandlungen führt ihn immer wieder zu den eigenen Fähigkeiten der Veränderung an der eigenen Gestalt, sei es, um sich schneller zu bewegen, einen unsichtbaren Schutz um sich zu wirken, seine Sinne zu schärfen oder sich unsichtbar zu machen. Und er beschäftigt sich auch mit der Verwandlung in ein Seelentier, wie es dem Volk der lairfeya doch so mühelos zu gelingen scheint.

Cuilyn nutzt die Zeit um die Natur besser kennenzulernen und seine körperlichen Fähigkeiten zu verbessern. Immer wieder, wenn er nicht mit Lauriel zusammen ist, klettert er wie ein kleiner Junge in den Bäumen herum oder schleicht sich an alle möglichen Tiere heran, ohne sie allerdings zu jagen. Wenn jemand

Zeit hat, versucht er auch sich etwas über die Pflanzen des Waldes beibringen zu lassen.

In der alten Kraja hat er eine kompetente und inspirierende Lehrerin. Was die alles über Pflanzen weiß!

Da Lauriel mit dem Erlernen ihres Zaubers nicht so eingespannt ist wie Banjew und Cadruel, versucht sie in der Zeit möglichst viel Zeit mit Cuilyn zu verbringen.

Da dieser aber oft stundenlang in den Wald verschwindet, nutzt sie die Zeit um von Luzelin möglichst viel über die Eigenheiten von Vertrauten zu erfahren.

Weiterhin verbringt sie viel Zeit mit Fleckchen, um die Dachs noch ein wenig mehr an sie zu binden und ihn zu erziehen.

Auf den Spaziergängen mit Cuilyn durch den Wald versucht sie ihre neuen Kräfte an verletzen oder kranken Tieren anzuwenden.

Abends am Lagerfeuer erzählt sie wieder Geschichten aus einer längst vergangenen Zeit und ist für die Gefährten immernoch schwer sich vorzustellen, dass Lauriel ein Teil dieser Geschichten ist.

Wenn sie in eine zu melancholische Stimmung verfällt, greift sie zu ihrer Flöte oder zur Mandoline und spielt einige alte mystische frinelfische Weisen.

Trotz der anstrengenden Stunden des Lernens lässt es sich Cadruel nicht nehmen, den Geschichten seiner Gefährtin zu lauschen. So versucht er, die Müdigkeit abzuschütteln, und wann immer die alten Weisen erklingen, gesellt er sich zu ihr, um sie auf seiner Beinflöte zu begleiten. Das Spiel der alten Lieder, der Klang der Melodien versetzen ihn in angenehme Zufriedenheit.

Da Cadruel so mit lernen beschäftigt ist, kommt Lauriel nicht zu der Gelegenheit ihm etwas von dem Zauber der Regenbogenbrücke beizubringen. Aber sie wird ja sicher später noch die Zeit haben, ihm einige ihrer Zauber beibringen zu können ...

Der Monat geht schneller als erwartet vorüber. Schließlich ist der Tag des Abschiedes gekommen. Zum Abschied schenkt Luzelin Ouroborox noch eine zwei Spann lange geflochtene Kordel.

"Verwahre sie gut!" weist ihn Luzelin an. "Manchmal ist der schnelle Rückzug im Angesicht eines denkenden Feindes die beste Option. Mache dann, aber erst dann einen Knoten in die Kordel und wirf sie zwischen Dich und Deinen Feind. Er wird zumindest eine zeitlang aufgehalten werden."

"Habt Dank" sagt Ouroborox und packt danach seine Kordel in seinen Rucksack.

"So, wir können los, der Wagen ist in einem guten Zustand, wir sind gestärkt und gesättigt. Auf in ein neues Abenteuer!"

Auf dem Weg zum Wagen denkt Ouroborox über die Kordel und die Worte von Luzelin nach.

"Weglaufen vor einem Feind, wie unwürdig für einen Zwerg!"

Der letzte Teil des Rückweges nach Festum verläuft ereignislos.

Lauriel versucht auf der Reise immer wieder mit Fleckchen zu spielen und dem Schneedachs Gehorsam beizubringen.

Dann kommt nur noch das Überbringen der unangenehmen Wahrheiten an Tyros Prahe: Es gibt keinen Polardiamanten.

Als Tyros Prahe nach dem Polardiamanten fragt, erzählt Lauriel alles was sie in den Jahrhunderten mitbekommen hat. Von den vielen erfolglosen Expeditionen in die Eiszinnen, von denen meistens keiner zurück kam, um zu berichten. Von Magiern und Alchemisten, die in den vielen Höhlen erfroren sind.

Sie schließt ihren Bericht mit der Bemerkung, dass der Polarstern - selbst in seinem tiefsten Stand am Himmel - immer noch über den Eiszinnen steht und - wenn es ihn den gibt - er daher noch viel weiter im Norden jenseits des Eismeer zu suchen sei. Aber daran glaubt sie auch nicht recht. Außerdem sei der äußerste Norden Pardonas Reich, fügt sie mit hasserfülltem Blick hinzu.

Dank Lauriels Überzeugungskraft gelingt es aber, Tyros Prahe nahezubringen, dass er sich geirrt hat.

"Hm, dann muss also, ..." hören sie ihn noch murmeln, bevor er für einen Moment in weitere Planungen versinkt. Ganz weltabgewandt scheint er aber nicht zu sein, denn zum Schluss bietet er den Helden die Kaleschka zum Kauf an: "Für 600 Dukaten sei sie zusammen mit den Pferden euer!"

Die Helden müssen sich nicht sofort entscheiden. Als sie Erkundigungen einholen, kriegen sie heraus, dass für eine neue Kaleschka mit ausgebildeten Pferden wohl mindestens das Doppelte des Preises anzulegen ist.

Lauriel durchsucht ihre Taschen: "Ich habe noch 55 Dukaten, aber dann habe ich noch den Ring und das goldene Halsband von Achaz.

Die beiden Dinge sind doch magisch, die müssten doch auch etwas wert sein?"

Dann überlegt sie noch: "Wenn alles nicht reicht, könnte ich noch den Hermelinmantel Lysiras verkaufen."

Cadruel schaut in die Runde und überlegt, in seinen violetten Augen spiegelt sich Schwermut: "Was soll ich mit Dukaten, wenn Ihr der Meinung seit, dass es ein angemessener Tauschwert ist, so will ich mich mit 130 der Münzen beteiligen."

Gedanklich ist der junge Elf weit in der Ferne ...

Banjew denkt über das Angebot nach: "Eine Kaleschka würde uns beim Transport unserer Ausrüstung sicher gute Dienste leisten. Und mein Beutel mit Goldmünzen ist eine schwere Last. Auch ich würde 130 Dukaten zum Abschluss des Geschäftes beisteuern."

"Also ich habe hier noch 100 Goldmünzen und 46 die Lauriel gehören, wenn sie einverstanden ist steuern wir sie bei."

"Aber sicher!" Lauriel blinzelt dem Söldner zu. "Du solltest sie vernünftig aufbewahren. Und wenn wir dann fahren können, sind sie doch vernünftig aufgehoben."

Dann wendet sie sich an den schweigsamen Zwerg: "Sag mal Ouroborox, Du kennst Dich doch mit Juwelen aus, kannst Du für uns den Ring und das Halsband nicht gut verkaufen?"

Ouroborox guckt in die Runde: "Wir brachen deine Sachen nicht verkaufen!"

Dreht sich etwas weg von den Gefährten während er einen versteckten Beutel herausholt.

Danach dreht er sich wieder zu den anderen hin: "Ich habe hier bereits noch Geschmeide im ungefähren Gegenwert von 200 Dukaten. Das und die die bisher gesammelten Dukaten sollten reichen für die Kaleschka. Was meint Ihr, werter Mann. Sind wir uns handelseinig? Überlegt, wann ihr sonst die Möglichkeit die Kaleschka anderweitig zu dem Preis zu verkaufen."

Ouroborox hält den geöffneten Beutel zu Tyros hin, so dass er den Inhalt sieht.

Die beiden werden sich schnell einig. Lauriels, Cadruels, Banjews und Cuilyns Dukaten sowie Ouroborox Edelsteine stellen Tyros Prahe zufrieden. Die Helden sind tatsächlich im Besitz einer Kaleschka mit drei erfahrenen Pferden. Und sie ahnen es: Damit kann man einmal rund um Aventurien fahren!