



SÜDMEER-TETRALOGIE

DSA-NEWS-ABENTEUER 20

DAS GRAVEN VON RAPAK: 19.06.2010 – 11.08.2011

DIE FAHRT DER KORISANDE: 16.10.2011 –

DIE INSEL DER RISSO: –

DER BUND DER SCHWARZEN SCHLANGE: –

FESTGEHALTEN VON:

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Frank Volberger".

KORRIGIERT VON:

A handwritten signature in blue ink with green accents, appearing to read "h h".

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

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

Es handelt sich bei diesem Dokument um ein Log aus der Newsgroup *z-netz.freizeit.rollenspiele.dsa* zur DSA-Kampagne „Südmeer-Tetralogie“, die aus den Abenteuern 6 „*Das Grauen von Ranak*“, 7 „*Die Fahrt der Korisande*“, 15 „*Die Insel der Risso*“ und 18 „*Der Bund der schwarzen Schlange*“ besteht. Das Log wurde an einigen Stellen behutsam verändert, um den Lesefluss zu verbessern und Fehler zu korrigieren.

INHALT

Teil I – Das Grauen von Ranak		Das Refugium der Sekte.....47
Prolog Tsara.....8	Ein paar Tage nach der "Flucht".....8	Das Refugium – wohin?.....59
Der „Fliegende Fisch“9	Die Überfahrt.....19	Im Fels.....67
Die Herberge in Ranak.....25	Der Weg zum Tempel.....33	Das Ende?.....85
		Teil II – Die Fahrt der Korisande
		Einstieg.....91

ΠΕΡΣΟΠΕΠ

Der Erzähler / Meister

Miguel Estevez Milan, Frank Willberger

ΔΙΕ ΗΕΛΔΕΠ (iooa)

Sephyra Lunos

Gauklerin

Michael Dahms

Frumol Pellocke

Streuner

Andreas Bruns

Lopko

Matrose

Peter Bauernfeind

Tsara von Leanda

Tsageweihte

Julian Eichert

Asleif Ragnarson

Magier aus der Halle des Windes zu Olport

ΔΙΕ ΜΕΙΣΤΕΡΠΕΡΣΟΠΕΠ

ΔΑΣ ΓΡΑΒΕΠ ΒΟΠ ΡΑΝΑΚ

Kaur Sandinel

Ein Fischer aus Ranak

Die Bewohner von Ranak

Korinus

Der Efferdpriester Ranaks

Ein Fischerjunge

Der Führer der Helden

Demos, Kuron, Faldo

Geweihte im Kloster

Hochgeweihter im Kloster

Die schiffbrüchigen Risso

ΔΙΕ ΦΑΗΡΤ ΔΕΡ ΚΟΡΙΣΑΠΔΕ

Begostav

Ein Händler

Hônal

Sein Begleiter

Mizirion III.

König von Brabak, der Auftraggeber

Ebezozon

Berater des Königs

Kapitän Zenkauskas

Kapitän der *Korisande*

TEIL I – DAS GRAVEN VON RAPAK

PROLOG TSARA

EIN PAAR TAGE NACH DER "FLUCHT" AUS KURKUM AUF EINER STRASSE ZWISCHEN BEILVUK UND PERRICUM ...

Tsara war den ganzen Tag auf Wolke-schneller-als-der-Wind geritten, die Stute schien keine Ermüdung zu kennen und keine Rast zu brauchen.

Jetzt saß Tsara an einem verlassenen Rastplatz unweit der Straße, hatte ein kleines Feuer entzündet und dachte über das letzte Abenteuer nach. Sie war tatsächlich Zeugin eines Wunders der Leuin geworden, ein eindeutiges Wirken göttlicher Kraft und Macht. Und sie hatte erneut eine Eingebung bekommen, ihrer Herrin Tsa zu folgen, wo auch immer die wechselhafte Eidechse sie hinschicken würde.

Schweigend und in Gedanken starrte die Geweihte ins Feuer, das vor sich hin brannte und die Stille ab und an durch ein Knistern und Knacken durchbrach. Kleine Funken wurden durch das Knacken des Holzes, sowie durch ein leichtes Windchen aufgewirbelt und flogen durch die Luft bis sie erloschen und nicht mehr sichtbar waren.

Wolke-schneller-als-der-Wind stand einige Schritte entfernt und fraß genüsslich aus dem Hafersack. Ein zufriedenes Schnauben gesellte sich zu den Geräuschen des Feuers.

Tsara seufzte ein wenig melancholisch ob der Wunder dieser Welt, der Schönheit des Lebens und des beständigen Wandels. Sie hätte unmöglich länger bei Ingalf und Elgar, Edric, Rovena und Cadruel bleiben können. Auch wenn wenigstens vier der fünf Gefährten eine eingeschworene Gemeinschaft zu sein schienen,

so war es doch gerade diese Starre, diese Unbeweglichkeit in den Persönlichkeiten, die es Tsara letztlich immer schwerer machten, bei ihnen zu bleiben.

Und doch hätte sie fast vor mehreren Monden genau dies gewollt, hätte ihr Gelübde gebrochen und hätte sich von ihrer Herrin abgewandt.

'Was Travidan jetzt wohl macht?', fragte sie sich in Gedanken. 'Ob Ruwika ihm vergeben hat? Ob er jetzt glücklich ist? Was wäre aus uns geworden, wenn wir uns nicht hätten trennen müssen?'

Die Vertraute der Eidechse spürte den Kloß in ihrem Hals - auch wenn schon viel Zeit seit dieser Nacht damals vergangen war.

'Was hast Du für mich vorgesehen, Herrin? Kann es zwischen einem Deiner Dienerinnen und einem Mann Liebe, aufrichtige Liebe geben, oder läuft dies Deinem Gebot des immerwährenden Wandels zuwider?'

Dann ließ sie sich von ihrer sitzenden Position aus auf den Boden hinab gleiten, kniete, hob den Kopf zum Himmeln und seinen Sternen, die in dieser klaren Nacht zu sehen waren, und breitete die Arme aus.

"Herrin, schau herab auf Deine Dienerin. Ich will Dir bis zum äußersten dienen, aber lass mich eine Antwort auf die Frage finden, ob eine aufrichtige, innige Liebe zu einem Mann mit Deinen Geboten vereinbar ist."

Wolke-schneller-als-der-Wind hob den Kopf und hielt mit dem Kauen für einen Moment inne. Dann schnaubte sie, stampfte einmal mit dem Huf auf und senkte den Kopf wieder, um das letzte Bisschen Hafer aus dem Sack zu bekommen.

DER „FLIEGENDE FISCH“

Nachdem sich die Drei so plötzlich auf den Stufen vor dem Tempel wiederfinden, atmet Frumol erst einmal tief ein.

Endlich wieder frei! Endlich kann er wieder bestimmen, auf welchem Weg Phex ihn führen soll ...

Wie sieht es aus, sollen wir den Ratschlag befolgen und zum 'Fliegenden Fisch' gehen?" fragt Lopko seine beiden Freunde.

"Ich glaube, der Empfehlung eines *Hochgeweihten* folgt man immer", meint Sephyra. "Es sei denn, ernsthafte Gründe sprechen dagegen", fügt sie schelmisch grinsend hinzu.

Sephyra wird wieder ernst. "Aber das ist hier wohl nicht der Fall. Vielleicht kommt uns ja dort eine Idee, wohin wir jetzt gehen. Im Bornland war es doch nett - oder Frumol?" Sie stößt ihren Gefährten an. "Wir könnten natürlich auch schauen, wie es den Müllerskindern geht."

"Dann lasst uns das in der Reihenfolge machen", schelmisch zwinkert er seiner Gefährtin zu.

Frumol Pellocke ist ein durchschnittlich großer Mann, seine blonden Haare trägt er kurz geschnitten, seine Wangen ziern nach seit dem Winter ein aufwändig gestaltetes Bartkunstwerk. Gekleidet ist er heute in eine leuchtend blaue Hose und eine weite, locker fallende Tunika dezenter Farbe, in die eine Vielzahl unsichtbarer Taschen eingearbeitet sind. Seine robuste Reisekleidung aus Havena ist sorgsam verstaut. Einzig seine weichen, schwarzen Ledertiefel trägt er weiterhin.

In seinen blauen Augen leuchteten Schalk und Abenteuerlust, ein Lächeln zierte seinen Lippen. Schließlich sind die Gefährten endlich wieder frei. Von der Last und den endlosen Aufträgen des Tempels befreit. Sein Rapier und ein kleines Messer am Gürtel, einen Beutel mit den wenigen Habseligkeiten auf der Schulter - so schreitet er mit kräftigen Schritten und guter Laune durch die Straßen, seinem nächsten Abenteuer entgegen.

Und so machen sich die drei auf zum 'Fliegenden Fisch', alle ein bisschen neugierig, was die Götter für sie bereithalten.

Ihr seit im Hafenviertel angekommen. Auf den holperigen Kopfsteinpflasterstraßen herrscht zu dieser abendlichen Stunde rege Betriebsamkeit: Trunkenbolde, Bettler, Straßenhändler, Dirnen, religiöse Fanatiker, Seeleute und Raufbolde der ganz gewöhnlichen Sorte geben sich ein Stelldichein, nicht zu vergessen natürlich die große Zahl der Vergnügungssüchtigen, die, wie man unschwer erkennt, auch aus den besseren Kreisen der Stadt stammen.

Die Kneipen und Kaschemmen der Hafengegend sind gut besucht, und das Gejohle der Zechbrüder dringt bis auf die dunklen Gassen. Eure Entscheidung stand ja schon fest, deshalb entscheidet ihr euch für den *Fliegenden Fisch*, eine unscheinbare Seemannskneipe nicht weit vom Hafenbecken, die nur selten betuchte Gäste sieht. Über der Tür hängt ein schmiedeeiserner geflügelter Fisch an einem Stab, der der Kneipe seinen Namen gibt. Ihr geht die drei Stufen zur Tür hoch und tretet unter dem seltsamen Meeresbewohner ein. Im »*Fliegenden Fisch*« geht es hoch her. Die Stimmung scheint gut, und der würzige Rauch des Pfeifenkrauts liegt schwer in der Luft. Es fällt euch nicht leicht, Sitzplätze zu ergattern. Kaum habt ihr euch an einem gerade freigewordenen Tisch niedergelassen, kommt auch schon der Wirt - ein echter Brecher - angewalzt und bedient euch von seinem Tablett, denn außer dem Hauswein wird hier nichts gereicht.

Frumol schaut sich, schon während er eintritt, interessiert um. Mit geübten Streuner-Blick erfasst er die Gäste und deren Aktivitäten.

Er setzt sich und lehnt sich gemütlich zurück. Er fühlt sich wie neugeboren, das anstrengende Leben im Tempel nach einem festen Zeitplan und diese ewigen Botenaufträge mit einem Bewacher an der Seite wirken auf ihn sehr ermüdend.

So reizt es ihn sehr, endlich wieder unter Menschen zu kommen und er genießt das Treiben hier aus vollen Zügen.

Im Fliegenden Fisch ist um diese Zeit eine Menge los. Scharen von Menschen sitzen um die Tische herum, lehnen an der Theke. Eine Vielzahl von Stimmen unterschiedlicher Dialekte, teils auch fremde Sprachen sind zu hören.

Tsara sitzt inmitten einer Runde von braungebrannten Seeleuten, die sich ihre Zeit beim Karten- oder Würfelspiel vertreiben und dabei den einen oder anderen Silbertaler von Mann zu Mann wandern lassen.

Die junge Geweihte ist noch ganz gefangen von den Eindrücken dieser Stadt. Sie ist so fremdartig, so anders. Die Menschen, ihre Sprache, die Gerüche, die Gebäude, die Kleidung, das Essen, die Musik ...

Versonnen schaut sie den Seeleuten beim Glücksspiel zu.

Wieso hat die ewig wandelnde Eidechse sie hierher geschickt, in diesen Ort? Wieso hat "Wolke-schneller-als-der-Wind" sie in Thalusa mehr oder weniger abgesetzt und verlassen? Wieso hat es sie auf dieses Schiff verschlagen, was den langen Weg von Thalusa nach Brabak durchs Perlenmeer und durch die Straße

von Sylla, Meerenge zwischen Sylla und Charybdis und am Kap Brabak vorbei genommen hat?

Was soll sie als Dienerin der ewig Wandelnden hier am südlichen Ende des Kontinents?

Immer noch versonnen und nur noch halb dem Spiel der Seeleute folgend nippt sie an ihrem Becher, der mit einem leichten, süßlichen Wein gefüllt ist. Ein eigenartiger Geschmack, so fremd und dennoch angenehm ...

Nachdem Lopko einen Schluck von seinem Wein gekostet hat, lehnt er sich entspannt zurück und betrachtet das Treiben in der Kneipe.

"Das hier ist nun der 'Fliegende Fisch'. Ich bin gespannt, warum wir hier her sollen." meint er dann zu seinen Freunden.

"Hmmm" Frumol ist aus seinen Gedanken gerissen. "Vielleicht wollte er, dass es uns mal wieder gut geht", lächelt er schelmisch.

Sephyra schaut sich in der Kneipe um, bevor sie ihren Becher hebt. Es ist immer gut, ein Gefühl zu haben, ob von irgendwoher unliebsame Überraschungen drohen.

Am Nebentisch würfeln drei wettergegerbte Matrosen. Mit jedem Spielchen geht es dort lauter zu. Auch aus dem Hinterzimmer schallt Lärm. Johlender Beifall brandet auf. »Quirita tanzt bei denen auf dem Tisch«, feixt der einäugige Seemann am Tisch vor euch, als er eure verblüfften Gesichter bemerkt. Dann zeichnet er mit den Händen vielsagende Formen in die Luft. Am Tisch hinter euch wird lauthals gegrölt.

Sephyra dreht sich um. 'Was ist denn da los?'

Aufmerksam verfolgt Lopko das Würfelspiel am Nachbartisch. Dann dreht er sich neugierig in die bezeichnete Richtung um.

Auch Frumol schaut dorthin. Die Handbewegung ließ keinen Zweifel an der Bedeutung.

Von draußen tritt ein Thorwaler in die Kneipe. Angesichts der südländischen Hitze trägt er nur Stiefel, eine leichte Hose und eine Lederweste. So ist gut sichtbar, dass bei ihm nicht nur die Arme, sondern auch die Schultern und Teile des Oberkörpers reichhaltig tätowiert sind. Die Bilder, hauptsächlich in Blau und Schwarz, aber auch mit roten und grünen Elementen, heben sich gut von seiner zwar von der Sonne gebräunten, aber doch noch immer recht hellen Haut ab. Sie zeigen vor allem abstrakte Ornamente und fremd wirkende Runen, ab und zu sind dazwischen auch Darstellungen von Meereslebewesen.

Sein rotblondes Haar hat er zu zwei langen Zöpfen geflochten; dazu passt, dass sein Vollbart ebenfalls in zwei Zöpfen ausläuft. In der Hand hält er einen langen Stab, der mit eingeschnitzten Runen verziert ist.

Hinter der Tür bleibt er erst einmal stehen und sieht sich um.

Lopko schaut zu Frumol und deutet mit seinem Kopf Richtung des Thorwalers. "Schau ein Nordmann. Was der nur hier will."

"Trinken?" grinst Frumol, während er den Mann mustert. Er scheint mehr als ein gewöhnlicher Nordländer zu sein, da ist sich der Streuner auf den ersten Blick sicher.

Tsara will gerade wieder in Gedanken an ihrem Becher nippen, als sie des Mannes, der gerade die Taverne betreten hat, gewahr wird.

Der Unbekannte kommt ihr irgendwie bekannt vor und dann wieder auch nicht. 'Ingalf ...', denkt sie an ihr Abenteuer mit Ingalf, Elgar und den anderen zurück. Aber es ist natürlich nicht Ingalf. Umso mehr weckt die unbekannte Gestalt Tsaras Interesse. Neugierig schaut sie in seine Richtung, jedoch nicht zu auffällig, als dass man es als Gaffen bezeichnen könnte.

Die Stimmung in der Hafenkaschemme ist gut, laut, aber nicht aggressiv. Der Thorwaler sieht im ganzen Raum noch 3 freie Plätze. Einen an einem Tisch an dem eine handvoll Männer sitzen und leise und verschworen miteinander tuscheln, 2 bei einer anscheinend bunt zusammen gewürfelter Truppe, die ihn unverhohlen anschaut.

Der, der am neugierigsten zu ihm schaut ist groß und kräftig gebaut.

Er hat eine braune Lederhose an sowie ein Hemd aus Leinen. Auf dem Kopf trägt er einen einfachen grauen Lederhut. Die schwarzen Haare sind normal kurz, aber keine Stoppel. Kein Bart, aber auch nicht unbedingt täglich gut und glatt rasiert.

Mit am Tisch sitzt ein etwas kleinerer, eher drahtig gebauter Mann.

Er trägt blonde, kurzgeschnittene, seine Wangen ziert ein aufwändig gestaltetes Bartkunstwerk. Gekleidet ist er in eine leuchtend blaue Hose und eine weite, locker fallende Tunika dezenter Farbe.

Komplettiert wird das Trio durch eine zierliche, nicht unattraktive junge Frau. Sie trägt eine schwarze, enganliegende Hose und ein schlichtes leinenes Oberteil mit weiten Ärmeln; die Kleidung bringt ihren zierlichen und doch durchtrainierten Körper gut zur Geltung.

Die langen, weißblonden Haare sind hinten zu einem Zopf zusammengebunden. Auffällige grüne Augen leuchten in dem schmalen, ausdrucksvollen Gesicht.

Noch bevor der Thorwaler die Truppe weiter beobachten kann, drückt der Wirt ihm wortlos einen Becher mit Wein in die Hand.

Lopko nickt dem Fremden zu, er soll doch zu ihnen an den Tisch kommen. Als Nordmann hat er bestimmt schon einiges erlebt und kann gute Geschichten erzählen.

Kurz verzieht der Mann sein Gesicht und brummelt "mal wieder kein Bier, wie?". Dann nimmt er einen großen Schluck, verzieht erneut das Gesicht, schüttelt den Kopf und geht zu dem Tisch mit den Ausländern herüber.

"Swafnir zum Gruße!" Ohne um Erlaubnis zu fragen, stellt er seinen Becher ab und setzt sich dazu. "Ich wette, ihr seid auch nicht von hier!"

Tsara nippt an ihrem Becher und senkt dabei für einen Moment den Blick, so dass es nicht sofort auffällt, dass sie den Nordmann beobachtet.

Als er mit dem Rücken zu ihr gewandt an den Tisch mit den anderen anders aussehenden Leuten geht, bleibt ihr Blick dort kurz hängen. Diese Leute waren ihr noch gar nicht aufgefallen. Womöglich ist es aber in dieser Kneipe auch zu voll, als dass ihr alles hätte auffallen müssen.

'Schon merkwürdig, von welchen Herren Ländern hier Leute verkehren ...', denkt sich Tsara. 'Und ich bin ja auch von etwas weiter weg hierher gereist ...', ergänzt sie in Gedanken.

"Swafnir zu Gruße," antwortet Frumol höflich.

"Die Wette könntest Du zu Teil gewonnen haben," grinst er ihn breit an. "Zumindest kamen wir ursprünglich nicht von hier. Das sind Sephyra, Lopko und ich bin Frumol." stellt er sie der Reihe nach vor wobei er seiner Liebsten spitzbübisch anlächelt.

"Und ich heiße Asleif." Als er die Runde angrinst, blitzen seine weißen Zähne unter dem roten Bart hervor. "Asleif Ragnarson." Bevor er mehr sagen kann, kommt Sephyra dazwischen.

"Wo hast Du denn Deine Axt gelassen?" fragt Sephyra keck.

"Das Ding nennt sich doch gar nicht Axt ..." berichtet Frumol lachend.

"Das wohl!" bestätigt Asleif. "Es ist ein Schneidzahn, und er ist da, wo er hingehört!" Er greift hinter seinen Rücken an den Gürtel und holt tatsächlich ein thorwalsches Wurfbeil hervor, das er aber gleich darauf wieder zurück steckt.

"Ich meinte doch das Riesending mit der Doppelklinge für zwei Hände", setzt Sephyra neckend noch einen drauf.

"Ach, das Ding, mit dem man keine Bäume fällen kann?" fügt Frumol in gespielter Erstaunen hinzu, nur um gleich einen entschuldigenden Blick aufzusetzen.

"Ha!" Asleif grinst wieder. "Da muss ich wohl mal was grade rücken. Wir Thorwaler haben drei Arten von

Äxten: den Schneidzahn, habt ihr grade gesehen, die Skraja, und die Orknase. Also, 'ne Skraja, die hat 'ne Doppelklinge, ist aber für eine Hand. Die Orknase ist für beide Hände, die hat aber 'n ganz normales Blatt. Zwei Klingen und zwei Hände, das machen nur Zwerge und 'n paar Barbaren aus'm fjarningschen."

"Und dennoch würdest Du mir den Kopf abreißen, wenn ich damit einen Baum fällen wollte", grinst Frumol. Ach, wie lange ist es doch her, seit sie mit Ingalf gemeinsam reisten!

Asleif erwidert das Grinsen. "Das wohl!"

Die beiden Worte lassen auch bei Sephyra freundliche Erinnerungen an Ingalf aufkommen, was man an ihrem Gesicht sieht.

Auch Frumol seufzt bei diesen Worten auf.

In diesem Moment wird es an der Theke plötzlich laut und ein junger Mann, den man den Fischer auch gegen den Wind anriecht, wird von den dort stehenden Gästen weg geschoben.

Leicht frustriert schaut er sich in der Wirtschaft um und steuert dann mit seinem Weinbecher in der Hand den Tisch der Würfelspieler an.

Die schauen ihn eher skeptisch an, lassen ihn aber an den Tisch treten. Ein vernarbtes Gesicht schaut zu dem Fischer auf: "Was willst Du denn?"

Die Helden am Nachbartisch bekommen von der Antwort auf Grund der hohen Grundlautstärke in der Taverne nicht alles mit, aber aus den Gesten können sie entnehmen, dass sich der Fischer vorstellt und dann gestenreich zu erzählen beginnt. "... heimliche Vorgänge ... verschwunden ... selbst nicht ... unmöglich ... dem Untergang ..." lässt sich bruchstückhaft vernehmen.

Bei diesen Worten bekommt Lopko lange Ohren, hatte er doch damals auch nur durch Zufall das Wort 'Draco' aufgeschnappt, was ihnen letztlich ein Abenteuer, Aufenthalt in warmen südlichen Landen und 18 Dukaten eingebracht hat. Neugierig steht er auf und gesellt sich zu dem Fischer.

"Hör auf zu lauschen", Frumol stupst den Seemann neckisch an. "Oder Du gehst hin ... wobei ich gar kein neues Abenteuer will, wir haben Geld und Zeit den Süden im Frühling zu erkunden!"

Frumol nippt an dem Wein und überlegt, wohin er denn mit Sephyra reisen könnte - die Botengänge des Ordens haben ihn schon ein wenig vom Land sehen lassen. Wenn es jetzt die wärmeren Frühlingstage beginnen wäre das doch die ideale Zeit für eine unbeschwerte Reise.

Die Abenteurer hören nur das verächtliche Lachen der am Tisch Sitzenden.

"Habt ihr denn vielleicht eine Gelegenheit, von hier weg zu kommen?" greift Asleif den Gesprächsfaden

auf. "Ich liege hier nämlich ein bisschen auf dem Trockenen. Umso mehr, weil's hier überall nur Essig statt Bier gibt."

"Auf dem Trockenen, wohl wahr." lacht Frumol ihn an. "So sprach ein alter Bekannter und guter Freund von uns auch immer."

"Als was würdest Du denn eine Gelegenheit ansehen? Wir haben gerade einen Auftrag erledigt und wollten uns die Gegend näher anschauen". Das Wort Auftrag hinterlässt einen bitteren Beigeschmack, da sie ja mehr als überstürzt aufgebrochen sind.

"Und wenn wir hier genug haben, dann mag und Phex wohl zurück nach Havena führen. Dort könnten wir Freunde besuchen - aber dorthin ist ein weiter Weg." Aber sie sollten wirklich jemanden ihre Abreise erklären. Auch wenn Randirion gut auf sich aufpassen kann.

"Havena ist auch nicht schlecht", meint Asleif. "Aber ehrlich gesagt, mir ist praktisch alles recht, was fort von hier ist. Die Gegend ist schlimmer als Möwendreck, die musst du dir auch nicht groß angucken. Nur Sümpfe und nachtägige nephazzliebende Nekromanten." Angewidert nimmt er einen Schluck Wein.

"Und warum nimmst Du nicht einfach ein Schiff?" will Sephyra jetzt durchaus ernsthaft wissen.

"Hab' noch keins gefunden", ist die einfache Antwort. "Nur langweilige Lastkähne oder swafnirverfluchte Sklavenhändler."

"Brrr!" Sephyra schüttelt sich bei dem Wort *Sklavenhändler*.

"Ach, so schlimm wird die Gegend hier nicht sein", meint Frumol und nimmt einen weiteren Schluck aus seinem Becher. "Aber wir haben noch nicht allzu viel davon gesehen." Und zu schnell sollten wir doch nicht zurück nach Havena, fügt er in Gedanken hinzu.

"Wie kommt es, dass Du hier gestrandet bist?" will er von Asleif wissen.

"Tja, das ist 'ne Geschichte', sagt der Thorwaler. Er lehnt sich in Erzählpose zurück und nimmt noch einen Schluck Wein. "Also, ich war so mit meiner Otta unterwegs hier im Süden - 'n paar Geschäfte machen, 'n paar Al'Anfaner ärgern, Spaß haben, ihr wisst schon. Lief auch alles ganz gut, bis eines schönen Tages - er fing jedenfalls schön an - so'n Kriegsschiff unsern Kurs kreuzte. Nun, das Kriegsschiff is' noch nicht gebaut, das sich mit 'ner Otta anlegen könnte, wir war'n also guter Dinge und fingen an, sie ein bisschen aufzuziehen.

Hui, haben die sich aufgeregt, die kleinen Al'Anfaner Sklaventreiber! Aber wir sind Kreise um sie rum gefahren, die wussten gar nicht, wo sie hingucken sollten, und schon gleich erst recht nicht, wo sie mit ihren tollen Rotzen hinzielen sollten. Richtig spaßig, und

hätte den ganzen Tag so weitergehen können, wenn da nicht auf einmal nochmal zwei von denen aufgetaucht wären!

Nun, wir dachten uns, drei auf einmal, das muss dann auch nicht unbedingt sein, wir zieh'n die bisschen auseinander und nehmen sie uns einzeln vor. Also denen auf dem ersten Schiff nochmal 'ne lange Nase gedreht und ab dafür. Aber an dem Tag war wirklich Hranngar gegen uns, denn auf einmal ..."

Hier wird er jedoch durch die Ereignisse am Nebentisch unterbrochen.

Als der junge Fischer merkt, dass ihn die Würfelspieler nicht ernst nehmen, gibt entnervt auf und begibt sich an einen anderen Tisch.

Noch bevor er den nächsten Tisch erreicht, berührt in Lopko an der Schulter. "Erzähl, was hast du gesehen?" fordert er ihn auf seine Geschichte zu wiederholen.

Freude strahlt aus den Augen des Fischers, endlich will ihm jemand zuhören und nicht nur auslachen. Verlegen steht er vor Lopko und dreht seinen leeren Becher hin und her.

Das kennt Lopko nun schon zur Genüge. "Wirt!" ruft er deswegen nur kurz und macht mit den Fingern ein Zeichen den Becher neu zu füllen.

"Oh, nein, nein, werter Herr, Ihr versteht mich falsch!" der Fischer wird über beide Ohren rot wie ein gekochter Hummer. "Aber es ein Problem, das unter der Würde von solch großen, fremdländischen Helden wie Euch ist."

"Ein Schluck Wein gibt dir Mut mir es dennoch zu erzählen." Lopko winkt erneut dem Wirt.

Vom Tresen her schieben sich 2 breitschultrige Matrosen durch die Menge. Bei dem Vorderen scheint Skorbut sein bester Freund zu sein. Der Hintere ist durch Zorganpockennarben gekennzeichnet. Geradewegs gehen sie auf den Fischer zu, der stocksteif stehen bleibt.

Der 'Skorbutfreund' packt ihn mit der Linken am Kragen und schreit: "Du bist ja noch immer hier, wir haben Dir doch gesagt, dass Du Dich zum Namenlosen scheren sollst!" Dann lässt er unmittelbar seine Rechte mit einem Krachen im Gesicht des Fischers landen. Der taumelt und stürzt gegen den Tisch der spielenden Matrosen neben euch. Würfel und Weinbecher fliegen in hohem Bogen durch die Luft, der Tisch fällt um, ein Matrose geht krachend mit seinem Stuhl zu Boden.

"Schon wieder du!" schreit der größte der drei Seeleute, als er sich von seiner Überraschung erholt hat. "Ich hätte alles gewonnen, du verfluchter Hund." Dann reißt er den Unglücksvogel am Kragen hoch und versetzt ihm einen wuchtigen Schlag ins Gesicht. Der Mann fliegt herum, knallt auf euren Tisch und wirft dabei alle Becher um.

'Oh oh, eine Schlägerei!' Asleif packt sich sofort seinen Stab und springt auf. "Bei Swafnir!", fährt er den Seemann an. "Pass gefälligst auf, wo du die Leute hinwirfst!"

Als die Schlägerei beginnt, springt Frumol auf, seinen Becher, aus dem er eben noch getrunken hat, in der Hand.

Nach Möglichkeit, hält er sich aus der Sache heraus, der Wirt sah so aus, als würde er mit derlei Pack umgehen können. Und es muss einen Grund geben, dass sie es auf dem jungen Matrosen abgesehen haben ... und dies hier ist nicht das Orkendorf!

Sephyra springt blitzschnell auf. Wenn eine Schlägerei losgeht, sollte man nicht sitzen. Sie greift zu, um den jungen Fischer am Kragen zu packen und sein Gesicht auf die Tischplatte zu drücken.

Der Fischer hat keine Chance zu reagieren. Ehe er sich's versieht, setzt seine Nase auf der Tischfläche auf. Dann beugt sie sich zu ihm herunter und zischt ihm ins Ohr: "Liegenbleiben! Keinen Mucks!"

"Hmpf!" kommt es dumpf von der Tischplatte.

Frumols Finger spielen nervös mit seinem Becher, als Sephyra sich einmischt. Ihm ist sofort klar, was diese versucht und sein Plan ändert sich schlagartig.

"Halt das mal!" er drückt dem Skorbutgesicht seinen Becher in die Hand.

"Wir bringen ihn vor die Tür, dann ist wieder Ruhe hier." er beugt sich zu Sephyra hinab, und greift den jungen Fischer unter den Arm, um ihn zusammen mit Sephyra vor die Tür zu schleppen.

Inzwischen hat Lopko gelernt sich nicht überall einzumischen, insbesondere wenn es um den Austausch von tatkräftigen Argumenten geht.

Erst wenn es gefahrlos möglich ist hilft er dem Fischer auf die Beine und dann nach draußen.

Die Stimme einer Frau in einem regenbogenfarbigen Cape durchbricht die Auseinandersetzung als sie sich den Weg zwischen zwei Seeleuten hindurch zum Zentrum des Geschehens bahnt.

Sie wendet sich an den Seemann mit Skorbut: "Hast Du nichts besseres zu tun, als kleine Jungs zu verprügeln? Und offenbar brauchst Du sogar noch Hilfe dabei ...", dann schaut sie in die Runde. "Seht mal alle her - was für ein Prachtkerl - er traut sich kleine Jungs zu verprügeln!", ruft sie anschließend so laut, dass es die halbe Taverne hören kann.

Die Worte überraschen Asleif. Hatte er sich gerade auf den Matrosen konzentriert, so mustert er jetzt diese Frau. Ist sie lebensmüde? Oder hat sie was in der Hinterhand? Sie sieht jedenfalls nicht körperlich überlegen aus und auch nicht unbedingt, als stünden ihr arkane Mittel zur Verfügung.

Er formt die Hände zu einer Kugel und konzentriert sich, um notfalls eingreifen zu können.

Der angesprochene Mann schaut die Fremde verwundert an, senkt dann verlegen den Kopf gen Boden und flüstert: "Es tut mir leid, Heilige der Zwölfe, es soll nicht wieder vorkommen."

Asleif entspannt sich. Sie ist also eine Geweihte! Na dann ... er versucht sich zu erinnern, während er die Frau betrachtet. Das einzig auffällige an ihr ist dieser Umhang ... das ist sicherlich keine Dienerin der wichtigeren Gottheiten. Dann fällt es ihm wieder ein, natürlich, der Regenbogen, Tsá. Eine Göttin, die ihn nie sonderlich interessiert hat.

Aber die Stimmung entspannt sich wieder. Seine neuen Bekannten Frumol und Sephyra führen den jungen Fischer resolut nach draußen. Lopko folgt auf dem Fuße.

Asleif folgt ihnen. Das könnte Abwechslung versprechen. Außerdem ist er neugierig auf die Geschichte.

Tsara ist für einen Augenblick lang ein wenig verwundert ob der Demutsgeste ihres Gegenübers. 'Dem Einsichtigen und Reuigen soll Milde und Güte zuteilwerden', so lehrt es ihre Göttin.

Tsara tritt vor ihn, fasst mit beiden Händen seine Schultern, schaut ihm in die Augen und sagt dann mit deutlich sanfterer Stimme als vorher: "Dann gehe in Frieden und die Zwölfe vergeben Dir."

Aus den Augenwinkeln bekommt die Geweihte mit, wie der junge Fischer von drei Gästen energisch nach draußen geführt wird.

Da die Situation für die Geweihte geklärt scheint, dreht sie sich um in Richtung Tür, ruft noch ein "na dann feiert mal weiter" in die Runde und geht nach draußen. Die Ursache für diese Behandlung des Fischers interessiert sie dann doch.

"Gehen wir, bevor der Wirt noch auf die Idee kommt, dass wir für den Schaden aufkommen sollen." bemerkt Lopko. Dann arbeitet er sich zum Tresen vor und bezahlt die Getränke.

Sephyra hakt den jungen Mann derweil im Nacken.

Der Fischer lässt sich das widerstandslos gefallen.

Lopko kommt gleich nach, da sich die Situation im Inneren der Kneipe beruhigt hat.

"Sephyra, lass den da mal los. Der kann ja kaum noch atmen." fordert Lopko seine Gefährtin auf.

"Und du erzähl endlich was los ist" wendet er sich an den Fischer.

"Oh, hohe Herrschaften, verzeiht mir mein ungebührliches Verhalten", katzbuckelt der junge Fischer. "Es tut mir sehr leid, aber die Umstände ließen mir keine andere Wahl. Ich bin in einer verzweifelten Situation."

Den anderen habe ich es auch schon erzählt, aber niemand will mir zuhören, geschweige denn helfen. Aber vielleicht sollte ich mich erst einmal vorstellen: Mein Name ist Kaur Sandinel."

Er verbeugt sich schon wieder.

"Ich lebe in Ranak, einem kleinen Fischerdorf, eine knappe Tagesreise südöstlich von hier - das heißt, mit dem Boot geht es etwas schneller. Ich bin nämlich Fischer und mit dem Boot hier."

Mit diesen Worten deutet er auf das Hafenbecken, wo er offensichtlich sein Segelboot festgemacht hat.

"Unser Dorf lebt vom Fischfang, aber nun ist unsere Existenz bedroht. In den letzten Monaten war es wie verhext. Obwohl die See stets ruhig war, kamen 3 Boote nicht mehr vom nächtlichen Fang zurück. Wir verloren 6 Leute, darunter auch meinen Vater und meinen Bruder. Und immer verschwanden die Boote kurz vor Vollmond, zuletzt Vater und Polgar vor drei Tagen. Wir wissen nicht mehr, was wir tun sollen, manche weigern sich schon, am Tage aufs Meer hinauszufahren, und fragen sich, wer der Nächste sein wird. Es kann nicht so weitergehen. Wir müssen herausfinden, was geschehen ist. Und dazu brauchen wir Hilfe, denn es geht bestimmt nicht mit rechten Dingen zu, und nicht auf alle Leute in Ranak ist Verlass ..."

Nun, um es kurz zu machen, wärt ihr, edle Herrschaften, bereit, mit mir nach Ranak zu segeln und nach unseren Angehörigen zu suchen? Wir haben nicht viel, aber umsonst soll es nicht sein ..."

Fragend mit einem traurigen Blick schaut er die Helten an.

Da Lopko, selbst ein Seemann, kennt er die Nöte die man hat, wenn Verwandte auf hoher See verschwinden. Während der Erklärung nickt er immer wieder stumm.

"Bei Swafnir! Ich bin dabei!" erklärt sich Asleif sofort bereit. Raus aus dieser Stadt und dann noch ein Mysterium aufzuklären, das hört sich doch gut an. Er hat natürlich auch noch einige Fragen, aber eins nach dem anderen.

"Ein Abenteuer? Na, warum nicht. Ich bin so lange gereist - und womöglich ist dies das Ziel. Ich bin auch mit dabei", stimmt Tsara ein.

Sephyra schaut erst überrascht, dann stupst sie Frumol an: "Da sind wohl wieder ein paar Müllerkinder verloren gegangen. Wieder mal was Gutes tun, wäre doch nett, oder, Schatz?"

"Ja klar", Frumol klingt im ersten Moment nicht so begeistert, wollte er sich doch amüsieren. Doch in einem solch bunt zusammengewürfelten Haufen von Abenteurern die hier alle irgendwie gestrandet sind, wird auch diese Suche Spaßig werden. Phex weiß schon warum er dies alles zusammenfügt.

"Das ist Sephyra, und ich bin Frumol. Wir stammen aus Havena", stellt die beiden kurz der Gruppe vor.

Kaur verbeugt sich nach der Vorstellung.

"Wo wir gerade dabei sind uns vorzustellen: Tsara von Leanda, Dienerin der Tsä."

"Ich bin Lopko, ein einfacher Matrose." stellt sich Lopko vor.

"Asleif Ragnarson", stellt sich der Thorwaler vor.

"Schau an, noch ein Nordmann", entfährt es Tsara fast entzückt. "Euer Volk scheint es ja wirklich in alle Herren Länder zu ziehen ..."

"Angenehm. Dein Auftritt eben, war bemerkenswert", lobt Frumol Tsara. Mit Dienern der Götter hat er sich bislang nur selten eingelassen. Und meist gab es dabei irgendwelche Überraschungen.

Danach dreht sie sich zu Frumol und erwidert: "Danke, ich habe etwas dagegen, wenn Wehrlose so behandelt werden."

Sephyra schaut die Geweihte neugierig an. Mit einer Dienerin der Tsä hatte sie noch nie zu tun. "Und wie sollen wir Euch anreden, äh, Eminenz?"

Der Streuner hat plötzlich einen Kloß im Hals. Ob er gerade in einen Fettnapf getreten ist?

Tsara hebt eine Augenbraue, dann lacht sie. "Eminenz? Nein, das ist nicht nötig. Ich habe noch nie gehört, dass Diener der ewig Wandelbaren so angedredet wurden. Tsara reicht völlig. Eminenz hebt Ihr Euch am besten für die Kirchenobersten eines Reiches wie Garethien auf."

"Das macht alles einfacher", stimmt Sephyra Tsara zu. "Das mit der Eminenz werde ich mir merken. Danke." 'Aber sie benutzt die höfliche Anrede *Ihr*, wie Randirion. Das muss ich mir auch merken', nimmt sie sich vor.

"Haben wir denn alle Platz in Deinem Kahn?" fragt er den Fischer.

"Hoher Herr Frumol, das Boot wird für uns alle reichen." der Fischer ist überglücklich. "Wenn Ihr dann Morgen früh am Hafen sein könnt, dann können wir im Tageslicht mit Herrn Efferds Hilfe Ranak schnell erreichen."

"Das wohl!" stimmt Asleif zu.

"Wie lange dauert denn die Überfahrt?" will Frumol wissen.

"Nun bei gutem Wind sind wir sicher bis zum späten Nachmittag unterwegs", antwortet der Fischer.

"Hast du schon einen Verdacht?" will er von Kaur wissen.

"Da Ihr mit kommen wollt, kann ich den ehrenwerten Herrschaften morgen während der Fahrt alles erzählen", antwortet Kaur strahlend, dass es so viele Helden gefunden hat, die dem Problem auf dem Grund gehen wollen.

"Und wenn wir gleich lossegeln?" mischt sich Sephyra ein. "Könnten wir nicht zwischendurch irgendwo, äh, Anker werfen. Wir sind nämlich gerade ohne Unterkunft."

"Edle Frau Sephyra, es ist nicht ratsam in der Nacht zu segeln, da es vor der Steilküste sehr viele Untiefen und Riffe gibt, die man in der Nacht zu leicht übersieht. Und wir wollen doch alle gesund in Ranak ankommen und nicht vor Herrn Efferds feuchten Thron treten."

"Als das *Edle* lässt bitte weg, und *Frau* kannst Dir auch sparen." Ganz bewusst verschleift Sephyra ihre Sprache. "Is bei Dir genug Platz an Bord zum Schlafen für alle? Dann komm wir morgen schneller los und sparen die Übernachtung." 'Muss ja nicht jeder wissen, dass wir gut bei Kasse sind', denkt sich Sephyra.

"Gute Idee eigentlich", findet auch Asleif.

"Nun ähm ...", druckst der Fischer. "Ich befürchte, dass mein Schiff nicht genug Platz hat zum Schlafen für die Herrschaften. Die Jolle ist nur etwas über 4 Schritt groß ..."

'Es wird also eine bequeme Fahrt', stellt Frumol bekräftigt fest.

"Wo liegt denn dein Boot?" will Frumol noch vom Fischer wissen. Der Hafen Brabaks ist ja nicht der kleinste ...

"Gleich an der Außenmole das zweite Boot." antwortet der Fischer. "Ich werde Euch schon sehen."

Sephyra dreht sich übergangslos zu Tsara und Asleif: "Wo schläft ihr? Gibt's da noch Platz?"

Da Kaur anscheinend nicht mehr für die weitere Planung der Helden benötigt wird, verbeugt er sich mehrmals vor den Helden und verabschiedet sich mit einem: "Efferd schütze Euch, hohe Herren! Ich würde mich freuen, wenn ich Euch Morgen bei meinem Boot begrüßen könnte ..."

Er dreht sich um und ist schnell im Dunkel der Nacht verschwunden.

"Ich schlafe im Efferdtempel, die Geweihten dort waren so freundlich, mir für ein paar Nächte Unterkunft zu gewähren. Die Geweihten des Launischen zu fragen kostet nichts. Eine Spende ist für eine Übernachtung wohl nicht zu vermeiden. Diese Tempel sind aber doch recht kühl. Hier im Süden weiß ich das aber durchaus zu schätzen."

"Das wäre eine Überlegung wert", meint Frumol. Gegen einen kühlen Schlafraum hat er nichts einzuwenden.

"Na da", Asleif zeigt mit dem Daumen über die Schulter zurück zur Kneipe. "Platz hat's schon noch, aber der Schlaftsaal is' auch nich' besser als der Wein."

"Auch gut!" meint Sephyra. "Ne' Nacht im Schlaftsaal werden wir schon überstehen, oder Frumol?" Sie stößt ihren Gefährten an.

"Mit Dir immer", lacht Frumol.

"Aber nicht, dass wir andern nich' schlafen können, gell!", warnt Asleif die beiden.

"Hauptsache es gibt nicht so viele Flöhe." grummelt Lopko.

Die Truppe bis auf Tsara kehrt wieder in den *Fliegenden Fisch* zurück und ihnen wird ein Strohsack im Gemeinschaftsschlafraum zugewiesen. Der Wirt verlangt für die Übernachtung 3 Heller pro Kopf, soll es am Morgen zum Frühstück gesüßten Hirsebrei geben werden 5 H je Kopf von ihm genommen.

Gesüßter Hirsebrei ist nicht Frumols Leibspeise, doch hat er schon schlechter gefrühstückt.

Asleif brummt gutmütig etwas von Halsabschneiderei und zahlt.

Der Wirt grinst breit und streicht das Geld ein.

Die Geweihte der Jungen Göttin hat einen Schlafplatz im Tempel gefunden.

Die Nacht verläuft ereignislos.

Als Lopko noch vor Sonnenaufgang wach wird, wäscht er sich und packt seine Sachen zusammen. Nach dem frühen Frühstück bezahlt Lopko den vom Wirt geforderten Preis.

Geduldig wartet er dann bis auch der Rest fertig ist in ein neues Abenteuer aufzubrechen.

Sephyra bezahlt für Frumol und sich die 10 Heller. Man sollte schon mit Frühstück auf Reisen gehen. Dann machen sich die drei havenischen Freunde zusammen mit Asleif auf den Weg zum Hafen.

"Wir könnten versuchen noch schnell ein paar Auskünfte zu bekommen", schlägt der Streuner auf dem Weg vor. "Vielleicht sind schon mal Fischer in der Region verschwunden."

"Lass uns erstmal mitfahren. Ich will weg hier!" Sephyra hat überhaupt keine Lust, noch durch Brabak zu laufen. "Zur Not können wir ja immer noch zurück."

"Nee, Frumol hat Recht", mischt sich Asleif ein. "Der Fischer fährt uns nich' extra zurück, damit wir hier ein bisschen rum fragen können. Wäre ja auch Zeitverschwendung, jetzt sind wir schon da."

"Gut, ich sage, dass ihr etwas später kommt." Sephyra beschleunigt ihren Schritt zum Boot.

In der Nähe des Hafens schaut sich Asleif nach Leuten um, die man nach solchen Gerüchten fragen könnte.

"Wir sollten es im Tempel versuchen", meint Frumol, als sich Asleif suchend umsieht.

Er sieht diverse Matrosen, Hafenarbeiter, einen dunkelhäutigen in kostbarer Uniform, ein paar Bettler und vermutliche Strauchdiebe.

Er schaut, ob die Matrosen und Hafenarbeiter alle beschäftigt sind oder ob man mit einem von ihnen ein wenig plaudern könnte.

Sie sehen sehr beschäftigt aus, aber auch nicht gerade reich.

So geht er erstmal mit Frumol zum Tempel. Er hat keine Lust auf einen Streit mit einem Vorarbeiter oder Bootsmann.

So schlägt der Streuner in den blauen Hosen den Weg zum Efferdtempel ein, um sich dort nach dem Dorf Ranak und den Vorfällen zu erkundigen.

Dort öffnet nach kurzer Zeit ein Novize die Tür und schaut ihn fragend an.

"Efferd zum Gruße", begrüßt der Streuner den Novizen freundlich. "Ich befinde mich auf einer efferdgefälligen Mission und hoffe hier etwas Erleuchtung zu finden."

Der Novize betrachtet ihn neugierig. "Efferd zum Gruße und seine elf Geschwister. Was können die Diener des Meeres für Dich tun?"

'Mich einlassen?' Diesen Gedanken spricht der Streuner jedoch nicht aus, aber weiter vor der Tür stehen hat er auch keine Lust.

"In einem Dorf in der Nähe werden seit kurzen einige Fischer vermisst. Und ich bin auf der Suche nach Wissen, welches meine Suche dienlich ist." erklärt er freundlich.

Der Novize tritt zur Seite. "Tretet ein."

"Danke", der Streuner tritt ein und erwartet, dass der Novize ihn führt.

Der Novize dreht sich um und führt Frumol in einen großen, in blau-grün gehaltenen Raum, der von einer großen Statue des zornigen Gottes dominiert wird. Dort gebietet er ihm zu warten. Nach kurzer Zeit erscheint mit gemessenem Schritt ein alter Geweihter, nickt dem Streuner kurz zu und sagt: "Efferd und seine Geschwister zum Gruße, was führt Dich her Pilger."

Asleif ist Frumol einfach gefolgt und sieht sich interessiert um.

Der große Tempelraum ist rund gehalten, sieht allerdings nicht gut erhalten aus, Farbe blättert von den Wänden, die wenigen Möbel sind renovierungsbedürftig.

Frumol ist beeindruckt von dem schlechten Zustand des Tempels. Scheinbar besitzt Efferd hier kein großes Ansehen. Doch er verliert kein Wort darüber, schließlich ist er in einer anderen Angelegenheit hier.

"Wir sind Asleif und Frumol", stellt der Streuner die Gefährten vor. "Und in einer efferdgefälligen Mission unterwegs. In einem nahen Dorf werden Fischer vermisst. Sie kamen von ihren Fangfahrten nicht zurück und so wurden wir gebeten, diese zu suchen." erklärt er erneut ihre Aufgabe.

"Das wohl!" bestätigt Asleif.

"Wir sind hier, um Wissen zur erhalten, welches unsere Suche zum Erfolg führen möge. Wärt ihr so gut, uns einige Fragen zu beantworten?" bittet er den alten Geweihten. "Wir werden anschließend zu Efferd beten und ihm unseren Dank erweisen." Dabei macht er die Geste der Bezahlung.

Diesmal schweigt der Thorwaler allerdings.

Freundlich schaut der Geweihte die beiden an. "Auch wenn unsere Hochgeweihte derzeit nicht anwesend ist, denke ich, ich kann Eure Fragen beantworten. Um welches Dorf handelt es sich den?"

"Ranak heißt es", erzählt Asleif bereitwillig. "Soll im Südosten sein."

Das Gesicht des Geweihten vereist. "Das kann nur an der Sekte liegen in ihrem Kloster an der Steilküste." zischt er hervor. Nach kurzer Zeit fasst er sich wieder, strafft seine Robbe und sagt zu dem Novizen gewandt: "Alrik! Führe die Herrschaften heraus, ich habe zu tun."

Mit einer eindeutigen Geste weist er zur Tür.

"He!" protestiert Asleif. "Was für 'ne Sekte? Ich glaub', sowas sollten wir wissen, bevor wir vielleicht da runter fahren, oder?"

Als der Geweihte darauf gar nicht reagiert, brummt der Thorwaler etwas, was wie "dämlicher Delphin-knutscher" klingt, wendet sich ab und geht.

"Verzeih, dass wir Dich aufgehalten haben", meint Frumol und lässt sich hinausführen. Der Gesichtsausdruck des Geweihten war eindeutig. Von ihm wird es sicher keine weiteren Auskünfte geben.

"Was ist das für ein Kloster an der Steilküste?" fragt er jedoch den Novizen, als sie außer Hörweite des alten Mannes sind.

Der Novize schaut verlegen zu Boden, räuspert sich und antwortet leise: "Ich weiß da auch nichts genaues, ich bin erst seit kurzem im Süden. Aber da war wohl vor langer Zeit mal eine Abspaltung vom hiesigen Tempel, mehr weiß ich auch nicht."

"Und wer könnte uns weitere Auskünfte geben? Es liegt sicherlich auch in Eurem Interesse und dem des Tempels, Informationen über diese *Sekte* zu bekommen." Frumol greift in seine Tasche und lässt einen Silbertaler zwischen seinen Fingern aufblitzen, derweil sieht er sich nach der Kollekte um.

"Ich kann Euch da wirklich nicht weiterhelfen." Es ist ihm anzusehen, wie er mit seinem Gewissen ringt, aber die Pflicht siegt.

"Ich würde für meinen Freund noch eine Münze dazulegen." bietet Frumol dem Novizen ganz direkt an. "Und ich überlasse es Euch, es der Kollekte zuzuführen."

Mit diesem direkten Angebot hofft der Streuner, die Zunge des Novizen zu lösen. Sollte dieser die Bestechung nicht annehmen, wird Frumol den Tempel verlassen, nach dem ein ein paar Kreuzer in die Kollekte geworfen hat.

Der Novize bleibt standhaft und schüttelt den Kopf.

<>

Tsara begibt sich am nächsten Morgen direkt zur Anlegestelle des Bootes, nicht ohne vorher am Abend noch einmal ausgiebig zu Efferd und Tsa gebetet zu haben. Deren Unterstützung wird für das mögliche anstehende Abenteuer sicherlich bitter nötig sein.

DIE ÜBERFAHRT

Früh am nächsten Morgen trifft ihr euch im Hafen mit Kaur Sandinel und begeben euch auf sein Fischerboot. Auch Tsara wartet schon. Die 4 Schritt lange Nusschale ist gerade groß genug, um euch allen bequem Platz zu bieten. Ihr lauft aus dem Hafen aus und haltet nach Süden. Eine steife Brise erlaubt flotte Fahrt.

Bei Sephyra macht sich eine gewisse Vorfreude breit. Endlich weg aus Brabak, und wer weiß, was die Götter wieder für sie vorbereitet haben. Einen Thorwaler ist auch mit von der Partie. Er erinnert die ehemalige Gauklerin an Ingalf. Was der wohl jetzt gerade macht? Aber Asleifs Wanderstab statt einer Orknase ist schon ein wenig seltsam. Und dann eine Geweihte der Tsa. Hoffentlich versucht sie nicht, Sephyra zum Kinderkriegen zu überreden. Nein, dazu ist sie noch nicht bereit.

Obwohl, so mit Frumol? Sie schaut ihren Gefährten forschend an.

Frumol macht es sich gerade im Boot bequem, als er Sephyras Blick auffängt. Was Sie wohl gerade denkt? Er lächelt zurück.

Auf dem Schiff gibt es wenig zu tun, so dass Lopko entspannt an der Bordwand lehnt und dem Spiel der Wellen zuschaut.

Im Gegensatz zu Lopko ist Kaur auf dem ersten Teil der Strecke ziemlich beschäftigt mit dem kleinen Boot den größeren Schiffe, die Brabak anlaufen oder von dort auslaufen, auszuweichen.

Endlich weg aus der Stadt und wieder auf dem Meer! Asleif hat enorm gute Laune. Fröhlich pfeifend geht er dem Fischer zur Hand.

Kaur bedankt sich förmlich, freut sich aber auch, dass ihm jemand zur Hand geht.

Frumols seemännische Fähigkeiten sind nicht so groß - somit beschränkt er sich darauf, keinem im Weg zu sein und genießt die Fahrt.

Als sie dann aus dem Einzugsgebiet des Hafen heraus sind, beginnt auf für den Fischer eine etwas ruhigere Phase, so dass er sich den Helden zuwendet und zu erzählen beginnt: "Ranak ist ein kleines Dorf. Es besteht aus etwa 20 Gebäuden und im wesentlichen aus 2 Fraktionen: den Fischern - das sind 7 Familien - und den Bauern - das sind 3 Familien.

Zwischen diesen beiden Parteien bestand bislang eine freundschaftliche Rivalität, müsst Ihr wissen, aber schließlich sind wir alle aufeinander angewiesen.

Ursprünglich war Ranak ein reines Fischerdorf, aber durch den Zuzug einiger Bauern aus Vinay wurden wir vielseitiger. Obwohl diese Leute nun schon lange

bei uns leben, gibt es im Dorf einige Fischer, die gegen sie eingestellt sind.

Ich zähle jedoch nicht dazu.

Allerdings machen es die Bauern einem auch nicht leicht, ständig treten sie geschlossen auf, stimmen gegen die anderen und unternehmen Sachen auf eigene Faust.

Oberhaupt der Bauern ist Hetter Gratik, Anführer der Fischer Peteros Rethe.

Nach dem Verschwinden der 6 Fischer hat sich die Lage zugespitzt.

Seit Niko Fureme betrunken behauptet hat, die Bauern steckten dahinter, und Peteros Rethe meinte, dies könne man nicht völlig ausschließen, herrscht offene Feindschaft.

Zwischen den Fronten stehen die meisten der restlichen Bewohner Ranaks: Gastwirt Cipriano, dessen Bruder Nino, unser Efferdgeweihter - Seine Gnaden, Bruder Korinus - der Dorfschulze Sefelus und auch der Schmied Dolgast.

Der Bootsbauer hält es mit den Fischern, während der Hirte im Lohn der Bauern steht.

Nicht alle im Dorf sind damit einverstanden, dass Fremde in die Angelegenheit hineingezogen werden, aber wir anderen haben einfach gehandelt.

500 Silbertaler - wir haben alle zusammengelegt und alle Fischer haben auch das, was sie entbehren können gegeben - sind euer Lohn, falls es euch gelingt, das Rätsel zu lösen, dazu freie Verpflegung und Unterkunft."

'Das ganze Dorf scheint in Aufregung zu sein. Und alle suchen einen Schuldigen', fällt Frumol als erstes dazu ein.

Etwas abwesend, aber nicht völlig unaufmerksam lauscht Tsara den Schilderungen des Fischers. Mit dem Efferdgeweihten wird sie sich wohl mal intensiver unterhalten.

Interessiert schaut sie ein ums andere Mal zu Frumol und Sephyra, schließlich ist ihr anhand des Verhaltens der beiden nicht entgangen, dass sie ein Liebespaar sind.

Und auch Asleif wird sich den einen oder anderen interessierten Blick gefallen lassen müssen. Ein kerniger Bursche ganz nach ihrem Geschmack ...

Frumol scheint ihren Blick zu spüren, blickt auf, lächelt sie spitzbübisch an und winkt ihr zu.

Der Thorwaler ist gerade allerdings mit dem Fischer beschäftigt und bemerkt die Blicke gar nicht.

"Klingt gut!" findet Asleif. "Du scheinst ja ein ganz heller Kopf zu sein, was meinst du, wäre jemand von den Bauern sowas wirklich zuzutrauen? Ach, und wovon lebt dieser Schulze?"

"Nee, deshalb bin ich ja los, jemanden suchen, der das Problem löst", antwortet Kaur auf die erste Frage. "Was hätten die Bauern denn davon."

Dann lüpfte er seine Mütze und kratzte sich am Kopf. "Der Schulze, der steht in den Diensten des Königs und kassiert von allen Brückenzoll. Ihr müsst wissen, das quer durch unser Dorf der Issel fließt und jeder, der auf der Straße über die Brücke will, muss Zoll bezahlen."

Auf dem Boot nicht einer Unterhaltung zu zuhören ist schwierig.

"Jeder?" ungläubig schaut Lopko zu Kaur. "Auch die Dorfbewohner?"

"Nee, aber jeder der die Küstenstraße lang kommt."

"Wir sind davon sicherlich nicht betroffen", vermutet Frumol. Nicht das ihnen hier gleich wieder das Geld aus der Tasche gezogen werden soll ...

"Pah, Brückenzoll ..." murmelt Asleif abfällig. "Aber genau das hab' ich mir auch gedacht, den Bauern bringt's doch nichts, Fischer verschwinden zu lassen. Da ist irgendwas anderes faul, das wohl!"

Also mal genauer: du hast gesagt, die sind alle kurz vor Vollmond verschwunden, und immer nachts, nich'? Wie kurz davor war das? War das dreimal immer ein Boot mit zwei Mann? Sind die alle in die gleiche Gegend gefahren zum Fischen?"

'Kluge Fragen', denkt Sephyra bei sich und hört aufmerksam zu.

"Nee, vor vier Wochen sind der alte Tolis und seine beiden ältesten verschwunden, die waren mit einem Boot unterwegs", zählt der Fischer auf. "Mein Vater und Polgar - mein Bruder - waren zusammen unterwegs, dass ist jetzt ... sechs Tage her. Und Baturin, ist als erster verschwunden, der war alleine unterwegs. Und das ist schon ein paar Monate her, keine Ahnung ob das wirklich Vollmond war."

"Hmm", macht Asleif. "Waren das alles Männer, die verschwunden sind?"

Der Fischer nickt nur, dass hat er doch gesagt.

"Komische Sache", meint der Thorwaler. "Aber vielleicht ja auch nur Zufall. Und, war'n die jetzt alle in der gleichen Gegend unterwegs oder nicht?"

"Sie waren fischen", ist die lakonische Antwort. "Jede Familie hat ihre eigenen Fischgründe und die werden natürlich nicht verraten ..."

"Aber wo Dein Vater und Dein Bruder wahrscheinlich unterwegs waren, das > wirst Du uns verraten können, oder?" fällt Sephyra ein.

Bevor Kaur antworten kann, hat Asleif auch schon weiter gefragt.

"Na gut, und wenn alle immer in ihrer Familiengend fischen, und alle zur selben Zeit fischen, dann müssen sie in unterschiedlichen Gegenden sein, sonst würde man das ja merken", überlegt Asleif. "Aber zumindest wirst du wissen, wo deine Leute hin sind. Ist da irgendwas besonderes? Kannst du uns auf dem Weg da vorbei bringen?"

"Ja, natürlich weiß ich, wo Vater und Bruder gefischt haben", antwortet er Sephyra und Asleif. "Wir kommen nachdem wir um das Kap herum sind, an einem Kloster der freundlichen Brüder vorbei. Unser Fischgrund ist von dort seewärts, bis der höchste Turm des Klosters nur noch knapp über dem Kimm zu sehen ist."

Aber da jetzt hin zu segeln, würde uns nicht mehr rechtzeitig nach Ranak kommen lassen. Wir sollten heute immer unter der Küste bleiben."

"Warum?" will Frumol wissen. Auf See frischt der Wind meistens auf, dass sie zügiger vorankämen.

"Bis zum Kap kommen wir nicht schneller voran, wenn wir weiter raus segeln würden. Und wenn wir entlang der Südküste segeln, kann ich nicht weiter raus, weil das Boot mit so vielen Leuten und dem vorherrschenden Nordwind zu leicht kentern könnte."

'Pah, dann lehnen wir uns halt auf die richtige Seite', denkt sich Asleif. Aber es ist das Boot des Fischers, deshalb lässt er ihn machen. Und vielleicht würde es den anderen auch nicht so gefallen.

"Aha." Frumol muss auf die Erfahrung des Fischers vertrauen. Er wird schon das Richtige machen.

"Habt ihr schon die freundlichen Brüder gefragt, ob ihnen irgendwas aufgefallen ist?" hakt Sephyra nach. "Und was sind das überhaupt, die freundlichen Brüder?"

"Die freundlichen Brüder nennen wir sie, weil sie uns schon oft geholfen haben, sei es mit ihren Pülverchen und Mitteln, sei es durch ihre guten Ratschläge bezüglich der reichsten Fanggründe. Eigentlich sind es ja Geweihte des Efferd, aber von ihren Brüdern in Brabaks Efferdtempel haben sie sich schon vor langer Zeit losgesagt."

Frumol wird die Erkenntnisse, die der Tempelbesuch in Brabak erbracht hat, nicht hier im Boot erzählen. Er wartet damit, bis die Gruppe unter sich ist. Kaur und das Dorf scheinen diese Sekte, die dem Geweihten in Brabak so verhasst war, hoch zu schätzen.

"Und ist denen etwas aufgefallen?" hakt Sephyra nach. 'Nie zwei Fragen auf einmal stellen!' schilt sie sich in Gedanken.

"Wir könnte da ja mal nachfragen", schlägt Frumol vor. "Vielleicht können sie uns auch mit eine Rat-schlag helfen."

Sephyra nickt.

"Keine Ahnung, die kommen in letzter Zeit viel selte-ner ins Dorf", antwortet Kaur.

"Hm", ist alles, was Sephyra daraufhin sagt.

"Weißt du, warum?" fragt Asleif neugierig.

"Nee, und fragen können wir sie nicht, wenn sie nicht kommen", antwortet der Fischer.

"Warum nicht?" fragt Frumol erstaunt. "Sucht ihr den Tempel nicht auf, um Efferd zu huldigen?" Wo bege-hen sie denn Feste und Trauertag wenn nicht bei den Brüdern - selbst wenn sie sich von dem Efferdtempel in Brabak losgesagt haben?

"Warum sollen wir den weiten Weg zum beten gehen?" fragt der Fischer erstaunt. "Wir haben doch einen Tempel und einen Geweihten im Dorf."

"Du sagtest bislang nicht, dass ihr einen eigenen Tem-pel habt." erwidert Frumol ebenfalls erstaunt. Aber das erklärt die Angelegenheit.

"Doch als ich Euch die Bewohner aufge zählt habe, habe ich Bruder Korinus erwähnt, unseren Efferd ge-weihten", widerspricht der Fischer. "Natürlich lebt er in einem Tempel. Genauso wie der Gastwirt eine Schenke hat."

Darauf geht Frumol nicht weiter ein. Ein Geweihter muss ja nicht zwingend in einem Tempel leben, findet er.

"Und eine Werft habt ihr auch?" diesen Kommentar kann er sich nun doch nicht verkneifen.

Kaur nickt freundlich.

"Und sind die Boote wieder aufgetaucht?" will Frumol weiter wissen. "In welchem Zustand waren die Boote?"

"Nein", antwortet Kaur. "Deshalb hoffen wir ja noch auf ein Wunder ..." Man sieht dem Fischer an, dass er hofft, seinen Vater und seinen Bruder in diesem Leben noch einmal wieder zu sehen.

"Und was waren das für Boote", fragt er weiter. "Sowie dieses hier? Wenn der Fang gut war, etwa mit der glei-chen Beladung wie wir jetzt?"

"Sie haben alle in etwa diese Größe oder sind etwas kleiner oder größer", antwortet Kaur. "Und der Fang wird in letzter Zeit immer schlechter und wir müssen immer weiter hinaus."

"Warum fischt ihr eigentlich nachts?" will Asleif noch wissen.

"Weil dann die Fische besser zu fangen sind."

"Dann werden wir sie mal fragen", beschließt Asleif. "Das wohl!"

Ihr seht eine Flosse um das Boot herum schwimmen.

"Schaut! wir haben Begleitung." bemerkt Lopko.

"Und was ist das?" will Sephyra wissen.

Auch Tsara schaut neugierig ins Wasser. "Schaut mal", sagt Tsara zu den anderen, "das dürfte wohl ein Hai sein."

Mitten in das Gespräch der Bootsinsassen macht es kräftig rumms, der Hai hat das Boot gerammt. Kaur hat mit dem Boot in diesem Moment genug zu tun, so dass die Passagiere auf sich selber aufpassen müssen.

"Hoi!" macht Asleif, während er geschickt das Gewicht verlagert und den Stoß abfängt.

Immer wieder schaut Lopko zu dem Hai hin. Das Verhalten kommt ihm seltsam vor, besonders als der Fisch das Boot rammt.

Frumol sieht zwar den Angriff des Hais nicht, hat sich jedoch in der kurzen Zeit in dem Boot wieder an den Wellengang und - manchmal eigenwillige - Schiffsbe-wegungen gewöhnt, dass er den Stoß ausgleichen kann.

Für Sephyra kam der Stoß völlig überraschend. Nur ihre rasche Reaktion bewahrt sie davor hinzufallen. "Hast Du einen Speer oder sowas?" fragt sie den Fi-scher schnell.

Der Fischer schüttelt nur den Kopf, er versucht das Boot soweit im Griff zu behalten, dass er den Angrif-fen des Hais ausweichen kann.

Tsara ist ob des Rammstoßes des Hais sichtlich über-rascht, vor allem dass er das Boot so erschüttern konn-te. "Asleif", wendet sich die Geweihte an den Thorwa-ler, "Ihr habt sicherlich mehr Erfahrung mit Haien, nicht wahr? Sind die immer so angriffslustig?"

"Nö, keine Sorge!" tönt der Thorwaler. "Haie greifen keine Schiffe an. Jedenfalls normale Haie nich'. Wahr-scheinlich weiß er gar nich', was das für'n Ding ist und probiert 'n bisschen herum. Er wird's gleich auf-geben, wenn er merkt, dass so'n Schiff nich' essbar ist", prophezeit er.

Sicherheitshalber hält er sich aber doch fest, falls der Hai es nochmal probiert.

Der Fischer bemüht sich, dass es nicht zu einem wei-teren Zusammenstoß kommt, aber ein Hai ist schnel-ler als ein voll beladenes Boot. Nach kurzer Zeit wen-det der Hai sich ab und schwimmt Richtung offenes Meer.

"Na also" sagt Asleif und entspannt sich.

"Huch!" meint Sephyra. "Passiert sowas öfter?"

"Mir bislang nicht ...", antwortet Kaur. Nachdem der Hai weg ist, hält er weiter den alten Kurs.

"Scheint ja ein aggressives Tier zu sein", meint Frumol. Vielleicht ist das Verschwinden der Männer ja in solch einem aggressiven Verhalten zu finden. Dies spricht er jedoch noch nicht laut aus.

Nach 4/5 der Strecke - die Küste wird seit geraumer Zeit von steilen Felswänden gebildet - erreichen die Reisenden das Kap von Brabak und umrunden es. Nach wenigen Minuten kommt ein Bauwerk in Sicht, das sich auf einer umbrandeten Felszinne erhebt, die unmittelbar vor der Steilküste aus dem Wasser ragt. Kaur erzählt weiter: "Dieses Bauwerk dort ist der Tempel der freundlichen Brüder."

"Ein interessanter Platz für einen Tempel Efferds" kommentiert Frumol die Lage des Bauwerkes. "Bei Sturm muss das ein *interessanter* Ort sein." grinst er.

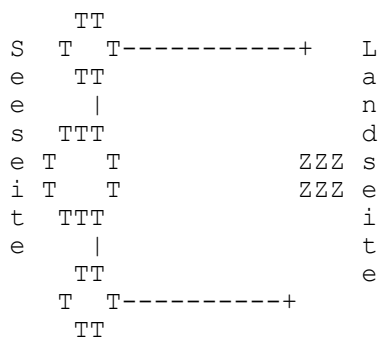
Er schaut sich den Tempel an, um sich die Lage und die Gegebenheiten einzuprägen.

"Kommt man dort nur mit einem Boot hin?" will er von Kaur wissen.

Fast gleichzeitig kommt die Frage auch von Asleif.

Asleif betrachtet den Tempel erstaunt. "Wie kommt ein normaler Mensch denn da hin?" fragt er, denn einen Anlegeplatz oder eine Brücke zum Festland sieht er nicht.

"Es gibt eine Zugbrücke, die den Tempel mit dem Festland verbindet", antwortet Kaur auf die Frage.



T: Türme
Z: Zugbrücke (vom Boot nicht zu sehen)

"Und der Weg führt zu der Handelsstraße?" will Frumol wissen. Ihm erscheint das Erreiche der Tempelburg von Landseite deutlich einfacher.

"Ja, genau", nickt Kaur.

"Ah so. Ist ja 'ne richtige Burg", meint der Thorwaler, der sich auch fragt, warum man zur Seeseite hin gleich drei Türme braucht. "Auch ganz schön groß. Wie viele dieser Brüder gibt es denn?"

"Tja, meistens haben wir nur mit dem Haushofmeister im Innenhof verhandelt oder mit denen, die ins Dorf kamen", antwortet Kaur und kratzt sich den Kopf. "Gezählt haben wir sie nicht."

"Na, sowas kann man schätzen, Kaur!" Asleifs Augen blitzen unternehmungslustig auf. "Ihr seid das nächste Dorf, oder? Wie viele Felder gibt's denn um den Tempel herum? Und wie oft kommen wie viele von den Brüdern ins Dorf, um was zu essen zu kaufen? Wie viel kaufen sie dann?"

"Ich bin doch nur Fischer und habe nur Fische verkauft. Und das hat meisten Vater gemacht ...", der Fischer unterbricht. "Vielleicht weiß Bruder Korinus oder der Schulze mehr."

Asleif seufzt. Und dabei hat sich Kaur so gut informiert angehört, als er über die Zustände im Dorf berichtet hat. Als ob er jemand sei, der selber über die Dinge nachdenkt und seine eigenen Schlüsse zieht.

"Schon gut", gibt er nach. "Fragen wir die halt." Beim Gedanken an den Schulzen kommt ihm noch eine Idee. "Muss man über den Fluss, wenn man vom Kloster zum Dorf will?"

"Das kommt drauf an in welche Hälfte vom Dorf man will ...", ist die Antwort des Fischers.

"Ach, der Fluss fließt mitten durch?" fragt Asleif überrascht. Da ist er ja gespannt, warum man ein kleines Dorf auf beiden Seiten des Flusses baut statt nur auf einer.

Einige Zeit später wirkt die Steilküste plötzlich weniger imposant, und als sie in ganz normale Klippen übergeht, weist Kaur euch auf die Häuser Ranaks hin, die in einer kleinen Bucht auszumachen sind. Kurz darauf knirscht Sand unter dem Bug, und ihr springt auf den Strand.

Der Streuner stricht Tunika und Hose glatt, will er doch einen guten Eindruck bei den Dorfbewohnern machen.

Nachdem Kaur Sandinel mit den Helden angekommen ist, versammelt sich schnell das ganze Dorf, um die Ankömmlinge zu bestaunen. Von offener Begeisterung bis zur traurigen Zurückhaltung oder gar Skepsis lassen sich alle Gefühlsreaktionen auf den Gesichtern der Dorfbewohner ablesen.

Sie haben wohl nicht allzu häufig Besuch, denkt sich Frumol. Er fühlt sich etwas bestaunt, geht jedoch auf die Leute zu und begrüßt den einen oder anderen freundlich. "Wir sind stolz hier zu sein" lächelt er.

"Und wir helfen euch gern", ergänzt Sephyra, die sich zu Frumol stellt.

Sandinel stellt die Helden vor. Dann begibt man sich in »Ciprianos Herberge«, um alles weitere zu besprechen.

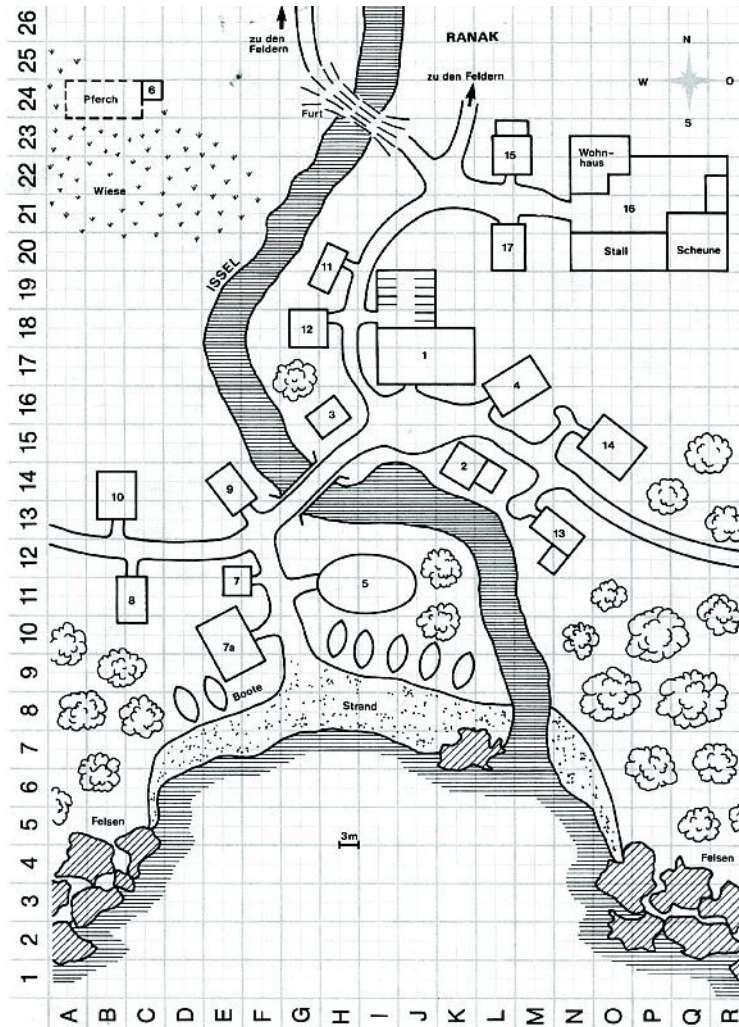
Asleif ist sich nicht sicher, wie er mit so einem Menschenauflauf umgehen soll. Er versucht es, indem er den Leuten freundlich zuwinkt.

Endlich was zu Essen und zu trinken. Nach der langen Überfahrt knurrt dem Streuner der Magen und seine Kehle dürstet nach Flüssigkeit.

Sephyra ist gespannt, wie sich das Ganze weiter entwickeln wird.

Auf dem Weg zur Herberge kommen die Helden an dem Bootshaus einer kleinen Hütte links und dem

kleinen Efferdtempel rechtes vorbei. Nach kurzer Zeit gabelt sich der Weg an einer Fischerhütte und Ihr werdet rechter Hand über eine kleine Brücke über den Fluss geführt. An deren Ende ist auf der linken Seite das kleine Zollhaus zu sehen. An einem kleinem Platz steht dann die Herberge, das einzige zweistöckige Haus im Dorf.



Interessiert schaut sich Lopko um. An den einfachen Hütten erkennt Lopko, dass hier keine Reichtümer zu erwarten sind.

"Hier schlafen wir?" will Sephyra wissen. Sie schaut ihre Gefährten an, die neuen wie die alten. "Also ich bin dafür, morgen mal dem seltsamen Kloster einen Besuch abzustatten."

"Ein guter Plan", stimmt Asleif zu. Später will er den anderen auch noch erzählen, was sie im Efferdtempel über dieses Kloster gehört haben.

Sie wendet sich ihrem Auftraggeber zu: "Kannst Du bitte rauskriegen, wann zum letzten Mal hier jemand aus dem Kloster war? Und ich bräuchte noch einen kleinen Vorrat Öl für meine Lampe und ein dünnes Seil, das zwei Personen zu tragen vermag."

"Ich denke, dass gleich alle in der Herberge sind, da könnt Ihr selber fragen, Dame Sephyra", antwortet Kaur. "Und dort werdet Ihr auch sicherlich die gewünschten Gegenstände bekommen."

DIE HERBERGE IM RAPAK

Ihr betretet die Herberge, und sie sieht so aus, wie ihr es vermutlich erwartet habt. Der Raum hat Platz für ungefähr 30-40 Leute. Links ein langer Tresen hinter dem ein schlanker Mittvierziger mit verbrämten Gesicht steht. Durch den Raum wirbelt eine dralle, etwas jüngere Frau mit einem Tablett. An den Tischen sitzen verteilt etwa 20 Dorfbewohner von beiden Seiten des Flusses. Der Schankraum ist ordentlich, aber nicht penibel gepflegt. Ihr scheint erwartet worden zu sein, den alle Blicke richten sich auf Euch und den Fischer.

"Moin allerseits!" begrüßt Sephyra fröhlich die Runde.

Da Sephyra durch ihre Begrüßung die Vorstellung mehr oder weniger in die eigene Hand genommen hat, zieht sich Kaur erst mal an einen Tisch der Fischer zurück und wartet dort, ob er noch von den Hellden gebraucht wird.

Das eine oder andere Begrüßungsnicken wird aus misstrauischen, aber auch neugierigen, Gesichtern erwidert.

"Die Zwölfe zum Gruße", begrüßt auch Frumol die Anwesenden. "Setzen wir uns?" fragt er seine Gefährten und deutet auf einen freien Tisch.

Die Gauklerin folgt seiner Einladung und nimmt Platz. "Gern." erwidert sie mit einem freundlichen Lächeln.

"Aber klar doch", stimmt Asleif zu und setzt sich ebenfalls. Den Stab lehnt er an den Tisch und winkt der Schankmaid. "Gibt's hier Bier? Und was gibt's zu essen?"

Geschäftstüchtig wieselt diese sofort heran. "Fischgerichte aller Art, dazu Brot zum tunken. Bier haben wir auch, aber ich empfehle unseren schweren Wein."

"Ich vermute mal, Fisch." raunt ihm Sephyra zu. "Aber wenigstens nicht so ein ekliges Zeug wie bei euch; dieser getrocknete Stockfisch ist furchtbar!" sie schüttelt sich in Abneigung, während sie dem Thorwaler zu-zwinkert.

"Ich verrat' Dir mal was." Asleif senkt verschwörerisch die Stimme. "Den essen wir nur, damit das Bier besser schmeckt." Er zwinkert zurück und fährt in normaler Lautstärke gut. "Klar gibt's Fisch, aber welchen und wie, ist die Frage!"

Sie zählt eine Reihe von Meeresfischen auf, alle gibt es in Filet, gegrillt oder gedünstet mit diversen Soßen von süß bis scharf.

Nachdem sich Lopko auch an den Tisch gesetzt hat, bestellt er sich einen einfachen Fisch mit Brot zum Tunken sowie den Wein mit einer Karaffe Wasser.

Wird umgehend serviert.

"Aller Art?" fragt Asleif gespielt begeistert und grinst. "Ich möchte Haifischsteak! Und Bier!" Er blickt kurz zu Sephyra. "Habt ihr auch Stockfisch?"

"Hai ist kein Problem, welche Soße dazu?"

Asleif entscheidet sich für eine Pfeffersoße.

Das Stundenglas ist nicht mal zu einem Viertel durchgelaufen, als es ihm serviert wird.

"Ah, Klasse!", lobt er und macht sich daran, seinen nicht unbeträchtlichen Hunger zu stillen.

Die Gauklerin verdreht nur die Augen und bestellt dann einen gegrillten Fisch mit süßer Soße, Brot und Wein dazu.

Was Ihr auch gereicht wird. Dazu wird eine Schale mit frischem Obst, eine zweite Karaffe mit Wein und eine Karaffe mit klarem Wasser gestellt.

"Genau das nehme ich", lächelt Frumol.

Der Wein wird von der jungen Tochter gebracht, die sich weit vorbeugt damit Frumol auch ja nichts entgeht. Dann fragt sie mit einem Augenaufschlag: "Welchen Fisch?"

"Was empfehlst Du denn?" fragt der Streuner neugierig und mustert die Tochter des Wirtes. Ein gewinnendes Lächeln umspielt seine Lippen.

Dafür fängt er sich einen - gespielt - missbilligenden Blick seiner Freundin ein. Sie weiß, dass sie sich auf Frumol verlassen kann.

"Heute würde ich die gebratene Forelle in der scharfen Variante empfehlen ..." Sie beugt sich weiter vor, das Mieder hat Mühe, alles zu halten.

"Ich denke, das ist eine gute Wahl." lächelt Frumol. Er befürchtet, dass sie das Gleichgewicht verliert, wenn sie sich noch weiter zu ihm herüber beugt.

"Hmm, der Backfisch scheint heute auch im Angebot zu sein ..." meint Sephyra ungefragt dazwischen. Ihr Ton ist unterkühlt.

"Aber den gibt es, glaube ich, nicht mit scharfer Soße", erwidert Frumol mit einem entschuldigendem Lächeln.

Mit einem verlegenen Lächeln antwortet die dralle Deern: "Den müssten wir erst zubereiten, aber wenn Eure Eminenz wünscht?"

"Nein nein, schon gut." erwidert Sephyra. "Backfisch ist nicht *unser* Geschmack!"

"Was möchtet Ihr dann, Hoheit?"

"Sag mal", mischt sich Tsara ein, die die dummdreiste Anmache der Bedienung mitbekommen hat, "kannst Du uns auch ganz normal anreden?"

"Lass' sie doch", meint Frumol. Noch hat immerhin jeder seinen Spaß.

"Wie Du meinst", erwidert Tsara und zuckt mit den Schultern.

"Wieso, seit Ihr keine hohen Herrschaften?"

"Ist schon gut Mädchen." erwidert der Streuner freundlich. "Nicht ganz so hoch, wie wir manchmal dargestellt werden."

Bei diesen Worten schmunzelt Frumol amüsiert.

"Aber der wäre dann frisch", scherzt Frumol, als die Wirtstochter außer Hörweite ist. "Und sie macht wohl jedem fremden Mann schöne Augen ..."

Nachdem alle ihr Essen haben wird es stiller in der Kneipe, die Blicke wenden sich euch zu, und niemand bittet Euch, die Rechnung zu bezahlen.

Frumol lässt sich das Essen schmecken.

Asleif lehnt sich zurück und bestellt noch ein Bier. Die Situation findet er irgendwie seltsam, fast unangenehm. Er hätte sich lieber mit ein paar Leuten in Ruhe unterhalten, als hier so angestarrt zu werden wie ... nun ja, wie das, was er für die Leute hier ist, da braucht er sich nichts vormachen. Vielleicht haben es die anderen da einfacher, mit jemand ins Gespräch zu kommen, denkt er sich. Sie sehen nicht so extrem fremd aus wie er.

<>>

Nach dem Essen steht Lopko auf und geht zu einem der Tische und beginnt eine Unterhaltung mit den Einheimischen.

"Die Zwölfe zum Gruß."

"Die Zwölfe zum Gruß." kriegt er zurück. Einer der Fischer steht auf und holt vom Nebentisch einen leeren Stuhl, den er für Lopko zurechtstellt.

"Kaur erzählte uns, dass bei euch einige Fischer nicht mehr vom Fang zurückgekommen sind." beginnt Lopko. "Seeleute die auf dem Meer bleiben, das ist nicht gut."

Die Gesichter am Tisch sind ernst. "Ja, das ist nicht gut, vor allem für die Familien, die jetzt kein Einkommen mehr haben."

"Aber ihr unterstützt die Familien doch?" ungläubig schaut Lopko in die Runde. "Könnt ihr mir irgendetwas zu dem Verschwinden erzählen? War am Tag oder Woche vorher etwas außergewöhnliches? War die See ruhig? Gab es ungewöhnlich viel oder wenig Fisch? Gab es seltsame Fische? Haben sich die Fische oder Tiere besonders benommen?"

Verlegen schaut der Wortführer zu Boden. "So gut wir können, edler Herr. Aber es ist nicht viel. Die gute Rita konnte Ihrer Kleinen zum Geburtstag nicht mal einen Honigkuchen schenken."

Lopko legt, ohne etwas zu sagen, einen Dukaten auf den Tisch.

"Aber edler Herr ..." Der Fischer wird rot. "Danke, ich werde es Ihr geben."

Kurz zögert er, dann fährt er fort: "Veränderungen beim Fisch gab es nicht, nur die Geweihten kommen ja nicht mehr her um uns die guten Fanggründe zu zeigen, so mussten wir immer weiter raus fahren."

Asleif hört vom Nebentisch aus zu und wundert sich. Hatte Kaur nicht behauptet, dass jede Fischerfamilie ihre eigenen, geheimen Fanggründe habe? Und jetzt heißt es, dass die Geweihten den Fischern ständig Fanggründe zeigen müssten. Irgendwas stimmt hier nicht.

Sephyra versteht zwar weder von der Seefahrt, noch vom Fischen besonders viel, aber das erscheint ihr ungewöhnlich. Sicher, Geweihte des Efferd werden schon wissen, wo es reichlich guten Fisch gibt. Aber auch ein Fischer sollte doch sein Handwerk verstehen ...

"Die Geweihten haben euch immer die Fanggründe gezeigt?" ungläubig schaut Lopko von einem zum Nächsten. "Warum machen sie es nicht mehr? Habt ihr sie verärgert?"

Gespannt wartet die Gauklerin auf die Antwort. Sie selbst wollten den "Heiligen Brüdern" auf dem Felsen einen Besuch abstatten. Da ist es gut zu wissen, wie es um die Beziehungen zu den Dörflern bestellt ist.

"Wenn wir das nur wüssten." Verschwörerisch beugt er sich nach vorne: "Wahrscheinlich haben die Bauern sie vergrault."

Sephyras Gesichtsausdruck macht unmissverständlich klar, dass sie dies nicht für des Rätsels Lösung hält.

Frumol kommt die ganze Sache sehr merkwürdig vor. Alle scheinen nur Vermutungen anzustellen.

Sie sollten wie "Heiligen Brüdern" alsbald einen Besuch abstatten.

"Sie tauchen nun nur noch selten auf, wollen aber von Mal zu Mal mehr Fische und bieten weniger an. Sie fahren jetzt auch immer selbst raus."

"Die Geweihten fahren selbst raus?" entgegnet Lopko mehr zu sich selbst. "Habt ihr gesehen, was sie auf See machen? Fischen kann es nicht sein, da sie von euch mehr wollen."

"Tut mir leid, nein, sie fahren weiter raus, als wir uns trauen."

"Haben die Bauern Kontakt zu den Geweihten?" versucht Lopko sein Glück in einer anderen Richtung.

"Nein, sie trauen ihnen nicht."

"Aber ihr seid doch Fischer?!" wundert Sephyra sich. "Sind eure Boote nicht gut, oder woran liegt das?"

"Sie sind nicht hochseetauglich, und Efferd tanzt manchmal sehr mächtig mit den Wellen."

"Sephyra komm an den Tisch, dann musst du dich nicht quer durch den ganzen Raum unterhalten." bemerkt Lopko.

So groß ist der Raum jetzt doch auch wieder nicht, findet Sephyra. Dennoch erhebt sie sich - schließlich hat auch sie ihr Mahl bereits beendet - und zieht ihren Stuhl zum Tisch. Mit der Stuhllehne nach vorn setzt sie sich wieder und verschränkt die Arme darauf.

Mit einem Nicken der Fischer wird sie begrüßt. Einer ruft die Schankmagd die ihr unaufgefordert ein Bier hinstellt.

Da mischt sich Tsara plötzlich wieder ein, denn das kommt ihr doch merkwürdig vor.

"Sie *trauen* ihnen nicht? Ihr meint also wirklich, dass die Bauern den Dienern des Launischen nicht trauen? Und woran liegt das?"

Kurz denkt der Bauer nach. "Ich weiß es nicht genau, Aberglaube? Oder weil schon die eine oder andere Flut die Ernte beschädigt?"

"Verstehe ...", murmelt Tsara nachdenklich. Das Ganze kommt ihr einerseits sehr almadanisch vor, andererseits scheint da ja irgendetwas dahinter zu stecken. "Wann kam die Flut und wie sehr wurde die Ernte beschädigt? Und wie sieht es mit der Frömmigkeit der Bauern und Fischer aus? Efferd wird ja nicht umsonst 'der Launische' genannt", will Tsara wissen.

"Dass das letzte Mal ein paar Felder überspült wurden, ist schon eine Zeitlang her, und sie glauben genauso an die Zwölfe wie wir, aber eine andere Erklärung fällt mir nicht ein." entgegnet der Fischer.

Tsara nickt schweigend, weiß sie doch mit diesen Informationen nicht sonderlich viel anzufangen. Dann kommt ihr eine Idee. "Wäre es möglich, den Geweihten zu folgen, wenn sie so weit raus fahren?"

Erschreckt sieht sie der Fischer an. "Also nachdem was passiert ist, wird das hier keiner wagen, und mit unseren Nusschalen schon gar nicht. Außerdem würden sie Euch sehen."

"Also schön. Dann frage ich meine Brüder und Schwestern eben direkt, ob sie mich mitnehmen. Einer Dienerin der Herrin der ewigen Schöpfung und Wandlung werden sie das wohl nicht abschlagen können."

Sie erntet nur einen ungläubigen Blick.

Lopko wendet sich wieder an die Einheimischen an dem Tisch. "Meint ihr wir könnten Rita heute noch einen Besuch abstatten?"

"Ich denke schon, warum nicht, soll ich Euch hinführen?"

"Ja, das wäre gut." stimmt Lopko zu. "Sephyra, gehst du mit?"

"Türlich!" erwidert Sephyra. "Deshalb sind wir doch hier, oder?"

Frumols Blicke hat sie wohl bemerkt, aber nur mit einem Lächeln beantwortet. Sicher haben sie später noch Zeit, über alles, was Frumol auf dem Herzen liegt, zu sprechen. Sollte es sehr wichtig sein, wird er schon von sich aus damit anfangen.

Der Fischer schaut sie an: "Sie hat ne Kleine, die früh ins Bett muss, wollen wir eben?"

Lopko trinkt den letzten Schluck aus seinem Becher, steht auf, schaut dann zu Sephyra und wartet, dass sie zusammen die Herberge verlassen.

<<>>

In der Zwischenzeit gesellt sich ein schmerzbäuchiger, klein geratener Mann zu den Anderen. "Raftan Sefelus mein Name, ich bin der hiesige Dorfschulze."

Unaufgefordert setzt er sich auf den freigewordenen Stuhl.

'Ah, der Zöllner', denkt Asleif. "Swafnir zum Grube!" sagt er aber freundlich. "Ein tolles Gasthaus habt ihr ja hier im Ort!"

"Es erfüllt seinen Zweck und zahlt pünktlich seinen Zehnt an Brabak. Ihr seid also die tollen Helden, die uns helfen wollen?"

Asleif grinst. "Das wohl! Tolle Helden im tollen Gasthaus wollen tolle Hilfe leisten, auf dass auch weiter toll Zoll gezahlt wird! Aber Spaß beiseite, macht ihr hier häufiger Jagd auf Haie?"

"Haie? Hier? Nein, das ist vielleicht einmal im Götterlauf die Ausnahme, dass hier einer auftaucht." entgegnet er verwundert.

"Ja, wieso gibt's hier dann Haifischsteak?" wundert sich nun der Thorwaler. Wenn es eine Seltenheit wäre, hätte die Bedienung doch bestimmt stolz darauf hingewiesen. Aber sie hat seine Bestellung angenommen, als sei Haifisch hier in der Küche ganz normal.

"Wir hatten noch etwas geräuchert hier." entgegnet die Wirtstochter.

"Ach so." Normalerweise erkennt Asleif ja den Unterschied zwischen frischem und geräuchertem Fisch, aber hier hat er eigentlich nur diese seltsame Pfeffersoße geschmeckt.

"Sag' mal, was sind denn das eigentlich für Geweihte, von denen man hier so viel hört?" erkundigt sich Asleif jetzt bei dem Zöllner.

Der Zöllner lehnt sich zurück, seine Uniform spannt sich über den Bauch, der Stuhl kippelt. Jovial antwortet er: "Ach, eigentlich ganz Nette, halfen uns oft mit Tinkturen und so. Ja und dann kamen sie immer seltener. Sollen mal ursprünglich aus Brabak hierhergekommen sein. Ihr müsstet an Ihrem Kloster vorbei gefahren sein."

"Das wohl, wir haben es gesehen", sagt Asleif. "Ich hab' gehört, die hätten irgendwie andere Lehren als die Brabaker Efferdpriester?"

"Tschuldige, davon weiß ich nichts."

"Ach was. Haben die hier keine Predigten oder so gemacht?"

"Warum sollten sie?" ist die erstaunte Antwort. "Wir haben doch unseren eigenen Schrein."

Frumol schwirrt der Kopf. Hier scheint gar nichts zusammen zu passen. Sein Blick sucht die Wirtstochter und er ordert noch ein Bier.

Das sind einfache Leute, überlegt er sich. Es scheint eine Ewigkeit her zu sein, dass er zu ebensolchen einfachen Leuten gehörte. Er seufzt leise - ach, was hat er nicht schon alles erlebt ...

Vielleicht sollte er langsam anfangen, eine Familie zu gründen? Damit er später seinen Kindern und Enkeln davon berichten kann ... Sein verträumter Blick schweift zu Sephyra hinüber. Was sie wohl dazu meint?

"Na, so Geweihte wollen doch immer, dass man das glaubt, was auch sie glauben", antwortet Asleif und erinnert sich dann, dass ja eine Geweihte mit am Tisch sitzt. Er grinst. "Oder, Tsara? Jedenfalls, wenn du uns nichts über die sagen kannst", fährt er zum Schulze hin fort, "dann sollten wir mal mit eurem eigenen Efferdgeweihten sprechen. Der is' doch noch hier, oder?"

Tsara grinst Asleif an und meint dann: "Stimmt, und Du kannst Dich auf etwas gefasst machen, wenn Du nicht bald das glaubst, was ich glaube ..."

Dann wechselt ihre Mimik wieder ins ernsthafte. "Im Ernst, Asleif, nicht jeder Geweihte zieht durch die Lande oder durch das ihm zugewiesene Dorf und hält immer und überall Predigten. Manche haben auch andere Aufgaben. Hast Du mich bis jetzt hier auch nur einmal predigen gesehen?"

Wir sollten tatsächlich mit dem hiesigen Geweihten sprechen, sofern möglich. Ich werde auch einmal nachfragen, ob ich nicht mit den Geweihten, die so weit aufs Meer hinausfahren, einmal mitfahren kann."

"Mit dem Geweihten zu reden ist morgen bestimmt kein Problem." entgegnet der Fischer.

In Asleifs Augen funkelt es belustigt. "Nu, man könnte auch sagen, dass man nich' unbedingt irgendwo stehen und 'ne Rede halten muss, um zu predigen. Ich kannte mal 'nen Swafnir-Jünger, der hat keine fünf Worte am Stück rausgebracht. Aber egal. Ich würd' da mit dem Rausfahren jedenfalls vorsichtig sein, solange wir nich' mehr über diese Leute wissen." Er beugt sich zu ihr und senkt die Stimme fast zu einem Flüstern. "Der Obergeweihte in Brabak hat uns praktisch aus'm Tempel geworfen, als wir die nur erwähnt haben."

Tsara hebt erstaunt die Augenbrauen. "Das würde ich gerne näher wissen", flüstert sie zurück.

Asleif nickt. "Später", verspricht er.

"Na dann", meint Asleif und sieht sich um, ob er hier noch ein paar Fischer sind, mit denen er reden kann, oder ob die alle mit Lopko weg sind.

Die Herberge ist fast immer noch zur Hälfte gefüllt.

Also nickt er Tsara und dem Schulzen zu und setzt sich an einen Tisch mit Fischern.

"So, Leute", spricht er die ganze Runde an. "Ihr habt gehört, dass wir eure verschwundenen Kumpel suchen werden?"

Kauend nickt ihm ein stämmiger Bursche zu.

Interessiert sieht Sephyra dem Thorwaler bei der "Kontaktaufnahme" zu.

Offenbar fühlt er sich in der Gesellschaft der Fischer recht wohl und weiß mit ihnen umzugehen.

"Wie is'n das, als die verschwunden sind, kamen da diese Geweihten aus dem Kloster noch und haben euch gezeigt, wo man fischen soll? Oder haben die schon vorher damit aufgehört?" fragt Asleif nun.

Nahezu unmerklich verengen sich Sephyras Augen vor Konzentration. 'Dieser Asleif, der weiß ganz genau, worauf es ankommt!' denkt sich die Gauklerin erfreut und unterdrückt ein Schmunzeln.

Auch Frumol freut sich, dass Asleif weitere Information einholt. Derweil beobachtet er die Fischer und hört still zu.

"Schon vorher, edler Herr, habt Ihr den nicht zugehört? Die Fischer sind ja nur weiter rausgefahren, weil die Geweihten ihnen nichts mehr gezeigt haben."

"Na, lass das mal mit dem edlen Herrn", meint Asleif. "So was gibt's gar nicht, wo ich herkomme. Aber sag', könnt's dann nicht sein, dass die sich einfach 'n bisschen zu weit rausgewagt haben auf der Suche nach Fischgründen?"

"Das kann ich nicht sagen, ich war noch nie so weit draußen."

"Sind denn ihre Boote, Netze oder sonst irgend etwas an Land gespült worden?" mischt Sephyra sich nun doch ein. Ihr kommt der Verdacht auf, dass das merkwürdige Verhalten der "frommen Brüder" vielleicht nicht die Ursache, sondern ebenfalls eine Reaktion auf einen anderen, noch merkwürdigeren Grund sein könnte.

"Nein, keine Spuren, nichts." ist die traurige Antwort des Mannes.

"Wo würde denn hier aufgrund der Flut und der Strömungen etwas angeschwemmt werden?" fragt die Gauklerin weiter.

"Na gut, wenn du sie nich' gekannt hast", räumt Asleif ein. "Kennt ihr die Verschwundenen auch alle nicht?"

fragt er die anderen am Tisch. "Oder was meint ihr, haben die vielleicht nur 'n bisschen zu viel riskiert?"

Wenn wir es wüssten, hätten wir doch nicht um Hilfe gebeten!" Verzweifelt schaut der Fischer Asleif an, er scheint wirklich nicht mehr zu wissen.

"Das stimmt wohl", bestätigt ihn Tsara, die in der Herberge geblieben ist. "Und diese Hilfe sollt ihr haben", ergänzt sie mit sicherer Stimme.

Dankbar schaut sie der Mann an.

Lopko der bereits zur Tür gegangen ist, dreht sich zu Sephyra um und fordert sie auf zu kommen. "Kommst du? Eine Frau wäre bei dem Besuch sicher von Vorteil."

"Ja, äh, komme." erwidert Sephyra, die fast schon wieder auf dem Rückweg zum Tisch und der interessant werdenden Unterhaltung von Asleif mit dem Fischer gewesen ist.

Beim Umdrehen fliegen ihre langen, offen getragenen weißblonden Haare förmlich um ihren Kopf, ehe sie mit langen Schritten den Raum zu Lopko durchquert.

Zwei der Anwesenden Dörfler schauen ihr bewundernd nach.

Damit Sephyra nichts von ihrem Schwung verliert, öffnet Lopko schnell die Tür. Draußen angekommen bedeutet er dem wartenden Fischer, dass er vorangehen soll.

"Nu mach mal halblang", brummt Asleif beruhigend. "Erstens hab' ich grad' nich' dich gefragt, sondern deine Kumpels. Und zweitens hab' ich nich' gefragt, was mit den Leuten wirklich passiert ist, sondern ich will wissen, was vielleicht passiert sein *könnte*. Also." Er schaut explizit die anderen Fischer am Tisch an - vielleicht ist ja unter denen einer, der verständiger ist als der bisherige Wortführer. "Habt ihr die gekannt, die verschwunden sind? Was waren das für Typen? Sind die gern mal ein Risiko eingegangen? Waren sie mutig oder eher so die vorsichtigen? Ging's ihnen eher besser oder eher schlechter als euch mit ihrem Fang?"

Ein bisher wortloser Fischer richtet sein Gesicht auf und schaut den Thorwaler an: "Mutiger?" Eher wahn-sinniger." brummt er in seinen Bart.

Erstaunt richtet Asleif seinen Blick auf ihn. "Die waren wahnsinnig?" fragt er nach, denn er ist sich nicht sicher, ob er diesen Fischer richtig verstanden hat.

"Klar, nach den ersten Töten trotzdem rauszufahren ist Wahnsinn."

"Thr seid also nich' mehr rausgefahren seit den ersten, die verschwunden sind?" vergewissert sich Asleif. Das passt auch nicht ganz zu dem, was er bisher dachte. "Und die ersten, waren die so Typen, die für gute Fischgründe auch mal was riskieren würden?" kommt er auch nochmal hartnäckig zur ursprünglichen Frage

zurück, die aus irgendeinem Grund keiner beantworten will.

"Oh, Efferd ist ein zorniger Gott, ich hüte mich seine Wut zu schüren." entgegnet der Fischer einsilbig.

Tsara horcht auf und meint dann: "Zornig? Ja, wenn man ihn erzürnt oder ihm nicht genug Achtung und Ehre entgegen bringt. Welchen Grund hätte er denn, zornig zu sein? Und habt Ihr ihm stets die ihm zustehende Ehre erwiesen?"

So langsam steigt Ärger in Asleif hoch. Die Leute wollen doch, dass man ihnen hilft, oder? Und trotzdem lassen sie sich jedes einzelne Wort aus der Nase ziehen und beantworten zudem keine einzige Frage richtig.

Er ist drauf und dran, einen letzten Versuch an einem anderen Tisch zu starten (vielleicht hat er ja nur Pech gehabt und hier die Geheimniskrämer vom Dienst erwischt), wartet dann aber noch ab, ob Tsara mit ihren Fragen mehr Erfolg hat.

Demütig schaut der Mann sie an. "Im Rahmen dessen, was wir können, haben wir ihm Ehrerbietung gegeben, aber trotzdem ist er launisch."

Tsara wird allmählich ähnlich sauer wie Asleif, schließlich scheint man aus den Fischern nicht wirklich viel herauszubekommen. Falls noch andere Leute in der Kneipe sind, steht sie auf und ruft sichtlich verärgert in die Runde. "Jetzt passt mal alle hier drinnen ganz genau auf: Wir sind hierher gekommen um Euch zu helfen. Und das wollen wir nach wie vor. Doch um Euch zu helfen, müssen wir wissen, was hier los ist. Wieso kann uns keiner auch nur irgendetwas brauchbares sagen, um Eure Not zu beheben? Genauso gut können wir unsere sieben Sachen packen und Euch Eurem Schicksal überlassen. So, und wenn jetzt hier keiner endlich einmal auspackt, dann regelt Euren Zwist mit dem Launischen alleine!"

Herausfordernd und gleichzeitig erwartungsvoll blickt Tsara anschließend in die Runde.

Asleif ist von dieser kleinen Rede überrascht, kann Tsara aber nur zustimmen. Sein Respekt vor der Geweihten steigt. "Das wohl! Das wohl!" bekräftigt er ihre Worte und klopft dabei beifällig mit seinem Humpen auf den Tisch.

Betreten schauen die Anwesenden zu Boden.

Vom Nebentisch erhebt sich einer der Anwesenden. "Edle Dienerin der Ewigen, wir würden mehr sagen, wenn wir mehr wüssten." Er traut sich dabei nicht, der Geweihten in die Augen zu schauen.

"Ungh!", entfährt es Tsara, hatte sie doch gehofft, dass diese Möglichkeit nicht bestünde. "Nun gut, dann müssen wir eben alleine zurecht kommen. Aber falls Euch noch etwas einfällt, kommt ihr sofort zu einem von uns und erzählt es uns. Jedes Detail kann wichtig sein."

Dann schaut sie zu Asleif herüber. "Lasst uns gehen - vielleicht finden wir woanders noch andere Informationen."

"Natürlich, es ist ja in unserem Interesse." erwidert er.

"Ach was!" Asleif steht auf und schaut in die Runde. "Ihr könnt mir doch nich' erzählen, dass keiner von euch die gekannt hat, die da verschwunden sind! So groß is' das Dorf hier nich', bei Swafnir! Wenn ihr nich' reden wollt, werdet ihr schon eure Gründe haben, aber ihr könntet wenigstens ehrlich sein, statt euch doof zu stellen!"

Entrüstet schaut der Sprecher auf. "Natürlich wissen wir, wer die Opfer sind, aber danach habt Ihr doch gar nicht gefragt."

"Genau, hab' ich nich'!" bestätigt Asleif. "Ich will nämlich nich' wissen, wie sie heißen, sondern was es für Leute sind. Damit wir wissen, welcher Spur wir folgen sollen, sozusagen. Schau' mal, wenn ihr uns sagt, oh, das waren Draufgänger, oder die waren verzweifelt, oder auch nur besonders mutig, dann könnt's ja sein, dass sie einfach nur 'n bisschen zu viel gewagt haben. Die einfachsten Erklärungen sind manchmal die besten, weißt du? Aber die Trübnasen da" - mit einer Handbewegung weist er auf die Leute am vorigen Tisch - "gucken nur doof, wenn ich sie frage, oder sagen was, was keine Antwort is'."

Man merkt, dass Asleif immer noch ziemlich sauer über dieses Verhalten ist. Wenn an der Runajasko ein Schüler so ausweichend zu antworten versucht hätte, hätte der auch was erlebt.

"Na ja, es waren schon die Mutigeren, bzw. die Bedürftigeren, die sich trauten rauszufahren. Keine Draufgänger oder Helden, wie ihr, aber schon ein wenig rauer, Herr." Der Sprecher wirkt sichtlich eingeschüchtert.

"Na, das is' doch schon mal was." Asleif nimmt sein Bier und geht zu diesem Mann herüber, weil er nicht ständig durch den ganzen Raum reden will. "Die haben also wahrscheinlich neue Fanggründe gesucht, ja?" fragt er weiter, um zum eigentlichen Thema überzuleiten.

Der Angesprochene traut sich nicht den Thorwaler direkt anzuschauen. "Ja, Herr. Natürlich, die alten waren ja leer gefischt."

Asleif merkt sich das. Kaur hatte davon nichts erzählt, laut ihm war seine Familie in den normalen Fanggründen.

"Also, ich kapiere' das noch nich' so ganz." sagt er und macht ein verwirrtes Gesicht. "Der Kaur hat uns gesagt, dass jede Familie hier ihre eigenen geheimen Fanggründe hat. Wie oft haben die aus dem Kloster euch denn neue gezeigt? Und war das dann immer nur für eine Familie? Und so toll können die Fang-

gründe doch nich' gewesen sein, wenn eine Familie alleine sie so schnell leer fischt ..."

"Das ist allerdings wahr", pflichtet ihm Tsara bei.

"Das war ja auch etwas, was ganz schnell ging, völlig ungewöhnlich, dass es auf einmal kaum noch Fische gab."

Frumol, der sich bislang ruhig verhalten hat und die Reaktionen der Anwesenden geachtet hat, horcht auf. 'Das ist doch endlich mal eine Information', er hatte schon befürchtet, dass der Abend gar nichts Hilfreiches bringen würde.

Das Asleif und Tsara sich erregen, kann er gut verstehen, schließlich muss man den Fischern alles aus der Nase ziehen, und dennoch kommt da nicht viel bei heraus. Aber dies scheint eine neue Spur zu sein.

"Ah! Na, endlich erzählt hier mal jemand was!" spricht Asleif aus, was ihm durch den Kopf geht. "Sind die Fische etwa zur gleichen Zeit verschwunden wie die Klosterbrüder nich' mehr kamen?"

Tsara knetet ein wenig ungeduldig auf ihrer Unterlippe herum, horcht dann aber auf, als es neue Informationen zu geben scheint.

"Jetzt, wo Ihr es sagt ..."

"Und jetzt, wo es Euch auffällt, könnt ihr noch etwas dazu sagen? Etwas, das euch in diesem Zusammenhang auffällt?" fragt Frumol nach. Er hofft auf weitere Erklärungen und Hinweise.

"Na ja, es ging Hand in Hand."

<>

Der Fischer, der Lopko und Sephyra führen will, wartet draußen vor der Tür.

Der Fischer nickt stumm und führt die beiden über die Brücke zurück am Zollhäuschen vorbei bis zu der Kreuzung, an der es links zum Strand geht. Er geht aber geradeaus weiter und bleibt kurz danach vor einem mittelgroßen Haus stehen.

"Hier wohnt die Kleine." bemerkt Lopko mehr als das es eine Frage wäre.

Entschlossen tritt er an Tür und klopft.

Sephyra hält sich gerade so dicht bei ihm, dass es dem oder der Öffnenden nicht aufdringlich erscheint.

Ein junges Mädchen öffnet vorsichtig die Tür.

"Ja?" fragt sie leise.

Lopko geht in die Hocke bis er auf gleicher Höhe mit dem Mädchen ist.

"Du bist die Tochter von Rita?" beginnt Lopko. "Kannst du deine Mama holen?"

Sephyra lächelt der Kleinen ermutigend zu, während der Matrose mit ihr spricht.

Das Mädchen macht die Tür zu. Kurze Zeit später erscheint eine mittelalte Frau in der Tür und sieht die beiden fragend an.

"Wir sind dabei das Verschwinden der Seeleute zu untersuchen." beginnt Lopko. "Dürfen wir eintreten und uns mit dir unterhalten?"

Schweigend gibt die Frau die Tür frei.

Gefolgt von Sephyra betritt Lopko den Raum und nimmt an dem Tisch Platz.

Bevor auch Sephyra sich setzt, nimmt sie die Hände der Frau in die ihren und drückt ihr mitfühlend ihr Beileid über den Verlust ihres Mannes aus. Sie selbst kann und will sich nicht vorstellen, Frumol zu verlieren ...

"Wie ich schon sagte sind wir hier um die verschwundenen Seeläute zu finden oder zumindest zu klären was passiert ist." beginnt Lopko. "Dein Mann kam eines Tages auch nicht mehr zurück. War in seinem Verhalten Tage vorher etwas besonders? Hat er mit den 'Brüdern' gesprochen? War er besonders nervös, schweigsam oder sonst wie?"

Während Lopko Fragen stellt, sieht die Gauklerin sich offen im Raum um.

Schüchtern schaut ihn die Frau an. Auch das Mädchen ist im Raum, wie auch eine ältere Frau und ein junger Mann.

"Nein, er war wie immer, mit dem Unterschied, dass er nicht mehr im gewohnten Revier fischen konnte, sondern raus musste, aber Angst hatte er nicht." erwidert die Frau.

"Das er weiter raus musste lag daran, dass die Brüder nicht mehr helfen." stellt Lopko fest. "Habt ihr genug zum Essen? Wer versorgt euch?"

"Noch geht es," antwortet das Mütterchen schüchtern, "aber nicht mehr lange ..."

"Und dann? In der Herberge wurde uns erklärt, ihr würdet unterstützt." fragt Lopko weiter. "Wie ist das mit den Brüdern? Könnt ihr mir zu denen noch etwas erzählen?"

"Ja, sie unterstützen mich, aber viel können sie auch nicht geben. Was wollt Ihr den zu den Brüdern wissen?"

Sephyra kramt in ihrer Geldbörse und fördert einen Dukaten zutage.

"Hier." meint sie schlicht und legt das Goldstück auf den Tisch. "Das hilft euch über die größte Not hinweg."

Die Frau strahlt sie erst an, dann schaut sie misstrauisch, doch dann gewinnt das Lächeln wieder die Oberhand und mit einer schnellen Bewegung steckt sie das Goldstück ein.

"Danke, hohe Dame."

"Hat sich irgend etwas im Verhalten der Brüder geändert?" fragt Lopko weiter. "Sie kamen doch immer und haben euch gezeigt, wo ihr am besten die Netze auswerft. Nun kommen sie nicht mehr. Habt ihr die Brüder verärgert?"

Lopko hat das Gefühl auch hier keine weiteren Informationen zu bekommen, deshalb wartet er ab, ob Sephyra noch etwas fragen möchte.

Die Frau antwortet: "Einmal trauten wir sie zu fragen, sie reagierten unwirsch mit einem 'keine Zeit'."

"Ja, so etwas ähnliches hatten wir bereits gehört." mit solch einer Antwort hat Lopko gerechnet.

"Hm." wundert sich die Gauklerin aber nun doch. "Und das kam euch nicht so eigenartig vor, als dass ihr noch einmal nachgefragt hättet?"

"Gute Frau, es sind Geweihte? Was steht es uns an, Ihre Worte in Frage zu stellen."

"Davon ist doch gar nicht die Rede!" erwidert Sephyra sanft. "Ich wollte doch nur wissen, ob es euch nicht merkwürdig vorgekommen ist, dass die Brüder der Abtei sich mit einem Mal und ohne offensichtlichen Grund so anders benommen haben. Offenbar aber nicht ..." stellt sie enttäuscht fest.

"Wir haben uns natürlich gewundert, waren sie früher immer nett, so wurden sie, je seltener sie kamen, immer schweigsamer."

"Besteht die Möglichkeit, dass uns jemand morgen früh den Weg zu den Brüdern zeigt und uns auch ein Stück begleiten mag?" dabei schaut er zu dem jungen Mann hinüber.

"Es gibt da zwei Möglichkeiten, zu See oder zu Land. Ich weiß aber nicht, ob einer der Fischer Euch zu See geleiten würde."

Sie fängt an zu flüstern. "Und seit dort vorsichtig, in manchen Nächten ist vom Tempel ein Feuerschein zu sehen. Dort muss ein Riesenlindwurm sein, so hell leuchtet es."

Bei der Erwähnung des Riesenlindwurms schaut Lopko kurz zu Sephyra, ob sie das auch gehört hat.

"Ach was!" sie winkt ab. "Ihr übertreibt doch. Ich habe schon mal einen Riesenlindwurm gesehen, aber da wurde es eher dunkel, als heller." lügt sie, um noch etwas mehr aus der Familie über das Gesehene heraus zu bekommen.

"Nun, ich erzähle nur das, was mir gesagt wurde."

"Gut, dann treffen wir uns morgen früh und du führst uns zu den Brüdern." wendet er sich an den jungen Mann.

"Ich???" Mit großen Augen schaut er Lopko an.

"Natürlich du" entgegnet Lopko und schaut ihn dabei aufmunternd an. "Oder hast du morgen eine Vereinbarung mit deiner Liebsten?"

"Nein Herr, ist gut, Herr."

Lopko schaut zu Sephyra hinüber, ob sie noch etwas fragen möchte.

Die Helden treffen sich in der Herberge, die sich inzwischen fast geleert hat, wieder. Kurz werden die neuesten Erkenntnisse ausgetauscht, dann weist der Wirt Euch 3 Doppelzimmer im 1. Stock zu. Die Zimmer sind einfach, aber praktisch möbliert.

"Gute Nacht zusammen!" Sephyra verschwindet mit Frumol in einem der Zimmer.

Frumol winkt den anderen noch einmal zu und verschwindet hinter Sephyra im Zimmer und verschließt die Tür.

"So, bei Swafnir, die beiden teilen sich ein Zimmer", stellt Asleif fest und blickt dann Tsara und Lopko an.

"Jemand bereit mit mir ein Zimmer zu teilen? Sonst schlafe ich allein, das wohl!"

"Och, wieso nicht. Solange Du nicht wie ein Pottwal schnarchst, soll es mir recht sein", antwortet Tsara neckisch.

"Bei Swafnir, das hoffe ich von Dir auch!" antwortet Asleif und wendet sich abschließend an Lopko: "Gut, Seemann, dann halte die Stellung in Deinem Zimmer, wir sehen und Morgen früh, das wohl, das wohl!"

Dann hält er Tsara die Zimmertür auf.

Ohne dass es nötig wäre, schiebt sich Tsara auffallend eng an Asleif vorbei in den Raum und streift dabei mit ihrem Arm seine Brust, während sie ihm ein "Danke" mit einem eindeutigen Blick zuwirft.

Und wie zufällig erhält die Geweihte als sie an dem thorwalschen Magier vorbei ist, einen leichten Klaps auf den Po.

Mit einem breiten Grinsen schließt er die Tür - und damit den verehrten Lurker auch vom Rest der Nacht aus.

Über den weiteren Verlauf der Nacht legen wir den Mantel rahjagefälligen Schweigens ...

DER WEG ZUM TEMPEL

Die Nacht verläuft reibungslos. Am nächsten Morgen ist im Schankraum ein Tisch mit Frühstück vorbereitet. Der junge Fischersohn, der als Führer auserkoren ist, wartet auch schon.

Tsara ist recht früh wach geworden, obwohl sie ja nicht sofort geschlafen hatte. Sofort bemerkt sie den leichten Druck an ihrer Seite, der von dem noch schlafenden Körper des Thorwalers kommt und von dem sie offensichtlich wach geworden ist. Ein relativ gemäßigtes Schnorcheln ist dumpf zu hören.

'Schnarchen kann er eindeutig schlechter', grinst sie in sich hinein. Dann wirft sie die Decke beiseite, richtet sich auf, dreht die Beine aus dem Bett, reibt sich den Schlaf aus den Augen, steht auf und legt die Decke sanft zurück, so dass Asleif nicht wach wird. Auf Zehenspitzen schleicht sie zum Waschtisch, gießt leise ein wenig Wasser in die Schüssel und wäscht sich kurz.

Dann legt sie ihre Kleidung an, geht zur Tür und schiebt ebenso leise den Riegel auf. Mit einem leisen Knarren öffnet sie die Tür, was dazu führt, dass Asleif ein lautes Gurren ausstößt und sich auf die andere Seite wälzt, aber offenbar weiterschläft.

Amüsiert hebt sie die Augenbrauen, geht durch die Tür, schließt diese und verlässt dann den Korridor in Richtung Schankraum.

Dort angekommen begrüßt sie die bereits Anwesenden mit einem Sonntagsgesicht und setzt sich zum Fischersohn.

Während Sephyra die "Bestellung" aufgibt, begrüßt Frumol die attraktive Geweihte. "Ich hoffe ihr habt Euch gut ausgeruht, der Tag verspricht interessant zu werden."

'Nicht ganz so interessant wie die Nacht', denkt sich Tsara. "Danke, Frumol, das habe ich. Ich bin gespannt, was meine Brüder und Schwestern im Efferdtempel zu erzählen haben."

Falls schon Speis und Trank gereicht worden sind, wird sie sich einen Becher mit Milch oder Wasser nehmen, dazu Brot, Früchte etc. (sofern vorhanden) und erkennbar vergnügt vor sich hin schmausen.

Mit einem fröhlichen "Moin, Moin!" betritt auch der Thorwaler die Wirtsstube. "Mensch, das *Du* schon wach bist, hätte ich nicht geglaubt, das wohl!" meint er augenzwinkernd zu Tsara. "Na, dann sie man zu, dass Du wieder zu Kräften kommst!"

Er setzt sich neben die Geweihte und fängt ebenfalls mit großem Appetit an zu essen.

"Der frühe Vogel fängt den Wurm", erwidert die Geweihte betont gelassen.

Als der größte Hunger gestillt ist, wendet er sich an die Gefährten: "Ich würd' sagen, wir gehen erst mal zu dem Geweihten hier, und dann zum Kloster. Was meint ihr?"

Gerade als das Frühstück beendet ist, betritt der Fischerjunge wieder die Schankstube. Freudestrahlend überreicht er das Gewünschte.

"Danke, mein Junge!" Sephyra drückt ihm einen Heller in die Hand. "Wo bleibt denn Lopko?"

Verschlafen torkelt Lopko die Treppe hinunter. Wahrscheinlich war es das ungewohnte Bett, das ihm lange nicht hat einschlafen lassen.

Als er sieht dass seine Gefährten sich bereits gestärkt haben und fertig zum Aufbruch sind schnappt er sich ein paar Brocken zum Essen und ein Glas Milch.

Mit vollem Mund fragt er, "Wopfin?"

"Wer ist *Wopfin*, Herr?" fragt der Junge.

"Das ist der Sprachfehler, der einen überkommt, wenn man mit vollen Mund versucht zu sprechen." erklärt Lopko.

Auffordernd schaut der Junge die Helden an, sichtbar stolz, erwählt zu sein.

Asleif wartet noch auf Antworten auf seinen Vorschlag.

"Meinst du der Geweihte ist schon wach?" will nun Lopko von Asleif wissen. Aber die Antwort des Thorwalers kann er sich fast schon denken: 'Wenn nich, dann weck ich ihn!'

Und damit beweist er gute Menschenkenntnis, denn Asleif antwortet tatsächlich: "Wenn nich', dann wecken wir ihn eben!"

Sephyra ist schnell mit ihrem Essen fertig und steht ungeduldig auf. Jetzt geht es wieder los!

Aber die anderen lassen sich noch Zeit mit dem Essen. "Kommt Leute, ein zu voller Magen macht wieder müde!"

"Du hast recht", Frumol beendet sein Mahl. "Lasst uns den Geweihten besuchen," greift er den Vorschlag wieder auf.

"Na denn", meint Tsara, schlägt entschlossen beide Hände auf den Tisch und erhebt sich anschließend.

"Das wohl!" stimmt Asleif zu, steckt noch etwas Brot und Wurst als Wegzehrung ein und steht auf.

Der Fischerjunge geht zur Tür und wartet ab.

Asleif folgt ihm. "Auf geht's, Junge, wir kommen schon mit", fordert er ihn zum Weitergehen auf.

Draußen angekommen, schaut sich Lopko das Wetter an. "Es scheint ein sonniger Tag zu werden." meint er mehr zu sich selbst.

Die Geweihte streift ihn beiläufig, als sie an ihm vorbeigeht. "Das wird es, das wird es", stimmt sie ihm zu.

"Dann steht unserem Erfolg nichts im Wege", meint Frumol gut gelaunt, die Geste dem Seemann gegenüber wohl registrierend.

Auf dem Weg durch das morgendliche Dorf schaut er sich aufmerksam um. Normalerweise sollten die Fischer allesamt mit ihren Boote auf dem Wasser sein und ihren Fang einbringen. Doch vermutlich hungern sie heute alle am Strand herum und warten darauf, dass ihnen die Gefährten die Erlösung von ihren Problemen bringen.

"Wir sollten die nächsten Fahrensleute, die wir treffen, hierher schicken." meint er leise zu Sephyra, die neben ihm geht. "Die Leute brauchen Abwechslung, Aufheiterung und Unterhaltung. Oder noch besser, wir stellen selbst die nächsten Tage ein buntes Programm auf und erhöhen unseren Sold noch etwas", schlägt er schmunzelnd vor.

Bevor sie das Dorf verlassen, hält Asleif an. "He, Junge, wart mal!" ruft er. "Wir wollen doch erst zum Geweihten hier. Wohnt der etwa nich' im Dorf?"

"Oh, ja Herr, ich vergaß."

Der Junge führt sie zurück ins Dorf, kurz vor der Brücke biegt er rechts ab.

<<>>

Ihr seht: Ein kleiner Tempel zu Ehren Efferds, des Gottes der Seefahrer. Der Eingang ist von zwei Säulen gesäumt, die auf den Schwanzflossen stehende Delphine darstellen.

Interessiert mustert Frumol den Tempel von außen. Er hat keine große Lust hineinzugehen. Sein letzter Besuch im Efferdtempel war nicht so sein Geschmack - so interessiert ihn hauptsächlich der Zustand des Bauwerkes. In der Stadt wirkte der Tempel heruntergekommen - und hier im Dorf?

Klein, einfach, aber gepflegt.

"Oh, das ist aber schön", bemerkt Tsara und betritt den Tempel mit leicht gesenktem Haupt.

"Das wohl", murmelt Asleif und folgt ihr.

<<>>

Sephyra nimmt Frumol an der Hand. "Wir warten draußen!" verkündet sie.

Nach den fruchtlosen Bemühungen gestern Abend, beschließt auch Lopko lieber die frische Luft vor dem Tempel zu genießen.

"Gerne", erwidert Frumol und deutet auf eine niedrige Mauer. "Setzen wir uns", schlägt er vor.

"Ja, genießen wir den Tag, solange wir es können." Sephyras Ton ist scherzhaft, hat aber einen ernsthaften Unterton.

"Wer weiß, was uns noch erwartet", meint Frumol zustimmend, schlägt die Beine übereinander und legt einen Arm um seine Liebste.

"Schaut Euch mal den Tempel an", weist Frumol beide Gefährten auf den Zustand des Gebäudes hin. "In Brabak ging es dem Tempel deutlich schlechter."

"Wenn ich Fischer wäre, würde ich mich auch darum kümmern, dass es dem Efferdtempel und seinem besonders gut geht", kommentiert Sephyra. "In Brabak scheint eher Phex zu regieren."

"Die Fischer hier tun das anscheinend ausgiebig." feixt Lopko. "Den Geweihten kann man bald rollen."

"Und dennoch scheint Ihnen Efferd nicht wohlgesonnen ..." meint Frumol.

"Eine Prüfung, oder etwas größeres", sinniert Sephyra.

"Möglich", erwidert Frumol. "Warten wir ab, was unsere Freunde im Tempel erreichen."

"Und glücklicherweise haben wir es nicht eilig", ergänzt Sephyra.

<<>>

Die Tür ist nicht verschlossen. Ihr betretet einen fast ovalen Raum, nur am Ende ist ein Wand, die den Rest abtrennt. Der ganze Raum ist in einem Grünton gehalten und nicht sonderlich groß. Am Ende ist ein kleines Wasserbecken und ein kleiner Altar mit einer Statue des Meeresherrn und eine Opferschale.

Ein Mann mittleren Alters mit beachtlicher Leibesfülle lächelt Euch freundlich zu: "Korinus ist mein Name, Diener des Zornigen, was führt Euch zu mir?"

"Efferd und Swafnir zum Gruße!" erwidert Asleif, hinter seinem Bart blitzen seine Zähne kurz auf, als er lächelt. "Wir woll'n herausfinden, was mit den verschwundenen Fischern passiert ist. Und da dachten wir, du kannst uns zu 'n paar Sachen vielleicht mehr erzählen als die anderen hier."

"Der Zornige kann gesprächig sein, wenn er satt ist." lächelt der Geweihte zurück.

Tsara tritt an Asleif heran und raunt ihm leise ins Ohr: "Da muss wohl jemand anderes satt werden - und er will Silber sehen." Dann geht sie auf den Diener des Efferd zu, verneigt sich anständig und grüßt ihn mit den Worten: "Seid mir gegrüßt, Bruder und Diener des Zornigen. Als Dienerin der Wandelbaren und Eure Schwester, will ich gerne den Hunger des Zornigen stillen und ihm vor seinem Altar die entsprechende Ehre und Demut erweisen."

Asleif ärgert sich über die Gier des Priesters, der erst bezahlt werden will, bevor er bei der Suche nach den Leuten aus dem Dorf hilft. Hier im Süden scheinen die Leute wirklich häufig keinerlei Anstand zu besitzen. Bevor er was Falsches sagt und auch hier rausgeworfen wird, überlässt er aber erstmal Tsara die Führung. Nur sein Lächeln ist verschwunden.

Lächelnd mit einer leichten Verbeugung macht er den Weg zum Altar, und damit zur Opferschale frei.

"Oh Herr Efferd, sei mir begrüßt, der Du mich in Deinen Hallen willkommen heißt. Wir stehen hier vor Dir demütig und andächtig, auf dass wir möglichen Frevel in Deinem Reich begegnen und Deinen Zorn lindern. Nimm dieses Geschenk einer Dienerin Deiner göttlichen Schwester Tsara an."

Mit diesen Worten öffnet Tsara ihren Beutel, holt etwas Rauschkraut heraus, legt es behutsam in die Schale und entzündet dieses Kraut darin.

Schnell steigt leichter Rauch auf, der sich nach und nach über der Schale verdichtet, aber nicht weiter in den Tempel zieht. Tsara neigt sich über die Schale und atmet den Duft tief ein.

Es vergehen wohl zwei oder drei Minuten bis das Kraut seine Wirkung entfacht, dann kann man Tsara wie im Trance ein traditionelles Gebet an Efferd rezitieren hören. Kenner werden aber merken, dass sie an einigen Stellen zu improvisieren scheint, offenbar ganz auf die bevorstehende Aufgabe bezogen.

Es vergeht wohl gut eine Viertelstunde bis kein Rauch mehr aufsteigt, die halluzinogene Wirkung des Krauts nachlässt und Tsara schweißgebadet aufschaut und sich zu Asleif und dem Efferdpriester umdreht.

"Das wohl, das wohl", murmelt der Thorwaler beifällig.

Der Efferdgeweihte schaut sie intensiv an und nickt ihr zu, dann geht sein Blick zu dem Thorwaler.

Tsara geht auf Asleif zu, legt ihm den Arm um den Hals und raunt ihm zu: "Praios, Rondra, Efferd - drei efferdgefällige Silbertaler sollten wohl mehr als reichen ..."

Asleif brummt etwas Unverständliches und legt drei Silbermünzen auf den Altar.

Als Asleif an der Opferschale vorbei zum Altar geht, zupft Tsara ihn am Arm und sagt: "Hier hinein."

"Ah. Dachte, das wär' für den Rauch", erklärt Asleif und legt die Münzen eben in die Schale.

"Was kann ich für Euch tun, edle Fremde, die dem Zornigen zu würdigen wissen." fragt sie der Götterdiener.

Asleif wartet erst einmal, ob Tsara mit ihrem Kollegen reden will. Der Efferdpriester ist ihm immer noch unsympathisch. Und außerdem hatte er ihm sowieso schon gesagt, warum sie hier sind.

"Wir wüssten gerne, was es mit den verschwundenen Fischern auf sich hat", fragt Tsara. Die verworrenen Antworten der Fischer und sonstigen Dorfbewohner machen es ihr schwierig, daraus einen roten Faden zu spinnen.

"Nun es ist so, dass mit den verschwundenen Fischern auch die *Einnahmen* des Tempels gesunken sind ..."

Jetzt wird es Asleif doch langsam zu bunt. "Nu, gut dass wir hier sind, das wohl!" mischt er sich wieder ein. "Aber wo's doch für die *Einnahmen* so wichtig ist: was hast *du* denn gemacht, damit nich' noch mehr Fischer verschwinden? Oder damit die Fische wiederkommen? Is' doch dein Gebiet, oder?"

"Da Du Swafnir ansprichst, es ist der Sohn Efferds. Ich sandte Gebete zu ihm und versuchte mit meinen Brüdern aus dem Kloster zu reden, doch sie antworteten nicht."

"Sie antworteten nicht? Haben Sie Euch nicht eingelassen? Und gibt es irgendwelche Veränderungen im Kloster?"

"Nicht eingelassen?!" Verwundert schaut der Priester sie an. "Ich war nie dort, ich habe hier versucht mit ihnen zu reden."

Tsara runzelt für einen Moment genervt die Stirn ob des Auftretens des Efferdpriesters, wahrt aber die Höflichkeit.

"Also waren sie hier, oder habt Ihr noch andere Möglichkeiten mit ihnen zu reden?"

"Ich würde ja gerne reden, aber der Zornige möchte besänftigt werden." Der Geweihte schaut auf die leere Opferschale.

Wenn die leer ist, muss es ein Wunder sein, schließlich hat Asleif vorher drei Silbertaler hinein gelegt.

Nur für den Fall, dass das tatsächlich die Antwort auf Tsaras Frage ist, wird sie folgendes entgegnen: "Wir wollen mehr über die verschwundenen Fischer herausfinden. Und wenn sie nicht dem Zorn Efferds anheim gefallen sind, dann wird jemand Efferd gewaltig freveln. Und ich glaube kaum, dass Efferds Wohlwollen in diesem Fall durch wohl gefüllte Opferschalen und ...", Tsara geht einen Schritt auf den Efferdpriester zu und streicht ihm leicht mit dem Zeigefinger über den Wanst, "andere **Gefäße** wiedererlangt wird."

Der Geweihte schmunzelt kurz, dann entgegnet er: "Nun, stellt konkrete Fragen, Schwester. Aber ich denke nicht, dass ich Euch viel helfen kann."

"Tja, fang' doch mal mit der konkreten Frage an, die Tsara dir gerade eben gestellt hat", fordert ihn Asleif auf, der langsam die Geduld verliert. "War'n die Leute aus'm Kloster hier, seit die Fische weg sind, oder hast du auf andere Art versucht, mit ihnen zu reden?"

"Sie waren im Dorf, zum Tauschen, nicht bei mir. Aber ich habe sie angesprochen, auch auf die Fische,

ihre selteneren Besuchen, sie haben einfach nicht geantwortet."

"Sie haben Eure Frage also einfach ignoriert? Das ist seltsam. Ist Euch an den Klosterbrüdern sonst irgendetwas aufgefallen? Hatten sie seltsame Blicke, Gesten, sprachen sie anders als sonst?", hakt Tsara nach.

Kurz überlegt der Geweihte. "Nein, sie sahen aus wie immer, sie waren nur sehr wortkarg. Optisch war da keine Veränderung. Sie hielten ein bisschen mehr Abstand, aber da sie nie die Gesprächigsten waren, viel mir das bisher nicht auf."

Tsaras Gedanken beginnen zu kreisen. "Wisst Ihr, ob der Herr Efferd diesem Dorf oder diesem Landstrich zürnt? Und könnte es dafür einen Grund geben?"

Der Geweihte scheint in sich hineinzuhorchen. Dann schüttelt er den Kopf. "Nein, ich fühle mich ihm so nah wie immer."

"Dann würdet Ihr mit mir übereinstimmen, dass das Verschwinden der ganzen Leute hier nicht im Sinne Efferds ist?"

Wieder überlegt er kurz, dann antwortet er knapp. "Ja!"

"Schön", konstatiert Tsara. "Dann habt Ihr sicherlich auch ein ureigenes, efferdgefälliges Interesse daran, dass dieses Verschwinden aufgeklärt und die Ursache dafür beseitigt wird, nicht wahr?", erneut streicht Tsara sanft und dennoch fast schon lasziv mit dem rechten Zeigefinger über den Wanst des Efferdpriesters und schaut ihm dabei herausfordernd in die Augen.

Beifällig beobachtet Asleif die Argumentation der Geweihten. Sie versteht es, das Gespräch zu lenken, und ihre Logik ist klar, das wohl!

Leicht irritiert tritt der Geweihte einen Schritt zurück. "Worauf wollt Ihr hinaus, Tochter der Wandelbaren?"

"Ganz einfach", erwidert Tsara mit einem leichten Funkeln in den Augen. "Ich denke, dass ein aufrechter Diener des Efferd wie Ihr es seid sicherlich mehr dazu beitragen kann, dem Launischen zu huldigen als die Opferschale wohl gefüllt zu wähen."

Für den Geweihten eher beiläufig anmutend, von Tsara aber mit Berechnung ausgeführt, schlägt sie mit der linken Hand spielerisch ihr offenes Haar über die Schulter nach hinten.

"Mögt Ihr uns nicht alles über das Verschwinden und sonstige merkwürdige Vorkommnisse erzählen? Außerdem bin ich mir sicher, dass Euer Beitrag zur Lösung dieser Schwierigkeiten einerseits den Launischen Euch noch wohlgesonnener sein lässt, die dadurch andererseits Opferschale durch die Dankbarkeit der Dorfbewohner beständig gefüllt sein wird und auch Euer leibliches Wohl keinesfalls darunter leiden sollte."

"Ihr führt etwas im Schilde also sprecht es aus, Ihr versucht mich hintenherum zu einer Aussage zu bringen, auf die Ihr mich dann festlegt, ich mag solche Spielchen nicht."

Tsaras Miene wandelt sich ob dieses Konters des Efferdpriesters vom unschuldigen, verführerischen Mädchen zur nüchternen kühlen Schönheit.

"Gut, Ihr wollt Klartext?", beginnt Tsara und baut sich dabei vor dem Efferdgeweihten auf. "Meine Gefährten und ich sind hier, um dem Verschwinden der Fischer auf den Grund zu gehen. Und wenn wir dieses Problem lösen sollen, dann benötigen wir alle Informationen, die wir kriegen können. Und wenn schon jemand hier die Probleme lösen will, dann sollte man gerade als Diener des Efferd wohl weniger Augenmerk auf das Füllen seines Bauchs legen als uns endlich einmal ein paar Antworten zu geben. Bei den Zwölfen - hier wird womöglich Efferd gefrevelt und sein Diener sieht zu und verweist auf die Opferschale anstatt uns zu helfen!"

Der Geweihte räuspert sich leicht und schaut Tsara direkt an. "Es tut mir leid, meine Teuerste, aber mehr Informationen habe ich nicht, ich rechne es Euch ja hoch an, dass Ihr uns helft."

"Hnjargh!", entfährt es Tsara ob dieser erneuten Sackgasse. Impulsiv und im Affekt fasst sie im Zuge dieser Enttäuschung den Kragen des Priesters mit beiden Händen und rüttelt einmal kurz daran. Dann kann sie sich des Gefühls nicht erwehren, dass der Priester tatsächlich nicht mehr weiß. Sie besinnt sich rasch, zupft dem Priester den Kragen wieder zurecht und senkt den Kopf. "Verzeiht, ich wollte Euch keinesfalls zu Leibe rücken. Aber alle wissen von dem Problem, nur keine weiß etwas dazu beizutragen wie man es lösen kann."

"Wir müssen zum Kloster", resümiert sie dann. "Sagt, Bruder, wie kommen wir am schnellsten dorthin?"

Verwirrt schaut der Diener Efferds sie an, dann 'schüttelt' er sich kurz und antwortet. "Nun, Ihr seid ja schon daran vorbei gefahren, ansonsten gibt es den Landweg, aber da holt Ihr Euch am besten einen Führer."

"Danke", ist die knappe Antwort Tsaras. Dann dreht sie sich zu Asleif um und meint: "Wir müssen zum Kloster, komm!"

Sprachs, wendet sich um und verlässt den Tempel.

"Nich' so schnell!", mischt sich Asleif ein. Er wendet sich an den Geweihten. "Vielleicht kannst du uns noch 'n bisschen was über das Kloster erzählen? Wir hab'n bisher nur gehört, dass das irgend 'ne Sekte sein soll, aber mehr nich'!"

"Erbaut wurde dieser Tempel etwa um 945-50 alter Zeitrechnung von Geweihten des Efferd, die sich von ihren Brüdern in Brabak losgesagt hatten, weil diese

mit ihrer ganzen Macht den damaligen König Peleiston in seinem Kampf gegen Al'Anfa unterstützt hatten. Geweihte des Efferd sind aus Überzeugung pazifistisch eingestellt, aber Efferds Geweihtenschaft in Brabak musste zu den Waffen greifen, um, gemeinsam mit vielen anderen, den Usurpator Bai Honak von Al'Anfa in seine Schranken zu verweisen. Die gesamte Bevölkerung Brabaks stand hinter den Geweihten, die am Kampf teilnahmen; diejenigen aber, die den alten Prinzipien der Gewaltlosigkeit treu blieben, wurden von der Menge verachtet und gemieden. Um dem Spott und Schlimmerem zu entgehen, zogen sich die in der Auseinandersetzung untätig gebliebenen Geweihten - von ihren Brüdern und der Bevölkerung Brabaks nun als die *Sekte* verschrien - nach Süden zurück und erbauten unter großen Schwierigkeiten den Tempel an der Steilküste."

Tsara fühlte sich von dem "nicht so schnell" ebenso angesprochen und bleibt einige Schritte entfernt stehen, so dass sie die Information des Geweihten noch mitbekommen kann.

"Immerhin etwas", konstatiert sie. Dann kommt sie wieder auf den Geweihten zu. "Sagt, sind die 'gewaltbereiten' Efferdbrüder auch heute noch hier in der Nähe anzutreffen?"

Verwundert schaut er sie an. "Das sind die, die in Brabak blieben, das erzählte ich doch gerade."

"Nun, dass sie in Brabak geblieben sind, erzähltet Ihr. Es wäre aber denkbar gewesen, dass auch diese einen Tempel oder ein Kloster außerhalb Brabaks hier im Umfeld errichtet haben. Und genau das wollte ich ausschließen."

"Schließt es aus, Wandelbare."

"Gibt es sonst noch irgendetwas, das wir über das Kloster, seine Bewohner und deren Geschichte wissen sollten? Besondere Bräuche, Gesten, Anreden oder ähnliches?", will Tsara sichergehen.

"Ich war nie dort, sie kamen ja immer hierher. Und aufgrund Ihrer Geschichte sind sie eher friedfertig und zurückhaltend, Besuch mochten sie nicht. Sie widmen sich ganz ihrem Glauben."

"Alter Zeitrechnung hast du gesagt", setzt Asleif noch einmal ein. "Ist das nach Bosparans Fall? Oder noch was anderes?"

"Bosparans Fall, ja." ist die kurze Entgegnung des Geweihten.

"Dann is' das ja gar nich' so lange her ..." überlegt Asleif. "Wie stehst du denn dazu? Zum Kloster gehörste ja nich', aber zu denen in Brabak wohl auch nich'?"

Der Geweihte zieht eine Augenbraue hoch, dann antwortet er: "Ich gehöre nur dem Zornigen. Aber wenn Eure Frage auf den Grund der Trennung abzielt, so gehöre ich zu den Friedfertigen."

"Verstehe", nickt Tsara. "Und obwohl Ihr den Klosterbrüdern also im Geiste näher steht als den Brabakern, scheint Ihr doch eine gewisse Distanz zu ihnen zu haben, was aber nach Euren Schilderungen eher an der Zurückhaltung der Klosterbrüder liegt", fasst sie zusammen.

Er nickt. "Genau, es war ja aber auch bis zu dem Zeitpunkt, als sie sich zurückzogen, kein Problem, alles war gut."

"Verzeiht, wenn ich die Frage erneut stelle, aber Ihr habt keine Erklärung, einen Anhaltspunkt dafür, weshalb sie sich zurückgezogen haben?"

"Und wer genau zeigte den Fischern die Fischgründe, an denen sie die Netze auswerfen sollten?"

Kurz überlegt der Priester, dann antwortet er: "Nein, ich weiß es wirklich nicht, und die Priester, die die Fanggründe zeigten, wechselten."

"Gut, ich denke, wir sollten beim Kloster nachfragen", resümiert Tsara und wendet sich erneut zum gehen.

"Ja, danke für die Auskünfte! Mach's gut!" verabschiedet sich auch Asleif und folgt ihr.

Tsara und Asleif verlassen den Tempel und treten nach draußen, wo sie vermutlich auf die anderen treffen werden. Bei ihnen steht ein Fischerjunge.

"Habt ihr Neuigkeiten erfahren?" fragt Lopko die beiden.

"Zumindest keine guten", meint Frumol, der die Niedergeschlagenheit in den Gesichtern sieht.

"Der Priester selbst hat nicht viel über die Probleme hier sagen können. Er berichtete nur über das Kloster und die sehr zurückgezogen lebenden Bewohner, die "Sekte" genannt werden und eine Art Abspaltung des Mehrheitsritus des Efferd sind. Sie selbst sind die "Friedfertigen", die sich seinerzeit beim Aufstand in Brabak um 950 sozusagen abgespalten haben, weil sie gewaltlos bleiben wollten und nicht ihre Hand gegen die damaligen Machthaber erheben wollten. Sie wurden nach dem erfolgreichen Aufstand mit Verachtung gestraft, sind dann gen Süden gezogen und haben hier dieses Kloster erbaut.

Ich denke, von diesen Klosterbrüdern müssten wir mehr erfahren."

"Von See aus sah das Kloster aber recht wehrhaft aus", kommentiert Frumol die angebliche Friedfertigkeit. "Aber wir schauen uns das ja mal an." er erhebt sich zum Aufbruch.

Sephyra erhebt ich. "Denn man los!"

"Sag mal Junge, Du kannst Dich doch hier aus, wie lange brauchen wir zum Kloster der Brüder?", verwickelt er ihren Führer in ein Gespräch.

Vielleicht erfährt er hier noch etwas.

"Hmm..." murmelt der Fischersohn. "Ich schätze so ca. 5 bis 6 Stunden."

"Ohhh!" entfährt es Lopko. Das hätte er nicht gedacht. "Dann brauchen wir für dich noch etwas Proviant und Ausrüstung. Außer du willst allein in der Nacht zurück."

Erstaunt schaut der Junge ihn an: "Nee, ich gehe wieder zurück, das passt schon, ich bin ja schon groß!" Stolz streckt er seine Brust heraus.

Da sich die Befragung des Priesters in die Länge zieht, steht zu erwarten dass sie mindestens einmal übernachten müssen. Bei nächster Gelegenheit holt Lopko seine Ausrüstung, die er vorsichtshalber noch auf Vollständigkeit überprüft.

"Und das Kloster ist über die Handelsstraße zu erreichen?" Frumol den Weg möglichst genau wissen.

"Von der müssen wir abbiegen Richtung Küste." antwortet der Junge.

"Warum sind hier alle so einsilbig?", fragt sich Frumol und beginnt damit, dem Jungen alles aus der Nase zu ziehen.

"Wie langen folgen wir denn der Handelsstraße? Warst Du schon mal beim Kloster?", will er wissen.

Keck schaut ihn der Kleine an. "Nee, ich war noch nie da. Aber es muss wohl ungefähr die Hälfte der Strecke die Handelstrasse sein."

"Dann kennst Du den Weg also gar nicht." resümiert Frumol. "Und das Kloster auch nicht. Schade."

"Ihr verlasst nicht häufig das Dorf, oder?" fragt er weiter. Die Dorfbewohner scheinen ihm sehr eigenbrötlerisch. "Außer zum Fischen, meine ich."

Erstaunt schaut der Junge ihn an. "Warum sollten wir?"

"Tja, warum ..." meint Frumol nachdenklich. 'Vielleicht zum Markt, denn außer Fisch scheint es ja hier nicht viel zu geben. Oder um einen Heiler aufzusuchen, oder zur Feier ins Nachbardorf ... oder einfach als Kind mal die Welt erkunden', doch er spricht diese Gedanken nicht aus. In Havena aufgewachsen war die Stadt sein Spielplatz, später sein Revier, bis ... bis er kurzfristig abreisen musste. Vielleicht ist der Streuner inzwischen zu weit herum gekommen, als dass er sich vorstellen könnte, in solch einem Nest aufzuwachsen und die Dorfgenze nicht zu übertreten.

"Ach was soll's", er winkt ab und schmunzelt. "Wir werden das Kloster schon finden."

"Willst Du später auch Fischer werden?" fragt er den Knaben weiter.

"Nein!" Antwortet dieser mit stolzgeschwellter Brust, "Ich will so werden wie Ihr, ein Held!"

"Ein Held?" Frumol lacht schallend auf. "Ich glaube nicht, dass wir Helden sind ... was meinst Du, macht einen Helden aus?"

Der Streuner erzählt lieber nicht von den finsternen Zeiten, die sie durchlebt, und den Gefahren, denen sie gegenüber gestanden haben. Manches davon würde er zu gerne vergessen.

Der Junge führt die Helden zum Dorfausgang und plappert munter drauf los, von Seeschlangen, die er töten will. Von fremden Schönen, die er retten will ...

"So ist's recht, Junge!" ermutigt ihn Asleif. Und erzählt gleich eine kleine Saga von einer Gruppe Helden, die tatsächlich mal gegen eine Seeschlange kämpfen musste. Nachdem die Auseinandersetzung zumindest ihn der Geschichte eher unentschieden ausging, wurden sie dann von einer Otta aus dem Meer gefischt - bis auf einen, der von einem Magier schon vorher in einen Delphin verwandelt worden war, weil er sonst ertrunken wäre.

Mit weit geöffnetem Mund hört der Fischerjunge zu.

"Das ist ja eine schöne Geschichte", lobt Sephyra. "Und konnte der Magier den Helden auch wieder zurückverwandeln?"

"Och, der Zauber hat irgendwann von selbst aufgehört", räumt Asleif ein. "Dann is' der auch an Bord gekommen."

"Ach so." Sephyra scheint fast ein wenig enttäuscht. Aber dann schaut sie aufmerksam, wo sie langgehen.

Nachdem die Helden mit Führung des Jungen die Handelsstraße nach Brabak verlassen haben und dem alten Tempelweg folgen, kommen sie nach ca. einer Meile an eine Gabelung. Rechts führt der Weg weiter von der Küste weg und in westlicher Richtung in die Hügel hinein. Der linke, relativ steil ansteigende Weg führt nach Südwesten parallel zur Küste. Er ver-

schwindet schon nach wenigen Schritten in einer engen Schlucht.

"Da lang?", fragt Tsara den Jungen und zeigt auf den linken Weg.

"Und wo führt der andere Weg hin?", will sie wissen.

Suchend schaut sich der Junge um, dann flüstert er: "Dort soll ein Monster hausen, aber ich war noch nie dort."

"Oho!" macht Asleif neugierig. "Was denn für'n Monster?"

Wieder schaut sich der Junge furchtsam um. "Es soll Feuer und Gift speien und einen Kopf groß wie ein Scheunentor haben." Sagt er ehrfurchtsvoll.

"Hmm, also das einzige Wesen, das annähernd so groß ist, müsste ein Drache sein. Es soll aber auch kleinere Varianten geben - Tatzelwürmer und ähnliche Wesen. Vielleicht sollten wir uns das auf dem Rückweg einmal ansehen."

"Aber, da bin ich ja gar nicht mehr dabei!" protestiert der Junge. "Dabei habe ich mir extra einen Dolch eingesteckt!" Stolz präsentiert der Junge ein einfaches Küchenmesser.

Still schmunzelt Frumol vor sich hin, sagt nichts dazu. Vermutlich wäre es besser, wenn der Junge bei einer Begegnung nicht dabei wäre.

"Wir müssen jetzt aber erstmal nach den Fischern suchen", stimmt Asleif der Geweihten zu. "So'n Drache bleibt 'ne Weile hier, den können wir auch später nochmal anschauen."

Still nickt der Junge.

"Ganz meiner Meinung!" unterstützt ihn Sephya.

Der Junge steckt das Messer weg und zeigt mit dem Finger nach links. Auffordernd sieht er die Helden an.

Sephya geht in die angezeigte Richtung weiter. "Komm Frumol!" fordert sie ihren Gefährten auf.

"Bin schon da", der Streuner eilt an ihre Seite und sie übernehmen gemeinsam die Führung.

Auch Tsara schultert wieder ihre sieben Sachen und geht den linken Weg dem Pärchen hinterher.

Und auch Asleif kommt natürlich mit.

Den Abschluss bildet Lopko.

Unförmige Felsen erheben sich links und rechts wie von Riesenhand aufgetürmt. Dazwischen führt der steinige Weg nach oben. Das entfernte Grollen der Brandung wird plötzlich von dem heiseren Schrei eines Aasvogels übertönt. Hin und wieder geben die Klippen zur Linken den Blick auf das Meer frei, während die Felsen zur Rechten immer bedrohlicher aufragen.

Nachdem die Helden einen Felsvorsprung umrunden haben, bemerken sie, dass der Weg 20 Schritte vor ih-

nen mit größeren Steinbrocken übersät ist. Ein Stein Schlag scheint dort niedergegangen zu sein.

Frumol und Sephya hören über sich ein leises Knirschen ...

Tsara ist im Moment abgelenkt, ist sie doch von der bizarren Natur dieses Ortes wie gebannt. Außerdem ist sie ganz gespannt, wie wohl das Gespräch mit den Klosterbrüdern laufen wird. Und dann ist da ja noch die Nacht mit Asleif, die ihr auch nicht aus dem Kopf geht.

Frumol bleibt abrupt stehen und schaut nach oben.

"Zurück!" befiehlt er und macht ein Satz zurück und bringt sich mit langen Schritten aus der Gefahrenzone. Von der nächsten Steinlawine möchte er nicht begrabt werden.

Sephya tut es ihm gleich, im Ausruf und im Rückzug.

Asleif schaut kurz erstaunt zu Frumol, dann nach oben und nach dem Jungen.

Tsara wird unsanft (und ungern) aus ihren Tagträumen geweckt, doch ein solch abrupter Befehl ruft sie in die Realität zurück. Instinktiv macht sie ein paar Schritte zurück und schaut dann nach oben.

Inzwischen hat Lopko gelernt, dass es besser ist den Anweisungen Frumols sofort nachzukommen. Rasch wendet er und sprintet einige Schritte zurück. Dann schaut er kurz über seine Schulter, um zu sehen ob die Anderen auch folgen und wann sie halten.

Vor den Helden, nur ein paar Schritte entfernt, prallen 2 kopfgroße Steinbrocken auf den Boden.

Froh wieder auf Frumol gehört zu haben, schaut Lopko nach oben, ob nicht doch noch Brocken nachrutschen.

Der Junge ist vom Schock gelähmt, einer der Steine prallt genau neben ihm auf.

20 Schritte oben befinden sich in den Felsen zwei große Gestalten, die gerade im Begriff sind, einen weiteren Steinschlag zu verursachen.

Asleif schnappt sich den Jungen, brüllt "Los!" und rennt nach vorne, bis er aus der Gefahrenzone ist.

'Oger!', fährt es Tsara durch den Kopf. Sie hat so ein Ungetüm auf ihrer Reise von Perricum in den Süden aus der Ferne gesehen. Furchterregend.

Den Befehl Asleifs lässt sie sich nicht zweimal sagen. Sie rennt los und versucht ebenso aus der Gefahrenzone zu kommen.

"Das sind Oger!", ruft sie keuchend, während sie rennt.

"Los!" brüllt Sephya. 'Bloß keine Trennung!' schießt ihr durch den Kopf. Mit Höchstgeschwindigkeit rennt sie los.

Und auch Frumol folgt ihr.

Die Oger scheinen sich zurückzuziehen.

"Schnell weiter", keucht Sephyra im Laufen. "Eine Prügelei mit Ogern muss nicht sein."

"Das wohl!", stimmt Asleif zu, hält aber trotzdem an und setzt den Jungen ab. "Aber erstmal sind sie weg, und ich kann dich nicht den ganzen Weg zum Kloster tragen, also auf!"

Lopko folgt als Letzter, dabei schaut er nach links und rechts den Hang hinauf, ob nicht doch noch Gefahr droht.

In circa 50 Schritt Entfernung macht der Weg eine Biegung von der Küste weg. Über Euch hört Ihr Geräusche.

'Nicht schon wieder', denkt sich Tsara und schaut instinktiv nach oben. Die gerade begonnene Flucht wird sich doch nicht fortsetzen?

"Weiter, weiter!" drängt Sephyra die anderen. "Zusammenbleiben!"

"Scheint als würde da Ärger warten." meint Frumol. "Ich schaue mal nach." Und schon läuft er zur Biegung um den weiteren Weg zu erkunden.

Und wird dahinter von 2 Ogern mit Keulen erwartet.

Frumol bleibt in sicherer Entfernung stehen und mustert die beiden Oger.

Den nachfolgenden gibt er ein Zeichen, indem er die linke Faust hebt und Daumen und Zeigefinger ab spreizt.

Asleif ist nicht weit hinter Frumol und hält überrascht an, als er die Oger erblickt. 'Bei Swafnir, jetzt reicht's aber!' fährt es ihm durch den Kopf.

Ohne großes Zögern macht er einen weiteren Schritt nach vorne und schleudert den Wesen mit geballter Faust einen Zauber entgegen: "**Horriphobus!**"

Als Asleif neben ihn tritt und den Ogern das Wort entgegen schmettert zuckt der Streuner kurz zusammen. Er hatte ganz vergessen, dass der Thorwaler Magie wirken kann.

Sephyra hat ihr Rapier gezogen und wartet ab, kratzt sich aber mit der linken Hand am Kopf. 'Der Thorwaler ist Magier? Habe ich da etwas nicht mitbekommen?' Aber dann konzentriert sie sich auf die Oger. Wenn der Zauber nicht wirkt, dann wird es brenzlig. "Auf den linken!" flüstert sie Frumol zu.

Beide Oger bekommen einen für Menschen nicht definierbaren Gesichtsausdruck. Der etwas 'Kleinere' lässt seine Keule fallen, dreht sich um und rennt grunzend weg. Der Größere dreht sich nur um und rennt weg. Fast vermeint Ihr durch das Stampfen die Erde beben zu fühlen.

"Uff, das scheint gewirkt zu haben", mein Frumol lachend. 'Den Trick muss ich mir unbedingt merken!' nimmt er sich fest vor.

Selbstzufrieden stützt sich Asleif auf seinen Stab. Der Zauber war anstrengend, aber er hat sich gelohnt, und wie immer gibt es ihm ein sehr gutes Gefühl, die astralen Kräfte strömen zu lassen und zu einer Matrix komplexer Schönheit zu formen. "Das wohl, das wohl", brummt er in seinen Bart, während er den Ogern nachschaut.

Lopko, der die Gruppe nach hinten absichert, schaut Asleif fragend an: "Was hast du gemacht, damit die da verschwinden?"

"Ha!" Asleif dreht sich zu ihm um und grinst. "Angst hab' ich ihnen gemacht, das wohl! Oger sind ganz schön dämlich, weißte, da geht das gut."

"Er hat gezaubert", erklärt Sephyra respektvoll. "Das war nicht von schlechten Eltern!"

"Och," Asleif winkt ab, aber man merkt, dass ihm das Lob gefällt. "Wie gesagt, mit Ogern geht's einfach."

"Lass uns weitergehen", schlägt Sephyra vor. "Oder wirkt der Zauber ewig?"

"Das nich'", gibt Asleif zu und macht sich wieder auf den Weg. "Aber ich glaub' auch nich', dass die nochmal kommen, selbst wenn er aufgehört hat. Die haben dann Angst vor der Angst, weißte?"

"Na dann brauchen wir an Deiner Seite ja keine **Angst** zu haben", lächelt Tsara Asleif an.

Der Thorwaler jedoch weicht ihrem Blick aus und antwortet nicht.

Nachdem die Helden dem Weg eine weitere Meile gefolgt sind, wird dieser von einem ungefähr 20 Schritt breiten, jäh in die Tiefe abfallenden Felseinschnitt unterbrochen. Über den Abgrund führt eine recht robust wirkende Hängebrücke, unter der in 20 Schritt Tiefe die Brandung tost. Hoch in den Lüften ziehen eine Handvoll Seevögel ihre gemächlichen Kreise.

Sephyra schaut kritisch nach oben. 'Sind das wirklich nur Seevögel?'

Sie sehen aus, wie Seevögel aussehen.

Asleif schaut sich an, wie gut die Hängebrücke befestigt ist und ob sie auch aus der Nähe betrachtet stabil aussieht.

Sie wirkt sehr stabil, sauber verarbeitete Knoten, tief eingehauene Pfosten.

Frumol, der Asleif über die Schulter gesehen hat und auch die nähere Umgebung musterte meint: "Dann lasst und mal weiter, wir wollen doch zügig zum Kloster."

"Na denn los!" Sephyra geht vor. Sie hält sich beim Vorgehen mit beiden Händen an den Leitseilen fest.

Frumol betritt nach seiner Liebsten die Brücke und hält sich wie Sephyra fest, während er rasch die Brücke überquert.

Als die beiden sich ungefähr auf der Mitte der Brücke befinden, stößt einer der vermeintlichen Vögel mit schrecklichem Gekreische auf die Frumol und Sephyra herab. Sie erkennen nun mit Grausen, dass es sich hierbei um einen Harpyie handelt.

"Bei Phex, was wird das denn", ruft Frumol im ersten Schreckensmoment aus.

"Los weiter", fordert er Sephyra auf, bedrängt sie jedoch nicht. Während des bisherigen Weges über die Brücke konnte er sich auf die Bewegungen der Brücke einstellen, so dass er sich zutraut auch freihändige auf der Brücke zu balancieren. Vorerst zieht er jedoch nur mit der Rechten sein Rapier.

"Bei Swafnir, was is'n das für'n Weg!" beschwert sich Asleif. "Bleib bloß weg, du freches Flattervieh!"

Er lässt seinen Stab über seinem Kopf kreisen, während er zügig die Brücke überquert.

Lopko schaut sich ebenfalls die Brücke an, da sie aber bereits Frumol und Sephyra tragen, wird sie ihn ebenfalls ohne Probleme tragen.

Als er dann an den Abgrund tritt schaut er nur interessiert in die Tiefe, als Matrose ist er es gewohnt auch in der Höhe zu arbeiten.

Beim Angriff der Harpyie zückt er sein Entermesser. an Asleif gewandt, der neben ihm steht, meint er: "Selt-sam ist das schon, zuerst Oger und nun Greifvögel. Ob die Brüder doch etwas zu verbergen haben?"

"Ich glaub' nich', dass das was miteinander zu tun hat", antwortet der Magier, der den Himmel beobachtet. "Wie soll'n so'n Efferdbruder 'ne Harpyie dazu bringen, hier rumzufliegen und Leute anzugreifen?" Er denkt kurz nach.

"Eher glaub' ich, hier is' noch was ganz anderes krumm. Und die aus'm Kloster kommen nich' mehr ins Dorf, weil die Harpyien und Oger sie dran hindern."

Tsara schaut sich die Szenerie zunächst für ein paar Sekunden entsetzt an. Widerliche Wesen, ein Frevel an Tsa. Dann sendet sie ein Stoßgebet an ihre Herrin. "Oh Herrin Tsa, der Du die Herrin über die Schöpfung und den Wandel bist, hier wurde Dir Frevel angetan. Gib meinen Gefährten die Kraft, Dein göttliches Wirken zu ehren und diesem Frevel ein Ende zu bereiten!"

Dann betritt sie die Brücke als Letzte, hält sich aber mit beiden Händen an den Seilen fest.

Sephyra reckt dem Wesen ihr Rapier entgegen und hält sich kaltblütig mit der linken Hand fest.

Die Harpyie attackiert Frumol, der Ihren Sturzangriff aber mit dem Rapier abwenden kann und ihr dabei

eine leichte Wunde zufügt. Durch ihren Schwung geht sein Angriff aber ins Leere.

Auch den nächsten Angriff kann er so abwehren, und jetzt hat auch Sephyra die Gelegenheit zu einem Stich, der aber fehl geht. Frumols darauffolgende Attacke ist allerdings ein voller Erfolg, sein Rapier sticht in die Brust des tsaungefälligen Geschöpfes, das laut aufkreischt. Auch ihr folgender wütender Angriff wird von Frumol abgewehrt und fügt ihr eine Wunde zu.

Mit lautem Kreischen dreht die Harpyie gen Himmel ab.

Frumol ist froh, dass Phex während des kurzen aber heftigen Kampfes eine schützende Hand über seine Schützlinge gehalten hat.

"Ich hoffe, das Vieh hat genug", meint er mit einem kritischen Blick auf den Schwarm am Himmel.

Sephyra schüttelt sich. "Schnell weiter, Frumol, gut gemacht!" drängt sie.

Lopko schaut zu Asleif: "Geh du also nächster und nimm den Jungen mit. Tsara und ich folgen dir dann."

"Nu gut", stimmt Asleif zu. "Auf, Junge! Der Vogel is' weg, also keine Gefahr mehr."

Nach ungefähr 200 Schritt stoßen die Helden auf eine Stelle, an der der Küstenweg ungefähr 100 Schritt mit Geröll überschüttet ist. Zur Linken der Helden fallen die Klippen senkrecht zur 30 Schritt tiefer liegenden See hin ab, während zu Rechten eine schier unbegeh-bare Steilwand noch höher aufragt.

Asleif schaut erst einmal nach oben, ob da vielleicht schon wieder jemand ist, der Steine nach unten werfen will.

Auf dem Weg ein hohe Halde.

Nach dem die Luft respektive die Brücke rein sind, geht Tsara zügig weiter über die Brücke und bestaunt die Wunder der Natur, die sich vor ihr auftun. Tsara geht ein paar Schritt auf den Rand zu und schaut hin- unter auf das sich erstreckende Land. "Welch' eine Aussicht!", entfährt es ihr.

"Es scheint, uns legt jemand Steine in den Weg", grinst Frumol während er den Berghang mustert. Hat es den Anschein, dass die Lawine erst kürzlich niedergegan- gen ist und noch weitere Gefahr droht?

Als er niemanden sieht, wendet er sich an die anderen. "Wie viel Seil habt ihr so dabei? Ist vielleicht besser, wenn wir uns aneinander binden."

Sephyra klopft auf ihre Seilrolle. "20 Schritt sollten für uns alle reichen."

"Na dann", meint Asleif. "Ihr beide geht vorne, den Jungen nehmen wir in die Mitte, dann Lopko und ich mach' den Abschluss", schlägt er vor.

"Versucht zuerst dem Fuß einen sicheren Stand zu be- kommen, wenn ihr geht." fängt Lopko an zu belehren.

Asleif nickt und achtet darauf, dass der Junge auch zuhört.

Problemlos überqueren die Helden den Geröllhaufen.

Der Weg macht nach ca. 100 Schritt einen weiteren Knick und er scheint direkt in eine Felswand hineinzuführen. Ein Eingang ist auf den ersten Blick jedoch nicht zu erkennen.

"Dann lasst uns mal schauen, was uns dort erwartet." Frumol deutet nach vorne.

"Genau!" Sephyra rollt das Seil wieder ein.

"Nanu?" Asleif dreht sich zu ihrem Führer. "War das immer schon so?"

Konsterniert schaut der Junge aus. "Nee, das ist neu!"

"Und wie war's früher?" hakt der Thorwaler nach.

"Sagtest Du nicht, Du kennst Dich hier nicht aus?" vergewissert sich Frumol. Heute morgen vor dem Tempel klang das zumindest so.

"Eigentlich sollte es hier weiter gehen, wurde mir zumindest gesagt."

"Naja, klar, aber geradeaus weiter oder dort weiter, wo die Wand ist? Ach, schon gut."

Asleif tritt vor und klopft mit dem Stab gegen die Wand. "Von 'ner Tür oder so hat dir niemand was gesagt, oder?"

Auch Sephyra schaut und klopft, ob es irgendwo einen Eingang gibt, besonders da, wo der Weg auf die Felswand trifft aber auch links und rechts daneben. 'Könnte auch ein Illusionszauber sein.'

Sie entdeckt einen 5 Finger breiten, einen Finger hohen Spalt, der sich auf Schulterhöhe in der Wand befindet.

"He, schaut mal, was ich gefunden habe!" ruft sie ihre Gefährten.

Asleif kommt herüber und schaut.

Auch Tsara kommt ein wenig näher, um sich die Fundstelle anzusehen.

"Zeig mal her", Frumol ist erfreut über den Fund seiner Freundin und schaut sich den Spalt näher an.

Lopko tritt näher heran und schaut sich den Schlitz an. Anschließend nimmt er sein Entermesser und führt es in den Schlitz, um eventuelle Fallen auszulösen.

Sobald Lopko sein Entermesser in den Gesteinsriss einführt, beginnt der Fels grollend zu erzittern und vor den Abenteurern öffnet sich eine Geheimtür. Mit einem splitternden Geräusch zerbricht das Entermesser.

"Uiuiui!" Lopko ist entsetzt, wenn da nun mit der Hand hineingelangt hätte, dann könnte er diese für die nächste Zeit vergessen.

"Nich' übel!" meint Asleif. "Wer das wohl gebaut hat? Jedenfalls gut, dass du nich' die Hand genommen hast, das wohl!"

"Das nächste Mal nehm ich besser einen Stecken der irgendwo herum liegt." antwortet Lopko. Dann wirft er achtlos den Rest seines Entermessers weg.

'Eigentlich ist es ja nicht schade drum', denkt sich Tsara ob der zerbrochenen Waffe. 'Aber wer weiß, ob wir uns noch irgendwelcher widernatürlicher Schöpfungen erwehren müssen', hält ihre Ratio dagegen.

Er schaut in den Eingang.

Genau wie es nun auch Lopko macht.

Hinter der Geheimtür führt ein dunkler Gang in den Fels hinein. Im Innern ist die Luft modrig und abgestanden, auch ein Hauch von Verwesung weht den Abenteurern entgegen.

"Uaaah, wie ekelhaft!", entfährt es Tsara ob dieser Gerüche. "Sagt mal, seid Ihr sicher, dass wir da rein müssen?"

"Wir waren schon an schlimmeren Orten", grinst der Streuner.

Sephyra entzündet ihre Lampe und leuchtet in die Dunkelheit. "Sicher bin ich nicht", antwortet sie Tsara. "Aber willst Du wirklich zurück?"

Mit einigem Unbehagen erinnert sich Tsara an die überstandenen Gefahren. Zurück *will* sie sicherlich nicht. Aber wer sagt ihr denn, dass es einen anderen Weg als den gegangenen zurück gibt?

"Nein, nicht unbedingt. Aber womöglich ist das auch der Rückweg", sagt sie wenig begeistert.

Im Licht der Lampe seht Ihr einen Gang der für 2 normal gebaute Zweibeiner nebeneinander Platz lässt. Das Ende ist nicht zu erkennen.

"Wo wir schon mal hier sind, können wir gerne nachsehen, wer hier etwas zu verbergen hat", meint Frumol und nickt seiner Liebsten zu. Er betrachtet im Licht Sephyras Lampe den Boden, bevor die Gefährten hier herum trampeln. Insbesondere achtet er auch Staub und Spuren.

Staub und Dreck sieht er, aber keine Spuren. Hier ist seit Jahren keiner lang gegangen.

Bevor sie losgeht, schaut Sephyra sich noch einmal um. "Soll wir?" fragt sie die Gefährten.

"Na klar", grinst Frumol. "Außerdem gibt es keinen anderen Weg als zurück."

"Das wohl", bestätigt Asleif. "Aber die aus'm Kloster haben 'n anderen Weg genommen, als sie noch kamen."

"Sie kamen mit Booten." flüstert der Junge, der sich krampfhaft an seinem Messer festhält.

So betritt er aufmerksam den Gang.

Asleif fährt über einige Runen auf seinem Stab, dessen oberes Ende sich daraufhin in eine Fackel verwandelt. "Ich geh' hinten, dann haben alle Licht", erklärt er.

"Gute Idee!" lobt Sephyra und folgt Frumol.

Der Gang mündet nach ungefähr 30 Schritt in eine geräumige, 5 x 5 Schritt große Gruft. Überall auf dem Boden sind Knochen und längst verrottete Grabbeilagen verstreut. Auf einem steinernen Thron an der gegenüber dem Eingang liegenden Wand sitzt majestätisch ein menschengroßer, mit Bandagen umwickelter Leichnam und scheint die Eindringlinge zu mustern. Auf seinen Knien liegt ein prächtiges, juwelenverziertes Bastardschwert.

Interessiert schaut sich Lopko das Schwert an. Er vermeidet dabei jegliche Berührung und falls der Junge nach dem Schwert greifen will, dann gibt es etwas auf die Finger.

Anschließend schaut er sich im Raum um, ob es eine sichtbare Tür, einen Geheimgang oder ähnliches gibt, insbesondere hinter dem Thron.

"Bei Swafnir! Das is' ja 'n Grab!" entfährt es Asleif. Neugierig sieht er sich im Raum um. Besonders interessieren ihn etwaige Verzierungen oder Gegenstände, aus denen er auf das Alter der Kammer oder die Religion der Erbauer schließen könnte.

"Ganz Recht", stimmt Tsara zu. "Und deswegen behalten wir alle unsere Finger bei uns, kommen dem Leichnam nicht zu nahe und verhalten uns borongefällig", mahnt die Geweihte. "Mögest Du borongefällig ruhen", sagt Tsara anschließend zur Mumie gerichtet in gottgefälligem Flüsterton.

Bis auf die Knochen und den Thron mit der Mumie ist der Raum leer. Der Thron ist roh und kantig gehauen. Das reich verzierte Bastardschwert steht in einem starken Kontrast zum Rest der Höhle.

Frumol mustert interessiert den Grabraum - denn, dass es sich um ein Grab handelt ist unverkennbar. Die auf dem Boden verstreuten Gegenstände und Knochen deuten darauf hin, dass hier schon Eindringlinge gewesen sind - vermutlich sind einige der Knochen ihre Überbleibsel. Somit muss es einen wirkungsvollen Schutz für die Gruft geben ... vielleicht Gift, vielleicht Magie - schließlich ist es nicht das erste Mal, dass der Streuner mit seinen Gefährten untoten Kreaturen gegenübersteht. Und auf eine Wiederholung kann er gerne verzichten.

Der Mumifizierte muss etwas Besonderes sein: Er sitzt auf einem Thron, er ist mumifiziert und er besitzt ein prächtiges und sicherlich wertvolles Schwert. Dem Streuner juckt es in den Fingern, das Schwert in die Finger zu bekommen.

"Fasst nichts an", empfiehlt er seinen Gefährten und verbeugt sich vor dem toten Herrscher. "Auch die Toten mögen es, wenn man ihnen Respekt zollt." murmelt er.

Total fasziniert geht Sephyra vor. Das Bastardschwert lässt sich bestimmt zu Geld machen.

Während seiner Untersuchung des Throns, sieht Lopko wie sich Sephyra nähert. Er will noch sagen, dass sie das Schwert nicht anfassen soll, da ist es bereits zu spät. Sephyra scheint die Lehrstunde vor einem halben Jahr, als sie die Prüfung der Sho-taka'sa ablegten, vergessen zu haben.

Frumol errät, was Sephyra vorhat, und will gerade etwas sagen, doch schon passiert es:

Es kommt Leben in die mumifizierte Gestalt. Sie erhebt sich von ihrem Sitz und greift Sephyra mit dem gewaltigen Schwert an.

Neben Asleif und dem Fischerjungen beginnt sich aus den herumliegenden Knochen auf magische Art und Weise jeweils ein Skelett zusammenzusetzen.

"Sephyra, wie konntest Du!", keift Tsara ihre Gefährtin an. 'Wie kann man nur so dumm sein - oder so gierig?', denkt sie sich.

Dann zieht sie ihr Prisma aus ihrem Gewand hervor, hält es vor eine (hoffentlich vorhandene) Lichtquelle und versucht damit, die Mumie zu blenden.

"Herr Boron, verzeih dieser Frevlerin und schenke dem unheiligen Leben in dieser Höhle Deine göttliche Ruhe!", und mit diesen Worten lenkt sie den Strahl in Richtung des Kopfes der Mumie.

'Nun ist es auch egal!' denkt sich Lopko und tritt gegen die Hand der Mumie, die das Schwert hält.

Der Tritt von Lopko trifft die Hand der Mumie, die dadurch am Nachsetzen gehindert wird. Nun konzentriert sie sich auf Lopko und führt ein Attake aus der Lopko aber ausweichen kann.

"Zurück! Raus!" schreit Sephyra während sie zurückspringt und ihr Rapier zieht.

Der Schwerthieb der Mumie geht weit vorbei, aber sie setzt nach.

Frumol bewegt sich vorsichtig auf den Ausgang zu, während er versucht die Anzahl der Skelettkämpfer zu schätzen. Noch hat er keine Waffe gezogen.

"Raus hier, Junge!" befiehlt Asleif. Er bringt seinen Stab in Abwehrhaltung und zieht sich zum Eingang zurück.

Der Junge folgt verschüchtert. SO aufregend hat er sich das Abenteuerleben nicht vorgestellt.

Auch Tsara zieht sich in Richtung Ausgang zurück. Einen Kampf mit Untoten will sie nicht führen müssen.

"Lopko, komm!" schreit Sephyra.

Erneut kann Lopko einer Attacke ausweichen, dabei wird er aber langsam Richtung Wand getrieben.

"Tut doch etwas!", ruft Tsara den anderen Gefährten fast schon hysterisch zu.

Als Frumol sieht, dass Lopko von Ihnen getrennt wird, hebt einen, am Boden liegenden Stein auf und wirft diesen gezielt auf die Mumie. Einen seiner Dolche möchte er eigentlich nicht gegen den Untoten einsetzen.

Der Stein trifft, bewirkt jedoch nichts.

Die nächste Attacke gegen den Seemann sitzt!

Auch die Skelette bewegen sich auf Lopko zu!

Asleif stößt einen Fluch aus. Es sieht nicht so aus, als käme Lopko ohne Hilfe hier heraus. Und es sieht auch nicht so aus, als könne man mit der Hilfe Tsas rechnen.

Er läuft wieder in die Höhle und versucht, die Mumie von hinten mit seiner Stabfackel in Brand zu stecken.

Sephyra folgt ihm und deckt seinen Rücken gegen Skelettangriffe.

Das ist auch nötig, sieht sie sich doch mit beiden konfrontiert.

Nun reicht es Lopko, er macht einige schnelle Schritte zur Seite und nimmt sein Langschwert zur Hand. Dann konzentriert er sich erneut auf die Mumie.

Zuerst wehrt er nur die Angriffe ab.

Obwohl er den verwandelten Stab noch nie zum Angriff benutzt hat, hat er Glück und die Flammen greifen auf die Bandagen am Rücken des Untoten über, als Asleif ihn trifft. Langsam breiten sie sich nach oben zu Schultern, Armen und Kopf aus.

Das gibt selbst genug Licht, also lässt Asleif den Stab in seinen ursprünglichen Zustand wechseln. Damit kann er sich besser verteidigen, falls es nötig sein sollte.

Da der Angriff des Thorwalers erfolgreicher ist als sein eigener, blickt sich der Streuner in der, von der lichterloh brennenden Mumie erhellten Höhle um, um seine nächsten Aktionen zu planen.

"Oh Herrin Tsa, sieh auf meine Gefährten und auf mich, Deine bescheidene Dienerin! Hier wurde Dir gefrevelt. Hier wurde Deine Schöpfung missachtet. Hier lebt etwas, das nicht leben darf. Hilf Deiner Dienerin, diese Kreaturen, die selbst das Antlitz Borons fürchten müssen, zu vernichten.

Herr Boron, auch Dir wurde hier gefrevelt, hilf uns, diesem Treiben ein Ende zu bereiten und diesen verlorenen Seelen die ewige Ruhe zu geben. Mögest Du sie prüfen und über sie befinden!"

Dann nimmt auch Tsara aus Verzweiflung ein paar faustgroße Steine in die Hand und wirft sie nach dem ihr am nächsten stehenden Skelett.

Und beide attackieren die Gauklerin jetzt. Allerdings bewegen sie sich sehr langsam. Was macht Sephyra?

Sephyra zieht sich langsam parierend zurück und geht dabei so, dass die Skelette ihr zum einen folgen. Zum anderen versucht sie sich so zu wenden, dass die Skelette sich gegenseitig behindern.

In der nun gut ausgeleuchteten Höhle sieht Lopko seine Chance gekommen. Er versucht gezielt die Unterarme der Mumie zu treffen.

Mit vereinten Kräften gelingt es Euch die doch sehr langsame Mumie zu besiegen, bis der Staub aus ihr heraus rieselt. Dies ist auch der Zeitpunkt, an dem die beiden Skelette wieder zu einzelnen Knochen zerfallen. Nur das juwelenbesetzte Bastardschwert blinkt am Boden.

Lopko steckt sein Langschwert weg und greift sich das Bastardschwert. Dann sieht er sich in der Gruft um, ob eine Tür zu erkennen ist. Besonderes Augenmerk richtet er dabei auf das Gebiet rings um den Thron.

Mit starrem Blick wendet er sich Sephyra zu ...

"He, was ist los?" ruft sie noch.

In Lopko tobt ein Kampf. Das Schwert wurde mit einem Fluch belegt, damit er gegen seine Freunde kämpft.

Entschlossen und ohne auf die eigene Deckung zu achten, greift er Sephyra an. Das Schwert liegt gut in der Hand und so hat Lopko keine Mühe es zu führen.

Durch Sephyras Ausruf aufmerksam geworden, sieht Frumol wie Lopko angreift. 'Es muss sich um einen Fluch oder Zauber handeln', das ist dem Streuner sofort klar.

Ohne zu zögern rempelt Frumol den Seemann von der Seite her an, um diesen aus dem Gleichgewicht zu bringen. Er hat die Hoffnung, dass der Spuk vorbei ist, sollte das Bastardschwert zu Boden fallen.

Damit hat Sephyra nicht gerechnet, aber sie weicht geistesgegenwärtig aus. "Kämpfe dagegen an!" ruft sie und pariert im folgenden die Attacken nur, etwas was sie glücklicherweise richtig gut kann.

"Was zum ..." entfährt es Asleif entgeistert. 'Bei Swafnir, wie unvorsichtig sind denn die alle?'

Obwohl er nicht glaubt, dass es funktionieren wird, fällt ihm auf die Schnelle nichts Besseres ein, als Lopko mit einem Zauber zu belegen. "Blitz dich find!", ruft er und deutet auf den Matrosen.

Tsara beobachtet die Szene mit einigem Schrecken im Gesicht. Eben noch die Untoten, jetzt auf einmal ein besessener Gefährte. Das kann es doch nicht sein.

"Oh Ihr Zwölfe, erweist diesem armen Tölpel Eure Gnade, auf dass er von seiner Besessenheit befreit werde!"

Dann stellt sich Tsara vor den (hoffentlich geblendeten) Lopko, hält das Prisma auf Augenhöhe vor sich und besinnt sich auf die geistliche Bekämpfung der Besessenheit.

"Herr Boron, gestrenger Richter, Herr über die Toten hilf Deiner Dienerin und diesem Gläubigen, auf dass er gereinigt und befreit werde."

"Du kommst hier nicht durch! Weiche!", spricht sie, auf die Lopko innewohnende Besessenheit gerichtet.

Benommen schüttelt Lopko den Kopf und lässt das Schwert wie ein heißes Eisen zu Boden fallen, dann schaut er verwirrt, aber klaren Geistes in die Runde.

"Was war denn das?" wundert sich Lopko. "Soll ich das Schwert noch einmal aufheben?"

Schon bückt sich Lopko erneut zum Schwert hinab, allerdings vermeidet er es nun zu berühren. Intensiv betrachtet er es, ob es irgendwelche Zeichen oder Figuren hat, die ihnen weiterhelfen können.

Er sieht nichts, außer einer sehr wertvollen Waffe.

"Lass die Finger von der verfluchten Klinge!", herrscht Tsara Lopko an. "Reicht das, was geschehen ist, als Du sie zum ersten Mal ergriffen hast, nicht? Reichen Mumien und Skelette nicht? Welcher Vielgehörnte hat Euch beide da bloß geritten. Danken wir den Zwölfen, dass sie Schlimmeres verhütet haben und Eure Klagen geführt haben."

"Bloß nich!" fährt ihn Asleif an. "Nichts gelernt, oder wie?"

Angewidert betrachtet Asleif die Waffe. Würde ihn ja schon interessieren, was da für ein Zauber drauf war, aber dafür haben sie jetzt keine Zeit und er muss seine Kräfte sparen.

Frumol stellt seinen Angriff ein, bleibt aber wachsam.

"Wozu so ein kleiner Zauber doch gut ist", bemerkt Sephyra, die sich auf einen längeren Kampf eingestellt hatte. "Jetzt aber schnell geschaut, ob es nicht doch noch einen Ausgang gibt."

"Das wohl!" Weil die Mumie nicht mehr stark brennt, verwandelt Asleif seinen Stab wieder in eine Fackel. "Aber in Zukunft" - er lässt seinen Blick über die Gefährten wandern, wobei er besonders bei Sephyra und Lopko verweilt - "seid ihr 'n bisschen vorsichtiger, klar? Wenn wo was komisch aussieht, das heißt ungewöhnlich, dann lasst die Finger davon. Zumindest bis ich's mir angeschaut hab'."

"Sag mal, Asleif, haben die überhaupt begriffen, was sie da angestellt haben?", fragt Tsara mit einem Kopfschütteln.

"Wohl nich!" Verärgert beobachtet der Thorwaler seine unvorsichtigen Begleiter. "Und zuhören wollen sie auch nich! Na, dann können sie ja von mir aus das nächste Mal selbst mit ihrem Zeug fertig werden." In gleichbleibender Lautstärke fügt er hinzu: "Zum Beispiel mit den magischen Fallen da in der Wand hinter dem Thron."

Sephyra hört gar nicht richtig zu, denn sie sucht nach einem weiteren Ausgang.

Aus den Augenwinkeln heraus meint sie einen Schlitz in der Wand hinter dem Thron gesehen zu haben.

Frumol muss grinsen. Das war nicht die erste komische Sache, der sie gegenüber standen. Außerdem glaubt Frumol nicht daran, dass Asleif für alle komischen Dinge zuständig ist ... So macht er sich auf die Suche nach einer möglichen Geheimtür. Er beginnt an der Wand hinter dem Thron, bevor er sich dem Thron selber zuwendet.

Auch ihm fällt ein, besser gesagt drei Schlitz in der Wand auf.

"Schau mal hier", meint er zu Sephyra die mit ihm die Wand absucht. Mit den Fingern fährt er die Schlitz nach, es scheint sich um einen Durchgang zu handeln.

Vorsichtig klopft er an Wand und Tür um diese auf Hohlräume zu prüfen.

Mit fachkundigem Blick sucht er einen Mechanismus, der den Durchgang freigibt. Dazu prüft er mit seinem Dolch die Tiefe der Schlitz und sucht möglich Scharniere.

"Interessant!" Um ihrem Freund nicht in die Quere zu kommen, schaut Sephyra nur zu.

Fast ganz rechts kann er den Dolch nicht mehr weiterführen, obwohl der Schlitz noch mindestens 5 Finger weitergeht.

'Ah, hier scheint der Drehpunkt zu liegen.' stellt Frumol fest. Die Tür wird also hierhin aufschwingen - vermutlich nach außen. Auf der linken Seite muss eine Verriegelung sein, vielleicht ein Stein, der sich drücken lässt, also wird er dort weiter suchen.

Lopko beobachtet Frumol, wie er mit seinem Dolch die Schlitze prüft.

"Hast du gesehen was die Tür mit meinem Entermesser gemacht hat?" erinnert er in an den Öffnungsmechanismus zur Gruft.

"Ja", antwortet Frumol unbekümmert. Zum einen stochert er nicht mit einem Entermesser herum und andererseits verfügt er in solchen Dingen über weit mehr Erfahrung als Lopko. Aber das wird er ihm nicht vorbehalten, die Stimmung ist schon angekratzt genug. Außerdem hat jeder der Gruppe seine besonderen Fertigkeiten.

Frumol betrachtet intensiv die Schlitze und tastet vorsichtig mit seinem Dolch das Hindernis ab. Entschlossen setzt er den Dolch an dem Widerstand an, drückt kurz aber kräftig dagegen ... nichts ...

Dann versucht er es von der anderen Seite, er setzt den Dolch ein zweites Mal an und versucht den Widerstand zur Seite zu drücken. Den Dolch als Hebel genutzt lässt sich das Hindernis mit ein wenig Kraft nach rechts in die Wand schieben.

"Nur eine Sperre", meint Frumol amüsiert und lässt die Geheimtür weit nach rechts aufschwingen.

Sephyra pfeift zwischen den Zähnen. "Saubere Arbeit!" lobt sie und drückt Frumol dann einen schnellen Kuss auf die Wange.

"Dankeschön", erwidert Frumol schon ein wenig stolz. "Leuchte da mal hinein, damit wir sehen, was uns dort erwartet."

"Ist klar!" Sephyra leuchtet in die Öffnung.

Lopko wendet sich vom Schwert ab und tritt neben Frumol und Sephyra.

Er sieht wieder den Weg durch das Gebirge.

"Oh, das ist ja interessant", entfährt es Frumol erstaunt, als er wieder den Weg sieht.

Er zuckt mit den Schultern, denn sollen Magier oder Geweihe sich damit beschäftigen, wenn sie wollen - er wird jetzt weiter zum Kloster gehen. "Wollen wir?" fragt er und verlässt durch die offene Tür das Grab.

Lopko folgt ihm nach draußen.

Sephyra schaut misstrauisch nach vorn, geht aber mit.

Asleif geht als letzter. Draußen blickt er sich vor allem nach hinten um. Ist das hier tatsächlich eine Felswand, die gerade mal ein paar Schritt dick ist? Ob sie wohl natürlich entstanden ist? Leider versteht er nicht genug von Steinen.

Der weitere Weg verläuft ohne Hindernisse.

Nach insgesamt einem halben Tagesmarsch kommt ihr vor dem Tempeleingang an. Die Zugbrücke ist heruntergelassen, ein gefahrloses Überqueren des Felspalts zwischen Weg und Felszinne also möglich.

Sephyra bleibt stehen und schaut sich den Tempel aufmerksam an und nimmt seine Gestalt in sich auf (Höhe, Breite, Fenster? Türme? Verzierungen?). Ist da jemand zu sehen, oder ist etwas zu hören?

"Soll'n wir mal rufen?" schlägt Asleif vor.

"Ja. Mach doch." fordert Lopko ihn auf. "Teste doch das Echo, vielleicht bekommst du dann gute Sätze."

"Was hältst Du von anklopfen?" fragt Frumol, während er die Festung mustert, ihren Zustand einschätzt und Anzeichen von Gefahren sucht.

"Nicht' laut genug", meint Asleif. "Aber Tsara ruft ja schon." Er folgt der Geweihten in den Tempel.

Tsara ist ganz voller Vorfreude und Tatendrang trotz der zu Beginn eher unschönen Zwischenfälle.

"Worauf wartet Ihr?", fragt sie die Gefährten, die offenbar vor dem Übergang Halt gemacht haben.

Dann setzt sie unbekümmert ihren Fuß auf die Zugbrücke und macht sich auf den Weg nach drinnen.

DAS REFUGIUM DER SEKTE

Der Tempel ist sehr rustikal und wehrhaft errichtet, Verzierungen sind Mangelware.

Die höchste Stelle ist ein Turm im Süden (ihr kommt von Norden), ca. 6-7 Manneslängen hoch. Die Mauer erreicht noch eine Höhe von ca. 4-5 Manneslängen. Im Erdgeschoss sind jeweils links und rechts des Tores 2 Schießscharten zu sehen. Das Tor wird von 2 Türmen flankiert.

Wenn Tsara durch das 3 Schritt breite, doppelflügelige Eingangstor tritt, erkennt sie gegenüber an der Südwand ein ähnlich massives, eisenbeschlagenes Doppeltor. Links und rechts führen eisenbeschlagene Türen in die Tortürme. Der Boden ist mit Kopfsteinen gepflastert, der Hof nicht überdacht.

Vom 1. Stock blicken drohend Schießscharten auf die Ankömmlinge herab. Die Balken, welche die Zugbrücke tragen, ragen in 3 Schritt Höhe in den Innenhof hinein. An ihrem Ende sind sie mit Gegengewichten versehen.

Tsara schaut sich genauer um. Sind dort Menschen zu sehen?

Sie sieht keine.

"Seid mir gegrüßt, Ihr Brüder des Herrn Efferd!", ruft Tsara in den Hof hinein, hofft sie doch, dass sich die Brüder dann zeigen.

Außer einem leichten Echo kommt keine Reaktion.

Tsara wartet einen Moment lang, dann schaut sie sich nochmal in alle Richtungen um, ob sie doch einen Kopf oder eine Gestalt erkennen kann. Als sich nichts zeigt, schaut sie in Richtung der Gefährten, zuckt mit den Schultern und geht auf die Tür am Südende zu.

"Seltsam," wundert sich Sephyra. "Da ist wohl niemand zu Hause." Sie schließt sich Tsara an.

Langsam schlendert Frumol hinterher. Er hat keine Eile, da es vorne scheinbar nicht weitergeht. Er mustert noch ein letztes Mal die Festung und überlegt an welcher Tür er am besten sein Glück versuchen könnte - und vor allem, welche der Türen sie nicht nur auf die Zinnen bringt. Dort hätten sie zwar einen guten Überblick, wären aber nicht wirklich weiter.

Als auch er den Innenhof betritt, geschieht folgendes: Es öffnet sich die Doppeltür in der Südwand, und heraus tritt ein Mann in einer blaugrünen Robe. "Fremde", hebt er salbungsvoll an, "seid uns an diesem Ort der Verehrung willkommen, aber sehet euch vor. Eine schlimme Krankheit kam über uns und raffte unsere Brüder dahin. Nun leben nur noch wenige. Also gehet in Frieden, wenn ihr nicht wollt, dass sich der Hauch des Todes über euch senkt." Mit diesen

Worten weist er mit einer vielsagenden Geste auf die Tür hinter den Helden.

"Sind die Fische auch krank geworden?" fragt Asleif.

Es erfolgt keine Reaktion des Geweihten.

"Seid mir gegrüßt, Bruder des Efferd", erwidert Tsara den Gruß und verneigt sich. "Ich bin Tsara von Leanda, und wie Ihr seht Dienerin der ewig Wandelnden und der Herrin über die Schöpfung. So meine Herrin und Peraine es wollen, muss ich die Krankheit nicht fürchten. Welcher Art ist sie? Vielleicht können meine Gefährten und ich von Hilfe sein."

Es erfolgt weiterhin keine Reaktion des Geweihten.

"Werter Bruder", fügt Frumol hinzu. "Wir haben einen langen und beschwerlichen Weg und würden uns gerne ein wenig ausruhen. Außerdem wurden wir von unheiligen Kreaturen belästigt - wisst ihr von solchen Vorkommnissen in der Gegend?"

Der Geweihte verschwindet wortlos wieder hinter der Tür und schließt sie.

"Tja ..." macht Asleif und fährt sich mit der Hand durch den Bart. "Der ganze Weg umsonst, oder wie?"

"Lasst uns einen Moment warten. Ich kann mir nicht vorstellen, dass die Brüder uns mit so einer schlichten Mitteilung wieder fortschicken wollen."

Sephyra rümpft die Nase. "Das riecht fischig", meint sie nur.

"Ich glaube, Du irrst Dich", mein Frumol und wendet sich einer anderen Tür zu und begutachtet das Schloss.

Einfaches Bartschloss.

'Bei Phex, das sollte kein Problem sein', freut sich Frumol schon im Stillen, wartet jedoch noch ab, was die anderen unternehmen.

Auch jagt ihm eine tödlich Krankheit keine Furcht ein, hat er doch schon die Schwarze Wut in Havena überstanden.

Die Tür ist verschlossen.

Als Frumol sieht, dass Tsara an der Tür rüttelt, meint er: "Wollen wir hier?" Er deutet auf die Tür, zückt einen passenden Dietrich und öffnet kurzerhand die Tür.

Da Frumol die andere Tür öffnet, schließt die Geweihte sich an.

"Danke", sagt Tsara mit einem leichten Lächeln und geht an Frumol vorbei durch die Tür, um sich drinnen umzusehen.

Frumol folgt ihr.

Immer wieder aufs Neue erstaunt es Lopko, wie schnell Frumol Schlösser zu öffnen vermag.

"Wollt ihr 'n Platz zum Schlafen suchen?" fragt Asleif.

"Ja, aber drinnen." ist die knappe Antwort Lopkos.

"Meinte ich doch", erklärt der Thorwaler.

Die Tür schwingt ins innere des Türmchens auf.

"Solch eine nette Einladung sollten wir nicht ausschlagen." Dann betritt Lopko das Türmchen und schaut sich zuerst um.

Eine Tür führt in Richtung Süden in den Tempel. Zwei Schießscharten überblicken den Weg, der zum Tempel führt. Eine 4 Schritt lange Leiter führt nach oben durch eine Luke zum 1. Stock des Turmes.

An der Turmnordwand steht eine mittelgroße Kiste.

<>>

"Aber erst, nachdem wir herausgefunden haben, was hier wirklich los ist", ergänzt Sephyra.

"Genau." stimmt Frumol zu.

"Du glaubst das mit der Krankheit also nich'?" fragt Asleif.

"Hast Du hier schon Anzeichen für eine Krankheit gefunden?" Frumol zuckt mit den Schultern.

"Eben!" bestätigt Sephyra.

"Bis jetzt nich'", antwortet der Magier. "Aber sie werden Kranke oder Tote ja auch nich' im Hof rumliegen lassen."

"Was machen wir mit ihm", fragt Frumol, und deutet auf ihren jungen Führer. Er möchte den Jung nicht in der Festung in Gefahr bringen, doch den gefährlichen Weg möchte er ihn auch nicht zurückschicken.

Sephyra schaut ihren Führer an. "Willst Du für uns am Eingang warten und uns rufen, falls irgendwer kommt, mein Junge?"

Der reibt sich verlegen die Hände und druckst ein wenig rum, dann antwortet er: "Ich würde lieber auf der anderen Seite der Zugbrücke warten."

"Dann los! Husch!" scheucht Sephyra lachend den Jungen.

Der beeilt sich zu gehen.

<>>

"Lopko, schau Dich bitte mal oben um", wendet sich Frumol an den Seemann, während er sich die Tür vornimmt. Sephyra wird sicher in die Kiste gucken.

Kurz überprüft Lopko die Leiter, ob sie stabil genug ist, dann kletter er nach oben und öffnet die Luke einen Spalt.

Was diese auch macht.

Die Kiste ist unverschlossen. Sie enthält einen Vorrat an Armbrustbolzen und Pfeilen (je ein Pack zu 20 Stück).

"Braucht jemand Armbrustbolzen oder Pfeile?" fragt Sephyra.

"Ist da eine Armbrust oder ein Bogen dabei?" ist Lopkos Gegenfrage.

"Nö, leider nicht", entgegnet Sephyra.

"Nur wenn Du auch eine Armbrust für mich hast", meint Frumol schmunzelnd von der Tür aus, welche er noch immer untersucht.

"Es scheint mir, die sind gut gerüstet und erwarten Ärger", fügt er noch hinzu, denn es scheint eine Kiste voll Munition zu sein.

"Da is' was nich' sauber", meint Asleif. "Wenn die so friedlich sein sollen ..."

"Was wollen wir denn hier?", fragt die Geweihte ein wenig ungehalten. "Die Geweihten sind doch im Hauptgebäude. **DA** müssen wir hin", drängelt sie ein wenig.

"Bei dem abweisendem Empfang, denke ich nicht, dass wir durch das Tor hereingebeten werden." mischt sich Lopko von oben ein.

Sephyra nickt.

"Ah, und wenn wir den Hintereingang nehmen, sind sie freundlicher, oder wie?", stichelt sie.

"Das nicht, aber wir sind drinnen und können uns umschauen." kontert Lopko.

Dann versucht er weiter etwas durch den Spalt in der Luke zu erkennen.

Er sieht einen Raum mit kreisförmigem Grundriss. Im Raum scheint sich jemand zu befinden, den er sieht ein Paar Stiefel.

Die Stiefel drehen sich in seine Richtung.

Leise schließt Lopko die Luke und klettert wieder hinab. Unten angekommen entfernt er zuerst die Leiter und informiert dann seine Gefährten.

"Dort oben schiebt jemand Wache."

"Hm." macht Asleif. "Warum hat er sich dann nich' gemeldet?"

"Das ist wirklich seltsam. Auf alle Fälle wissen die ja wohl, dass wir hier sind", überlegt Tsara laut.

"Egal", beschließt Sephyra. "Frumol, hast Du die nächste Tür schon auf?"

"Na klar", meint Frumol nur und steckt sein Werkzeug weg.

"Und bringe mit bitte ein paar Bolzen mit", bittet er Sephyra, denn in ihm schlummert wieder eine seiner verrückten Ideen.

"Ich bin gespannt", erwidert seine Freundin nur, als sie eine Handvoll Bolzen holt. Dann schaut sie, was hinter der Tür ist.

Vor ihr sieht sie einen ca. 20 Schritt langen 'Gang' ohne Überdachung. Auf der linken Seite gibt es nach ca. 3 Schritt einen weiteren Gang, auf der Rechten nach ca. 1,5 Schritt. Des weiteren sind auf der rechten Seite in unregelmäßigen Abständen Türen zu erkennen.

Bevor Frumol weit hinaustritt schaut er nach oben, ob der Bereich vom Turm aus zu übersehen ist und ob es Verbindungswege zum Obergeschoss des Turmes gibt. Nicht dass der Unbekannte dort oben ihnen in den Rücken fallen kann.

Verbindungswege gibt es keine, nach ein paar Schritt wird der Wächter oben natürlich auf die Helden zielen können ...

"Psst!" Sephyra legt den Finger an die Lippen. Dann huscht sie die anderthalb Schritt nach vorn und blickt nach rechts in den Gang.

Sie sieht einen ca. 4 Schritt langen Gang der an einer Tür endet. Rechts in der Mitte geht auch eine Tür ab.

Frumol hatte die gleiche Idee, doch Sephyra kommt ihm zuvor. So bleibt er zurück, wartet ab und schielt immer wieder nach oben.

Sie winkt den anderen zu und geht dann in den Gang. An der ersten Tür lauscht die Gauklerin.

Frumol folgt ihr und huscht zur Ecke.

Sie hört ganz leise Atemgeräusche.

Sephyra wartet noch einen Moment, ob die anderen nachkommen.

Als Sephyra zögert, huscht Frumol schnell an ihre Seite.

Als beide außerhalb der Sichtweite der Wache sind, folgt ihnen Lopko.

Als sie zu Dritt sind, kann Sephyra ihre Neugier nicht mehr bezähmen, und sie versucht vorsichtig, die Tür zu öffnen. 'Asleif und Tsara kommen sicher auch gleich.'

Gelingt ohne Probleme.

Der Raum ist etwa 4 Schritt breit und 2 tief. Beleuchtet wird er durch 2 Kerzen auf einem Tisch. An der gegenüberliegenden Wand ist eine Schießscharte zu sehen.

Zwei Betten, zwei Truhen und ein Tisch mit zwei Stühlen stellen die karge Möblierung der Kammer. Am Tisch sitzt ein Mann.

Frumol mustert einen Moment den Mann und schätzt ab, ob er sich ihm unbemerkt nähern kann.

Bis auf ein leichtes Rauschen der Brandung von draußen ist es still.

Asleif schaut dank seiner Körpergröße von hinten über die anderen hinweg.

Er trägt die Kutte eines Efferdgeweihten, sein Blick ist auf den Tisch gerichtet.

Tsara steht dicht hinter ihm, kann aber natürlich nicht sonderlich viel sehen. "Was ist da vorne los?", flüstert sie in Asleifs Richtung.

Der Geweihte hebt den Kopf und lauscht.

Sephyra macht einfach einen Schritt vor. "Efferd zum Gruße!" spricht sie den Geweihten an.

Langsam dreht sich der Geweihte um und betrachtet die Wartenden, dann sagt er: "Mein Name ist Demos."

<<>>

Während Sephyra und die anderen sich den Raum anschauen, begibt sich Lopko zum Ende des Gangs und lauscht dort an der Tür.

Es ist nichts zu hören.

Vorsichtig öffnet Lopko die Tür einen Spalt und schaut dann in den Raum.

Fast identisch mit dem Vorraum, nur ist niemand anwesend.

Lopko öffnet die Tür ganz und betritt den Raum. Sorgfältig schaut er sich um.

Bis auf das die Möbel anders angeordnet sind, identisch.

Zuerst schaut sich Lopko nur die Wände an, ob es hier Hinweise, wie abgegriffene Stellen gibt, die auf eine Geheimtür hindeuten. Dann klopft er leise die Wand ab, so wie er es bei Frumol und Sephyra oft gesehen hat.

Es klingt nach massiver Wand.

Lopko schaut sich nach einem Fenster um.

Nur 2 Schießscharten, gegenüber dem Eingang und in der rechten Wand.

Rechts ist das Land mit der Zugbrücke, geradeaus das Meer.

Rechts ist das Land mit der Zugbrücke, geradeaus das Meer.

Von hier oben hat man wirklich einen guten Blick über das Meer, versonnen schaut Lopko hinaus in die Ferne. Dann wendet er sich ab und sieht nach was seine Gefährten bisher erreicht haben.

Sephyra verlässt gerade das Zimmer des Verwirrten. "Na, hast Du noch was nebenan gefunden?" fragt sie ihn.

"Nein!" entgegnet Lopko. "Außer einem schönen Blick auf das Meer habe ich nichts gefunden."

"Alles klar, dann lass uns mal weiter schauen."

<>>

Sephyra verneigt sich: "Sephyra Lunos. Ich bin eine Suchende."

Ein leicht wirres Lächeln umspielt seine Lippen. "Jetzt habt Ihr mich gefunden."

"Wenn Ihr mir sagen könnt, warum die Fischer des Nachbardorfes verschwinden und keine Hochwürden mehr das Dorf besuchen, dann bin ich tatsächlich am Ziel", erwidert Sephyra würdevoll.

Ein leichter Speichelfaden rinnt aus seinem Mundwinkel, während er sie mit glasigen Augen anschaut.

Frumol unterbricht Sephyra nicht und lässt seinen Blick derweil unauffällig durch das Zimmer schweifen.

Mehr als die 2 Betten, Truhen, Stühle und der Tisch ist nicht zu sehen.

Frumol versucht zu erkennen, ob der Geweihte hier alleine wohnt - sind beide Betten benutzt, bzw. ordentlich hergerichtet?

Ebenfalls versucht Frumol zu erkennen, was der Geweihte am Tisch gemacht hat.

Auf dem Tisch liegen Feder, Tinte und ein unbeschriebenes Pergament. Das eine Bett sieht ungenutzt aus.

Frumol schaut daraufhin zu dem Geweihten. 'Seltsam', denkt er, während er einen Schritt in das Zimmer macht um den Hinteren Platz zu machen.

Sephyra dreht sich zu den anderen um. "Das müsst ihr euch anschauen!"

"Was'n los?" Asleif drängt sich nach vorne und betrachtet den Geweihten. "Hmm, dem geht's nich' so prächtig. Was falsches gegessen? Tsara, kannst du dem vielleicht helfen?"

"Lass mich mal sehen", erwidert Tsara. Sie geht an den anderen vorbei in den Raum mit dem Geweihten und begrüßt ihn. "Seid mir begrüßt, Bruder des Efferd. Ich bin Tsara von Leanda, Dienerin der Eidechse und ewig Wandelnden."

Dann schaut sie sich den Geweihten etwas genauer an.

Er scheint durch sie durchzuschauen.

Tsara "stimmt" sich auf den Geweihten ein und achtet auf Augen, Atem, Körperhaltung. Dann überlegt sie, was mit dem Geweihten los sein kann.

"Was auch immer diesem Mann widerfahren ist, sein Geist weilt schon lange nicht mehr bei uns. Und er ist sicherlich nicht von einer körperlichen Krankheit befallen. Es sind vielmehr sein Geist und seine Seele, die hier in Mitleidenschaft gezogen wurden. Wenn es keine Magie war, was Asleif ja herausfinden könnte, dann war es etwas Widernatürliches", konstatiert sie.

"Nö, 'n arkaner Cantus macht sowas nich'", meint Asleif, schränkt aber gleich ein: "Nich' direkt, jedenfalls. Könn't 'n Sekundäreffekt sein, aber das sieht man jetzt nich' mehr."

Asleif sieht sich das näher an. Ist die Tinte noch feucht? Die Feder spitz?

Es sind Krümmen in der Tinte, die Feder ist spitz.

"Er scheint lange zu überlegen, bevor er die Feder schwingt", meint Frumol, der sich ebenfalls Tinte und Pergament angesehen hat. Dann untersucht er vorsichtig das Pergament auf Spuren, die darauf hindeuten, dass es ohne Tinte beschrieben wurde. Er würde die Nachricht zwar nicht lesen können, doch Asleif würde das ganz sicher - schließlich ist der ein Magier.

Bevor Tsara etwas sagen kann, platzt es aus Sephyra heraus: "Der hat nicht mehr alle Tassen im Schrank!"

Der Blick des Geweihten wendet sich ihm zu.

Frumol lächelt ihn an: "Sag' mir, was hier passiert ist."

Der Blick des Geweihten geht ins Leere. "Sie kamen, und ich ging."

"Wer kam?" fragt Asleif nach, ohne aber wirklich eine sinnvolle Antwort zu erwarten.

"Sie ..."

"Kommt, lasst uns auch gehen!" platzt Sephyra dazwischen. "Hier werden wir keine Hilfe bekommen."

"Lass mich eben noch schauen, was in den Kisten ist", mein Frumol, der mit dem wirren Gefasel nicht viel anfangen kann. Er legt das Papier wieder auf den Tisch und öffnet erst die eine, dann die andere Truhe.

2 Geweihtengewänder für Männer.

Frumol will die Kiste schon wieder schließen, doch dann zögert er. Er nimmt ein Gewand heraus. "Darf ich?" fragt er in Richtung des Geweihten, denn eine Antwort erwartet er eigentlich nicht.

Es passiert, wie er es erwartet hat.

Dann wirft er sich das Gewand über und macht sich auf zu Sephyra, um allen voran weiter zu eilen.

Während dessen verlässt Sephyra das Zimmer, um nachzuschauen, was Lopko macht.

<>>

Sie huscht zurück zur Abzweigung und schaut dort nach rechts, links und dann nach oben zum Turm. Da hatten sie ja im Obergeschoss etwas gehört und Stiefel gesehen.

Frumol, der sich inzwischen die Geweihten-Tracht übergestreift hat, folgt ihr auf den Gang.

Mit etwas Abstand folgt ihr Lopko. Als er am Zimmer mit dem Geweihten vorbeikommt, schaut er kurz, was seine Gefährten erreicht haben.

Auf dem Turm und aus der Richtung aus der sie kamen, ist nichts zu sehen. Der Gang rechts ist immer

noch leer. Nach ein paar Schritt führt immer noch eine Abzweigung nach links, vermutlich Richtung Tor. "Also los! Auf zum nächsten Raum!" flüstert Sephyra und setzt sich in Bewegung.

Lopko folgt ihr, sobald sie ihm ein Zeichen gibt, dass alles sicher ist.

"Gerne doch", schmunzelt Frumol, rückt seine Robe zurecht und geht neben Sephyra voran.

Tsara hat mittlerweile zu den anderen aufgeschlossen. "Schick!", flüstert sie und grinst. "Aber einen Geweihten erkennt man am ehesten an seinem Verhalten", fügt sie hinzu.

"Das wohl", schmunzelt Asleif, der ihr gefolgt ist. "Also setz' mal so'n glasigen Blick auf, Frumol."

"Nicht glasig, sondern würdevoll", erwidert Tsara und stößt ihn neckisch mit dem Ellbogen in die Seite.

"Den fandest du würdevoll?" fragt der Magier und deutet mit dem Daumen über die Schulter zurück zu dem Zimmer des Klosterbruders.

"Und wie würdest Du wirken, wenn Dein Geist nicht mehr bei Dir ist? Bestimmt wahnsinnig würdevoll ...", stichelt Tsara. "Geweihete verhalten sich normalerweise würdevoll, wenn sie bei klarem Verstand sind."

Asleif schüttelt den Kopf. "Lass mal, Tsara, gibt immer solche und solche", meint er und denkt an den Swafnirpriester aus seinem Nachbarort. Den war vieles, aber als *würdevoll* hätte er ihn nicht bezeichnet.

Sephyra geht den Gang entlang bis zur nächsten Tür oder bis zur vermuteten Abzweigung Richtung Innenhof, je nachdem was eher kommt. Dort wird erst gelauscht, dann vorsichtig um die Ecke geschaut oder versucht, die Tür zu öffnen.

Frumol bedeutet Sephyra, an der Tür zu lauschen. Er selbst tritt in aufrechter Haltung auf den Abzweigenden Gang und sieht sich dort um. Mit der Robe verkleidet, erregt er am wenigsten Aufmerksamkeit, wenn er sich frei bewegt.

'Da hätte ich auch selber drauf kommen können', denkt seine Freundin, als sie sich zur nächsten Tür aufmacht.

Abzweigung und Tür sind sich gegenüber. Es ist nichts zu hören, auf dem Innenhof ist nicht zu sehen.

Also öffnet Sephyra vorsichtig die Tür.

Durch ein Fenster in der Westmauer fällt Licht in ein spärlich möbliertes Zimmer. Drei einfache Betten, ein Tisch, drei Stühle und ein Wandschrank bilden die schmucklose Einrichtung der Kammer.

Lopko geht zum Schrank und untersucht ihn zuerst auf Fallen, wie z.B. Schnüre. Dann widmet er sich dem Inhalt.

Ohne Fallen, leer.

Währenddessen huscht Sephyra zur nächsten Tür, denn sie erwartet nicht, dass sich in dem Zimmer, das Lopko untersucht, einen Hinweis auf die vergangenen Ereignisse zu finden. Auch diese Tür öffnet sie.

Sämtliche Wände dieses Raumes, der von einem Fenster in der Westwand erhellt wird, werden von bis an die Decke reichenden Regalen eingenommen, die ausnahmslos mit schweren, in Leder eingebundenen Büchern gefüllt sind. Der leicht modrige Geruch vergangener Jahrzehnte erfüllt die Luft. In der Mitte der Bibliothek liegt ein riesiger, vergilbter Foliant aufgeschlagen auf einem steinernen Sockel. Um einen Holztisch in Fensternähe sind drei gepolsterte Stühle gruppiert.

Enttäuscht wendet sich Lopko ab und schaut wo seine Gefährten sind. Als er sie in dem Raum mit den Büchern trifft, lässt er sich in einen der Sessel fallen.

"Ah, die Bibliothek", macht Asleif interessiert, als er den Raum betritt. Er sieht sich erst einmal das aufgeschlagene Buch an, danach schaut er, was in den Regalen steht. Die Sammlung scheint auf den ersten Blick jedenfalls ziemlich umfangreich für ein Efferdkloster zu sein.

Bei dem Folianten handelt es sich um ein Register, das zu einer Vielzahl von Schlagwörtern Verweise auf Titel und Seite eines sich in der Bibliothek befindlichen Buches angibt, z. B. »Purpuseewalze: Geheimnisvolle Bewohner des Perlenmeeres Band IV, S. 365-67«.

Der Magier stößt einen leisen Pfiff aus. Wenn schon solch ein Foliant benötigt wird, um den Index aufzuschreiben, dann ist hier richtig viel Wissen gesammelt. Aber hilft ihnen das jetzt? Er blättert eine Weile im Register, versucht zu erkennen, ob bestimmte Stichworte kürzlich oder besonders häufig nachgeschlagen wurden oder ob ihm etwas anderes ins Auge fällt.

Er findet z. B. »Purpuseewalze: Geheimnisvolle Bewohner des Perlenmeeres Band IV, S. 365-67«.

Sieht die "Purpuseewalze" so aus, als wäre häufig nach ihr gesucht worden? Oder warum fällt sie ihm auf?

Wenn er keine weiteren Hinweise findet, probiert er mal, nach "Fischsterben", "Migration", "Friedfertige" und "Ranak" zu suchen. Leider hat er noch keinen guten Anhaltspunkt.

Er findet nichts.

Verärgert wendet er sich ab und den Regalen zu. Er schaut, was für Bücher dort stehen.

Falls er "Geheimnisvolle Bewohner des Perlenmeeres Band IV" findet, blättert er zu Seite 365 und liest nach, was es mit der Purpuseewalze auf sich hat.

'Die Purpuseewalze ist eine Walze die purpurfarben ist und sich wälzt.' findet er auf der Seite.

Asleif schüttelt nur den Kopf über solche vollkommen nutzlosen Einträge. Eine Walze, die sich wälzt! Es interessiert ihn aber auch, ob der Index falsch ist oder da noch mehr über die Purpursedelwalze steht oder danach leere Seiten kommen.

Er findet einen ausführlichen Text über Laichgebiete, Vermehrung, Ernährung und alles andere Interessante.

Achselzuckend stellt er das Buch zurück und folgt seinen Gefährten.

Sephyra hat die Bibliothek nicht mit betreten, sondern schaut, wie es in dem Gang weitergeht.

Und Frumol schließt sich ihr an.

Der Gang hat auf der rechten Seite noch eine Tür und endet in einem Knick nach rechts.

<>>

Frumol geht zu dem abknickenden Ende.

Rechts sieht er eine Treppe, halbrechts eine Tür in einer runden Wand.

Als Frumol an ihr vorbeigeht, nickt Sephyra. Sie sind wirklich ein gutes Team.

Die Tür wird in einen Turm führen, überlegt Frumol und huscht zu der Treppe. Er späht nach oben und lauscht auf Geräusche. Sollte er nichts ungewöhnliches vernehmen widmet er sich der Tür. Er betrachtet kurz Schloss, Riegel und Angeln, dann lauscht er und sollte er ach hinter diese Tür nichts hören, wird er sie vorsichtig öffnen.

Ein U-förmige Treppe, die nach oben führt. An der Tür ist nichts zu hören, sie hat kein Schloss und lässt sich problemlos öffnen.

So wird Frumol die Tür öffnen. 'Wie wenig bewohnt das Kloster ist ...' denkt er noch bei sich.

In diesem sektorförmigen Raum befindet sich ein großer runder Tisch, um den 5 schlichte Stühle und ein Polstersessel gruppiert sind. Der Raum ist fensterlos, Licht fällt jedoch durch einen Vorhang, der die Südwand bildet. Auf dem Tisch steht ein fünfarmiger Kerzenleuchter, an der Wand zwischen den beiden Türen befinden sich drei Fackelhalter.

Frumol betritt den Raum und geht aufmerksam einmal um den Tisch herum. 'Ein Versammlungszimmer', vermutet er. Er achtet auf Spuren kurzfristiger Nutzung oder auch Nichtnutzung, während er eine Kerze vom Leuchter abnimmt und einsteckt.

Der Raum wirkt, als wird er gelegentlich genutzt. Sauber gemacht wurde schon länger nicht mehr.

'Also muss hier irgendwer sein', stellt Frumol fest. Für ein Kloster wirkt das hier sehr verlassen.

<>>

Zu der Tür huscht Sephyra, lauscht und öffnet sie dann.

Es ist nichts zu hören.

Also öffnet Sephyra die Tür.

Ein Fenster in der Westwand erhellt einen mit allerlei alchemistischen Utensilien gefüllten Raum. Neben einem großen Experimentiertisch vor dem Fenster befinden sich hier hunderte, in Regalen und Wandschränken eingeräumte Apparaturen wie Becher, Kolben, Retorten, Schläuchen etc. Dazu kommen noch mindestens ebenso viele, mit verschiedenfarbigen Pulvern, Kristallen, Gesteinen und Flüssigkeiten gefüllte Glasbehälter in den unterschiedlichsten Formen.

"Das ist merkwürdig", stellt Tsara fest. "Was wollen die mit den ganzen Sachen hier? Es wäre mir neu, dass man damit Efferd dient", wundert sie sich.

"Das wohl!" bestätigt Asleif. "Erst 'ne Bibliothek, und jetzt 'n richtiges Labor! Als ob's kein Kloster, sondern 'ne Akademie wär'."

Er schaut, ob irgendwelche Fläschchen oder Behälter lesbar beschriftet sind.

Alle Behälter, in denen sich alchemistische Stoffe befinden, sind mit einem Symbolcode beschriftet, der für einen Nicht-Alchimisten ein Buch mit sieben Siegeln darstellt.

Zum Glück hat Asleif an der Akademie in Olport eine alchemistische Grundausbildung erhalten.

Er erkennt ein auf einer Phiole das Symbol für Wirselskraut, die Phiole ist mit einer trüben Flüssigkeit gefüllt.

Des Weiteren erkennt er das Symbol für Purpurblitz auf einem undurchsichtigen Tiegel.

'Wirselskrautextrakt?' Aber warum so trübe? Ob es schlecht geworden ist? Asleif steckt die Phiole trotzdem ein, für den absoluten Notfall.

"Ja, merkwürdig ist so manches, seit wir im Fischerdorf angekommen sind." bemerkt Lopko der sich aus dem Sessel erhebt und dann Frumol und Sephyra suchen geht.

"Ja." entgegnet Sephyra geistesabwesend. Sie schaut sich um, ob es eine weitere Tür gibt.

Es gibt keine weitere Tür.

So geht Sephyra zu Frumol in den Nachbarraum.

'Wieder niemand.' Sephyra huscht zum Vorhang und lauscht.

In den halbtransparenten Vorhang sind die 6 alchemistischen Symbole Aventuriens eingewirkt: Feuer, Wasser, Schnee, Humus, Erz und Luft. Von der Decke hängt eine ausgestopfte Eidechse herab.

Frumol wendet sich Sephyra und dem Vorhang zu und zieht letzteren einfach beiseite.

Hinter dem Vorhang schließt sich ein weiterer sektorförmiger Raum an, der tagsüber von einem großen

Doppelfenster in der Südwand erleuchtet wird. Vor dem Fenster steht ein großer Experimentiertisch, der wahllos mit alchimistischem Handwerkszeug überfüllt ist. Bis an die Decke reichende Regale, in denen schwere Folianten, weitere alchemistische Gerätschaften und symbolbeschriftete, mit den unterschiedlichsten Stoffen gefüllte Glasbehälter einsortiert sind, nehmen die restlichen Wände ein.

Frumol tritt an den Tisch heran und betrachtet die verstreuten Utensilien. Er versucht zu erkennen, ob diese nach der Arbeit einfach liegen geblieben sind, oder ob jemand hastig etwas zusammengesucht hat.

Eine feine Staubschicht ist zu entdecken. Es wirkt wie nicht aufgeräumt.

Als Asleif den Raum erreicht, schaut er auch hier, ob er Stoffe in den Behältern identifizieren kann und was für Bücher in den Regalen stehen.

Auf dem Tisch steht eine komplizierte Versuchsvorrichtung, neben der mit alchimistischen Symbolen beschriebene Notizblätter verstreut liegen. Von den ungefähr 50 Behältern, die sich in diesem Raum befinden, sind 3 mit Raben- und 5 mit Storchsymbolen bemalt.

'Hmm, Rabe ist Boron, Storch ist Peraine.' Asleif vermutet Heilmittel in den Behältern mit den Storchsymbolen und schaut sie sich näher an und steckt sie ein.

Bei den Büchern handelt es sich um alchimistische Abhandlungen, Lexika und Werke über Heilkunde. Außerdem gibt es einen Band, der seinen Blick fesselt: 'Das Arcanum'.

Tsara ist dicht hinter Asleif in den Raum gekommen. Sie schaut sich ebenfalls um. "Der Rabe - Boron - Tod oder Schlaf. Vermutlich eher Tod. Der Storch, Peraine. Fruchtbarkeit und Geburt - oder Leben und Heilung von Krankheit."

Dann sieht sie sich weiter um.

"Die haben hier ganz gut geforscht", stellt sie fest. "Und sie müssen ein Problem gehabt haben, das sie nicht in den Griff bekommen haben. Irgendetwas scheint ihnen dann später zugesetzt zu haben", überlegt sie weiter.

"Jedenfalls scheint hier alles verlassen zu sein. Hier war schon lange niemand mehr." meint Frumol, während er Sephyra folgt.

Das Arcanum! Sollte das wirklich das Buch sein, von dem der Magier gehört hat, dann ist es hier entweder völlig fehl am Platz, oder unter die Mönche hat sich ein Dämonenbeschwörer gemischt. Er schaut sich den Band näher an.

Beim Durchblättern stellt er fest, das es anscheinend wirklich 'Das Arcanum' zu sein scheint.

Falls er nicht völlig vertieft in das Buch sein sollte, kann er Tsara hinter ihn treten hören. "Was ist das?", will sie wissen.

"Was, was nich' hierher gehört", antwortet der Thorwaler ungewöhnlich ernst. "Was Gefährliches, und nichts Gutes."

Vorsichtig packt er das Buch ein. Es ist bestimmt viel wert, aber es gehört in die richtigen Hände. In eine Akademie, oder vielleicht in einen Hesindetempel.

Sephyra schaut währenddessen, ob es noch weiter geht, oder ob sie schon die ganze untere Turmetage überblicken.

Rechts an der Wand ist eine verschlossene Tür.

Sephyra versucht, die Tür zu öffnen.

Lopko stellt sich neben Sephyra und beobachtet wie sie versucht die Tür zu öffnen. Dann winkt Frumol herbei, ist er doch im öffnen von Schlössern besser.

Frumol sieht den Wink, und eilt zu der Tür.

Dieser ebenfalls sektorförmige Raum weist ein Fenster nach Nordwesten auf. Einrichtung: Bett, Truhe, Stuhl und kleine wurmstichige Kommode. Beim Eintreten vernimmt sie ein leises Knarren.

"Psst! Sei nicht so laut." kommentiert Lopko das Knarren.

'Wenn der Fußboden aus Dielen besteht, könnte das eine solche gewesen sein.' mutmaßt Frumol, dem noch weitere und durchaus unangenehmere Möglichkeiten einfallen.

Sephyra verharrt und orientiert sich, woher das Knarren gekommen ist.

Auf der Kommode liegt ein Eisenhandschuh, neben dem Bett ein aufgeschlagenes Buch. Der Stuhl ist umgekippt, ein Bein abgebrochen. Hinter der Tür steht ein menschengroßes Wesen mit einer seltsamen Fischhaut. Es ist mit einer Harpune und einem Zackenmesser bewaffnet.

"Achtung!" ruft sie halblaut, so dass alle etwas mitbekommen.

Sie zieht ihr Rapier.

Lopko nimmt sein Schwert und bereitet sich auf eine Abwehr vor. Sie sollten erst das Wesen befragen.

Asleif kommt herbei und sieht nach, was da los ist. Als er den Fischmenschen sieht, ist er ziemlich überrascht, wartet aber erst einmal ab, wie es sich verhält. Vielleicht kann man ja mit ihm reden.

Obwohl Frumol nichts sehen kann, will er es Sephyra gleich tun, doch die Robe hindert ihn daran. So erinnert er sich seiner Verkleidung und tritt an Sephyra vorbei in die Türöffnung, in der Hoffnung, dass seine zur Schau getragene Ordenszugehörigkeit ihn vor Schaden schützt.

Tsara schaut in die Richtung, aus der Sephyra ruft und eilt herbei.

Aus lidlosen Augen schaut sie der Geschuppte an ohne sich zu bewegen.

"Swafnir zum Gruß!" versucht Asleif den Fischmenschen einfach mal anzusprechen. "Bist du hier zu Besuch?"

Tsara schaut das Wesen mit einer Mischung aus Respekt, Angst, Ungläubigkeit und dem Glauben an Tsas wundersame Schöpfungskraft an. "Wer oder was bist Du?", fragt sie in Richtung des Wesens.

Die einzige Reaktion ist keine.

Sephyra schaut das Wesen vorsichtig an. Es trägt ja Waffen. Sie versucht am Hand seiner Körpersprache einzuschätzen, ob das Wesen sich auf einen Kampf vorbereitet oder auf Flucht.

Das 'Wesen' wirkt angespannt und auf Konfrontation gefasst.

Auch Lopko schaut sich das Wesen an. Dabei achtet er darauf, sein Äußeres Spuren von Kämpfen zeigt, egal ob zum Training oder echte Kämpfen.

Es ist nichts zu erkennen, keine sichtbaren Wunden oder Ähnliches.

Sephyra zeigt mit ihrem Rapier auf die Hauptwaffe des Wesens.

Es fasst seine Waffe fester und macht einen kleinen Schritt nach vorne.

'O, ein Duell. Versuchen wir es mal.' Sephyra greift an.

"Was tust Du?!", ruft Tsara erstaunt aus. **DAMIT** hatte sie nun wirklich nicht gerechnet.

Frumol hebt seine Hand: "Haltet ein!" befiehlt er mit Nachdruck in der Stimme.

Aber da greift Sephyra schon an. Sie trifft ihren Gegner sofort. Mit einer Harpune kann man eben schlecht parieren. Nach dem ersten klaren Treffer Sephyras zieht sich die Gauklerin sofort zurück.

"Gewonnen!" sagt sie laut.

Tsara schaut ein wenig konsterniert und entsetzt ob dieses 'Spiels'. "Was sollte denn das?", herrscht sie Sephyra an.

Die Ereignisse überschlagen sich, als das Fischwesen seinen Fluchtversuch macht. Deswegen kommt Sephyra nicht zum Antworten.

Gebietertisch hebt Frumol den Arm und unterbindet jegliche Diskussionen. "Bitte, Gäste", spricht er höflich, bemüht seine Rolle als Geweihter zu spielen.

Er wendet sich an die Kreatur: "Seid ihr verletzt? Verzeiht diesen Tölpeln." Seine Gedanken rasen - Wer oder was steht da vor ihm. Sind es 'die, die gekommen sind'? Vermutlich. Und dann scheinen sie keine wohlwollende Absicht gegenüber dem Kloster zu hegen. Zumindest reimt sich der Streuner dies nach den gestörten Worten des Bruders in der Kammer zusammen.

"Legt die Harpune weg, ich werde Euch helfen." Seine Stimme ist nachdrücklich und er greift nach der Waffe um sein Gegenüber friedlich zu entwaffnen.

Die Schuppengestalt rennt blitzschnell auf die Helden zu und versucht die Gegner zu "durch rennen".

Frumol, der direkt vor dem Wesen steht, greift nach der Harpune und duckt sich in einer raschen Drehbewegung, um sich nicht von der Waffe aufspießen zu lassen. Dabei dreht er sich seitlich, so dass er der Kreatur weiter im Fluchtweg steht und sie behindert. Er lässt die Harpune los und greift nach Arm oder Bein, um das Meereswesen zu Fall zu bringen.

Sephyra lässt das Wesen vorbei und greift ein, als Frumol es zu fassen bekommt. Sie hilft beim Festhalten.

Das Wesen erschlafft im Griff der Gegner.

"Willst Du jetzt reden!" herrscht Sephyra das fischige Wesen an.

Frumol muss kurz schmunzeln, weiß er doch genau, dass Sephyras Aussage nicht als Frage gemeint war.

Das Wesen erschlafft, gibt aber keine Laute von sich.

"Vielleicht kann's gar nich' reden", spekuliert Asleif. "Fische sind doch auch stumm."

"Wir brauchen was zum Fesseln!" bittet Sephyra die Gefährten um Hilfe.

Während sich Sephyra und die Gefährten auf das Fischding konzentrieren, schaut sich Frumol im Raum um. 'Was hat es hier wohl gemacht?' fragt er sich.

Es ist und bleibt ein Schlafräum.

Kurzerhand geht Frumol zum Bett und reißt einen Streifen vom Bettzeug ab. mit diesem in der Hand kniet er sich neben Sephyra um das Wesen zu fesseln.

Sephyra hält währenddessen weiter fest.

Aus der 'Ferne' sind Schritte zu hören.

"Hört Ihr das? Da sind Schritte", zischt die Geweihte, um hörbar, aber nicht zu laut zu sein.

"Ja." ist die Lopkos kurze Antwort. Vorsichtig schaut er in den Gang, ob sich jemand nähert.

Er sieht 3 Fischwesen sich nähern.

Als Lopko die weitere Fischwesen kommen sieht zieht er sich sofort zurück.

"Da komm noch drei von der Sorte." erklärt er den anderen.

Der Streuner in Verkleidung schaut auf und erhebt sich, um zu Lopko zu eilen. Er bedeutet in den Schlafräum zu gehen und die Tür zu schließen. Anschließend stellt er sich an den Tisch, die Eingangstür immer im Blick, und stellt die verstreuten Gerätschaften zusammen.

Er ist sich noch nicht schlüssig, wie er reagieren wird, sollten die nächsten Kreaturen hereinkommen, doch hofft er, sie täuschen zu können. Immerhin trägt er die Maske des Klosters! Es wird Zeit, dass sie zu ein paar Erkenntnissen kommen - und zwar rasch!

Sephyra macht sich zur Sicherheit kampfbereit. In die rechte Hand nimmt sie einen Wurf dolch, in die Linke das Rapier.

Die Tür öffnet sich. Die 3 Wesen treten herein und stellen sich im Halbkreis vor Frumol auf und schauen ihn an.

Tsara erstarrt ob des Erscheinens der drei weiteren Fischwesen. Solche Gestalten hat sie bislang noch nie gesehen, wenngleich ihr die Existenz solcher Wesen durchaus einmal in Erzählungen untergekommen ist.

'Jetzt wird es spannend!' denkt Sephyra. Sie macht sich aber keine wirklichen Sorgen. Sie schaut zu Asleif, der ebenfalls interessiert die Ankömmlinge betrachtet.

Frumol blickt auf und geht um den Tisch herum während er die drei Wesen unauffällig mustert. Wie sind sie gekleidet, tragen sie Waffen?

Er unterdrückt ein Schaudern, diese Wesen scheinen hier die Macht übernommen zu haben. Daher versucht er Zeit zu schinden.

"Der Meister schläft, kann ich euch helfen", spricht er sie höflich an, hält jedoch vornehm einen Sicherheitsabstand ein.

Alle 3 wirken kräftiger als der Gefangene der Helden. Sie sind mit einem Dreizack bewaffnet. Der mittlere macht mit seiner leeren Hand ein herrische Geste die Frumol wohl bedeuten soll, näher zu kommen.

Was dieser mit einem Schritt auch tut. Der Streuner ist jedoch aufmerksam um sofort reagieren zu können.

Lopko steht rechts neben der Tür mit seinem Schwert in der Hand und wartet ab, was die drei Wesen nun unternehmen wollen.

Das mittlere Fischwesen zieht sich blitzartig zurück, während die anderen zwei zusammen rücken und Ihre Waffen bedrohlich halten.

Tsara macht eine (hoffentlich) friedfertige Geste, indem sie mit leicht ausgebreiteten Armen, die nach unten weisen und zeigen, dass sie unbewaffnet ist, zwei Schritte auf die Wesen zu geht, jedoch nicht so nah

heran, als dass sie von ihnen sofort angegriffen werden könnte.

"Wir müssen uns nicht bekämpfen", sagt sie in ruhigem Ton. "Lasst uns reden - wir brauchen einander nicht zu töten."

Keine Reaktion.

'Jetzt hat er's vermasselt' denkt Frumol nur. 'Und wir haben ein Problem mehr', denn der dritte wird die Nachricht über uns überbringen.

Der Streuner schätzt ab, ob er es schaffen könnte, zwischen den beiden Wesen hindurch zu kommen um dem dritten nachzusetzen.

Sie sehen nicht ungefährlich aus ...

"Das sind Eroberer!" ruft Sephyra. "Wir müssen sie vertreiben!"

"Wovon redest Du?", fragt Tsara erstaunt.

Lopko packt sein Schwert fester und macht sich innerlich bereit, das bei ihm stehende Fischwesen anzugreifen. Doch noch wartet er ruhig ab, was passiert. Dabei schaut er zu Frumol und Sephyra, ob diese ebenfalls für einen Angriff gerüstet sind.

Sephyra hat weiterhin ihren Dolch in der rechten Hand, bereit ihn zu werfen, falls es zu einem Angriff der Fischwesen kommt. Danach wird sie ihr Rapier benutzen. Sie strahlt Zuversicht aus.

Asleif hält seinen Stab abwehrbereit. Bisher sieht es noch nicht so aus, als würde er kostbare astrale Kraft einsetzen müssen, um die Fischmenschen zu überwältigen. Er hofft aber immer noch auf eine kampflöse Lösung.

"Habt ihr einen Häuptling oder so, mit dem wir reden können?" versucht er es ein weiteres Mal.

Keine Reaktion.

Die zwei warten angespannt.

Frumol dreht sich um und hebt beschwichtigend die Arme. "Haltet ein!" ruft er um die Maske zu wahren, während er seinen Kumpanen zuzwinkert und lautlos das Wort »Angriff« formt.

Für die beiden Fischwesen muss es so aussehen, als ob er sich schützend vor sie stellt. In dem Moment, wo der Angriff erfolgt, wird er sich umdrehen und versuchen die Ablenkung zu nutzen um durch ihre Linie zu brechen - und dem Flüchtling nachsetzen.

Von draußen sind schnelle Schritte mehrerer Personen zu hören.

Sephyra wirft ihren Dolch auf das ihr zunächst stehende Wesen und wechselt dann sofort ihr Rapier in die rechte Hand. Anschließend greift sie im Nahkampf an.

Der Wurf trifft, scheint aber nicht viel Schaden zuzufügen, ist der Gegner doch sofort kampfbereit.

Auf das Vordringen Sephyras reagiert er mit einem Angriff seines Dreizacks, den Sephyra parieren kann. Auch sie setzt zum Angriff an und wird pariert. Der nächste Angriff des Fischwesens geht fehl, die Gauklerin agiert da besser, aber auch Ihr gegenüber pariert.

In dem Moment, in dem Sephyra angreift, versucht Frumol an den beiden Fischwesens vorbeizukommen.

Sollte eines der Wesen versuchen, ihn aufzuhalten, wird der Streuner mit einem Ausruf "Ich hole Hilfe", davon abzulassen.

Als Lopko sieht, dass Sephyra angreift, beginnt er das andere Fischwesen im Raum mit seinem Schwert zu attackieren.

Seine erste Attacke geht fehl, den Gegenangriff kann er parieren. Auch seine nächste Attacke verfehlt den Gegner, der aber trifft. Und wieder trifft er nicht, aber auch sein Gegner nicht.

Nachdem Sephyra jetzt doch den Kampf begonnen hat, kommt Asleif ihr zur Hilfe und schlägt mit dem Stab auf ihren Gegner ein.

Er trifft, doch scheint es nicht viel auszumachen.

Der Kampf zwischen Sephyra und dem Fischwesen geht eine Zeitlang so weiter, Attacke und Parade wechseln sich ab, bis das Fischwesen trifft.

Sephyra attackiert weiter. Einen oder zwei Treffer kann sie verkraften. Und die anderen sind ja auch noch da.

Solange Sephyra nicht in Bedrängnis gerät, was durch die Hilfe von Asleif noch unwahrscheinlicher wird, solange greift Lopko das Fischwesen an. Dabei variiert er immer wieder die Angriffsziele, mal versucht er den Oberkörper zu treffen dann wieder die Beine oder die Arme. Auch versucht er mit seinem Schwert hinter den Dreizack zu kommen, um die Waffen dann mit einem gezielten Ruck seinem Besitzer zu entreißen, so dass dieser ohne Waffe dasteht.

Das Fischwesen ist wendiger, als erwartet. Zwar gelingt Lopkos Angriff, doch mit einem schnellen Schritt nach hinten hat das Wesen die nötige Distanz um den Angriff abzuwehren. Aber auch Lopko pariert den Gegenangriff. Und wieder ein parierter Angriff auf der anderen Seite Die nächste Attacke des Wesens geht allerdings vorbei, aber es pariert Lopkos Angriff. Und wieder das selbe Spiel auf der anderen Seite. Es scheinen sich 2 ebenbürtige Gegner gegenüber zu stehen.

Asleif hilft weiter Sephyra. Zu zweit sollten sie mit dem einen Fischwesen fertig werden, hofft er; und dann können sich alle drei um das andere kümmern.

Lopko schaltet einen Gang zurück und versucht nur noch das Fischwesen so lange mit Angriffen zu beschäftigen bis sich Asleif, Sephyra und er zu dritt um ihren Gegner kümmern können. Dabei versucht er

ständig etwaige Schwachstellen in der Verteidigung zu erkennen.

Frumol gelingt es derweil durch die Fischwesen hindurch in den Gang zu gelangen.

'Das hat ja gut geklappt', freut sich der Streuner, der nun hinter den Fischwesen steht. Er überlegt kurz, ob der in den Kampf eingreifen soll, doch er entscheidet sich dagegen. Schließlich hat er eine Maske zu wahren.

Schnell wirft er einen Blick zurück auf das Kampfschehen, dann geht er zu Tür und wirft einen Blick hinaus auf den Flur.

Alles leer.

Frumol tritt auf den Gang hinaus und schaut sich um. 'Wohin könnten die gelaufen sein?' fragt er sich und begibt sich zur Treppe.

Die Bibliothek geht ein paar Schritt im Gang nach links ab. die Treppe ist fast direkt nach dem Turmzimmer links.

"Lass Dich treffen Viech!" keucht Sephyra. Sie versucht einen Ausfall.

Als die Fischwesen merken, dass einer unterlegen ist, ziehen sie sich zurück.

"Frumol, lass sie durch!" ruft Sephyra. 'Die sind doch zäher als gedacht!'

Nachdem die Fischwesen weg sind, bringt Asleif seinen Stab wieder in eine bequeme Position. "Wir sollten hier verschwinden", meint er. "Die holen bestimmt noch mehr."

Da auch Asleif und Sephyra den Fischwesen nicht weiter folgen, bleibt auch Lopko hier.

"Aber wohin?" Sephyra überlegt, ob hier in der Nähe eine Treppe nach oben war, während sie ihren Dolch einsammelt.

Wenn die Helden den Turm verlassen geht links eine Treppe hoch.

"Erstmal zurück", schlägt Asleif vor. "Vielleicht is' in den Büchern was über diese Fischmenschen drin."

"Gute Idee!" stimmt Sephyra zu. "Vielleicht kannst Du Dich, Tsara, währenddessen dann mal um meine Wunde kümmern. Und lass uns mal nach Frumol schauen!" Sie verlässt den Raum.

Schweigend und mit einem leicht vorwurfsvollen Blick zückt die Geweihte Verbandsmaterial aus ihrer Umhängetasche und folgt Sephyra.

Sephyra geht schnurstracks zur Bibliothek. "Kommst Du mit? Wir gehen in die Bibliothek? Vielleicht findet Asleif etwas über die seltsamen Fischgestalten."

Mit einem stummen Nicken folgt Tsara der Streunerin.

Asleif geht voraus.

Während Frumol noch überlegt, ob er allein los soll, da kommen die anderen nach und Sephyra drängt ihn, erst einmal mitzukommen.

Und so folgt Frumol, obwohl er darauf brennt, das Kloster weiter zu erkunden.

DAS REFUGIUM – ВОИИП?

Ihr betretet gemeinsam die Bibliothek, die ihr so vorfindet, wie ihr sie verlassen habt.

Lopko ist nicht besonders an Geschriebenen interessiert, dennoch greift er sich verschiedene Bücher aus dem Regal in der Hoffnung hübsche oder auch seltsame Bilder anschauen zu können.

Er findet nichts interessantes. Teilweise kann er es nicht mal lesen, weil es in Alt-Bosporano geschrieben wurde.

Mit einigen Büchern, deren Inhalt Lopko nicht einmal erraten kann, unterm Arm geht er zu Asleif.

"Kannst du das lesen?" fragt er ihn. "Und verstehst du was da steht?"

Sobald Sephyra stehen bleibt, sagt Tsara zu ihr: "So, dann wollen wir mal", und macht sich an die Arbeit.

"Könnte ihr, Lopko und Frumol, Wache halten?" bittet Sephyra, also sie ihr Oberteil auszieht, damit Tsara sie versorgen kann. Die Wunde an ihrem linken Oberarm ist ein glatter Schnitt. "Wenn sich irgendetwas verteidigen lässt, dann eine Tür. Und ich habe das Gefühl, dass wir nicht lange allein bleiben werden."

Sobald Asleif in der Bibliothek ist, durchstöbert er den Index nach "Fischmensen", "Fischwesen", "Mensch-Fischen" und ähnlichen Variationen. Auch Bosparano-Übersetzungen probiert er, falls die Garethi-Worte nichts ergeben.

Er findet einen Hinweis auf ein Buch, diesem folgend findet er folgenden, kurzen Eintrag auf Bosparano:

Risso

Eine Menschenrasse mit schuppiger, silbrig-grüner Haut, die von einem Archipel weit südlich der Südspitze von Aventurien stammt. Über die Risso selbst ist wenig bekannt - ihre Abstammung wie auch ihre Absichten liegen im dunkeln. Bemerkenswert ist ihre Gabe, mit Meeresbewohnern zu kommunizieren. So sind die höheren Risso, eine Art Priesterklasse in diesem Volk, in der Lage, unter Wasser Hochfrequenzzirptöne auszusenden, mit denen Fische und andere Meerestiere beeinflusst, ja gesteuert werden können.

Risso besitzen also »Herrschaft über Meerestiere«. Wie genau und über welche Entfernung sie auf Meeresbewohner einwirken können, ist unbekannt.

Fest steht jedoch, dass sie zum Meer, als Ursprung allen Seins, und seinen Bewohnern eine ganz besondere Beziehung haben.

Er übersetzt den Eintrag für die anderen auf Garethi. "Also vielleicht haben die die Fische fort geschickt. Bloß warum sind sie hier?" fragt er sich am Ende laut.

"Vielleicht haben oder hatten die Priester hier etwas, was die R-Risso haben wollten", spekuliert Sephyra, nachdem Tsara sie versorgt hat. "Ich hab' das Gefühl, die haben den Tempel erobert. Wir müssen erstmal schauen, ob es Geweihte des Efferd gibt, die ihre Sinne beisammen haben. Also schnell und leise durch alle Räume. Ganz systematisch."

"Is'n Plan", stimmt Asleif zu. "Einer sollte 'n Stück vorausgehen, damit er so'n Fischmensen sieht oder hört, bevor der uns hört."

"Frumol?" wendet sich Sephyra an ihren Freund.

"Na klar", antwortet dieser. "Ich gehe mal in den Turm, mir einen Überblick verschaffen, während ihr versucht weiteres über diese Risso herauszubekommen." Sein Blick schweift über die Bücher. "Außerdem war da doch noch einer im Zimmer über der Waffenkammer."

Und so macht er sich auf den Weg.

Sephyra folgt ihm in einem Abstand, dass sie ihn gerade immer im Blick behält.

Lopko begleitet Sephyra, ebenfalls darauf bedacht sich möglichst leise zu verhalten.

Asleif schließt sich ihr an. "Von einem wissen wir ja schon, dass er noch hier is' und bei Verstand", flüstert er, als es ihm wieder einfällt. "Aber der wollte, dass wir abhauen. Vielleicht haben sie ihn erpresst. Soll'n wir zu dem?"

"Wenn Du weißt, wo der jetzt ist, dann los!" flüstert Sephyra zurück.

"Naja, er war nich' hier außen, sondern kam von innen", meint Asleif. "Ich glaub' nich', dass er in 'nem Turm is'."

Sephyra folgt Frumol.

"Deckst Du Lopko?" flüstert sie Asleif zu.

"Find' ich nich' gut, dass wir uns trennen", brummt der Thorwaler, geht jedoch Lopko hinterher.

"Ist gefährlich, ja!" stimmt Sephyra zu. "Aber schneller."

Tsara wird indessen auf die "Kreuzung" stellen [L15], so dass sie nach allen Richtungen Sicht hat und die Gefährten ggf. warnen kann, falls Gefahr drohen sollte. Ihr Herz klopft vor Aufregung, schließlich scheint das Ganze hier ja nicht mit rechten Dingen zuzugehen. 'Oh Herrin Tsara, was hast Du mit Deiner Dienerin vor?', geht es ihr durch den Kopf.

<<>>

Während sich Frumol nochmal den Raum mit der Leiter vornimmt, schaut sich Lopko weiter um. Vorsichtig geht er vor bis zum Haupttor und schaut dann nach rechts.

Lopko sieht schaut in einen kurzen, breiten Gang mit einem Treppenhaus an jeder Seite, dann blickt er noch um die Ecke und sieht einen ähnlich langen Gang wie auf der anderen Seite.

Um die Burg weiter zu erkunden geht Lopko zu den beiden Treppen und steigt dann vorsichtig in den ersten Stock hoch [bei J11]. Bevor er ganz oben angekommen ist, streckt er sich etwas um durch das Gelände nach links und rechts am Boden entlang zu schauen, ob nicht irgendwer Wache schiebt.

Ihm bietet sich ein großartiger Anblick: Die erste Etage ist eine offene Galerie mit Blick nach unten.

Lopko schaut nur kurz von der Galerie hinunter, dann wendet er sich dem westlichem Torturm zu. Gespannt lauscht er an der Tür, ob von drinnen Kampflärm oder andere Geräusche zu vernehmen sind. Dabei stellt er sich seitlich an die Tür, so dass er eventuelle Angreifer frühzeitig sehen kann.

Durch das Gelände kann er in seinem Sichtbereich keine Wache erkennen.

Währenddessen horcht Lopko auf der anderen Seite der Tür auf Geräusche.

Er hört ein trockenes ***Pock***

Als Lopko das Einschlagen eines Bolzen vernimmt, versucht er die Tür zu öffnen.

Als Lopko die Tür öffnen will, vernimmt er von drinnen Stimmen.

Da es sich hierbei nicht um Schrei handelt, öffnet Lopko die Tür.

Er sieht wie Frumol eine schwankende Leiter hoch klettern will.

Asleif folgt Lopko und holt ihn an der Tür ein.

<<>>

Frumol stellt die Leiter wieder an Ort und Stelle und nimmt dann einen Armbrustbolzen aus der Kiste. Den Beute trägt ja noch immer Sephyra bei sich.

Dann erklimmt er geschickt die Leiter und drückt die Klappe ein wenig hoch, den Bolzen in der Hand, und schaut sich um.

Sephyra sichert Frumol von unten.

Sollte Frumol durch den Spalt nichts erkennen, wird er der Bodenklappe weiter öffnen.

Die Stiefel, die Lopko vorhin durch den Spalt gesehen hat, sind aus der jetzigen Position nicht mehr zu sehen.

Da er nichts Verdächtiges sieht, öffnet er die Klappe ganz und klettert in den Raum.

POCK Direkt neben Frumols Kopf schlägt ein Armbrustbolzen in das Holz der Klappe.

Unwillkürlich zuckt Frumol zusammen.

Er weiß, dass ein Armbrustschütze Zeit zum nachladen braucht. Und so will er blindlings die beiden Bolzen, die er in der Hand hält in Richtung des Schützen werfen.

Aber er kann den Schützen nicht ausmachen. Der Bolzen kam von steil oben. Da sieht er eine Leiter, genauso eine, wie die auf der er steht, die weiter nach oben führt.

Der Einschlag eines Armbrustbolzens ist auch für Sephyra unüberhörbar.

Da er oben an der Luke keinen Schützen sieht, hat dieser sich vermutlich zurückgezogen. Und der Raum, in dem der Streuner jetzt steht, bietet ihm keine Deckung!

Also versucht er den Schützen abzulenken, indem er einen der Bolzen durch die Öffnung in der Decke wirft. Sofort klettert er die Leiter hoch, in der stillen Hoffnung, das Phex im gnädig ist und der unbekannte Schütze zu wenig Zeit hat, um die Waffe wieder zu laden.

Er hat keine Lust, von einem Bolzen aufgespießt zu werden. Diese Waffen schlagen Wunden, die kaum zu heilen sind.

Kaum ist der Bolzen geworfen, fällt auch von oben die Klappe zur nächsten Etage zu und kurz darauf ist ein lautes Scharren - als wenn etwas Schweres über den Boden gezogen wird - zu hören.

In diesem Moment stürmt auch Sephyra von unten in den Turm.

"Der scheint da oben in der Falle zu sitzen", meint Frumol nur aufgrund der Geräusche.

"Und er scheint unser Mann zu sein", fügt er schmunzelnd hinzu, während er sich im Zimmer umblickt. "Denn er hat was gegen die hiesigen Geweihten."

Sollte er im Zimmer nichts von Interesse finden, versucht er die Tür zum Gang zu öffnen, und schaut nach, ob es einen weiteren Weg nach oben gibt.

Beide steigen nach oben.

Die schmale Leiter bietet nur Platz und Halt für eine Person.

Sephyra fährt mit dem Rapier in der Hand herum als Lopko die Tür öffnet und entspannt sich dann.

"Gut, dass Du kommst. Ist bei Dir alles ruhig? Da oben ist wer mit Armbrust."

"Ja, das dachte ich mir, das mit der Armbrust." beginnt Lopko. "Ich hörte das Einschlagen des Bolzens. Habt ihr die Tür dort drüben schon geöffnet?"

"Wo ist Tsara?" will Sephyra sofort wissen, als alle versammelt sind.

"Die war noch hinter mir", sagt Asleif und schaut sich um.

"Ich hol sie!" Sephyra geht los. Sie ist sich ziemlich sicher, dass Tsara noch an dem Ort ist, wo sie sie zuletzt gesehen hat.

Etwas gedankenverloren steht bzw. genau genommen sitzt Tsara an eine Wand gelehnt und betrachtet ihr Prisma, wobei sie dieses in mehrere Richtungen dreht. Sie versucht das Licht einzufangen und verschiedene Brechungen zu erzeugen.

Sephyra kommt an, ergreift ihre Hand und zieht sie mit. "Komm, wir machen oben weiter!"

"Oh, äh, Ihr seid schon weiter gegangen?", antwortet Tsara aus ihren Gedanken gerissen. Sie verstaut ihr Prisma in dem dazugehörigen Lederbeutel, bindet ihn sorgfältig an ihren Gürtel, schiebt den Beutel in Richtung Rücken und zieht ihr Cape zurecht, dass der Beutel auch nicht mehr zu sehen ist.

Dann folgt sie Sephyra.

<<>>

Der Turmraum, in dem sich die Gefährten aufhalten, hat einen kreisförmigem Grundriss. In den Wänden sind 3 Schießscharten, 2 nach Norden auf den Weg, 1 in den Torhof.

Der Raum hat vier Zugänge, 2 Türen nach draußen und je eine Luke in Boden und Decke. 4 m lange Leitern führen nach oben und unten. An der Turmnordwand steht eine mittelgroße Kiste.

Lopko geht zu der Kiste und öffnet sie.

Sie einhält Armbrustbolzen (20 Stück), einen Topf mit Pech, 3 Fackeln sowie Feuerstein und Zunderkästchen.

'Feuerstein und Zunderkästchen kann man immer gebrauchen.' denkt sich Lopko. 'Oder verkaufen.' Dann nimmt er sich sowohl Feuerstein, Zunderkästchen als auch die Fackeln.

Während er die Sachen nimmt, kommt ihm beim Anblick der Fackel ein Gedanke: "Frumol, möchtest du dem da oben nicht ein bisschen die Füße wärmen?"

"Nee, lass mal", meint Frumol.

Dann geht er zur östlichen Tür und öffnet diese.

Hinter der Tür ist ein offener Übergang zum gegenüberliegenden Torturm. Von der zinnenbewehrten Brüstung kann man in den kleinen Innenhof und über die Zugbrücke auf das Festland schauen.

"Schau mal, ob es einen weiteren Weg nach oben gibt", bittet ihn der Streuner.

Dann schaut er aus der Schießscharte in den Hof, anschließend blickt er nach oben.

Auf dieser Ebene sind nur Schießscharten von denen der Innenhof relativ gefahrlos mit Armbrüsten und Bögen bestrichen werden kann. Der arme Eindringling der zwischen Zugbrücke und Burgtor steht ... das ganze kommt Frumol doch recht rondrianisch für ein Efferdkloster vor.

Eine Etage höher ist nur eine Zinnen gekrönte Mauer zu sehen.

Lopko tritt aus der Tür und schaut nach oben, ob er im Schussfeld des Anderen ist. Wenn das nicht der Fall ist, überquert er rasch den Übergang und öffnet die dortige Tür.

Über ihm ist nur die Zinnen gekrönte Mauer. Solange er dicht an der Tür steht, kann ihn der Gegner nicht treffen, aber wenn er zum anderen Turm läuft ...

Lopko ist das Risiko zu groß, dass er von oben getroffen werden kann. Deshalb geht er zurück in den Turm und erklärt in kurzen Worten, dass es ungesund ist dort raus zu gehen.

Dann verlässt er den westlichen Turm und läuft außen herum zum östlichen. Nur kurz hört er an der Tür ob sich jemand darin aufhält.

Wenn keine Geräusche zu vernehmen sind, öffnet er mit gezogenem Schwert die Tür.

Das Turmzimmer ist spiegelbildlich zu dem anderen. Nur das hier keine Person anwesend ist.

"Hallo da oben!" ruft Asleif. "Sag' mal, warum schießt du auf uns?"

"Ihr gehört doch sicher zu den Fischmenschen ..." ist die recht leise Antwort.

Lopko öffnet hier ebenfalls die Truhe und schaut hinein.

Sie einhält Armbrustbolzen (20 Stück), einen Topf mit Pech, 3 Fackeln sowie Feuerstein und Zunderkästchen.

Anschließend öffnet er die Tür zum Übergang in den westlichen Turm, darauf bedacht nicht vom Schützen getroffen zu werden.

Er sieht den Schützen nicht, anscheinend steht er hinter einer der Zinnen.

Hinaus wagt er sich nicht, aber er hört sich interessiert die Unterhaltung zwischen Asleif und dem Mann im Turm an.

"Wir kommen aus dem Dorf", antwortet Frumol unverbindlich. Schließlich könnten die Fischwesen mithören.

"Das wohl!" ruft Asleif. "Wir sind hier nur zu Besuch!"

"Das sagt ihr, aber wie kann ich euch vertrauen?" kommt er halblaut von oben zurück.

"Bei Swafnir, meinst du, ich lüge?" fragt Asleif zornig. Dann kommt ihm aber eine Idee. "Bei uns is' 'ne Tsageweihte. Der vertraust du doch wohl, oder?"

'Eine gute Antwort' lobt Frumol in Gedanken. Da Asleif ihm zuvor gekommen ist, schweigt er vorerst.

"Ich sehe keine Geweihte der Allesgebährenden!"

In diesem Moment kommt Sephyra mit Tsara wieder. "Was ist denn los?" will die Gauklerin wissen.

Tsara schaut sich die für sie unübersichtliche Szene an und fragt ebenso: "Genau, bei Tsara, was geht hier vor?"

Sephyra flüstert Tsara zu: "Der da oben klingt, als ob er Angst hat. Aber wenigstens redet er, als ob er noch alle Tassen im Schrank hat. Kannst Du ihn vielleicht beruhigen?"

"Da oben is' einer mit 'ner Armbrust, der glaubt, wir gehören zu den Fischmenschen", erklärt Asleif kurz die Situation.

<>>

Lopko überlegt sich indes, ob er nicht auch ein Stockwerk höher klettern sollte. Letztlich gewinnt dann doch die Neugier und er klettert die Leiter hoch, öffnet die Klappe und schaut vorsichtig zum anderen Turm hinüber.

Auf dieser Ebene ist der Turm nach innen offen und bietet einen freien Blick auf den Dachgarten, außerdem gibt es zwei Kuppeln und die großen Türme an der Seeseite.

Vorsichtig schaut Lopko zur Tür hinaus. Wenn er den Schützen nicht sieht, stellt er sich in den Türrahmen und spricht ihn an: "Schau mich an! Seh ich etwas aus wie ein Fischmensch?"

"Ihr seid kein Tsageweihter!" ist die vorsichtige Antwort. Der Sprecher ist nicht auszumachen.

"Klar, ich bin ja auch keine Frau, ich bin nur ein einfacher Seemann. Und auch kein Fischmensch, die deutlich anders aussehen als ich." kontert Lopko. "Die Tsageweihte steht direkt unter dir im Turm, somit kannst du sie gar nicht sehen."

"Kommt!" schlägt Sephyra vor. "Wir gehen alle auf den anderen Turm, zu Lopko. Da können wir uns alle zeigen."

"Dann soll sie sich zeigen!"

"Ruhig Blut da oben, ich bin Tsara von Leanda, eine Dienerin der Allesgebährenden, ewig Wandelbaren, heiligen Eidechse, Herrin über die Schöpfung. Wir sind gekommen, um zu helfen, nicht um zu schaden."

Die Worte und das Auftreten der Geweihte, die ja jetzt von oben an der typischen Kleidung der Tsageweihten zu erkennen ist, überzeugen den Mann. "Bitte wartet, ich komme herunter."

Die im westlichen Turm verbliebenen hören, wie wieder etwas über die Klappe geschoben wird. Dann wird sie geöffnet und der Mann kommt herunter geklettert. An seiner Kleidung ist er als Geweihter des Efferd zu erkennen.

'Dann halte ich mich mal im Hintergrund', denkt sich Frumol, der ja auch die hiesige Robe trägt.

Sephyra tritt neben ihm und drückt seine Hand. "Wir kommen voran!" flüstert sie ihm zu.

"Na also!" sagt Asleif zufrieden und tritt mit ausgestreckter Hand auf den Mann zu. "Efferd zum Gruße!" Er senkt die Stimme. "Sag' mal, was is'n hier eigentlich los?"

"Das ist eine sehr lange Geschichte", beginnt der Geweihte. "Bevor ich damit anfangen, sagt mir bitte, was euch hierher führt?"

Lopko, der Übergang von Turm zu Turm herübergekommen ist, beginnt zu erklären.

"Die Fischer der Gegend baten uns um Hilfe. Zuerst fingen sie keine Fische mehr und dann verschwanden auch noch einige von ihnen. Durch Nachforschungen sind wir auf diesen Ort aufmerksam geworden. Nun sind wir hier und wollen schauen was los ist."

Der Geweihte nickt und fängt an die Geschichte des Klosters zu erzählen.

Nachdem die *Sekte*, wie die Brüder in Brabak bezeichnet werden, den Tempel nach jahrelanger Arbeit auf einer von natürlichen Höhlen durchzogenen Felszinne nur wenige Meter vor der Steilküste errichtet hatte, folgte eine Zeit kargen aber ungestörten Daseins in der Felsenzuflucht hoch über der Brandung. Zunächst verließen die Wochen und Monate in Meditation, im Einssein mit Wind und Wellen, die die Felsklippe umspielten, auf dem das Kloster stand.

Nach und nach wurden die Lebensumstände im Tempel dann verbessert: Ein Dachgarten sorgte für pflanzliche Nahrung, eine Bibliothek und ein Labor für alchemistische Versuche wurden eingerichtet.

"Aber die Efferdpriester sind doch sonst nicht so alchemistisch", meint Asleif, den das schon bei der Entdeckung des Labors gewundert hat. "Warum is' das hier anders?"

"Nun, wir hatten hier in der Abgeschiedenheit viel Zeit und so konnten wir uns dem Wissen zuwenden."

"Aber warum grade Alchimie?"

"Das haben die Altvorderen entschieden ..."

Am Fuße der Felszinne wurde aus den Steinen und Felsbrocken, die beim Bau des Tempels anfielen, ein einfacher Hafen angelegt. Im seichten Wasser fungierten die Felsbrocken als Wellenbrecher und ermöglichten das Anlegen von Fischerbooten direkt an der senkrecht aus dem Wasser ragenden Felszinne und die Einfahrt in die Höhle an ihrem Fuß.

Noch während der Tempel gebaut wurde, war Kontakt zu den Bewohnern des 10 Kilometer entfernten Fischerdorfes Ranak aufgenommen worden. Ein reger Tauschhandel entwickelte sich, wobei die Geweihten ihr alchemistisches Wissen zu nutzen wussten oder den Fischern des Dorfes öfter den Weg zu ergiebigeren Fanggründen wiesen.

"Seid ihr immer nur mit dem Boot zum Dorf?" will Asleif wissen.

"Ja."

Über die Jahre blieb die Zahl der Geweihten im Tempel relativ konstant - meist lebten um die 30 Anhänger Efferds in seinem mächtigen Gemäuer - Todesfälle wurden durch Zulauf aus der Stadt ausgeglichen. So nahm das Leben auf der Felsenrinne seinen Lauf, bis vor 5 Monaten ein Ereignis eintrat, das 50 Jahre Geruhsamkeit mit einem Schlag beendete.

In einer stürmischen Frühjahrsnacht war an der Steilküste unweit des Tempels ein seltsames Schiff zer-schellt, das eine noch seltsamere Besatzung trug: Menschen mit einer silbrig-grünlich glänzenden, glatten Fischhaut. Der Wächter im Ostturm des Tempels hatte die Katastrophe beobachtet und, in der Meinung, es handle sich um ein Schiff aus Mizirions Flotte, sofort die 5 Erleuchteten benachrichtigt, die eine Rettungsaktion anordneten.

Asleif interessiert es, welche Art Schiff das war. Eher eine Galeere? Oder eher eine Karacke? Oder eher so etwas wie die tulamidischen Zedrakken? Oder - wissenschaftliche Aufregung befällt ihn - gar ein ganz neuartiger Typ?

"Das konnte man nicht mehr erkennen, es war schon halb untergegangen."

"Ach komm schon!" sagt der Thorwaler ungläubig. "Wie viele Masten hatte es? Wie war es getakelt? Hatte es Ruder?"

"Es war Nacht ..."

"Erstaunlich", versetzt Asleif sarkastisch. "Dass ein Schiff verunglückt, könnt ihr sehen, und sogar die Fischmenschen, die nich'mal rufen können, aus'm Wasser ziehen, aber welche Form und wie viel Masten es hat, dafür ist's zu dunkel." Er schüttelt den Kopf. Das geht hier ja genauso weiter wie in Ranak ...

"Es brannten Lichter auf dem Schiff, die dann erloschen sind. Und Lichter sieht man auf See sehr weit."

Wunder wurden gewirkt, die Boote aus der Höhle gezogen und die Unglücksstelle angesteuert. Noch während der Nacht gelang die Rettung von gut zwei Dutzend der fremden Seeleute, die dann im Tempel mit dem Nötigsten versorgt wurden. Schon bald erkannten die Geweihten, dass es sich bei den Gestrandeten um keine gewöhnlichen Menschen handelte. Ihre Fähigkeiten im Umgang mit Meeresbewohnern übertraf die der Efferdeweiheten bei weitem.

Asleif versucht herauszufinden, ob vielleicht so ein Priester, so ein "höherer Risso", unter den Geretteten war. Hatten sie einen Anführer? Gab es jemanden, der anders aussah oder sich anders verhielt?

"Ja, es gibt andere Risso mit einem Kamm auf dem Rücken. Wenn man von diesen berührt wird, dann ist das wie nach dem Angriff eines Zitteraals."

"Hmm, also mehrere von denen? Wie viele?" will Asleif wissen.

"Mehrere, ich konnte ihnen immer ausweichen, aber gezählt habe ich sie nicht."

Und ganz wichtig: konnten die Geweihten denn irgendwie mit den Risso reden?

"Nein, sie beherrschen unsere Sprache nicht."

"Reden sie untereinander?" fragt der Magier interessiert weiter.

"Sie können sich verständigen, uns haben sie Zeichen gegeben."

Das wurde klar, als am Tag darauf ein weiterer Besucher entdeckt wurde, den die Fremden in ihrem "Schlepptau" mitgebracht hatten: Ein riesenhafter Kalmar von 12 m Länge, mit einem hässlich aussehenden, gefährlichen Schnabel, hatte sich in einer zweiten Felshöhle unter dem Tempel eingenistet. Alle Versuche der Geweihten, das Untier zu verjagen, schlugen fehl. Aber es kam noch schlimmer! Die Fremden, ein uraltes Seevolk, das sich Risso nannte, stand in geistigem Kontakt mit dem Riesenkalmar und verehrte ihn wie eine Gottheit. Als die Geweihten das Ungeheuer vertreiben wollten, weil es ihnen den Zugang zum Wasser verwehrte, griffen die Fremden an und überwältigten die Geweihten und deren Bedienstete.

Innerhalb von Minuten hatten sie die Herrschaft über den Tempel an sich gerissen. Der Geweihten, der sich als Bruder Faldo, vorgestellt hat, konnte sich bislang vor den Risso versteckt halten. Wo seine Mitbrüder und die Bediensteten sind weiß er nicht, aber er ahnt schreckliches: denn der Riesenkalmar, war unersättlich ...

Betroffen schweigt Lopko eine Zeit lang.

Sephyra ist für einen Moment sprachlos.

Aufmerksam hört Frumol dem Bericht zu. Das sind wahrhaft keine guten Vorkommnisse und diese Risso sind also durchaus feindselig. Vermutlich hätten sie die beiden Flüchtlinge doch verfolgen sollen ...

"Zwei von deinen Brüdern haben wir schon getroffen", berichtet Asleif ihm. Er beschreibt die beiden Geweihten und auch, wie der eine sie mit der Geschichte über eine Seuche vertreiben wollte.

"Bruder Kuron, nehme ich an", antwortet der Geweihte nachdem er die Beschreibung gehört hat. "Ihr hättet auf ihn hören sollen."

Und das andere ist Demos, er war ein Bediensteter."

Da ihm eine weitere Maskerade als kaum sinnvoll erscheint, legt Frumol die Robe wieder ab. Sie ist ungewohnt zu tragen und behindert ihn möglicherweise mehr als dass die ihm von Nutzen ist.

"Wie greift man den Kalmar am Besten an?" Etwas unsicher schaut er dabei auf sein Schwert. "Gibt es irgendwo noch Waffen?"

"Früher gab es eine Waffenkammer gleich beim Ostturm im Erdgeschoss."

"Hmm, vielleicht kann man so 'nem Kalmar ja auch 'nen Schreck einjagen und ihn so vertreiben", überlegt Asleif. "Wie den Ogern."

"Das wäre sicherlich erfreulich, wobei Dein Zauber den Kalmar ja nicht endgültig vertreiben würde. Er könnte zurückkommen. Und dann wäre noch die Frage, was wir tun, wenn er nicht auf den Zauber reagiert wie gewünscht."

Asleif nickt. "Lieber wär' mir's, wenn wir die Risso überzeugen könnten, selbst zu gehen. Aber wenn sie nich' reden, ist's schwierig. Andersrum, wenn wir den Kalmar vertreiben, folgen sie ihm vielleicht, und bringen ihn woanders hin."

Lopko wird die Fragerei langsam zu viel. "Asleif, komm wir suchen die Waffenkammer und schauen ob es dort noch etwas Brauchbares gibt."

Sephyra hält Lopko zurück. "Nicht so schnell! Erstmal brauchen wir einen Plan. Der Reihe nach. Wie viele Risso schätzt Ihr denn, Hochwürden, sind jetzt gerade hier im Tempel?"

"Ich weiß es nicht, ich kann die Fische nicht voneinander unterscheiden. Aber es waren gut zwei Dutzend, die wir vom Schiff gerettet hatten."

Sephyra schluckt. "Das kann mühsam werden. Vielleicht wenn wir den Kopf ... haben die Risso einen Häuptling?"

Der Geweihte zuckt mit den Schultern.

"Hmm, wenn wir den Kopf zerschlagen sollen, dann wäre es doch das Beste gleich den Kraken anzugreifen." widerspricht Lopko dem Vorgehen zuerst nach Gefangenen zu suchen. "Denn die Risso werden doch eben von diesem Kraken gelenkt und wenn der nicht mehr ist, dann werden die auch wieder normal."

"Das ist doch nur eine Vermutung", meint Frumol.

Fragend schaut Lopko zu Asleif, schließlich hatte er in der Bibliothek etwas über die Risso gelesen.

"Ich glaub', die beten den nur an, der lenkt die nich'", meint Asleif. So hatte er den Geweihten jedenfalls verstanden. "Jedenfalls wenn's 'n normaler Krake is' ..." fügt er düster hinzu.

"Ein normaler Krake versteckt sich aber auch nicht in einer Höhle unter dem Refugium." kontert Lopko. "Der wendet bestimmt Magie an."

Asleif schaudert. "Nu nimm mal nich' da Schlimmste an", widerspricht er. "Kraken sind sowieso schon Hranngars Geschöpfe, aber einer, der zaubert, der wär' sicher heptasphärisch. Nee, hoffen wir mal, dass er nur hier bleibt, weil sie ihn füttern."

"Und wenn wir die Fütterer vertreiben ..." ergänzt Sephyra.

"Dann fangen wir doch mit den Risso an", meint Frumol schief lächelnd. "Und über den Rest machen wir uns Gedanken, wenn es soweit ist. Schließlich wird das Vieh kaum durch die Gänge des Klosters kriechen können."

"Eben, und erstmal brauchen wir mehr Leute. Lass uns nach Gefangenen schauen, die wir befreien können", stimmt ihm Sephyra zu.

Frumol nickt zustimmend.

"Wie lang waren nochmal der Schnabel und die Arme des Kraken?" fragt Sephyra den Efferdgeweihten.

"Die Arme werden wohl gut 10 Schritt lang sein und der Schnabel ist riesig", ist die Antwort des Geweihten, bei dem Gedanken an das Monster erzittert er.

Sephyra schluckt. "Also gegen so ein Ding möchte ich wirklich nicht unbedingt kämpfen."

"Außerdem wissen sie, dass wir hier sind. Sie werden uns sicherlich suchen.", gibt Frumol zu bedenken und spielt auf die Auseinandersetzung an.

"Möglicherweise haben sie den Gefangenen auch wieder befreit", fügt er noch hinzu.

"Gibt es hier im Kloster ein Gefängnis oder einen Raum, den man gut als Gefängnis benutzen kann?" ergänzt Sephyra. "Vielleicht gibt es ja noch jemanden, den wir befreien können."

"Auf dem Weg zur Anlegestelle, auf Höhe der Vorratskammer gibt es eine solche Zelle, aber da sind sicherlich die Risso ..."

"Dann sollten wir da vielleicht mal nachsehen ...", meint der Streuner.

"Ja!" stimmt Sephyra zu. "Wie kommen wir denn dahin?"

"Ihr müsst vor dem Tempel die Treppe runter."

"Also da sollten wir erstmal nachschauen!" schlägt Sephyra vor. "Könnt Ihr uns führen, Hochwürden?"

Der Geweihte nickt und führt die Helden über die Leitern im Ostturm wieder in die erste Ebene.

Als Lopko im Erdgeschoss des Turm angekommen ist, öffnet er die Kiste und entnimmt ihr fünf Fackeln.

Im Durchgang vor den doppelflügligen Eingangstüren in den Tempel [K13] weist er nach rechts auf die nach unten führende Treppe. "Hier beginnt der lange

Abstieg bis hinunter zum Hafen. Auf der Hälfte etwa ist ein Lagerraum und da ist auch die Zelle.

Möge Efferd Euch den Sieg gewähren, ich werde mich wieder verstecken."

"Moment noch!" hält ihn Asleif zurück. "Bevor wir irgendwo rein platzen, kannst du uns 'n bisschen beschreiben, wie das da unten aussieht?"

"Eine große Höhle im Felsen, in der wir unsere Sachen lagern und dahinter eine Zelle", beschreibt der Geweihte.

"Also erst eine große Höhle. Ist da eine Tür davor? Oder kann man da irgendwie reinschauen? Sind die Risso dann in dieser Höhle?" fragt Asleif weiter. "Und wo is' der Kalmar?"

"Die Höhle ist direkt mit der Treppe verbunden, es gibt keine Türen", antwortet der Efferdgeweihte. "Ich war seitdem die Risso das Kommando übernommen haben nicht mehr unten, deshalb weiß ich nicht ob und wo die Risso sind. Und der Kalmar ist natürlich im Wasser."

"Ja gut, aber wo geht's zum Wasser? Und is' da dann noch Platz vor dem Wasser, wo man sich vielleicht auf 'nen Kampf vorbereiten kann, oder is' das direkt nach 'ner Treppe oder 'nem Gang?"

Sephyra hört aufmerksam zu.

"Der Lagerraum ist mitten im Felsen, von da geht die Treppe noch ein gutes Stück tiefer bis zum Wasser", erklärt der Geweihte geduldig. "Am Wasser gibt es im Felsen einen kleinen Hafen - nur für Fischerboote. Und die Höhle hat Zugang zum Meer. Dort ist der Kalmar irgendwo."

"Hmm", macht Asleif. Wie viel Platz da tatsächlich ist, wird man dann ja sehen. Aber wie man den Kraken überhaupt angreifen soll, ist ihm schleierhaft. Nur wenn der tatsächlich dämonisch sein sollte, hat er eine vague Idee ... für die er aber viel Zeit benötigen würde.

"Das bedeutet, egal wie viele wir sind, wir können den Kalmar nicht direkt angreifen, da sich dieser ins tiefere Wasser zurückziehen kann." befragt nun Lopko den Geweihten. "Gibt es im Lagerraum Waffen?"

'Vermutlich nicht,' denkt Frumol, 'sonst wäre das kein Lagerraum sondern eine Waffenkammer.'

Eigentlich wartet der Streuner nur darauf, dass es endlich losgeht.

"Was sollte der Riesenkrake denn an Land?" fragt der Geweihte erstaunt zurück. "Natürlich ist er im Wasser. Und Waffen waren früher in der Waffenkammer."

"Früher", betont Sephyra.

"Danke", erwidert Frumol. "Wo werden wir Euch finden?"

"Ruft leise nach mir, wenn ihr wieder oben seid."

"Also gehst DU wieder in den Turm", stellt Frumol fest.

"Ich werde mich verstecken, denn ihr habt die Risso aufgescheucht", antwortet Bruder Faldo.

Frumol winkt nur kurz ab, ohne weiter darauf einzugehen.

Er prüft ob der Weg nach unten frei und beleuchtet ist, und was genau >auf der Hälfte< bedeutet, bevor er sich an den Abstieg macht.

Lopko entzündet seine Fackel und macht sich daran die Treppe zum Vorratsraum hinab zu steigen.

Die Treppe ist unbeleuchtet, aber zum Glück hat ja Lopko die Fackeln.

"Braucht noch jemand Licht?" fragend hält er die restlichen vier Fackeln bereit.

Sephyra nimmt ihm eine Fackel ab und entzündet diese.

Nach einem kurzen geraden Stück beginnt eine schier endlose Wendeltreppe.

"Ich bekomme langsam einen Drehwurm." flüstert Lopko nach hinten. "Hoffentlich hört die Dreherei bald auf."

Sephyra legt nur die Finger an die Lippen.

"Auf der Treppe sollten wir das Licht löschen. Wir sind wie auf dem Präsentierteller." meint Frumol.

Sephyra nickt und löscht ihre Fackel.

"Du darfst dann gerne als Erster im Dunkeln gehen und dir die Knochen brechen." Lopko würde ganz gerne mit Licht laufen, das erleichtert das Treppensteigen. "Ich mach dann den Abschluss. Mit Licht."

Also geht Frumol an die Spitze und steigt langsam und vorsichtig Stufe für Stufe hinab.

Sephyra folgt ihm auf dem Fuße.

Tsara wird dann dritter oder vierter Position gehen. Angesichts der unvermeidbaren Kämpfe reißt sie sich nicht darum, in der ersten Reihe zu stehen.

IM FELS

Die Wendeltreppe führt stetig nach unten und Frumol hat nachdem er sich an die Dunkelheit und die Stufen gewöhnt hat keine Schwierigkeiten nach unten zu gelangen. Nach einigen Drehungen vermeint er unter sich Geräusche zu hören.

Frumol vermeint Gegröle und das Aneinanderstoßen von Bechern in nicht weiter Ferne zu vernehmen. Er ist sich auch sicher, dass es heller wird.

"Da unten wird gefeiert, wie mir scheint", gibt Frumol leise nach hinten an Sephyra weiter. Während er langsam und vorsichtig weitergeht, versucht er anhand der Stimmen die Anzahl der Personen zu erkennen.

Sephyra gibt die Information nach hinten weiter und folgt dann Frumol vorsichtig.

Die Stimmen und die Sprache sind ihm absolut unverständlich. Die Laute klingen auch nicht wie menschliche Stimmen, sie haben eher etwas echsisches oder sind es gar die Laute von Fischen.

Frumol ist sich sicher, dass die Stimmen hinter der nächsten Biegung sind.

Frumol bedeutet Sephyra mit den anderen zurückzubleiben, während er sich vorsichtig der nächsten Biegung nähert und versucht einen Blick auf das Geschehen zu erhaschen.

Gut einen Schritt tiefer, öffnet sich die Treppe zu einer großen Höhle im Fels. Im Vordergrund flackert ein Feuer auf dem Steinboden, der den Ausgang der Treppe beleuchtet. Die Treppe schraubt sich dann linker Hand weiter in die Tiefe. An den Wänden der Höhle sind Fässer, Kisten, Holztruhen und Leinensäcke fein säuberlich aufgereiht. Offensichtlich handelt es sich um den Vorratskeller des Tempels. Auf drei Schemeln vor einem der Fässer sitzen ebenso viele schuppenhäutige Gestalten beim fröhlichen Zechgelage.

"Das wird spannend", denkt sich Frumol, während er sich nach einem weiteren Ausgang umsieht. Immerhin soll hier das Gefängnis sein, und die Risso scheinen die Wächter zu bilden. Ebenfalls mustert der Streuner die fremdartigen Wesen, prüft eventuelle Bewaffnung und mögliche Unterscheidungsmerkmale auf niedere und höhere Risso ...

Zwei der drei haben je einen Dreizack, der dritte hat einen auffälligen Kamm auf dem Rücken und trägt ein Zackenmesser.

Dann wendet er sich ab und schleicht zu seinen Gefährten zurück, denen er entsprechend berichtet.

"Drei, sagst Du? Die sollten wir überwältigen können." Sephyra schaut fragend zu den anderen. "Was meinst Du?" will sie von Frumol wissen. "Können wir uns vielleicht anschleichen?"

"Nach unten möglicherweise, aber sicherlich nicht zu den Gefangenen." meint Frumol.

"Vermutlich wird einer versuchen nach oben zu entkommen um Hilfe zu holen", vermutet er weiter.

"Ich denke, wir sollten sie überwältigen, denn dann haben diese nicht mehr Rücken. Ich hätte da eine Idee", überlegt er. "Ob Echsen sich auch vom Licht blenden lassen?"

"Bestimmt!" Sephyra ist sich da ganz sicher.

Asleif nickt. "Augen haben sie ja."

Ein Schmunzeln umspielt seine Lippen, jedoch kann Sephyra, die ihm am nächsten steht, dies eher fühlen als sehen.

"Gib mir mal ein paar von den Armbrustbolzen", bittet er sie leise während er kurz bedauert, dass sie keine solche Waffe haben. Wenn man mit einer Armbrust trifft, reißt der Bolzen schlimme Wunden. Und gerade diesen Vorteil könnten sie jetzt gut gebrauchen ...

"Da", Sephyra reicht ihm drei.

Frumol nimmt sie entgegen und zieht mit der anderen Hand sein Rapier.

"Was hast du vor?" will Asleif wissen.

"Ich will uns einen Vorteil verschaffen", schmunzelt der Streuner im schummrigen Licht.

"Dasselbe wie immer", zischt Tsara und holt leise schon einmal in weiser Voraussicht Verbandsmaterial aus ihrem Rucksack.

Gerne würde Lopko eine Armbrust verwenden, nur hat er keine hier und damit umgehen kann er auch nicht.

"Asleif, kennst du dich mit einer Armbrust aus?" Lopko hofft, dass sich der Thorwaler damit auskennt. "Wir sollten hoch und eine aus dem Waffenlager holen."

"Nö, sowas gibt's nich' so oft in Thorwal", erklärt Asleif.

Sephyra steckt derweil ihr Rapier weg und nimmt die Wurfdolche in die rechte und die linke Hand. 'Erstmal aus der Distanz.'

Er plant ein paar Bolzen die Treppe in die Dunkelheit purzeln zu lassen. Die Geräusche sollten die Risso aufschrecken, und - so hofft Frumol - einer wird nachsehen gehen. Da die Risso am Feuer sitzen, werden sie durch das helle Licht geblendet sein. Die Gruppe Abenteurer kommt aus der Dunkelheit der Treppe und kann diesen Vorteil als Überraschung nutzen. So wird eine der Echsen niedergemacht oder betäubt sein, bevor die anderen in den Kampf eingreifen können.

Dass er diesen Plan nicht weiter erläutert, verärgert Asleif schon wieder. "Schon gut, aber *wie?*" fragt er weiterhin leise, aber eindringlich. "Hier is' nich' die Zeit für Geheimniskrämerei, Mann. Wenn du die Risso überraschst, is' gut, wenn du uns überraschst, is' nich' so gut, verstehst du?"

"Locken wir einfach einen her, und überwältigen diesen", erwidert Frumol leise. Mit Sephyra ist er ein gut eingespieltes Team, sie wird entsprechend reagieren.

'Geht doch!' Asleif grinst. "Gut", stimmt er zu. "Dann mal los."

Frumol wirft zwei der Bolzen die Treppe herunter in die Dunkelheit, so dass sie die Stufen herab poltern. Derweil hält er sich an der Wand außerhalb des Feuerscheins im Schatten, um dem ersten Risso der nachschauen kommt eine böse Überraschung zu verschaffen.

Sein Plan scheint aufzugehen, denn der Risso mit dem Kamm auf dem Rücken springt auf als er die Geräusche hört. Aber statt selber zur Treppe zu laufen, stößt er unverständliche Befehle aus und die anderen beiden Risso machen sich auf nach der Ursache zu suchen.

Dabei sind sie dann nur einige Armlängen von Frumol entfernt.

Sephyra steht schräg hinter Frumol. Sieht sie den Risso?

Um die Risso sehen zu können, müsste die Gauklerin ihren Kopf aus dem Schatten lösen und um Frumol herum schauen.

Ein Ziel, das man nicht sieht, kann man nicht anvisieren. Also steckt sie die Dolche weg und zieht wieder ihr Rapier.

Mutig ergreift Frumol die Situation und springt auf den ersten Risso los, um diesen mit einem Schlag mit dem Rapierknauf gegen den Kopf zu betäuben, bevor dieser die Chance hat zu reagieren.

Frumol gelingt es den ersten Risso mit dem Knauf des Rapiers zu treffen, schließlich war das Überraschungsmoment auf seiner Seite. Nur den Gefallen umzufallen, den tut ihm der Risso nicht. Er stößt stattdessen einen zornigen Laut aus.

Danach wendet er sich dem zweiten Risso zu, der hoffentlich den Schreck des unerwarteten Angriffs noch nicht überwunden hat. Frumol hofft, diesen mit einem schnellen Streich des Rapiers außer Gefecht zu setzen.

Tja, Frumol hat in letzter Zeit auf den Jahrmärkten wohl zu viel den Heldensagen gelauscht, denn es besteht ein großer Unterschied zwischen der Idee eines Kampfes und der Ausführung. Durch den schnellen Sprung die Treppe hinab und den Schlag auf den ersten Risso rutscht er fast an dem zweiten vorbei und kann froh sein, dass er nicht gefallen ist.

Glück im Unglück hat er aber, dass der Risso zu überrascht für einen gelungenen Angriff ist.

Der Weg für die nachfolgenden Gefährten ist jedenfalls frei.

Sephyra setzt nach. Da der Risso noch steht, sticht sie ihm in den Bauch.

Der Risso findet den Stich nicht gut und greift die Gauklerin mit dem Dreizack an. Aber vielleicht war der Schlag auf den Kopf doch stärker, denn er verfehlt die Gauklerin.

Asleif folgt langsamer und bereitet einen Blendzauber vor. Er will aber seine Kraft sparen und die Magie nur einsetzen, wenn die anderen mit den Risso körperlich nicht fertig werden.

Während sich die anderen um den Angriff kümmern, sicher Lopko die Treppe nach oben ab.

Frumol hatte sich das eigentlich anders vorgestellt, aber Phex will offensichtlich auch ein wenig Spaß haben.

Der junge Streuner fängt sich schnell und greift den überraschten Risso an um diesen zurückzutreiben. Hier ist kein Geplänkel gefragt sondern eine Entscheidung! So versucht Frumol dicht am Risso zu bleiben, damit dieser seinen Dreizack nicht wirkungsvoll einsetzen kann - mit seinem Rapier hat Frumol auf kurze Entfernungen die Vorteile auf seiner Seite. Notfalls lässt er das Rapier fallen und kämpft mit seinen Dolchen.

'Mist', geht Sephyra durch den Kopf. 'Der steht noch.' Sie macht einen Ausfall.

Als der dritte Risso sieht, wie die anderen in einen Kampf verwickelt sind, nähert er sich noch auch der Treppe. Da er nur Sephyra und Frumol sieht, beeilt er sich nicht sonderlich - sollen die anderen beiden doch damit fertig werden.

Tsara wird sich aus dem Kampf heraushalten, sich aber ihrer Haut erwehren (Ausweichen etc.), falls sie angegriffen würde. Falls etwas Werfbares in Reichweite sein sollte (Steine, Sand etc.), würde sie dies bei passender Gelegenheit einsetzen und versuchen, die Risso damit zu behindern.

"Lopko, hilf uns!" ruft Asleif. So zäh, wie diese Risse sind, müssen sie hier unbedingt eine zahlenmäßige Überlegenheit herstellen. Frumols Plan, der das auch vorsah, ist irgendwie komplett schief gegangen. Eigentlich wollte er doch auch ausnutzen, dass die auf der dunklen Treppe wenig sehen, und jetzt ist er selbst in den hellen Raum gesprungen.

Bis Lopko da ist, tritt der Thorwaler nach vorne neben Frumol und versucht, den dritten Risse aufzuhalten. Dabei verhält er sich defensiv und wartet darauf, dass ihm jemand zu Hilfe kommt.

Mit den Worten "Halte bitte das da." drückt Lopko seine Fackel Tsara in die Hand. Anschließend greift er zu seinem Schwert und tritt in den Raum. Dort orientierte sich zuerst, läuft nach rechts und dann im Bogen auf den dritte Risse zu.

So beginnt ein erbitterter Kampf drei gegen drei. Asleif beobachtet und Tsara hält sich mit der Fackel in der Hand aus dem Kampf raus.

Es geht immer wieder hin und her und im Kampf zwischen Sephyra/Frumol und den beiden Risse sind weder Sieger noch Verlierer auszumachen. Einzig Lopko scheint im Kampf mit dem höheren Risse Phex an seiner Seite zu haben. Zwar gelingt dem Risse gleich zu Beginn des Kampfes Lopko mit einem Stromstoß zu attackieren, aber dieser lähmt zum Glück für den Seemann nur den linken Arm. Dass der Risse dabei Lopko so nahe gekommen ist, nutzt dieser zu einer Attacke aus bei der er das Schwert mit voller Wucht in den Bauch des Risse stößt. Blut läuft dem Risse aus dem Maul aber er kämpft trotzdem noch ein paar Runden weiter bis er nach einem weiteren Treffer von Lopko zu Boden bricht.

"Schmore in den Niederhöhlen." murmelt der erschöpfte Lopko. Es sind keine äußeren Wunden erkennbar, aber der gelähmte Arm kostet ihn dennoch einiges an Energie. Da er nichts über die Auswirkung und die Dauer der Lähmung weiß, fragt er sich ob er den nun leblos herabhängenden Arm jemals wieder gebrauchen kann.

Als die beiden Risse mitbekommen, dass ihr Anführer besiegt wurde, brechen sie den Kampf ab und fliehen mit lautem Geschrei die Treppe hinunter.

Der Kampf ist aus.

Sephyra will erst Asleif und Tsara anfahren, warum sie die beiden flüchtenden Risse nicht wenigstens ein Bein gestellt haben, als sie aber Lopkos Zustand gewahr wird, hält sie sich zurück.

"Geht es Dir gut", vergewissert er sich bei Sephyra.

"Besser als Dir", erwidert diese und deutet auf Frumols Wunde.

Der Streuner winkt lächelnd ab. "Da kümmern wir uns später drum."

Als der Risse flieht, ist der Streuner froh, dass er kaum Treffer einstecken musste und versucht einzuschätzen, ob er seinen Gegner ernsthaft verletzt hat.

Dann steckt er das Rapier ein und wendet sich der Höhle zu. Irgendwo sollten die Gefangenen eingesperrt sein.

Lopko lässt nun sein Schwert zu Boden sinken und atmet tief durch.

"Was ist passiert?" fragt Sephyra und deutet auf Lopkos linken Arm.

"Hoffentlich sind da unten nich' noch mehr", befürchtet Asleif. Er verwandelt seinen Stab in eine Fackel und geht gleich tiefer in die Höhle hinein, um sich dort umzusehen.

Lopko nickt nur mühsam Frumol zu, er solle die Treppe bewachen. Dann schaut auch er sich in der Kammer um.

Frumols Mimik zeigt deutlich, was er von diesem *Be-fehl* hält: nichts! Dennoch geht er zurück zur Treppe und schaut wachsam hinab.

Nachdem ein Moment lang alles ruhig und dunkel blieb, wendet er sich ab - schließlich gibt es in den Fässern und Kisten des Lagerraumes sicherlich noch nützliche Dinge zu entdecken.

In der Kammer befinden sich insgesamt 10 Fässer, 13 Kisten, 24 Säcke und eine große Truhe. Hinter den Säcken an der Nordwand ist eine Tür zu erkennen.

Lopko schaut sich die große Truhe an und öffnet diese.

In der Truhe befindet sich trockener Schiffszwieback.

"Ohhh! Hier in der Truhe sind die Zutaten für ein köstliches Mahl." erklärt Lopko nach dem Öffnen und leise fügt er noch hinzu. "Wenn man am Verhungern ist."

Lustlos stochert er mit seinem Schwert in dem Zwieback herum.

Außer das er damit Paniermehl erzeugt und die auf See üblichen Würmer und Maden aus dem Zwieback vertreibt, erreicht er nichts. Finden tut er so jedenfalls nichts.

"Du bist dran", teilt Frumol dem Seemann mit, denn warum sollte dieser ohne den Streuner Spaß haben dürfen.

Wenn Frumol der Meinung ist, dass die Treppe nicht mehr bewacht werden muss, so hat er bestimmt Gründe dafür. Nur ist Lopko im Moment zu schwach, um sich dieser Aufgabe zu widmen.

Asleif schaut sich die Tür näher an. Wenn er nichts Besonderes an ihr sieht, prüft er, ob sie abgeschlossen ist.

Die Tür ist mit Blech verstärkt und außen sind mehrere Riegel angebracht.

"Hmm." Asleif kratzt sich den Bart. Das sieht so aus, als sollte etwas drin bleiben. Aber wenn hier was Gefährliches wäre, hätte es der Geweihte bestimmt erwähnt.

"Schau doch einfach nach", fordert Frumol ihn auf.

Er schiebt die Riegel weg und öffnet die Tür.

Dahinter ist ein stockdunkler Raum ohne Lichtquelle. Wenn die Tür geöffnet wird, fällt auf, dass es sich um eine natürliche Höhle mit unbearbeiteten Wänden handelt. Sie ist nur wenige Quadratmeter groß und kaum 2 m hoch. Auf schmutzigem Stroh sind drei bärtige Gefangene zu sehen.

"Efferd zum Gruße!" versucht es Sephyra.

Die Gefangenen halten schützend die Arme vor die Augen. Da sie erkennen, dass es sich bei den Ankömmlingen nicht um Risso handelt, fangen alle zugleich an zu reden. Sie stellen sich als Drostin und Polgar Sandinel sowie Bruder Ozeanus, der oberste aller Geweihten im Tempel, vor.

"Haaalt stopp!" versucht Sephyra den Redeschwall zu kanalisieren. "Wie geht es Euch, ist jemand verletzt?"

Tsara wird ob der Gewissheit, hier den obersten Geweihten vor sich zu haben, eine Verneigung machen. "Seid gegrüßt."

Sofern jemand verletzt ist oder Hilfe braucht, wird sie natürlich entsprechend tätig werden.

Alle drei Gefangenen sind stark geschwächt und kaum eine große Hilfe für die Helden, wenn es zu einem Kampf kommen sollte.

Die beiden Sandinels sehen noch am frischesten aus, können aber nicht viel erzählen. Sie wissen nur, dass sie vor einigen Tagen mit ihrem Fischerboot seltsamerweise die Orientierung verloren haben, und dann auf ein anderes Boot trafen, das mit den Gestalten besetzt war, die sie nun als Risso kennen. Sie wurden durch Berührung überwältigt und hierher gebracht. Die Schäden durch die Stromschläge sind zwar einigermaßen überwunden, aber es gab auch nicht viel zu essen.

Bruder Ozeanus, der am längsten in der Zelle steckt, kann nur von der Ankunft der Risso berichten. Aber die Geschichte kennen die Helden ja schon von Bruder Faldo.

Er weiß auch nichts davon, dass sich Geweihte verstecken konnten oder was sich seither im Tempel abgespielt hat. Erfreut zeigt er sich als er von Bruder Faldo hört.

Bruder Ozeanus ist sehr verwundert darüber, dass er seit der Ankunft der Risso keine Wunder mehr wirken kann und hält das für eine Strafe Efferds für die Abtrünnigkeit der Sekte.

Sephyra ergreift wieder das Wort: "Vielen Dank, Eminenz. Wir werden hier wohl weiter aufräumen müssen. Zu Essen gibt es hier genug. Vielleicht mögt Ihr erst einmal wieder zu Kräften kommen."

Asleif runzelt die Stirn, als er das hört. "Ich kenn' mich da nich' so gut aus", meint er, "aber kann's nich' auch sein, dass die Risso 'ne, sagen wir, Gegenkraft ausüben? Also wir haben ja von dem Kraken gehört, und so einer is' sicher Hranngars Geschöpf. Und ich will mal nich' allzu spekulativ werden, aber 'ne Verbindung zwischen Hranngar und der Herzogin der Nachtblauen Tiefen zu sehen, is' nich' so wahnsinnig weit hergeholt."

"Nein, nein, so stark ist die Kraft nicht. Efferd bewahre uns!" entgegnet der Hochgeweihte vehement. "Die Macht der Dämonin wäre viel stärker. Aber vielleicht ist der Krake einer ihrer niederen Diener. Wir könnten da sicherlich noch ausgiebig reden, aber im Moment fühle ich mich zu schwach, um diese Theorie weiter zu verfolgen.

Habt Ihr vielleicht einen Schluck frisches Wasser? Hier haben wir nur diese abgestandene Brühe ..."

"Grad' nich', aber vielleicht is' hier ja was", meint Asleif und sieht sich um. "Oder vielleicht einer der anderen ..."

Sofort reicht Tsara dem Geweihten ihren Wasserschlauch. "Eminenz ..., möge der Diener Efferds dessen ureigenste Gabe erhalten."

"Habt Dank, Dienerin der Wandelbaren."

Als Lopko die Bitte vernimmt, geht er zu den Fässern und inspiziert deren Inhalt.

Einige der Fässer enthalten Wein, der überwiegende Rest gepökelte Fische.

"Hier ist Wein!" gibt Sephyra bekannt. Sie hat es nicht besonders eilig. 'Hoffentlich geht es Lopkos Arm bald wieder besser.'

In diesem Moment hat Tsara auch schon ihren Wasserschlauch heraus geholt.

Da auch in den Fässern nichts besonders ist, wendet Lopko sich nun den Kisten zu.

Auch hier findet der Seemann nur Lebensmittel (gesalzene Fische, Zwieback und Pökelfleisch). In die Säcke ist Getreide gefüllt.

Die ehemalige Gauklerin wendet sich an ihre Gefährten: "Erstmal den beiden Risso nach?"

"Nein, mir wäre es lieber, wir hätten Waffen, mit denen wir nicht so nah ran müssen." Lopko bewegt seine

Schulte so, das dabei sein linker Arm hilflos hin und her baumelt.

"Kannst Du denn mit Pfeil und Bogen umgehen?" fragt Sephyra erstaunt nach.

"So, sowieso nicht." dabei schaut Lopko auf seinen gelähmten Arm. "Aber versuchen würde ich es schon und dann dachte ich auch eher an eine Armbrust. Nur die Bolzen in der Gegend herum zu werfen ist nicht besonders wirkungsvoll. Besser wäre es wenn diese mit einem deutlichen 'Blob' in den Körper eines Risso einschlagen."

"Armbrust kann ich nicht", erwidert Sephyra achselzuckend. Sie versucht sich zu erinnern, ob sie außer bei dem Geweihten oben noch irgendwo eine Armbrust gesehen hat.

Sephyra fällt ein, dass der Geweihte etwas von einer Waffenkammer erzählt hat.

"Eminenz, wie finden wir die Waffenkammer?" spricht sie den Hochgeweihten an.

"Wenn die geschuppten Ungeheuer sie nicht geplündert haben, ist sie gleich neben dem Ostturm", antwortet der Bruder Ozeanus.

"Tsara, kannst Du Dir Lopkos Arm mal anschauen?" bittet die Gauklerin. Und Lopko fragt sie: "Wie ist es eigentlich dazu gekommen?" Sie zeigt auf seinen Arm.

"Der Oberrisso da," dabei deutet Lopko auf dem am Boden liegenden Fischmenschen. "hat mich mit der nackten Hand erwischt. Auf Dauer wird die Lähmung nicht sein, denn ich spüre meine Finger wieder."

Sephyra schaut aufmerksam zu. "Also Abstand halten", fasst sie zusammen.

"Natürlich", erwidert Tsara und lässt den Wasser Schlauch bei dem Geweihten. Dann holt sie ihr Verbandszeug hervor und wird sich Lopkos Arm ansehen und entsprechend verbinden.

Lopko zeigt Tsara die Stelle wo ihn der Risso getroffen hat, aber außer einem roten Punkt ist nichts zu erkennen.

Der Arm zeigt keine offensichtlichen Wunden, stellt die Geweihte fest. Lopko kann nur seine Muskeln nicht kontrollieren. Sie könnte den Arm fixieren, aber verbinden muss sie ihn nicht.

"Soll ich Dir den Arm anlegen bis Du ihn wieder ganz bewegen kannst oder kommst Du ohne Verband aus?"

"Ich denke es wird schon wieder." antwortet Lopko. "Ich spüre bereits ein leichtes Kribbeln in den Fingern. Kümmere dich besser um unsere drei Gefangenen in der Zelle."

"Und wie wollen wir jetzt weiter machen?" fragt Frumol in die Runde. "Seine Eminenz und die beiden Fischer können wohl kaum hierbleiben."

"Vielleicht zu Hochwürden, äh ..." Sephyra hat den Namen vergessen. "Und dann sollten wir vielleicht wirklich in der Waffenkammer schauen, ob wir noch etwas nützliches finden. Wenn es gegen jemanden geht, der lähmen kann, hätte ich gern mehr als meine zwei Dolche. Und falls wir gegen den Kalmar antreten müssen, ist etwas aus der Distanz auch ganz nett."

"Der Trick, ist ganz dicht ranzukommen", lächelt Frumol. Er weiß, dass dies genauso schwer ist, wie einen Gegner auf Distanz zu halten.

"Vielleicht gegen einen Kalmar, aber nicht gegen so einen, wie er Lopko erwischt hat", widerspricht Sephyra. "Ich glaube, wir sollten jetzt alle erstmal hochgehen und nach der Waffenkammer schauen."

"Wie ihr wollt", hält sich Asleif da raus.

"Den meinte ich doch." stimmt Frumol zu.

"Was immer es ist, was meinen Arm lähmt," entgegnet Lopko, "die Risso werden es auch ganz dicht anwenden können. Oder hast du schon gesehen, dass eine Schlange an ihrem eigenen Gift gestorben ist?"

"Gut, lasst uns den dreien helfen, mit hochzukommen. Eminenz?" Sephyra reicht Bruder Ozeanus den Arm zur Stütze.

Tsara geht zu den drei Gefangenen und spricht sie an. "Benötigt jemand von Euch perarinegefällige Hilfe?"

Die drei schütteln die Köpfe. "Wenn Ihr nach oben geht", bittet Bruder Ozeanus, "dann könntet ihr uns schützen. Wenn ihr aber den Weg nach unten wählt und die Risso verfolgt, dann finden wir auch alleine zurück."

"Wir gehen erstmal nach oben", erklärt Sephyra. "Also kommt!" Sie geht voran zur Waffenkammer.

So wollen die fünf wieder nach oben aufbrechen. Als Tsara an dem Risso vorbeigeht, stellt sie fest, dass er noch atmet.

"Auch wenn Du uns feindlich gesonnen bist, so scheinst Du nicht widernatürlicher Art zu sein", murmelt sie. "He, was machen wir mit dem Risso hier?"

"Kalt. Wir machen ihn kalt." ungerührt nimmt Lopko sein Schwert und beendet sein Werk.

Dann nimmt er die Leiche und zieht sie in das nun leere Gefängnis.

Sephyra schüttelt sich, aber ihr ist klar, dass es hier und jetzt nicht anders geht.

Wenn man die irgendwie konservieren könnte, gäbe es später bestimmt Interessantes zu entdecken, überlegt Asleif. Aber ihm fällt nichts ein, wie man das machen könnte.

Tsara unterdrückt einen Schrei, als Lopko den Risso erledigt.

"Wie konntest Du das tun? Er war wehrlos. Auch er ist ein Geschöpf Tsas!", fährt sie ihn an.

Auch der Bruder Ozcanus blickt etwas verstört zu Lopko.

Lopko weiß, dass es nichts bringt sich mit Geweihten über diese Thema zu unterhalten, deshalb macht er sein Schwert sauber und wendet sich der Treppe zu.

"Wollen wir?" mit einer einladenden Bewegung fordert er Tsara auf nach oben zu steigen.

"Mögen die Götter Dir vergeben", zischt Tsara. 'Ich tue es nicht', beendet sie den Satz in Gedanken.

Dann schaut sie demonstrativ an Lopko vorbei und steigt nach oben.

"Das is' Krieg, Tsara", argumentiert Asleif während er ihr folgt. "Und das sind wahrscheinlich Dämonenarbeiter. Was hätten wir denn mit dem tun sollen? Ihn gesund pflegen und in das Loch da sperren?"

Frumol schüttelt nur den Kopf - es war notwendig, den Risso unschädlich zu machen. Die Art und Weise lässt sich jetzt nicht mehr ändern.

Sephyra ist bei ihm.

So machen sich die Gefährten mit den drei befreiten Gefangenen langsam auf den Weg nach oben. Nach einigen Windungen vernimmt Lopko, der als erster die Treppe hoch geht, von oben Schritte und Stimmen.

Lopko verharret kurz um besser hören zu können, was da kommt. Dann flüstert er nach hinten, dass von oben jemand kommt und es besser wäre in der Halle sich auf einen Kampf vorzubereiten.

Mit dem Schwert in der Hand geht er rückwärts die Treppe hinab.

Also kehrt Asleif ebenfalls um.

"Gut!" Sephyra macht sich unten zum Kampf bereit - Wurfdolch in der Rechten, Rapier in der Linken zum schnellen Wechsel.

Sephyra hofft, dass sie es mit den drei geschwächten Gefangenen noch rechtzeitig bis zur Höhle schaffen, sonst müssten sie auf der Treppe kämpfen - und der Gegner kommt von oben ...

Frumol lauscht und versucht zu erkennen, ob es sich um mehrere Personen handelt. Andernfalls könnte man einem Gegner auch in der Dunkelheit auflauern.

Auf Grund der Geräusche und der verschiedenen Stimmen, schließt Frumol, dass es sich um eine größere Gruppe handeln müsste - vielleicht sind es die Risso, die sie schon im Tempel gehört haben.

"Komm, wir gehen in den Raum. Dann können wir zuerst werfen, wenn ein hoher Risso dabei ist", flüstert Sephyra.

"Ich kümmere mich um die Efferdbrüder", sagt Tsara.

Frumol berührt Sephyra sanft bei der Schulter. "Ich brauche noch ein paar Bolzen", flüstert er ihr zu. Diese wird er auf die Stufen legen, so dass, wer auch immer die Stufen herab kommt, darauf ausrutschen wird - schließlich scheinen die kein Licht dabei zu haben.

"Da!" Sephyra hat noch drei Bolzen, die sie Frumol reicht.

Frumol hat auch noch Einen. Das wird eine schöne Rutschpartie!

Kaum haben sich die Gefährten mit den beiden Fischern und dem Geweihten im Lager hinter den Kisten versteckt. Da kommt auch schon ein Lichtschein die Treppe hinunter, dann ein Poltern und ein Risso rollt die letzten Stufen bis zum Lagerraum hinunter. Gefolgt von Geräuschen die entfernt an Gelächter erinnern.

Und wenige Augenblicke später werden acht Risso auf der Treppe sichtbar, die ohne Aufenthalt weiter nach unten gehen. Einer ist ein höherer Risso mit dem Kamm auf dem Rücken. Bis auf den höheren und den Gestürzten sind alle mit einem Dreizack bewaffnet - nein, ein Risso hat zwei dieser Waffen.

'Da hat uns Phex ein Lächeln geschenkt', dankt Frumol dem Gott im Stillen. Und auch sein Plan hat funktioniert, was ihn ebenfalls erfreut.

Doch nun haben sie weiteres Problem: Acht Risso, die am Fuße der Treppe erfahren werden, dass sie in der Nähe sind ... doch noch ist ihm keine Lösung eingefallen.

Verdammt, das sind viele! Vielleicht zu viele. Asleif packt seinen Stab, den er längst wieder in seine normale Form gebracht hat, mit beiden Händen und wartet ab, was passiert.

Während die acht Risso durch den Raum weiter nach unten gehen, hält Lopko den Atem an. Sein Herz klopft vor Aufregung so laut, dass er meint die Anderen und vor allem die Risso müssten das Bumm-Bumm hören.

Als die acht vorbei sind, flüstert Sephyra: "Los, die Fässer hinterher! Das ist unsere Gelegenheit!"

"Du hast recht!", Frumols Mine hellt sich auf, während er versucht ein Fass auf die Seite zu legen und hinter den Risso die Treppe hinunter zu stoßen.

Die Fässer sind schwer und lassen sich nur unter lautem Rumpeln bis zur Treppe rollen. Dabei überlegt Frumol, dass die schweren Fässer nicht weit rollen werden, sondern in den vielen Windungen sicherlich vorher an den Wänden zerschellen - und dann wären es vermutlich mehr als acht Risso

Sephyra schaut sich um, wie viele Fässer überhaupt in Frage kommen, während sie ein zweites Fass in Angriff nimmt. Und sie schaut, was die Gefährten meinen.

Lopko hilft die Fässer zur Treppe zu bewegen.

"Wir sollten nach den Fässern die Kisten vor die Treppe stellen," erläutert Lopko eine Weitere Verteidigungsoption. "dann müssen die Risso direkt von den Treppenstufen über die Kisten klettern und wir können sie besser angreifen."

"Ich dachte, wir laufen hinter den Fässern her", wendet Sephyra ein.

"Gute Idee!" meint Asleif und packt mit an.

"Hm. Sollen wir hier wirklich alles umstellen?" wendet Lopko ein, nachdem er feststellen muss, dass die Fässer schwer sind und nur mit erheblichen Lärm zu bewegen sind. "Wäre es nicht besser nichts von uns zu verraten und nun nach oben zu steigen. Besonders weil acht Risso weniger oben sind."

"Das scheint mir wirklich sinnlos", stimmt Frumol bekräftigt zu. "Lasst uns also weiter nach oben gehen."

"Und zwar schnell!" stimmt jetzt auch Sephyra zu. "Was ist besser, als einen Kampf zu gewinnen?" spricht sie einen Gedanken aus. "Den Kampf vermeiden!"

Zu spät kommen Frumols Einwände, denn das erste Fass folgt den Gesetzen der Schwerkraft und poltert über die oberste Stufe nach unten.

"Los hoch, in die Waffenkammer!" drängt nun Sephyra.

Ein lautes Poltern und Krachen ins aus der Treppe nach unten zu hören. Nach einigen Umdrehungen der Wendeltreppe scheint sich das Fass zerschlagen zu haben.

Frumol wartet nicht ab, was geschieht, sondern folgt Sephyra die Treppe hoch.

Während Frumol bereits zur Treppe läuft, bittet Lopko die drei Gefangenen hinter den Fässern und Kisten Deckung zu nehmen.

"Bleibt dort versteckt, bis wieder etwas mehr Ruhe eingeleitet ist."

Dann folgt er den Anderen die Treppe hinauf.

"Dann mal los", sagt Asleif und geht voraus. "Irgendwie müssen wir die Risso da unten wieder rauskriegen. Hab' aber noch keine Idee, wie."

Dieses mal gelangen die Gefährten ohne Probleme nach oben.

Tsara ist nicht bei den Gefangenen geblieben, sondern den Gefährten mit nach oben gefolgt.

Sephyra orientiert sich, wo es zur vermuteten Waffenkammer geht.

Der Geweihte hat was von *in der Nähe des Ostturms* gesagt.

Wachsam schaut sich Frumol auf dem Weg zum Ostturm um.

Er hört und sieht nichts.

Als Lopko den Ostturm hinauf gestiegen ist, hat er eine Tür in der Nähe gesehen. Die Treppe hoch, dann leicht links und schon sollten sie die doppelflügelige Tür [L10] sehen. Lopko lauscht kurz ob von drinnen Geräusche zu vernehmen sind, wenn nicht öffnet er die Tür.

Lopko schaut in einen hell erleuchteten Raum, dessen großes Doppelfenster einen Blick aus der Ostwand gestattet. Jedem Eintretenden wird sofort klar, dass hier gearbeitet wurde. Mehrere Utensilien für Handwerker und typische Werkzeuge sind auszumachen.

Außerdem gibt es noch eine Tür in der Nordwand.

Diese Tür will Sephyra öffnen.

Aber die Tür, die sehr massiv aussieht ist verschlossen. Es könnte sein, dass die Tür, die vom Gang abging aber auch in den Raum führt - und die war nur angelehnt.

Und dorthin geht Sephyra nun.

Dahinter ist ein durch zwei Schießscharten in der Nordwand nur sehr spärlich erleuchteter Raum, der voller Regale und Kisten steht.

Offensichtlich handelt es sich bei diesem Raum um eine Waffenkammer, in der sich insgesamt drei mit Waffen und Werkzeugen gefüllte Wandregale und ebenso viele Kisten befinden, die jedoch verschlossen sind. Die Kammer erweckt den Eindruck, als sei sie hastig und oberflächlich durchsucht worden. An Wandhaken hängen 5 Holzschilde, 2 Kettenhemden und ein alter, zerschlissener Umhang.

Lopko der Sephyra in die Waffenkammer gefolgt ist, schaut sich die Kettenhemden und den Umhang an. Zuerst nimmt er ein Kettenhemd vom Haken und probiert es an.

Das Kettenhemd würde dem Seemann passen, aber erfühlt sich darin in seinen Bewegungen stark behindert.

Lopko behält das Kettenhemd nicht. Jedes mal wenn er sich schnell bewegen will, hindert ihn das Gewicht des Kettenhemds daran. Und dann zwickt es ständig unter den Achseln.

Dann deutet er auf den Umhang und fragt in die Runde: "Für was ist dieser Umhang gut?"

"Er schützt Dich vor Wind und Regen", vermutet der Streuner. "Oder er macht Dich Unsichtbar", fügt er grinsend hinzu.

"Unsichtbar?" Lopko hat schon einige Geschichten über solche Zauberdinge gehört. "Probier ihn aus, das will ich sehen."

"Ich will doch gar nicht unsichtbar werden", entgegnet Frumol schmunzelnd.

Durch das Gerede interessiert sich auch Sephyra für den Umhang und schaut ihn sich genauer an. 'Ein ordentlicher Regenumhang fehlt mir noch.'

Der Umhang ist so zerschissen, dass er mehr Wasser durchlässt als er zurück hält.

Also wird er zurückgehängt. Die Gauklerin schaut, wie weit Frumol mit den Kisten gekommen ist.

Dann nimmt er eines der Holzschilde und bemerkt zu den anderen: "Das Schild wird sicher einen Angriff mit dem Dreizack abhalten."

"Nee, nee, ein Schild ist nichts für mich. He, Tsara, vielleicht für Dich?" meint Sephyra nur.

Lopko hängt das Schild wieder zurück an den Haken und schaut sich dann die Waffen in den Regalen an.

In den Regalen befinden sich 4 Armbrüste, 2 Kurzbögen, 3 Wurfspere, 5 Fischharpunen, 1 Entermesser, 2 Säbel und 2 Wurfbeile.

Lopko greift sich eine Armbrust und schaut sie sich näher an. Er überlegt, ob er diese Waffe verwenden kann. Schließlich legt er sie wieder zurück in das Regal und nimmt sich eine Harpune.

Dann schaut er sich in dem Raum um, ob er ein Seil findet, das er an der Harpune befestigen kann.

Er findet aber weder ein passendes Seil, noch ist an der Harpune eine geeignete Öse.

Frumol, der hinzugetreten ist schaut sich ebenfalls um. "Eine Armbrust werden wir hier nicht finden. Vermutlich auch wenig Nützliches", er klingt ein wenig enttäuscht, da die Spuren der Durchsuchung deutlich sind.

Doch da täuscht er sich als er sich die Regale genauer ansieht, findet er dort auch Armbrüste.

"Hmm ... vielleicht findest sich da ja doch noch was", hofft Frumol.

Dennoch schaut er sich näher um, insbesondere in den Kisten könnten sich noch hilfreiche Dinge befinden.

Die Kisten sind fest verschlossen.

Frumol schaut, ob er etwas findet, das er als Brecheisen einsetzen kann. Ansonsten öffnet er da Schloss mit einem seiner Dietriche.

Er könnte versuchen, die Kiste mit einem der Entermesser oder Säbel aufzuhebeln.

"Will einer ein Entermesser?" frag Frumol in die Runde. Sollte dies nicht der Fall sein, wird er es entsprechend einsetzen.

"Ja, hier." Lopko ist froh endlich wieder ein Entermesser in Händen zu haben. So langsam dämmert ihn aber, dass er all die Waffen und seine Sachen nicht tragen kann. Deshalb beschließt er seine Sachen hier in der Waffenkammer zu lagern.

Nachdem er so ziemlich alle Waffen angeschaut und probiert hat, entscheidet sich für eine Wurfaxt, die im Gürtel steckt, das Entermesser hat er zusammen mit der Harpune in der linken Hand und für seine Rechte hat er sich einen Speer genommen.

Sollte es möglich sein, ein Holzschild auf den Rücken zu tragen, dann macht er dies.

Lopko steht vor der Wahl: ein geschützter Rücken oder seine Ausrüstung im Rucksack.

Die Entscheidung hat Lopko bereits getroffen, seine Sachen bleiben in der Waffenkammer. Er geht nur mit den Waffen und dem Schild am Rücken. Aber das Kettenhemd, das er bereits probiert hat, will er später, wenn sie zurückkommen, mitnehmen. Deshalb nimmt er es wieder vom Haken und legt es zu seinen anderen Sachen.

Welche Waffen er letztendlich mitnehmen wird wird sich zeigen. Sein Schwert verbleibt ebenfalls bei seinen Sachen. Das Entermesser, eine Harpune und einen Speer sowie das Schild am Rücken nimmt er auf alle Fälle mit. Wer die Wurfbeile nimmt wird er mit Frumol und Asleif ausmachen.

Falls alle mit Waffen versorgt sind und noch ein oder mehrere Wurfbeile übrig sind, dann nimmt er diese.

Sephyra schaut sich genauer die Waffen an, während Frumol die Kisten untersucht. Insbesondere sucht sie nach Waffen, die man abschießen oder werfen kann.

Da findet sie reichlich Auswahl.

"Lopko, wären die Wurfbeile nicht was für Dich?" fragt Sephyra. "Ich dachte immer, Zwerge können mit sowas umgehen."

"Gib mir eins, dann kann ich versuchen damit umzugehen." antwortet Lopko. "Und ob Zwerge mit der Waffe ein besonderes Talent haben, kann ich nicht sagen."

Sephyra hüstelt. "Tut mir leid, ich weiß auch nicht, warum mir gerade Ouroborox eingefallen ist. Aber wenn Du nur einigermaßen werfen kannst, würde ich beide nehmen. Der Kalmar wird Dir ein geworfenes Beil bestimmt nicht zurückgeben."

"Gut, dann nimm du beide Wurfbeile." Lopko hat früher beim gemeinsamen Training sehen können wie geschickt Sephyra werfen kann. "Wenn du die Beile zurück haben willst, dann könnten wir ein dünnes

Seil oder einen dicken Faden an den Beilen festmachen."

Sephyra schüttelt den Kopf. "Beile sind nichts für mich. Da könnte ich auch einen Schinken werfen. Aber ein Beil dreht sich doch beim Werfen, oder?"

"Das wohl!", bestätigt Asleif, der ja schon eines der beiden Beile eingesteckt hat. Jetzt zieht er es wieder aus dem Gürtel und reicht es Lopko herüber. "Willst du das auch?"

"Nein, behalt es." Lopko lehnt das Angebot ab. "Ich habe gehört, dass Thorwaler schon in der Wiege anfangen mit Beilen zu spielen."

Asleif grinst. "Das wohl! Hab' ich echt schon gesehen, 'ne hübsche kleine Kette über der Wiege mit lauter kleinen geschnitzten Sachen dran."

"Nix für mich dabei," schüttelt Sephyra resigniert den Kopf. Sie weiß, dass Frumol schon ab und zu mal einen Speer geworfen hat, aber sie hat sich rein auf Messer und Dolche verlassen. Sie nimmt trotzdem eine Armbrust. "Wenn der Kraken ein Riesending ist, dann treffe ich vielleicht mit Phexens Hilfe den Körper", erklärt sie. Sie probiert erst einmal, die Armbrust zu spannen.

Interessiert schaut ihr Lopko dabei zu.

Sephyra gelingt es die Armbrust mit viel Mühe zu spannen. Allerdings stellt sie dabei fest, dass es schon schwierig ist, wenn sie Ruhe hat - im Kampf und unter der Attacke von Gegner vermutet sie, dass sie es nicht schaffen wird.

Sie nimmt die Armbrust trotzdem mit.

Frumol fixiert sich eher auf eine Harpune, Speer oder Wurfbeil. Er wiegt alle Waffen in der Hand, um zu sehen, was ihm besser liegt.

Da sich dies zu einer handfesten Auseinandersetzung entwickelt, erscheint es ihm besser sich gut zu rüsten - wegwerfen kann er die Waffen immer noch.

"Wenn Lopko die Beile nimmt, dann kannst Du ja die Speere nehmen", schlägt Sephyra vor. "Und Tsara trägt die Waffen!" fällt ihr ein.

"Nichts da", wendet Tsara ein. "Ich bin im Kampf keine Hilfe und werde nicht mit einer Ladung von Waffen gut ausweichen können, falls die Risso oder sonst wer uns angreifen. Nehmt, was Ihr braucht - der Rest bleibt hier."

"Dann nimmt wenigstens ein Schild." fordert Lopko sie au, sich wenigstens zu schützen.

"Die Herrin der Schöpfung wird ihre Dienerin beschützen - das hat sie bislang immer getan", erwidert sie und lehnt den Schild ab.

"Für einen Kalmar ist eine Harpune sicher besser geeignet", überlegt Frumol und entscheidet sich entsprechend.

Eher desinteressiert sieht sich Asleif im Raum um. Das ist alles nichts für ihn. Schließlich steckt er ein Wurfbeil ein, mehr um überhaupt etwas mitzunehmen. Beim Umhang schaut er kurz, ob es Stickereien in Form von Glyphen oder Runen gibt, wie man sie bei einem magischen Kleidungsstück erwarten würde.

Vielleicht mögen früher einmal Stickereien auf dem Vorhang gewesen sein, aber die sind Fraß der Motten geworden.

So reicht er dem Seemann das Entermesser und öffnet mit einem Säbel die Truhen.

Frumol setzt den ersten Säbel an und *knack* der Säbel ist Schrott, das Schloss geschlossen. Mit dem zweiten Säbel passiert es genauso.

Er hat also keine Säbel mehr, aber die Truhen sind immer noch verschlossen.

"Was ist denn in den Kisten?" will Sephyra neugierig wissen.

Aber Frumol flucht nur. Er hat zwei Säbel abgebrochen und die Truhen nicht geöffnet.

"Gehen Deine Dietriche nicht?" will Sephyra verwundert wissen.

Wenn er mit den Säbeln das Schloss nicht aufgehebelt bekommt, scheinen die Waffen nichts zu taugen. Keinesfalls möchte er mit denen in den Kampf gehen. Er hofft, dass die Harpunen besser sind und ihren Zweck erfüllen.

So lässt er den zerbrochenen Säbel fallen und schaut sich das Schloss genauer an, um dieses mit einem Dietrich zu öffnen.

Das zeigt sich die Fähigkeit des Streuners, nach wenigen Augenblicken hat er die erste Truhe geöffnet, dann die nächste und die letzte.

Sie enthalten:

1. Truhe: 4 wattierte Waffenröcke, 2 Lederrüstungen;
2. Truhe: 2 Oberkleidung, 2 Joppen, einen Wams, 5 Beinkleider, 3 Umhänge, 6 Paar Sandalen;
3. Truhe: 2 Fischernetze mit Schwimmern aus Kork.

Lopko schaut ebenfalls in die Truhe und probiert eine der bei Lederrüstungen an.

Darin fühlt er sich wohler als in dem schweren Kettenhemd.

Lopko behält die Lederrüstung an, nimmt seine Waffen wieder auf und wartet dann, bis sich die Anderen auch mit dem Notwendigen eingedeckt haben.

"Oh, nett!" entfährt es Sephyra, als sie die wattierten Waffenröcke entdeckt. Sie probiert, ob ihr einer passt.

Vielleicht ein bisschen weit, aber Sephyra ist sich sicher, dass er trotzdem genügend Schutz bieten dürfte.

Dann wendet sie sich den Netzen zu, räumt sie heraus und schaut, wie groß und in welchem Zustand sie sind.

Die Netze haben die Größe, dass sie von einer Person noch benutzt werden können und sehen noch recht ordentlich aus.

"Tsara, wäre das nicht für Dich zum Schutz?" fragt Sephyra die Geweihte. Und an alle gewandt, fährt sie fort: "Was wäre doch etwas für einen Kalmar oder wenn wir eine größere Gruppe verlangsamen müssen, oder?"

"Gute Idee", meint Asleif. "Für so'n großen Kalmar aber vielleicht 'n bisschen zu klein."

"Schaumerma!" sagt Sephyra daraufhin nur.

"Einwickeln meinst Du?", erwidert Tsara. "Naja, das wäre sicherlich ein Plan - aber dann wird dieses Wesen nicht kaltblütig durchs Netz erstochen", fügt sie mahnend hinzu.

Sephyra schüttelt den Kopf. "Nein, kaltblütig wird hier niemand erstochen!"

Sephyra legt die Armbrust wieder weg und nimmt das zweite Netz an sich.

Als Sephyra die Netze aus der Kiste nimmt, hört sie etwas leise rollen.

"Huch, was ist denn das?" Sephyra schaut nach der Quelle des Geräusches.

Aus einem der Netze ist ein kleines tönernes Tiegel heraus gerollt.

Das schaut sich Sephyra genauer an.

Eine auf einem Amboss stehende Löwin ist auf der Außenseite eingeprägt.

Sephyra hält den Tiegel hoch: "Leute schaut mal, die Göttin sei gepriesen! Ich glaube, wir haben hier einen Tiegel mit Waffenbalsam!"

"Bei Swafnir! Das is' mal 'ne schöne Überraschung!", zeigt sich Asleif erfreut.

"Und für was ist der gut?" Lopko hat zwar eine ungefähre Ahnung, würde es aber doch recht gern genau wissen.

"Vielleicht macht er die Waffe unsichtbar", witzelt Frumol.

"Oder sie durchschneidet alles!" rät Sephyra.

"Das wohl!" sagt Asleif. "Aber noch wichtiger, wenn der Kalmar wirklich 'n Dämon is', dann kann man ihm mit normalen Waffen vielleicht nichts anhaben. Mit so 'nem Waffenbalsam dann schon."

"Wir sollten wohl mit dem Aufstreichen warten, bis es gegen den Kalmar geht, oder?" überlegt Sephyra

"Hmm", nickt der Magier. "Das hält nich' allzu lange."

Da sie etwas wertvolles gefunden zu haben glaubt, schaut sie sich auch jedes andere Teil in den Kisten genau an und überprüft auch, ob die Kisten vielleicht einen doppelten Boden haben.

In den Kisten ist nichts weiter und einen doppelten Boden scheinen sie nicht zu haben.

Frumol probiert einen der Waffenröcke, denn eine Lederrüstung erscheint ihm als unpassend. Weiter schaut er sich die Beinkleider und die Umhänge an - solche Geschenke sollte man nicht unbeachtet lassen.

Der Stil der Kleidung ist eher derb und grob zu nennen. Eine kurze Durchsicht der Taschen ergibt nichts aufschlussreiches.

So legt er die Kleidung vorerst zurück und behält nur den Waffenrock an, sofern ihm dieser nicht zu unbequem ist. Mit zwei Harpunen ist er bereit zum Abmarsch.

<>>

Als die Gefährten sich ausgerüstet haben, werden sie auf einmal auf Stimmengewirr im Flur aufmerksam. Dort draußen sind die Fischer und der Hochgeweihte geblieben.

Sephyra, nun im wattierten Waffenrock, huscht zur Tür, um nachzuschauen, was da los ist.

Dort befinden sich der Hochgeweihte und Bruder Faldo in ein aufgeregtes Gespräch vertieft.

Tsara folgt ihr, denn das Gespräch dürfte wohl kaum zu überhören sein.

Auch Frumol folgt den beiden Frauen und versucht herauszuhören, worum das Gespräch geht. Freundlich lächelt er Bruder Faldo zu.

Als dieser die Gefährten sieht, unterbricht er seinen Redefluss und ruft erfreut: "Sie sind weg! Alle!"

Lopko schaut ebenfalls in den Gang und spricht die Beiden an: "Kommt bitte in diesen Raum, dort draußen auf dem Gang ist es zu gefährlich."

"Warum? Sie sind alle weg!"

"Wer?" fragt Frumol erstaunt. Sollten die Risso verschwunden sein? So plötzlich, wie sie aufgetaucht sind? Und warum sollten sie die Festung aufgeben, sie hatten doch hier die Macht!

Frumol schaut Faldo plötzlich misstrauisch an - Sollte das alles eine List sein? Könnten die Risso den Bruder beeinflusst haben?

"Die Risso!"

"Was heißt 'weg'?" fragt Asleif gleich mit, der den anderen gefolgt ist.

"Weg heißt, dass ich keinen mehr im Kloster gehört und gesehen habe."

"Und wie viele Risso waren hier?" hakt Lopko nach.

"Ich weiß es nicht, jetzt sind keine mehr hier."

Dann holt Bruder Faldo tief Luft und beginnt zu erzählen: "Nachdem ihr gegangen seid, habe ich mich wieder versteckt. Und plötzlich hörte ich laute Rufe der Risso und dann viele Schritte. Da die sehr nahe an meinem Versteck vorbei kamen, habe ich mich weiter zurückgezogen."

Zum Glück haben mich die Risso nicht gefunden.

Danach wurde es still, ganz still. Also habe ich mich vorsichtig aus dem Versteck gewagt und habe erst den Dachgarten und dann die erste Etage durchsucht: von den Risso keine Spur.

Und als ich die Treppe herunter kam, um hier zu suchen, fand ich unseren Hochgeweihten - Efferd sei Dank! - und die beiden Fischer, die mir von ihrer Rettung erzählten. Ein kurzer Blick in den Tempel bestätigte uns, dass auch hier keine Risso mehr sind.

Sie sind verschwunden!"

"Hier oben sind keine Risso mehr." gibt Lopko zu bedenken, "Wir haben welche in die Grotte hinabsteigen sehen. Dort werden sie vermutlich auf uns warten."

"Wir sollten mal nachsehen, ob sie wirklich *weg* sind", meint Frumol, dem das Ganze doch recht seltsam erscheint. 'Vielleicht haben sie auch etwas bestimmtes gesucht - und nun gefunden ...' Diesen Gedanken behält er vorerst noch für sich.

"Lass uns Herrn Efferd preisen, dass er diese Kreaturen vertrieben hat", setzt der Hochgeweihte an und beginnt Gebete auf Bosparano zu singen.

Bruder Faldo und die Fischer knien sich hin und lauschen andächtig.

Tsara stimmt mit ein, denn so fühlt sie sich mit den Efferdbrüdern noch enger verbunden.

Auch Sephyra spricht ein stilles Dankgebet an die Götter. "Jetzt müssen wir nur noch hoffen, dass der Kalmar weg ist", spricht sie anschließend das Offensichtliche aus. "Und das werden wir nachprüfen müssen!"

'Sie können doch jetzt nicht beten', Frumol schaut verwundert in die Runde und schickt sich an, Richtung Keller zu gehen.

"Wer weiß, vielleicht machen die Risso da unten was ganz Ähnliches", flüstert der Thorwaler ihm einen fast ketzerischen Gedanken zu.

Da es hier nichts mehr zu tun gibt, geht Lopko in die Waffenkammer zurück und holt seine Waffen.

"Lasst uns nachschauen, wohin die Risso gegangen sind." fordert er seine Freunde auf.

"Das wohl!" stimmt auch Asleif zu.

"Bruder Faldo, könntet Ihr mitkommen, wenn wir nach unten gehen?" schlägt Sephyra vorsichtig vor.

Aber Bruder Faldo ist so in das Gebet vertieft, dass er nicht auf die Gauklerin hört.

"Ich fürchte, das wird nichts, Liebste", Frumol deutet auf Tsara, die mit den Efferdbrüdern betet.

"Lasst uns gehen und nachsehen, was da unten los ist", fordert er seine Gefährten auf. Sollten die Risso tatsächlich eine Messe abhalten, hätten sie wieder den Vorteil der Überraschung auf ihrer Seite.

"Ja, lasst uns gehen." auch Lopko ist es recht, wenn sich die Geweihten und Priester nicht unmittelbar in der Gefahren- und Kampfzone befinden.

Sephyra ist hin- und hergerissen. "Ohne Tsara sollten wir aber nicht gehen", meint sie dann.

"Warum nicht?" will der Streuner wissen. "Vielleicht schaut Efferd so ein wenig mehr auf uns."

'Außerdem müssen wir nicht auf sie aufpassen', fügt er still hinzu.

"Ich find', wir sollten auf sie warten", äußert Asleif seine Meinung.

"Gut, dann gehen wir drei runter und erkunden die Lage, während du hier auf die Geweihten aufpasst." erwidert Lopko.

Ohne zu antworten, schaut Sephyra zu Tsara.

Irgendwann wird Tsara ob der Diskussion um sie herum aus ihrem Trance gerissen. "Wie, was, oh, geht es schon weiter?", fragt sie ein wenig verlegen.

"Ja, wir müssen doch sehen, ob die Risso wirklich weg sind und mit ihm hoffentlich der Kalmar!" erwidert Sephyra.

"Natürlich, natürlich. Bei Tsa!", dann verabschiedet sie sich kurz von den Efferdbrüdern und folgt Sephyra.

Die sind aber so in ihre Liturgie vertieft, dass sie das nicht mitbekommen.

Ohne die Betenden weiter zu stören geht er zur nach unten führenden Treppe.

Der Weg nach unten zieht sich. Die Vorratskammer war nicht auf der Hälfte der Strecke, denn schier unendlich dreht sich die Spirale der Wendeltreppe nach unten.

Lopko geht voran, dicht gefolgt von Frumol und Sephyra, die eine Fackel hält. Danach kommen Asleif und Tsara.

Je länger der Abstieg dauert, desto angespannter wird Lopko. Sein Griff um das Entermesser wird immer fester, auch macht er immer öfter Pausen um zu hören, ober die Laute der Risso vernehmen kann.

Es ist lange Zeit nichts zu hören.

Sephyra geht es genauso.

Frumol, der ja in Havena groß geworden ist, verspürt auf einmal den Geruch von Salzwasser in der Nase.

"Salzwasser, wir sind gleich unten", flüstert der Streuner leise und spannt alle Sinne an lockert Wurfhand und Handgelenk. Wenn die Risso noch hier sein sollten, dann müssten sie bald auf sie stoßen.

"Moment!" Sephyra löscht die Fackel.

Nachdem Sephyra die Fackel gelöscht hat und sich die Gruppe an die Finsternis gewöhnt hat, stellen sie fest, dass es vor ihnen leicht heller zu sein scheint.

"Los, vorsichtig weiter", meldet Frumol sich leise zu Wort.

Nach zwei weiteren Windungen geht die Treppe in ein gerades Stück über, Frumol kann am Ende einen Absatz erahnen und dahinter ist Wasser.

Lopko drückt sich an der Wand entlang weiter vorsichtig vor. Beim Absatz bleibt er stehen um auf Geräusche zu lauschen.

Je weiter die Gefährten die Treppe hinunter gehen, um so größer wird der Ausschnitt der Höhle die sie sehen. Der Sims am Wasser ist Teil einer natürlichen Höhle in der Ostwand der Felszinne.

Sie ist fast 12 Schritt tief und am Eingang mit gut 4 Schritt am schmalsten. Die Deckenhöhe beträgt zwischen 3 und 5 Schritt, und das Wasser in ihrem Inneren ist recht tief, so dass man mit einem Boot direkt hinein- und hinausfahren kann.

Im Moment ist ein größeres Fischerboot dabei auszu- laufen. In dem Boot sind fast zwei Dutzend Risso, darunter auch mehrere mit dem Kamm.

Ein kleineres Fischerboot liegt noch am Kai vertäut.

'Die hauen ja echt ab!' wundert sich Asleif. Aber umso besser, dann muss man sich nicht länger streiten. Sollen sie doch dorthin fahren, wo sie hergekommen sind.

Nachdem Lopko die Szene überblickt hat, wendet er sich an seine Gefährten.

"Wo ist der Krake? Seht ihr den Kraken?" denn Lopko hält das Tier für den wahren Übeltäter.

Sephyra ist herangekommen und blickt Lopko über die Schulter. "Wir werden wohl raus fahren müssen", flüstert Sephyra.

Von dem Kraken ist in der kleinen Höhle nichts zu sehen.

Dann lässt er sein Entermesser fallen und will zuerst die Harpune nach den Risso werfen.

Als Sephyra das sieht, greift sie Lopko in den Arm. "Bist Du verrückt?" zischt sie. "Lass die doch abziehen! Für einen Kampf sind es zu viele."

'Sie scheinen tatsächlich zu verschwinden', stellt Frumol fest, während er überlegt, ob er mit der Harpune die Entfernung zu den Risso überbrücken kann.

Das Boot ist schon fast aus der Höhle hinaus. Und halb hinter einer Felsnase verschwunden.

Nach einer Verfolgungsjagd mit einem Ruderboot steht ihm nicht der Sinn.

Wenn er nur wüsste, was die Risso hier eigentlich wollten ...

Lopko schaut kurz zu dem Ruderboot. Eine Verfolgung der Risso auf dem Wasser scheidet aus, da das ihr Element ist und außerdem das schnellere Boot haben.

"Lasst uns zurückgehen, aufräumen und unsere Sachen packen."

"Ganz im Gegenteil, Lopko", erwidert Sephyra resolut. "Da ist doch noch das kleine Boot. Du und Asleif, ihr könnt bestimmt damit umgehen, oder? Wir warten ein bisschen, und dann jagen wir einen Kraken!"

Da die Risso nun weg sind, haben sie genügend Zeit.

"Wenn du meinst, dass das helfen wird." Lopko holt noch sein Entermesser.

Asleif kratzt sich den Bart. "Meinste nich', die haben ihren Kraken mitgenommen?"

"Das werden wir ausfinden, wenn wir raus fahren!" Da ist sich Sephyra sicher.

Das Boot mit den Risso ist nun völlig aus dem Blick der Gefährten verschwunden.

"Denn los, Leute! Je schneller wir es hinter uns haben, desto besser." Sephyra steigt ins zurückgelassene Boot. "Und dann die Wurfaffen alle griffbereit hinlegen!"

"Lass' uns lieber 'n bisschen warten", meint Asleif, der wenig Lust auf einen Kampf auf See mit einem Kraken und noch weniger auf einen Kampf mit zwei Dutzend Risso hat. "Nich', dass die es sich anders überlegen, wenn sie uns sehen, und ihr Haustier verteidigen."

Kommentarlos setzt sich Lopko an eines der beiden Ruder.

"Asleif, komm! Nimm du das andere Ruder" fordert er er den Magier auf sich neben ihn zu setzen.

Nachdem die fünf an Bord sind, gelingt es Asleif und Lopko ohne Probleme das Boot aus der Höhle zu rudern. Da sie sich aber Zeit gelassen haben, ist das Boot mit den Risso schon aus der Reichweite sämtlicher Schusswaffen.

"Es ist aussichtslos." bemerkt Lopko. "Lasst uns außen herum an den Strand rudern."

"Warum ziehen die sich so plötzlich zurück?" fragt Frumol in die Runde, während er selbst sich etwas entspannt. Sie können den Riso nichts tun, und die Riso ihnen nicht. An das Ungetüm aus den Tiefen des Meeres will er lieber nicht denken.

"Das muss doch einen Grund haben", überlegt er weiter. Er hat ja schon eine Idee, aber er will erst einmal die Meinungen der anderen hören.

"Ein hoher Riso ist tot", spekuliert Sephyra. "Vielleicht gibt es nicht so viele."

"Vielleicht folgen sie dem Kraken", meint Asleif.

"Dann würden sie aber nicht so ein hohes Risiko eingehen und sich auf fremdes Gebiet vorwagen. Zumindest würden sie dann nicht unbedingt einen ihrer höchsten Vertreter schicken und auf so leichtfertige Art und Weise 'opfern'", wendet Tsara ein. "Das muss einen anderen Grund haben."

Da fällt Tsara ein, dass die Riso auf Grund eines Schiffbruchs in den Tempel kamen.

Während die Riso das Boot zum Segeln fertig machen, schaut sich einer der Riso um. Die fünf sehen sie wie ein Riso auf ihr Boot deutet deutet. Sie können erkennen wie sich mehrere umdrehen und dann eine Diskussion auf dem Boot beginnt.

"Die scheinen sich nicht einig zu sein", bemerkt Frumol, er die Riso auf dem Boot beobachtet. Solange sie diskutieren und keine Segel setzten, haben die Gefährten die Chance sie wieder einzuholen.

"Da haben wir's!" meint Asleif sorgenvoll, während er das andere Boot beobachtet. "Lasst uns lieber zurück ins Kloster rudern."

Sephyra dreht sich um, wie weit ihr Boot vom Kloster entfernt ist.

Ihr Boot ist gut fünfzig Schritt vom Felsen weg. Sie kann jetzt die ganze Felsnadel mit dem Kloster sehen - wie auf ihrer Fahrt nach Ranak.

Die Riso steuern auf das offene Meer hinaus. Kurs fast direkt nach Süden, da ist sich Asleif sicher. Genauso sicher ist er sich, dass auf den thorwalschen Karten, die er kennt, in dieser Richtung kein bekanntes Land mehr kommt.

Die Riso haben in der Zwischenzeit die Segel vollständig gesetzt und ihr Boot nimmt deutlich Fahrt auf. Über das Wasser vernehmen die Gefährten von den Riso - die jetzt wieder alle im Boot sitzen - einen unheimlichen Singsang zu vernehmen.

"Gar nich' gut", murmelt Asleif noch mehr beunruhigt. Wer weiß, was die da für ein Ritual machen. Er beginnt, das Boot zu wenden und bedeutet Lopko, dass er mitmachen soll.

Ohne auf irgendwelche Einwände zu warten wendet Lopko das Ruderboot.

Während sie dann wieder Richtung Kloster rudern, kann er die Riso gut im Blick behalten.

"Lasst uns umkehren, die holen wir nicht mehr ein", in Frumols Stimme mischen sich sowohl Enttäuschung als auch Erleichterung.

Da jetzt auch Frumol Asleif zustimmt, hat Sephyra keine Einwände. Sie nickt.

"Wisst Ihr, was mir gerade einfällt?" entfährt es Tsara. "Die Riso kamen doch zum Tempel, weil sie Schiffbruch erlitten hatten. Wenn sie ihr Schiff jetzt repariert haben, sind sie womöglich einfach abgezogen. Und der Kalmar hat sie womöglich nur beschützt."

"Glaubt ihr nicht, dass sie einfach ein Boot des Klosters genommen haben?" fragt Sephyra verwundert nach. "Nein, ich bin sicher, wir haben sie vertrieben!"

"Oder sie haben etwas bestimmtes gesucht. Und gefunden." wirft Frumol seinen Gedanken ein. "Vielleicht haben die Efferdbrüder wertvolles Wissen gehütet, oder eines ihrer Artefakte in die Hand bekommen ..."

"Auch 'ne Idee", stimmt Asleif zu. "Aber passt nicht ganz dazu, dass sie als Schiffbrüchige gekommen sind. Naja, die Priester werden's uns sagen können."

"Vielleicht sind sie bei dem Versuch anzulanden gekentert." meint Frumol. "Schlechtes Wetter erscheint mir für einen Überraschungsangriff sehr geeignet."

"Und warum griffen sie uns an?" will nun Lopko wissen. "Oder warum sperrten sie den Geweihten in den Keller?"

"Nur um ein Schiff zu reparieren, besetzen sie ein Kloster?", Frumol schüttelt den Kopf, denn Hilfe hätten sie sicher bekommen. Vor allem, das sie offenbar gastfreundlich aufgenommen wurden.

"Dann gib mir eine andere Erklärung, warum die Riso so plötzlich wie sie gekommen sind wieder abziehen - und das offenbar recht zügig", hält Tsara dagegen.

"Wir haben sie vertrieben!" bekräftigt Sephyra ihre Meinung.

"Wie auch immer, freundlich waren sie nich'", stößt Asleif hervor, der sich beim Rudern ziemlich anstrengen muss. "Und so'n Kalmar is' Hranngar-Brut, das wohl!"

Die Vorahnung des Thorwalers, dass die Gesang der Riso nichts Gutes bewirkt, bestätigt sich leider recht schnell. Da Asleif und Lopko an den Rudern mit dem Rücken zur Fahrtrichtung sitzen, bekommen nur die anderen drei mit wie sich neben der Einfahrt zur Hafenhöhle ein großer Schatten löst und etwas riesiges unter Wasser auf das Boot zu schnell.

"Achtung!" schreit Sephyra. "Da kommt was von der Küste, groß und schnell, direkt unter der Wasserober-

fläche. Das ist bestimmt der Kalmar! Macht euch bereit, alles zu werfen, was spitz und scharf ist!" Sie zieht ihren Dolch, bereit ihn zu werfen, wenn der Schatten auf unter zehn Schritt herangekommen ist. "Tsara, göttlicher Beistand wäre jetzt nicht schlecht!"

Tsara erhebt sich leicht aus dem Boot, um etwas erkennen zu können. Dann dämmert es ihr, was da auf sie zukommt.

"Herr Efferd habe ein wachsames Auge auf uns, die wir Deine Ehre wahren und wiederherstellen wollten. Schütze uns vor dem Ungeheuer der Tiefen, welches kein Geschöpf Deiner göttlichen Schwester Tsä ist.

Herrin Tsä, segne und beschütze meine Gefährten und wache über Deine Dienerin. Hier droht Unheil durch ein Wesen, welches Deinen Geboten, Deine Macht zuwiderläuft!", schickt sie ein Stoßgebet an die beiden Gottheiten, auf die es jetzt ankommt.

Bei dem Stoßgebet an Efferd fällt ihr ein, dass die Geweihten erzählt haben, dass ihre göttliche Kraft keine Wirkung hatte.

Dennoch lässt sich Tsara nicht beirren, auch wenn sie da ein ungutes Gefühl beschleicht. Mag sein, dass der Herr Efferd aus welchen Gründen auch immer zürnt. Aber ihre Herrin Tsä wird sie nicht im Stich lassen.

Frumol, der mit Schrecken den Schatten sieht, reißt eine Harpune hoch und hält sie in Wurfposition, bereit bei einem Ziel zu werfen.

Lopko hört augenblicklich mit dem Rudern auf und dreht sich um. Der Schatten der da kommt verheißt nichts Gutes, deshalb lockert er das Wurfbeil und nimmt sein Entermesser in die rechte Hand.

"Erst werfen, dann hacken!" ruft Sephyra.

Der Schatten wird in wenigen Lidschlägen das Boot erreicht haben. Und er ist deutlich größer als das Boot.

Asleif flucht und zieht das Ruder ein. Statt dessen nimmt er seinen Stab in die Hand. Rasch geht er in Gedanken seine Zauber durch ... *Horriphobus* könnte man versuchen, wenn das Ding kein Dämon ist, wenn doch, bleibt nur der *Fulminictus* ... aber gegen so was Großes wird der nicht reichen. Und für den Waffenbalsam ist es jetzt zu spät!

Erst einmal macht er sich aber auf einen Aufprall gefasst. "Nich' aus dem Boot fallen!" warnt er die anderen.

Kaum hat Asleif die Warnung ausgesprochen, da geht ein gewaltiger Schlag durch das Boot und nur durch einen glücklichen Zufall oder den Schutz der Zwölfe ist das Boot bei diesem Anprall nicht zerborsten.

Sephyra bleibt sicher auf den Beinen, ohne sich festhalten zu müssen. Sie schaut nach einem möglichen Ziel.

Frumol gleicht den Schlag und das schwankende Boot sicher aus und lässt sich nicht aus dem Gleichgewicht bringen. In einem geeigneten Moment wirft er die Harpune und greift anschließend zu der nächsten.

Das schwankende Boot kann den Seemann nicht erschüttern. Weiter schaut er nach dem Schatten im Wasser, jederzeit bereit mit seinem Entermesser das Wesen anzugreifen.

Da der Thorwaler das so ungefähr erwartet hat, fällt es ihm nicht schwer, das Gleichgewicht zu halten. Angespannt schaut er auf beiden Seiten des Bootes ins Wasser, um mehr von dem Angreifer zu erkennen und vielleicht ein Ziel für den *Horriphobus* zu finden.

Tsaras Herrin Tsä scheint ihr wohlgesonnen zu sein, so bringt sie der Stoß gegen das Boot zwar aus dem Gleichgewicht, doch schafft die junge Geweihte es, sich noch rechtzeitig am Bootrand festzuhalten, so dass sie nicht über Bord geht.

"Du bekommst uns nicht!", ruft sie dem erwarteten Untier entgegen.

Kaum hat die Geweihte das gesagt, da schlingen sich von Backbord fleischige Tentakeln über die Bordwand. Eine davon greift nach Tsara. Und dann wird der riesige Körper mit gut tellergroßen Auge und einem gefährlich aussehenden Schnabel sichtbar.

"Tiiih!" schreit Sephyra. Sie wirft ihren Dolch nach dem Auge.

Und sie trifft genau ins Ziel. Ohne sich um die Wirkung des Wurfs zu kümmern, nimmt sie ihr Rapier.

Frumol zielt auf ein Auge und wirft die Harpune, da er das Ungeheuer dort für am empfindlichsten hält.

Wenigstens keine Hörner! Asleif ergreift die Gelegenheit und reckt dem Kraken seine geballte Faust entgegen. "Horriphobus!"

Da Lopko die Harpune und den Speer bereits in der Höhle geworfen hat, bleibt ihm nichts weiter zu tun übrig, als das Boot im Gleichgewicht zu halten, indem er möglichst weit nach Steuerbord rückt. Ständig beobachtet er dabei das Wasser, ob er Tentakel des Kalmars auf seiner Seite entdecken kann.

Als sich fast zeitgleich Sephyras Dolch und Frumols Harpune in die Augen des Kalmars bohren, stößt das Tier ein furchtbaren Schrei aus. Der Hass und die Wut, die von dem geblendeten Riesenkalmar wird für die Gefährten fast körperlich spürbar.

Asleif spürt, dass sein Zauber bei solch einem Wesen - zumal in seinem jetzigen emotionalen Zustand - nichts erreichen kann. Der Kalmar wird nur noch von seinen Trieben gelenkt und die heißen: Töten!

Der Druck um Tsaras Körper nimmt zu und schon windet sich eine zweite dieser riesigen Tentakeln um die Geweihte und sie fühlt sich unaufhaltsam in Richtung des schreienden Schnabels gezogen. Sie ist sich

sicher, dass sie sich selbst nicht mehr aus dieser Umklammerung lösen können.

Das ist nicht ganz die Reaktion, die Frumol erwartet hat, hoffte er doch, das Vieh würde sich auf den Grund des Meeres verziehen, wo es hingehört! Statt dessen setzt es hartnäckig seinen Angriff fort und zieht die hilflose Tsara unaufhaltsam in Richtung Schnabel.

Andererseits ist Frumol doch ganz froh darüber, dass der Kalmar nicht abtaucht solange er noch Tsara umklammert.

So bleibt ihm nur, die zweite Harpune zu greifen und auf die Fangarme einzustechen.

"Werfen!" schreit Sephyra, während sie selbst auf den Arm einhackt, der Tsara umfasst.

"Wohin?" fragt sich Frumol, die Harpune zum Stoß erheben. Dann stößt er die Harpune tief in einen Arm der Tsara umklammert und lässt die Harpune dort los. Soll die Bewegung ruhig weiteren Schaden anrichten.

Schnell zieht er sein Messer und wird mit diesem weiter auf den Fangarm einstoßen.

Asleif flucht. Das Ding scheint tatsächlich zu blöd zu sein, um Angst zu haben! Da hilft nur noch rohe Gewalt, und zwar schnell. Er darf nicht wieder versagen! Jetzt wird er nichts mehr zurückhalten.

Statt mit der Faust deutet er rasch nur noch mit zwei Fingern auf den Kalmar. "Fulminictus!" Die magische Energie strömt aus ihm heraus und formt einen unsichtbaren Blitz, der im Kraken sein Ziel findet.

Und der Magier lässt nicht nach. Sofort wiederholt er den Zauber. "Fulminictus!"

Der Kalmar stößt einen lauten Schmerzensschrei aus und beginnt sich mit Tsara in den Tentakeln vom Boot abzustößen. Es hat genug vom Kampf und trotzdem Beute gemacht.

"Nein!" ruft Asleif entsetzt, atmet aber gleich darauf erleichtert auf, als Tsara frei kommt. Erschöpft lässt er sich auf die Ruderbank zurück fallen. "Bei Swafnir, das war knapp! Tumbes Tentakeltier!"

Tsara gerät in Panik, kann sie sich doch kaum der Umklammerung erwehren. "Lass mich los, Du widernatürliches Ding", kreischt sie in Richtung des Untiers. "Hilf mir, Herrin!", ruft sie flehend, immer noch auf den Beistand der Wandelbaren hoffend.

Die Herrin scheint die Geweihte nicht zu erhören.

Lopko wendet sich zu Tsara und greift den Tentakel an, der Tsara umklammert. Kraftvoll schlägt er mit dem Entermesser auf das knochenlose Wesen ein.

Frumol sticht mit seinem Messer immer wieder auf die zuckenden Tentakel ein. Sein Gesicht, seine Arme und Hemd sind von dem Blut des Untieres besudelt.

Aber durch die gemeinsamen Angriffe von Frumol, Sephyra und Lopko auf die Tentakel gelingt es gerade noch die Umklammerung soweit zu lösen, dass Tsara zwar noch über die Reling ins Meer gezogen wird, aber dann durch einen kräftigen Ruck von Frumol und Lopko endgültig befreit wird.

Erschöpft fällt Frumol zurück, wischt sich mit dem Ärmel Blut und Schweiß aus dem Gesicht, jedoch ohne viel zu bewirken. Schwer atmend bleibt er einen Moment an der Bordwand lehnen, bevor er das Boot der Risso sucht: 'Haben sie noch so eine Überraschung parat?'

Das Boot der Risso ist nach der kurzen Zeit des Gefechtes nur noch als kleines Segel weit draußen auf dem Meer zuerkennen.

Er hofft, dass Lopko oder ein anderer sich um Tsara kümmert selber wird er nicht ins Wasser springen - nicht weil er Angst vor dem Wasser hat, nur fühlt er sich zu erschöpft um sich selber über Wasser halten zu können.

Verzweifelt klammert sich Tsara an die Bordwand und wartet auf Hilfe.

Frumol hilft Tsara, ins Trockene zu kommen.

Hustend, prustend und keuchend lässt sich die völlig durchnässte und mit Schürfwunden, sowie einigen blutenden Stellen gezeichnete Geweihte von den Gefährten aus dem Wasser ziehen. Als sie wieder im Boot steht, ist sie immer noch sichtbar von dem Ereignis gefangen. Doch sie scheint die Gefährten kaum zu bemerken. "Sie hust sind nicht da", stammelt sie mit bebender Stimme. "Sie ... sie ... haben ihr Antlitz abgewendet ...". Dann fällt die geschwächte Geweihte auf die Knie und verfällt in heftiges Schluchzen, was ihre Verzweiflung unterstreicht.

"He, he", brummt Asleif, leicht erstaunt über den Grund des Schluchzens, wenn auch nicht über den Zusammenbruch selbst. Er greift herüber und zieht Tsara an seine Brust. "Ist doch jetzt vorbei", murmelt er beruhigend. "Wird alles wieder gut. Das wohl."

Sie lässt es geschehen, lehnt den Kopf an seine Brust. Ihre zuvor hastigen Atemzüge werden allmählich ruhiger und langsamer. Als die Geweihte sich einigermaßen beruhigt hat, lässt sie sich von Asleif noch eine Weile im Arm halten bzw. hält sich an ihm fest. Dabei schaut sie mal aufs Meer, mal gen Himmel. Ihr Blick wirkt leer, geradezu entrückt, wenngleich der Grund dafür kein göttliches Wirken ist.

'Meine Tochter, sei nicht verzweifelt, ich bin noch bei dir!' scheint die Geweihte in ihren Gedanken zu vernehmen.

Tsara schmiegt sich noch ein wenig enger, hat sie doch wieder das Gefühl der Vertrautheit, der Nähe. 'Merkwürdig, dass Asleif sich so *ähnlich* anfühlt', sinniert sie noch, als ihr gewahr wird, dass nicht er es ist sondern **SIE!**

Mit einem Seufzer der Erleichterung verharrt sie weiterhin in Asleifs Armen, hat sie doch so gesehen nun beides gleichzeitig.

Lopko schaut wohin der Kalmar verschwindet und ob er noch eine Spur von ihm sieht.

Sephyra tut es ihm gleich. Nicht, dass das Biest gleich wieder auftaucht.

Es ist nichts mehr von dem Riesenkalmar zu sehen, aber vielleicht hat er auch seinen Zweck erreicht, denn das Boot ist arg ramponiert und die Risse sind weit weg.

Weil er die Hände voll hat, bedeutet Asleif Frumol, gemeinsam mit Lopko mal das Rudern zu übernehmen.

Ein Ruder ist in der Mitte durchgebrochen und das andere im Ansturm des Kalmars über Bord gegangen.

Lopko nimmt das abgebrochene Ruder und geht an den Bug. Dort kniet er sich hin und sticht mit dem Ruder, das er nun als Stechpaddel verwendet, zwei mal links, dann zwei mal rechts in das Wasser und immer so weiter. Sein Ziel ist die Grotte aus der sie gekommen sind.

Mit viel Mühe und Kraft gelingt es Lopko wieder in den verlassenen Hafen unter dem Tempel zu gelangen.

Sephyra schöpft währenddessen Wasser.

Als das Boot endlich wieder in der Grotte festgemacht ist, beugt sich Lopko erschöpft über die Bordwand und muss erst verschnaufen.

Als das Boot wieder die Anlegestelle erreicht hat, klettert Frumol erleichtert an Land. Endlich hat er das Meer und das Untier hinter sich gelassen. Auf der Rückfahrt konnte er wieder Kräfte sammeln, nun hilft er den anderen von Bord.

"Was machen wir nun?" fragt er als alle auf das Boot starren und darauf warten, das es untergeht. "Den Hohepriester suchen, und ihm sagen, wir hätten die Risse vertrieben?"

"Ja", stimmt Sephyra im Aussteigen zu. "Ich glaube, das Unheil ist ausgetrieben. Wir sollten aber noch eine Woche bleiben, um zu schauen, ob die Risse oder der Kalmar wiederkommen."

"Gute Idee", findet auch Asleif. Zumindest wenn die Mönche sich gastfreundlich zeigen. Im Labor und der Bibliothek könnte er sich bestimmt eine Woche beschäftigen ... "Aber erst sollten wir den Jungen zurück ins Dorf bringen und den Leuten da erzählen, was los war."

"Ja, lasst uns nach oben gehen." stimmt auch Lopko zu. "Dann kann ich auch noch etwas mit den Waffen üben. Vielleicht weiß auch einer was mit der Höhle auf dem Weg hier her los ist."

"Ich habe vom Wasser auch erst einmal genug", sagt die immer noch völlig durchnässte Geweihte und folgt den anderen.

Als die Gefährten nach dem langen Aufstieg außer Atem am Kopf der Treppe ankommen, werden sie von mittlerweile sechs fröhlich strahlenden Geweihten empfangen. "Der Druck ist weg, Efferd hat uns befreit!" jubelt der Hohepriester.

"Oho!" entfährt es Sephyra. "Sollten wir wirklich unsere Mission erfüllt haben?"

"Jedenfalls sind Risse und der Kalmar weg", stimmt Frumol freudig zu. Dennoch nagt das dumpfe Gefühl an ihm, das dies noch nicht alles war.

Erst einmal wird er feiern - die Dorfbewohner geben sicherlich ein Fest, die Efferdbrüder vielleicht auch - und die Belohnung einstreichen. Der Rest wird sich ergeben, so wie Phex es plant.

"Naja, wenn der Kalmar eine Art Prüfung war, ob wir für Efferd streiten, könnte man das so sehen", überlegt Tsara laut.

"Wir sollten alle gemeinsam die Götter und besonders Efferd preisen, dass alles so glimpflich ausgegangen ist." Sephyra kann es immer noch nicht fassen.

"Und hoffentlich bleiben die Risse für immer weg", brummt Asleif.

"Ja!" ist der schlichte Kommentar des Seemanns.

"Einige Fragen hätte ich da schon noch." Nach einiger Zeit des Überlegens meldet sich Lopko erneut zu Wort. "Auf dem Herweg sind wir durch eine Höhle gekommen, da gab es ein lebendes Skelett und ein schönes, leider verfluchtes Schwert. Wisst ihr etwas darüber?"

"Eine Höhle? Auf dem Weg hierher?" der Hohepriester ist erstaunt. "Es gibt keine Höhle, die mit bekannt ist. Brüder, wisst Ihr etwas über eine Höhle?"

"Sie war da, als wir hierher fanden. Und sie wird kaum verschwunden sein", wendet Tsara ein. "Könnten wir nicht auf dem Rückweg wieder dort vorbei?"

"Der Weg nach Ranak führt zwar durch eine schmale Schlucht, Schwester", antwortet der Hochgeweihte, "aber eine Höhle ist uns nicht bekannt."

"Wenn wir den Weg zurück ins Dorf gehen, wird sich das sicherlich klären lassen", erwidert Tsara.

"Gibt doch eh keinen anderen Weg", meint Asleif.

"Ich hoffe, Du weißt mittlerweile, dass Du die Finger davon lassen solltest", grinst Tsara, sichtbar erleichtert, den Fängen des Kalmars knapp entronnen zu sein.

"Aber jemand anders könnte doch das Schwert 'entfluchen'." entgegnet Lopko. "Ich muss es nicht berühren, wenn ich ein Seil darum binde, dann kann ich es hinter mir herziehen."

"So einfach ist das nicht mit dem Entfluchen", bemerkt Asleif. "Das kostet ziemlich viel, wenn man 'n Magier dafür bezahlen muss."

Der Streuner rollt nur mit den Augen. Damit möchte er nichts zu tun haben.

Lopko bekommt große Ohren.

"Du kannst so etwas?" fragt er ihn etwas zweifelnd.

Der Thorwaler schüttelt den Kopf. "Nicht mein Gebiet. Dafür braucht man 'n Spezialisten."

"Kommt, wir suche uns eine Flasche Wein um anzustoßen", meint er fröhlich in die Runde um die Gedanken auf etwas anderes zu lenken.

"Das wohl!" stimmt Asleif zu, auch wenn ihm ein anderes Getränk lieber wäre.

"Einverstanden!" freut sich Sephyra. Sie wendet sich an den Hochgeweihten. "Eminenz, das ist wohl eine Feier wert." - "Eine geistliche und eine weltliche", fügt sie hinzu.

"Da habt Ihr recht!" stimmt der Hochgeweihte zu. "Aber diese Mauern haben zu viel Leid gesehen, zu viele meiner Brüder und auch von den Fischern sind hier gestorben.

Aber wir kommen mit Euch ins Dorf. Dort werden wir uns mit den Bewohnern von Ranak beraten wie es weiter gehen soll."

"Gut, dann lasst uns morgen losziehen!" stimmt Sephyra zu.

"Ihr habt recht, das Tag ist weit fortgeschritten und wir alle können die Ruhe gut brauchen", nicht der Hochgeweihte. "Ich denke, es sollten genügend freie Zelle im Kloster zu finden sein.

Efferd schütze Euren Schlaf!"

Tsara wird sich eine Zelle suchen, ihr Gepäck ablegen und dann die Haupthalle des Tempels betreten. Dort wird sie vor dem Altar niederknien und Efferd ein Dankesgebet spenden. Danach wird sie ebenso zu ihrer Herrin beten und ihr für den Fingerzeig danken und für die kurzzeitigen Zweifel um Verzeihung bitten.

Als sie sich zur Ruhe begibt, hofft sie noch auf einen weiteren Fingerzeig der Herrin, was die weitere Reise angeht.

Tsara träumt in dieser Nacht, dass sie über die endlosen Weiten des Meeres wie ein Vogel fliegt. In die weiten Wasserflächen sind Inseln wie kleine grüne Juwelen eingestreut.

"Tsara, meine Tochter!" hört die Geweihte in der Nacht. "Ich glaube nicht, dass die Risso euch böses wollen. Suche sie und schließe Frieden!"

Nachdem ihnen die Gästezimmer zugewiesen wurden schlägt Frumol seiner Liebsten vor, noch etwas die Festung zu besichtigen - dies sollte ohne Aufsehen möglich sein, schließlich sind sie nun geladene Gäste. Sicherlich lassen sich noch viele schöne Dinge finden, außerdem nagt der Verdacht an ihm, dass sie den wahren Grund, weshalb die Risso hier waren noch nicht kennen.

"Gute Idee!" stimmt Sephyra zu und hakt sich bei Frumol ein. "Wir waren noch gar nicht im eigentlichen Tempel", schlägt Sephyra vor.

Asleif hingegen entspannt sich den Rest des Tages ein bisschen mit Lesen in der Bibliothek.

Zuerst bezieht Lopko eine der freien Zellen, dann schaut er sich erneut in der Waffenkammer um und holt seine Sachen, die er dort deponiert hat.

Die Armbrust fasziniert Lopko, gerne würde er mit der Waffe üben. Nur wird es ihm hier nicht gelingen, da sich hier anscheinend keiner mit Waffen gut auskennt. Falls er eine Möglichkeit findet die Waffe und das Kettenhemd zu transportieren, nimmt er sie mit. Das entscheidet sich erst, wenn alle zum Fischerdorf aufbrechen.

So legt er die Waffe und das Kettenhemd zurück. Dann schaut er, was die anderen so machen.

Da auch Lopko niemanden begegnet, geht er auf seine Kammer und legt sich in das Bett. Als die Anspannung des Tages endgültig von ihm abfällt, schläft er sofort ein und wacht erst wieder am nächsten Morgen auf, als zum Frühstück gerufen wird.

Frumol und Sephyra gelangen in den bislang größte Raum des Tempels. Im Gegensatz zu den anderen Räumen, die alle etwa 3,5 Schritt hoch sind, wölbt sich die Decke dieses Raumes in mehr als doppelter Höhe. Das südliche Ende der Decke wird von einer Lichtkuppel mit 6 Schritt Durchmesser gebildet, durch diese Kuppel fällt warmes Mondlicht.

Die Südwand weist einen weiten, annähernd halbkreisförmigen Erker auf. In Höhe des nächsten Stockwerks verläuft eine Balustrade entlang der West-, Nord- und Ostwand. Direkt unter der von Säulen getragenen Kuppel befindet sich ein sternförmiger Altar über dem zwei 3 Schritt große Delphine eine Art Torbogen bilden.

Parallel zur Ost- und Westwand verlaufen lange Bankreihen. Im Zentrum des Raumes ist ein 5 x 4 Schritt großes Wasserbecken eingelassen.

"Beeindruckend", murmelt Frumol, während er seinen Blick durch die Halle schweifen lässt.

"Da hinten sollten wir uns umsehen", der Streuner deutet auf den Altar und vermutet, dass sie hier auf die interessanten Dinge stoßen.

"Hauptsache, wir treten dem Herren der Wogen dabei nicht auf die Füße", murmelt Sephyra, kommt aber mit. Nach der Aufregung der Kämpfe kommt langsam wieder ihre altbekannte Vorsicht zutage.

Die Delphine neben dem Altar sind aus schwarz grünem Vulkanglas, allerdings sind bei beiden Tieren Schwanz- und Rückenflossen beschädigt. Auch die leeren Augenhöhlen weisen Spuren von Gewalteinwirkung auf. Der linken Statue wurde der Unterkiefer abgebrochen. Der Altar wird von einer halb Schritt starken gelben Sandsteinplatte gebildet, die auf dem Boden aufliegt. Auf dem Mittelstück fällt ein ein Schritt durchmessender Holzdeckel auf.

Sephyra ist ob der Schändung kurz vor Entsetzen starr.

"Wie sie hier gewütet haben", sagt Tsara voller Erschütterung. "Wie sie das Antlitz des Herrn Efferd geschändet haben, wie sie es gewagt haben, dem Launischen in seinen eigenen Hallen entgegenzutreten!"

Auch Frumol hält einen Moment inne. Er ist schockiert, dass hier alles beschädigt wurde. Außerdem ist ihm nach wie vor unklar, was die Risse hier wollten. An Schiffbruch glaubt er in erster Linie nicht, das war höchstens Beiwerk. Warum sollten die Fischwesen nach der Rettung die Festung einnehmen? Suchten Sie Wissen? Oder Schätze? Oder etwas anderes? Hütet der Orden möglicherweise Geheimnisse?

"Komm Frumol", sagt Sephyra. "Lass uns ein Plätzchen zum Ausruhen suchen. Mir ist die Lust auf weiteres Rumstromern vergangen."

"Na gut", mault Frumol ein wenig - vermutet er doch dass hinter der Geschichte noch mehr steckt als sie jetzt zu erkennen vermögen.

Wenig später wird Tsara den Hochgeweihten sprechen wollen und ihn fragen, was der Holzdeckel zu bedeuten hat.

Der Hochgeweihte hat sich aber schon zur Ruhe gelegt. Als Tsara ihn am nächsten Morgen anspricht, erfährt sie, dass unter dem Deckel ein Opferschacht beginnt über den Opfer direkt zu Herrn Efferd ins Meer gelangen.

DAS ENDE?

Am nächsten Morgen wachen die Helden erfrischt und ausgeruht auf. Nach einem kargen Frühstück aus den letzten Vorräten des Tempels bricht die Gruppe in Begleitung der Geweihten und der beiden Fischer nach Ranak auf.

Und ihr jugendlicher Führer kommt auch mit.

Eigentlich - so waren sich die Gefährten sicher - sollte sie der Rückweg wieder durch die Höhle mit der Mumie führen, aber so sehr sie sich auch umschaun, die Höhle ist nicht zu entdecken. Der Rest vom Rückweg verläuft ohne weitere Ereignisse und sie kommen gegen Mittag in Ranak an.

Dort werden sie von den Dorfbewohnern freudig empfangen. Da sie sogar noch zwei Überlebende mitbringen ist die Freude noch größer. Spontan wird von Kaur - ihrem Auftraggeber - ein Fest für den Abend anberaumt.

Korinus, der örtliche Efferdgeweihte, begrüßt die letzten sechs Brüder des Klosters überschwänglich und gemeinsam ziehen sie sich zurück in die kleine Efferdkapelle, um ihrem Herrn zu danken.

Abends beim Fest kommt Kaur dann mit einer schweren Kiste an den Tisch der Helden, bedankt sich noch einmal: "Ihr habt viel für uns getan. Auch natürlich für mich, da Ihr mir meine Verwandten wiedergebracht habt.

Darum sollt Ihr, wie wir vereinbart haben, natürlich Eure Belohnung erhalten."

Er stellt die Kiste voller Silber- und Kupfermünzen auf den Tisch und geht dann unter einigen Verbeugungen zurück zu seinem Platz.

Ein Zeit lang betrachtet Lopko den Inhalt der Truhe, dann winkt er Kaur zu sich her.

"Ich kann nur für mich sprechen." beginnt der Seemann. "Gebt meinen Teil des Geldes denen, die es nötiger haben. Vor allem denen, die Väter oder Männer auf der See verloren."

Dankbar lassen ihn die Dorfbewohner hoch leben.

Sephyra nimmt sich ihren Anteil, insgesamt 100 Silbertaler. "Ich brauche neue Wurfdolche", meint sie.

"Ich brauche auch neue Sachen", meint Frumol und greift zu. Schließlich wäre es schade, solchen Reichtum nicht anzunehmen.

Tsara wird sich ihren Anteil von 100 Silberstücken nehmen mit der Absicht, einen großen Teil dessen für Arme und Bedürftige unterwegs auszugeben, sowie einen Teil der Tsakirche zukommen zu lassen. Neue Kleidung wäre für sie auch mal wieder drin.

Nachdem Asleif seinen Anteil erhalten hat, spendet er davon ein Fünftel Efferd; genauer gesagt dem Kloster zum Wiederaufbau. Ein weiteres Fünftel schenkt er dem Dorf für die Hinterbliebenen der verschollenen Fischer. Die restlichen sechs Dukaten, hauptsächlich Silber, steckt er ein.

Die Geweihten und die Dörfler bedanken sich herzlich.

"Wir bleiben gern noch 'n bisschen, aber wir woll'n euch auch nich' zur Last fallen", sagt er zu Kaur. "Also vielleicht kannst du uns irgendwann demnächst wieder nach Brabak schippern? Oder noch besser woanders hin, wenn's geht ..."

"Brabak ist kein Problem", meint Kaur, "ich habe ja nur ein kleines Boot."

Und die Wurfdolche kauft sich Sephyra dann auch bei nächster Gelegenheit.

In Brabak bekommt Sephyra reichlich Gelegenheit sich mit den entsprechenden Waffen einzudecken.

Sephyra hat sich im Laufe des letzten halben Jahres ein wenig weiterentwickelt. Etwas kräftiger ist sie geworden, was zusätzlich zur Übung auch ihre Kampffertigkeiten verbessert. Noch während der Zeit im Kloster macht sie sich mit den dort benutzten Fernkampfaffen ein wenig vertraut. Wenn sie noch einmal so einem Viech begegnet, will sie mehr Möglichkeiten haben. Alles, was man werfen kann oder auch eine Armbrust.

Im Dorf geht sie auch einige Male schwimmen. Fischen will sie lernen, aber da wird es noch lange brauchen, bis sie sich damit ernähren kann.

Genauso ist es mit dem Boote fahren.

Durch das Bestehen so mancher Gefahr, ist Lopko ein kleines Stückchen mutiger und aufmerksamer geworden. Hinzu kommt, dass er fester an die zwölf Götter glaubt und nicht mehr so schnell von einer schwarzen Katze erschrocken wird.

In Brabak nutzt Lopko jede vernünftige Gelegenheit sich in den Waffenkünsten zu verbessern, insbesondere bei den Hiebaffen und Schwertern legt er sich ins Zeug. Nur das mit den Bogen hat er noch nicht heraus. Nach sieben gerissenen Sehnen, sieht er ein, dass er besser erst noch etwas an seinen Grundkenntnissen arbeiten muss.

Von Frumol und Sephyra hat er so manchen Kniff abgeschaut. Nun kann er besser feilschen und lügen. Auch kann er die Menschen schneller und besser einschätzen.

Die langen Märsche durch Dere haben geholfen, dass er sich besser orientieren kann.

Ob es der Anwesenheit des Magiers geschuldet ist, vermag Lopko nicht zu sagen, aber er kann etwas besser lesen, schreiben und rechnen.

Die junge Geweihte hat in der Zeit mit ihren Gefährten eine Menge dazugelernt. Die Erlebnisse haben sie charakterlich gefestigt, wenngleich sie auch manchen Zweifeln unterworfen war.

Die Reisen haben sie auch sicherer in ihrer gesamten Körperbeherrschung gemacht. Wasser, Pferde, Leben in der Wildnis. Die dortige Selbstbehauptung hat ihr zwar einiges abverlangt, doch kann sie nun von dieser Erfahrung zehren.

Der Kontakt mit den Efferdbrüdern, der ehemalige Zwist der Brabaker Efferdkirche und das Erlebnis mit ihrer Herrin haben ihren Glauben gefestigt und noch enger an den Zwölfgötterglauben gebunden. Sie fühlt sich sicher und geborgen im Schoße ihrer Kirche.

<>>

Als sie dann in Brabak angekommen sind, geht allen das Abenteuer noch nicht aus dem Kopf. Frumol ist sich sicher, dass irgendetwas hinter den Risso stecken muss und Tsara erzählt von ihrem Traum.

"Und was heißt das jetzt?" fragt Asleif die Geweihte.

"Ich nehme an, wir müssen die Risso suchen und mit ihnen Frieden schließen", wiederholt Tsara die Worte ihrer Herrin. "Allerdings werden sie nicht leicht zu finden sein und ich nehme an, es wird einen Grund für ihre Feindseligkeit geben, den wir womöglich erst beseitigen müssen", mutmaßt sie weiter.

Frumol schaut Tsara erstaunt an. "Sie sind weg, und Du willst unbedingt hinterher?" Er schüttelt den Kopf, denn er ist froh, dass sie weg sind - obwohl er auch mehr dahinter vermutet, als sie bislang erkennen mögen.

Möge Phex seine Schritte leiten.

"Auf alle Fälle werden wir wohl übers Meer fahren müssen. Viele kleine Inseln bedeutet vermutlich, dass wir weit raus müssen, dort wo solche Inseln sind. Gibt es solche nicht im Südmeer?"

Sephyra fällt die Kinnlade herunter.

Asleif nickt. "Das schon, aber da sind so weit ich weiß keine Risso. Die müssen von weiter her sein. Und auch wenn das mit dem Traum wirklich so is' und nich' nur 'n Traum: wo willst du denn 'n Schiff finden, das da hin fährt? Also so'n Verrückter wie der Phileason würde das vielleicht machen, aber doch keiner von diesen Südländern ..."

"Eine Nadel im Heuhaufen suchen. Du weißt, doch gar nicht, wo Du anfangen sollst. Und an die günstigen Winde, die uns direkt zu den Risso bringen, glaube ich nicht so recht." erwidert der Streuner, der das Vorhaben für ziemlich aussichtslos hält.

"Haben wir nicht erfahren, wie der Wille der Zwölfe geschieht?", erwidert Tsara.

"Die Risso zu suchen ohne zu wissen, wo sie sich aufhalten oder woher sie kamen, mag tatsächlich ein hoffnungsloses Unterfangen sein. Und wahrscheinlich würde nur ein Verrückter so wahnsinnig sein, mit seinem Schiff hinaus aufs Meer zu fahren ohne klaren Kurs und nur auf die Winde vertrauend. **ABER:**", Tsara macht eine kurze Pause, um sich der Aufmerksamkeit ihrer Gefährten zu versichern: "Meine Herrin würde mich nie in die Irre oder ins Verderben führen. Es ist eine Aufgabe, in der abermals das Vertrauen in die Zwölfe gefordert und geprüft wird. Und selbst wenn man an ihnen zu zweifeln beginnt, reichen sie einem die Hand. Ich habe es auf dem Meer während und nach dem Kampf mit dem Kalmar selbst erlebt.

Also lasst uns in Brabak doch einmal im Hafen nachfragen. Vielleicht findet sich ja so ein Verrückter", grinst sie herausfordernd.

"Manchmal scheint es mir besser, wenn die Götter uns nicht allzu viel Aufmerksamkeit schenken. Das bringt immer Probleme mit sich. Ich hoffe, Deine Herrin meint es mit uns genauso gut." erwidert er auf den Vortrag. Seiner Meinung nach hatten sie genug mit den Risso zu tun. Ihm kämen jetzt ein paar Tage Würfelspiel und Schalk ganz recht. Vielleicht findet sich ja ein Jahrmarkt in der Nähe, da könnte er sich bestimmt mit Sephyra die Zeit ein wenig vertreiben. Bei diesem Gedanken muss er mit einem Seitenblick auf seine Liebste schmunzeln.

Sind sie doch bisher etwas ziellos durch Dere gestolpert, so hätten sie nun zumindest etwas wonach sie suchen können.

"Wir werden sie finden!" Lopko versucht Frumol mit Optimismus zu überzeugen die Suche zu beginnen.

Der Besuch des Hafens war reine Zeitverschwendung. Alle Kapitäne, bei denen die Gruppe vorgespochen hat, haben so eine Fahrt abgelehnt. Und Tsaras Glaube und ihr Augenaufschlag waren definitiv nicht ausreichend.

Ja, wenn sie die kompletten Kosten für die Mannschaft und das Schiff übernehmen würden oder gar ein Schiff kaufen, dann ja. Aber nicht für eine Bitte.

Sichtlich ernüchert will Tsara gerade den Brabaker Hafen verlassen. 'Alles ängstliches gottloses Volk!', flucht Tsara still. So hatte sie sich das nicht vorgestellt. Andererseits weiß sie, dass die ewig junge Wandelbare es ihr auch nicht **SO** leicht machen würde. Schiff neh-

men, los fahren, Ziel finden - so also nicht. Aber so schnell gibt die Geweihte nicht auf.

"Offenbar will niemand auf unsere Bitte hin ohne bestimmtes Ziel aufs Meer hinausfahren. Und das Geld für die Kosten für ein Schiff und seine Mannschaft können wir nicht aufbringen.

Aber war das der Wille der Wandelbaren?

Wenn das mit den günstigen Winden stimmt, könnten diese doch auch ein Schiff mit einem eigentlich ganz anderen Kurs in die richtige Richtung treiben.

Was haltet Ihr davon, wenn wir uns umhören, ob ein Schiff noch Besatzung anheuert. Vielleicht ist das ja der richtige Weg."

Lopko ist einverstanden nach einem Schiff zu suchen, das in nächster Zeit ablegen und sie mitnehmen will. Also macht er sich auf zum Hafen und befragt diverse Schiffe die bereits beim Beladen sind.

Auch Lopkos Anlauf bleibt erfolglos. Sicher einen erfahrenen Matrosen wollen mehrere Kapitäne mit an Bord nehmen, einen Thorwaler schon nicht mehr so viele, aber die restliche Gruppe ist für die Kapitäne nicht geeignet. Was sollen sie auch mit *berühmten Helden* wenn sie ein Schiff segeln wollen, wo doch genügend Matrosen im Hafen sind ...

Enttäuscht muss auch Lopko einsehen, dass er hier und heute nicht weiter kommt.

"Bah!" macht Asleif verärgert. "Was glaubst du, warum ich hier schon wochenlang festsass, bevor wir uns getroffen haben? Wenn ich ein halbwegs brauchbares Schiff finde, das mich mitnimmt, bin ich schneller weg, als du 'Wandelbare' sagen kannst, das wohl! Ganz egal, ob's dann zufällig ins Südmeer fährt oder nich'."

"So schlecht ist das Leben hier doch auch nicht." meint Frumol, der ja auch nicht ganz freiwillig hier im Süden ist.

Tsara fährt ob des leichten Ausbruchs des Thorwalers ein wenig zusammen. So hatte sie sich das nicht vorgestellt. Dann überlegt sie kurz und hat den Ein-

druck, dass besondere Situationen besondere Entscheidungen erfordern. "Gut", erwidert sie anschließend. "Suchen wir also ein 'brauchbares Schiff', das uns alle mitnimmt. Und wenn die Winde und Tsas Schöpferkraft und Efferds Laune es so wollen, wird es das Richtige sein."

"Aber nicht heute und nicht in diesem Hafen." Lopko erzählt von der enttäuschenden Suche nach einem geeignetem Schiff. "Vielleicht ist es besser, wenn wir zunächst unsere Reise an Land anfangen lassen. In welche Himmelsrichtung ist das Schiff mit den Risso verschwunden?"

"Über Land? Hier is' außen rum nur Sumpf und Dschungel", kommentiert Asleif missmutig.

"Über' Meer? Da wirst Du hinterher schwimmen können", lacht Frumol.

"Wenn nicht heute, dann morgen?", hält Tsara dagegen. Lasst uns doch noch eine Woche hier bleiben, ein wenig Seeluft schnuppern und dann können wir immer noch über Land weiter reisen", schlägt sie vor.

"Das ist doch ein Wort. Bleiben wir erstmal hier." Frumol freut sich und ist in Gedanken schon bei Würfelspiel und Bier, und unerfahrenen Spielern, die er um Bares erleichtern kann.

Er nimmt Sephyra in den Arm. "Suchen wir und ein nettes Zimmer", lächelt er.

Asleif verzieht das Gesicht. "Bleibt uns wohl nix andres übrig", meint er.

Die Zimmer finden die Helden im *Seestern*. Einer kleinen, sauberen Taverne mit ein paar Gästezimmern in der Nähe des Hafens.

Durch die dort häufig einkehrenden Seeleute ist in den nächsten Tagen für genügend Unterhaltung und Informationen gesorgt. Während es durch das erste Frumol gelingt seine Reisekasse kurzzeitig aufzubessern, bringt das zweite nur Enttäuschung: keiner ist bereit auf seine Kappe in die unbekanntes Gewässer im Süden aufzubrechen.

- Ende des ersten Teils -

TEIL II – DIE FAHRT DER KORISANDE

EINSTIEG

Ihr sitzt bei einem Becher Wein am Tisch und diskutiert die Lage. Stille, der Wirt des *Seesterns* hat euch eine Nachricht zukommen lassen: Ein hoher Beamter vom Königshof wünscht an diesem Nachmittag eine Unterredung mit euch. Nun seid ihr zu recht ein wenig nervös, denn eigentlich sollte der Abgesandte schon hier sein. Ihr fragt euch auch, was man von so hoher Stelle von euch will und durchforscht die jüngere Vergangenheit nach Anhaltspunkten für diese Ehre.

Frumol ist von der Nachricht eher beunruhigt. Hohe Beamten treffen sich nicht in irgendwelchen Gasthäusern, sondern zitiere ihr Gegenüber normalerweise zu sich in ihre Amtsstube. Es sei denn, es ist ein zwielichtiges Treffen ... Daher hätte er es vorgezogen nicht zu dem Treffen zu erscheinen, jedenfalls nicht so offensichtlich.

Asleif sieht das eigentlich nicht als Ehre. Da will sie wahrscheinlich jemand in irgendeine südländische Intrige verwickeln. Er überlegt sich, ob er da überhaupt hingehen soll. Andererseits, man kann immer noch alles ablehnen, was der Beamte da auch immer vorschlagen wird.

Der Schankraum ist um diese Zeit nur halb gefüllt. Eine Gruppe Matrosen sitzt am größten Tisch bei einem einfachen Mahl. Die Tische neben dem euren sind ebenfalls besetzt. Zu eurer Linken sitzt der rundliche Händler Begostav der in Brabak offensichtlich lukrativen Geschäften nachgeht mit seinem allgegenwärtigen und stets bewaffneten Begleiter Hónal. Die Beiden wohnen schon länger als ihr in diesem Gasthaus, und bisher habt ihr nicht in Erfahrung bringen können, welcher Art die Geschäfte der beiden sind.

Nach all der untätigen Zeit wäre ein neuer Auftrag nicht schlecht, aber muss es gleich ein Beamter des Königshofs sein.

Jedenfalls keine sauberen, hier in Brabak, denkt sich Asleif.

Hinter euch geht es lautstark zu. Dort sitzen seit einer Stunde drei noch fast halbwüchsige junge Männer. Jede neue Runde Wein wird von Ihnen mit einem Gejohle begrüßt, das ihrer vornehmen Abstammung spottet.

In der Nische rechts von euch hat ein schwarzhaariger Seemann Platz genommen. Er trägt einen großen Ring im Ohr und starrt mürrisch in seinen Bierhumpen.

Während ihr in euer Gespräch vertieft seid, betritt ein groß gewachsener Mann in Lederrüstung den Raum. Zwei Bewaffnete der Stadtwache folgen ihm. Am Tisch hinter euch ist es mit einem Mal still. Der Ankömmling spricht kurz mit dem Wirt und kommt

dann an euren Tisch, "Im Namen des Königs - ihr seid festgenommen!" sagt er laut. "Leistet keinen Widerstand, das Haus ist umstellt."

Gardisten die im offiziellen Auftrag in eine Gaststätte kommen, verheißen nichts Gutes.

"Ach", macht Asleif. Er bleibt erst einmal sitzen, nimmt aber seinen Stab in die Hand. Er hat eigentlich nicht vor, sich hier in ein Gefängnis werfen zu lassen - wer weiß, wie man da überhaupt wieder raus kommt. "Festgenommen, sagste? Weshalb denn?"

Sein Gegenüber sieht nicht nach Diskussionen aus.

Tsara sitzt ein wenig missmutig in der Taverne und nippt an ihrem Becher. Einerseits geht es nicht weiter, weil sich kein Schiff finden lassen will, das der Herrin Tsara und ihrer Dienerin folgen möchte. Andererseits ist sie neugierig, was der Beamte am Königshof von ihren Gefährten und ihr will. Immerhin ein wenig Abwechslung von der Langeweile und Eintönigkeit, von der Tsara mehr als genug hat.

Als der Mann in Lederrüstung mit den Gardisten den Schankraum betritt, horcht sie auf. Als dieser Mann dann an ihren Tisch tritt, kann sie die Dreistigkeit der Festnahme kaum fassen.

Tsara springt auf, tritt dem Mann in Lederrüstung mit der Würde einer Geweihten der Zwölfe entgegen und erwidert auf seinen Befehl der Festnahme: "Bei den Zwölfen, wer seid Ihr und ob welcher Verbrechen maßt Ihr Euch an uns im Namen Eures Königs festnehmen zu dürfen? Als Dienerin Tsaras verkünde ich, dass weder meine Gefährten noch ich uns irgend eines Vergehens schuldig gemacht haben!"

Lopko ist froh, dass die Geweihte als Erste mit den Gardisten spricht.

"Das wohl!" bekräftigt Asleif.

Sephyra verdreht die Augen und schaut zu Frumol. "Erstmal mitgehen", raunt sie ihm zu.

Dem kann der Streuner nur beipflichten. Sie werden hier keine weiteren Informationen bekommen, und sie werden sicher kein zweites Mal höflich gebeten, sollten sie der Aufforderung nicht nachkommen.

Sephyra erkennt an Frumols Körpersprache sein Einverständnis und erhebt sich freundlich lächelnd.

Gespannt erwartet die junge Geweihte die Antwort des Fremden.

"Ihr als Dienerin der Zwölfe solltet wissen, das Praios der oberste Herr ist, in seinem Namen rufen wir Euch zur Vernunft!"

Asleif schnaubt ungläubig, wartet aber erstmal ab, was Tsara dazu sagt.

"Meine Gefährten und ich haben vor und seit Eurem Eintreten nichts unvernünftiges getan. Und im Namen des Herrn Praios erinnere ich Euch daran, dass die göttliche Ordnung vorsieht, dass Diener der Zwölfe nicht der weltlichen sondern der kirchlichen Gerichtsbarkeit unterstehen.

Sagt mir, welcher Vergehen wegen man uns festnimmt und ich für meinen Teil werde mit Euch kommen - um die völlig haltlosen Vorwürfe zu entkräften - und das würde ich sogar mit einem Eidsegen tun - der Herr Praios sei mein Zeuge und Richter!", erwidert Tsara.

"Wir sind weder befugt, noch in der Lage es Euch zu sagen, wir sind nur die, die Befehle ausführen!"

"Ach so", macht Asleif abfällig. Er steht auf, streckt sich gemächlich und blickt auf den Mann herab. "Aber wer bist du überhaupt? Hast du 'n Namen, den man kennt, und 'n Rang oder so? Ich mein', woher wissen wir, dass ihr nicht 'n paar schurkische Sklavenschinder seid, die sich Uniformen geklaut haben?" Er wartet kurz, dann klopfte er ihm freundlich auf die Schulter. "Nichts für ungut, aber da musste noch 'n bisschen üben, glaub' ich."

Tsara seufzt ob dieser Antwort. "Dann hoffe ich für Euch, dass Ihr den Namen des Herrn Praios nicht missbraucht habt und wir bei Eurem Vorgesetzten Antworten finden." Erhobenen Hauptes und die beiden Gardisten ignorierend geht Tsara in Richtung der Eingangstür.

'Der ganze Aufwand das Haus zu umstellen, und dann weiß keiner warum. Er weiß hoffentlich wenigstens, von wem er seine Befehle entgegen nimmt.', wundert sich Frumol, lässt sich seine Gedanken jedoch nicht anmerken. Ebenso unauffällig schaut er sich um, ob es Hinweise darauf gibt, dass draußen tatsächlich noch weitere Soldaten warten.

"Leute, lasst uns mitgehen, das Missverständnis wird sich schon aufklären." schlägt Sephyra vor.

Insgesamt wundert sich Lopko über das Verhalten der Gardisten. Außerdem hat er ein ungutes Gefühl bei der Sache. Was ist, wenn sie trotz Tsara inhaftiert werden? Oder nur sie und Tsara nicht?

Der Gardist beugt sich zu den Helden, ab und senkt die Stimme. "Das hier ist alles eine Farce, damit niemand weiß, worum es geht, folgt einfach."

Sephyra nickt, so hat sie das erwartet.

Auch für Frumol kommt diese Aussage nicht ganz unerwartet. Er wirft noch einen schnellen, vermeintlich hilfeschendenden Blick in die Tavernenrunde um festzustellen, ob jemand der Anwesenden besonderes Interesse an den Vorgängen zeigt.

Lopko ist noch immer nicht überzeugt, dass das gut ausgeht, ihm bleibt aber keine andere Wahl und so folgt er den Gardisten.

"Na dann woll'n wir mal!" sagt Asleif mit normaler Lautstärke. "Wird sich schon rasch rausstellen, dass wir unschuldig sind, bei Swafnir!" Er nickt dem Mann zu, dass er vorausgehen soll.

Einer der Gardisten geht vor Richtung Tür, der andere macht den Weg frei.

Und so verlassen alle gemeinsam die Taverne.

Das Haus ist wirklich umstellt, aber keiner der Gardisten macht Anstalten die Helden zu entwaffnen, aber sie kreisen sie ein.

Da hat der Gardist vielleicht tatsächlich die Wahrheit gesagt, denkt sich Asleif. Fünf Leute 'verhaften', aber ihnen die Waffen lassen, das ist schon komisch.

Wenn sie abgeführt werdet, verlassen Begostav und Hônal, gefolgt von dem Seemann mit dem Ohrring, das Gasthaus. Der Händler schlägt mit seinem Begleiter schon bald eine andere Richtung ein, aber der Seemann folgt der Gruppe ininigem Abstand.

Frumol merkt sich dies und achtet auf den Weg, den sie nehmen. Sie scheinen in eine größere Sache hineingezogen zu werden, da sie tatsächlich durch ein großes Aufgebot an Garde geschützt werden.

Sephyra entspannt sich.

"Da will wohl noch einer festgenommen werden", scherzt der Thorwaler.

"Wie? Wo?" Lopko hat überhaupt nicht aufgepasst, ob ihnen jemand folgt.

"Der Matrose aus der Kneipe kommt hinterher", erläutert Asleif.

"Sollen wir die Gardisten nicht fragen, ob sie ihn auch festnehmen, wenn das Ganze hier schon entsprechend *vorbereitet* wurde?", fragt Tsara die anderen.

Auch nachdem Lopko auf den Verfolger aufmerksam gemacht wurde, sieht er ihn nicht.

Frumol fühlt sich in den Gassen der Stadt zu Hause. Auch nachts lassen ihn seine ausgeprägten Streuner-Sinne nicht im Stich, so dass er keine Mühe hat, den Verfolger auszumachen.

"Wir werden verfolgt", stellt er leise fest und überlegt, ob er hinter der nächsten Biegung aus dem Tross ausweichen sollte um dem Verfolger auf den Zahn zu fühlen.

So weit, wie der Streuner durch die Welt gekommen ist, erkennt er in dem Ohrring des Matrosen al'anfanische Arbeit.

Das wird er sich merken.

<>>

Die Wachen bringen euch auf Schleichwegen in den Palast Mizirions III., wo ihr von einem älteren Mann in blauem Umhang freundlich empfangen und in ein Audienzzimmer geführt werdet. Er stellt sich als Ebenezon, Berater des Königs, vor und entschuldigt sich für das Verhalten der königlichen Leibwache.

"Wir mussten so handeln", erklärt er, "um unsere Absichten zu verbergen. Hier wimmelt es von Spionen, seit Al'Anfa gemeinsame Sache mit Charypso macht, um dem König zu schaden. Und wir durften nicht riskieren, dass man Euch in Zusammenhang mit dem Palast bringt. Daher die Verkleidung der Leibwache und ihr forsches Auftreten ...

Nun zum Grund Eures Hierseins. Ich spreche im Auftrag König Mizirions III. und möchte Euch einen Vorschlag unterbreiten. Um es kurz zu machen, es handelt sich um einen Auftrag von großer Tragweite für Brabak. Unsere Vormacht als wichtigste Seehandelsstadt im Süden ist gefährdet. Unser alter Gegner Al'Anfa hat mit der Hafenstadt Charypso einen wichtigen Bundesgenossen gewonnen und weitet seinen Einflussbereich nun auch auf das Meer aus. Al'Anfa hat mehr Schiffe auf den Gewässern zwischen Altoum und Maraskan als wir, und auch der Handel mit den Inseln östlich von Altoum gestaltet sich immer schwieriger. Piraten treiben an der Südküste ihr Unwesen, und zu allem Überfluss tauchten dort auch noch diese Fischmensen auf, aber die kennt Ihr ja besser als ich.

Diese Fischmensen sind unser Hauptproblem. Wir wissen praktisch nichts über sie. Wir glauben zwar nicht, dass sie mit Al'Anfa in Verbindung stehen aber ganz sicher sind wir nicht. Schon mehrere Male tauchten die Risso an der Südküste auf, der Tempel der Efferdgeweihten bei Ranak war kein Einzelfall. Bei einer dieser Gelegenheiten fiel uns eine seltsame Karte in die Hände, offenbar eine Seekarte der Risso, die uns unbekannte Inseln zeigt, die aller Wahrscheinlichkeit nach im Südmeer liegen."

"Im Südmeer?", entfährt es Tsara. Meint es das Schicksal mit Tsara doch so gut, dass sie mit einem

Schiff ins Südmeer segeln können? Und sollten sie nicht den Risso folgen und mit ihnen reden? Waren die Risso nicht ursprünglich friedvoll? Tsara fängt sich unerwartet und hört zunächst weiter zu.

'Ist ja interessant', denkt sich Asleif. Den Al'Anfanern eins auszuwischen, dafür ist er eigentlich immer zu haben. Aber erstmal stellen sich noch ein paar Fragen: was sollen sie tun? Warum tun es die Brabaker hier nicht selbst? Und was ist die Belohnung? Gespannt wartet er darauf, dass der Berater weiter redet.

"Und was können wir da tun?" ungläubig fragt Lopko nach. "Wir sind nur eine Handvoll."

Sephyra nickt dazu.

"Die Spione wissen jedenfalls, dass wir hier sind - wir wurden verfolgt", meint Frumol dazu. Er wusste, dass sie in etwas großes hineingezogen wurden. Er hat keine Lust, wieder auf die Fischmensen zu treffen, vor allem da diese scheinbar organisiert vorgehen.

Aber den Worten von Ebenezon entnimmt er, dass es keine Möglichkeit gibt auszusteigen. Der Gesichtsausdruck des Streuners kann kaum als glücklich bezeichnet werden.

"Du meinst, der Seemann war ein Al'Anfaner?" fragt Asleif. "Wieso?"

"Aus diesem Grund hat sich der König entschlossen, eine Expedition nach Süden zu schicken, die her-ausfinden soll, woher die Risso kommen. Mit den Fischmensen muss unbedingt Kontakt aufgenommen und nach Möglichkeit ein Bündnis geschlossen werden, bevor dies Al'Anfa gelingt. Daher wird die Expedition auch unter Geheimhaltung ausgerüstet und losgeschickt, und dabei hat der König an Euch als >Botschafter< gedacht, da Ihr über die größte Erfahrung mit den Risso verfügt. Wenn Ihr diesen Auftrag annehmt und erfolgreich durchführt, das heißt, die Risso entweder auskundschaftet oder sie zu einem Bündnis mit uns vorbereitet, bekommt jeder von Euch 100 Brabaker Kronen zusätzlich zu der Ehre und dem Ruhm, Brabak entscheidend geholfen zu haben."

"Geleitet wird die Expedition von Kapitän Zenkauskas", fährt Ebenezon fort, "der morgen früh mit seinem Schiff *Korisande* ausläuft. An Bord der Karavelle befindet sich bereits eine Kiste mit allerhand Flitterkram - Glasperlen und dergleichen - um Wilde zu beeindrucken, falls Ihr auf welche trifft. Für die Risso gibt Euch der König diesen goldenen Dreizack und eine Urkunde mit seinem persönlichen Siegel mit. Bewahrt beides gut, denn es sollen Gastgeschenke für die Risso sein.

Offiziell habt Ihr den Auftrag, nach neuen Inseln zu suchen und diese zu kartographieren. Dafür werdet Ihr auch bezahlt. Zenkauskas weiß nichts vom Ziel der Expedition; für ihn ist sie nur eine Suche nach

neuen Handelspartnern und Absatzmärkten. Aber er ist einer unserer besten Seeleute und absolut vertrauenswürdig. Morgen holt er Euch in Eurer Herberge ab und sticht mit Euch in See. Alle Ausrüstung, die Ihr benötigt, ist schon an Bord. Nehmt also die Urkunde und den Dreizack und versucht das Unmögliche.

Mögen die Zwölfe mit Euch sein und zum Gelingen Eurer Mission beitragen."

Frumol schaut immer unglücklicher drein ...

"Ich hab's doch gewusst! Ich hab's doch gewusst", klatscht Tsara vor Freude in die Hände und tanzt und jubelt wie ein kleines Kind. Dann fällt sie Asleif vor Freude um den Hals und jauchzt: "Endlich! Das ist es. Wir haben ein Schiff, das uns direkt zu den Rissu bringen soll. Und wir sollen neue Inseln erkunden!" Dann reißt sie sich von Asleif los und hebt die Arme gen Himmel (wahlweise gen Decke). "Oh Herrin Tsar, auf Dich ist immer Verlass. Es findet sich immer ein Weg - manchmal verschlungen und nicht sofort erkennbar - aber er findet sich!"

Dann springt sie zu Frumol und Lopko, versucht ihre Hände zu ergreifen und einen Tanz im Kreis anzufangen.

Lopko lässt sich von ihr etwas im Kreis bewegen, tanzen kann man das nicht nennen, dann fragt er sie: "Warum bist du so froh wieder auf die Rissu zu treffen?"

Sephyra betrachtet die Geweihte lächelnd. 'Fast wie auf dem Jahrmarkt.'

Erstaunt schaut Frumol die Geweihte an, lässt sich aber nicht mitziehen. Nach einem Freudentänzchen ist ihm gar nicht zumute.

Sephyra gibt ihm einen auffordernden Stoß.

Asleif muss einfach lachen. "Tja, sieht so aus, als wär'n wir dabei", sagt er, und das ist ihm auch alles andere als unrecht. Endlich weg von hier, und dann noch auf eine abenteuerliche Erkundungsfahrt auf unbekannte Inseln! Besser konnte es eigentlich nicht kommen.

"Eine Frage hab' ich aber noch", fügt er an. "Was genau is' 'alle Ausrüstung, die wir benötigen?'"

"Nahrung für mehrere Götterläufe, Waffen, Material um Schäden am Schiff zu reparieren, usw. Glaub mir, es ist nicht die erste Expedition von Kapitän Zenkauskas."

"Keine Ahnung, ich kenn' ihn nich', und er is' sicher kein Thorwaler mit dem Namen", sagt Asleif mehr zu sich selbst. "Wer is' noch auf dem Schiff?" fragt er dann. "Nur 'n paar Matrosen, oder sind auch noch Soldaten dabei? Oder gar einer von denen aus der Dunklen Halle?"

"Er kommt aus diesem Königreich." ist die stolze Antwort. "Soldaten sind keine an Bord, aber sei Dir sicher, dass auch die Matrosen Ihren Säbel beherrschen. Und mein König hält nicht viel von der dunklen Seite der Macht!"

"Sehr vernünftig!" lobt Asleif. "Aber is' ja auch nich' unbedingt alles dunkel, was da hergestellt ist. Also zum Beispiel ein paar Tränke einpacken, das wär' schon nützlich."

Sephyra nickt bestätigend.

Frumol nickt zustimmend. "Und wer hat wann die Befehlsgewalt über die Expedition inne?" will Frumol mehr über die Kompetenzen wissen. Es bringt keinen weiter, wenn der offizielle Leiter der Fahrt nichts über die eigentlichen Gründe und Ziele weiß.

"Was für Tränke wollt Ihr den?" antwortet Ebenezon

"Und, wer sagt, dass der Kapitän nicht Bescheid weiß?" Bei diesen Worten fliegt ein kleines Lächeln über seine Lippen. "Aber um die andere Frage zu beantworten, es ist sein Schiff, also hat er das Oberkommando."

"Ich hatte verstanden, dass Kapitän Zenkauskas nichts vom Ziel der Expedition weiß", antwortet Frumol, dem Ebenezens Worte noch gut in Erinnerung sind. "Daher meine Frage."

"Na, du hast das gesagt!" wundert sich Asleif. "Was is', wenn wir irgendwo Halt machen wollen, um nach Rissu zu suchen, und er da aber grad keine Aussicht auf Geschäfte sieht?"

Was die Tränke angeht, ich denk' vor allem an Spagyrick und Virtutica. Und natürlich Astraltränke. Wobei die Frage ja eher ist, was ihr beschaffen könnt."

Asleif wartet auf eine Antwort des Beraters.

"Der Dritte sagt mir was, da wir aber nicht mit der Dunklen Halle zusammenarbeiten ... was sind die anderen zwei?"

"Ach so, klar ... das eine sind Heiltränke, also zum Beispiel wegen Verletzungen oder gegen Gift", erklärt Asleif. "Das andere is' eher 'ne Substitution von Mutanda ... äh, um einen zum Beispiel schneller zu machen oder stärker oder ihn unter Wasser atmen zu lassen."

"Also ein paar Heiltränke auf Basis von Wirselskraut und Vierblättrige Einbeere können wir Euch mitgeben, ansonsten muss ich mich mal mit unserem Alchemisten beraten. Ist ja nun auch sehr kurzfristig."

"Das liegt dann mal nich' an uns", stellt Asleif fest. "Gebt uns halt mit, was sich beschaffen lässt."

"Ach, den überreden wir schon. Außerdem lassen wir uns auf einer göttlichen Queste nicht von einem noch so störrischen Seebären aufhalten, oder?", entgegnet

Tsara, tätschelt dabei Asleifs Oberarm und lächelt ihm mit einem eindeutigen Blick an.

Der Magier schüttelt den Kopf. "Aufm Schiff hat der Käptn das Sagen", erklärt er ihr. "Ohne Wenn und Aber."

"Eben. An Land wir", lässt sich Sephyra selbstbewusst vernehmen.

"Das Ganze verspricht auf alle Fälle spannend zu werden. Hach Ihr Zwölfe, ich danke Euch!", jauchzt Tsara noch einmal. Heute Abend wird sie sich nach langer Zeit wieder eine großzügige Portion Rauschkraut genehmigen - so kann sie der ewig wandelnden Göttin noch näher sein.