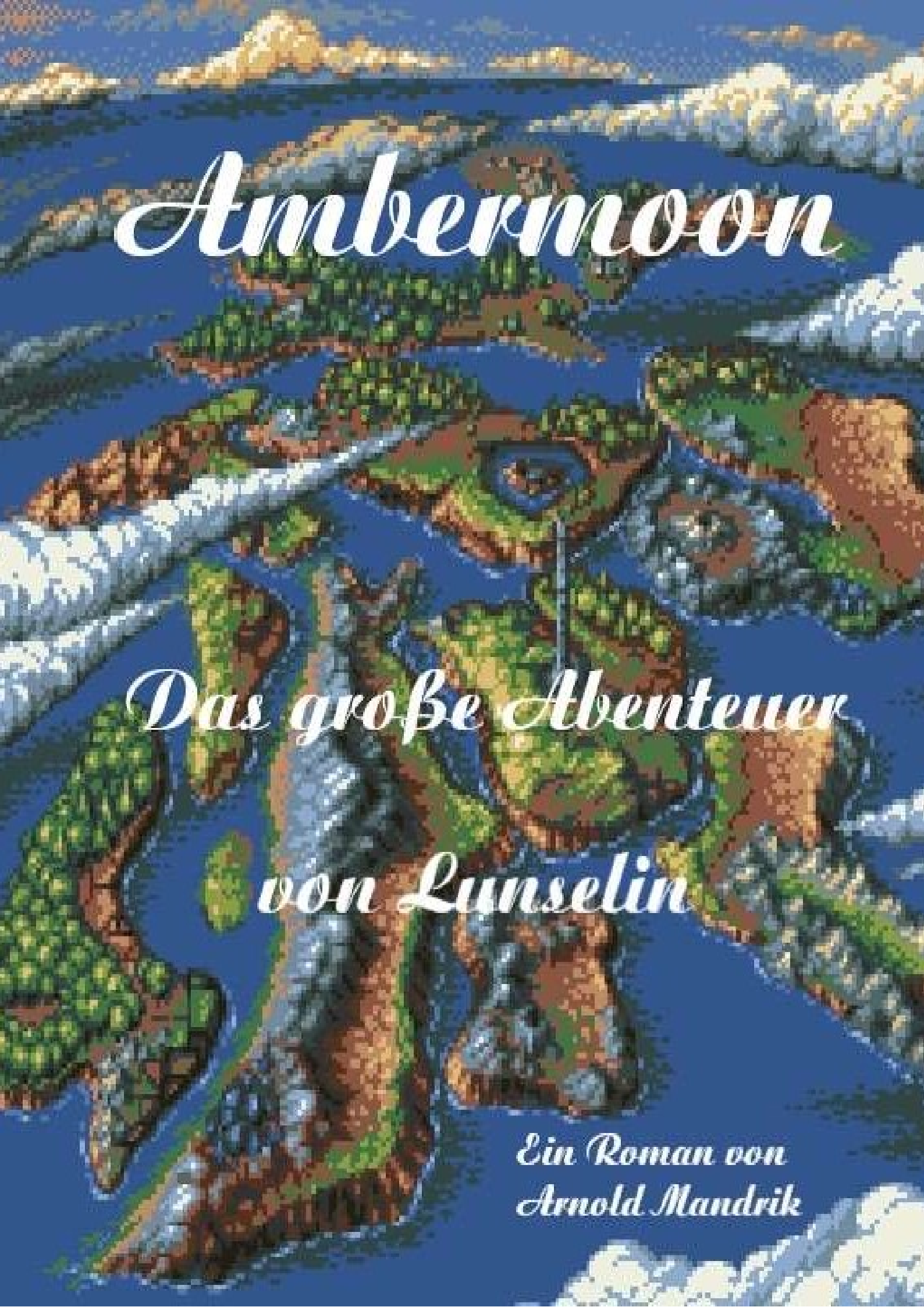
Ambermoon
Das große Abenteuer
von Lunselin
Ein Roman von
Arnold Mandrik

Disclaimer

Ambermoon ist ein Computerspiel der Firma „Thalion Software GmbH“ und wurde 1993 veröffentlicht. Ein Großteil der erwähnten Charaktere, sämtliche Orte sowie die Haupthandlung stammen aus dem Spiel und wurden damit nicht von mir erfunden. Aus meiner Feder stammt der Hauptcharakter Lunselin, die Persönlichkeiten seiner Freunde und Gefährten, die Interaktionen innerhalb der Gruppe, einige Nebenhandlungen sowie der Einblick in die Gefühlswelten. Die Geschichte dient reinen Unterhaltungszwecken und ich verdiene keinerlei Geld damit.

Spielbeschreibung

Bei Ambermoon handelt es sich um ein Fantasy-Rollenspiel. Man erstellt einen Helden und startet mit ihm ins Abenteuer, steuert ihn durch die Welt der Lyramionischen Inseln. Dort muss er Aufgaben erledigen, sogenannte Quests, die ihn dem Ziel des Spiels immer näherbringen. Hierfür, sowie für das Besiegen von Gegnern, gibt es Erfahrungspunkte, mit deren Hilfe man Stufen aufsteigen und mehr Lebenspunkte und Trainingspunkte sammeln kann. So verbessert man seinen Helden Schritt für Schritt in allen Fähigkeiten. Im Laufe der Zeit trifft der Held auf interessierte Leute, die sich seiner Gruppe anschließen möchten. Aus neun möglichen Gefährten kann man sich fünf Mitstreiter aussuchen, die man mitnimmt. Während man sich im Spiel genau überlegen muss, wen man mitnimmt und wen nicht, je nachdem welche Fähigkeiten man einsetzen möchte, gibt es diese Beschränkungen in einem Roman natürlich nicht...

Kurzbeschreibung der Geschichte

„Shandra sagte, dass das Gute in unserer Familie stark sei und er dich ausgesucht habe, um Lyramion erneut zu retten.“

Der siebzehnjährige Lunselin, ein introvertierter Junge, der zwar gerne Abenteuergeschichten liest, aber nie mit einem echten Abenteuer in Berührung kam, bekommt von seinem kranken Großvater eine Aufgabe überantwortet, die sein Leben komplett auf den Kopf stellt. Was steckt hinter den seltsamen Fieberträumen des alten Mannes? Sind die Lyramionischen Inseln wirklich in Gefahr? Und wie soll er, ein schüchterner, unbedeutender Bücherwurm der Sache auf den Grund gehen? Eine aufregende Reise beginnt, voller Fährnisse, interessanten Begegnungen und faszinierenden Geheimnissen...

Warnung

Ich weise hiermit ausdrücklich darauf hin, dass die Inhalte und Zusammenhänge dieses Romans keinen Anspruch auf völlige wissenschaftliche Korrektheit haben. Da ich der Meinung bin, dass in einer Welt voller Magie manch eine Regel gebeugt werden darf, würde ich vorschlagen, ähnlich zu verfahren, wie ich es beim Spielen getan habe: Nicht zu viel hinterfragen, sondern die besondere Atmosphäre eines wunderbaren Abenteuers genießen...

Geschichte des Spiels

25 Jahre in Arbeit...

Das Spiel Ambermoon ist 1993 erschienen. Anfang 1994 bekam ich es von meinem Onkel geschenkt. Ich hatte erst kurz zuvor meinen Amiga 1200 erhalten und damit die faszinierende Welt der Computerspiele entdeckt. Die vielen Diskettenwechsel bei einem Spiel über zehn Disketten und fehlende Erfahrung mit Rollenspielen sorgten dafür, dass das neue Spiel lange unbeachtet blieb. Zu allem Überfluss verliefen auch die ersten Tests nicht gerade positiv... Der Bildausschnitt war winzig klein (kein Wunder, es war dunkelste Nacht und der Held hatte weder Uhr noch Lichtquelle), und so starb mein Protagonist in einem nassen Grab im Fluss, in den er versehentlich hineingerannt war... Also so ein Spiel wollte ich fürs Erste nicht wieder anfassen...

Mitte 1995 kam ein damaliger Mitschüler und Freund zu Besuch. Gemeinsam schauten wir uns das Spiel näher an, sammelten Erfahrungen und bekamen endlich einen Sinn hinein. Erste Erfolge stellten sich ein und schon musste ich zugeben: „Das ist ja doch nicht so schlecht, wie ich dachte!“ Eine Festplatte machte die Diskettenwechsel überflüssig und schon lief der Dachs. Im April des Jahres 1996 startete ich endlich den ersten eigenen Durchgang mit einem Helden. Lange hat er es nicht gemacht: Um Gold und Dietriche finden zu können, musste er Truhen öffnen, doch dafür benötigte er Dietriche, die ihm dummerweise ausgegangen waren... Der nächste Held stand irgendwann ohne Heiltränke da und wurde aufgegeben... Doch der dritte Start funktionierte und wurde konsequent fortgesetzt.

Stück für Stück arbeitete ich mich durch das Spiel und kam voran. Da mir einige Geschichten richtig gut gefallen hatten, begann ich damit mir Stichpunkte zu machen oder einzelne Passagen komplett abzuschreiben. Am 13.07.1996 konnte ich Ambermoon zum ersten Mal erfolgreich beenden und hatte unglaubliche 72 handgeschriebene DIN A4-Seiten gesammelt. Ein zweiter Durchgang erfolgte im Herbst desselben Jahres. Über den Winter 96/97 kam ich auf die Idee, aus dieser genialen Geschichte einen Roman schreiben zu wollen. Ohne große Vorkenntnisse machte ich mich ans Werk, und am 27.01.1997 wurden 172 DIN A4-Seiten ausgedruckt.

Durch die Erfahrungen mit Ambermoon, sowie durch erstmals gelesene Bücher von „Das Schwarze Auge“, erwachte mein Interesse an Romanen. Dabei stellte ich fest, dass mein Werk kein echter Roman war, schließlich kamen in Romanen keine Begriffe wie Lebenspunkte, Stufe, Eigenschaftswerte, Rüstungsklasse oder Attackewerte vor. Es war nichts weiter als eine Spielbeschreibung! Während der abendlichen Freizeit bei der Bundeswehr ab November 1998 kam der Wunsch auf, aus den 172 Seiten einen wirklichen Roman zu verfassen. Die ersten 30 Seiten waren schnell geschrieben, doch dann verlor ich das Interesse fürs Erste wieder und widmete mich anderen Dingen.

Im Laufe der folgenden Jahre fand das Projekt mal mehr und mal weniger Beachtung. Eher halbherzig schrieb ich die eine oder andere Seite. Nachdem dann auch noch im Sommer 2006 das Missgeschick passierte, dass ich einige Seiten aufgrund eines Computerabsturzes wieder verlor, war komplett die Luft raus und der Roman lag für viele Jahre auf Eis.

Ende 2015 las ich das Buch „Der Marsianer“ von Andy Weir und war fasziniert von der Erzählung aus der Perspektive des Hauptprotagonisten Mark Watney. Und das brachte mich am 03.01.2016 auf die Idee, dass ich Ambermoon aus der Sicht des Hauptcharakters schreiben könnte, und nicht aus der Sicht eines unbeteiligten Erzählers. Erste Ideen und Entwürfe waren in einer vor Aufregung schlaflosen Nacht schnell gesammelt, es fehlte nur noch die Motivation zum Start. Jener erfolgte ausgerechnet am Schalttag 29.02.2016, als ich mich abends wieder an Ambermoon erinnerte und mir sagte: Jetzt oder nie...

Die ersten hundert Seiten waren ein Selbstläufer! Es machte so viel Spaß, mich damit zu beschäftigen, dass ich kaum mehr aufhören wollte. Doch irgendwann geriet das Projekt doch wieder ins Stocken, schließlich hat man nicht unbegrenzte Freizeit und Motivation zur Verfügung, und andere, wichtigere Dinge des täglichen Lebens erforderten mehr Aufmerksamkeit. Da mir im Gegensatz zu früheren Versuchen das Lesen meines eigenen Werkes stets viel Freude bereitet hatte, wollte ich es dieses Mal unbedingt fertigstellen und blieb dran, so gut ich es vermochte. Letztendlich hat es vier lange Jahre gedauert und es ist mit über 400 Seiten weitaus umfangreicher geworden, als ich es geplant hatte, doch am 08.03.2020 hatte ich es endlich geschafft und durfte das Wort „Ende“ darunterschreiben.

Zu schade, dass ich mich nicht früher daran erinnerte, dass ich am Schalttag 29.02.16 begann, denn sonst hätte ich alles dafür gegeben, es bis zum 29.02.20 zu beenden... Aber auch so ist es ein wunderbares Gefühl, nach 25 Jahren und vielen Ungewissheiten dieses Projekt doch noch beendet zu haben. Ich würde mich freuen, wenn das Lesen von Ambermoon Euch so viel Spaß machen würde, wie mir das Spielen und Schreiben gemacht hat...

Lyramionische Inseln
Godsbane
Seufzerwüste
Illien
Alkems Turm
Newlake
Wüste Hoimon
Tempel der Bruderschaft
Großvaters Haus
Spannenberg
Meras Insel
Lebabs Insel
Burnville
Insel der Winde
Wald von Darlogna
Luminors Turm
Snakesign
Gemstone

Widmung

Ambermoon ist der Beweis dafür, dass man auch nach einem Vierteljahrhundert seine Ziele noch erreichen kann. Ich bin stolz darauf, dieses Lebenswerk vollendet zu haben!

Wieder einmal gilt:

Was lange währt, wird schließlich gut...

Wo ein Wille ist, sollte kein Sofa sein...

Gut Ding will Weile haben...

Never give up...

Ein herzliches Dankeschön geht an meine liebe Frau, die mich inspiriert hat, die mir die viele Zeit bis zur Fertigstellung gelassen hat, die ganz viel Geduld mit mir hatte, und sich obendrein auch noch die Mühe gemacht hat, das komplette Werk korrektur zulesen. Ganz lieben Dank für all Deine Mühen und die kräftige Unterstützung!

Glossar

Bala: Göttin des Todes und des ewigen Schlafes

Banshee: untoter, weiblicher Geist, der den baldigen Tod ankündigt, sehr gefährlich

Elfen: naturliebende Rasse, menschenähnlich, mit spitzen Ohren und feingliedrigem Körper

Finger: Entspricht zwei irdischen Zentimetern

Gala: Göttin des Lebens und der Geburt, die Erschafferin allen Lebens

Ghul: untotes Wesen, das sich bevorzugt von Leichen ernährt, sehr gefährlich

Gold: Währung auf den Lyramionischen Inseln, Münzen mit verschiedener Prägung

Kartenlokator: Gerät, das die aktuellen Koordinaten anzeigt, ähnlich des irdischen GPS

Lyramion: Name des (alten) Kontinents und umgangssprachlich für Lyramionische Inseln

Lyramionische Inseln: Hauptlandmasse auf dem blauen Planeten, auf dem Lunselin lebt

Mithril: fiktives, silbernes Metall, robuster als Stahl aber leichter als Seide

Ork: Primitive menschenähnliche Lebensform mit schwarzem Pelz

Paladin: Ordensritter für das Gute und die Gerechtigkeit, verfügt über weiße Heilmagie

Queste: Ein Auftrag oder ein großes Abenteuer, Heldenreise

Schritt: Entspricht dem irdischen Meter

Scimitar: Waffe, orientalischer Säbel mit geschwungener Klinge

Sobek: Gott des Wassers und der Meere, Beschützer der Seefahrer

Stein: Entspricht dem irdischen Kilogramm

Werwolf: Umgangssprachlich für „einen Kater haben“, Resultat eines ergiebigen Alkoholgenusses

Zwerge: kleinwüchsige Rasse, etwa 1,3 bis 1,4 Meter groß, lieben Edelsteine und Schätze

Inhaltsverzeichnis

007 TAG 1: Ein Leben ändert sich
011 TAG 2: Ein Heldenbaby lernt das Laufen
018 TAG 3: Spannenberg wartet auf Helden
039 TAG 4: Von Zombies und Gaunern...
044 TAG 5: Auswirkungen eines Feuerballs
055 TAG 6: Lunselins schwerste Stunde
062 TAG 7: Der Versuch Sally zu retten
064 TAG 8: Harte Prüfungen
076 TAG 9: Das hier ist für euch, und eure Mühen!
080 TAG 10: Orks und ein riesiges Problem!
092 TAG 11: Ein freier Tag
095 TAG 12: Riverside Travelling Blues
099 TAG 13: Das Geheimnis von Burnville
104 TAG 14: Feuer und Eis
117 TAG 15: Tag der Heimkehr
118 TAG 16: Die Schattenseiten des Heldentums
119 TAG 17: Herz gegen Verstand
122 TAG 18: Zeiten ändern sich
124 TAG 19: Rückkehr nach Burnville
130 TAG 20: Geisterhaftes Licht ins Dunkel
141 TAG 21: Kräutersammeln für Fortgeschrittene
143 TAG 22: Die Höhle, die Verrückte macht
147 TAG 23: Lebabs Turm und ganz viel Drek
151 TAG 24: Brenne, Baby, Brenne!
164 TAG 25: Schein und Sein
172 TAG 26: Vorbereitungen für große Aufgaben
176 TAG 27: Der Tempel der Bruderschaft Tarbos
189 TAG 28: Erkenntnisse
197 TAG 29: Die Stadt der Elfen
204 TAG 30: Sansrie - Kampf gegen die Angst
218 TAG 31: Von Elfen und Zwergen
226 TAG 32: Suchen und Finden sind zwei völlig verschiedene Dinge
231 TAG 33: Freund oder Feind?
239 TAG 34: Aufbruch in eine fremde Welt
255 TAG 35: Ungeahnte Fähigkeiten schlummern in jedem!
264 TAG 36: Dor Grestin: Eine andere Welt innerhalb der anderen Welt
271 TAG 37: Die Bäume hier haben Türen!
278 TAG 38: Uralte Ruinen und pfiffige Rätsel
292 TAG 39: Geschnetzeltes mit Rührei...
305 TAG 40: Eine antike Anlage
320 TAG 41: Gadlon
333 TAG 42: Herzlich unwillkommen auf Morag!
347 TAG 43: Der Palast des S'Orel... Altbekanntes und nicht viel Neues
348 TAG 44: Der Palast des S'Arin... Möchte-gern-Abenteurer auf dem Vormarsch
352 TAG 45: Der Palast des S'Endar... Doch viel wichtiger ist...
359 TAG 46: Der Palast des S'Trog... Ein Hort der Illusionen
362 TAG 47: Der Palast des S'Kat... Ein Lyramionischer Zoo
369 TAG 48: Der Palast des S'Lorwin... Morag gegen Lyramion
376 TAG 49: Home, Sweet Home!
390 TAG 50: Der Kampf um Lyramion
398 EPILOG: Die Zeit danach...

TAG 1: Ein Leben ändert sich

Hallo! Mein Name ist Lunselin. Ja, ich weiß, was ihr jetzt denkt: Der Name ist sehr... ungewöhnlich, aber meine lieben Eltern haben sich bestimmt etwas dabei gedacht, als sie mich so nannten. Es gibt sicher schlimmere Namen und ich habe mich inzwischen an ihn gewöhnt. Außerdem ist dieser Name während der letzten zwei Jahre auf den Lyramionischen Inseln bekannt geworden, und die Geschichte davon würde ich euch nun gern erzählen. Es ist die Geschichte meines Lebens, das so völlig anders verlaufen ist, als ich es erhofft hatte.

Alles begann an einem ganz gewöhnlichen Tag. Draußen entluden sich wie so oft die Wolken über der Spannenberger Insel, es war kalt und ungemütlich, und ich saß warm eingepackt in meinem Sessel, vertieft in eines der Bücher. Es hieß „Wunder unserer schönen Welt", und ich hatte es sicher schon ein halbes Dutzend Mal gelesen, doch war es noch immer eine faszinierende und lohnenswerte Lektüre. Alles war eigentlich wie immer, als sich von einem Moment auf den nächsten mein Leben komplett veränderte.

Ein schwacher Ruf ließ mich aufhorchen, also legte ich das Buch fort und ging ins Wohnzimmer. Dort stand das Krankenbett meines Großvaters, und er war es, der mich gerufen hatte. In den vergangenen Tagen hatte sich sein Zustand leider merklich verschlechtert, und wenn kein Wunder geschah, dann würde mein geliebter Großvater schon bald in Balas Reich des ewigen Schlafes eingehen. Qualvoll langsam hob und senkte sich seine Brust mit einem schauderhaften Röcheln, und seine Augen starrten ausdruckslos an die Decke.

Als er mich bemerkte, kehrte ein wenig Leben in die Augen zurück, doch der Versuch ein Lächeln auf seine Lippen zu bringen endete mit einem Hustenkrampf. Nachdem er sich halbwegs davon erholt hatte, flüsterte er leise: »Mein geliebtes Enkelkind Lunselin, tritt bitte näher und höre mir genau zu! Ich habe noch etwas, das ich dir erzählen muss, bevor ich in Balas Reich eintrete...« Erschöpft senkte er die Lider, bevor er hinzufügte: »Ich möchte dir eine Geschichte erzählen und dir danach eine Queste überantworten.«

Ich trat näher ans Bett, um meinen Großvater besser zu verstehen, und sah wie sich sein Gesicht vor Schmerz verzerrte. Seine Wangen waren aschfahl und eingefallen, die Lider seiner Augen waren zu einem engen Schlitz zusammengepresst und zuckten leicht im Schein des Kaminfeuers. Sein Atem ging rasselnd und stoßweise und ich glaubte fast, über seinem Kopf bereits den gnädigen Schatten von Bala zu sehen.

Dann begann er zu erzählen: »Als ich so alt war wie du, habe ich eine große und schwere Queste zu bestehen gehabt. Deine Urgroßeltern waren kurz zuvor von marodierenden Orks getötet worden. Ein paar Tage nach der Beerdigung traf ich die Entscheidung auf Abenteuer zu gehen. Meine erste Aufgabe hatte ich mir beim Lordkanzler in Twinlake geholt, der ein kleines Problem in seinem Kanalisationssystem hatte. Als die Aufgabe erfolgreich abgeschlossen war, erzählte mir Karwain, der Lordkanzler, dass der graue Magier Shandra eine Aufgabe hätte und eine Gruppe von mutigen Leuten suche. Noch am gleichen Abend machte ich mich auf und ging zu Shandra. Was dann geschah, hast du sicher schon in den Geschichten und Liedern der Barden gehört. Nur dass ich der große Held war, habe ich dir nie erzählt, denn ich finde, dass man mit seinen Taten nicht prahlen soll. Der Grund, warum ich dir dieses jetzt erzähle ist, dass mir letzte Nacht in meinen Fieberträumen Shandra erschien. Die nebelhafte Erscheinung sagte mir, dass sich erneut eine dunkle Macht über das Land ausbreitet, die die Vernichtung Lyramions herbeiführen will.«

Ein heftiger Hustenanfall zwang ihn zu einer Pause. Schließlich fuhr er fort: »Als ob der Absturz des dritten Mondes nicht schon genug Qualen und Elend über Lyramion gebracht hätte! Deine geliebten Eltern starben in dieser schrecklichen Katastrophe. Nur dich konnte ich gerade noch aus dem Feuermeer retten. Mein geliebtes Twinlake ging unter in Feuer und Wasser. Aber ich merke, dass ich abschweife, und ich habe das Gefühl, dass ich nicht mehr viel Zeit habe. Deshalb will ich mich beeilen, dir den Rest zu erzählen. Also, Shandra sagte, dass das Gute in unserer Familie stark sei und er dich ausgesucht habe, um Lyramion erneut zu retten. Du sollst dich auf den Weg machen und nach Newlake reisen, um mit ihm zu sprechen. Das Seltsame ist nur, dass Shandra vor über fünfzehn Jahren gestorben ist! Bei meiner Flucht aus Twinlake habe ich noch gesehen, wie er eine große Zahl von Leuten in Sicherheit teleportierte. Danach brach er dann völlig erschöpft zusammen. Entweder hat ihn diese Anstrengung getötet, oder aber der Mond, als er kurze Zeit später auf Twinlake stürzte. Aber offenbar kann auch der Tod seinem Wirken kein Ende setzen.

Ich glaube, dass dies kein Traum im üblichen Sinn war und ich glaube auch, dass etwas Fürchterliches im Gange ist. Daher bitte ich dich, diese Queste zu übernehmen und Shandra aufzusuchen. Geh nach Newlake und versuche dort mit ihm Kontakt aufzunehmen. Doch du sollst nicht unvorbereitet gehen! Merk dir das Wort „Wein“, und geh hinunter in den Keller. Das Wort brauchst du, um an dem alten Steinkopf vorbei in den Weinkeller zu kommen. Im Weinkeller befindet sich ein Schalter, der einen Zugang zu der Höhle in den Nordbergen öffnet. In den Tiefen dieser Höhle habe ich meine alte Ausrüstung versteckt. Alles, was du dort findest, kannst du für deine Queste benutzen. Nur ein kleines Stück Bernstein, das Shandra mir mit den Worten der ewigen Verbindung gab, das bringst du zu mir! Nun geh, und spute dich, denn ich sehe Balas Reich schon

deutlich vor mir und kann nicht mehr allzu lange warten! Ach ja, nimm ein Messer aus der Küche mit, wer weiß, was sich mittlerweile in der Höhle eingenistet hat! Lunselin, bitte beeil dich, denn meine Zeit auf Lyramion neigt sich dem Ende zu! Ich werde dir nicht mehr helfen können, wenn ich in Balas Reich eintrete. Sei bitte hier, wenn es so weit ist!«

Ich schwöre euch, dass mir während seiner Rede heiß und kalt geworden ist. ICH sollte auf Abenteuer gehen? ICH sollte Lyramion retten? Na klar... Aber sicher... Meine gesamte, kleine, völlig unwichtige Welt war gerade zusammengebrochen, und ich war mal eben zum Retter von ganz Lyramion und all seiner Völker auserwählt und vorherbestimmt worden... Um zu erklären, warum das für mich so völlig unmöglich schien, muss ich seeehr weit ausholen. Also schnappt euch ausreichend Proviant, erledigt noch einmal sämtliche Bedürfnisse eures Körpers, und bereitet euch seelisch und moralisch darauf vor alle meine Geheimnisse zu erfahren.

Dass mein Name Lunselin ist, sagte ich bereits. Ich bin heute neunzehn Jahre alt, doch als mein lieber Großvater mich auf die Reise schicken wollte, da war ich gerade mal zarte siebzehn und ein kleiner, schmächtiger Junge. Während andere Kinder in meinem Alter draußen herumtollten, auf den Feldern halfen, mit Übungsschwertern fochten, sich einen Freund oder eine Freundin suchten oder sich anderweitig nützlich machten, war ich immer ein Bücherwurm und Außenseiter gewesen. Meine Tage bestanden für gewöhnlich daraus, in einem der vielen herrlichen Bücher aus unserem gut sortierten Bücherregal zu blättern, den Inhalt zu studieren und mir das Wichtigste daraus zu merken. Nicht mal für Mädchen interessierte ich mich, denn mein äußerst geringes Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein flüsterte mir ständig zu, dass ich ohnehin keine Chance hätte. Es war ein reichlich trostloses und einsames Leben, wenn ich heute darüber nachdenke.

Vor allem einsam... Meine Eltern hatte ich bereits kurz nach der Geburt verloren. Sie hatten in Twinlake gelebt, jenem Ort, der vor knapp siebzehn Jahren vollständig von der zweitgrößten Katastrophe in der Geschichte Lyramions vernichtet worden war. Auch diese Geschichte möchte ich kurz erzählen, denn nach den gerade gehörten Eröffnungen meines Großvaters sah ich sämtliche Ereignisse, von denen ich selbstverständlich ausführlich in den Geschichtsbüchern gelesen hatte, in einem völlig neuen Licht.

Es war einmal ein kleiner, schwarzhaariger, böser Bube namens Tar. Das mit den schwarzen Haaren ist insofern erwähnenswert, als das wir Lyramioner zumeist blond sind oder zumindest andere helle Haarfarben haben, und auch Tars Eltern blonde Haare hatten. So war er früh zum Außenseiter geworden, noch schlimmer als ich es jemals war. Im Gegensatz zu mir verfügte Tar aber über ein unglaubliches magisches Talent, das sich schon sehr früh zeigte. Zwar wurde auch ich mit der Macht geboren, doch war ich zu Beginn meines Abenteuers überaus schwächlich und kannte noch nicht einmal einen einzigen Zauberspruch. Tar hingegen schien schon früh ein bedeutsamer Schwarzmagier werden zu können.

Tar wurde ausgebildet und durchlief sämtliche Prüfungen ohne Probleme. Als er jedoch einen mächtigen Dämon rufen und kontrollieren sollte, erschien der große Erzdämon Thornahuun und teilte ihm mit, dass niemand Geringerer als er Tars Vater sei. Zu Beginn glaubte der Junge ihm nicht, auch wenn es eindeutige Indizien dafür gab, wie beispielsweise die schwarzen Haare oder die gewaltige Zauberkraft, doch nachdem sich immer mehr Menschen von ihm abgewandt hatten, seine Lehrmeister ihn nicht mehr ausbilden wollten, sogar seine Freundin Mylneh nichts mehr mit dem abgehobenen und zunehmend größenwahnsinnigen Jungen zu tun haben wollte, da traf Tar die Entscheidung, seinem „Vater“ mal ordentlich in den Hintern zu treten. Der Kampf tobte lange, keiner von beiden erwies sich als stärker, bis sich Thornahuun schließlich aufgab und mit Tar zu einer einzigen Kreatur verband. So entstand Lord Tarbos, und seine erste Amtshandlung war es, sich zum neuen Gott des Chaos auszurufen.

Natürlich gab es Widerstand gegen diese Bedrohung: Zwölf mächtige Großmeister der Magie wollten Lord Tarbos vernichten und stellten sich ihm mutig in den Weg. Sie wurden zerschmettert… Das Land wurde zerstört, es gab Massaker in nie dagewesener Stärke und Grausamkeit. Der König Lyramions entschloss sich zu einer beispiellosen Gegenmaßnahme und entsandte seine dreizehn besten, noch verfügbaren Magier in die Feste Godsbane. An diesem heiligen Ort sollte, von den dort ansässigen Paladinen bewacht, mit Hilfe der Königstochter Mylneh ein mächtiges Ritual der Verbannung durchgeführt werden. Tarbos musste verschwinden, und der kleine rote Mond Lyramions schien als sein neues Zuhause bestens geeignet.

Natürlich bekam Lord Tarbos Wind von dem Plan, und so zog er gen Godsbane um ihn zu verhindern und ein Exempel zu statuieren. Eine Schneise der Verwüstung durchzog das Land, das damals noch nicht aus einer Vielzahl von Inseln bestand, sondern ein zusammenhängendes Festland war. Sämtliche Paladine wurden getötet, oder eher zerfetzt, bevor Tarbos schließlich Godsbane erreichte. Nichts schien ihn aufhalten zu können. Und dann geschah das Unfassbare: Als sich die verzweifelte Mylneh ihm in den Weg stellte, konnte Tar sie nicht umbringen, zu groß war die Liebe in seinem Herzen. Nur so konnte das Ritual vollendet werden, und der Gott des Chaos wurde mit Hilfe eines Artefakts in Sternform, dem zwölfzackigen Amberstar, tatsächlich in das Innere des roten Mondes verbannt. Der Amberstar wurde anschließend in seine dreizehn

Bestandteile zerlegt und quer über Lyramion verteilt und verstreut. Das ist inzwischen einige hundert Jahre her und gilt als die größte Katastrophe, die unsere Welt jemals ereilt hat.

So weit, so gut? Leider nein, denn vor ungefähr 60 Jahren meldete sich Thornahuuns höllischer Dämonenbruder Bralkur bei einem mächtigen Magier namens Marmion. Bralkur hatte den Plan gefasst, Lord Tarbos aus seinem Kerker zu befreien und Marmion sollte sein Schwert sein, das sämtliche seiner Feinde auf Lyramion hinwegfegt. Zum Glück hatte der graue Magier Shandra von diesen Plänen erfahren und sich einen Helden ausgesucht, der zusammen mit seinen Freunden die wichtige Aufgabe bekam, Marmion zu stoppen und Bralkurs Pläne zu vereiteln. Zu diesem Zweck musste der große Held, dessen Name Thalion gewesen war, die dreizehn in alle Winde verstreuten Teile des Amberstar zusammensuchen und sich damit Bralkur entgegenstellen. Wer sonst sollte das tun, denn Marmion hatte inzwischen mit Sir Marillion auch den letzten Paladin vom Angesicht der Welt getilgt. Ja, es schien ganz so als wäre Bralkur unbesiegbar, und wenn er es wirklich geschafft hätte Tarbos zu befreien, dann hätte ich sicherlich niemals das Licht unserer schönen Sonne gesehen...

Doch zum Glück war jener Thalion ein sehr pfiffiger Held gewesen. Er hatte gute Freunde und tapfere Streiter um sich gescharrt, hatte ganz Lyramion bereist und ein Stück Amberstar nach dem anderen aufgetrieben. Da er die letzten Stücke nicht mehr finden konnte, musste er sich sogar in den großen Wasserstrudel westlich von Godsbane stürzen und sich die beiden fehlenden Teile aus dem unter der Oberfläche liegenden Reich von Vielauge holen. Von dort aus war noch nie zuvor ein Held zurückgekehrt und Thalion war der Erste, dem das gelang. Schließlich hatte er alle Teile gefunden, und es war ihm gelungen, erst Marmion und dann Bralkur zu bezwingen, und damit die Welt vor dem neuerlichen Sturz ins Chaos zu retten. Ganz Lyramion feierte Thalion und seine Gefährten als die größten Helden, die jemals auf unserer schönen Welt gelebt hatten.

Leider stellte sich später heraus, dass Bralkur mit seinen Forschungen und Ritualen bereits Schaden angerichtet hatte. Der rote Mond, das Gefängnis von Lord Tarbos, war durch Bralkurs Einfluss instabil geworden und näherte sich Lyramion mehr und mehr an. Und schließlich zerbrach er und stürzte auf den Planeten. Genau das war vor siebzehn Jahren passiert, als Twinlake so vollständig ausgelöscht wurde. Und das war längst nicht alles gewesen: Durch die unglaublichen Energien des Aufpralls war der gesamte Kontinent Lyramion zerschmettert und in viele Bruchstücke aufgeteilt worden, die regelrecht voneinander weggesprengt wurden. Es erschien wie das Ende der Welt, und für viele Menschen, Elfen und Monster war es das Ende ihres Lebens. Wenigstens hatte man sich vielerorts halbwegs darauf vorbereiten können. Nur Twinlake konnte nicht gerettet werden, weil ausgerechnet dort der größte Brocken des zerbrochenen Mondes niederging. Shandra konnte noch viele Menschen retten, doch meine Eltern gehörten leider nicht dazu. In den folgenden Jahren wurden die Bruchstücke des alten Kontinents zu den heute bekannten Lyramionischen Inseln, und das Leben wurde Stück für Stück wieder aufgebaut. Die Seefahrt gewann stark an Bedeutung, denn wenn man nun auf eine andere Insel reisen wollte, dann musste man wohl oder übel ein Schiff benutzen. Jede Insel musste sich selbst versorgen, die ganze Landwirtschaft wieder aufgebaut und Städte wieder hergestellt werden. Viele Orte wie Twinlake, Crystal oder Jasmins Gärten waren leider vollständig verloren, ihre Existenz für immer ausgelöscht. Es war eine traurige und arbeitsreiche Zeit für alle Menschen und menschenähnlichen Völker unserer Welt.

So viel zur Vergangenheit, so viel zur Ausgangssituation. Doch nun wieder zurück zu meinem Problem und zu dem Schrecken, den die gerade gehörten Worte verbreiteten. Da hatte mir doch tatsächlich mein Großvater in einem Nebensatz offenbart, dass er... Thalion war! Er war der Held, der den Amberstar zusammengesucht hatte? Er war der viel umjubelte und gefeierte Recke? Wieso hatte ich nie etwas gemerkt? Wie hatte mir das nur entgehen können? Wieso war ich so blind gewesen? Zu meiner Verteidigung muss ich sagen, dass mein Großvater in all den Jahren unseres Zusammenseins ein sehr zurückgezogenes Leben geführt hatte. Mit den Abenteuern hatte er spätestens seit dem Tod meiner Eltern abgeschlossen. Von seinen Gefährten aus der gemeinsamen Zeit war meines Wissens niemand mehr am Leben, und erzählt hatte er auch nie von seinen Erlebnissen. Wozu auch? Immerhin konnte ich lesen seit ich sechs Jahre alt war und ich kannte die ganzen Geschichten längst auswendig. Noch nicht einmal seinen wahren Namen hatte er mir genannt. Ich hatte ihn „Großvater“ genannt seit ich denken konnte.

Thalion war der Held meiner Kindheit gewesen! Einer recht guten Kindheit, möchte ich hinzufügen, denn einmal abgesehen von Eltern hatte es mir nie an etwas gefehlt. Mein Großvater hatte sich um mich so gut es ging gekümmert. Alles was mir fehlte war der Mut, das Selbstvertrauen und die nötigen Freunde. Für mich hatte immer zweifelsfrei festgestanden, dass ich Thalion zwar verehrte, dass ich ihm jedoch niemals nacheifern, es nicht einmal in Erwägung ziehen würde. Seit damals hatte sich viel verändert. Lyramion gab es nicht mehr, es waren nun die Lyramionischen Inseln. Es war keine Zeit für Helden! Helden hatten heutzutage keine lange Lebenserwartung mehr. Und so gab es einfach keine… Alle Hände wurden gebraucht um die Welt wieder aufzubauen, die durch den Absturz des Mondes ausgelöscht worden war. Nur die Monster waren noch da draußen, und zwar mehr denn je. Sie hatten sich in Höhlen versteckt oder im Boden eingebuddelt, sich so

in Sicherheit gebracht und die Katastrophe überlebt. Nun, nicht alle, denn Arten wie Blutstachler, Schleime, Pflanzenhulks, Ektoplasmen oder auch die Riesenkraken waren ausgestorben oder wurden zumindest nicht mehr gesehen. Dafür tauchten ständig neue Wesenheiten auf, die durch die Katastrophe aufgescheucht worden waren: Feuerriesen, Feuerdrachen, Gargyle, Imps oder Sandechsen, um nur wenige Beispiele zu nennen. Unbedarfte Helden, die nicht einmal ein Schwert richtig halten konnten und denen zu nahe kamen, durften wirklich nicht auf Gnade hoffen. Und ich sollte nun da raus...?

Nun, völlig unvorbereitet war ich auch nicht, denn ich war ja schließlich ein Bücherwurm. Zum Glück hatte ich mich nicht nur mit phantastischen Geschichten und Abenteuern beschäftigt, sondern ich hatte auch alles Wissenswerte über unsere neue Welt aufgesaugt. Ich hatte zahlreiche Berichte gelesen über die vielen Monster und Kreaturen auf den Inseln. Wo Menschen mit ihnen zusammengetroffen waren und es überlebt hatten, da wurden die Erfahrungen weitergegeben und niedergeschrieben. Bibliotheken waren sehr gefragt, Bücher wurden weiträumig verteilt, und so kam auch ich ständig an neuen Lesestoff heran, den ich genüsslich verschlang. Oft hatte ich mit meinem Großvater über die Vergangenheit Lyramions oder über die neuen Rassen diskutiert, hin und wieder hatten wir uns sogar gemeinsam überlegt, ob sie wohl Schwächen hätten, die per Waffe oder Magie ausgenützt werden könnten… Ich bewunderte meinen Großvater stets für seine kreativen Ideen... Ach verdammt, er WAR ein Teil dieser kreativen Ideen, weil er sein halbes Leben mit Monsterjagd und Heldentaten verbracht hatte. Nun wusste ich endlich, warum er sich so gut damit auskannte. Leider wurde er vor wenigen Wochen mehr und mehr krank, und inzwischen reichte seine Kraft kaum noch aus um sein Krankenbett zu verlassen.

Jemand musste sein Erbe antreten... ICH musste sein Erbe antreten... Es gab niemanden sonst, der das tun konnte. Doch war ich dafür bereit? Ich war ein Mann der Theorie oder der Wissenschaft und kein Mann der Tat. Genau genommen war ich bisher nicht einmal ein Mann… Ich war doch schon zu feige gewesen, um mal alleine nach Spannenberg zu laufen und dort mit ein paar Einwohnern zu sprechen. Ja, richtig gehört! Was das anging, so war ich wahrlich ein Schisshase. Als kleiner Junge war ich noch gerne zur Schule gegangen, doch das hatte sich schnell geändert. Ich war eben für die anderen Kinder nur ein Bücherwurm mit einem lustigen Namen gewesen, was zu viel Hohn und Spott geführt hatte. …hin und wieder leider auch zu blauen Flecken, Kratzern oder Prellungen. Ich war kein Schläger, doch alles gefallen lassen wollte ich mir auch nicht. Dummerweise hatte ich meistens den Kürzeren gezogen, und so wurde mein Selbstvertrauen kleiner und kleiner. War ich alleine, so konnte mich niemand hänseln. War ich alleine, so konnte ich keine Prügel beziehen. Aber war ich alleine, so konnte ich natürlich auch keine Freunde finden. Freunde... Was hätte ich in diesem Augenblick für einen Freund gegeben, mit dem ich über mein komplett ungerechtes Schicksal hätte sprechen können. Über meine sogenannte Queste...

Den ganzen Tag lang dachte ich darüber nach, was ich jetzt machen sollte. Weglaufen? Vor meinem Schicksal? Keine Option, denn wohin sollte ich schon gehen? Doch sollte ich es ernsthaft versuchen? Sollte ich die Queste annehmen? Durfte ich meinem geliebten Großvater Thalion seinen vielleicht letzten Wunsch einfach so abschlagen? Ich hatte mich inzwischen in mein Zimmer zurückgezogen und schaute aus dem Fenster, während ich über alles nachdachte, was ich vor einigen Stunden gehört hatte. Inzwischen hatte es aufgeklart und ich sah durch das Fenster einen schönen Sternenhimmel. In der Nähe des Horizonts sah ich einen der beiden verbliebenen Monde Lyramions kurz nach seinem Aufgang. Was hätte ich in diesem Moment dafür gegeben, wenn ich den roten Mond hätte sehen können, doch leider war er auf unsere schöne Welt geknallt und hatte mir meine Eltern genommen... Stattdessen war es der gelbe Mond, der kleinere von den beiden, der dafür aber heller strahlte als der grüne Mond, der am Himmel eine größere Fläche einnahm und aussah wie ein Smaragd.

Ablenkung! … ich versuchte es mit Ablenkung, doch nichts half dabei, die Worte meines Großvaters zu verdrängen. Es hämmerte mir immer und immer wieder in den Kopf: ICH... SOLL... LYRAMION... RETTEN! Ja wie denn? Natürlich trug ich die Gabe der Magie in mir, doch sie war unausgereift und vollkommen ungeschult. Spruchrollen zum Lernen von Zaubersprüchen kosteten Gold. Das Training der Zauberfähigkeiten kostete Gold. Ausrüstung kostete Gold, und meine geringen Ersparnisse reichten weder für das eine noch für das andere. Okay, Ausrüstung wäre das geringste Problem, denn immerhin hatte mein Großvater für mich seine alte Ausrüstung vorgesehen. Und wenn diese in den vergangenen Jahrzehnten nicht völlig schartig und rostig geworden war, dann würde sie sicherlich für meine Zwecke ausreichen. Aber was war mit dem Training? Ich konnte weder ein Schwert schwingen noch eine Fernwaffe nutzbringend führen. Die aufkommende Panik konnte ich so gerade noch mit einigen sinnigen Floskeln abschwächen, in etwa „Auch der große Thalion hat mal klein angefangen!“, „Gold kann man sich ja auch verdienen!“, „Ich muss das ja nicht alles alleine machen!“, auch wenn letzteres Argument gleich wieder von der kreischenden Stimme übertönt wurde, dass ich dafür ja Kontakte knüpfen müsste, und das sei auch nicht gerade eine meiner herausragenden Fähigkeiten...

So ging es die ganze Zeit in meinem armen Schädel hin und her. Doch wozu das alles? Hatte ich überhaupt eine Wahl? Ich durfte meinen Großvater nicht im Stich lassen, erst recht nicht nachdem er mir offenbart hatte,

dass er früher ein großer Held, ja mein Vorbild, gewesen war. Doch was hatte es überhaupt mit dieser Queste auf sich? Shandra hatte sich ihm im Traum offenbart... Ein undankbarer Bengel hätte vermutlich gesagt: „Jep, so weit sind wir jetzt mit diesem senilen, alten Sack gekommen, dass er schon von verstorbenen Magiern träumt, seinen alten Zeiten hinterhertrauert und seinen Enkel in Gefahr bringt." Doch selbst in meiner Wut über das ungerechte Schicksal, das mir aufgebürdet wurde, kam mir ein solcher Gedanke nicht in den Sinn. Über Shandra stand ebenfalls eine Menge in den Büchern, und er war einer der größten und mächtigsten Magier gewesen. Shandra war es, der Thalion auf seine Reise geschickt hatte, um die Welt zu retten. Und wer wusste schon, ob für so jemanden der Tod überhaupt das Ende bedeutete? Und wenn Shandra ausgerechnet mich für diese Aufgabe auserwählt hatte, wer war ich dann mich zu widersetzen? Das Gute war schließlich stark in meiner Familie, so hatte er gesagt… Möge die Macht mit mir sein! Ich würde jede Menge davon brauchen...

Je länger die Nacht andauerte, desto mehr Mut versuchte ich mir einzureden. Natürlich war ich noch nicht völlig überzeugt von meiner sogenannten Queste. Doch stand mehr und mehr fest, dass ich es zumindest versuchen musste. Wer sonst wenn nicht ich? Ich musste es einfach riskieren... oder beim Versuch sterben. Doch war ich trotz aller Scheu doch eigentlich ein pfiffiges Kerlchen. Ich müsste mir eben was einfallen lassen. Schließlich war noch kein Meister vom Himmel gefallen und jeder hat mal klein angefangen. Selbst Helden wie Thalion oder Mylneh kamen als Babys zur Welt! Also warum nicht? Entweder würde ich es schaffen und Ruhm ernten, oder ich würde ein namenloses Grab finden und keine Seele jemals wieder an mich denken. Da ich aber ohnehin völlig unbekannt war auf den Lyramionischen Inseln, hatte ich doch eigentlich nichts zu verlieren, nicht wahr? Die Welt sollte Lunselin endlich kennenlernen…

TAG 2: Ein Heldenbaby lernt das Laufen

Am nächsten Morgen, nach nur wenigen Stunden Schlaf, nach einem kargen Frühstück und einem Kurzbesuch bei Großvater Thalion, dem es an diesem Morgen etwas besser ging und der keine weiteren Wünsche an mich hatte, kramte ich gleich meinen Rucksack aus dem Schrank. Ich wusste genau, wenn ich noch länger darüber nachdachte, war die Gefahr groß, dass ich es mir anders überlegte oder zumindest wieder ins Grübeln verfiel. Außerdem schnappte ich mir den mystischen Kartenzeichner, den ich zu meinem 15. Geburtstag geschenkt bekommen hatte. Vorher hatte er Großvater gehört, und ihm immer schon gute Dienste geleistet. Diese kleinen Dinger tasten magisch die nähere Umgebung ab und fertigen dann einen Lageplan der Räumlichkeiten an, was sehr praktisch ist, wenn man sich in Höhlen, dunklen Verließen oder unübersichtlichen Städten befindet. Ein Abenteurer oder angehender Retter der Welt konnte so ein Gerät sehr gut brauchen. Mir fiel ein, dass ich auf diese Weise eigentlich schon hätte stutzig werden können: Wenn mein Großvater so ein kleines Wunder hatte, von denen sicherlich gerade mal eine Handvoll existierten, dann musste er schon jemand Besonderes sein...

Bevor ich mich länger mit dem Thema befassen konnte, schulterte ich den Rucksack, steckte den Kartenzeichner in den Gürtel und fing damit an unser Haus auf brauchbare Gegenstände zu untersuchen. Wir hatten ein ziemlich großes Anwesen mit vielen Zimmern, und die ging ich nun nacheinander durch und suchte nach allem, was mir bei meinem Abenteuer helfen könnte. Ich wollte auf gar keinen Fall unvorbereitet in den Keller gehen, denn wer wusste schon, was mich dort erwartete.

Ich begann im Wohnzimmer, wo mein Großvater gerade schlief. Auf leisen Sohlen schlich ich dort herum und schaute mir alles genau an. Den Tisch, die Stühle, den Kamin, das Bärenfell auf dem Boden, das alles beachtete ich kaum, denn viel mehr interessierte mich, was sich eigentlich in dem alten Schrank an der Nordwand befand. Ich hatte nie dort hineingeschaut, weil Großvater es mir als Kind verboten hatte, doch nun war ich kein Kind mehr und wollte es wissen. Und tatsächlich fand ich darin ein paar brauchbare Gegenstände: Eine sauber gefaltete Robe, ein Paar Lederschuhe, einen Buckler und eine stattliche Anzahl an kleinen, verkorkten Flaschen. Volltreffer! Die Robe war alt und schon etwas zerschlissen, doch sie hatte keine Löcher und passte mir ziemlich gut. Zwar ging ich nicht davon aus, dass sich irgendwelche vermeintlichen Monster daran die Zähne ausbeißen würden, doch war es mir wesentlich lieber wenn diese Robe durchdrungen wurde, und nicht mein Körper. Lederschuhe waren besser als meine Sandalen und schützten die Füße vor Bissen, vor Stacheln, allgemein vor größeren und kleineren Verletzungen, oder auch davor, dass ich mir die Zehen an einer Wand rammelte. Ein Buckler ist ein kleiner Rundschild, den ich nicht nur einsetzen konnte um meine linke Körperseite zu schützen, sondern auch um damit bei Gelegenheit Schläge auszuteilen. …zumindest wenn ich die nötige Geschicklichkeit dafür aufbringen könnte. Und die Tränke waren für... ja, wofür eigentlich? Ich schaute sie mir näher an und identifizierte die alten Runen darauf, so dass ich bald wusste, wozu diese Tränke zu gebrauchen sein müssten: Auf sechs dieser Fläschchen war die Rune für einen Heiltrank abgebildet. Drei weitere dieser sogenannten Phiolen trugen die Rune für starken Heiltrank, waren also wesentlich wirkungsvoller als die vorher identifizierten. Die restlichen drei Phiolen trugen das Zeichen gegen

Gift, waren also Entgiftungstränke. Ich steckte alles ein, denn nichts ist für einen Abenteurer unverzichtbarer als Schutz und Heiltränke! Ich hoffte, die Tränke waren noch genießbar... andererseits hatte ich noch nie davon gehört, dass jemand an einem abgelaufenen Trank gestorben war.

Wieder fiel mir die kleine Kommode auf der rechten Seite des Zimmers ins Auge. Immer, wenn ich diese Kommode sah, beschlich mich so ein Gefühl, dass sich etwas Geheimnisvolles darin verbergen könnte. Ich hatte meinen Großvater mal danach gefragt, doch er hatte nur in seiner typischen, vieldeutigen Art geantwortet, dass ich es eines Tages erfahren würde, wenn die Zeit reif wäre. War sie es nun endlich? Ich versuchte die Kommode zu öffnen, doch leider war sie verschlossen, und ich konnte weit und breit keinen passenden Schlüssel dafür finden, mit dem sich das Problem lösen ließe. Gut, dann eben ein anderes Mal!

Ich verließ das Wohnzimmer und ging in den Aufenthaltsraum, der sich im Süden anschloss. Er war nett eingerichtet mit einer langen Ruhebank, gemütlichen Sitzpolstern, zwei Tischen und vier Stühlen. Der Boden wurde von einem Teppich geschmückt und an den Wänden hingen verschiedene Relikte der Vergangenheit: mehrere schmuckvolle Schwerter, ein Rundschild sowie zahlreiche Bilder. Dummerweise war keines dieser Schwerter auch nur annähernd scharf, denn es waren ausschließlich Zierwaffen, mit denen ich mich in jedem Gefecht eher lächerlich gemacht hätte, anstatt eine Chance auf einen Sieg zu haben. Hier war nichts Brauchbares zu holen.

Als nächstes wurde der Eingangsbereich inspiziert. Einem unbeteiligten Beobachter fiele zunächst der prächtige Teppich auf dem Boden auf, doch ich hatte nur Augen für die Einrichtung, beispielsweise einem recht großen Schank im Nordwesten des Raums. Leider enttäuschte mich dieses Möbelstück, denn es war nur unbrauchbarer Krempel darin. Also unbrauchbar für meine Queste, nicht für allgemeine Dinge des täglichen Lebens... Ihr versteht mich schon, nicht wahr? Auf dem Weg in mein Zimmer fiel mir dann doch noch etwas auf: An der Wand, fast verborgen hinter einem Tisch, auf dem eine Kerze stand, sah ich ein weiteres Bild. Es war mir schon häufig aufgefallen und ich erinnerte mich daran, wie ich als Kind sein Geheimnis ergründet hatte: Es veränderte sich! Auf dem Bild war eine Landschaft zu sehen, im Augenblick zeigte es eine hell erleuchtete, schöne Landschaft mit strahlendem Sonnenschein. Ich hatte es aber auch schon gesehen, wie es eine von den zwei Monden beschienene Landschaft zeigte, es einen schönen Sonnenaufgang darstellte, oder es von Minute zu Minute dunkler wurde. Richtig, dieses Bild zeigte die aktuelle Tageszeit an. Schon toll, wozu die Magie fähig ist! Doch brauchte ich das? War ich draußen, dann brauchte ich kein Bild, das mir die Uhrzeit zeigte, sondern lieber eine Uhr, auf der ich ablesen konnte, wie lange ich die Läden und Geschäfte noch betreten durfte. In einer Höhle, im Keller oder im Verlies kümmerte es mich streng genommen nicht, wie spät es war. Außerdem war das Bild groß und sperrig, und so ließ ich es hängen und ging weiter in mein Zimmer.

Endlich konnte ich in meinen eigenen Sachen wühlen! Ich ließ das Fell und den Spiegel links liegen und widmete mich gleich dem Kleiderschrank. Ich hatte vorher schon an den schicken Mantel gedacht, den ich unter die Robe ziehen und mich so doppelt schützen wollte. Und den alten Filzhut setzte ich mir ebenfalls auf, denn gerade in alten Kellern kommen Spinnen gerne mal von oben herab. So konnte ich wenigstens dafür Sorge tragen, dass die Spinne nicht direkt auf meinem Kopf landete. Das Bett beachtete ich nicht, wohl aber die Kommode für meine Unterwäsche und Socken, aus der ich mich gleich mal bediente. Auch Helden brauchen schließlich saubere Kleidung!

Als nächstes widmete ich mich meiner eigenen kleinen Truhe, die ich vor langer Zeit von meinem Großvater Thalion – immer noch ein komisches Gefühl beide Namen in Verbindung zu bringen! – geschenkt bekommen hatte. Sogar einen eigenen Schlüssel hatte ich dafür, und daher bewahrte ich in ihr meine großen Schätze auf: Ein Seil, zwei Satz Dietriche und meine 37 Gold! War ich nicht ein reicher, junger Mann? Gut, ein Seil konnte man gewiss auf Abenteuern gebrauchen. Zwei Satz Dietriche zum Öffnen verschlossener Truhen waren immer willkommen... Hmmm, da fiel mir gerade ein: Vielleicht sollte ich einen der Dietriche mal an der Kommode im Wohnzimmer ausprobieren und endlich herausfinden, was mein Großvater da vor mir versteckt hielt. Doch ich verwarf den Plan gleich wieder, denn würde ich das, was sich darin befand, für mein Abenteuer brauchen können, dann hätte er es mich sicherlich wissen lassen! Ja und Gold konnte man ohnehin immer gebrauchen. Davon konnte man als Held nie genug haben, um Sachen zu kaufen, sich heilen zu lassen, die Ausrüstung aufzubessern, um sich Spruchrollen zuzulegen, um Fähigkeiten trainieren zu lassen, um Essen und Schlafplätze in Tavernen zu bezahlen, und so weiter und so fort. Dummerweise reichten meine paar Penunsen im Wert von 37 Gold nicht einmal für eine einfache Lederrüstung. Aber immerhin war es ein Anfang, und wenn ich den Münzen gut zuredete, dann würden sie sich ja vielleicht sogar vermehren? Okay, sooo naiv war ich nun wirklich nicht mehr!

Danach verließ ich mein Zimmer und machte mich auf den Weg ins Speisezimmer. Hinter dem Eingang stand gleich das Bücherregal, das ich so gut kannte und so schätzen gelernt hatte. Eines der Bücher zog mein Interesse gerade sehr an, denn ich hatte das Gefühl, dass ich seinen Inhalt demnächst brauchen könnte. Es

handelte sich um das „Buch der Arachniden“. Es war ein sehr altes Buch, und die Seiten waren vergilbt, die Schrift bereits ziemlich verblasst. Man konnte es gerade noch so entziffern. Eine Passage, die mir von früher noch bekannt vorkam, wollte ich mir zurück in die Erinnerung rufen, und das war Folgende:

„Die gemeine große Giftspinne oder Gigantea Arachnia Poisonia
Diese Spinne hat zwei natürliche und gefährliche Eigenschaften:
1. Ihr Gift. Dieses wirkt zwar nicht sehr schnell, doch auch seine schleichende Wirkung ist letzten Endes tödlich.
2. Ihr Netz. Es ist zwar nicht klebrig wie die Netze vieler anderer Spinnen, dafür sind seine Fäden so gut wie gar nicht zerstörbar. Es ist durchaus möglich, dass so ein Netz einen zuvor passierbaren Weg undurchdringlich versperrt. Nur mit Hilfe von F.U.R (dieses Wort war kaum noch lesbar) *kann es vernichtet werden. Wohl dem, der eine .AC.E.* (auch dieses Wort war fast völlig verschwunden) *zur Hand hat. In der Zivilisation bevorzugt diese Spinnenart alte feuchte Keller als Lebensraum.“*

Genauso hatte ich es in Erinnerung gehabt! Alte, feuchte Keller... Ich war gerade auf dem Weg in einen solchen, daher war ich so daran interessiert. Wenn ich schon in den Lebensraum dieser Spinnen eindrang, dann wollte ich auch darauf vorbereitet sein. Die beiden halb verblassten Worte waren leicht zu rekonstruieren: Natürlich war „Feuer“ der Tod eines jeden Spinnennetzes, und womit konnte ein Abenteurer besser Feuer machen, als mit einer „Fackel“? Alles klar! Zusammen mit den Entgiftungsphiolen sollte ich gut genug ausgestattet sein, um mich von den Spinnen nicht aufhalten zu lassen. Doch Moment? Ich hatte ja noch gar keine Fackeln... Aber ich ahnte schon, wo ich welche finden würde.

Zunächst einmal untersuchte ich das Speisezimmer weiter, missachtete dabei die drei herrlichen Teppiche, die den Boden merklich verschönerten, sowie auch die lange Tafel im Osten des Raums, und kümmerte mich lieber um den Glasschrank im Norden. Hier erweckte das Silberbesteck mein Interesse, denn beim Händler in Spannenberg würde ich sicher nicht wenig Gold dafür erhalten. Aber war es das wert? Sollte ich wirklich ein Erbstück meiner Eltern verkaufen? Nein, das wollte ich nur im Notfall tun, wenn es gar keinen anderen Ausweg mehr gab.

Im Nordwesten ging die Reise weiter, denn dort war der Durchgang zur Küche, und inmitten dieser die Feuerstelle zum Kochen. Viel spannender war aber der kleine Wandschrank an der Nordwand, denn hier fand ich nicht nur zwei große Messer, sondern auch reichlich Nahrung und sogar einen Dolch. Die kleinen Gäbelchen und Messerchen ließ ich liegen, schließlich wollte ich eventuell anwesende Monster nicht zum Lachen bringen, sondern sie wirkungsvoll vertreiben. Doch der Dolch war ein guter Anfang und wurde gleich mal an den Gürtel verfrachtet, wo er stets griffbereit hing. Bald bräuchte ich aber zwingend eine Scheide für die Waffe, denn sonst lief ich Gefahr mir beim Bücken versehentlich eine mögliche Fortpflanzung zu ruinieren.

Nun gab es nur noch einen möglichen Weg, und der führte hinunter in den Keller. Wie erwartet standen davor noch die Fässer, die mich früher, als ich ein Kind gewesen war, noch überragt hatten. Im Laufe der letzten Jahre hatte ich sie aber deutlich überholt, und heute konnte ich leicht hineingreifen und… Fackeln herausziehen! Jawoll, ich hatte mich nicht getäuscht, denn wo waren Fackeln besser aufgehoben als direkt vor der Kellertreppe? Ich steckte vier Stück in den Rucksack und eine in den Gürtel, denn sie würde ich gleich benötigen. Na also! Nun hatte ich alles, was ich brauchte, um das Abenteuer zu beginnen. Ich führte noch einen letzten Ausrüstungscheck durch, machte den Dolch, den Buckler, sowie meinen Kartenzeichner bereit, und dann atmete ich noch einmal kräftig durch. Auf ins Abenteuer! Jetzt oder nie! Klopfenden Herzens zündete ich die Fackel an und betrat die Treppe, auf dem Weg in die Ungewissheit...

Als ich das Ende der Kellertreppe erreicht hatte, beschlich mich wieder dieses flaue Gefühl, das ich schon als Kind hatte, wenn ich etwas für meinen Großvater aus dem Keller holen sollte. Gerade als ich mich ein wenig beruhigt hatte, hörte ich ein Knirschen und kurz darauf ein hohes, zirpendes Geräusch, das sich aber dann in der Ferne verlor. Was ich vorher bereits befürchtet hatte, war nun Gewissheit geworden: Ich war nicht allein dort unten! Das Knirschen und Zirpen sagte alles... Was auch immer dort war, sollte mir bitte nicht über den Weg laufen! Schnell vergewisserte ich mich, dass mein Kartenzeichner die Arbeit aufgenommen hatte. Der Eingang war bereits verzeichnet worden. Leider hatte ich keinen Kompass zur Hand, so dass ich anderweitig abschätzen musste welche Wand ich vor mir hatte. Aber dieser Teil des Kellers war, wie gesagt, bekanntes Territorium für mich, da ich als Kind öfter hier unten gewesen war. Ganz langsam und übertrieben vorsichtig schlich ich den Gang entlang, den Körper angespannt und jederzeit zum Sprung bereit. Eine Bewegung an der Decke? Nur eine kleine Höhlenspinne, die gleich floh und zeigte, dass es sogar Kreaturen gab, die mehr Angst vor mir hatten als ich vor ihnen.

Nach einigen Schritten machte der Weg einen Knick nach rechts, und nachdem ich vorsichtig um die Ecke gespäht und mich vergewissert hatte, dass der vor mir liegende Weg passierbar war, ging ich nun etwas schneller vorwärts. Bald erreichte ich einen größeren Raum, in dessen Mitte unser alter Hausbrunnen stand.

Hier hatte ich früher oft Wasser geschöpft und hier wollte ich eine Minute verweilen, bevor ich meinen Weg fortsetzte. Doch als ich so in das dunkle Brunnenwasser schaute, da bemerkte ich plötzlich, wie sich unter der Wasseroberfläche etwas Glitzerndes bewegte. Was war denn das? Neugierig griff ich danach ...und hätte beinahe meine Hand verloren, denn plötzlich brach die Wasseroberfläche auf und eine große Brunnenechse schnappte nach ihr...

Könnt ihr euch vorstellen wie erschrocken ich in diesem Moment war? Eiskalt fuhr es mir in die Glieder, instinktiv sprang ich zwei Schritte nach hinten, weg vom Brunnen, und zog gleichzeitig meine Hand aus der Gefahrenzone. Dann starrte ich regungslos den Brunnen an und konnte kaum fassen, was ich als nächstes sah: Mit einem mächtigen Satz sprang die Bestie über den Brunnenrand, nur um mich sofort mit einem ohrenbetäubenden Gebrüll anzugreifen…

Nun war es also so weit: Mein erster Kampf stand unmittelbar bevor! In meinen ganzen siebzehn Jahren zuvor hatte mir nie irgendeine Kreatur nach dem Leben getrachtet, und ich hatte niemals irgendeinem Lebewesen Leid zugefügt. …ich gebe zu, ich hatte mich in der Schule hin und wieder geprügelt und war unterlegen, aber das zählte ja wohl nicht dazu. In diesem Moment jedoch wurde es ernst. Ich würde nun meine Unschuld verlieren, denn tat ich das nicht, dann wäre meine Existenz in wenigen Sekunden beendet.

Langsam erwachte ich aus meiner Starre. Ich zog den Dolch und wartete auf den Angriff. Erst einmal wollte ich mich verteidigen und dabei nachdenken. Brunnenmolche gehören ganz sicher nicht zu den gefährlichsten Kreaturen Lyramions. Sie sind recht klein, können allerdings mit ihren Klauen und Mäulern ordentlichen Schaden anrichten, sofern sich ihr Opfer nicht wehrt, und so unter Umständen auch einen Menschen töten. Für einen erfahrenen Kämpfer sind sie freilich keine Bedrohung, doch dummerweise war ich kein erfahrener Kämpfer. Und das bekam ich gerade zu spüren, denn noch während mir diese Gedanken durch den Kopf gingen, fühlte ich ein unangenehmes Reißen an meiner Robe. Sie hatte mich gerade vor dem Biss dieses Mistviehs bewahrt...

Das reichte! Es war an der Zeit selbst etwas zu probieren. Ich fasste Mut und ging meinerseits zum Angriff über, stach mit dem Dolch zu. Daneben... Ein zweiter Angriff... Wieder daneben... Jetzt bereute ich es, dass ich nie gelernt hatte eine Waffe zu führen. Ich fühlte mich plump und ungeschickt, komplett unbeholfen. Beinahe wäre ich über meine eigenen Beine gestolpert. „Jetzt nur nicht hinfallen!“, dachte ich mir, während ich einer weiteren Attacke des Brunnenmolchs auswich. Das war knapp gewesen... Obwohl der ganze Kampf nur Sekunden dauerte, kam er mir doch wie eine Ewigkeit vor. Dann versuchte ich wieder mein Glück mit einer Attacke... Treffer! Mein Dolch hatte die Kreatur getroffen und verletzt, doch sie griff mich weiter an, kreischte schier noch lauter. Doch nun lahmte sie, bewegte sich langsamer, und als ich ihr gerade wieder ausgewichen war, gelang mir im Nachsetzen der entscheidende Treffer, der den Brunnenmolch endgültig tötete. Das Kreischen ebbte ab, die Bewegungen stoppten, Stille trat ein…

Ich fühlte mich seltsam! Erleichtert ob der überstandenen Gefahr… Entsetzt, weil ich gerade ein lebendes Wesen getötet hatte. Ich hatte insgeheim erwartet, dass ich nun in einem rauschähnlichen Zustand sein müsste. Viele Krieger verfielen in einen Rausch wenn sie töteten, es gefiel ihnen. Ich war eher schockiert und mir gefiel es überhaupt nicht. Leider meldete sich gleich mein Verstand und teilte mir unbarmherzig mit, dass ich mich besser schnell daran gewöhnte, denn auf meiner weiteren Reise würde ich noch eine Menge Kämpfe bestehen und viele Monster, vielleicht sogar Menschen, töten müssen. Wenigstens hatte mich die Robe geschützt, so dass ich unverletzt geblieben war. Gegen stärkere Monster würde sie mir aber keine guten Dienste leisten, da kam es eher darauf an nicht getroffen zu werden. Ich würde Training brauchen... viel Training... sehr viel Training! Eben hatte ich viel Glück gehabt, doch ich konnte nicht darauf hoffen, dass es immer so verhältnismäßig einfach war. Aber immerhin hatte ich die Generalprobe bestanden, und meinen ersten Gegner ausgeschaltet. Das machte mir doch irgendwie Mut!

Ich straffte mich, reinigte kurz den Dolch und steckte ihn wieder in den Gürtel. Dann nahm ich die Fackel wieder auf, die mir beim Schrecken des Angriffs aus der Hand gefallen war. Zum Glück war sie nicht erloschen! Ich mochte mir nicht vorstellen, wie dieser Kampf in völliger Dunkelheit hätte laufen können. Schließlich bereitete ich mich darauf vor, tiefer in den Keller einzudringen.

Zuvor hatte ich jedoch eine Entscheidung zu treffen: Es gab drei Türen in diesem Raum, und nur eine von ihnen würde mich zum Weinkeller bringen. Doch welche? Früher war ich meistens nur bis zum Brunnen gegangen und hatte Wasser geschöpft. Welch ein Glück, dass ich nicht schon damals auf die Brunnenechse getroffen war! Wenn mich nicht alles täuschte, dann führte die linke Tür in einen kleinen Lagerraum. Die anderen beiden Durchgänge hatte ich nie benutzt, also würde es sicher eine von den beiden Türen sein, die mich in den Weinkeller brachte. Moment... Lagerraum? Vielleicht gab es dort ja noch sinnvolle Gegenstände für meine Reise? Also nichts wie hinein und flugs nachgesehen.

Auf den ersten Blick fiel die Inspektion des Raums enttäuschend aus. Ein weitgehend leerer Raum mit einigen kleinen Höhlenspinnen an Boden und Decke, mit ein paar ausgeräumten Regalen und einem Eimer in der Ecke. Doch was war das? Da ragte etwas aus dem Eimer heraus. Ein Griff? Yeah, das war nicht irgendein Griff, sondern ein Schwertgriff! Was da in diesem Eimer steckte, das war ein Kurzschwert! Welch eine positive Überraschung! Auch wenn es sich Kurzschwert nannte, so war es immer noch länger als ein Dolch, und damit von nun an meine bevorzugte Waffe. Natürlich musste ich zunächst lernen damit vernünftig umzugehen, doch wenigstens musste ich mir nun keine Sorgen mehr machen, dass mich der nächste Brunnenmolch beim Versuch einer Attacke in die Hand beißt! Aber woher kam eigentlich diese Waffe? Hatte Großvater Thalion sie irgendwann mal dort vergessen, oder sie vielleicht sogar absichtlich dort platziert? Ein wenig seltsam war das schon... Vielleicht hatte er die Waffe dort gelassen für den Fall, dass er mal hier unten attackiert werden würde. Nun, egal woher die Waffe kam, in diesem Moment war sie ein Segen! Ich führte ein paar groteske Scheinattacken mit dem Kurzschwert aus und prüfte meine Beweglichkeit damit. Zum Glück konnte mich niemand sehen, denn sonst hätte es hier ein paar unglückselige Tode wegen Todlachens gegeben, doch im Rahmen meiner Möglichkeiten fühlte ich mich ganz gut mit der neuen Waffe. Also ab mit dem Dolch in den Rucksack, und ab an den Gürtel mit dem Kurzschwert. …und noch besser auf die Kronjuwelchen aufpassen!

Zurück in dem Raum mit dem Brunnen nahm ich diesmal die mittlere Tür. Nun befand ich mich endgültig auf unbekanntem Territorium. Ich betrat einen größeren Raum, der weitgehend leer war. In einer Ecke stand jedoch eine alte Tonne, ähnlich wie die, die ich bereits oben vor der Kellertreppe gesehen hatte und in der die Fackeln steckten, die ich nun mit mir herumschleppte. Ein Blick hinein sagte mir, dass auch in diesem Fass Fackeln lagen, sechs Stück um genau zu sein. Da ich aber noch vier hatte, verzichtete ich darauf sie mitzunehmen. Auf dem Boden fand ich außerdem etwa ein Dutzend Schleudersteine, die ich ebenfalls liegen ließ, schließlich fehlte mir die passende Steinschleuder.

Durch eine weitere Tür setzte ich die Erkundung fort und betrat einen engen Gang. Nach einigen Schritten wandte sich der Weg nach links und kurz darauf stand ich vor einem seltsamen, runden, steinernen Gesicht, eingemeißelt in eine dicke Wand. Diese Steinköpfe kannte ich aus meiner Lektüre. Sie sind magisch und werden dazu eingesetzt, um Räume oder Gänge vor unbefugtem Zutritt zu schützen. Jeder Steinkopf hat ein Passwort, welches der Kopf abfragt, sobald jemand den Fels berührt. Wenn dann der Eindringling das richtige Wort sagt, verschwindet die Wand mit dem Steinkopf und man kann weitergehen, ansonsten passiert nichts.

Sicheren Schrittes ging ich auf den Kopf zu und berührte die Wand. Die Augen des Steinkopfes öffneten sich und fixierten mich. Ich fühlte mich unangenehm gemustert, bevor wie aus dem Nichts eine dunkle, hallende, irgendwie auch gespenstische Stimme ertönte und sagte: »Dein Gesicht kenn‘ ich nicht, du kannst hier nichts erreichen! Doch sagst du mir das richt’ge Wort, dann lass ich mich erweichen!« Kalte Schauer liefen mir über den Rücken aufgrund dieses geisterhaften Klanges. Doch meine Stimme war fest, als ich das Wort hervorbrachte, das mein Großvater mir in unserem Gespräch anvertraut hatte: »Wein!« Der Steinkopf reagierte sofort und antwortete: »Dich drängt der Durst? Du suchst den Wein? Wohlan denn, geh den Gang hinein!« Dieses Mal schien die Stimme auf eine Weise freundlicher zu klingen, doch ließ sie mich erneut beben. Währenddessen hob sich die Wand mit dem Steinkopf in die Höhe und verschwand schließlich vollständig in der Decke.

Dahinter tat sich ein alter, modriger Gang auf. Die Wände waren mit Moos bedeckt, die Luft roch abgestanden und irgendwie unangenehm nach etwas, das ich nicht näher definieren konnte... und auch nicht wollte. Schnell wurde meine Aufmerksamkeit von etwas anderem angezogen: Vor mir, mitten im Gang, glänzte etwas im Fackelschein. Es versperrte den ganzen Durchgang, war am Boden, an den Wänden und an der Decke befestigt, und bestand aus dicken, klebrigen Fäden, die miteinander verknüpft und verbunden waren: Ein Spinnennetz! Ich dachte gleich an das Buch der Arachniden, das ich gelesen hatte, doch obwohl das Netz stark und stabil aussah, schien es mir nicht unüberwindbar zu sein. Vorsichtig zog ich mein Kurzschwert und versuchte das Netz damit zu beseitigen. Überraschend schnell zerriss es mit einem Geräusch, als sei es aus feinster Seide gewesen. Nachdem ich eine ausreichend große Öffnung geschaffen hatte, um hindurchzusteigen, hörte ich wieder dieses helle, aufgeregte Zirpen, das mir schon beim Betreten des Kellers kalte Schauer über den Rücken gejagt hatte.

Vorsichtig und besonders wachsam schlich ich weiter, bemüht so wenige Geräusche wie möglich zu verursachen. Ich passierte eine weitere Biegung und traf dahinter auf ein neues Spinnennetz, ähnlich beschaffen wie das vorherige. Dieses Mal konnte ich hinter dem Hindernis allerdings auch gleich den Schöpfer des Netzes entdecken: Eine sogenannte „Große Spinne“. Na fein! Wenn ich weiter in den Keller vordringen wollte, und das musste ich, wenn ich die Ausrüstung haben wollte, dann führte mein Weg nur über diese Spinne. Und sie würde mich sicherlich nicht einfach durchlassen oder gar fliehen wie die kleinen Höhlenspinnen am Anfang des Kellers...

Mal zur Aufklärung für alle, die sich mit lyramionischen Spinnen nicht auskennen und jetzt denken, dass es sich hierbei um die kleinen Hausspinnchen handelt, die man einfach unter dem Absatz seines Schuhs zertritt und die einen Helden und angehenden Retter der Welt sicherlich nicht aufhalten können: Es gibt Hausspinnen, die sind einen oder zwei Finger groß und bestenfalls für Mücken und anderes fliegendes Ungeziefer eine Gefahr. Es gibt Höhlenspinnen, die etwas größer sind als eine geballte Faust, und die beim ersten Anzeichen von größeren Gegnern sehen, dass sie Land gewinnen. Dann gibt es jene „Großen Spinnen“, wie ich gerade einer gegenüber stand. Sie sind etwa kniehoch, von rötlich orangener Färbung, unglaublich flink auf ihren acht Beinen und zudem auch noch äußerst angriffslustig. Vor allem auf seine Beine sollte man achtgeben! Gerne springen die Spinnen bis in Taillenhöhe und können mit ihren scharfen Beißwerkzeugen fiese Wunden hinterlassen. Weiterhin gibt es die in dem Buch der Arachniden beschriebenen „Großen Giftspinnen“. Diese sind beinahe hüfthoch, haben eine grünliche Färbung, sind aber träger und nicht so beweglich wie die kleineren Vertreter ihrer Art. Müssen sie auch gar nicht sein, da sie ihre Opfer gerne vergiften und sie damit außer Gefecht setzen. Ein gestürzter Held, der unter einem solchen Ding begraben wird, hat für immer ausgelacht. Außerdem gibt es noch sogenannte Minenspinnen, doch über die ist kaum etwas bekannt. Sie tauchten bis jetzt nur dort auf, wo Erz abgebaut wird. Das Volk der Zwerge müsste sie demnach ziemlich gut kennen. Ach ja, und schließlich gibt es auch noch die Gigantula, ein wahres Ungetüm von Spinne, mit blauer Färbung, fast drei Schritt groß und definitiv kein Wesen, dem man gerne begegnet. Zum Glück sind sie überaus träge und bewegen sich sehr langsam, so dass man gute Chancen hat erfolgreich zu fliehen. Das ist auch gleichzeitig die einzig sinnvolle Strategie gegen so ein Monster.

Doch zurück zu meinem Treffen mit der achtbeinigen Schönheit. Eine Wahl hatte ich noch immer nicht, also zog ich das Kurzschwert, schnitt das Netz durch und erwartete die Attacke der Spinne. Fauchend kam sie auf mich zu. Ich warf die Fackel nach ihr und versuchte sie so zu vertreiben, doch sie wich dem Wurf geschickt aus und kam näher. Ich nahm den Buckler in die linke Hand und versuchte mit dem Kurzschwert die Spinne zu treffen. Daneben! Die Spinne war dermaßen flink, dass ich kaum reagieren konnte. Schon hatte ich zwei Wunden an den Beinen und selbst noch immer keinen Treffer gelandet. Plötzlich sprang die Spinne auf mich zu und drohte mich am Oberschenkel zu treffen. Überraschend reaktionsschnell hob ich den Buckler und knallte ihn der Spinne vor den Latz. Sich in der Luft überschlagend landete sie auf dem Rücken, und wurde im nächsten Moment von meinem vorschnellenden Kurzschwert erdolcht. Erwischt! Überlebt... fürs Erste!

Zum Glück bluteten meine Wunden nicht sehr stark, und die Robe hatte zwar ein wenig Stoff eingebüßt, war aber sonst noch intakt. Und so konnte ich meinen Weg fortsetzen. Nach wenigen leisen Schritten traf ich auf eine Tür, neben der ein altes Holzschild an der Wand angebracht war. Als ich das Schild las, konnte ich mir ein Grinsen nicht verkneifen, denn darauf stand: „Weinkeller. Zutritt nur für Großväter. Enkelkinder haben hier nichts zu suchen!“ ... Herrlich! Einen Moment lang stieg in meinem Kopf eine Vision auf, in der ich mich heimlich in den Weinkeller schlich und aus dem einen oder anderen Fass probierte, wonach ich schwankend aber gut gelaunt wieder hochging und in mein Bett torkelte. Mann, was war ich damals ein braver Junge gewesen, dass ich nie auf solche Ideen gekommen war. Heute sieht die Welt schon ein wenig anders aus, aber ich kann wenigstens reinen Herzens von mir behaupten, dass ich mir einen Großteil davon bewahrt habe.

Aber zurück zu meiner Queste: An diesem Tag durfte ich den Weinkeller betreten und hatte ganz offiziell die Erlaubnis dazu bekommen. Ich musterte kurz die sechs aufgebockten Weinfässer und begann, ohne mich weiter für sie zu interessieren, mit der Suche nach dem vom Großvater erwähnten Schalter, der mir den Zugang zu der Höhle in den Nordbergen öffnen würde. Hinter den Fässern wurde ich schließlich fündig. Gleich neben einer größeren Ansammlung an Schleudersteinen fand ich einen halb von Moos überwucherten Schalter in Kniehöhe, an dem ich mir sofort zu schaffen machte. Doch das war wesentlich schwerer als erwartet, denn es kostete mich viel Kraft und Mühe, bis sich das alte Ding endlich regte. Schließlich gab er mit einem leisen Klicken nach. Prompt gab es ein lautes Rumpeln, als würden zwei schwere Steinplatten aneinanderreiben. Das war ein Lärm! Nun wusste sicher jedes Monster im Umkreis von Meilen, dass hier neue Beute für sie im Anmarsch war. Danach war es wieder still, bis auf das ständige hohe Zirpen und Knirschen, das mir deutlich mitteilte, dass ich bei weitem nicht der einzige Besucher dieses Kellers war...

Mit Hilfe des Kartenzeichners war es einfach festzustellen, dass in der südwestlichen Ecke, wo vorher noch eine massive Wand gewesen war, nun ein Durchgang klaffte. Zufrieden begab ich mich zu der Stelle, als sich plötzlich die Ereignisse überschlugen: Es hatte sich dort tatsächlich ein Gang aufgetan, und ich erkannte im Fackelschein sogar am Ende des Gangs eine Leiter, die in die Tiefe führte. Dummerweise war der Weg dorthin jedoch versperrt, und zwar von nicht einer, sondern gleich zwei Großen Spinnen. Genervt über die Störung durch das Menschlein kamen sie fauchend auf mich zu und griffen mich an...

Zum ersten Mal hatte ich es mit zwei Gegnern zu tun, und selbstverständlich war das ungleich schwieriger als der Kampf gegen eine einzelne Spinne. Nun hieß es schnell sein! Ich musste eine Spinne rasch erledigen und dabei versuchen, die zweite Spinne von mir fernzuhalten. Doch sie waren dermaßen wieselflink, dass es mir kaum gelang. Schon merkte ich, dass meine Waden wie Feuer brannten und das Blut in meine Lederschuhe

lief. Instinktiv kreischte ich wegen der Schmerzen auf, doch konnte mich niemand dort unten hören oder mir zur Hilfe eilen. Mit meinem Kurzschwert traf ich den Boden, die Höhlenwand, beinahe sogar meinen eigenen Fuß, aber keine Spinne. Endlich hatte ein Streiftreffer einer Spinne zwei Beine abgetrennt, so dass sie strauchelte und ich sie erledigen konnte, doch danach dauerte es noch schier eine Ewigkeit, bis ich auch meinen zweiten Angreifer bezwungen hatte. Geschafft!

Im Augenblick konnte ich mich darüber aber nicht freuen. Kaum, dass sich die zweite Spinne nicht mehr rührte, knickte ich ein und konnte mich nicht mehr auf den Beinen halten. Ich war völlig erschöpft und am Ende. Bunte Flecken tanzten mir vor den Augen herum, meine Beine sahen schlimm aus, auch meine Robe hing nur noch in Fetzen und sah so aus, wie ich mich fühlte. Nun war es an der Zeit, einmal die Wirkung der Heiltränke zu testen, die ich mitgenommen hatte. Ich setzte mich auf den Boden, damit mich endlich dieses grauenhafte Schwindelgefühl verließ, öffnete meinen Rucksack und zog eine Phiole mit „Starkem Heiltrank“ heraus, also das Stärkste, was ich zur Verfügung hatte. Angesichts meiner Verfassung schien mir das angemessen zu sein. Mühsam entkorkte ich die Phiole und trank ihren Inhalt mit gierigen Zügen leer. Mein erster Heiltrank! Es schmeckte nicht einmal schlecht, irgendwie nach Minze, und weitaus besser als jede andere Medizin, die ich jemals schlucken musste. Es dauerte auch gar nicht lange, bis ich die einsetzende Wirkung spürte: Mein ganzer Körper begann zu prickeln, die Wunden an den Beinen schlossen sich schnell, ließen noch nicht einmal Narben zurück, ich spürte sogar, wie eine durchtrennte Sehne in der Wade sich wieder zusammenfügte. Der Nebel in meinem Kopf lichtete sich in Sekundenschnelle, die bunten Flecken verschwanden und neue Kraft durchströmte mich, pulsierte in meinen Adern und belebte die Muskeln. Alchemie war schon etwas Feines!

Nach einer fünfminütigen Erholungspause rappelte ich mich voller Tatendrang wieder auf. Ich hob meine Waffe, meinen Schild, meine Fackel auf, betrachtete die traurigen Reste meiner Robe, die natürlich kein Heiltrank dieser Welt wieder zusammenflicken konnte, sondern hier würde nur ein guter Schneider Abhilfe schaffen können, und setzte meinen Weg fort. Es war Zeit, die Leiter zu begutachten. Durch das Loch im Boden konnte ich in eine andere Höhle sehen. Der Boden und die Wände sahen völlig anders aus als in dem Keller, so als wären sie nicht von Menschen ausgebaut worden, sondern natürlichen Ursprunges. Dies musste die Höhle in den Nordbergen sein, von der mein Großvater gesprochen hatte. Also war ich der Ausrüstung nun nicht mehr fern. Vorsichtig stieg ich die Leiter hinab, damit ich unten nicht von irgendwelchen Spinnen überrascht wurde, und sah mich aufmerksam um.

Es war ein größerer Raum von etwa zehn Schritt Durchmesser, und er war in sich geschlossen. Es gab keine anderen Ausgänge als die Leiter nach oben. Der Kartenzeichner war aber anderer Meinung und teilte mir mit, dass es in südlicher Richtung weitergehen sollte. Als ich mir die entsprechende Stelle näher ansah, fand ich aber nur einen größeren Haufen Steine. So wie es aussah, war an dieser Stelle die Decke eingestürzt und hatte den Gang unter sich begraben. Leider war das für mich ein unüberwindbares Hindernis! Nicht einmal ein kleines Loch oben war zu sehen, auch an den Seiten gab es keine Durchgangsmöglichkeiten, der Gang war einfach vollständig verschüttet worden. Vielleicht konnte man den Einsturz mit schwerem Gerät wie Brecheisen oder Spitzhacken beseitigen, aber definitiv nicht mit den bloßen Händen. Hatte mein Großvater solches Werkzeug im Haus? Ich war mir nicht sicher, hatte noch nie welches bei uns gesehen. Doch vielleicht wusste er, wo ich so etwas finden konnte?

Also zurück nach oben! Ich wandte mich ab und wollte gerade auf die Leiter zugehen, da traf mein Blick auf einen seltsam aussehenden Stein zwischen all den vielen heruntergefallenen Brocken, die auf der Erde lagen. Der Stein lag einfach da und reflektierte schwach das Licht meiner Fackel, hob sich so vom restlichen Untergrund ab. Bei näherer Betrachtung, und nachdem ich den Staub davon abgewischt hatte, erkannte ich einen faustgroßen, blank polierten und wunderschön geschliffenen Bernstein. Nun sah ich auch, dass nicht etwa das Licht der Fackel reflektiert worden war, denn das war aufgrund des Staubs auch gar nicht möglich, sondern der Stein selbst leuchtete schwach in der Dunkelheit. Es war eine hauchfeine magische Aura, die das Artefakt umgab. „Shandras Bernstein!“, schoss es mir durch den Kopf. Das musste jener Bernstein sein, den ich meinem Großvater mitbringen sollte. Ich steckte ihn in die Tasche des Fetzens, der mal meine Robe gewesen war, und kletterte zurück in den Weinkeller.

So schnell es ging machte ich mich auf den Rückweg, mit Hilfe des Kartenzeichners war das gar kein Problem, und dachte dabei nach. Wenigstens einen Teil der Mission hatte ich erfüllen können: Den Bernstein hatte ich gefunden und würde ihn gleich meinem Großvater übergeben. Dennoch ärgerte ich mich darüber, dass ich nicht an die Ausrüstung gekommen war. Ich hatte Brunnenmolche und Spinnen überstanden, hatte Steinköpfe überwunden und Heiltränke kennengelernt, Schalter betätigt und den verdienten Lohn schon beinahe in den Händen, bis so etwas Banales wie ein Einsturz mir den Weg versperrte und ich umkehren musste. Kurz bevor ich den Hausbrunnen wieder erreichte, schlug ich jedoch versöhnlichere Töne an. Ich hatte mir nichts vorzuwerfen, hatte sämtliche Gefahren gemeistert und dabei ganz viel gelernt. Ich würde schon eine Lösung für das Problem finden... Am Brunnen reinigte ich schnell meine Beine und die Ausrüstung. Als ich weitergehen wollte, durchzuckte mich kurz die Abenteuerlust und ich zog einen Moment lang in Erwägung herauszufinden,

wohin eigentlich der dritte Weg führte. Doch mein Verstand meldete sich schnell und meinte, dass es gerade Wichtigeres zu tun gäbe. Oder war es die Angst, die mir diesen Ratschlag einflüsterte? Jedenfalls marschierte ich vorbei, auf die Kellertreppe zu, und betrat wieder das Haus.

Es war bereits später Abend geworden, als ich ins Wohnzimmer kam. Glücklicherweise war mein Großvater wach, als ich dort eintrat. Ich hätte es schwer übers Herz gebracht, ihn zu wecken. Sogleich erzählte ich ihm von meinen Abenteuern unten im Keller, und schließlich von dem Einsturz, der mir den Zugang zur Ausrüstung versperrte. Der zuvor trübe Blick meines geliebten Großvaters wurde während des Gesprächs immer klarer, und schließlich meinte er zu mir: »Es hilft alles nichts, du brauchst die Ausrüstung, wenn du in deiner Queste erfolgreich sein willst. Am besten ist es, wenn du dir Werkzeug besorgst. Geh nach Spannenberg zum Stall von Tolimar, dem Pferdehändler. Er müsste das richtige Werkzeug haben, um die Truhe freizulegen.«

Alles klar! Das klang nach einem leichten Auftrag. Gleich morgen früh würde ich mich auf den Weg machen und den Pferdehändler aufsuchen. Als ich mich gerade abwenden und meinem Großvater eine gute Nacht wünschen wollte, da fiel mir der Bernstein ein, den ich aufgesammelt hatte. Ich zeigte ihm das Schmuckstück und erklärte ihm, wo ich es gefunden hatte. Der trübe Blick des alten Mannes streifte den schimmernden Bernstein, bevor er mit leiser Stimme sagte: »Dieses Stück habe ich vor sehr, sehr langer Zeit von Shandra bekommen. Ich habe nie herausgefunden, welchem Zweck es dient, aber viele meiner Freunde meinten, dass es eine magische Aura hätte. Auch habe ich immer wieder über Shandras Worte nachgedacht: der ewigen Verbindung. Vielleicht musst du den Stein in Newlake verwenden, um mit Shandra in Kontakt zu treten.«

Na klar, das machte Sinn! Dass der Stein magisch war, hatte ich mir aufgrund seiner sonderbaren Aura bereits gedacht. Und wenn dieser Bernstein wirklich von Shandra mit einem Verständigungszauber belegt worden war, dann konnte es gut sein, dass ich mit seiner Hilfe Kontakt zu dessen Geist aufnehmen konnte. Dieses Schmuckstück konnte meine Verbindung zu Shandra sein, und ich verzichtete auf den Versuch, ergründen zu wollen, warum so ein wichtiges Artefakt herrenlos im Staub der Höhle gelegen hatte. Stattdessen versuchte ich ein weiteres Mal meinem Großvater anzubieten, dass ich in Spannenbergs Haus der Heiler nach Hilfe für ihn frage, doch lehnte er diesen Vorschlag einmal mehr ab. Er benötige keine Hilfe, sagte er, sondern er benötige nur seinen Enkel und diese Queste. Mehr könne und solle ich nicht für ihn tun. Müde ging ich in mein Zimmer, legte mich bald darauf hin und war schnell eingeschlafen. Zu erschöpft war ich von dem vergangenen Tag und meinen Abenteuern...

TAG 3: Spannenberg wartet auf Helden

Nach einer unruhigen Nacht, mit Träumen von angreifenden Spinnen, stand ich am frühen Morgen auf, aß eine Kleinigkeit, packte wieder meinen Rucksack zusammen und verließ dann das Haus. Kurz darauf war ich auf dem Weg nach Spannenberg, jenem Weg, den ich als Kind so häufig gelaufen war, um die Schule zu besuchen. Ich ging vorbei an dem Wegweiser in Richtung Wüste Hoimon, marschierte über die alte Holzbrücke, mit deren Hilfe ich den Fluss überqueren konnte und auf der ich früher häufig stehen geblieben war, um aufs nahe Meer hinaus zu schauen. Bald darauf konnte ich in der Ferne bereits die Stadtpalisaden erkennen, und nach etwa einer Stunde Fußweg war ich da. Früher war ich nur zur Schule gegangen und hatte sonst so gut wie keinen Kontakt mit anderen Menschen der Stadt gehabt. Nur das Haus der Heiler hatte ich einige Male zusammen mit meinem Großvater betreten, so dass ich die Oberheilerin Sandra kannte. Diesmal würde ich auch mit fremden Leuten Kontakt aufnehmen müssen. Zwar fühlte ich mich etwas aufgeregt deswegen und hatte Schmetterlinge im Bauch wie vor einer Klassenarbeit in der Schule, doch war ich fest entschlossen alles mir Mögliche zu tun um an mein Ziel zu gelangen. Und dann stand ich vor dem Stadttor. Nun galt es...

Zunächst spähte ich vorsichtig durch das Tor und beobachtete die nähere Umgebung, schließlich gab ich mir einen Ruck und betrat die Stadt. Kaum hatte ich das Tor durchschritten, lief mir ein alter Mann über den Weg. Ich nahm mir gleich vor, mit gutem Beispiel voran zu gehen und grüßte freundlich, doch der Mann sah mich nur erstaunt an und sagte: »Es ist wirklich verwunderlich, dass Leute nach Spannenberg kommen, obwohl es in dieser Stadt von Banditen nur so wimmelt!«

Dann grüßte auch er und ging weiter. Besorgt blickte ich ihm hinterher und schaute mich erneut in alle Richtungen um, ob ich eventuell irgendwo Banditen sah. Doch wie sah so ein Bandit überhaupt aus? So unauffällig wie möglich machte ich mein Kurzschwert bereit, es mochte ja sein, dass ich es noch brauchte. Auch wenn ich stark bezweifelte, dass ich gegen einen erfahrenen Banditen bestehen konnte.

Anschließend begann ich vorsichtig mit der Erkundung der Stadt. Ich hatte mir überlegt, einen großen Stadtrundgang zu machen, denn dabei würde ich auf jeden Fall irgendwann auf den Pferdehändler treffen, den ich so dringend benötigte. Mein Kartenzeichner arbeitete auch in der Stadt einwandfrei und würde mir einen Plan Spannenbergs liefern. Und ich würde jede einzelne Person ansprechen, die mir über den Weg lief. Auf diese Art und Weise konnte ich eventuell wichtige Kontakte kennenlernen, meine Schüchternheit überwinden und sicherlich auch die eine oder andere wichtige Information sammeln.

Ich begann mit dem westlichen Teil der Stadt und passierte zunächst meine alte Schule. Es waren erstaunlich wenige Leute auf dem Weg, so dass ich keine Ansprechpartner fand. Eventuell hielten sich die Einwohner Spannenbergs lieber in den Häusern auf, weil sie hofften, sich dort besser vor den Banditen verstecken zu können. Nur wenige Schritte später stand ich vor einem größeren Hauseingang, neben dem ein Schild hing. Neugierig kam ich heran und las, was dort geschrieben stand: „Wir bauen die besten Schiffe weit und breit. Inh. Kapitän Torle. Geöffnet von 8 bis 18Uhr."

Nur so zum Spaß wollte ich den Laden betreten und mit dem Kapitän sprechen. Immerhin musste ich für meine Queste auf eine andere Insel reisen, um nach Newlake zu kommen. Dafür würde ich ein Schiff benötigen, und wenn ich keine andere Mitfahrgelegenheit fand, dann würde ich mir vielleicht sogar eins kaufen müssen. Also betrat ich die Werft. Ich wollte gerade die Tür hinter mir schließen, da kam mir bereits ein junger Bursche entgegen und sagte zu mir: »Es tut mir wirklich leid, aber leider ist Kapitän Torle derzeit nicht da. Er ist vor einigen Wochen zu Verwandten nach Burnville gefahren und ist seitdem nicht zurückgekehrt. Da ich nur der Lehrling bin, kann ich keinen Auftrag für ein Schiff entgegennehmen. Falls du zufällig nach Burnville kommen solltest, dann sag ihm doch bitte, dass er so schnell wie möglich zurückkommen soll.«

Tja, da konnte man wohl nichts machen. Doch einen Versuch war es immerhin wert gewesen. Ich verließ die Werft und nahm meinen Rundgang wieder auf. Dabei dachte ich darüber nach, warum der Kapitän wohl nicht zurückgekehrt war. Zumindest hätte er eine Nachricht übermitteln können, damit sich der Lehrling keine Sorgen mehr machte. Aber das sollte nicht weiter mein Problem sein, schließlich hatte ich einen eigenen Auftrag zu erfüllen.

Viel interessanter war das Haus der Trainer, das als Nächstes auf meinem Weg lag. Dieses Haus war das Trainingszentrum der Stadt Spannenberg. Dort wurden Krieger ausgebildet, und mit dem richtigen Maß an Gold konnte ein jeder Bürger seine Kampffähigkeiten trainieren lassen. Da ich kaum Gold besaß, wollte ich wenigstens in Erfahrung bringen, wie viel so ein Training kostete. Mutig betrat ich das Haus und sah mich zunächst ein wenig um. Rechts von der kleinen Eingangshalle war der Schlafsaal der jungen Zöglinge, die hier ausgebildet wurden. Links befand sich ein größerer Aufenthaltsraum, und gegenüber des Eingangs sah ich die beiden Trainingshallen, in denen jedermann seine Fähigkeiten schulen lassen konnte. Wie gesagt, vorausgesetzt er verfügte über das nötige Kleingold. In der Halle befand sich ein alter Krieger in einer prächtig aussehenden, blinkenden Rüstung, der mich gleich freundlich begrüßte. Er sagte: »Willkommen im Haus der Trainer! Du kannst hier deine Kampffähigkeiten verbessern. Das Training ist von 8 bis 16Uhr möglich und kostet 50 Gold pro Stunde.« Danach widmete er sich wieder anderen Aufgaben. Da ich gerade 37 Gold in der Tasche hatte, konnte ich mir leider kein Training leisten. Und dabei hätte ich es so sehr nötig gehabt...

Enttäuscht wollte ich das Haus wieder verlassen, doch da fiel mir jemand auf: Im Aufenthaltsraum saß ein junger Kämpfer, der eine Lederrüstung trug und gerade sein Schwert polierte. Dabei blickte er die ganze Zeit zu mir herüber, ließ mich keinen Moment aus den Augen. Als sich unsere Blicke trafen, stellte er seine Tätigkeit ein und winkte mich herbei. Was mochte er wollen, fragte ich mich. Sollte ich wirklich dorthin gehen? Doch ich hatte ja vorgehabt Kontakte zu knüpfen, also stand es außer Frage, dass ich dorthin gehen würde. Zögerlich betrat ich den Aufenthaltsraum und näherte mich dem jungen Mann. Überrascht stellte ich fest, dass an den Wänden zahlreiche prachtvolle Waffen und Rüstungen hingen, weitaus beeindruckender als die edlen Stücke bei mir zuhause.

Dann hatte ich den jungen Kämpfer erreicht, und er sprach mich direkt an: »Ich grüße dich! Mein Name ist Egil. Hast du vielleicht Lust dich mir anzuschließen, um etwas gegen die Orks oder Banditen zu unternehmen?« Ich war ernsthaft überrascht. Ein Gefährte? Einfach so? Um Zeit zu gewinnen, grüßte ich zunächst zurück und nannte dem Jungen meinen Namen. Erfreut stellte ich fest, dass Egil bei der Nennung keinerlei spöttische Miene zog. Ich streckte ihm die Hand hin, die er sofort mit festem Druck ergriff und mich kräftig schüttelte. Neugierig fragte ich ihn: »Es gibt also tatsächlich Banditen hier in Spannenberg?«

Egil antwortete sogleich: »Jede Menge! Die Diebe der Gilde von Spannenberg haben wenigstens sowas wie eine Zunftehre im Leib, aber die Banditen, die seit kurzer Zeit die Gegend heimsuchen, sind nichts als eine Mörderbande. Ich habe vor, ihr geheimes Hauptquartier ausfindig zu machen und die Belohnung zu kassieren, die der Freiherr ausgesetzt hat. Gerüchten zufolge soll dieses Banditennest mitten in der Wüste nördlich von Spannenberg sein.«

Also stimmte die Aussage des alten Mannes am Stadttor. Viel interessanter fand ich aber die Bestätigung, dass Spannenberg über eine eigene Diebesgilde verfügte. Früher in der Schule kursierten allerhand Gerüchte über die Diebesgilde, doch etwas Genaueres wusste keiner von meinen Klassenkameraden. Lediglich, dass die Taverne „Zum hinkenden Gauner“ etwas damit zu tun hatte, das galt als relativ sicher. Aber Egil hatte von einer weiteren Bedrohung gesprochen, und daher fragte ich ihn: »Und Orks gibt es hier auch?«
Er antwortete mir sogleich: »Seit einiger Zeit überfällt ein Orkstamm mit schöner Regelmäßigkeit die Bauern von Spannenberg. Der Freiherr Georg hat eine große Belohnung versprochen, falls jemand dieser Plage ein Ende macht. Und wie ich die Großzügigkeit des Freiherren kenne, reicht seine Belohnung locker für uns beide. Also, hast du Lust Spannenberg zu helfen und einen neuen Freund zu finden?«

Einen Freund... Natürlich wäre ein Freund eine tolle Sache, doch hatte ich mich damit bekanntlich in der Vergangenheit überaus schwer getan. Doch das hier war eine große Chance. Er schien etwa in meinem Alter, motiviert und voller Tatendrang zu sein, und vor allem schien er ein Kämpfer zu sein, der mit seinem Schwert mehr anzufangen wusste, als es zu polieren. Und genau so jemanden konnte ich bestens gebrauchen. Von ihm könnte ich sicher eine Menge lernen. Doch was war, wenn sich dieser Egil ausschließlich dafür interessierte, die angesprochenen Belohnungen zu kassieren und mir nicht weiter folgen wollte, sobald die Orks und Banditen vertrieben waren? Wenn wir schon zusammenarbeiteten und Spannenberg halfen, dann musste Egil auch bereit sein, mit mir zusammen nach Newlake zu reisen.

Also erzählte ich ihm von meiner Queste, bei der ich ebenfalls Unterstützung brauchen könnte. Ich berichtete kurz und knapp, was mein Großvater berichtet hatte, was im Keller passiert war, dass ich auf der Suche nach Werkzeug war um die alte Ausrüstung zu bergen, und dass ich anschließend nach Newlake reisen wollte, um herauszufinden, was Shandra zu sagen hatte. Egil saß ruhig da, hörte sich alles geduldig an ohne Zwischenfragen zu stellen, und als ich meinen Bericht beendet hatte, da stand er ganz spontan auf und sagte: »Ich hole eben meine Sachen, dann kann es losgehen!«

Nun, das war beeindruckend! Zum ersten Mal hatte mich ein gleichaltriger Junge mit Interesse und, vor allem, Respekt behandelt. Während Egil das Zimmer verließ, blieb ich regungslos sitzen und schaute ihm hinterher. Nur langsam kapierte ich, was gerade geschehen war. Ich hatte einen Gefährten gefunden! Jemanden, der mit mir zusammen kämpfen würde. Jemanden, mit dem ich mich unterhalten und beraten konnte. Jemanden, der mich – hoffentlich! – auf meinen Wegen unterstützen würde. In den ersten Momenten schien mir Egil ein sehr starker und offener Charakter zu sein, und wenn ich einigermaßen meine Schüchternheit in den Griff bekam und mich nicht wieder in mein Schneckenhaus zurückzog, dann könnten wir gut miteinander auskommen. Ich wollte und durfte das auf keinen Fall wieder vermasseln!

Ich war tief in Gedanken versunken, als ich plötzlich durch das laute Rufen meines Namens aufgeschreckt wurde. Es war Egil, der seinen Rucksack aufgesetzt und sich sein Schwert angelegt hatte, und der nun mit einem leichten Grinsen hinzufügte: »Worauf wartest du? Wir haben noch viel vor!« Mist, schlagfertig war er auch! Ich hatte noch sehr viel zu lernen, sowohl körperlich als auch menschlich...

Zu zweit verließen wir das Haus der Trainer und stießen direkt nebenan auf die „Sage“, das Haus des Weisen von Spannenberg. Auf dem Schild an der Hauswand stand folgendes geschrieben: „Wissen ist Macht. Seit Generationen ist dies der Wahlspruch unserer Familie. Wollen Sie am Wissen teilhaben, dann treten sie ein! Geöffnet von 10 bis 16 Uhr.“ Das war sehr interessant! In der Sage wurden nicht nur mystische Zauberspruchrollen verkauft, sondern man konnte dort auch magische Gegenstände identifizieren lassen, so dass man in Erfahrung bringen konnte, welche Eigenschaften sie haben. Ich zeigte Egil den Bernstein, den ich in der Höhle gefunden hatte, und der laut Großvater Thalion die Verbindung zu Shandra herstellen würde. Nur zu gerne hätte ich ihn mal untersuchen lassen, doch leider war es hier ebenso wie überall sonst in der Welt: Man bekam nichts umsonst, sondern man musste für so eine Analyse viel Gold bezahlen. Gold, das weder Egil noch ich hatte...

Ich begann einfach mal eine Unterhaltung mit Egil, während wir unseren Weg fortsetzten. Bereitwillig erzählte er mir einige Details aus seinem Leben: Er hatte im Haus der Trainer seine Kriegerausbildung gemacht, beendet und bestanden, und hatte stets in Spannenberg gewohnt und gelebt. Ähnlich wie ich war er ohne Eltern aufgewachsen und hatte sie bei der großen Katastrophe verloren. Leider hatte er nicht einmal einen Großvater, sondern er war bei einer Pflegefamilie aufgenommen worden und hatte bereits mit zwölf Jahren, noch während der Schule, mit der Kriegerausbildung angefangen. Fortan hatte er im Haus der Trainer gewohnt, während seine Zieheltern fortgezogen waren. Nach der bestandenen Abschlussprüfung durfte er nicht länger im Haus der Trainer wohnen, obwohl man ihn dort liebgewonnen hatte. Er hatte keine Wohnung mehr, keine Familie, und war damit sogar noch schlechter dran, als ich. Das ließ in mir die Schlussfolgerung reifen, dass er sich sicher ebenso über einen neuen Freund freuen würde, wie ich. Eine beruhigende Erkenntnis, für den Moment.

Jedenfalls beschloss Egil, ins Abenteuer zu ziehen, ein wenig Gold zu verdienen und sich davon eine neue Bleibe zu suchen. Da kamen ihm die Probleme Spannenbergs natürlich gerade recht. Auch Egil hatte bereits von Thalion, dem großen Helden der Vergangenheit, gehört, denn schließlich wurde während des Unterrichts, sowohl in der Schule als auch bei den Kriegern, viel darüber gesprochen. Er freute sich ernsthaft darauf, den Mann persönlich kennenzulernen und bedauerte aufrichtig seinen schlechten gesundheitlichen Zustand.

Egil zeigte mir gleich, dass er über ein gesundes Selbstvertrauen verfügte. Er erklärte mir: »Ich möchte nicht als schlichter Kämpfer bezeichnet werden. Ich bin ein „Krieger“, und nur dieses Wort ist angemessen für mich. Ich bin neunzehn Jahre alt und habe ganze sieben Jahre lang für dieses Wort trainiert. Und ich bin gut! Bei meinem Abschluss wurde ich als einer der Besten gelobt, die je das Haus der Trainer verlassen haben. Und nun will ich ein Held werden! Es wird höchste Zeit für neue Helden! Viel zu viele böse Menschen und Kreaturen, Banditen und Orks tun einfach, was sie wollen, eben weil es keine Helden gibt. Doch nun ist es an der Zeit sie zu stoppen, und die ganze Welt darauf hinzuweisen, dass echte Helden längst noch nicht ausgestorben sind.« Meine Bedenken, ob ich wirklich zum Helden geschaffen war, wischte er schnell beiseite. »Ich habe mich seit sieben Jahren darauf vorbereitet. Du hattest bis jetzt nicht einmal sieben Tage. Sobald wir beide uns eingespielt haben, wirst du schnell lernen was es heißt, ein Held zu sein.« Ich war mir nicht sicher, ob mir diese Vorstellung gefiel, doch kam mir wieder dasselbe Argument in den Kopf, das inzwischen mein fester Begleiter geworden war: Ich hatte keine Wahl! Also hieß es das Beste daraus zu machen... Und von einem ausgebildeten Krieger zu lernen, hieß wenigstens es richtig zu lernen.

Da Egil sein ganzes Leben in Spannenberg gelebt hatte, kannte er sich auch wesentlich besser in der Stadt aus. Er sagte, er kenne alle Orte und wisse auch wo der Pferdehändler Tolimar zu finden sei. Also konnte ich den Kartenzeichner abschalten und mich seiner Führung anvertrauen. Dennoch wollte er den Rundgang fortsetzen, denn so könnte er mir noch einige interessante Leute vorstellen und wichtige Orte zeigen.

Als wir gerade den westlichen Eingang des Stadtparks passierten, trat ein junger, blondhaariger Mann auf die Straße. Kaum hatten wir ihn erreicht, da grüßte er freundlich und begann eine Konversation mit uns. Sein Name war Florin und er sprach über dies und das, wie zum Beispiel die Orks oder den Stadtpark. Irgendwoher kam er mir bekannt vor, aber ich wusste es gerade nicht einzuordnen. Auf jeden Fall mochte ich ihn auf Anhieb gut leiden. Egil zeigte, dass er auch anderen Menschen gegenüber offen war und erzählte munter von den großen Abenteuern, in die er gemeinsam mit seinem neuen Freund Lunselin ziehen wird. Bevor wir uns verabschiedeten, hatte Florin noch einen Tipp für uns beide: »Seid ihr schon mal bei der Quelle des Lebens gewesen? Man sagt, sie habe schon so manche Leiden verschwinden lassen. Zurzeit kann man allerdings nicht hin, da Vater Antonius sie verschlossen hält. Ich glaube, er hat Angst, dass die Orks oder die Banditen den Tempel der Gala zerstören könnten. Lebt wohl, Freunde!«

Damit verabschiedete er sich und ging seines Weges. Auch wir setzten unseren Weg fort und befanden uns auf dem Weg zum Haus der Heiler. Das kannte ich ja von meinen früheren Besuchen und daher war mir auch der Weg dorthin bekannt. Währenddessen sprach ich mit Egil über das gerade Gehörte. Von einer Quelle des Lebens hatten wir beide noch nicht gehört, doch immerhin kam mir der Tempel der Gala aus den Büchern bekannt vor. Ihm wurde eine heilende Wirkung nachgesagt, was mich aber kaum verwunderte, schließlich war Gala unsere Schöpferin und Göttin des Lebens. Zu schade, dass sie verschlossen war, denn vielleicht hätte ich dort etwas bekommen können, was meinen Großvater heilen konnte. Plötzlich fiel mir ein, woher mir Florin bekannt vorkam: Er war an meiner Schule gewesen, und zwar eine Klasse über mir. Natürlich hatten wir kaum Kontakt gehabt, aber er war mir hin und wieder aufgefallen. Übrigens hatte ich auch in seinem Gesicht keinen Spott gesehen, als ich meinen Namen genannt hatte. Vielleicht waren die alten Zeiten tatsächlich vorbei?

Es war der Tag der Überraschungen! Leider waren sie nicht alle gut, denn kurz vor der Wegkreuzung, an der es links herum zum Haus der Heiler ging, kamen urplötzlich zwei Gestalten aus dem Schatten hervor und griffen uns mit gezückten Messern wortlos an. Es waren Banditen, gewandet in schwarzes Leder mit roten Nieten, sowie einem dunklen Umhang. Anscheinend hielten sie uns für leichte Beute und grinsten dreckig, als sie uns attackierten. Doch Egil bewies gleich, dass er nicht umsonst sieben Jahre lang im Schwertkampf unterrichtet worden war: Er zückte sein Langschwert, und schon die ersten paar Schwünge reichten aus um einen der beiden Angreifer in die Flucht zu schlagen. Ich hatte größere Probleme mit meinem Gegner, konnte ihn mit meinem Kurzschwert nicht so gut beeindrucken und hatte bereits zwei Schrammen eingesteckt, als Egil sich ihm zuwandte und ihm mit einem grazilen Schlag den Goldbeutel vom Gürtel schlug. Vor Schreck ließ der Bandit sein Messer fallen und rannte davon, wie von Dämonen verfolgt.

Egil jubilierte regelrecht, als er die Banditen fliehen sah, und ich muss ehrlich gestehen, dass ich mehr als begeistert davon war, wie der junge Krieger dieses kurze Gefecht geführt hatte. Er hielt mir lachend die offene Hand hin, und überschwänglich schlug ich ein. Doch plötzlich wurde Egils Gesicht wieder ernst und er schüttelte den Kopf. Überrascht folgte ich seinem Blick und bemerkte das Blut, das mir über den Unterarm lief

und auf den Boden tropfte. Einer der Kratzer war wohl doch etwas tiefer gewesen, und nun, nach der Anspannung des Kampfes, begann er sich schmerzlich in Erinnerung zu rufen. Ob ich einen Heiltrank trinken solle, fragte ich Egil. Doch er antwortete mir, alles was ohne Heiltränke heilen könne, solle auch ohne sie heilen, denn sonst seien gut angelegte Verbände arbeitslos. Noch während er sprach, begann er, mir solch einen guten Verband zu verpassen.

Anschließend gab Egil die neue Strategie für uns aus: »So schnell wie möglich holen wir beim Warenhändler ein Langschwert für dich! Damit kannst du mehr Eindruck auf deine Gegner machen, du kannst stärkere und größere Wunden schlagen und vor allem kannst du die Gegner damit auf Distanz halten. Mit ihren kleinen Zahnstochern können dir die Banditen dann nichts mehr anhaben!« Auf meine Frage, von welchem Gold wir uns ein Langschwert leisten könnten, antwortete Egil grinsend: »Die Banditen haben sicherlich nichts dagegen uns mit ihrem Gold auszuhelfen.« Dabei hob er den Beutel vom Boden auf, den er dem Angreifer vorher vom Gürtel geschlagen hatte, und auch den Dolch – von ihm als Zahnstocher bezeichnet – steckte er ein. Dolche und sonstige Ausrüstung würden von uns gesammelt und dann verkauft werden, während wir das Gold direkt einsammelten. In dem Beutel befanden sich 110 Gold, ein stattliches Sümmchen. Sollten sich weitere Banditen sehen lassen, dann würden wir sie ebenso behandeln und unsererseits einen Überfall auf die Tunichtgute starten. Auf diese Art würde sich das Gold schnell vermehren und bald für ein Langschwert ausreichen.

Ein toller Plan! Wir berauben die Banditen... Für meinen Geschmack klang das zwar etwas zu waghalsig und verdammt gefährlich, doch da wir ohnehin vorgehabt hatten, einen Feldzug gegen die Räuber zu starten, konnten wir diesen Plan schon mal als den richtigen Anfang ansehen. Allerdings war die Voraussetzung für weitere Überfälle, dass man uns die Gefährlichkeit nicht sofort ansah und für leichte Beute hielt. Egil versteckte daher sein Langschwert so gut es ging mit seinem Umhang, und ich trug fortan meinen Goldbeutel am Gürtel anstatt im Rucksack. Na hoffentlich ging das gut! Egil wirkte zuversichtlich und gemeinsam machten wir uns wieder auf den Weg.

Kaum, dass wir losgegangen waren, blieben wir schon wieder stehen, und das geschah so überraschend, dass ich beinahe in Egil hineingerannt wäre. Mein Gefährte starrte nach links, und als ich seinem Blick folgte, erkannte ich den Grund für die erneute Verzögerung. Aus dem Eingang des Stadtgartens war eben jemand herausgetreten und schaute zu uns herüber. Sie schien erst etwas unschlüssig zu sein, doch dann kam sie auf uns zu. Ich sah eine jung aussehende Frau mit langen, braunen Haaren, einem sehr schlanken, geradezu grazilen Körperbau, einer Stirnbemalung in Form eines Adlers, mit großen, braunen Augen und spitz nach oben zulaufenden Ohrmuscheln. Eine Elfe! Die erste Elfe, die ich jemals gesehen habe. Normal gab es keine Elfen in Spannenberg, sondern sie hatten ihre eigene Stadt, Illien geheißen. Was mochte sie hier verloren haben?

Mein Gefährte schien derweil andere Gedanken zu haben, denn er konnte die schöne Elfe nicht aus den Augen lassen und hing gebannt an ihren Lippen, als sie uns mit einer fremdartig schwingenden Stimme ansprach: »Seid gegrüßt, Fremde! Mein Name ist Sandire. Verzeiht mir, wenn ich euch mit einer Bitte belästige! Gestern Abend wurde ich von Banditen ausgeraubt und stehe jetzt völlig ohne Gold da, dabei muss ich dringend meine Reise fortsetzen. Zum Glück haben die Verbrecher mein Monsterauge übersehen, und mir bleibt jetzt nur die Möglichkeit es zu verkaufen. Seht her, es ist dieses magische Auge aus seltenem Kyra-Stein. Es dient dazu einem zu zeigen, ob man von Monstern verfolgt wird, daher sein Name. Habt ihr eventuell Interesse daran? Für 5000 Gold würde ich es euch überlassen.«

Egil hätte der Schönheit nur zu gerne ausgeholfen, doch ließ unsere Barschaft derzeit kein solches Geschäft zu. Wir hatten nicht einmal 500 Gold für ein Langschwert, wo sollten wir dann 5000 Gold hernehmen, um Sandire die Weiterreise zu ermöglichen? Daher mussten wir ihr leider absagen. Die Elfe wirkte niedergeschlagen, als sie uns antwortete: »Schade! Falls ihr es euch anders überlegt: Solange ich keinen Käufer gefunden habe, findet ihr mich wohl oder übel hier auf den Straßen. Lebt wohl!« Dann ging sie fort, zurück in Richtung Stadtgarten.

Der Krieger an meiner Seite schwärmte noch minutenlang von der Elfe und ihrem herrlichen Antlitz. Es schien mir so, als würde er sehr auf schöne Frauen stehen. Enttäuscht teilte er mir mit, dass er leider bisher keine Erfahrungen mit dem anderen Geschlecht machen konnte, denn innerhalb des Hauses der Trainer gab es keine Mädchen, und bei seinen Rundgängen durch Spannenberg hatte sich leider auch nie etwas ergeben. Dass er bereit dafür war, merkte ich ihm aber mühelos an. Da auch ich noch keine Erfahrungen vorweisen konnte, hatte sich dieses Gesprächsthema, zu meinem Glück, ziemlich schnell wieder erledigt. Außerdem wusste ich, dass Elfen sehr alt werden können, und vermutlich hatte diese Dame bereits das eine oder andere Jahrhundert hinter sich gebracht. Dennoch: So ein Monsterauge konnten wir sehr gut brauchen! Ich kannte seine Funktionsweise aus den Büchern: Sobald sich ein anderes Lebewesen als ein Mensch, ein Elf, ein Zwerg oder ein Haus- oder Nutztier in der Nähe befand, fing es an zu leuchten und warnte seinen Träger vor einem möglichen Angriff. In finsteren Höhlen wäre es sehr nützlich, und es hätte mich sicher auch vor dem

Brunnenmolch oder den Spinnen gewarnt. Vielleicht würden wir es uns irgendwann leisten können, sofern Sandire bis dahin noch vor Ort war.

Wenige Schritte später standen wir dann endlich vor dem Haus der Heiler. Ich staunte nicht schlecht, denn Egil offenbarte mir, dass er bisher überhaupt nur einmal, als kleiner Junge, dort gewesen war. Ich hatte gedacht, als Krieger würde er oft einen Heiler benötigen und hätte daher das Haus häufiger betreten. Egil grinste mich an als er antwortete: »Nein, als *guter* Krieger wird man nicht so schwer verletzt, und die paar Prellungen, Platzwunden oder kleinen Schnitte versorgen wir schnell selbst.« Also hatte ich ihm hier etwas voraus und betrat mutig das Haus der Heiler. Wir staunten dennoch beide über das so prunkvoll und sauber eingerichtete Gebäude. Alles war aus feinstem Holz und die Wände waren mit allerlei Zierrat behangen. Es war eine edle Atmosphäre, die uns sehr begeisterte. An diesem Ort musste man einfach gesunden. Dreimal war ich in meinem Leben hier gewesen: Zweimal zur Behandlung einer Krankheit, die Vater Antonius, der Oberheiler des Hauses, schnell kurieren konnte, und einmal war ich mitgekommen, als mein Großvater Sandra, die Leiterin des Hauses, besuchte. Dabei konnte ich mich mehr als genug umsehen, so dass es mir beim Anblick der Zimmer nicht mehr die Sprache verschlug. Beeindruckt blieb ich dennoch...

Während Egil sich noch umschaute, kam bereits jemand auf uns zu, um uns zu begrüßen. Es war eine Frau mittleren Alters mit langem, braunen Haar, einem runden, aber recht hübschen Gesicht und einer weißen Schürze, die uns mit freundlicher Stimme ansprach: »Hallo, mein Name ist Clementine! Ich bin Pflegerin und Köchin hier im Haus der Heiler. Bitte, nehmt ein bisschen Rücksicht auf Sandra und hütet euch davor, in den Keller zu gehen.«
Egil kam gerade hinzu und fragte mit einem Wort und hochgezogenen Augenbrauen: »Sandra?« Gern hätte ich ihm erklärt, von wem die Rede ist, doch Clementine kam mir zuvor: »Sandra ist die Leiterin des Hauses der Heiler. Sie ist zurzeit sehr bedrückt, da sie seit Wochen nichts mehr von ihrer Tochter Sabine gehört hat.« Oh je. Das tat mir sehr leid, denn ich mochte Sandra früher sehr gerne. Mein kriegerischer Gefährte ließ mich diesem Gedanken nicht lange nachhängen, denn er fragte gleich weiter: »Und wieso sollten wir nicht in den Keller gehen?« Clementine kam einen Schritt näher und sagte dann mit leiser, geradezu verschwörerischer Stimme: »Ihr solltet nicht in den Keller gehen, weil dort der Verrückte lebt. Dort unten haben wir eine Zelle, in der wir die schwersten Fälle betreuen.«

Wir müssen wohl beide ziemlich seltsam dreingeschaut haben, denn die Frau seufzte einmal tief und setzte ihre Rede fort: »So, ihr wollt also die Geschichte des Verrückten hören. Wie ich von meiner Vorgängerin gehört habe, ist er kurz nach dem großen Unglück an unsere Küste geschwemmt worden. Das einzige, was er damals bei sich hatte, waren eine kostbare, zerrissene Robe und ein seltsames halbes Amulett. Ich glaube, die beiden Sachen liegen jetzt in einer Kiste unten im Keller. Er wurde von einer Bauernfamilie aufgenommen und lebte dort mehrere Jahre, bis das Haus der Heiler hier in Spannenberg gegründet wurde. In der vergangenen Zeit ist er immer gewalttätiger geworden. Erst letztes Jahr hat er zwei Pfleger durch einen großen Feuerball schwer verletzt. Er muss, bevor er verrückt geworden ist, einmal ein großer Magier gewesen sein. Falls ihr ihn besucht, dann geht nicht in seine Zelle. Sprecht mit ihm nur durch die Gitterstäbe. Ganz im Vertrauen, das wirklich Unheimliche an ihm ist nicht, dass er verrückt ist, sondern dass er scheinbar kaum altert. In den fünfzehn Jahren, die ich hier arbeite, hat er sich kaum verändert. Ich wünsche euch noch einen angenehmen Tag!« Damit machte sie kehrt und ging wieder an ihre Arbeit zurück.

Welch eine unglaubliche Geschichte! Für den Augenblick wollte ich mich damit aber nicht weiter befassen, denn ich hatte gerade etwas Spannenderes entdeckt: Das Bücherregal am anderen Ende der Eingangshalle. Sofort ging ich dorthin, denn ich wollte unbedingt wissen, ob mein damaliges Lieblingsbuch noch immer dort stand. Als ich krank gewesen war, hatte ich es komplett verschlungen, und als wir Sandra besuchten, hatte ich mir meine Lieblingsfabeln ebenfalls wieder durchgelesen und in Erinnerung gerufen. Ja, das Buch der Fabeln und Geschichten war noch da, und nun wollte ich Egil unbedingt eine Fabel erzählen: Die Geschichte passierte in einem schrecklich heißen Sommer. Ein halb verdursteter Paradiesvogel flog übers Land und suchte nach Wasser. Doch die Sonne hatte alles Wasser verdunsten lassen, weshalb der Vogel nichts finden konnte. Dann endlich entdeckte er an einem Bauernhaus einen Bottich voller köstlichem Wasser, doch als der Vogel auf dem Rand des Bottichs landete, musste er feststellen, dass sein Schnabel zu kurz war, um das Wasser erreichen und trinken zu können. So nah war das Wasser und doch so weit entfernt. Trotz all seiner Pracht würde er bald sterben. Doch ein Warzenschwein, das die Not des Vogels mitangesehen hatte, bot seine Hilfe an, im Austausch gegen einige Federn des Vogels, damit auch das Schwein sich mit Schönheit schmücken konnte. Schnell ging der Vogel darauf ein und gab dem Schwein seine Federn, woraufhin dieses dem Paradiesvogel riet, ein paar Steine in den Bottich zu werfen. Dadurch würde der Wasserspiegel steigen und der Vogel würde trinken können. Mit letzter Kraft tat der Vogel dann genau das, und konnte so sein Leben retten... Schönheit war eben nicht alles in der Welt, und mit Köpfchen lebte es sich wesentlich länger!

Zwar hatte Egil aufmerksam zugehört, doch entschuldigte er sich hinterher: »Ich fürchte, ich kann nicht besonders viel mit Büchern anfangen. Ja, die Geschichte ist ganz nett und ich kann auch lesen, doch es fällt

mir schwer und ich habe mir lieber angewöhnt, die praktischen Dinge des Lebens zu lernen und die Theorie zu vernachlässigen.«
Ich fühlte in diesem Moment den Drang, meine Fabel verteidigen zu müssen und widersprach energisch: »Man kann aber aus Fabeln und Geschichten eine Menge fürs Leben lernen!«
»Ich fürchte, in diesem Punkt bin ich das genaue Gegenteil von dir«, antwortete der Krieger schulterzuckend. Schnell fügte er beschwichtigend hinzu: »Damit will ich keinesfalls sagen, dass Theorie und Bücherwissen nutzlos sind. Es ist ganz bestimmt sehr nützlich und hilfreich, und wir beide werden uns in der Hinsicht sicher optimal ergänzen, doch mein Ding ist das einfach nicht, und deine schöne Geschichte war leider völlig an mir verschwendet...«
Nun war es an mir zu grinsen, denn Egil war offensichtlich verlegen aufgrund seiner Worte. Ich beeilte mich zu sagen: »Ist schon in Ordnung. Vielleicht bin ich auch gerade nur ein wenig über das Ziel hinausgeschossen mit meiner Begeisterung.« Betretenes Schweigen folgte... Na super! Wir kannten uns gerade erst und schon hatte ich es geschafft, dass es erste kleine Risse zwischen uns gab. Gut gemacht, Lunselin!

Zum Glück wurden wir in dem Moment gerade auf die Bettenstation rechts neben der Eingangshalle aufmerksam. Hier lagen einige Patienten mit unterschiedlichen Krankheiten und Verletzungen. Auch ich hatte dort früher gelegen, und mich mit den anderen Patienten unterhalten. Da einige der Leute ihre Betten verlassen hatten und ansprechbar waren, versuchte ich mal mit den Menschen zu reden und herauszufinden, was sie haben. Als erstes sprach ich eine alte Bäuerin an, die einen langen Schnitt im Gesicht hatte und etwas geistesabwesend sagte: »Die arme, arme grüne Fee! Ich wollte ihr helfen, aber die Orks waren viel zu stark. Sie haben mich in den Dreck gestoßen und der Fee die Flügel gebrochen. Dann haben sie sie verschleppt.«

Ich kämpfte mit der Selbstbeherrschung, um nicht zu verraten, was ich davon hielt. …und ich gewann den Kampf und verzog keine Miene, abgesehen vielleicht von einem allzu unschuldigen Mitleidsblick. Natürlich nuuuur für die Fee und keineswegs für die arme, alte Frau. Ich bildete mir stolz ein, sämtliche Kreaturen Lyramions zu kennen, samt ihres Aussehens und ihrer wichtigsten Eigenschaften. Und ich hätte Stein und Bein darauf geschworen, dass darunter keine grünen Feen waren. Vielleicht waren es Gargyle? Die waren grün und hatten Flügel, doch eigentlich kamen sie nur in dunklen Höhlen vor und nicht auf Feldern am hellen Tag. Also schloss ich daraus, dass die gute Frau eine allzu lebhafte Phantasie besaß. Kaum hatten wir uns abgewandt, schon warf Egil mir einen sehr belustigten Blick zu, mit vor Verrücktheit kreisenden Augen, der mir zweierlei sagte: Erstens glaubte auch er nicht an grüne Feen und fand es ebenso lustig wie ich, und zweitens trug er mir den kleinen Streit eben nicht nach. Beruhigt suchte ich einen neuen Gesprächspartner.

Wir fanden ihn in einem alten Bauern mit einer Kopfverletzung. Kaum hatte ich mich ihm zugewandt, schon fluchte er lautstark: »Diese verdammten Orks! Sie haben uns mitten bei der Feldarbeit überfallen und versucht, mir den Schädel einzuschlagen.« Diese Orks schienen ja eine rechte Plage zu sein. Wieder warfen Egil und ich uns einen Blick zu, diesmal ein entschlossenes Nicken. Ich deutete es als ein: Na wartet ab, ihr Orks! Bald werden wir uns um euch kümmern...

Dann endlich standen wir vor Sandra! Ich erkannte sie sofort wieder, obwohl der letzte Besuch sicherlich fünf Jahre zurücklag. Freundlich lächelnd kam sie auf uns zu und sprach uns an: »Willkommen im Haus der Heiler! Ich heiße Sandra und bin das Oberhaupt der Heiler hier in Spannenberg. Dich, Lunselin, heiße ich besonders willkommen. Ich kann mich noch gut an deinen Großvater erinnern. Er hat mir vor langer, langer Zeit einmal sehr geholfen, als er meinen Kater vor Monstern gerettet hat. Sagt, habt ihr nicht zufällig etwas von meiner Tochter Sabine gehört?«
»Nein, leider nicht!«, entgegnete ich. »Was ist denn mit ihr?«
Die alte Frau atmete einmal tief durch und sagte dann: »Sie ist Heilerin wie ich und leitet das Haus der Heiler auf der Insel südlich von uns. Leider habe ich seit Wochen nichts mehr von ihr gehört, und deshalb mache ich mir jetzt große Sorgen, dass ihr etwas passiert ist. Es wäre nett von euch, wenn ihr in Burnville nach meiner Tochter schauen könntet. Ich gebe euch diesen Schlüssel hier, er passt zu der Truhe in meinem Zimmer. In der Truhe werdet ihr ein paar Dinge finden, die euch auf eurer Reise nützen könnten. Außerdem befindet sich darin ein Schlüssel, den ihr verwenden könnt um die Abkürzung nach Burnville zu öffnen. Wenn ihr vom Steg auf der Nachbarinsel nach Süden geht, gelangt ihr an den Tunnel.«
Egil begehrte zu wissen: »Und wo liegt Burnville genau?«
Sandra antwortete sofort: »Burnville ist eine kleine Stadt mitten in der Wüste auf der Insel südlich von hier. Dort leben vorwiegend Künstler und Handwerker.«

Anschließend fragte Sandra mich, wie es meinem Großvater ging, und sie war erschüttert, dass es bereits so schlecht um ihn stand, und dass er sich auch nicht helfen lassen wollte. Die alte Frau beschloss, ihn so bald wie möglich mal zu besuchen. Ich erzählte ihr von der großen Aufgabe, die mir bevorstand, und ich erfuhr, dass Sandra schon lange darüber Bescheid wusste, dass mein Großvater und der große Held Thalion ein und dieselbe Person waren. Daher kannten sie sich auch, denn wie angedeutet hatte er mal ihren Kater beschützt. Ich sagte ihr, dass ich auf seinen Wunsch hin erst jetzt von den Zusammenhängen erfahren hatte, dass ich

aber die Geschichte der Abenteuer in Büchern gelesen hatte. Daraufhin meinte Sandra verschwörerisch zu mir: »Falls du mir den Namen meines alten Katers sagen kannst, werde ich euch etwas Wunderbares beibringen. Na, weißt du ihn?«

Ich dachte scharf nach... Es war zu Beginn von Thalions Abenteurerkarriere gewesen. Lordkanzler Karwain von Twinlake hatte ein Problem in seinem Kanalisationssystem gehabt und dem jungen Thalion den Schlüssel anvertraut, um dort nach dem Rechten zu schauen. Es zeigte sich, dass ein Volk von Riesenratten sich die Kanäle als Heimat auserkoren hatte. Und sie opferten ihrem Anführer andere Tiere auf einem Altar. Thalion hatte die Katze im letzten Augenblick gefunden und vom Altar gezogen, bevor sie geopfert werden konnte. Danach erledigte er die Oberratte, fing den völlig verstörten Kater wieder ein und brachte ihn anschließend der kleinen Sandra, die damals Sunny gerufen wurde, zurück. Und wenn mich nicht alles täuschte, dann war der Name des Katers... »Felix?«

Sandra lachte: »Ah, du hast also von der Geschichte gehört. Nun ja, jetzt ist er schon seit langer Zeit tot, aber in den Jahren, in denen er bei mir war, hat er meine Kindheit versüßt. Ich möchte euch im Andenken an Felix ein Geschenk machen.« Mit diesen Worten berührte Sandra uns beide an der Schläfe, murmelte ein paar magische Worte und meinte danach: »Nun könnt ihr die Sprache der Tiere verstehen. Setzt diese Gabe nur zum Nutzen der Tiere ein, sonst werde ich euch das Fell über die Ohren ziehen!« Wow, das war ja mal ein nettes Geschenk! Angeblich hatte Thalion dieselbe Fähigkeit gehabt, und mit seinem Hund Spike, sowie der Hexenkatze Shir'Kar gesprochen, die er beide über einen Großteil der Reise bei sich gehabt hatte.

Artig bedankten wir uns, und nachdem wir versprochen hatten, uns so bald wie möglich nach Sabine zu erkundigen, verabschiedeten wir uns von der freundlichen Frau. Sie rief uns hinterher: »Geht in Frieden, meine Kinder, und möge Gala euch auf euren Wegen beschützen!« Als wir in den privaten Raum von Sandra gingen, um ihre Truhe aufzuschließen, fiel mir etwas Merkwürdiges ein: Sabine war nun schon die zweite Person, die in Burnville verschollen war. Ich erzählte Egil von der Begegnung mit dem Lehrling in der Werft, der so lange nichts mehr von Kapitän Torle gehört hatte. Zwei Menschen verschwanden in einer Stadt, zur gleichen Zeit? Konnte das nur Zufall sein? Wir wollten beide wissen was dahinter steckte, doch erst einmal brauchten wir die Ausrüstung dafür.

Endlich standen wir vor Sandras Truhe, und mit Hilfe des Schlüssels war sie sehr schnell geöffnet. Und was wir darin fanden, das war schon ein kleiner Schatz! Zunächst einmal fand ich fünf Heiltränke, wie ich sie bereits im Rucksack hatte. Drei weitere Phiolen identifizierte ich als „Sehr starke Heiltränke", also noch wirkungsvoller als das, was ich zuhause gefunden hatte. Weiterhin fand ich ein heiliges Horn. Das war ein sehr mächtiger Gegenstand, auch wenn er auf den ersten Blick nicht so aussah. Egil hielt es zunächst für ein Musikinstrument ohne größeren Sinn, doch ich klärte ihn darüber auf, dass dieses Horn in der Lage war, untote Kreaturen von der Welt zu verbannen. Wenn man fest in das Horn pustete, während man einen kleinen Knopf seitlich am Horn drückte, aktivierte sich der Zauber. Egil war schwer beeindruckt und gab mir das Horn nach einer kurzen Prüfung zur Verstauung im Rucksack zurück. Ein seltsam aussehender Stab befand sich ebenfalls in der Truhe, doch für den hatte ich weder einen Namen noch eine Verwendungsmöglichkeit vorzuweisen. Außerdem befand sich der von Sandra versprochene Burnville-Schlüssel in der Truhe, ebenso wie die Gesamtmenge von 853 Gold!

Das war eine gewaltige Menge Gold und ich hielt es kaum für möglich, dass Sandra uns das einfach so überlassen wollte. Ich suchte sie daraufhin noch einmal auf und teilte ihr mit, dass ich das keineswegs annehmen könnte. Doch sie beschwichtigte mich sofort und meinte, dass wir das Gold auf unserer langen und gefahrvollen Reise zur Rettung der Welt sicherlich gut gebrauchen könnten. Bei ihr würde es hingegen nur nutzlos herumliegen, also sollten wir es nehmen. Ich dankte ihr vielmals und kam noch auf die Idee, sie nach dem seltsamen Stab zu fragen. Sie meinte, es sei ein „Stab der Gala" und wäre eine gute Waffe in der Hand einer Heilerin. Sollte Sabine in Schwierigkeiten stecken und es ihr an einer Waffe fehlen, dann würde sie damit etwas anfangen können. Nochmals vielen, vielen Dank dafür!

Auf dem Rückweg durch die Bettenstation kam uns ein weiterer Verwundeter entgegen. Dieses Mal war es ein junger Mann mit einer schlimmen Armwunde. Er sagte zu uns: »Ich habe versucht, meinen Großvater gegen die Orks zu verteidigen, aber was soll man schon mit einer Mistgabel gegen ihre Äxte ausrichten? Falls ihr den Mut aufbringen solltet – ihr findet die Bande in einer der Höhlen nordwestlich der Felder.« So langsam war das Maß wirklich voll! Es war beschlossene Sache, dass wir uns so bald wie möglich um dieses Problem kümmern würden. Egil meinte, es werde Zeit, dass jemand die Orks zurechtstutzte und ihnen Manieren beibrachte.

Zunächst aber galt es, das Haus der Heiler weiter zu erkunden. Gerne hätte ich Egil noch Vater Antonius vorgestellt, ein sehr freundlicher Mensch mit großen Heilkräften. Wir sahen einen großen, sehr schön eingerichteten Aufenthaltsraum, sowie die Küche des Hauses, in der Clementine gerade werkelte. Wir kamen

an den Schlafzimmern vorbei, die wir natürlich nicht betraten, und gelangten schließlich an eine verzierte Tür mit einem Schild und der Aufschrift: „Bibliothek der Heiler von Spannenberg. Verkauf von Spruchrollen der Heilmagie.“ Daran hatten wir keinen Bedarf, denn Egil hatte mit Magie überhaupt nichts am Hut, besaß nicht einmal die Gabe, während es für mich das falsche Gebiet war. Für Heilmagie brauchte man eine lange Ausbildung, ebenso wie für Schwarzmagie oder für den mystischen Pfad der Magie. Mir stand nur der alchemistische Weg offen… vielleicht… irgendwann…

An einem Ende des Gangs war die Treppe hinunter in den Keller zu finden, jedoch hatten wir beide nach Clementines Erzählungen nicht wirklich das Bedürfnis, dem Verrückten einen Besuch abzustatten. Entsprechend folgten wir dem Gang in die andere Richtung. Etwa in der Mitte des Weges war die Anmeldung für eine Übernachtung im Schlafsaal, doch viel interessanter war der Raum am Ende des Gangs: Der Tempel der Heiler. Hier führte Vater Antonius seine Heilungen durch, die auch ich bereits in Anspruch genommen hatte. Die Tür zur Anmeldung bewies diese Aussage mit dem Text: „Heilungen aller Art. Alle Kuren – Alle Klassen, Trimm-Dich-Kurse“.

Als wir jedoch eintreten wollten, um uns mit Vater Antonius zu unterhalten, wurden wir von einem jungen Adepten abgefangen. Er meinte: »Es tut mir wirklich leid, aber Vater Antonius ist unterwegs, um einem Sterbenden den Weg in Balas Reich zu erleichtern. Deshalb sind zurzeit keine Heilungen möglich. Vielleicht kommt ihr später noch einmal wieder?« Schade eigentlich! Nun, ich wusste, dass das so nicht ganz korrekt war. Dringende Notfälle konnten fürs Erste auch von Sandra behandelt werden, schließlich war auch sie eine erfahrene Heilerin.

Egil und ich, wir verließen kurz darauf das Haus der Heiler und begaben uns wieder auf die Straßen Spannenbergs. Von nun an betrat ich Neuland in der Stadt, und Egil führte mich zunächst in nordwestliche Richtung an ein großes Holztor. Als ich einen Blick über das Tor warf, sah ich einen Teil der Stadt, den ich nur im äußersten Notfall betreten wollte: den Friedhof. Wir kehrten um, kamen wenig später erneut am Haus der Heiler vorbei und gingen in östlicher Richtung weiter.

Hinter der nächsten Ecke geschah dann, was Egil gehofft und ich befürchtet hatte: Zwei Banditen hielten uns für lohnende Beute und griffen uns wortlos an. Schon hatte Egil das Langschwert in der Hand und ließ es kreisen. Der erste Hieb trennte dem Banditen den Goldsack vom Gürtel, der zweite Hieb fügte ihm eine schmerzhafte Wunde am Oberarm zu, und daraufhin ließ der Bösewicht alles fallen und verschwand so schnell er konnte. Der zweite Räuber hatte mich attackiert, doch konnte ich ihn mit meinem Kurzschwert solange auf Distanz halten, bis Egil sich ihm zuwandte. Mit einem heftigen Schlag durchtrennte der Krieger die Gurte seines Rucksackes inklusive einiger Sehnen an den Schultern. Sowohl der Bandit als auch der Rucksack fielen zu Boden, und eilig bemühte sich der Angreifer, aus unserer Reichweite zu krabbeln. Wir hatten die Banditen beeindruckt und schon wieder Beute gemacht. Keiner von uns beiden hatte Verletzungen davongetragen, und während Egil sein Schwert säuberte und es dann wieder versteckte, sammelte ich die Gegenstände ein: Fast 300 Gold waren in dem Beutel, außerdem zwei Messer, sowie eine nagelneue Lederrüstung, die wesentlich besser schützte als die Sachen, die ich am Körper trug. Egil meinte, ich solle die Lederrüstung tragen, und obwohl ich dabei ein mulmiges Gefühl hatte, zog ich sie dennoch an. Wenigstens war das gute Stück neu und nicht schon durch Blut befleckt worden.

Das nächste Haus auf dem Rundgang war die Residenz von Freiherr Georg. Egil wollte dort unbedingt rein, denn er bestand darauf, den Freiherrn davon zu unterrichten, dass er sich um die Probleme kümmern werde und sich der Freiherr daher keine Sorgen mehr machen brauche. Links neben dem Eingang hing ein Schild, auf dem genau das stand, was Egil schon gesagt hatte, als wir uns kennenlernten: „Abenteurer gesucht! Volljährige Recken melden sich beim Freiherrn Georg!“ Egil schärfte mir schnell noch einmal ein, dass ich ab jetzt volljährig zu sein hatte, obwohl ich eigentlich erst siebzehn war, doch das bedurfte keiner weiteren Erklärung. Ich kam gerade noch dazu, ein Schild rechts neben dem Eingang zu lesen: „Freiherr Georg Schild von Spannenberg – bissige Hunde und Reklame unerwünscht!“, bevor mich Egil durch die Tür in den Palast zog. Von außen betrachtet unterschied sich das Anwesen, abgesehen von der puren Größe, kaum von den übrigen Spannenberger Häusern, doch als wir das Gebäude betraten, blieb uns fast die Luft weg! Das Haus der Heiler war bereits eine Augenweide gewesen, doch das hier übertraf noch einmal alles. Allein die Eingangshalle war riesengroß, und dennoch war sie einer der kleineren Räume der Residenz. Rechts davon schloss sich eine weitere große Halle an, vermutlich der Speisesaal, denn hier waren Tische und Stühle zu einer langen Tafel aufgereiht, an der mindestens 25 Leute Platz gefunden hätten.

Als wir den Saal betraten, kam uns eine junge, schlanke und sehr ansehnliche Frau, gewandet in kostbarem Brokat und Seide entgegen. Uns beiden stand der Mund offen, und bevor wir irgendetwas sagen konnten, begann sie zu uns zu sprechen: »Ich bin Lady Heidi, und ich heiße euch herzlich willkommen in Spannenberg. Falls ihr eine Aufgabe sucht, dann solltet ihr zu meinem Mann gehen. Er braucht zurzeit ein paar mutige Abenteurer.«

Dann ging sie wieder ihres Weges und wir sahen uns atemlos weiter um. Am Ende des Speisesaals schloss sich die Küche an. Eigentlich wollten wir die Küche nicht betreten, da wir dort nichts verloren hatten. Doch kaum hatten wir den Kopf zur Tür hereingesteckt, wurden wir augenblicklich angesprochen. Es war ein älterer Mann, und aufgrund der weißen Mütze auf dem Kopf, der Schürze am Körper, sowie der Tatsache, dass er sich in der Küche aufhielt, lag die Vermutung recht nahe, dass es sich hierbei um den Koch handelte. Er sagte mit überaus freundlicher Stimme: »Ihr habt Hunger, oder? Kommt herein und nehmt euch etwas von dem Braten. Falls ihr euch für seltsame Geschichten interessiert, dann fragt Lady Heidi doch einmal nach Feen. Sie hat vor ein paar Tagen davon erzählt, und der Freiherr sagt, sie habe die Geschichte nur geträumt. Ich allerdings glaube der Lady.«

Egil ließ sich nicht zweimal bitten und betrat sofort den Raum, wo er sich an dem Braten zu schaffen machte. Ich folgte zögerlicher, denn erstens verspürte ich gerade keinen großen Hunger, zweitens war ich viel zu aufgeregt, um zu essen, und drittens war ich mal wieder tief in Gedanken versunken. Meine ersten Unterhaltungen mit Fremden waren sehr gut gelaufen. Alle waren freundlich gewesen, keiner hatte mich mit Hohn und Spott bedacht, und aufgrund der bereits überstandenen Gefahren fühlte ich erstmals so etwas wie Stolz in mir aufwallen. Kurz gesagt, es lief wie geschmiert, und ich hatte das Gefühl, schon einen großen Teil meiner Schüchternheit verloren zu haben. Trotz aller vorheriger Zweifel an meiner Eignung und an meinen Fähigkeiten begann es... ja, es begann mir beinahe zu gefallen. Ich war gespannt darauf, was ich noch alles erleben würde und ein leichter Anflug von Zuversicht stellte sich ein.

Mein neuer Gefährte weckte mich auf, indem er mich ansprach. Er sagte, dass ich gleich den Herren der Stadt kennenlernen werde, und dass er selbst sich schon sehr darauf freue. Aus seinen Worten schloss ich, dass Freiherr Georg in Spannenberg großes Ansehen genoss. Er war sehr beliebt bei seinen Bürgern, auch weil er den Menschen half, wo er nur konnte. Hin und wieder musste er zwar mit harter Hand führen, doch alles in allem war er stets fair. Leider hatte er im Moment jedoch mit vielen negativen Äußerungen zu kämpfen, denn er konnte den Bürgern weder gegen die Banditenplage noch gegen die Orks beistehen. Ungeduld und Angst machten sich unter den Bürgern breit, und das ließ des Freiherren Ansehen mehr und mehr schwinden...

Nachdem Egil sein Mahl beendet und mich dazu genötigt hatte, wenigstens mal von dem Braten zu kosten, – er war sehr lecker und der Koch zweifellos ein Kenner seines Fachs –, gingen wir zurück zur Eingangshalle. Von dort aus hielten wir uns dieses Mal links. Das schöne Schlafzimmer der Eheleute mit dem wunderschönen, großen Himmelbett zog zwar unsere Blicke auf sich, blieb aber unerkundet. Einen Moment lang hatte ich die Vision, wie mein Kumpan sich in kompletter, dreckiger Rüstung mit einem begeisterten Jauchzen in das Bett warf und sich dort wohlig räkelte. Glücklicherweise blieb es eine Vision und Egils Manieren intakt. Ich hätte auch nicht gewusst, wie ich das hätte erklären sollen...

Als wir den Audienzsaal betraten, wurde die Vision fortgesprengt! Und zwar von dem atemberaubendsten Anblick, den ich in meinen siebzehn Jahren bekommen hatte. Die Wände waren mit allerlei Zierrat bedeckt, überall standen nur die feinsten Gegenstände aus den edelsten Materialien herum, der Fußboden war mit einem überdimensionalen, wunderschönen Drachenemblem bedeckt, und die großen Fenster wurden von riesigen, reich bestickten Vorhängen verziert. Gegenüber des Einganges standen zwei wunderschöne Sessel oder eher Throne, und dahinter zogen zwei große, goldene Truhen das Interesse auf sich. Auf einem der beiden Throne saß nun Lady Heidi, die uns zuvor bereits begegnet war, von Freiherr Georg war bisher nichts zu sehen. Doch der freundliche Koch hatte uns ja ein Stichwort genannt, wonach es sich die Lady zu fragen lohnte. Also nahm ich meinen Mut zusammen, erzählte ihr was der Koch gesagt hatte, und versicherte ihr, dass wir die Geschichte auch gerne hören würden.

Die junge Frau schaute uns kurz mit prüfendem Blick an und meinte dann: »Mein Mann meint zwar, ich hätte mir die ganze Sache nur eingebildet, da ihr aber an der Geschichte interessiert seid, will ich sie euch gern erzählen.« Sie lud uns ein, uns zu setzen und bot uns etwas zu trinken an, bevor sie mit ihrer Erzählung begann: »Vor ein paar Tagen konnte ich nachts nicht schlafen. Deshalb bin ich aufgestanden und habe durch ein Fenster die beiden Monde betrachtet. Nach einiger Zeit habe ich plötzlich eine seltsame Erscheinung gesehen. Ein paar ungewöhnliche Geschöpfe kamen auf das Haus zugeflogen. Sie kamen mir zuerst vor wie Engel, doch als sie dann ganz nah waren, konnte ich sehen, dass es Frauen waren. Das Merkwürdige an ihnen waren allerdings ihre blaue und grüne Haut und die großen, schillernden Flügel. Obwohl ich die Tür an jenem Abend persönlich verschlossen hatte, standen sie ein paar Augenblicke später in der Eingangshalle. Ich habe mich versteckt und sie dann beobachtet. Sie benahmen sich wie kleine Kinder, sie lachten, wenn auch leise, und schauten sich alles ganz genau an. Vor allen Dingen schienen es ihnen glitzernde Dinge angetan zu haben und ich sah, wie sie mehrere Silberlöffel aus dem Esszimmer mitgehen ließen. Im Audienzsaal haben sie dann die Amtskette meines Mannes gefunden, und eine der Grünhäutigen hat sie eingesteckt. Kurz darauf haben sie dann das Haus wieder verlassen. Ich warf mir schnell einen Mantel über und folgte ihnen so gut es ging, nämlich bis zu einem Höhleneingang westlich von hier, ungefähr dort, wo der

Teich an den kleinen Vulkanhügel grenzt. Wenn sie zielstrebig dorthin geflogen wären, hätte ich ihnen nie so weit folgen können, doch wie gesagt, sie benahmen sich wie Kinder, auch beim Fliegen. Als sie landeten, nahm eine von ihnen etwas aus einem Astloch in einem Baum neben dem Höhleneingang, so wie wenn jemand seinen Hausschlüssel unter einem Blumentopf hervorholt. In die Höhle bin ich ihnen aber dann nicht gefolgt, denn ich bekam es doch mit der Angst zu tun. Ich machte, dass ich wieder nach Spannenberg kam. Am Morgen habe ich dann meinem Mann alles erzählt, doch er meinte, ich hätte nur geträumt und die Amtskette hätten die fremden Banditen gestohlen!«

Lady Heidi beendete ihre Erzählung, sah kurz auf ihre Uhr, verabschiedete sich knapp von uns und ging dann in Richtung Küche davon. Wir wollten noch ein wenig auf Freiherr Georg warten und blieben sitzen. Als Lady Heidi außer Sichtweite war, konnte Egil sein Lachen nicht länger unterdrücken. »Sag mal, was ist hier eigentlich los? Ist halb Spannenberg verrückt geworden? Leiden plötzlich alle unter einer psychischen Krankheit? Sind berauschende Mittel gerade im Sonderangebot? Ich habe mal gehört, es gäbe angeblich einen Zauber, der die Wirkung von Drogen hervorruft. Damit sieht man sicherlich jede Menge bunter Farben und ganz bestimmt auch fliegende, grüne Feen!« Vergnügt schüttelte er den Kopf.
Als er mir ansah, dass ich mich weit weniger darüber amüsierte, stutzte er aber und hielt inne. Mit sehr spöttischem Unterton meinte er zu mir: »Oh nein! Du glaubst ihr!? Du hast dich komplett in diese, zugegeben bezaubernde, Frau verknallt und glaubst ihr?«

Ich sah ihn verlegen an und entgegnete: »Ich weiß nicht, ob ich ihr glauben soll! Der alten Bäuerin glaubte ich kein Wort, aber ihre Geschichte wirkt so real. Sie zweifelte ja selbst zuerst daran, doch war sie sich hinterher so sicher, was sie da gesehen hatte. Zwei Personen haben unabhängig voneinander dasselbe gesehen, und nun bin ich mir nicht mehr sicher, dass diese Feen nur der Phantasie oder den Träumen entsprungen sind!«
Egil blickte konsterniert drein, als er konterte: »Aber du sagtest doch selbst, dass du noch nie etwas über grüne Feen gelesen hast! Kannst du auch gar nicht, weil sie nämlich nicht existieren!«
Ich dachte kurz nach und antwortete ihm: »Eigentlich nicht! Aber Bücher wissen auch nicht alles. Außerdem sind in den Jahren nach der schrecklichen Katastrophe viele neue Arten von Lebewesen auf den Lyramionischen Inseln erschienen. Lass uns doch irgendwann diese Höhle aufsuchen und sie kontrollieren, dann werden wir es ja sehen!«

Egil kam nicht mehr zu einer Antwort, denn in diesem Moment näherte sich der Freiherr, ein großgewachsener, aristokratisch aussehender Mann in mittleren Jahren. Er war vornehm gekleidet und lächelte freundlich, als er uns die Hand schüttelte und uns mit sanfter Stimme begrüßte: »Ich bin Freiherr Georg Schild von Spannenberg und heiße euch herzlich in meiner Stadt willkommen! Vielleicht könnt ihr mir bei einem meiner Probleme helfen!? Es soll euer Schaden nicht sein.«

Egil fragte gleich mutig nach, welcher Art seine Probleme seien. Zwar wusste er bereits Bescheid, doch erstens wollte er den Auftrag gerne vom Freiherrn persönlich erhalten, und zweitens hoffte er auf weitere Informationen aus erster Hand. Das Oberhaupt der Stadt antwortete auch sofort: »Nun ja, zurzeit habe ich es mit zwei Problemen hier in Spannenberg zu tun. Als erstes sind da die Überfälle der Orks auf meine Bauern. Völlig überraschend kommen sie aus den westlichen Bergen und plündern die Felder und Gehöfte. Falls ihr die Überfälle unterbinden könnt, und mir einen Beweis dafür bringt, werde ich euch großzügig belohnen! Des Weiteren wird die Stadt von einer Bande von Banditen geplagt. Der Anführer soll ein Mann namens „Silberhand“ sein. All die Jahre hatte ich eine einträg... äh, ein gutes Verhältnis zur Diebesgilde in Spannenberg. Ihre Mitglieder sind jedenfalls nach ihren Regeln diszipliniert und sie haben sozusagen nur das Nötigste gestohlen. Die Bürger kamen jedenfalls mit ihnen zurecht. Obwohl mir die Meister der Gilde versichern, dass sie nichts mit der derzeitigen Plage zu tun haben, kann ich ihnen doch nicht ganz Glauben schenken, und die Bevölkerung ist inzwischen ziemlich aufgebracht. Vielleicht könnt ihr Licht in die Sache bringen.«

Egil sagte, dass wir uns große Mühe geben werden, um ihm zu helfen, salutierte vor dem Mann, drehte sich um und schickte sich an, den Palast zu verlassen. Ich hatte jedoch andere Pläne, denn mir brannte noch eine Frage auf den Lippen, die ich nun viel schüchterner als beabsichtigt, herausließ: »Herr Freiherr, was haltet Ihr eigentlich von der Geschichte mit den Feen?«
Der Mann sah mich zunächst etwas verwirrt an, sagte aber dann mit offener, freundlicher Miene: »Ah, ihr habt also auch schon von der Geschichte meiner Frau gehört. Ich bin felsenfest davon überzeugt, dass sie die ganze Sache nur geträumt hat. Wer immer meine Amtskette auch gestohlen hat, es waren sicherlich keine blauen und grünen Feen. Apropos Amtskette! Falls ihr sie finden würdet, hätte ich eine fürstliche Belohnung für euch! Jedenfalls hoffe ich, dass euch Glück beschieden ist, und ihr mir bei meinen Problemen helfen könnt!«

Nun verabschiedete ich mich auch und machte mich auf den Weg zum Ausgang, schloss zu Egil auf, der inzwischen gewartet hatte. Auf dem Weg nach draußen konnte er es nicht lassen, mir noch mit auf den Weg zu geben: »Wenigstens einer, der noch vernünftig ist und nicht überall Feen sieht!«
»Abwarten!«, entgegnete ich. Die Wahrheit war irgendwo dort draußen, und wir würden sie schon finden. Schweigend setzten wir den Weg fort, und mir dämmerten ein paar Dinge. „Ein einträgliches Verhältnis“, hatte Freiherr Georg sagen wollen. Die Diebesgilde Spannenbergs gab es demnach wirklich, und er war bestens darüber informiert und hatte sogar seine Finger dabei im Spiel. Und offenbar war Freiherr Georg auch im Haus der Trainer kein Unbekannter, nachdem Egil vor ihm salutiert hatte. Aber was wunderte es mich? Als guter Boss der Stadt musste er schließlich über alle Vorgänge in ihr informiert sein. Dennoch kam ich nicht umhin, mich zu fragen, was der Mann sonst noch so für Geheimnisse hatte…

Kurz darauf hatten wir eine Begegnung mit einem Bürger Spannenbergs. Es war ein alter Mann, der sich auf seinen Stock stützte, während er eine Unterhaltung mit uns begann. Irgendwann sagte er dann: »Ich habe gehört, dass es hoch im Norden in der Nähe des Turms des Alchemisten eine sehr alte Krypta geben soll. In ihr sollen vor sehr langer Zeit mächtige Magier zur letzten Ruhe gebettet worden sein. Man erzählt sich auch, dass Alkem, der Alchemist, schon mehrmals in die Krypta eingedrungen ist, um nach magischen Artefakten zu suchen. Ich würde um keinen Preis der Welt dort hineingehen. Ein lebender Magier kann einen schon leicht das Leben kosten. Was soll man erst machen, wenn man einen untoten Magier trifft?« Doch, das konnte ich sehr gut nachvollziehen, und auch Egil nickte nachdenklich. Er gehörte zwar zu der Sorte Krieger, die sich problemlos mit allen Gegnern anlegen konnten, wenn es nötig war, doch gegenüber Magiern hatte er stets großen Respekt gehabt. Was sie mit Hilfe ihrer magischen Fähigkeiten anrichten konnten, das war schon gewaltig, und nur in den seltensten Fällen konnte man sich mit dem Schwert gegen sie wehren.

Es war gerade Mittag geworden, als wir den nördlichen Eingang des Stadtgartens passierten, und Egil schlug vor, dass wir dort eine kleine Pause einlegen könnten. Außerdem sei der Garten es wert, dass ich ihn mir ansehe... Ich war einverstanden, wir gingen hinein, und ich schaute mich ein wenig dort um. Alles sah sehr gepflegt aus und schmeichelte den Augen, lud zum Verweilen ein. Eine Statue zog meine Aufmerksamkeit an, und so betrachtete ich sie genauer. Es war das Abbild eines gestrengen Mannes mit einem Dreizack in der Hand. Auf dem Sockel las ich die Inschrift: „Sobek. Gott der Meere. Möge unseren Schiffen immer eine glückliche Heimkehr beschert sein!“ Ich wusste, dass Sobek und seine Verehrung stark an Bedeutung gewonnen hatte, seit der großen Katastrophe und der Aufspaltung Lyramions in zwölf Inseln. Jeder Reisende zwischen den Inseln, jeder Fischer, jeder Seefahrer, sie alle beteten zu Sobek, während sich vorher nur wenige Gläubige an den Küsten für ihn interessiert hatten.

Kurz darauf kamen wir an den Brunnen, der in der Mitte des Stadtgartens stand und laut Egil ein sehr beliebter Rastplatz sei. Das konnte ich gut verstehen. Ein junger Mann stand dort, machte offenbar auch gerade eine Pause und genehmigte sich eine kleine Mahlzeit aus Brot, Käse und Wasser. Der Mann hatte lange, blonde Haare und lächelte, als er uns kommen sah. Er sagte: »Ich grüße euch, Fremde! Ich heiße Otram und heiße euch willkommen im Stadtpark von Spannenberg! Setzt euch zu mir und entspannt euch! Ich sammle hier Kraft für eine lange und anstrengende Reise.«
Egil ließ sich im Schneidersitz auf dem Boden nieder, und nachdem ich mich mit einem bangen Blick vergewissert hatte, dass sich keine Brunnenechse auf mich stürzen würde, setzte ich mich auf den Brunnenrand. Wir stellten uns vor, nannten unsere Namen, und sahen uns ausgiebig um. Otram meinte: »Ist er nicht schön, unser Stadtpark? Zurzeit ist er der einzige Ort in Spannenberg, an dem man nicht von Banditen und Räubern überfallen wird. Der Freiherr sollte wirklich mal etwas gegen dieses Gesindel unternehmen.«

»Hat er bereits!«, konterte Egil, und erzählte Otram ausführlich von dem Auftrag, den wir von Freiherr Georg erhalten hatten. Als er geendet hatte, fragte ich ihn: »Und du bist auch auf einer Reise?«
Der junge Mann antwortete sofort und erzählte: »Nun, ich habe vor, mich in einigen Wochen auf den langen Weg nach Newlake zu machen. Ich will dort der Bruderschaft Tarbos beitreten.«
Egil setzte einen fragenden Blick auf und sagte dann: »Newlake?« Offenbar hatten wir dasselbe Reiseziel.
Otram staunte: »Was, ihr kennt Newlake nicht? Ich muss gestehen, auch ich war erst einmal, als kleiner Junge mit meinem Vater, dort. Nach der großen Vernichtung gründeten die Überlebenden von Twinlake eine neue Stadt im Wald nordwestlich von den Ruinen. Sie nannten sie Newlake. Heute ist es mit Illien, der Stadt der Elfen, eine der größten Städte auf den Lyramionischen Inseln.«

Nach einer kurzen Zeit des Essens und Schweigens nahm Egil das Gespräch wieder auf, als er fragte: »Wem wolltest du da beitreten, der Bruderschaft Tarbos? Was ist das denn?«
Daraufhin bekam der Junge ganz große Augen, und Stolz schwang in seiner Stimme mit, als er sagte: »Ja, die Bruderschaft. Seitdem ich von ihr weiß, warte ich darauf, alt genug zu werden, um ihr beizutreten. Sie hat sich der Aufgabe verschrieben, den Sarg von Tarbos Tag und Nacht mit Bannsprüchen zu belegen, um zu verhindern, dass er erneut seine dunkle Macht auf Lyramion ausbreitet. Zu diesem Zweck haben die Mitglieder einen Tempel auf dem roten Auge von Tarbos gebaut und verbringen dort ihr Leben damit, das Böse von

unserer Welt fernzuhalten. Dass der schreckliche Lord Tarbos in den letzten zwanzig Jahren nicht wieder aufgetaucht ist, haben wir nur der Bruderschaft zu verdanken. Deshalb werde ich nach Newlake gehen und versuchen, auch aufgenommen zu werden.«

Egil nickte und fügte bestätigend hinzu: »Ja, eine tolle Sache!« Ich war mir dessen aber nicht so sicher. Zwar hatte ich in der Vergangenheit bereits von dieser Bruderschaft gehört, doch bei deren Aufgabe kamen mir Zweifel. Ich hatte immer gedacht, dass Lord Tarbos mit der Hilfe des Amberstar, jenem zwölfzackigen Stern, den mein Großvater früher gesucht hatte, verbannt wurde, und dass er nur und ausschließlich mit dem Amberstar wieder befreit werden konnte. Solange niemand damit das Siegel brach, solange war Lyramion vor dem Chaosgott sicher. Was die Bruderschaft dort tatsächlich trieb, das wusste wohl keiner so genau, jedenfalls konnte ich mir nicht vorstellen, dass sie da Tag und Nacht mit Bannsprüchen um sich warfen. Otram hingegen schien so begeistert zu sein, und da ich seine Visionen nicht zerstören wollte, schwieg ich über meine Zweifel.

Bald darauf verabschiedeten wir uns von Otram und brachen wieder auf, verließen den Garten nach Norden. Am äußersten Ende der Stadt gab es eine seltsame Gasse, die mein Interesse weckte. Doch abgesehen von einem Holzschild mit der Aufschrift „Karsten war hier!“, gab es nichts zu entdecken. Wir hatten uns gerade auf den Rückweg gemacht, da versperrten uns plötzlich fünf finstere Gestalten den Weg. Banditen natürlich! Einer der Wegelagerer fuchtelte mit einem langen Messer und meinte ziemlich gelangweilt: »Gold oder Leben!«, doch noch bevor wir eine Entscheidung treffen konnten, griff die Bande an. Vier der Männer stürzten sich sofort auf Egil. Vermutlich hatten sie bereits von ihren entkommenen Kumpanen gehört, wie gefährlich der Krieger war. Ich wurde derweil von einem Banditen in Schach gehalten, der mir den Weg zu meinem Freund sehr effektiv versperrte...

Wir saßen in der Falle! Und zwar übel! Da hinter uns die Sackgasse war, konnten wir an Flucht nicht einmal denken. Ich hatte mit meinem Gegner alle Hände voll zu tun und bekam nur am Rande mit, wie es Egil erging. Einen Gegner hatte er niedergestreckt, jedoch musste er seinerseits auch ein paar Treffer hinnehmen. Die verbliebenen drei Banditen drängten ihn immer weiter zurück, tiefer in die Sackgasse hinein, und auch ich hatte fast schon die Wand im Rücken. Wenn jetzt kein Wunder geschah, dann wäre es mit uns vorbei! Egil blutete schon aus einigen Wunden und hatte es noch immer mit drei Gegnern zu tun.

Doch das Wunder geschah... Plötzlich brach einer der Angreifer wie vom Blitz getroffen zusammen. Durch den Überraschungseffekt konnte Egil bei einem der Räuber die Deckung durchdringen und ihm die Hand samt Messer vom Körper schlagen, woraufhin dieser panisch die Flucht ergriff. Und auch mir war es gelungen endlich mal einen Treffer zu landen, wonach mein Gegner sich nicht mehr am Kampf beteiligen konnte. Den fünften Banditen verließ daraufhin der Mut und er ließ das Messer fallen. Er stützte noch einen verwundeten Gefährten und sah zu, dass er Land gewann.

Egil ging in die Knie und schwankte bedrohlich. Sofort öffnete er seinen Rucksack, zog einen schwachen Heiltrank heraus und trank dessen Inhalt gierig aus. Ich hatte nur einen kleinen Kratzer und benötigte keinen Trank dafür. Als sich unsere Augen trafen, warf ich Egil einen dankbaren Blick zu. Er hatte mir zweifellos das Leben gerettet. Allein wäre ich aus dieser Gasse nicht mehr lebend herausgekommen. Er nickte zum Zeichen, dass er die Geste verstanden hatte, und sammelte dann ein paar Gegenstände ein, die er den beiden Leichen vor uns entnahm. Sehr interessiert untersuchte er den Leichnam des Banditen, der zuvor wie vom Blitz gefällt zusammengebrochen war, und zog einen Wurfdolch aus dessen Rücken. Er pfiff durch die Zähne und meinte: »Schau an, Lunselin! Da ist jemand den Bastarden in den Rücken gefallen. Irgendwer scheint uns zu mögen und hat uns geholfen.«

»Ich war das!«, sagte eine bekannte Stimme, wonach ein Mensch mit einem mir vertrauten Gesicht um die Ecke kam und auf uns zuhielt. Es war der junge Florin, den wir einige Stunden zuvor getroffen hatten.
Als ich ihn erkannte, sagte ich sofort zu ihm: »Danke Florin! Du hast uns das Leben gerettet!«, doch der junge Mann winkte nur ab und sagte bescheiden: »War mir ein Vergnügen!«
Dann wandte er sich Egil zu, half ihm auf die Beine und nahm den inzwischen sauber gewischten Dolch zurück, den Egil ihm hinhielt. Dankbar klopfte Egil ihm auf die Schulter, während ich die Frage loswurde, die mir auf der Seele lag: »Sag mal, willst du dich uns nicht anschließen? Du bist ein guter Kämpfer und scheinbar an Abenteuern interessiert!«

Florin nahm wie zum Schutz die Arme hoch und sagte lachend: »Oh nein, das ist zu viel der Ehre! Ich war zufällig in der Nähe und sah, dass euch ein Hinterhalt drohte, deshalb nahm ich meinen Mut zusammen und griff ein. Eigentlich bin ich ein lausiger Kämpfer, aber dieses Ziel konnte ich gerade noch treffen. Und euer Abenteuer ist mir um einiges zu groß. Das ist nichts für mich! Tut mir leid!« Nun, schade eigentlich, doch absolut verständlich, wenn man, anders als ich, eine Wahl hatte. Bald darauf trennten wir uns von ihm. Vorher versprach er jedoch, dass er im Haus der Trainer Bescheid sagte, was hier passiert war, damit sich jemand um die Leichen kümmerte. Und er hatte noch einen interessanten Tipp für uns: In dem Haus direkt neben dem

Stadthaus lebe ein alter Fischer mit seiner Tochter, und er habe gerade sehr große Sorgen. Augenzwinkernd fügte er hinzu: »Er braucht dringend zwei mutige Helden!« Wir dankten für den Tipp, schulterten unsere Rucksäcke und nahmen den Rundgang wieder auf. Mensch, war das knapp gewesen!

Als wir wieder allein und auf dem Weg waren, fragte ich den Krieger, ob alles in Ordnung sei. Egil wirkte nachdenklich, als er sagte: »Ja, schon, aber es wird höchste Zeit, dass wir unsere Ausrüstung aufbessern, und dass du endlich lernst, mit der Waffe in deiner Hand vernünftig umzugehen. Zumindest im Duell mit einem messerschwingenden Banditen solltest du problemlos die Oberhand behalten können. Dank der netten Dame Sandra und der bisher gesammelten Beute haben wir über 2.500 Gold in den Taschen, und das sollte locker für ein paar anständige Sachen, sowie für etwas Training ausreichen.« Ich schluckte schwer, als ich mich fragte, was sich Egil für mich überlegt hatte und was auf mich zukommen würde.

Wenig später erreichten wir das Stadthaus, so eine Art Verwaltung, Registratur und Bibliothek in einem. Es hatte gerade geschlossen, so dass wir auf eine Erkundung verzichteten. Und gleich nebenan stand ein kleines Haus, das durchaus die Heimstätte eines Fischers sein konnte. Mutig betraten wir es, und schauten uns neugierig um. Nichts deutete auf einen Fischer hin. Als ich den nächsten Raum betrat, der wie ein Wohnzimmer eingerichtet war, lief ich beinahe in einen Mann hinein. Er hatte einen dicken Verband am Kopf und spielte nervös mit einem Küchenmesser, das mich um ein Haar erwischt hätte. Schüchtern brachte ich einen Gruß hervor, doch bevor ich sagen konnte, was ich in dem Haus suchte, stauchte er mich schon zusammen: »Was wollt ihr hier? Geht mir aus den Augen, ihr seht doch, dass ich schlechte Laune habe!«

Sehr freundlich! Verstört brachte ich noch ein »Entschuldigung!« heraus, dann machte ich kehrt und strebte dem Ausgang entgegen. Doch dann sah ich Egil, der gerade die Küche betreten hatte. Dort stand eine Frau, die eine lange Schürze trug und mit Kochen beschäftigt war. Zögerlich kam ich näher. Als sie sich umdrehte und den beiden Fremden in ihrem Haus gewahr wurde, hob sie drohend einen großen Kartoffelstampfer hoch. Wir wichen beide zurück, hoben beschwichtigend die Arme. Was war denn hier los? Klar waren wir gerade in ein fremdes Haus eingedrungen, doch hatten wir keinerlei böse Absichten und wollten nur die Auskunft haben, wo wir den Fischer finden konnten. Allerdings ließ man uns hier nicht einmal zu Wort kommen und bedrohte uns wie tollwütige Hunde. Das widersprach allem, was ich bis jetzt in der Stadt erlebt hatte, und es verstörte mich sehr. Andererseits wurden die Spannenberger gerade von Banditen und Orks bedroht, und der Verband am Kopf des Mannes zeugte davon, dass es wohl bereits Feindkontakt gegeben hatte. Und wenn ich mir nun überlegte, wie ich mich an ihrer Stelle verhalten würde, wenn plötzlich zwei Fremde in meinem eigenen Haus vor mir stehen würden, dann fiele meine Reaktion wohl ähnlich aus...

Wie gesagt wichen wir zurück. Die Frau hielt inne, stutzte und schüttelte verwirrt den Kopf, während ihre Gesichtszüge sich merklich glätteten. Dann meinte sie: »Oh, es tut mir leid! Ich hoffe, ich habe euch nicht erschreckt, das heißt, eigentlich war ich selbst erschrocken, als ich euch plötzlich sah. Seitdem die Weinpokale gestohlen wurden, bin ich vielleicht etwas übervorsichtig! Mein Name ist Canth! Und ihr seid?«

Egil antwortete sogleich: »Ist ja nicht so schlimm! Das ist Lunselin und ich bin Egil. Ihr seid bestohlen worden?« Canth sah uns verwirrt an, offensichtlich hatte sie nicht damit gerechnet, dass sich Fremde wie wir für ihre Geschichte interessierten. Doch dann erzählte sie uns, was passiert war: »Vor ein paar Wochen hat man einen unserer goldenen Weinpokale gestohlen. Ich hörte nachts ein Geräusch im Esszimmer und bin aufgestanden. Als ich die Tür zum Esszimmer öffnete, konnte ich gerade noch eine grünliche Erscheinung mit langen Flügeln sehen, die durch ein geöffnetes Fenster fortflog. Ja, ja, sie flog. Ich wollte auch meinen Augen nicht trauen, aber es war so. Am anderen Morgen stellte ich dann fest, dass einer der Weinpokale fehlte. Ihr müsst wissen, die Pokale stammen von unserer Hochzeit und wir hängen sehr an ihnen. Ein paar Tage darauf ist dann auch der Zweite gestohlen worden. Diesmal hat mein Mann Norlael den Dieb gehört. Er ist leise aufgestanden und konnte ihn auch stellen. Aber leider waren sie zu zweit. Der andere kam plötzlich von hinten und hat meinem Mann eine dicke Beule verpasst. Mein Mann meint jetzt natürlich, dass auch der erste Pokal von diesen Banditen gestohlen worden sein muss. Er sagt, da sie beim ersten Einbruch von mir vertrieben wurden, sind sie einfach ein paar Tage später erneut eingestiegen. Die grüne Gestalt, die ich gesehen habe, hält er für ein typisch weibliches Phantasieprodukt, aber was immer mein geliebter Ehemann auch sagt, ich bin mir ganz sicher, dass es ein geflügeltes Wesen war, das den ersten Pokal gestohlen hat.«

Egil und ich warfen uns einen Blick zu. Seiner war irgendwie resignierend, meiner war eher... erfreut? Die Sache mit den Feen interessierte mich wirklich brennend, denn hier war ich etwas Besonderem auf der Spur, etwas Unbekanntem. Das fesselte mich gewaltig und ich wollte unbedingt herausfinden, was sich dahinter verbarg. Ich hörte Egil sagen, dass wir uns um die Banditen kümmern und dabei die Augen nach den Weinpokalen offen halten werden. Außerdem erkundigte er sich nach der Behausung des Fischers, woraufhin Canth ihn an das Haus gegenüber verwies. Danke Florin, so haben wir wenigstens noch eine neue Bekanntschaft schließen, und ich einen weiteren Beweis für die Existenz grüner Feen finden können. Die nun doch noch nette Frau rief uns hinterher: »Lebt wohl, und hütet euch vor den Banditen.«

Wir wollten gerade das Haus verlassen, da sprach uns der unfreundliche Herr und Ehemann mit dem Verband am Kopf noch einmal an. »Wie ich höre, hat meine Frau euch ihre Version von dem Diebstahl erzählt. Sie glaubt felsenfest, dass der erste Pokal von einem Kobold oder so was gestohlen wurde, aber das ist Quatsch! Ich habe beim zweiten Einbruch schließlich den Dieb überrascht und das war alles andere als ein Kobold. Zumindest derjenige, den ich sehen konnte, der andere kam ja von hinten.« Besonders freundlich fand ich den Mann noch immer nicht, und so beeilte ich mich das Haus zu verlassen. Vor allem wollte ich so schnell wie möglich mit meinem Gefährten sprechen.

Draußen duckte sich Egil bereits vor mir. Er ahnte, was er nun zu hören kriegen würde… Und er sollte Recht behalten: »Zweifelst du jetzt immer noch? Wenn drei Leute unabhängig voneinander die gleiche Geschichte erzählen, dann muss da einfach etwas dran sein, oder nicht? Ich schlage vor, dass wir die Höhle so schnell wie möglich untersuchen. Vielleicht finden wir die grünen Feen ja wirklich. Und vielleicht brauchen sie sogar unsere Hilfe, angeblich haben die Orks ja eine von ihnen verschleppt und ihr die Flügel gebrochen.« Ich gestehe, dass ich kaum mehr zu bremsen war.
Egil holte mich erst einmal wieder runter: »Immer ruhig, mein junger Freund! Die Orks werden wir uns ohnehin zu gegebener Zeit vornehmen, doch zunächst einmal benötigen wir Ausrüstung, schon vergessen? Wie willst du gegen Orks bestehen, wenn du sogar schon gegen Banditen Probleme hast?«
Danke! Das hatte ich in dem Moment eigentlich nicht hören wollen. Natürlich hatte er Recht, aber es beschämte mich doch sehr, dass er meine Euphorie so überhaupt nicht teilen wollte. Sicher war Egil Krieger und kein Wissenschaftler, dennoch hatte ich mir von ihm etwas mehr Begeisterung erhofft. Nun, ich kannte ihn eben erst seit einigen Stunden, ebenso wie er mich erst seit kurzem kannte. Woher sollte er wissen, wie ich dachte und welche Dinge mir etwas bedeuteten? Und es war unwiderlegbar: Ohne Ausrüstung konnten wir es weder mit Orks noch mit Banditen aufnehmen. Dafür brauchten wir aber zunächst das Werkzeug vom Pferdehändler. Es gab so viel zu tun! Also mussten die Feen wohl oder übel noch ein wenig warten...

Zugegeben ein wenig niedergeschlagen betrat ich gemeinsam mit Egil das Haus gegenüber. Es war eine sehr bescheidene Behausung, neben der selbst die Wohnung des Ehepaars zuvor toll aussah. Doch für eine kleine Familie war das völlig ausreichend. Das Haus bestand aus vier Zimmern: der Küche, einem Wohnzimmer, einem Schlafzimmer, sowie einem Raum, der mir wie ein Kinderzimmer vorkam. Dort fanden wir auch die einzigen Menschen: Ein älterer Mann mit silbergesträhnten Haaren und besorgtem Gesicht stand an einem Bett und blickte müde und ratlos auf ein Mädchen. Es lag regungslos dort, und ich sah dicke Schweißperlen auf ihrem Gesicht glänzen. Außerdem war ihre Haut grünlich verfärbt und ihr Atem ging stoßweise, so als hätte sie große Schmerzen.

Mitleidig blickten wir auf das arme Geschöpf, als sich der Fischer, sein Name war Wat, uns zuwandte und uns aus geröteten Augen mit äußerst kummervollem Blick ansah. Er sprach uns an: »Lasst mich bitte in Frieden. Mir ist nicht nach Unterhaltung zumute! Erst letztes Jahr hat das Sumpffieber meine Frau getötet, und jetzt wird meine kleine Tochter sterben. Ich muss mich jetzt um sie kümmern, also lasst mich bitte.«
Egil wollte aber helfen und fragte daher: »Deine Tochter hat also Sumpffieber?«
Niedergeschlagen antwortete der alte Mann: »Ja, meine arme Sally, sie hat sich das schreckliche Sumpffieber zugezogen. Erst letztes Jahr ist meine geliebte Frau an dieser schrecklichen Krankheit gestorben, und nun wird mir auch meine einzige Tochter genommen! Würdet ihr mir wohl den großen Gefallen tun und im Haus der Heiler Vater Antonius fragen, ob es stimmt, dass es ein Gegenmittel gibt? Ich war bereits dort, aber ich traf den Vater nicht an, und jetzt geht es Sally schon so schlecht, dass ich hier nicht mehr fort kann. Kurz nach dem Tod meiner Frau habe ich erfahren, dass es ein Gegenmittel gegen das Sumpffieber geben soll. Es hieß, Vater Antonius aus dem Haus der Heiler wisse, wie man es herstellt! Bitte sucht ihn auf und fragt ihn danach. Ihr seid meine letzte Hoffnung!« Ich versprach dem verzweifelten Mann, dass wir alles tun werden, was in unserer Macht stand, dann verabschiedeten wir uns kurz und verließen das Haus.

Kaum waren wir wieder unter freiem Himmel, als Egil mich lauernd ansprach: »Du hast nicht zufällig in einem der Bücher erfahren, wie man ein Mittel gegen Sumpffieber herstellen kann?«
Nein, leider nicht. Ich hatte schon drinnen überlegt, aber mir war nicht eingefallen, dass ich mal über Krankheiten gelesen hätte. So etwas interessierte leider junge Abenteurer nicht, sondern... Ach das war jetzt auch egal. Ich konnte hier nicht helfen, und das ärgerte mich sehr, denn nur zu gerne hätte ich dem armen Fischer und seiner Tochter geholfen. Leider hatten wir erst vor wenigen Stunden erfahren, dass Vater Antonius nicht da war, und so lohnte es sich auch nicht, noch einmal zum Haus der Heiler zu rennen. Dabei hatte dieser neue Auftrag eine besondere Wichtigkeit und Dringlichkeit. Ohne Vater Antonius gäbe es wohl keine Hoffnung mehr für Sally. Im Moment konnten wir nur leider überhaupt nichts tun.

Resigniert setzten wir den Rundgang fort und kamen jetzt in den nordöstlichen Teil Spannenbergs. Als wir gerade den östlichen Stadtzaun erreicht hatten, fiel uns ein Bandit auf. Egil wollte schon zum Schwert greifen, doch ich hielt ihn auf, denn dieser raubeinige, aber gehetzt wirkende Mann schien nicht kampfeslustig zu sein.

Er blickte sich immer wieder um, und als er an uns vorüberschritt, meinte er heimlich und im Vertrauen zu uns: »Ich habe mich gerade von meinen Kumpanen getrennt. Sollen die doch weiter in der Wüste Beute horten. Ich hoffe, dass bald ein Schiff hier vorbeikommt, denn es wimmelt in dieser Stadt nur so von meinen ehemaligen Kollegen. Ich möchte ihnen nur ungern über den Weg laufen.« Mit diesen Worten zog er sich wieder zurück, mit flinken und geschmeidigen Bewegungen. Eine sehr seltsame Begegnung, aber wenigstens wussten wir nun, dass das Hauptquartier der fremden Banditen tatsächlich in der Wüste Hoimon war.

Wenige Schritte später standen wir dann vor den Spannenberger Händlern. Egil erklärte mir, dass einer von ihnen Nahrungsmittel anbot, während der andere mit allen möglichen Waren handelte. An Nahrungsmitteln bestand aktuell kein Bedarf, damit waren wir noch ganz gut versorgt, aber das Türschild sorgte für amüsiertes Stirnrunzeln: „Lebensmittelhandel Ynnep. Frische Brötchen von 7 bis 8 Uhr. Geöffnet von 8 bis 18 Uhr. Inh. A.Nordmann“. Hieß das etwa, dass man die frischen Brötchen morgens gar nicht bekommen konnte, weil der Laden erst um 8 Uhr öffnete? Die Frage blieb unbeantwortet, denn wir widmeten uns gleich dem Gemischtwarenhändler, und auch dessen Türschild gefiel mir irgendwie: „Spannenberger Einkaufszentrum. Gemischtwaren. Gut sortiert (je nach Lehrling). Geöffnet von 10 bis 20 Uhr“. Na hoffentlich hatten wir an jenem Tag einen der besseren Lehrlinge erwischt, damit wir auch alles bekamen, was wir uns wünschten.

Wir traten ein und der Verkäufer grüßte uns freundlich, als er uns sah. Offenbar witterte er schon ein größeres Geschäft. Und dann ging das Handeln los. Zunächst boten wir die Beutestücke der Banditen feil und erhielten eine ganz ansehnliche Summe Gold dafür. Und dann stockten wir unsere Ausrüstung massiv auf. Egil gönnte sich ein Kettenhemd für satte 1000 Gold, mit dem er seinen Schutz deutlich verbessern konnte. Dazu eine verstärkte Lederhose, ein Paar hohe Lederstiefel, einen neuen Mantel, sowie einen Hut. Gerne hätte er einen richtigen Kriegerhelm gehabt, doch war so etwas leider mangels Nachfrage nicht verfügbar. Dafür erstand er ein Langschild, mit dem er feindliche Angriffe wesentlich besser abblocken konnte, als mit einem Buckler wie ich ihn trug. Leider war für mich kein Langschild mehr da, doch hätte ich es vermutlich ohnehin als zu schwer befunden. Ich kaufte einen schneidigen Umhang für mein beschlagenes Leder, ebenfalls hohe Lederstiefel und eine Lederhose, dazu Handschuhe und einen Armschutz. Egil erstand außerdem gleich zwei Langschwerter. Eines für mich, und eines als Ersatzwaffe für den Fall, dass während des Kampfes mal eines zerbrechen sollte. Wäre ja ziemlich blöd, wenn man den Banditen sagen müsste, dass sie bitte warten sollen, bis wir uns beim Händler ein neues Schwert gekauft hatten.

Damit war unsere Ausrüstung fürs Erste vollständig, und unser Gold fast komplett aufgebraucht. Doch Egil war zuversichtlich, dass uns die Banditen bald wieder ihr Gold überlassen würden. Als ich den Händler verließ, ging ich zunächst ein wenig steifbeinig. Die Lederhose war hart und wenig biegsam. Außerdem schnitt sie an einer gewissen Stelle empfindlich ein, so dass ich verstohlen versuchte da etwas zurecht zu zupfen. Egil meinte grinsend, dass Schutz eben seinen Preis habe. Ich fühlte mich wie in einem Korsett eingeschnürt und fragte mich, wie ich mich so im Kampf bewegen sollte. Der Krieger meinte, ich solle froh sein, keinen Plattenpanzer tragen zu müssen. Darin fühle man sich wie in einer Blechdose, und man sei ähnlich beweglich. Unsere Rüstungen böten einen guten Schutz bei brauchbarer Beweglichkeit und seien damit der beste Kompromiss.

Und das Kämpfen werde er mir schon beibringen, so sagte er. Sobald wie möglich wollte Egil mir einen Grundkurs im Fechten geben! Oh Mann, was freute ich mich darauf... Nicht! Außerdem hatte er einen Plan ausgeheckt: Er hatte vor, mit mir in der folgenden Nacht in der Stadt auf Patrouille zu gehen. Wir würden durch die Stadt ziehen, die Spannenberger Bevölkerung vor Überfällen beschützen und durch die erbeuteten Gegenstände unseren Goldvorrat wieder aufstocken. Das klang zwar nicht nach einer Tätigkeit, um die ich mich reißen würde, aber immerhin nach einem Plan. Und so willigte ich ein.

Dann endlich, als wir gemeinsam wieder den südlichen Teil der Stadt erreicht hatten, standen wir vor dem Haus des Pferdehändlers. Wäre ich also nach meinem Eintritt in die Stadt nicht links herum, sondern rechts herum gegangen, dann hätte ich schon nach wenigen Minuten das Ziel erreicht gehabt. Vielleicht war es Schicksal gewesen, denn so hatte ich ganz viel erlebt, ganz viele Informationen bekommen, einen Gefährten gefunden und eine Menge Erfahrung gesammelt. Doch zurück zum Augenblick: Auf einem Schild neben dem Eingang stand geschrieben: „Pferde von Tolimar. Geöffnet von 06 bis 22Uhr“, doch von außen sah das Haus überhaupt nicht wie ein Pferdestall aus.

Das änderte sich in dem Moment, wo wir es betraten, denn der Geruch von Pferdemist brachte uns Gewissheit, dass wir dort richtig waren. Nachdem wir uns ein wenig umgesehen hatten, bemerkten wir einen Riesen von einem Mann, der selbst Egil, der nun auch nicht gerade klein war, um mehr als einen Kopf überragte. Um einen kahlen Kopf übrigens, denn der Mann trug keine Haare zur Schau. Er hatte breite Schultern, war sehr muskulös, hatte behaarte Arme und machte eher den Eindruck eines Waldschrates, als den einer hilfsbereiten Person. Ich hatte kein gutes Gefühl, als er uns breit angrinste und sichtlich um einen freundlichen Ton bemüht

sagte: »Willkommen in Tolimars Pferdehandlung! Ihr werdet hier nur die besten Rösser finden. Was kann ich für euch tun?«

Ich grüßte freundlich und erzählte ihm kurz und knapp, dass wir Werkzeug benötigten, um einen eingestürzten Pfad wieder gangbar zu machen, und man uns an ihn verwiesen hätte. Tolimar hörte aufmerksam zu, überlegte kurz und sagte dann erneut breit grinsend: »So, ihr braucht also Werkzeug? Nun, ein Eisenwarenhändler bin ich nicht, aber vielleicht können wir ein Geschäft machen. Vor ein paar Tagen haben Silberhand und seine Banditen mein Geschäft hier ausgeraubt. Vor allen Dingen grämt es mich, dass sie meine vier goldenen Hufeisen mitgenommen haben. Wenn ihr mir alle vier wieder zurückbringt, dann will ich euch gerne Werkzeug geben.«

Ich verdrehte die Augen und flehte den Himmel um Hilfe an... Verdammt, ich hasste es so sehr, wenn ich Recht hatte!! Vom ersten Moment an hatte ich bei dem Kerl kein gutes Gefühl gehabt, und das wurde mir gerade eindrucksvoll bestätigt. Ein weiterer neuer Auftrag! Wo sollte das eigentlich hinführen? Mir kam es fast so vor, als hätte ganz Spannenberg nur auf mich gewartet, um mir seine ganzen Probleme aufladen zu können! Von meiner eigentlichen Queste entfernte ich mich mehr und mehr. Doch wie immer hatte ich keine Wahl. Ohne Hufeisen kein Werkzeug, ohne Werkzeug keine Ausrüstung, ohne Ausrüstung keine Queste. So einfach war das. Während ich mal wieder in Selbstmitleid versank und mein Schicksal verfluchte, hatte Egil schon den Auftrag angenommen und mich aus dem Stall geschoben. Dann fragte er mich, was eigentlich mit mir los sei... »Die Hufeisen sind bei den Banditen, und dort wollten wir ohnehin aufräumen. Und wenn wir schon mal da sind, dann halten wir eben die Augen nach Weinpokalen UND Hufeisen offen. Wo ist das Problem?«
Stimmt, so gesehen hatte sich nicht besonders viel für uns geändert. Ich musste zerknirscht zugeben, dass mein Gefährte völlig Recht mit dem hatte, was er sagte. Diese verdammte Verzweiflung! Ergab man sich ihr ein einziges Mal, dann würde sie immer wieder zurückkehren, wenn man sich nicht dagegen wehrte...

Als ich mich wieder so weit gefangen hatte, sprach Egil mir Mut zu: »Nicht verzweifeln, Lunselin! Wir kriegen das schon alles geregelt, mach dir darum nur keine Sorgen. Pass auf, wir haben jetzt nur noch ein Haus vor uns, in das wir reinlatschen können, und das ist die Taverne „Zum hinkenden Gauner“. Und obwohl du anscheinend gerade einen guten Schluck nötig hast, so würde ich gern den Rest Tageslicht ausnutzen, um mit dir in den Stadtpark zu gehen und dir ein paar Lektionen im Fechten zu geben. Und anschließend machen wir dann gemeinsam die Taverne unsicher. Ist das ein Plan?«
Natürlich freute ich mich nicht gerade darauf, aber ich willigte ein und folgte ihm in den Stadtpark. Ich war sehr gespannt, wie ich mich anstellen würde...

Die folgenden zwei Stunden waren für mich die absolute Hölle!! Sie waren die mit Abstand schlimmste Erfahrung meines Lebens, und mehrfach war ich den Tränen nahe und kurz davor, das Schwert einfach fallen zu lassen und davon zu laufen. Es war nicht nur, dass die Rüstung zwickte und ich mich darin nicht wirklich gut bewegen konnte. Es war nicht nur, dass ein Langschwert wesentlich schwerer war als ein Kurzschwert oder gar ein Dolch und mir bereits nach einer halben Stunde der rechte Arm völlig erlahmte. Es war nicht nur, dass ich mich beim Versuch, die Grundhaltung, die Attacken, die Paraden, Finten und Schwünge zu imitieren, die Egil mir vormachte, grob und ungeschickt wie ein Schlammschwein aus den Sümpfen der Dämmerung fühlte, sondern es war auch und vor allem der Lehrer, der mich zermürbte und meine Seele am liebsten schreiend aus dem Körper flüchten lassen wollte. Was Egil in sieben Jahren Training immer wieder getan und bis zum Erbrechen geübt hatte, wollte er mir innerhalb von nur zwei Stunden einprügeln. Immer wieder gab er mir Korrekturen, und benutzte dabei Kommentare wie »Du sollst nicht stochern, sondern fechten, Junge!«, oder »Hätte ich eine Oma, würde sogar sie genauer zielen!«, oder »Schlag doch mal mit Kraft zu, du bist ein Mann und kein kleines Mädchen!« Jedes Mal, wenn sich unsere Schwerter trafen, jagten Schmerzen durch meinen Körper, und durch meine Seele.

Nach einer Stunde sank ich erschöpft zu Boden. Ich konnte einfach nicht mehr. Nicht mehr gerade stehen, nicht mehr den Arm heben, und vor allem konnte ich Egil nicht mehr ansehen. Ich hasste ihn! Ich hasste ihn wirklich! Und ich hasste sein selbstgefälliges Grinsen, als er mir einen schwachen Heiltrank hinhielt und meinte: »Runter damit, dann fühlst du dich besser, und dann geht es weiter!« Oh wie verabscheute ich diesen Jungen, wie gern hätte ich ihm nun das Grinsen aus dem Gesicht geschnitten. Es war ein dunkles, brodelndes Gefühl in mir, wie ich es noch nie zuvor in meinem Leben gespürt hatte.

Der Heiltrank wirkte, neue Kraft durchströmte mich, ich spürte den Arm wieder. Doch glaubt mal nicht, dass die zweite Stunde anders verlief als die erste. Egil blieb gnadenlos und machte mich restlos fertig. Ich glaube, dass ich bis heute nie wieder dermaßen deprimiert, erschöpft und völlig fertig mit mir und der Welt war. Nach zwei Stunden Tortur war jedes Gefühl aus meinem Körper herausgeprügelt worden und ich sackte in mich zusammen wie ein lebloser Sack. Ich war müde und zerschunden, und dann konnte ich die Tränen nicht länger verbergen oder aufhalten. Wieder reichte Egil mir einen Heiltrank, dieses Mal einen stärkeren. Dann hob er mein Schwert auf, zog mich auf die Beine und ging wortlos mit mir zum Brunnen in der Mitte des Parks. Dort

entledigte er sich seiner Rüstung und allen Kleidungsstücken bis auf die Unterwäsche und forderte mich auf, es ihm gleichzutun. Der Heiltrank fing gerade erst zu wirken an und so gehorchte ich willenlos. Egil wusch sich dann am Brunnen den Schweiß ab, tauchte den Kopf einmal ins Wasser und fing anschließend an, seine Ausrüstung zu pflegen.

Es war warm, und so trockneten unsere Körper schnell, nachdem auch ich mich gewaschen hatte. Als ich mich ins Gras gesetzt hatte, meinte Egil zu mir: »Es tut mir sehr leid, dass ich dich so geschunden habe. Ich hätte dir so gerne alles in Ruhe beigebracht, was du über das Fechten wissen musst und dich über Wochen darauf vorbereitet. Leider haben wir diese Zeit nicht, denn wir müssen nun schnell mit unseren Aufgaben beginnen. Vor allem die kleine Sally hat nicht mehr viel Zeit. Daher musst du leider viel schneller lernen, als uns beiden lieb ist.«
Ich schluchzte stumm und wusste nicht, was ich darauf antworten sollte. Also sprach Egil weiter: »Ich verstehe, dass du mich im Moment hasst und verfluchst. Doch wir haben heute bereits auf Leben und Tod gekämpft und sind nur knapp davongekommen. Das ist kein Spiel, in dem man eine zweite Chance bekommt. Bei unseren gemeinsamen Abenteuern und während deiner Queste werden wir noch viel häufiger in diese Situationen kommen, und darauf musst du unbedingt vorbereitet sein. Wir müssen zusammenhalten und uns gegenseitig helfen. Ich helfe dir mit den Aspekten des Kampfes, und du musst mir helfen mit der Theorie und mit deinem Wissen. Wir beide sind aufeinander angewiesen, und auch wenn du mich gerade sicher gerne zu einem der beiden Monde schießen würdest, so wirst du mir bestimmt bald für diese Lektion dankbar sein.«

In mir war während seiner Rede jedes Feuer erloschen. Müde und matt fragte ich ihn: »U-Und was sollten die fiesen Kommentare? S-Sollte das irgendeinen Einfluss auf meine Fechtkunst haben?«
Egil meinte schulterzuckend: »War das schlimm für dich? Ich kenne das aus dem Haus der Trainer nicht anders und bin weitaus Schlimmeres gewohnt. Sowohl die Trainer als auch die Mitzöglinge versuchen mit diesen Sticheleien den Ehrgeiz ihrer Kontrahenten zu schüren. Meistens funktioniert es!«
»Bei mir nicht!«, rief ich verzweifelt. »Ich bin kein Krieger, ich bin nicht im Haus der Trainer aufgewachsen. Ich bin mein Leben lang gehänselt und verspottet worden. Solche Kommentare machen mich fertig und rauben mir die letzte Motivation.« Ein neuer Tränenstrom ließ meine ohnehin brüchige Stimme völlig versiegen. Es war auch egal... Woher sollte Egil wissen, wie ich mich fühlte? Was sollte es ihn auch interessieren, dass es mich verletzt hatte? Für ihn war ich ein Abenteurer-Kollege, ein Waffengefährte, der nicht einmal kämpfen konnte. Und in einer Sache hatte er wirklich Recht: Ab morgen würden wir jeden Tag um unser Leben kämpfen, und ein einziger großer Fehler mochte schon dafür sorgen, dass wir uns viel zu früh in Balas Reich wiederfanden.
»Das wusste ich nicht. Es tut mir leid, ehrlich, und ich bemühe mich, dass es nicht noch einmal vorkommt«, sagte der Krieger einfühlsam und legte die Hand auf meine Schulter.

Zusammen mit dem Schweiß trockneten auch die Tränen. Was halfen sie mir auch schon? Ich musste da durch, ob ich wollte oder nicht, und wenn ich da draußen in der Welt bestehen wollte, dann musste ich mir wohl oder übel ein dickeres Fell zulegen. Müde fing ich damit an, meine Ausrüstung zu reinigen und bat Egil mir zu zeigen, wie das funktioniert, was ich machen muss. Er erklärte es mir mit ruhigem Ton und überraschend geduldig, korrigierte auch Fehler ruhig und gelassen. Anschließend griff er in seinen Rucksack und zog dort eine Phiole heraus, die er mir reichte. Dabei sagte er: »Das ist ein Trank, der deine Körperkraft deutlich erhöht. Deine Muskeln wachsen, die Kraft nimmt zu, du wirst stärker. Die Wirkung ist permanent. Ich bekam den Trank zum Abschluss meiner Ausbildung geschenkt und wollte ihn eigentlich selbst bald zu mir nehmen. Aber du brauchst ihn nötiger als ich, und so schenke ich ihn dir, damit du dein Langschwert mit mehr Ausdauer führen kannst.«

Das verschlug mir ein wenig die Sprache. Mit so einer Geste hatte ich nicht gerechnet. Ich war mir nicht sicher, ob ich das annehmen sollte, immerhin war der Trank ein Geschenk zum Ende der Ausbildung gewesen. Doch Egil bestand darauf und betonte noch einmal, dass wir ein Team seien. Er schien wirklich ein schlechtes Gewissen zu haben für die zwei Fechtstunden. Ich bedankte mich und nahm den Trank zu mir. Im Gegensatz zu dem Heiltrank schmeckte das nicht ganz so gut, irgendwie leicht bitter, und er war seltsam zähflüssig wie Sirup. Doch die Wirkung setzte sofort ein und sämtliche Muskeln begannen zu kribbeln. Egil bestätigte, dass das schon so in Ordnung sei, und die Wirkung noch einige Stunden anhalten werde. Und dann fragte er mich, ob ich Lust hätte, die geplante Patrouille durch die Stadt ausfallen zu lassen, und stattdessen gleich die Taverne unsicher zu machen. Ein letzter gemütlicher Abend vor der großen Reise über die Lyramionischen Inseln. Doch, das kam mir sehr gelegen, und ich war einverstanden damit. Egil sprang auf und hielt mir die Hand hin, zog mich auf die Beine. Dann kleideten wir uns wieder an und nahmen unsere Sachen auf. Die Sonne ging gerade unter, als wir den Stadtpark verließen und uns auf den Weg in Richtung Taverne machten. Zwar hatte sich unser Verhältnis in den letzten Stunden nicht gerade verbessert, doch immerhin war mein Hass verraucht und ich war bereit, weiter mit Egil zusammen zu arbeiten.

Als wir den Stadtpark verließen, tat mir trotz des Heiltranks jeder Knochen weh. Gleichzeitig kribbelte mein ganzer Körper wegen des Stärketranks, und meine Seele wusste auch noch nicht so recht, ob sie sich nun freuen oder niedergeschlagen sein sollte. Schwankend trottete ich hinter Egil her, bis wir die Taverne „Zum hinkenden Gauner“ erreicht hatten. Der Krieger öffnete die Tür und bat mich, einzutreten. Überraschend stand ich nicht etwa in einer Eingangshalle, wie bei vielen anderen öffentlichen Häusern der Stadt, sondern in einem Quergang, der rechterhand zu den Schlafstätten, und linkerhand zum Schanksaal führte. Dort sah ich bereits einige andere Gäste sich an den Tischen tummeln. Knapp hinter der Tür fiel mir ein junger Mann in der Rüstung der Stadtwache auf. Er schaute uns erst sehr misstrauisch an, entschied sich dann aber offensichtlich dazu, uns zu mögen. Er lächelte und sagte: »Mir ist der Laden hier suspekt. Viel zu viel Gesindel gibt sich hier die Klinke in die Hand. Aber was soll man machen, schließlich ist es die einzige Kneipe in der Stadt.«

Das klang alles andere als beruhigend. Egil marschierte in Richtung Schankraum und kam am Eingang zur Küche vorbei. Überraschend bog er ab und betrat den Raum, ging schnurstracks auf die Köchin zu, die dort gerade werkelte, und gab persönlich seine Bestellung auf. Ich fand das eigenartig, denn normalerweise gab es doch für so etwas eine Bedienung, doch anscheinend war Egil hier schon öfter zu Gast gewesen und kannte sich bestens aus. Die Frau begrüßte ihn per Handschlag, wie einen alten Kumpel, und ich hörte sie »Wird gleich erledigt!« rufen. Dann winkte sie mich herbei und begrüßte auch mich herzlich. Es war eine Dame mittleren Alters, und Egil erklärte mir später, dass sie Brenda hieß und vor ihrer Zeit als Köchin als Kriegerin unterwegs gewesen war. Daher kannte er sie. Doch eine vor vier Jahren erlittene Beinverletzung nahm ihr diese Karriere, nicht aber die nötige Beweglichkeit um als Köchin zu arbeiten, so dass sie fortan ihrer zweiten Leidenschaft frönte und für die Taverne kochte. Und sie kochte gut, wie mir Egil mit einem Augenzwinkern zu verstehen gab. Außerdem war sie mit ihrem leichten Gehfehler aufgrund der Verletzung das perfekte Maskottchen für den „Hinkenden Gauner". Ich wollte mich gerade abwenden, da meinte Brenda zu uns: »Falls ihr mit dem alten Landis sprecht, dann nehmt seine Geschichten nicht unbedingt für bare Münze. Er redet viel Unsinn, wenn der Tag lang ist. Ansonsten wünsche ich euch noch einen angenehmen Aufenthalt im „Hinkenden Gauner“«.

Wir verließen die Küche, wobei uns der Wirt entgegenkam. Auch er schien Egil zu kennen und grüßte freundlich, als wir ihm begegneten. Mit einem belustigten Kopfschütteln nahm er zur Kenntnis, dass Egil seine Bestellung bereits bei der Köchin aufgegeben hatte, und zeigte dann auf einen freien Tisch, an den wir uns setzen konnten. Es herrschte reger Betrieb, und ich fand dort die größte Ansammlung von Menschen vor, die ich heute in der Stadt gesehen hatte. Etwa zwei Dutzend Leute saßen um die Tische herum oder gingen durch die Taverne. Man schien sich zu kennen, denn alle plauderten munter miteinander, teilweise über die eigenen Tische hinaus. Stammgäste wahrscheinlich, so dachte ich mir. Dennoch waren etwa die Hälfte der Tische noch frei, es konnten also problemlos weitere Gäste aufgenommen werden. Auf dem Weg zu unseren Plätzen sprach uns ein alter Mann mit auffallend dichten, dunklen Augenbrauen an und wechselte einige höfliche Worte mit Egil. Mein Gefährte stellte mich gerade vor und erklärte, dass ich neu in der Stadt sei. Der Mann grüßte mich und meinte dann: »Habt ihr schon unseren Stadtbrunnen im Park bewundert? Der Sage nach soll er bei der Stadtgründung von einem mächtigen Magier erbaut worden sein. Deshalb besitzt er angeblich magische Kräfte. Das Gleiche behauptet der Wirt übrigens auch von seinem Magenbitter, den er hier ausschenkt.«

Ich hatte in meinen Büchern bereits von dem Brunnen gelesen und konnte die Geschichte mit dem mächtigen Magier durchaus bestätigen. Doch als ich heute auf dem Brunnenrand gesessen hatte, konnte ich nichts von einer magischen Wirkung spüren, und so glaubte ich nicht, dass an dieser Story etwas dran war. Doch natürlich klang es sehr gut und es war etwas, womit man sich in der Stadt durchaus rühmen konnte. Wir setzten uns an unseren Tisch und warteten auf das Essen. Dabei fragte ich Egil, was er eigentlich für mich bestellt hatte, doch er meinte nur, das würde ich schon sehen. Danach erzählte er mir die Geschichte von der Köchin und meinte, dass er während seiner Ausbildung jede Woche zweimal abends hierhergekommen war, um ein wenig abzuschalten und mit den Leuten zu plaudern. Meistens jedoch würde man hier nur älteren Leuten begegnen, die den neuesten Tratsch austauschten. Eher selten seien Menschen in unserem Alter hier.

Ich spitzte die Ohren und lauschte ein wenig den Gesprächen an den Nachbartischen. Zumeist ging es um die derzeitigen Plagen der Stadt, wobei besonders die Orks verflucht wurden. Heftige Stimmen wurden laut, dass endlich jemand etwas dagegen unternehmen soll. Beinahe hätte ich mutig gerufen, dass wir beide uns um das Problem kümmern werden, doch konnte ich mich gerade noch zurückhalten. Erstens wollte ich kein Aufsehen erregen (immerhin war ich erst siebzehn und hätte eigentlich noch gar nicht in der Taverne sitzen sollen…), zweitens war mir etwas unwohl, wenn ich daran dachte, dass wir uns bald mit so schrecklichen Kreaturen wie Orks anlegen müssen, und drittens verbot es mir auch die Bescheidenheit, die mich mein Großvater gelehrt hatte. Ach ja, und natürlich sollte man den Sieg über den Bären erst feiern, wenn er auch wirklich erlegt war...

Doch eigentlich hatte mein Lauschen einen anderen Hintergrund. Insgeheim hoffte ich, dass sich jemand über die grünen Feen äußern würde. Den ganzen Tag über waren meine Gedanken immer wieder zu den Feen abgeschweift und ich war überaus fasziniert davon. Schade, dass Egil so wenig davon hielt, denn ich hätte wirklich was dafür gegeben, wenn ich mich in diesem Moment mit ihm darüber hätte unterhalten können. Ich hatte das Gefühl, hier einem großen Geheimnis auf der Spur zu sein und mein Forscherdrang wurde geweckt. Felsenfest war ich davon überzeugt, dass es diese Feen wirklich gab, und am liebsten wäre ich sofort zu dieser Höhle gelaufen und hätte mich darum gekümmert, doch vorher gab es noch sooo viel zu tun... Leider hatte auch niemand etwas zu dem Thema zu sagen und so wurde ich enttäuscht.

Plötzlich schreckte mich etwas, eine Stimme genau gesagt, aus den Gedanken: »…mein Name ist Landis!« Ich sah einen Mann mit einem langen, grauen Bart, der sich gerade mit Egil unterhielt und dabei sagte: »Ich würde euch raten, den Friedhof hinter dem Haus der Heiler zu meiden, denn ich habe gehört, Gordon, der Friedhofsgärtner, soll begonnen haben, die Toten in ein unnatürliches Leben zurückzurufen. Ich persönlich habe ihm sowieso noch nie über den Weg getraut. Und erst recht nicht mehr, seitdem er sich alle möglichen Bücher über Nekromantie besorgt hat.« Nach einer knappen Verabschiedung verließ er unseren Tisch wieder. Egil wandte sich mir zu, und sein kurzes Grinsen sagte wirklich alles: „…redet viel Unsinn wenn der Tag lang ist.“ Im Moment war gerade Sommer, und die Tage ganz besonders lang…

Dann kam unser Essen, und ich freute mich sehr über das, was ich auf dem Teller liegen sah. Es war ein großes, saftiges Stück Braten mit viel Soße, leckeren gebratenen Kartoffelscheiben, sowie gesundem Möhrengemüse. Weniger freuen konnte ich mich über das Getränk, das zugleich gebracht wurde... »Wein? Egil, wirklich? Du bestellst Wein für deinen 17-jährigen Kampfgefährten?« Ich wandte mich ihm zu: »Meinst du nicht, dass Wasser für mich besser gewesen wäre?«
Doch er entgegnete nur, dass wir am nächsten Morgen auf Abenteuer gehen würden, und dass dieses Essen vermutlich für längere Zeit die letzte vernünftige Mahlzeit wäre, da wir demnächst häufiger unter den Sternen schlafen und uns von Proviantpaketen mit Käse, Brot und Hartwurst ernähren müssten. Und zu einer guten Mahlzeit gehöre auch ein guter Wein! Ich dachte mir, na hoffentlich geht das gut, denn ich hatte keine Erfahrung mit Alkohol und wollte eigentlich einen klaren Kopf bewahren. Egil schien meine Gedanken lesen zu können, denn er meinte: »Keine Sorge, ein Becher wird dich schon nicht gleich umhauen...« Oh Lunselin, worauf hattest du dich hier nur eingelassen??

Das Essen schmeckte hervorragend, Egil hatte gut gewählt, und auch der Wein schmeckte mir weitaus besser, als ich mir eingestehen wollte. Während der Mahlzeit beobachtete ich aufmerksam den Saal. Im hintersten Winkel des Raums bemerkte ich eine männliche Gestalt in einem schwarzen Umhang, die ständig die Kellertreppe runter, und später wieder rauf ging. Mal brachte er eine Kiste hinunter, mal kam er mit anderen Sachen, hauptsächlich Flaschen, hoch und brachte sie in die Küche, bevor er dann wieder mit neuen Dingen nach unten verschwand. Ich machte Egil darauf aufmerksam, und nun bemerkte auch er diesen schwarz gekleideten Mann. Plötzlich ahnte ich, was hier gespielt wurde: Das musste der Eingang zur Diebesgilde von Spannenberg sein! Gerüchte besagten, dass die Gilde unterhalb der Taverne lag, und dann wäre diese Kellertreppe der Zugang dorthin. Die Taverne hieß auch nicht umsonst „Zum hinkenden Gauner“. Und anscheinend half die Gilde sogar beim Betrieb der Taverne mit. Ich wunderte mich nur darüber, dass der Zugang zur Gilde dermaßen offensichtlich war! Theoretisch könnte jedermann dort hineingehen und sich umschauen. Die Besucher der Taverne störten sich nicht an dem Treiben? Anscheinend hatte die ganze Einwohnerschaft der Stadt kein Problem mit der Gilde. Nun jedoch gab es eine Mörderbande, die die Stadt unsicher machte, und wenn der Zugang so offensichtlich war, dann konnte es doch gut sein, dass beide Diebesgruppen voneinander wussten. …oder sie sogar unter einer Decke steckten? Oder dass die Einwohner der Stadt sich mal dort hinunter verirrten, um den Dieben für die Attacken auf die Stadt in den Hintern zu treten. Ich sprach mit Egil darüber und beschloss, dass wir uns nach dem Essen mal dort umsehen würden. Mein Kamerad hatte dieselbe Idee und erzählte, dass er zwar schon länger den Verdacht hege, dass der Eingang zur Gilde hier sei, dass er jedoch noch nie so viel Aktivität auf der Treppe erlebt hätte, wie an diesem Tag.

Viel zu schnell waren Teller und Becher geleert. Mühsam widerstand ich dem Drängen, mir von beidem einen Nachschlag zu bestellen, denn es hatte wirklich sehr gut geschmeckt. Nachdem wir gezahlt hatten, schlenderten wir gemütlich in Richtung Kellertreppe und schauten uns dort so unauffällig wie möglich um. Beruhigt stellte ich fest, dass ich meine Gliedmaßen und Bewegungen, trotz des Weins, noch unter Kontrolle hatte. Und auch meine Augen funktionierten noch zuverlässig, teilten mir nun allerdings mit, dass es nichts Verdächtiges zu entdecken gab. Egil fragte mich flüsternd, ob wir mal die Treppe hinuntergehen sollten, und auch wenn mich ein mulmiges Gefühl beschlich, so stimmte ich zu. Doch kaum hatten wir die Treppe betreten, da erschien plötzlich aus dem Dunkel vor uns jener schwarzgewandete Mensch, den wir schon beim Essen beobachtet hatten. Nun sah ich ihn besser: Es war ein Mann mittleren Alters und mit einer Kapuze auf dem Kopf. Erneut kam mir in den Sinn, dass es doch auffälliger gar nicht ging. Wenn alle Diebe der Gilde so herumliefen, dann könnten die Bewohner Spannenbergs doch einfach mit dem Finger auf sie zeigen und laut: „Diiiieb!!“ schreien. Lebten sie hier wirklich derart in Einklang, wie es Freiherr Georg ausgedrückt hatte?

Beeindruckend fand ich die Augen des Mannes: Sie waren klein und schmal, mit einer fast völlig schwarzen Iris und mit einem wachen, aber stechenden Blick. Beunruhigend… wissend… listig? Allein an den Augen glaubte ich schon einen Dieb zu erkennen, aber natürlich konnte ich mich auch täuschen, immerhin stand es mit meiner Menschenkenntnis nicht gerade zum Besten. Dennoch sträubten sich meine Nackenhaare und alles in mir schrie, dass ich diesem Menschen nicht vertrauen und ihn auch nicht herausfordern durfte. Wie zufällig stellte er sich uns direkt in den Weg, eine klare Geste, dass wir nicht an ihm vorbeikamen. Er setzte ein freundliches Lächeln auf und grüßte höflich, ließ dabei aber keinen von uns auch nur einen Wimpernschlag lang aus den Augen. Er stellte sich uns als Aman vor, und nachdem wir unsere Namen genannt hatten, meinte er zu uns: »Hallo Fremde, ihr besucht Spannenberg in einer schlechten Zeit! Wir haben momentan große Probleme in der Diebesgilde.«

Egil fragte sofort direkt und mit einem lauernden Unterton nach: »Also ist dies hier tatsächlich der Eingang zur Diebesgilde?«
Aman schien kurz zu überlegen und musterte uns abschätzend, bevor er entgegnete: »Mmh, ich hoffe, ich kann euch vertrauen und ihr gehört nicht zu diesen fremden Banditen, die sich seit kurzem hier herumtreiben. Die Gilde und die Trainer befinden sich im Keller dieser Gaststätte. Allerdings benötigt ihr ein Lösungswort, um an dem Steinkopf vorbeizukommen. Wenn ihr mir einen bestimmten Gegenstand bringt, dann will ich euch das Wort sagen.«
»Es sind also *fremde* Banditen, die in der Stadt herumspuken?« Egil hatte dabei das Wort „fremde“ besonders betont, anscheinend versuchte er, Aman dadurch zu einem Fehler zu provozieren, der einen Hinweis darauf gab, ob die Diebesgilde etwas damit zu tun hatte.

Doch Aman hielt stand und sagte ruhig: »Ja, seit ein paar Wochen plündern fremde Banditen die Stadt regelrecht aus. Vor allen Dingen wirft ihr Treiben ein schlechtes Licht auf die Diebesgilde. Man kann den Bewohnern von Spannenberg einfach nicht klarmachen, dass wir nichts damit zu tun haben. Dabei hatten wir früher ein richtig gutes Verhältnis. Jeder hatte sein Einkommen, und es hat die Leute nicht gestört, wenn wir unserer Arbeit nachgingen.«
Es war für mich noch immer schwer vorstellbar, dass Einwohner und Diebe einander in einem guten Verhältnis begegneten, aber offenbar war das hier tatsächlich der Fall. Außerdem hatte ich gerade erfahren, dass allein der Weg in den Keller hinunter uns noch nicht in die Gilde brachte, denn nur mit der Hilfe eines Lösungswortes sollte man den Steinkopf überwinden können, der die Gilde von der Taverne trennte. Ich witterte einen neuen Auftrag für uns und fragte mit einem merklichen Seufzen in der Stimme: »Was ist das für ein Gegenstand, den Ihr für das Lösungswort haben wollt?«

Aman musterte mich mit seinen stechenden Augen und antwortete sogleich: »Unser Friedhofsgärtner besitzt eine Brosche, an der mir viel liegt. Aber leider komme ich nicht an sie heran, und schon gar nicht, seitdem ihn ständig Skelette und Zombies umgeben. Wenn ihr mir die Brosche bringt, werde ich euch das Lösungswort verraten. Möge Bala euch beschützen und darauf achten, dass ihr nicht in einen Hinterhalt von Banditen gelangt.« Na fein… ausgerechnet der Friedhofsgärtner… Also war das Geschwätz vom alten Landis gar kein blödes Geschwafel, sondern traurige Realität. Doch irgendwie konnte mich, nach allem was ich heute bereits erlebt hatte, nichts mehr wirklich wundern…

Wir verabschiedeten uns von Aman, dem Dieb, und Egil winkte mir, ihm zu folgen. Er hatte für uns ein Zimmer in der Taverne gemietet, in dem wir übernachten konnten, und dorthin zogen wir uns nun zurück. Bevor wir schliefen, berieten wir uns noch einmal und ließen den Tag Revue passieren. Es war so viel passiert, so viel gesagt worden. Wir hatten so viele Aufträge zu erledigen, und jeder von ihnen konnte uns das Leben kosten. Egil zuckte daraufhin nur mit den Schultern und meinte, so sei das Leben als Held eben. Freiherr Georg, Lady Heidi, Canth, Wat, Tolimar, Sandra, Aman, der Junge in der Werft, die Elfe Sandire und nicht zuletzt Großvater Thalion, sie alle hofften auf unsere Hilfe. Egil merkte an, dass sie eben Helden bräuchten! Gäbe es mehr Helden, dann hätten wir nicht so viel zu tun. Aber das alles war philosophischer Kram, der uns gerade überhaupt nicht voranbrachte.

Es galt eine vernünftige Ordnung in das Chaos zu bringen, und eine Reihenfolge der Aufgaben festzulegen. Und nach kurzer Absprache einigten wir uns auf folgendes Szenario: Zunächst einmal wollten wir die Brosche vom Friedhof holen, damit wir Zugang zur Diebesgilde bekamen. Dort erhofften wir uns eine Aufklärung darüber, ob die Gilde wirklich schuldfrei an den Überfällen auf die Stadt war. Außerdem konnten wir Ausschau nach Hufeisen und Weinpokalen halten, die wir so dringend brauchten. Falls die Gilde tatsächlich nichts damit zu tun hatte, müssten wir eben versuchen, das Banditenhaus in der Wüste zu finden, von dem Egil gehört, und worauf uns der abtrünnige Bandit, dem wir in der Stadt begegnet waren, mit den Worten „…sollen die doch weiterhin in der Wüste Beute horten…“, hingewiesen hatte. Übrigens auch ein Punkt, der die örtliche Gilde ein wenig aus der Schusslinie nahm. Wozu brauchten die ein Quartier in der Wüste, wenn sie doch hier alles hatten? Egil meinte allerdings, dass es auch Tarnung sein könnte: Die Gilde hier als Tarnung für die fiese

Operation in der Wüste. Bald würden wir es erfahren. Spätestens in der Wüste Hoimon würde sich das Rätsel lösen und die Vorgänge aufklären, womit das erste Problem des Freiherren Geschichte wäre. Und ebenfalls dort mussten wir spätestens die Hufeisen finden, die wir benötigten, um von Tolimar das benötigte Werkzeug für die Ausrüstung zu erhalten. Damit würden wir die Orks vertreiben, hoffentlich – bitte, bitte – Kontakt mit grünen Feen haben und sie befreien, und auch das zweite Problem des Oberhaupts der Stadt lösen. Danach ginge es nach Burnville um dort Kapitän Torle und Sabine zu suchen. Das waren wir Sandra einfach schuldig nach allem, was sie für uns getan hatte. Und abschließend würden wir nach Newlake reisen, um mit Shandra zu sprechen. Ach ja, und zwischendurch mussten wir immer wieder versuchen, Vater Antonius zu erreichen, denn das Gegenmittel gegen das Sumpffieber hatte eine besonders hohe Priorität. Doch was sollten wir tun, wenn der Mann nicht vor Ort war?

Alles war geklärt, und wir lagen bald im Bett. Eine letzte Nacht als Bücherwurm Lunselin. Ab morgen gäbe es entweder Held Lunselin, oder aber Balas Reich. Die Ruhe war dringend nötig. Mir tat jeder Knochen im Körper weh, und ich fühlte bleierne Erschöpfung in mir, als ich mich hingelegt hatte. Meine Gedanken kreisten noch ein wenig um die vielen Erlebnisse des Tages, doch bald schlief ich ein. Das letzte Bild, das ich an diesem ersten Tag an der Seite von Egil im Kopf hatte, war eine kleine, zierliche grüne Fee mit zerfetzten Flügeln auf dem Rücken, die mit traurigen, aber hoffnungsvollen Augen ihre Hände in meine Richtung ausstreckte… Ich würde kommen und sie retten! Oder beim Versuch sterben…

TAG 4: Von Zombies und Gaunern...

Als ich nach einem tiefen, traumlosen Schlaf wieder erwachte, hatte der vierte Tag meines Heldenlebens begonnen. Und er begann… alleine? Egil war nicht mehr im Zimmer, sondern er war bereits aufgestanden, hatte seine Sachen zusammengelegt und war nun… wo? Ich stand auf, streckte mich und stellte fest, dass mein rechter Arm heftig schmerzte, sobald ich ihn bewegen wollte. Die Fechtstunde… die schlimmste Zeit meines bisherigen Lebens! Kaum hatte ich mich angekleidet und war gerade damit fertig geworden, meinen Schritt etwas besser vor dem harten Leder der Rüstung zu wappnen, kam Egil munter zur Tür herein und brachte auf einem Tablett ein lecker duftendes Frühstück mit Brot, Eiern und Speck. Dazu Wasser, irgendwie seltsam gewürzt, ich glaubte Minze zu riechen. Fröhlich fragte er mich, ob ich gut geschlafen hätte und bereit wäre, Lyramion zu retten. Na klar war ich bereit… Wir aßen schweigend, es schmeckte erneut vorzüglich, und dann standen wir auf, um unsere Sachen aufzunehmen. Als ich meinen Arm bewegte, stellte ich überrascht fest, dass der Schmerz verschwunden war. Moment… ein Geruch nach Minze? Ich blickte Egil an und fragte ihn, ob er mir etwa einen Heiltrank ins Wasser gemengt hätte. Verschmitzt grinsend meinte er, ich würde auch alles merken. Er könne es schließlich nicht verantworten, dass ich mein Abenteurerleben mit einem Muskelkater begänne.

Die nächste Überraschung ließ nicht lange auf sich warten, denn als ich das Schwert nahm und es an den Gürtel hängen wollte, stellte ich fest, dass es wesentlich leichter geworden war, als ich es in Erinnerung hatte. Wie konnte das sein? Doch dann fiel mir der Stärketrank wieder ein, den ich zu mir genommen hatte, und sogleich wurde mir alles klar. Dieser Trank war wirklich ein Segen, und es war schier unglaublich, dass Egil ihn mir einfach geschenkt hatte. So ein kleines Fläschchen musste doch ein halbes Vermögen kosten, wenn man es kaufte. Ich dankte dem Krieger noch einmal dafür, doch er winkte nur ab und meinte, der Trank sei gut angelegt gewesen. Dann verließen wir den „Hinkenden Gauner“ und machten uns auf den Weg zum Friedhof, wo wir unseren ersten Auftrag erfüllen wollten.

Unterwegs dachte ich darüber nach. Wollten wir diesem Gordon wirklich mit gezückten Waffen gegenübertreten, oder sollten wir nicht lieber versuchen, ihm die Brosche abzuschwatzen oder notfalls auch abzukaufen? Ich teilte Egil meine Bedenken mit, doch er glaubte nicht daran, dass ein Nekromant für solche Argumente empfänglich sei. Wir würden es ja gleich sehen. Ich fragte Egil, ob er denn schon einen Schlachtplan für uns entwickelt habe. He he, den verdutzten Blick, den er mir daraufhin zugeworfen hat, den hätte man eigentlich auf einem Bild festhalten müssen. Gewohnt schlagfertig antwortete er mir: »Ich dachte, du bist der Denker, und ich bin nur der Krieger fürs Grobe. Denk dir doch mal was aus! Bedenke nur, dass wir gar nicht wissen, was da auf uns wartet. Also wie erstellt man einen zuverlässigen Schlachtplan für eine völlig unbekannte Situation? Ich würde ja sagen, dass Improvisation unser bester Freund ist. Ach ja, ich sollte noch erwähnen, was man mir während meiner Ausbildung beigebracht und eingeschärft hat. Eine kleine, allgemein gültige Regel für jedes Gefecht: Kein noch so gut ausgeklügelter Schlachtplan überlebt den ersten Kontakt mit dem Feind!«

Also spazierten wir zwei angehenden Helden ahnungslos auf den Friedhof. Ich lachte über diese groteske Situation. Es hätte nur noch gefehlt, dass Egil lauthals losgebrüllt hätte: „Hey Gordon, schieb deinen Hintern

hierher und händige uns die Brosche aus, bevor wir dich in eines deiner Gräber verfrachten!“ Aber Egil blieb ruhig und seltsam angespannt, als wir das Tor zum Friedhof durchschritten. Ein flaues Gefühl in meinem Magen teilte mir mit, dass ich etwas Angst hatte, und die verstärkte sich noch, als Egil mir zuwisperte: »Sei auf alles gefasst!«, und sein Schwert zog. Wir befanden uns auf einer größeren Wiese, und an den Seiten waren überall Gräber, großteils mit schlichten Grabsteinen geschmückt. In der Mitte des Platzes stand unübersehbar eine Statue von Bala, unserer Göttin des Todes. Es war eine fein gearbeitete, etwa drei Schritt hohe Figur, die auf einem etwa einen halben Schritt hohen Sockel stand. An dem Sockel prangte eine Inschrift mit den Worten: „Bala. Göttin des Todes. Mögest du ewig über die Ruhe der Toten wachen!“ Unterhalb dieser Worte entdeckten wir seltsame Runen, die anscheinend erst vor kurzer Zeit angebracht worden waren.

Egil fragte mich, ob ich sie entziffern und lesen könne, und als ich mir die Runen näher ansah, erkannte ich die Kongruenz zu den offiziellen, alten Runen unserer Inseln, die ich zum Glück auswendig kannte. Mühsam entzifferte ich sie und teilte Egil mit, was ich dort las: »Nicht mehr lange, dann bin ich der Gott des Todes! Gordon.« Es dauerte ein wenig, bis die Worte in meinem Kopf genügend Nachhall erzeugten, so dass mir die ganze Tragweite klar wurde. Unser harmloser Friedhofsgärtner Gordon umgab sich nicht nur mit Untoten, sondern übte sich außerdem in feinster Blasphemie! Klarer Fall von Größenwahn! Egil schüttelte den Kopf und fragte mich, ob ich noch immer versuchen wollte, ihn mit Argumenten um die Herausgabe der Brosche zu bequatschen. Dieser Gordon entwickelte sich zu einer echten Gefahr für Spannenberg, und es war am besten, ihn aus dem Weg zu räumen.

Wir lösten uns von dem Anblick der Statue und erkundeten den Friedhof weiter. Plötzlich riss die Erde neben Egil auf, und die Hand eines Untoten griff nach seinem Knöchel. Mit schrecklichem Geheul brachen zwei Kreaturen aus der feuchten Erde hervor, doch Egil hatte dem Spuk bereits ein Ende gesetzt, noch bevor ich zu ihm aufgeschlossen hatte. Dem einen Zombie schlug er schon beim Austritt aus dem Boden erst die Hand und dann den Kopf ab, und dann streckte er in einer fließenden Bewegung, mit drei schnellen Hieben, auch den anderen nieder. Ich musste nicht mehr eingreifen, war aber nun bereit und entschlossen dazu.

Der weiteren Erkundung des Friedhofs stand nun nichts mehr im Wege, doch gab es hier nicht mehr viel zu sehen. Egil entdeckte auf der dem Eingang gegenüberliegenden Seite eine etwa zwei Schritt hohe Hecke, in der am hinteren Ende ein breites Stück fehlte. Anscheinend befand sich dort ein Durchgang. Egil klärte mich auf, dass dahinter der alte Teil des Friedhofs lag. Er war zuerst angelegt worden, bis vor gut einem Jahrzehnt der gerade durchschrittene neue Teil hinzugefügt worden war. Als wir durch die Hecke gingen, erstarrte ich plötzlich. Ein gespenstisches Bild zeigte sich mir, denn dichter Bodennebel waberte zwischen den Gräbern umher, so dass man kaum zehn Schritt weit sehen konnte. Außerdem schien es hier wesentlich kälter zu sein, denn ich sah plötzlich den Dampf meines Atems entweichen, an einem eigentlich warmen Tag. Selbst Egil packte ein schauriges Frösteln.

Langsam und vorsichtig schritten wir voran. Irgendwo musste dieser Gordon doch sein. Aber würde er allein kommen? Auf einmal bekam ich einen spontanen Einfall, und ich begann aufgeregt in meinem Rucksack zu wühlen. Wo war denn nur…? Plötzlich rief Egil mir zu: »Lunselin! Achtung! Wir kriegen Probleme!« Ich sah auf und bemerkte die rotglühenden Augenhöhlen von Skeletten und Zombies. Sie kletterten aus einem offenen Grab im Südosten des Friedhofs und kamen wankend, aber zielstrebig auf uns zu. Schon bei dem Anblick drehte sich mir fast der Magen um. Hinter der Masse aus Knochen und faulendem Fleisch konnte ich die Gestalt eines alten Mannes in einem zerschlissenen Umhang ausmachen, und es schien mir so, als würde er die Untoten dirigieren. Das musste Gordon sein! Und fast im selben Augenblick fand ich endlich, was ich so dringend gesucht hatte.

Ich rief Egil zu: »Kümmere dich um Gordon! Die Untoten übernehme ich!«
Egil drehte sich nicht um als er rief: »WAS? Dein Ernst?«
Ich konnte darauf nur noch erwidern, dass er mir vertrauen solle, denn danach wurde mein Atem für dringendere Dinge gebraucht. Na hoffentlich ging das auch gut mit meiner Idee… Ich hatte das heilige Horn aus dem Rucksack gefischt, mit dem man angeblich so hervorragend Untote aufhalten können sollte. Entweder würde sich das hier und jetzt bestätigen, oder aber der folgende Ton wäre der Klagelaut für das Ende meines Lebens. Ich setzte das Horn an den Mund, holte tief Luft, drückte den kleinen Knopf am Griff und pustete kräftig hinein. Ein durchdringendes, tiefes Trompeten ertönte und die Untoten hielten inne. Als ich erneut pustete, fingen sie an zu schwanken und schienen die Balance zu verlieren. Und als ich zum dritten Mal hineinpustete, fielen sie um und es blieben nur noch Knochen und Fleisch von ihnen übrig. Yeah! Vier Untote erledigt und nur einen einzigen Finger krumm gemacht. Das nenne ich Bilanz!

In diesem Moment schlug ein Pfeil in meinem Rucksack ein. Fünf Finger höher und ich hätte mir um Familienplanung niemals mehr Gedanken machen müssen. Gordon hatte mit seinem Kurzbogen diesen Pfeil auf mich abgefeuert, bevor Egil ihn erreichen konnte. Doch nun drang mein Kumpan mit seinem Langschwert auf ihn ein und unterband jeden weiteren Schuss. Gordon warf den Bogen weg und ersetzte ihn durch einen

Dolch, einem besonderen Dolch, wie ich später erfuhr. Es war ein Nekromanten-Dolch, der in Verbindung mit Untoten einige nette Fähigkeiten aufzuweisen hatte. Dennoch war es letztendlich nur ein Dolch, und Egils Langschwert haushoch unterlegen. Schon hatte mein Gefährte einen Treffer gelandet, und Gordon schrie auf, doch geschlagen geben wollte er sich noch lange nicht. Ich griff nach meinem Schwert und wollte Egil gerade zu Hilfe eilen, als ihm der entscheidende Streich gelang, der Gordon niederstreckte. Der Kampf war gelaufen, und wir hatten gewonnen. Egil schaute sich sogleich nach mir um, und als er mich gesund und munter dort stehen sah, kam er auf mich zu und klopfte mir wohlwollend auf die Schulter. Er meinte, es sei eine geniale Idee gewesen das Horn zu benutzen, und lobte mich sehr für diese Aktion. Und ich dankte ihm für den Kampf gegen Gordon. Ich musste zugeben, dass wir uns hier als wirklich tolles Team bewiesen hatten. Vielleicht gab es ja doch eine Chance gemeinsam zu überleben?

Der Nekromant war besiegt und lag auf dem Boden, so wie er gefallen war. Sogleich machte sich Egil daran, die Leiche zu untersuchen, und die vorhandenen Gegenstände vor uns auszubreiten. Ich war gespannt, was wir erbeutet hatten. Unter anderem kramte Egil ein paar magische Spruchrollen hervor. War da vielleicht etwas für angehende Abenteurer und Alchemisten wie mich dabei? Nein, es waren schwarzmagische Rollen, die ich nicht lernen konnte. Sie hießen „Magische Pfeile“, „Lähmen“, „Flucht“ und „Erdrutsch“. Das klang alles nicht schlecht, und so fragte ich Egil, ob er zufällig einen Magier kannte, der diese Sprüche verwenden konnte. Für so jemanden hätten wir in unserer Gruppe auf jeden Fall Verwendung gehabt. Doch leider kannte er keinen, auch wenn er zugab, dass wir fortan die Augen offenhalten sollten. Des Weiteren sah ich eine Uhr dort liegen. Sehr schön! Ich nahm sie und fragte Egil: »Willst du, oder soll ich?«, doch er wollte sie mir überlassen. Einen roten Pilz fand ich ebenfalls, und auch wenn ich keinerlei Ahnung hatte, wofür wir den wohl verwenden könnten, so beschloss ich dennoch, ihn erst einmal mitzunehmen. Ich wusste schließlich, dass Pilze eine bevorzugte alchemistische Zutat waren. Egil förderte außerdem mehr als 200 Gold zu Tage, und dafür hatten wir immer und generell eine Verwendung. Und schließlich holte er auch noch den Wunschgegenstand hervor, für den wir uns überhaupt in das Abenteuer begeben hatten: Die Nekromanten-Brosche, die Aman unbedingt besitzen wollte, und die uns das Lösungswort der Diebesgilde einbringen würde.

Wir steckten alles in unsere Rucksäcke, abgesehen von der Brosche, denn die wollten wir sofort in der Diebesgilde abgeben. Und es war auch gut so, dass wir die Brosche nicht aus der Hand legten, denn als wir gerade den alten Teil des Friedhofs verlassen hatten, rumpelte es im Boden, so als wenn schon wieder etwas aus der Erde hervorbrechen wollte. Egil zog das Schwert, doch dieses Mal fing die Nekromanten-Brosche leise an zu summen, und der Untergrund beruhigte sich fast augenblicklich wieder. Glück gehabt! Ich war nicht sonderlich erpicht darauf, mich erneut mit diesen ekelerregenden Kreaturen anzulegen. Besser, sie blieben in ihren Gräbern...

Niemand hinderte uns daran den Friedhof zu verlassen, und ebenso wenig hielt uns beim Gang durch die Stadt auf. Nicht einmal die fremden Banditen wollten sich mit uns anlegen. Wir schauten kurz im Haus der Heiler vorbei und fragten nach Vater Antonius, aber der hatte sich leider noch nicht zurückgemeldet. Hoffentlich war er nicht in Burnville verschollen, wie der Kapitän und Sabine! Dann gingen wir wieder in den Süden der Stadt und betraten die Taverne, wo wir Aman schnell wiederfanden. Er grüßte uns freundlich, aber stets wachsam, und wir erzählten ihm davon, dass der verrückte Friedhofsgärtner niemandem mehr schaden würde. Aman schien nichts anderes erwartet zu haben. Dann zeigten wir ihm unsere Beute. Er sagte: »Ah ja, genau diese Brosche wollte ich haben! Gebt sie mir, dann verrate ich euch das geheime Wort! … Vielen Dank! Das Wort lautet „Silk“, so hieß nämlich der Gründer der Gilde hier in Spannenberg.«

Ich glaubte meinen Ohren nicht zu trauen... Silk? Ich fragte noch einmal nach, ob das wirklich der Gründer der Diebesgilde gewesen war. Egil und Aman schauten mich überrascht an, denn ich musste gerade in etwa so ausgesehen haben, als hätte ich einen Geist gesehen. Mich mühsam beherrschend klärte ich die beiden auf: Der Gründer der Gilde musste jener Mann gewesen sein, den mein Großvater Thalion in seiner Heldengruppe gehabt hatte. Kurz nach dem Beginn seines Abenteuers war er in der Taverne Twinlakes auf einen jungen Mann gestoßen, der sich nichts sehnlicher gewünscht hatte, als in die geheime Diebesgilde der Stadt aufgenommen zu werden. Thalion hatte ihn als erstes Mitglied in seine Gruppe aufgenommen und die gut versteckte Gilde gefunden, wo Silk sich seinen Traum erfüllten konnte, ein Dieb zu werden. Danach retteten die beiden, gemeinsam mit ihren Freunden und Weggefährten, die gesamte Welt vor Bralkur und Marmion. Und nach den vielen Abenteuern verlor sich seine Spur, und in den Büchern stand nichts darüber, was aus ihm geworden war. Er war wie vom Erdboden verschluckt, einfach aus der Öffentlichkeit verschwunden. Bestimmt hatte er sich in der Gilde von Twinlake versteckt, bis die Stadt durch den Mond zerstört wurde. Danach war er anscheinend nach Spannenberg gegangen und hatte dort seine eigene Gilde gegründet. Kein Wunder, dass er spurlos verschwand! Und ebenfalls kein Wunder, dass die Gilde mit der Einwohnerschaft der Stadt in Frieden lebte. Silk hatte ein gutes Herz und seine Anhänger wären nie auf andere Gedanken gekommen! Und ich hatte es eben herausgefunden... Das war stark! Einfach nur stark! Ich musste unbedingt meinem Großvater davon erzählen, wenn ich ihn besuchte... Doch Moment! Ich fragte Aman, ob Silk vielleicht sogar noch lebte, doch leider tat er das nicht. Er war vor etwa zehn Jahren verstorben, wurde aber in der Gilde

in den höchsten Ehren gehalten. Aman meinte, es sei klasse, dass der Enkel von Silks Abenteuergefährten nun ein Freund der Diebesgilde sei, und die Gilde würde mir nun jederzeit offenstehen...

Ich war noch mitten in meinen Gedanken, als Egil sich bereits von Aman verabschiedet hatte und sich anschickte, die Kellertreppe hinabzulaufen. Dabei meinte er wohlwollend zu mir: »Du steckst wirklich voller Überraschungen, Junge!« Ich teilte ihm daraufhin meine Überlegungen mit, dass ich nun sicher sei, dass hinter den Überfällen nicht diese Gilde stecken würde. Er meinte daraufhin aber, dass wir sie dennoch genau untersuchen sollten. Vielleicht waren es abtrünnige Mitglieder der Gilde, die sich eben nicht mit Silks Idealen identifizierten. Selbst, wenn ich das beim besten Willen nicht glauben wollte, so war ich bereit, Egils Gedankengängen nachzugehen, und mich nicht wieder auf meine allzu offensichtliche Naivität zu verlassen. Wir waren schließlich ein Team und ergänzten uns bis jetzt hervorragend.

Kaum hatten wir das Ende der langen Kellertreppe erreicht, schlug uns der Geruch von Alkohol ins Gesicht. Wir zündeten eine Fackel an, und fanden in den halb eingetrockneten Bier- und Weinspuren einige Fußabdrücke, die von der Treppe weg, tiefer in den Raum hineinführten. Wir folgten den Spuren und erkundeten den Keller. Wieder stellte sich dieses beklemmende Gefühl ein, das ich bereits in unserem eigenen Weinkeller gehabt hatte. Doch es ängstigte mich nicht mehr, denn ich war nicht länger allein. Dieses Mal hörte ich kein hohes Zirpen, sondern gedämpfte Stimmen, die geisterhaft durch die Katakomben zu uns herüberwehten.

Der Keller war groß, viel größer als gedacht, doch gab es darin nicht besonders viel zu finden. Die Spur hatten wir inzwischen längst verloren, so dass wir mehr oder weniger führerlos umherirrten. Zumindest solange, bis ich mich meines Kartenzeichners entsann. Damit ging es wesentlich einfacher. Eine kleine Schrecksekunde hatte ich, als wir plötzlich in einem Winkel des Kellers von vier Großen Spinnen angegriffen wurden. Jawohl, es waren vier Stück auf einmal. Erst vor drei Tagen war ich beinahe einer einzigen dieser Spinnen zum Opfer gefallen. Doch Egil machte keine Gefangenen und hatte bereits eine Spinne erschlagen, noch bevor ich mein Schwert gezogen hatte. Und während er sich mit zwei weiteren Geschöpfen dieser Art beschäftigte, gelang es mir selbst einen Angreifer zu bezwingen. Wie einfach das gewesen war… Es ging wirklich nichts über Erfahrung! Selbst ohne Rüstung wäre ich unverletzt geblieben, da ich die Spinne mit dem Langschwert perfekt auf Distanz halten konnte. Auch Egil hatte keinen Kratzer abbekommen.

Dafür wurde mein Gefährte allmählich ungeduldig. Wir hatten die Gilde noch immer nicht gefunden, und Egil wollte schon gar nicht mehr weitergehen. Aber hatte Aman nicht etwas von einem Steinkopf gesagt? Klar, dafür brauchten wir schließlich Silks Namen… Also musste der Kartenzeichner doch hier irgendwo einen Steinkopf verzeichnet haben. Wir versuchten einer Wand zu folgen, und einige Minuten später fanden wir tatsächlich ein kleines Loch in der Wand, von gerade einmal zwei Schritt Breite. Ohne Fackel und Kartenzeichner hätten wir das sicherlich nicht gefunden, denn es war stockfinster dahinter. Und kaum hatten wir das Loch durchschritten, da standen wir auch schon vor dem Steinkopf. Es war Egils erster Steinkopf im Leben, und ich erzählte ihm von der Herkunft dieser Dinger. Seine nächste Aussage verstand ich kaum, denn er nuschelte nur undeutlich. Offenbar war er aber beeindruckt, denn ich hörte die Worte »…voller Überraschungen!«

Ich berührte den Steinkopf, und sogleich erfüllte jene Stimme den Raum, die mir schon einmal Schauer über den Rücken gejagt hatte. Sie sagte: »Nichts erreichst du, sagst du nicht klar, wer der Gründer der Gilde war.« Genüsslich nannte ich den Namen des Gründers, und mein steinernes Gegenüber reagierte wie erwartet: »Der Name war richtig, die Antwort war fein, die Gilde steht offen, nun tretet ein!«
Egil wollte wissen, ob Steinköpfe immer in Reimen sprechen würden, doch darauf konnte ich ihm keine zuverlässige Antwort geben. Zumindest jene beiden, denen ich bisher begegnet war, hatten das getan, doch ob das alle taten, wusste ich nicht zu sagen. Also antwortete ich ihm: »Vielleicht leben wir lange genug, um es herauszufinden!« Einmal mehr klopfte mir Egil wohlwollend auf die Schulter. Hey, bald würde mein Rücken Schieflage bekommen, wenn das so weiterging. Ach, irgendwie fühlte ich mich im Augenblick wirklich prächtig!

Kaum hatte sich der Steinkopf in die Decke zurückgezogen, schon wurden wir von einem Dieb erwartet. Er machte keinerlei Anstalten uns anzugreifen, sondern begegnete uns zwar misstrauisch, aber durchaus freundlich, mit den Worten: »Willkommen in der Gilde der Diebe! Ihr könnt hier unten eure Diebesfähigkeiten trainieren oder in unserem Geschäft einkaufen. Falls ihr Lust habt, könnt ihr euch auch am Test der Diebe versuchen.«
Wir schauten uns aufmerksam um. Hinter dem Steinkopf wurde die Gilde von gelegentlichem Fackelschein erhellt, so dass man wenigstens grob die Konturen erkennen konnte. Dennoch herrschte ein diffuses Zwielicht, so dass wir auf unsere eigene Fackel nicht verzichten wollten. Etwa eine Handvoll finsterer Gesellen lief dort auf den Fluren und Korridoren entlang, und wir sprachen sie alle an. Viele Informationen konnten wir ihnen allerdings nicht entlocken. Sie hüteten ihre Geheimnisse außerordentlich gut, und wenn sie sprachen, dann fast nur über belanglose Dinge. Zum Beispiel meinte ein Dieb zu uns: »Ich würde mich wirklich gerne mit euch

unterhalten, aber leider habe ich es eilig. Ich muss unbedingt zum Warenhändler von Spannenberg, bevor sein Sonderangebot an Schleudersteinen verfällt«, und schon machte er sich davon.

In einem Punkt waren sie sich aber alle einig: Keiner von ihnen schätzte die Angriffe der „fremden“ Banditen. Alle fürchteten sich davor, dass das gute Verhältnis zur Stadt wegen ihnen zerbrach. Sie hatten sogar Angst davor, selbst das Opfer der Räuber zu werden. Einer ihrer Kameraden war sogar schon von denen umgebracht worden. Es sah ganz so aus, als hätte ich mich nicht in Silks Nachfolgern getäuscht.

Sehr interessant fand ich die Aussage eines Gildenmitglieds, das uns munter ansprach: »Hallo Kollegen, seid ihr schon einmal im Haus der Heiler gewesen? Als ich das letzte Mal dort war, habe ich im Bücherschrank ein wunderbares Buch mit Fabeln gefunden.«
Fabeln? Das erinnerte mich doch verdächtig an mein Lieblingsbuch, das ich erst gestern in der Hand gehabt hatte. Toll, dass sich selbst die Mitglieder der Gilde dafür interessierten. Ob der Mann wohl in seiner Gildenkleidung dort aufgetaucht war? Vermutlich hatte er sich eher zivil gekleidet, damit er nicht gleich als Dieb auffiel. Man wusste ja nie, ob…
In diesem Moment sprach Egil mich an und holte mich einmal mehr aus meinen Träumereien: »Ich glaube wirklich nicht, dass die Mitglieder der Gilde für die Raubzüge in Spannenberg verantwortlich sind. Erstens haben wir in diesem Keller keinerlei Diebesgut gefunden. Zweitens sehen mir die Leute hier nicht gerade wie skrupellose Mörder aus. Und drittens… hab ich grad vergessen…! Fabeln… Ts… Ich denke wir sollten morgen in der Wüste Hoimon nach dem Banditennest Ausschau halten. Da haben wir vielleicht mehr Erfolg!«
Ja ja, Egil! „Drittens interessieren sich Mörder sicherlich nicht für so was wie Fabeln, im Gegensatz zu meinem lieben Gefährten Lunselin.“ Ich hatte schon verstanden. Wenigstens hatte er es nicht ausgesprochen, sondern es nur angedeutet. Immerhin ein kleiner Fortschritt.

Mit dem Plan meines Kameraden war ich hingegen auf Anhieb einverstanden. Diebe, die etwas Böses im Schilde führten, hätten uns sicherlich nicht einfach unbewacht in ihrem Hort umherwandern lassen. Immerhin hätten wir Spuren oder Hinweise finden können, und die gab es beim besten Willen nicht auszumachen. Nun, was gab es überhaupt in diesem Keller zu finden? Neben einigen mehr oder weniger gesprächigen Gildenmitgliedern gab es auch ein kleines Trainingszentrum, ähnlich wie das in der Kämpfergilde. Nur, dass man hier nicht das Kriegerhandwerk erlernte, sondern das Diebeshandwerk. Fallen finden, sie gefahrlos entschärfen, oder auch das sichere Öffnen verschlossener Türen, das waren Dinge, die hier gelehrt wurden. Vorausgesetzt, man verfügte über das gewisse Taschengold und war bereit es zu opfern. Die Gilde ließ sich ihre Lehrer ausnehmend gut bezahlen, und so verzichteten wir darauf. Außerdem war meines Wissens selbst ein gutes Schloss kein Problem, wenn man den richtigen Dietrich in der Hand hatte.

Sogar einen Händler gab es hier unten im Keller. Laut den Informationen der Diebe sollte man bei ihm allerlei nette Sachen einkaufen können, die entweder dabei halfen, dieses Handwerk besser auszuüben, oder aber durch das Handwerk überhaupt erst zum Verkauf angeboten werden konnten. Leider hatte der Laden sehr ungastliche Öffnungszeiten. Nur zwischen 01.00 Uhr und 06.00 Uhr war der Verkauf möglich. De facto bedeutete das, dass wir im Moment hier rein gar nichts ausrichten, und daher auch genauso gut wieder gehen konnten.

Als wir beinahe wieder die Stelle mit dem Steinkopf erreicht hatten, fiel uns aber doch noch etwas auf: Eine Holztür, an der ein Schild angebracht war. Wir gingen heran, leuchteten mit der Fackel auf die Tür, und so konnte ich die Inschrift des Schildes entziffern. Darauf stand: „Test der Diebe. Wer wagt gewinnt! Geht und löst das Rätsel der Türen, und der Lohn wird eine wahre Freude für jeden Dieb sein!“ Sehr schön! Egil und ich schauten uns an, und mit den Worten »Das könnte Spaß machen!«, nahm ich meinen Rucksack ab und fing an, nach einem der beiden Dietriche zu kramen, die ich mitgenommen hatte. Die daraufhin folgende Szene würde ich zwar lieber aus meinem Gedächtnis streichen, doch gehört sie wohl zum jungen Abenteurerleben dazu. Es gab in etwa folgende Konversation:

»Na dann wollen wir mal!«
»Kannst du damit umgehen, Lunselin?«
»Na klar. So schwer kann das doch gar nicht sein! So, jetzt ist der Dietrich im Schloss, siehst du?«
»Nein, ich sehe gar nichts. Wenn du mir die Fackel gibst, kann ich dir leuchten und sehe selbst auch was.«
»Ja gut, hier hast du sie. Mmmhh… eigentlich müsste das nun aufgehen.«
»Hast du sowas schon mal gemacht?«
»Klar, erst ein paar Millionen Mal!«
»Ehrlich? Hätte ich dir gar nicht zugetraut!«
»Natürlich nicht! Ich hab doch gesagt, ich bin ein Bücherwurm und habe keine Ahnung von Praxis.«
»Ah, du wolltest mich nur auf den Arm nehmen, richtig?«
»Richtig! Leuchte doch mal hier hin.«
»So besser?«

»Nicht so nah, das Feuer verbrennt gleich meine Hand.«
»Ich glaube, wir brauchen eine Laterne.«
»Nein, geht schon. Ha, jetzt hab ich es. Ich spüre, wie das Schloss nachgibt.«
KNACKS!!!
»Mist, ich glaube der Dietrich ist zerbrochen!«
»Vielleicht sollten wir noch einmal wiederkommen, wenn wir jemanden gefunden haben, der sich *wirklich* damit auskennt.«
»Ja, ja. Mist! Wie konnte das nur…?«

Ich warf die zwei Hälften des Dietrichs weg und hörte dabei ein metallenes Klirren. Als ich die Fackel in Bodennähe hielt, sah ich schon einige zerbrochene Dietriche dort liegen. Selbst die Diebe der Gilde hatten offenbar so ihre Mühe und Not mit dem Schloss gehabt. Wie konnte ich da glauben, dass ein Anfänger wie ich damit klar kam? Später sollte ich erfahren, dass ich sogar verdammt viel Glück in diesem Moment gehabt hatte, denn auf dem Schloss lag eine Falle, und wenn ich diese versehentlich ausgelöst hätte, dann wäre es mir gar nicht gut ergangen.

Egil schmunzelte und grinste die ganze Zeit, als wir die Gilde verließen und zur Kellertreppe zurückgingen. Ich war übermütig geworden und damit auf die Schnauze gefallen. Aber solange es etwas so harmloses war wie ein zerbrochener Dietrich, und ich niemandem sonst Schaden zugefügt hatte, ging es ja noch. Als wir den „Hinkenden Gauner“ wieder erreicht hatten, machte Egil einen Vorschlag: Wo wir schon mal dort wären, könnte man sich auch eine ordentliche Mahlzeit gönnen, und sich dann bald aufs Ohr legen, damit wir morgen in aller Frühe in Richtung Wüste aufbrechen könnten. Das klang vernünftig, und so haben wir es dann auch gemacht. Das Essen war gut, die Sitze bequem, die Gesellschaft angenehm, und der Becher Wein eine besondere Gaumenfreude. An diesem Tag gönnte ich mir tatsächlich zwei davon, und spürte wie eine feine Röte anschließend meine Wangen überzog. Ich war aber weit davon entfernt, betrunken zu sein oder nicht mehr zu wissen, was ich tue. Es war ein schöner, gemütlicher Abend. Heute schäme ich mich, wenn ich an den Abend zurückdenke! Ich hätte nach Hause gehen und schauen sollen, wie es meinem geliebten Großvater ging, so wie er sich immer um mich gekümmert hatte, wenn ich krank war. Einer meiner späteren Gefährten sagte mal zu mir, als ich dieses Thema ansprach: »Jugend und Weisheit sind zwei Dinge, die sich widersprechen!« Dennoch wäre ich gern etwas fürsorglicher gewesen…

TAG 5: Auswirkungen eines Feuerballs

Ich hatte trotz meines leichten Schwipses – oder gerade deswegen? – ganz gut geschlafen. Egil weckte mich bereits um 05Uhr, als es noch stockfinster draußen war. Wir machten uns frisch, aßen ein karges Frühstück, zogen unsere Rüstungen an, und verließen leise die Taverne. Ein paar Schritt gegenüber des Eingangs war bereits das Stadttor, und unbeobachtet verließen wir Spannenberg. Wir gingen links herum auf den Weg, der mich von zuhause zur Stadt geführt hatte, und folgten ihm bis zu einer Gabelung kurz hinter der Brücke. Endlich begann es hell zu werden, und wir waren nicht mehr auf das Mondlicht angewiesen. Und nun begannen wir, uns ein wenig zu unterhalten. Wir sprachen über unsere bisherigen Erfolge, über den Stand unserer Ermittlungen und auch über uns. Egil fragte, ob ich noch immer sauer auf ihn sei, weil er mich mit der Fechtstunde so gequält hatte. Ich sagte wahrheitsgemäß, dass es die schlimmste Erfahrung meines Lebens war, dass ich ihm aber sicher eines Tages dafür dankbar sein würde. Egil wollte auch wissen, ob Opa Thalion einen Krieger in seiner Gruppe gehabt hatte. Ja, das hatte er tatsächlich, allerdings war er weniger ein Krieger, sondern ein Paladin. Auch ihm hatte Thalion zur Aufnahme in der entsprechenden Gilde verholfen. Er hieß Gryban und war ein guter Begleiter meines Großvaters gewesen. Ebenso wie der Schwarzmagier Trasric, der Heilmagier Crag, die Alchemistin Satine, unser Gildengründer Silk, der Zwerg Drobamir, sowie Hund Spike und Katze Shir'Kar. Insgeheim hoffte ich, dass ich auch so viele Mitstreiter finden würde, die mit mir zusammen für das Überleben Lyramions kämpften.

Bald darauf betraten wir die Wüste Hoimon, und bald zeigte sich, dass unser zeitiger Aufbruch eine gute Idee gewesen war. Nach Sonnenaufgang wurde es dort nämlich sehr schnell sehr heiß. Wo sollten wir suchen? Und was suchten wir hier überhaupt? Egil meinte, es müsse zumindest ein Haus, einen Schuppen oder so etwas geben, denn ansonsten würden die Banditen mitten in der Wüste ähnlich gegrillt werden, wie wir. Doch nördlich von Spannenberg gab es nur die Meeresbucht und den Strand zu finden. Also mussten wir uns weiter nach Osten orientieren. Wir irrten sicherlich drei Stunden durch die Wüste, bis wir in der Ferne ein Haus erkennen konnten. Hätten wir vorher gewusst, wo es sich befand, dann hätten wir den Weg sicherlich auch in einer Stunde geschafft, doch so dauerte es eben länger. Eigentlich hätte uns aber klar sein müssen, dass das Haus für die Banditen leicht zu finden sein musste, denn die wären bestimmt auch nicht begeistert von der Idee, stundenlang durch heißen Sand zu marschieren, am besten noch mit dicker Beute unter dem Arm.

Das Haus stand inmitten eines kleinen Gartens, in dem allerdings nicht besonders viel gedeihen konnte. Rings herum stand ein großer Zaun, der so hoch war, dass man nicht hinüberklettern konnte. Doch von Süden her war eine Lücke im Zaun, die offenbar als Durchgang angelegt war. Und genau das taten wir dann auch: Wir gingen hindurch… mutig… forsch… jugendlich ungestüm! Das Klingeln, das daraufhin aus dem Haus zu hören war, sagte uns, dass wir gerade einen Fehler gemacht hatten. Der Zugfaden in Knöchelhöhe, den Egil kurz darauf entdeckte, verstärkte diese Meinung zusätzlich. Und dass aus dem Haus hektische Rufe zu vernehmen waren, bis es schlagartig mucksmäuschenstill wurde, ließ den Fehler noch viel schwerer und unverzeihlicher erscheinen.

Egil zog das Schwert, und ich tat es ihm gleich. Ich fragte ihn leise, ob er einen Plan habe. Die Antwort hätte ich mir nach gestern denken können: Es gab keinen Plan für eine unbekannte Situation. »Reingehen, wachsam sein und zuschlagen!«, gab Egil als Parole aus. Er öffnete die Tür. Gerne ließ ich ihm hier den Vortritt. Sie war nicht verschlossen und schwang knarrend nach außen hin auf. Wir schlichen hindurch. Ich wollte die Tür schließen, doch Egil wisperte, ich solle sie auflassen und mir keinen potentiellen Fluchtweg versperren. In dem Raum sah es so aus, als seien seine Bewohner überstürzt geflüchtet, und so hatte es sich auch von draußen angehört. Auf einem Tisch rechts von uns lagen wild verstreute Spielkarten, und auf dem Esstisch links von uns standen mehrere Teller mit noch warmer Suppe. Egil meinte, es seien mindestens ein halbes Dutzend Männer, eher ein volles Dutzend, den Karten und Tellern nach zu urteilen. Zu sehen oder zu hören war aber niemand.

Vorsichtig gingen wir voran, als plötzlich die Eingangstür zuschlug und wie aus dem Nichts mehrere finstere Gestalten in unserem Rücken aufgetaucht waren. Wie hatten sie es nur geschafft hinter uns zu gelangen, ohne dass wir sie bemerkt hatten? Aber gut, das war eine Frage, um die wir uns nun nicht mehr kümmern brauchten. Der Fluchtweg war abgeschnitten, und wir waren gefangen. Leider sahen die mit gefährlich langen Messern bewaffneten Gesellen nicht danach aus, als machten sie Gefangene. Wortlos kamen sie auf uns zu und griffen uns an. Egil rief mir zu: »Sofort Rücken an Rücken! Gib mir Deckung und halte sie auf so gut du kannst!«

Ich gehorchte sofort. Zu lebhaft waren die Erinnerungen an die Gasse im Norden Spannenbergs, wo wir es mit fünf Gegnern zu tun gehabt hatten. Nur dank Florins Hilfe hatten wir überlebt. Und nun waren es zehn Gegner? Ja, es waren unglaubliche zehn Feinde. Zwei gegen Zehn. Ein unmöglicher Kampf! Ich schluckte schwer und musste mich zusammenreißen, dass die Angst mich nicht völlig überwältigte. Unsere Vorteile waren erstens die beiden Langschwerter, zweitens die Tatsache, dass wir zusammen standen und uns gegenseitig deckten, und drittens Egils unglaubliches Kampftalent mit Schwert und Schild. Sein Langschwert hielt blutige Ernte. Und auch ich schlug mich tapfer, für meine Verhältnisse. Ich merkte, dass diese Banditen längst nicht so gute Kämpfer waren, wie die Fünfergruppe in der Stadt. Damals hatten sie uns vermutlich ihre Besten auf den Hals gehetzt, während hier verhältnismäßig normale Gegner auf uns warteten. Nur deshalb hatten wir eine Chance! Nach dem Kampf konnte ich kaum glauben, was ich getan hatte. Ich allein hatte zwei Gegner ausgeschaltet. Mein Arm hatte sich beinahe wie von selbst bewegt. Abwehr – Angriff – Schlag – Abwehr – Angriff – Schlag, niemals weiter als einen halben Schritt von Egils Rücken entfernt, und immer sofort wieder die Ausgangsposition einnehmend. Alles Dinge… ja, alles Dinge, die Egil mir vor zwei Tagen bis zum Erbrechen eingeprügelt hatte! Es funktionierte!

Egil hatte fünf Gegner gefällt, bis die restlichen drei Verbliebenen die Beine in die Hand nahmen und durch die Eingangstür verschwanden, jenen Weg, den wir uns eigentlich zur Flucht lassen wollten. Gewonnen! Wir hatten das unmögliche Gefecht gewonnen! Egil hatte ein Messer und einige Kerben in seinem Langschild, war dank des Kettenhemds jedoch ansonsten unverletzt, und auch ich hatte nur zwei kleine Schnitte am rechten Arm. Kaum war das Gefecht erledigt, verband Egil meine Wunden. Dabei meinte er herablassend: »Was für Schwächlinge! Einen Kampf mit fünffacher Überlegenheit sollte man eigentlich gewinnen!«, doch ich war gerade heilfroh, dass es andersherum ausgegangen war. In diesem Moment überkam mich ein heftiges Zittern aufgrund der vorangegangenen Belastung, und ich konnte nicht anders, als Egil in die Arme zu fallen und ihm für das Fechttraining zu danken. Nur dank der schlimmsten Stunden meines Lebens konnte ich diesen Kampf überstehen. Er klopfte mir auf den Rücken und meinte, während er die Umarmung erwiderte: »Keine Ursache, Waffenbruder! Hast dich wacker geschlagen!« Dennoch brauchte ich ein paar Minuten, um mich wieder zu sammeln.

Während Egil die Leichen untersuchte, ihnen die Wertsachen entnahm und sie auf einen kleinen Haufen in der Nähe des Ausgangs aufschichtete, untersuchte ich den Rest des Raums. Nur finden konnte ich nichts. Hinter dem Raum schloss sich ein Quergang an, der nach rechts zu einer Treppe führte, und nach links zu ein paar Kammern. Leise schlich ich mich mit gezogenem Schwert durch den Gang und schaute mich um. In einem Raum am Ende des Gangs stand ein unbenutztes Bett, sowie einige Einrichtungsgegenstände und sogar eine Truhe. Zum Glück war sie nicht verschlossen, denn ich wollte nicht schon wieder mit einem Dietrich

herumhantieren und mich blamieren müssen. Als ich die Truhe öffnete, fand ich darin einige höchst bemerkenswerte Dinge. Ich rief nach Egil, denn das würde ihn sicher interessieren.

Wir fanden einen interessant aussehenden Helm. Ich glaubte er hieß Sonnenhelm, weil er die Fähigkeit hatte, wie eine helle Lampe zu strahlen, wenn man es brauchte. Sehr gut, denn das machte Fackeln weitgehend überflüssig. Ein seltener Trank zur Verbesserung der Konstitution war ebenfalls dabei und würde einen von uns noch einmal deutlich widerstandsfähiger machen. Außerdem fand ich einen starken Heiltrank, sowie 350 Gold. Das beste Beutestück war jedoch golden und hatte die Form eines Hufeisens! Das war eindeutig eines der Hufeisen, die der Pferdehändler Tolimar zur Suche freigegeben hatte. Leider war es nur eines, was bedeutete, dass sich die anderen drei noch irgendwo hier befinden mussten. Aber immerhin waren wir uns nun vollständig sicher, dass wir am richtigen Ort waren.

Im zweiten Raum war nichts Besonderes zu entdecken, und so wandten wir uns der Treppe zu. Vorsichtig stiegen wir die Stufen hinauf und gelangten in einen kleinen Raum. Links befand sich ein Kamin, allerdings brannte dort kein Feuer, und rechts war der Durchgang in einen kleinen Aufenthaltsraum. Dort saßen gemütlich sieben Banditen an einem Tisch und spielten Karten. Unglaublich, dass sie den Lärm unten nicht gehört und gleich nachgesehen hatten. Diesmal war die Überraschung auf unserer Seite. Egil wisperte mir noch zu: »Dieselbe Taktik!«, dann stürmte er mit erhobenem Langschwert in den Raum und rief dröhnend: »Das ist ein Überfall! Waffen fallen lassen, oder euer Leben ist verwirkt!«
Ganz so wie erhofft hatte das nicht funktioniert, denn die Banditen griffen uns dennoch an. Das mit Rücken an Rücken klappte auch nicht gerade, denn die Feinde befanden sich allesamt vor uns und kamen entsprechend auch von vorne. Es gab nichts nach hinten abzusichern, und so wagte ich es, mich von Egil zu lösen und lieber seine Seite als seinen Rücken zu decken. Und selbstverständlich entschied ich mich für die Seite, die weniger Feinden zugewandt war...

Der Kampf verlief kurz und einseitig. Wie bereits beim ersten Gefecht waren die Gauner nicht in der Lage, Widerstand zu leisten. Sie versuchten es zwar, doch hatten sie keine Chance gegen den erfahrenen Krieger. Bald lagen die ersten zwei Banditen im Staub, woraufhin die anderen vorsichtiger wurden. Als dann auch noch der Dritte fiel, warfen zwei von ihnen die Waffen weg und gingen auf die Knie, fingen an um Gnade zu bitten. Einer schloss sich ihnen noch an, während der Vierte nun mich mit dem Mute der Verzweiflung attackierte. Doch Egil stellte sich ihm schnell in den Weg, und sein Schwert fand erneut das Ziel. Auch dieser Kampf war gewonnen. Doch was machten wir nun mit den Gefangenen? Egil rief ihnen zu: »Verschwindet und lasst euch hier nie wieder blicken!«, dann gab er den Ausgang des Raums frei. Sofort suchten sie das Weite, und die Fußtritte auf der Treppe waren das Letzte, was wir von ihnen hörten.

Wir waren beide unverletzt und konnten uns nun über die Beute hermachen: Leder und Messer ohne Ende. Egil meinte, wir sollten das alles im Eingangsbereich auf einen Haufen werfen, damit wir es später zum Händler von Spannenberg bringen und verkaufen konnten. So geschah es auch. Hoffentlich hatten die fliehenden Gauner nicht unsere Beute weggeschleppt, ging mir durch den Kopf. Doch das war gerade zweitrangig, denn ich hatte in der Ecke eine interessante Truhe gefunden, die ich mir nicht entgehen lassen wollte. Und wieder hatten wir einen herrlichen Fang gemacht: Ein Geschicklichkeitstrank, fünf neue Dietriche, 1.000 Gold, sowie das zweite goldene Hufeisen. Also hatten die Diebe ihre Beute offenbar munter untereinander aufgeteilt, und wir mussten alles komplett absuchen, um die vier Hufeisen wiederzufinden.

Nachdem wir uns darauf geeinigt hatten, dass wir die steigernden Tränke später unter uns verteilen und zu uns nehmen werden, und alle wichtigen Gegenstände wieder in den Rucksäcken verstaut waren, standen wir vor einem kleinen Problem: Es gab keine Räumlichkeiten mehr zu erkunden! Im Obergeschoss schlossen sich keine weiteren Räume an, und unten konnten wir auch nichts finden. Nachdem wir sicher waren, dass keine Banditen mehr im Haus herumliefen, teilten wir uns auf und suchten getrennt nach weiteren Wegen. Dabei bemerkte Egil, dass die Wand unten, gegenüber des Ausgangs anders aussieht, so als könne man sie nach oben oder unten verschwinden lassen, wie einen Steinkopf. Es fehlte nur der notwendige Mechanismus dafür. Wir mussten etwas übersehen haben bei unserer Inspektion.

Da kam mir plötzlich eine Idee! Beim Eingang in die obere Etage hatte ich einen Kamin gesehen, der nicht brannte. Auf dem Weg wieder nach unten war mir zusätzlich aufgefallen, dass noch nicht einmal Asche darin lag. Eigentlich hätte ich da schon stutzig werden müssen, doch hatte mein Verstand die Arbeit verweigert. Erst jetzt, wo wir einen zur Wand passenden Mechanismus suchten, fing mein Hirn an zu glühen. Ich schaute mir den Kamin genauer an und entdeckte bald, dass er nur eine Attrappe war. Mir fiel fast die Kinnlade herunter, als ich einen der Ziegelsteine dort herausnehmen konnte, und sich mir ein kleines Versteck offenbarte. Und so richtig durchdrehen wollte ich, als ich sah, was darin verborgen gehalten wurde.

»Egil, das musst du dir ansehen!«, rief ich lautstark.
Er rief zurück: »Ich hab auch was gefunden, aber ich komme zuerst zu dir!«

Als der Krieger bei mir war, und ich ihm das Versteck zeigte, fingen seine Augen an zu leuchten. Behutsam nahm er einen Gegenstand aus dem Versteck. Einen langen, sehr langen Gegenstand. Fast zwei Schritt lang, aus Metall und mit verdammt scharfer Klinge. »Ziemlich groß, das Schwert!«, merkte ich an.
Egil musste mich sofort verbessern: »Das ist nicht irgendein Schwert! Das ist ein Zweihänder!«
Nun, Waffen waren eindeutig seine Domäne, damit hatte ich nicht besonders viel am Hut. Sogleich klärte er mich auf: »Weil diese Schwerter so groß und schwer sind, müssen sie mit zwei Händen geschwungen werden. Deshalb heißen sie Zweihänder. Damit kann ich zwar den Schild nicht mehr nutzen, doch dafür kommen die Gegner ab jetzt überhaupt nicht mehr an uns heran. Das wird ein Spaß...«
Wenn er das sagte! Während er das Schwert... okay, den Zweihänder... genauer untersuchte, zog ich die von Egil unbeachteten Gegenstände aus dem Versteck. Es waren ja nur ein zweiter Konstitutionstrank, das dritte goldene Hufeisen, sowie erneut 500 Gold, also eigentlich nichts weiter Wichtiges...

Als ich Egil das Hufeisen vor die Nase hielt, raunte er mir eben: »Gute Arbeit!« zu, doch war er noch immer mit dem Zweihänder beschäftigt. Ehrlich gesagt war ich gerade ein wenig sauer auf meinen sogenannten „Waffenbruder“. Hallo? Drittes Hufeisen und so!? ...und er hatte nur Augen für ein Stück Metall. Ich stapfte beleidigt die Treppe hinunter und ließ Egil oben stehen. Doch kaum war ich alleine, da tat es mir schon wieder leid. Bei allen Gemeinsamkeiten hatten wir eben auch unsere Unterschiede. Hätten wir anstelle des Zweihänders ein spannendes Buch gefunden, so wäre er nun sicherlich der Ungehaltene gewesen. Manchmal konnte ich ein rechter Esel sein!

Ich blieb nicht lange alleine. Egil kam behände die Treppe hinunter und meinte zu mir: »Dieser Fund ist ein echter Glücksgriff! Das ist nicht einfach nur ein x-beliebiger Zweihänder, sondern eine der legendären Waffen mit den Namen Feuerbrand. Die sind sehr mächtig und äußerst wertvoll. Damit werde ich ab jetzt jeden Banditen zermalmen, der es wagt, sich uns in den Weg zu stellen. Sollen sie nur kommen...!«
Dann zog er mich mit in die Eingangshalle und meinte, er habe ebenfalls einen interessanten Kamin gefunden. Stimmt, unten war mir auch bereits eine solche Feuerstelle aufgefallen. Allerdings lag dort Asche drin, und der Kamin schien regelmäßig in Gebrauch zu sein. Doch als Egil mich gezielt auf eine Seite des Ofens zog und mich anwies, in einem bestimmten Winkel hinein zu schauen, da sah ich einen kleinen, mit Ruß überzogenen Hebel. Ach nee! Und als ich an dem Hebel zog, hörten wir ein Schaben und sahen, wie die Wand hinter dem Durchgang im Boden verschwand. Yeah! Diese Banditen waren ausgemachte Füchse, aber wir waren auch nicht auf den Kopf gefallen!

Zufrieden gingen wir in Richtung des neuen Durchgangs und fanden vor uns eine Treppe, die in einen Keller führte. Es schien bald so, als wären Keller meine zweite Heimat geworden. Noch bevor wir die Stufen betreten konnten, kamen allerdings von unten fünf finstere Gestalten hochgerannt. Der Größte von ihnen rief: »Nagier sieht ungebetenen Besuch sehr ungern, schneidet ihnen die Kehlen durch!«
Na da hatten wir aber entschieden etwas gegen. Auf einmal schrie Egil auf: »Ist das der Dank dafür, dass ich dein erbärmliches Leben verschont habe? Ab jetzt wird niemand mehr verschont! Jeder, der sich uns in den Weg stellt, hat sein Leben verwirkt!«
Ich erkannte, was Egil meinte: Einer der Banditen, die während des zweiten Kampfes fliehen durften, hatte sich unter die Angreifer gemischt. Offenbar hatte er seine Flucht lieber dazu genutzt, um Verstärkung zu holen, anstatt sein Leben zu retten. Klar, dass Egil vor Wut schäumte.

Unter den Angreifern war einer anders gekleidet, als der Rest. Er sah fast… majestätischer aus, wenn ich spontan ein Wort dafür finden müsste. Es war ein Hauptmann, ein Anführer, und er war es, der den Befehl zum Angriff gegeben hatte. Egil hatte Feuerbrand gezogen und schwang es beidhändig vor sich. Dem zurückgekehrten Banditen hatte er eben mit einem wuchtigen Schlag den Kopf von den Schultern getrennt, als ich sah, dass der Hauptmann einen Pfeil auf seinen Bogen legte und auf Egil zielte. Ich rief noch: »Vorsicht, Pfeile!«, da surrte auch schon die Sehne und Egil wurde genau in den Bauch getroffen. Oh je! Jetzt steckten wir in echten Schwierigkeiten!

Wütend ging der Krieger auf den Hauptmann los, die Schmerzen in seinem Körper ignorierend, und streckte im Vorbeigehen einen der anderen Angreifer nieder. Ich versuchte ihm derweil Deckung zu geben und die beiden verbliebenen Banditen in Schach zu halten. Es klappte. Egil spaltete erst den Bogen in zwei Teile und traf dann wieder und wieder den Hauptmann, der diesen Angriffen nichts mehr entgegensetzen konnte. Ich hatte einen Gegner in Balas Reich geschickt und hatte nur noch einen vor mir, den ich mühelos zurückdrängen konnte. Plötzlich brach er aus, ergriff die Flucht, rannte durch den Durchgang und verschwand durch die Haustür ins Freie. Egil hatte den Hauptmann inzwischen besiegt, zog sich den Pfeil aus dem Körper und sank mit schmerzverzerrtem Gesicht zu Boden.
Wütend funkelte er mich an: »Warum hast du ihn entkommen lassen?«
Ich zuckte mit den Schultern, hatte ihn einfach nicht aufhalten können, hatte nicht einmal damit gerechnet, dass er plötzlich loslaufen würde. Dann meinte Egil schwach zu mir: »Heiltrank!«, während er die Hand auf die blutende Wunde legte. Ich gab ihm einen von meinen starken Heiltränken, und er trank ihn restlos aus.

Egil entspannte sich und blickte wieder friedlicher drein. Dann meinte er zu mir: »Mitten in den Bauch! Das sind die schmerzhaftesten Verletzungen. Diese Bastarde! Na wartet, ab jetzt gibt es keine Gnade mehr! Jeder, der sich uns in den Weg stellt, wird niedergestreckt, hörst du, Lunselin? Jeder!«

Ich wusste nicht, was ich dazu sagen sollte. Ganz wohl fühlte ich mich nicht in meiner Haut. Ich hatte ja vorher geahnt, dass ich viel würde kämpfen und töten müssen. Doch hatte ich eigentlich damit gerechnet, dass es sich dabei um Monster handelte. Brunnenmolche, Große Spinnen, Orks oder sogar Drachen. Gegen die konnte ich kämpfen. Doch das hier waren Menschen! Taten wir wirklich das Richtige? Egils Blicke sagten mir leider eindeutig, dass dies der falsche Zeitpunkt war, um darüber zu philosophieren oder gar zu diskutieren. Langsam rappelte sich der Krieger wieder auf, wischte seinen Zweihänder ab, und machte sich bereit weiterzugehen. Ich trottete ihm hinterher und war alleine mit meinen Gedanken. Dieses Mal hatte mich Egil nicht gelobt, sondern trotz gutem Kampf sogar dafür getadelt, dass ich einen Kerl hatte entkommen lassen. Mir schien es gerade, als sei sämtliche Wärme aus meinem Gefährten gewichen, und das machte mir große Sorgen.

Plötzlich fiel mir ein, dass wir die Gefallenen noch gar nicht untersucht hatten, und ich machte Egil schüchtern darauf aufmerksam. Wir fanden ein wenig Gold, aber sonst nicht viel Brauchbares. Doch Egil entdeckte in einer Tasche des Hauptmanns einen kleinen, gefalteten Zettel. Der Krieger schaute drauf, schüttelte den Kopf und reichte ihn an mich weiter, zusammen mit der Frage, ob ich damit etwas anfangen könne. Ich sah Runen, jene Runen, denen wir bereits auf dem Friedhof begegnet waren, und es war ein Leichtes, sie zu lesen. Auf dem Zettel stand: »Links, Rechts, Mitte, Rechts«. Egil schlug vor, dass es sich dabei vermutlich um eine Kombination für etwas handelte, doch wofür? Ich war mir sicher, dass wir das sehr bald herausfinden würden.

Dann betraten wir den Keller. Es war dunkel. Als Egil mich fragte, ob ich nicht Licht machen wolle, griff ich leicht eingeschüchtert zum Rucksack und kramte nach einer Fackel. Darüber lachte mein Begleiter und meinte, ich hätte das Licht doch auf dem Kopf… Klar, der Sonnenhelm! Diese ganze Kämpferei trieb mich langsam in den Wahnsinn! Ich schaltete den Helm ein und schon war es im Keller beinahe taghell. Wir schauten uns um, sahen jedoch zunächst nichts Verdächtiges. Nach einer Weile rief Egil mich zu sich und fragte aufgeregt: »Was ist das denn?«

Vor uns sahen wir ein seltsames Funkeln. Unzählige blitzende Lichter schwirrten durcheinander und bildeten dabei eine Art Zylinder, der vom Boden bis hoch zur Decke reichte. Es war ein beständiges Flimmern, das jedoch immer an einem Ort blieb. Ich näherte mich den Lichtern, während Egil mich zur Vorsicht aufforderte. Doch ich war mir meiner Sache eigentlich ziemlich sicher. Dies musste ein Teleporter sein. Ich hatte darüber gelesen, dass es sie gab. Wenn man diesen Lichtzylinder betrat, wurde man an eine andere Stelle teleportiert. Das war ihre einzige Aufgabe, daher waren sie an sich völlig ungefährlich. Es konnte höchstens sein, dass der Ort, an den sie führten, eine Gefahr in sich barg. Ich klärte Egil darüber auf, dass mir dieses Lichtspiel bekannt war, und was es damit auf sich hatte. Er schaute sich die Lichter genauer an und meinte dann »Hab ich doch gleich gewusst! Allerdings gibt es drei davon!« Stimmt, er hatte Recht! Ich stand vor dem Rechten, und daneben befanden sich noch zwei Weitere. Einer von ihnen würde uns weiterbringen, aber welcher?

Auch darauf wusste Egil eine Antwort: »Ich wette meinen Arsch darauf, dass wir den Linken nehmen müssen. Die Kombination auf dem Zettel begann doch mit „Links“, oder?« Ja, das war korrekt! Ich war auch schon auf die Idee gekommen, und Egils Hintern damit vermutlich nicht in Gefahr. Vorsichtig schritten wir auf das linke Feld zu. Egil zog seine mächtige Waffe und ich folgte ihm. Der Krieger ging in das Feld und verschwand. Wenig später verschwand ich ebenfalls, es wurde einen Moment lang schwarz um mich herum, und im nächsten Moment stieß ich gegen Egil, der sich leider nicht von der Stelle gerührt hatte, nachdem er durch das Feld gegangen war. »Pass doch auf!«, war sein Kommentar, und ich verzichtete darauf ihn zu maßregeln, weil er mir keinen Platz gelassen hatte. Im Moment war unser Verhältnis gerade sehr brüchig…

Als ich mich umsah, entdeckte ich vor mir eine weitere Reihe mit drei Teleportern. Da hinter mir nun eine Wand war, wusste ich wenigstens, dass wir vorangekommen waren. Schnell warf ich einen Blick auf den Kartenzeichner, der mir bereitwillig bestätigte, dass es sich hierbei tatsächlich um eine zweite Reihe handelte. Und nicht nur das: Eine weitere Reihe wartete bereits auf uns. Schnell sagte ich: »Okay, ich wette es sind vier Reihen, und wir müssen sie genauso nehmen, wie es auf dem Zettel steht: Links, Rechts, Mitte, Rechts.«
Egil nickte und fragte: »Was passiert, wenn wir es falsch machen?«
Ich vermutete, dass es in diesem Fall reichlich ungemütlich werden würde. Die Banditen würden sich nicht umsonst die Kombination aufgeschrieben haben, sondern sie wollten sicherstellen, dass man keinen falschen Teleporter nahm. Vermutlich würden sie auf diese Art und Weise unliebsame Besucher loswerden wollen. Ich sagte: »Wahrscheinlich warten dann ein paar wilde Bestien auf uns!« Ich ahnte nicht, wie nah ich damit der Wahrheit kam, doch zumindest an jenem Tag hatte keiner von uns vor, das genauer herauszufinden.

Also folgten wir den Anweisungen auf dem Zettel und waren schließlich sicher in einem Raum hinter den Feldern angekommen. Egil lobte uns beide für unsere grandiose Auffassungsgabe und meinte einmal mehr, wir seien ein tolles Team. Endlich wieder ein wenig Wärme! Leider wurde es kurz darauf heiß, und zwar wesentlich heißer als mir lieb war…

Es waren sechs Banditen und ein Hauptmann, die uns nicht nur klarmachten, dass wir den richtigen Weg genommen hatten, sondern nun auch mit gezogenen Waffen auf uns losgingen, um uns zu stoppen. Der Hauptmann schrie: »Macht sie nieder, und keine Gnade!« Von schräg hinter mir hörte ich eine energische Stimme, und sie sagte eiskalt nur ein einziges Wort: »Okay!«, und dann brach das Inferno über diesen Keller herein! Ein mächtiger Feuerball schoss an mir vorbei und genau auf den Hauptmann zu.

Ich spürte die sengende Hitze direkt neben mir, obwohl ich zwei Schritt von Egil entfernt stand. Das Zusammentreffen von Feuerball und Banditenhauptmann war einfach nur gruselig. Das Feuer ließ von ihm bloß noch ein Häufchen Asche übrig, und ein entsetzlicher Schrei drang durch den Keller, bis er jämmerlich erstickte. Drei Banditen, unter ihnen eine Frau, standen direkt um den Hauptmann herum und wurden von der Explosion an die Wand geschleudert. Sie waren augenblicklich tot. Ein Bandit war zu einer menschlichen Fackel geworden und lief schreiend in einen hinteren Teil der Höhle. Der Rest hatte Glück, stand etwas weiter weg und holte sich „nur“ schwere Verbrennungen. Sie ließen alles fallen und flohen schreiend. Eine brütende Hitzewelle ging durch den Keller und ließ mir den Schweiß in die Augen tropfen. Die Luft stank furchtbar nach verbrannter Haut und Haaren. Und als ich mich völlig schockiert umdrehte, in Egils eiskalte Augen blickte und er genüsslich sagte: »Ich liebe Feuerbrand!«, da war es mit meiner Beherrschung endgültig vorbei! Ich drehte mich um und lief los…

Ich rannte durch den Teleporter, den ich nach unserer Ankunft dort entdeckt hatte, denn ich war mir sicher, dass dieser in den Teil des Kellers führen musste, in dem wir angekommen waren. Und sollte er mich in eine Falle führen, so war mir das in diesem Moment auch scheißegal. Egils Ruf: »Lunselin, warte!« verhallte ungehört, ich wollte nur noch weg von ihm und dieser Stätte des Todes. Als ich die Kellertreppe erreicht hatte, sah ich die Bilder des Infernos deutlich vor mir, und sie liefen wieder und wieder in Dauerschleife vor meinem geistigen Auge ab. Ich sah nur noch verbrannte und verkohlte Leichen, musste würgen und mich schließlich übergeben. So viel Leid! So viel Tod! War das wirklich nötig? Ich konnte kaum atmen, ging keuchend die Kellertreppe hoch und torkelte zum Ausgang des Banditenhauses. Nichts wie raus an die frische Luft! Endlich draußen in der schwülen Hitze der Wüste, lehnte ich mich an den Gartenzaun, sank daran zu Boden, und brach weinend zusammen…

Es war mir in dem Moment alles egal! Es hätten draußen geflohene Banditen auf mich warten und mich erschlagen können, und es wäre mir egal gewesen. Ja, beinahe hätte ich es mir sogar gewünscht! Dann wäre ich endlich all diesem Elend entkommen! Scheiß auf Abenteuer und Heldentum! Scheiß auf Lyramion und die angebliche Gefahr! Diese Welt hatte Tarbos und den Absturz eines Mondes überstanden! Sie würde auch die neue Gefahr überstehen, was immer auf sie zukam… Hatte ich vor einigen Tagen beim Kampf mit dem Brunnenmolch behauptet, meine Unschuld verloren zu haben? Was hatte ich denn dann gerade eben erlebt? Das war der reinste Horror! Diese Bilder würden mich bis ins Grab verfolgen! Um keinen Preis der Welt wollte ich davon ein Teil sein… Hemmungslos ließ ich die Tränen laufen und verfluchte einmal mehr mein verdammtes, ungerechtes Schicksal!

Ich saß dort und weinte. Ich weiß nicht mehr, wie lange ich dort saß, denn ich bekam nichts mehr um mich herum mit. Plötzlich spürte ich eine Hand auf meiner Schulter. Mit tränenverschleiertem Blick schaute ich hoch und sah in Egils, nun nicht mehr so harte, Augen. Ich wimmerte nur kraftlos: »F-Fass mich nicht an, du M-Mörder!« Es war mir egal, dass dies das brüchige Band zwischen uns für immer zerschnitt. In meinen Augen war es ohnehin gerade lichterloh abgefackelt worden. Ich wollte, nein ich konnte, nichts mehr mit diesem Menschen zu tun haben. Dachte ich…

Schweigend setzte sich der Krieger an meine Seite. Er saß einfach da, schaute mich nicht an, sondern sah nach vorn. Irgendwann fing er an zu sprechen, und die Worte drangen mir in Mark und Bein:
»Es tut mir leid, dass du das gerade mit anschauen musstest. Ich hätte dich vorwarnen sollen, dass man mit Feuerbrand eine gewisse Anzahl an Feuerbällen verschießen kann. Das ist es, was diese Waffe so mächtig macht. Ich vergesse manchmal, dass du jünger bist als ich, und dass du mit dem Kämpfen erst vor wenigen Tagen überhaupt in Berührung gekommen bist. Ich habe mein Leben lang gekämpft, habe die letzten sieben Jahre unter Kriegern gelebt und von ihnen gelernt, habe schon manche Grausamkeit miterleben müssen und bin entsprechend abgestumpft. Ich verstehe sehr gut, dass dich der Anblick so mitgenommen hat.«

Mit tränenerstickter, brüchiger Stimme antwortete ich: »D-Das waren *Menschen*, die nun als verkohlte Leichen dort liegen! Sie hatten ein Leben, vielleicht eine Familie, und nun sind sie tot.« Bei den letzten Worten war ich immer lauter geworden, doch als ich mich der Bilder entsann, schüttelte mich ein neuer Weinkrampf.

Egil erwiderte in ruhigem Tonfall: »Sind das wirklich Menschen? Sie rauben harmlose Bürger Spannenbergs aus, bringen sie um ihr hart verdientes Hab und Gut, schneiden ihnen grundlos die Kehlen durch, um sich an ihrem Besitz zu bereichern. Und sie scheren sich einen Scheißdreck um deren Familien. Sie verhalten sich wie die Orks, die auf den Feldern die hart arbeitenden Bauern überfallen. Das sind keine Menschen, sondern Monster wie die Orks. Hättest du Mitleid mit den Orks? Wenn sich Banditen so benehmen wie Monster, dann müssen wir sie auch genau so ansehen und behandeln. Sie hätten uns ohne mit der Wimper zu zucken beseitigt, wenn wir ihnen nicht zuvorgekommen wären. Sie hatten die Wahl ein normales Leben zu führen, und haben sich dagegen entschieden. Wir haben nichts anderes getan, als unsere Stadt zu beschützen.«

Klar verstand ich die Argumente, die der Mann mir dargelegt hatte. Das alles machte schon Sinn. Doch war es eine Rechtfertigung für solche Gräueltaten? Niedergeschlagen und mich mühsam zusammenreißend fragte ich: »G-Geht dir das überhaupt nicht nahe? Macht es dir Spaß zu töten?« Ich fragte mich, ob er einer dieser Krieger war, denen es gefiel, andere Kreaturen umzubringen, und die dadurch in einen Rauschzustand versetzt wurden.

»Nein, es macht mir keinen Spaß, aber es ist eben notwendig! Und was das Mitgefühl angeht: Glaubst du, der fürchterliche Lord Tarbos hatte Mitgefühl, als er eine Schneise der Verwüstung durch das Land schlug und abertausende unschuldige Menschen umbrachte? Glaubst du, diese Banditen haben Mitgefühl, wenn sie uns das Messer an die Kehle setzen?« Egil wartete einen kurzen Moment, bevor er fortfuhr: »Nein, darauf kannst du lange warten! Ich will niemanden umbringen, nicht einmal das kleinste Monster, wenn es sich uns nicht in den Weg stellt und versucht uns aufzuhalten. Erst recht will ich keine Menschen umbringen. Was ich will, ist den Bürgern von Spannenberg helfen. Ich will des Freiherren Sorgen mindern und seine Amtskette finden, ich will die Hufeisen gegen die Ausrüstung tauschen, ich will das Leben der kleinen Sally retten, will Sabine finden und der Held sein, der den armen Menschen wieder Hoffnung gibt. Ich will so sein, wie dein Großvater Thalion gewesen ist! Glaubst du, er hat keine Kreaturen getötet? Er und seine Gruppe haben viele Leben ausgelöscht, auch die von Räubern und anderen, menschlichen Tunichtguten. Doch nicht aus Freude an der Sache, sondern weil es notwendig war, weil das Glück der guten Menschen davon abhängig war. Natürlich ist das nicht leicht, und natürlich quält uns, ja sogar mich, das schlechte Gewissen deswegen. Und das ist es auch, was uns von den Monstern unterscheidet, denn wir haben ein Gewissen. Doch leider sind diese Dinge zwingend notwendig, um unsere Ziele zu erreichen.«

Verzweifelt schaute ich den Krieger an. Auch wenn es hart war, und mein Herz bei der Gewissheit schier zerspringen wollte, so war dies die pure Wahrheit... Nichts als die Wahrheit. Egil ließ mir keine Zeit für weitere Überlegungen, sondern fügte hinzu: »Jedes Mal, wenn wir kämpfen, dann brauchen wir Glück! Eine Menge Glück! Der Pfeil hätte mich töten können, die Banditen hätten ebenso mit Feuerbällen schießen können, immerhin kämpfe ich mit *ihrem* Feuerbrand. Wir hätten schon in der Spannenberger Gasse sterben können, wenn zu unserem Glück nicht Florin aufgetaucht wäre, der Kampf Zehn gegen Zwei hätte anders ausgehen können. Trotz aller Fechtkunst und Erfahrung brauchen wir Glück! Jedes Mal aufs Neue. Unsere Feinde hingegen brauchen dieses Glück nur ein einziges Mal, dann ist es mit uns vorbei, und wie du weißt ist niemand da, der unseren Platz einnehmen wird. Wir haben keine andere Wahl, als das Glück mit allen Mitteln auf unsere Seite zu ziehen, sonst geht es irgendwann schief. Ein Feuerball ist grausam, doch er ließ uns diesen Kampf gegen eine Horde von sieben hochmotivierten Feinden verlustfrei überleben. Dafür müssen wir dankbar sein und diese Mittel anwenden, so oft wir können und sie brauchen. Ich hoffe wirklich, du verstehst das und verurteilst mich nicht länger dafür! Ich kenne dich seit drei Tagen und mag dich wirklich gerne. Wir sind ein gutes Team, das haben wir bereits mehrfach bewiesen. Gib mir eine Chance dir mein Mitgefühl zu beweisen und lass uns gemeinsam unser Abenteuer bestreiten.«

Egil schwieg. In meinem Kopf hämmerte es wild. Ich dachte an meinen geliebten Großvater. An Thalion, den Retter des Amberstar, und damit der Welt. Er hatte auch mal mit dem Abenteurerdasein begonnen und sicherlich denselben Lernprozess durchlaufen. Und er war ein herzensguter Mensch, den unter Garantie dieselben Gewissensbisse plagten. Einmal mehr wurde mir schmerzlich klar, dass ich keine Wahl hatte. Ich konnte meinem Schicksal nicht entfliehen, konnte ihm nicht davonlaufen, wie ich den verkohlten Leichen im Keller entflohen war. Ich konnte nur lernen, mir ein dickes Fell zulegen und sehen, dass ich mir bei all dem Töten ein wenig Menschlichkeit bewahrte. So wie Thalion, mein geliebter Großvater.

Wortlos reichte mir Egil ein Proviantpaket, und der Geruch der Hartwurst ließ meinen gequälten Magen knurren. Er funktionierte wieder, und ich hatte Hunger. Schweigend aßen wir. Keiner von uns beiden sagte ein einziges Wort. Wir machten uns nur unsere Gedanken. Mein Zorn war verraucht. Der Verstand hatte über den Zorn gesiegt. Ich war höchstens noch zornig auf mich selbst, weil ich mir gerade einmal mehr selbst bewiesen hatte, wie kindlich und naiv ich eigentlich noch immer war. Ein Abenteurerleben ohne Morde, gab es so was überhaupt? Hatte ich ernsthaft erwartet, dass ich darum herumkommen würde? Aber eines schwor ich mir an dieser Stelle: Ich wollte niemals eine wehrlose Kreatur umbringen, wollte niemanden meucheln, der bereits die Waffen gestreckt hatte, oder der fliehen wollte. Und ich wollte verlangen, dass Egil das ebenso sah. Wer

fliehen wollte, sollte fliehen. Wer danach meinte, noch einmal angreifen zu müssen, der hatte eben sein Leben verwirkt, aber diese zweite Chance wollte ich allen Menschen und Monstern zugestehen, solange ich die Möglichkeit dazu hatte.

Als wir aufgegessen hatten, stand Egil auf und reichte mir wortlos die Hand. Ich ließ mich auf die Beine ziehen und teilte ihm meinen gerade gefassten Schwur mit. Würde er zustimmen? Seine Antwort ließ mich nur halbwegs zufrieden zurück. Er sagte: »Solange wir eine Wahl haben, will ich deinem Schwur sehr gerne folgen. Allerdings möchte ich nicht in jedem Kampf erst eine Diskussion darüber führen müssen, ob wir eine Wahl haben oder nicht. Wer uns angreift oder uns willentlich im Weg steht, der ist unser Feind und muss mit allen uns zur Verfügung stehenden Mitteln bekämpft werden. Doch wer uns nicht behelligt, egal ob Menschen oder Monster, den behelligen wir auch nicht. Einverstanden?« Das klang fair, und ich schlug ein. Fürs Erste war ich beruhigt, doch blieb für mich eine wichtige Frage offen: Wer uns im Weg stand, musste bekämpft werden, aber was war mit einer Kreatur, die zwar dort stand, aber nicht vorhatte zu kämpfen? Das würde die Zeit zeigen. Ich hatte jedoch deutlich gemacht, dass ich nicht wahllos alles umbringen wollte, was vor unseren Schwertern stand, sondern ich zog klare Grenzen, die ich nicht überschreiten wollte. Fürs Erste konnte ich damit leben. Was blieb, das war mein Misstrauen Egil gegenüber. Mir war nun endgültig klar, dass wir viel zu verschieden waren, um Freunde sein zu können. Mehr als einfache Reise- und Waffengefährten sah ich in uns nicht mehr.

Die Sonne hatte den Zenit gerade hinter sich, als wir das Banditenhaus wieder betraten. Wir gingen vorbei an unserer Beute, die Kellertreppe hinab, hielten etwas Abstand zu einer unangenehm riechenden Pfütze aus Erbrochenem auf dem Fußboden, und marschierten durch die vier Teleporter hindurch, mitten in das Zentrum der Verwüstung, das wir zurückgelassen hatten. Dort lebte nichts mehr, alles war ruhig! Nun begannen wir den Keller weiter zu erforschen, und obwohl das Gewölbe eine beachtliche Größe vorzuweisen hatte, war außer Dreck und Schimmel an den Wänden, sowie vereinzelte Fledermäuse an der Decke, nicht sehr viel zu sehen. Anscheinend waren die Banditen mehr auf ihre Beute, als auf die Reinlichkeit bedacht. Nur wo war diese Beute zu finden? Als wir in einer dunklen Ecke eine unscheinbare Truhe fanden, dachten wir schon den großen Wurf gelandet zu haben. Leider weit gefehlt, denn in der Kiste befanden sich lediglich ein paar Heiltränke und andere Phiolen, sowie einiges an Gold. Das konnte unmöglich alles gewesen sein! Irgendwo musste sich hier noch ein Hufeisen und mindestens ein Weinpokal verstecken.

Wir gingen weiter, und standen bald vor einer Tür, auf der eine Holztafel angebracht war: „Folterkammer – Zutritt nur mit Erlaubnis von Nagier“. Zum zweiten Mal wurde dieser Name erwähnt. War das der Anführer der Banditen, der hier das Sagen hatte? Und ich hatte gedacht, der Anführer würde sich selbst „Silberhand“ nennen? Also entweder gab es zwei Anführer, oder Nagier und Silberhand waren ein und dieselbe Person. Egil meinte, vermutlich hätte Nagier persönlich ein Auge auf das fehlende Hufeisen, also würden wir ihn wohl oder übel aus dem Weg räumen müssen. Ich nickte, wollte nichts weiter dazu sagen. Stattdessen wollte ich lieber wissen, was sich in der Folterkammer verbarg. Da die Tür verschlossen war, und ich auf die Erlaubnis von Nagier pfiff, zog ich einen der fünf neuen Dietriche aus dem Rucksack und setzte ihn wortlos an. »Oh nein!«, war Egils Kommentar, doch er ließ mich gewähren. Hier hatte ich mehr als genug Licht, und außerdem bekam ich langsam ein Gefühl für das Instrument, so dass ich meinte gleich vor Stolz platzen zu müssen, als das Schloss mit einem leisen Klicken nachgab und die Tür geräuschlos aufschwang.

»Gute Arbeit!«, ließ Egil verlauten, bevor er an mir vorbei in den Raum huschte. Sofort drang uns der süßliche Geruch von Verwesung in die Nase, und erneut drohte mir mein Magen damit, seinen Inhalt loswerden zu wollen. Ich beherrschte mich gerade noch und stützte mich an einer Wand ab, während Egil den Raum untersuchte. Die Wände zeigten das Elend dieser Kammer: Halb verweste Leichen in Ketten, wahrscheinlich von abtrünnigen Banditen und Eindringlingen, waren dort angebunden. Dann rief Egil mich zu sich, denn er hatte eine verschlossene Truhe gefunden und meinte, dass ich bitte meine Fingerfertigkeit mit dem Dietrich ein weiteres Mal beweisen solle. Ich war noch immer ein wenig benommen und schwankte dorthin, wo Egil auf mich wartete. Mühsam versuchte ich den Blick von dem geruchsintensiven Wandschmuck der Folterkammer fernzuhalten. Dann fesselte die Truhe meine Aufmerksamkeit, und der Dietrich funktionierte ein zweites Mal. Hey, vielleicht hatte ich als Dieb doch eine Zukunft?

Der Inhalt der Truhe ließ die furchtbare Atmosphäre des Raums kurzzeitig in Vergessenheit geraten, denn es befanden sich einige brauchbare Waffen und Rüstungen darin, glücklicherweise in tadellosem Zustand. Wir fanden unter anderem einen sehr verwegen aussehenden Hornhelm, der nicht nur Kopf und Nacken gut schützte, sondern der sogar die Möglichkeit bot mit einem überraschenden Kopfstoß die beiden Hörner des Helms als Waffe einzusetzen. Egil setzte den Helm auf, ich konnte mir allerdings nicht vorstellen, dass der Krieger ihn mal einsetzen würde, um jemanden zu verletzen. Ein hervorragend gearbeitetes Kettenhemd war ebenfalls dabei, und Egil meinte, das solle mir gehören und meinen Schutz vervollständigen. So konnte ich das sehr steife Leder loswerden und mich stattdessen mit dem Kettenhemd wappnen. Nur das Schleichen hatte sich damit erledigt, denn nun klirrte ich bei jedem Schritt ebenso wie Egil. Ein kleines Turmschild sollte meinen Buckler ersetzen, damit meine linke Körperseite besser geschützt war, und auch die fast 1.000 Gold

steckten wir gerne ein. Langsam wurde mein Rucksack schwer, und dafür war vor allem das Gold die Hauptursache. Bald konnten wir uns richtig etwas leisten!

Endlich konnten wir den Raum verlassen und die verhältnismäßig frische Luft außerhalb der Folterkammer in vollen Zügen genießen. Während wir das Gewölbe weiter auskundschafteten, fiel mir auf, dass seit unserer Rückkehr keine weiteren Angreifer aufgetaucht waren. Offenbar hatte Egil so viel Eindruck gemacht, dass sich nun keiner mehr traute es mit uns aufzunehmen. Gut so! Darauf konnte ich auch bestens verzichten. Dafür sahen wir eine weitere Leiche mitten auf dem Boden liegen. Es war der Bandit, den der Feuerball in eine Fackel verwandelt hatte. Besonders weit war er nicht gekommen. Um mich abzulenken, überprüfte ich den Kartenzeichner und stellte fest, dass wir nun beinahe den gesamten Keller gesehen hatten. Es gab nur noch einen größeren Raum, der unerforscht war, und der lag nun direkt vor uns. Gleich musste eine Entscheidung fallen, und ich betete zu Gala, dass sie nicht ähnlich schockierend enden würde, wie zuvor.

Die Tür dorthin war verschlossen, konnte allerdings mühelos mit einem Dietrich geöffnet werden. Hey, nun stand es bereits 3:1 für mich, und einmal mehr klopfte mir Egil wohlwollend auf die Schulter. Aufgrund der vorangegangenen Ereignisse konnte ich mich diesmal nicht besonders darüber freuen. Wir öffneten die Tür, betraten den Raum und sahen uns vorsichtig um. Ich konnte keine Menschenseele entdecken. Und dennoch stand urplötzlich, wie aus dem Nichts, ein alter Mann im Raum, der ganz und gar nicht den Eindruck machte, schwach und gebrechlich zu sein. Ganz im Gegenteil bewegte er sich mit großer Geschmeidigkeit. Einen Moment lang betrachtete er uns schweigend, bevor er die Hände hob und mit sonorer Stimme zu sprechen begann: »Haltet ein! Mein Name ist Nagier, und ich bin der Meister der Banditen. Ihr habt die meisten meiner Leute getötet, und jetzt habe ich nur noch eine Handvoll Helfer. Deshalb mache ich euch einen Vorschlag. Ihr könnt entweder einen letzten, sehr harten Kampf haben, oder ich verspreche euch, Spannenberg in Ruhe zu lassen, und euch außerdem in der Fähigkeit der kritischen Treffer zu unterrichten. Ihr habt die Wahl!«

Egil hatte längst Feuerbrand in der Hand und machte sich zum Angriff bereit. Doch ich lenkte ein. Das hier war eine der Gelegenheiten, von denen wir zuvor gesprochen hatten. Wir konnten dafür sorgen, dass nicht noch mehr Menschen sinnlos starben. Hinter Nagier tauchten einige verwegen aussehende Leute auf, etwa gut ein Dutzend. Es waren Männer, und sogar Frauen, die zwar wild entschlossen schienen, die nun aber zögerten und auf ein Zeichen ihres Anführers warteten. Eine der Frauen war höchstens zwanzig Jahre alt und ich sah ihr deutlich an, dass sie Angst hatte. Auch die anderen Gesichter machten den Eindruck, dass sie zwar um ihr Leben kämpfen würden, es aber vorzogen, nicht die Waffen zu gebrauchen. Eindringlich sprach ich auf Egil ein, dass diese Leute sich entschieden hatten Menschen zu sein, dass sie leben wollten und uns nicht aufhalten würden. Dennoch hätten wir die Banditenplage beseitigt und dadurch den Auftrag von Freiherr Georg erfüllt. So könnten eventuell beide Seiten von einem Bündnis profitieren.

Plötzlich fing der Krieger an zu lachen und sagte: »Ist schon gut, du hast mich längst überzeugt!« Dann wurde er ernst und sprach Nagier an. Keine Attacken mehr auf die Bürger Spannenbergs? Keinerlei sinnlose Morde mehr? Ehrliche Arbeit anstelle von Gaunerei? Freies Geleit für uns beide, sowie für alle anderen, die diesen Grund und Boden betraten? Sämtliche Beute gehörte uns? Nagier stimmte allen Bedingungen zu. Viele seiner Gefolgsleute hielten den Atem an, warteten gespannt auf unsere Entscheidung. Egil ließ sich Zeit, bis er langsam und vorsichtig sagte: »Einverstanden! Aber wehe, wir hören jemals wieder von euren Missetaten, dann habt ihr eure Leben verwirkt!« Die Anspannung wich, einige atmeten hörbar aus, und auch ich war erleichtert. Nagier kam auf uns zu und meinte: »Ein weiser Entschluss, mit dem jeder Seite Opfer erspart bleiben. Kommt herein und lasst uns über alles weitere sprechen.«

Ich steckte mein Langschwert weg und ging sofort hinter Nagier her. Egil behielt Feuerbrand in der Hand und blieb wachsam, während die Banditen auf ein Zeichen ihres Anführers sämtliche Waffen auf den Boden legten und sich dann langsam verteilten. Einige blickten uns voller Verachtung an, andere hingegen sehr dankbar, und zwei Frauen und ein junger Mann teilten uns offen ihren Dank mit. Die junge Frau in meinem Alter lächelte mir zu, faltete die Hände zum Dank und nickte anerkennend. Als wir an drei besonders verwegen aussehenden Männern mit wütend funkelnden Augen vorbeikamen, meinte Egil zu ihnen: »Und ihr könnt froh sein, dass der alte Mann uns aufgehalten hat!« Mir stockte kurz der Atem, denn ich wollte jetzt echt keine Provokationen mehr hören. Ich war heilfroh, dass wir einen Waffenstillstand ausgehandelt und weiteres Blutvergießen vermieden hatten.

Dann blieb Nagier stehen und überreichte mir einen Brief, den er von seinem Tisch genommen hatte. Offenbar hatte er ihn in den letzten Stunden bereits vorbereitet. Und das war vermutlich auch der Grund, warum uns niemand mehr angegriffen hatte. Nagier hatte bereits auf uns gewartet... Nun sagte der alte Mann: »Bitte bringt diesen Brief zu Freiherr Georg nach Spannenberg. Ich hoffe, dass auch er auf mein Angebot eingeht. Und bevor ich es vergesse: Bitte nehmt diesen Schlüssel! Er passt zu der Truhe in meinem Schlafraum. Ihr findet darin gestohlene Gegenstände aus Spannenberg. Gebt sie bitte ihren rechtmäßigen Besitzern zurück. Viel Glück auf euren Wegen, und möget ihr immer gut gefüllte Schatztruhen finden!«

Dankend nahm ich Brief und Schlüssel entgegen, und unser nächster Weg führte uns in den Schlafraum Nagiers. Problemlos öffneten wir die Truhe und fanden, wonach wir solange gesucht hatten: das vierte goldene Hufeisen von Tolimar! Wir hatten es tatsächlich geschafft und alle vier Hufeisen zurückerobert. Während ich mich noch freute, hatte Egil einen anderen Gegenstand aus der Truhe in der Hand und musterte ihn durch die Zähne pfeifend. Es war ein außerordentlich schön gearbeiteter Weinpokal. Ich begann mit »Meinst du, das ist...«, und Egil unterbrach mich mit »Aber garantiert ist das...!« Wir hielten einen der Weinpokale des Ehepaars in den Händen. Canth und... wie hieß noch mal der andere, unfreundliche Kerl? Egal, jedenfalls würden sie sich sehr darüber freuen, wenn wir ihnen ihren Weinpokal zurückbrachten. Doch Moment! Sollte es nicht zwei davon geben? Ich fragte Egil, ob er nur den einen gefunden hätte, und in der Tat war in der Truhe nur dieser eine Pokal zu finden. Der Krieger schien sich ebenfalls gerade daran zu erinnern, dass doch eigentlich zwei Pokale gestohlen worden waren, und er wollte schon zu Nagier gehen und ihn schütteln und schubsen, bis er ihn endlich rausrückte. Das hatte er allerdings auch nur gesagt, weil ich schon wieder mit meinen Gedanken woanders war: Denn wenn wir hier nur einen Pokal fanden, dann war der andere vielleicht tatsächlich bei den Feen? Egil kippte fast hintenüber, als ich ihm meine Überlegungen mitteilte, sagte aber nichts weiter dazu.

Als Belohnung für unsere Mühen steckten wir auch noch die anderen Dinge ein, die Nagiers Truhe beherbergt hatte: Ein Schattenleder, ganz in schwarz und wie für einen Dieb geschaffen, eine sogenannte Windperle, deren Bedeutung wir erst viel später erfahren sollten, ein paar Wunschmünzen, mit denen wir im Moment nichts anzufangen wussten, sowie die beachtliche Summe von 1.850 Gold. Wir konnten unsere Rucksäcke kaum noch heben, denn manch anderes Beutestück hatte es im Verlaufe unserer Keller-Expedition ebenfalls dort hineingeschafft, und entsprechend schwer taten wir uns mit dem Abtransport.

Bevor wir Nagier und seine Freunde verließen, haben wir aber noch einige seiner Kumpane angesprochen und ein paar Dinge in Erfahrung gebracht. Die meisten übrig gebliebenen Diebe wollten nie jemandem weh tun, sondern nur Reichtümer sammeln und überleben. Einige davon würden gerne in Spannenberg wohnen und für die Stadt arbeiten, und ich beschloss Freiherr Georg nach dieser Möglichkeit zu befragen. Nagier war ein echter Meisterdieb und hatte obendrein eine silberne Hand, eine Prothese, deren Fingerkuppen wie ein Dietrich geformt waren. Man sagte er würde jedes beliebige Schloss damit öffnen können, und außerdem erklärte das den Rufnamen Silberhand. Es handelte sich also wirklich um ein und dieselbe Person. Außerdem war Nagier Meister in der Fähigkeit der „kritischen Treffer“. Jeder gute Dieb wusste, welche Körperstellen besonders anfällig für Hiebe oder Stiche waren, und vermochte dieses Wissen dazu zu nutzen, eine beliebige Kreatur mit einem einzigen Treffer zu töten, vorausgesetzt man konnte gut genug mit seiner Waffe umgehen. Was für ein Glück, dass wir uns nicht mit ihm angelegt hatten! Leider wollte er diese Fähigkeit nur an wahre Diebe weitergeben, so dass wir auf einen Lehrgang bei ihm verzichten mussten. Und wir sollten allen Besuchern des Banditenhauses mitteilen, dass ihnen bei der Nennung der Parole „Besprechung mit Meister Nagier“ freies Geleit zustände und sie auf keinen Fall angegriffen werden würden. Das gelte selbstverständlich auch für uns, sollten wir wiederkommen wollen.

Dann machten wir uns wieder auf den Weg. Nagier hatte uns einen geheimen Gang geöffnet, so dass wir nicht durch den ganzen Keller zurückrennen mussten, sondern bequem die Abkürzung nehmen konnten. Bei dieser Gelegenheit erfuhren wir auch, dass wir von Wüstenechsen und Großen Spinnen gefressen worden wären, wenn wir die Kombination der Teleporter vermasselt hätten. Während wir den Keller verließen, fragte ich Egil, was wir nun mit der oben liegenden Beute machen sollten, vor allem die Leder und Dolche. Ich schlug vor, dass wir sie den Banditen überlassen. Sie brauchten nun ein Startkapital, um neu anzufangen, und wir hatten ihnen sämtliches Gold weggenommen. Da sie aber nicht mehr klauen durften, waren sie ziemlich mittellos. Also was tun? Egil meinte: »Wir schleppen raus, was auch immer wir tragen können!« Das zerknirschte mich zwar ein wenig, doch immerhin hieß das, dass er ihnen nicht alles wegnehmen wollte. Oben angekommen, marschierte der Krieger aber geradewegs an dem angesammelten Haufen vorbei, ohne auch nur irgendwas anzurühren. Auf meine Frage meinte er grinsend: »Erstens bin ich kein Unmensch und zweitens kann ich ohnehin nichts mehr schleppen!« So gefiel mir Egil! Schön, dass er sich zumindest bemühte, mein Vertrauen und meine Freundschaft zu retten. Er schien uns noch nicht aufgegeben zu haben.

Da die Sonne schon recht tief stand, gestaltete sich der Weg durch die Wüste weitaus einfacher als befürchtet, und das, obwohl wir voll beladen waren. So schnell wir konnten durchquerten wir das Ödland und marschierten zum Haus von Thalion. Wir hatten uns darauf geeinigt, dass wir das ganze Gold in einer Truhe verstauen, um es nicht ständig mitschleppen zu müssen. Ebenso wollten wir einige Gegenstände dort zwischenlagern, wie die Spruchrollen, die Diebesklamotten, oder diverse andere Dinge, die wir womöglich später noch benötigten. Auch die Windperle, die Wunschmünzen oder der lustige Pilz würden sich besser in einer Truhe machen, wo sie nicht von anderen Gegenständen zerquetscht wurden. Bei dieser Gelegenheit wollte ich Egil eigentlich auch meinen Großvater vorstellen, doch der schlief gerade, und so verzichtete ich darauf. Wenigstens schien es ihm gut zu gehen, nachdem ich ihn drei Tage lang nicht gesehen hatte...

Nachdem alles verstaut war, machten wir uns so schnell wir konnten auf den Weg nach Spannenberg, und kurz nach Sonnenuntergang trafen wir dort ein. Sofort suchten wir Tolimar, den Pferdehändler, auf. Mit vor Stolz geschwellter Brust bauten wir uns vor ihm auf und zeigten ihm seine ach so lange vermissten goldenen Hufeisen. Der stämmige Mann staunte und sagte gut gelaunt zu uns: »Vielen Dank, dass ihr die kostbaren Hufeisen gerettet habt. Ich hänge sehr an ihnen, denn es sind meine Glücksbringer, und ich hatte schon Angst, die Banditen würden sie einschmelzen. Hier habt ihr eine Schaufel und eine Spitzhacke. Ein Brecheisen lege ich auch noch dazu. Da seht ihr mal, wie großzügig ich bin: Ihr habt für so wenig Gold so viel Eisen von mir bekommen, ha ha ha!!«

Grrrr... da hatte uns aber einer mächtig aufs Korn genommen! Trotz der offensichtlichen Verarsche verließen wir mit einer freundlichen Geste den Stall und machten uns sogleich auf den Weg zum Warenhändler der Stadt. Egil trat zügig aus, meinte der Laden würde gleich schließen, doch sein grimmiger Gesichtsausdruck ließ mich wissen, dass er gerade ziemlich schäumte. Schließlich meinte er: »Dieser miese Sack! Zu schade, dass Spannenberg keinen Zwergenschmied hat, sonst hätte ich persönlich seine verdammten Hufeisen eingeschmolzen und daraus eine goldene Spitzhacke gemacht!« Dieses Mal war ich derjenige, der sich ein Grinsen nicht verkneifen konnte. Gram über die Worte Tolimars empfand ich nicht. Ich war weitaus glücklicher und zufriedener, dass wir allen Gefahren getrotzt und unser Ziel erreicht hatten. Diese Spitzhacke, egal ob aus Gold oder aus Eisen, würde uns den Weg zur Ausrüstung meines Großvaters ebnen. Das war alles, was für mich zählte. Noch bevor wir den Händler erreichten, hatte sich auch Egils Miene wieder aufgehellt.

Wir betraten den Laden des Händlers gerade noch kurz bevor er schließen wollte, und legten ihm sämtliche Beutestücke vor, die wir nicht anderweitig verwenden konnten. Da wir ihn wissen ließen, dass wir die Sachen den fremden Banditen abgenommen hatten, und Spannenberg nun endlich wieder sicher war, machte er uns ein besonders großzügiges Angebot, und als wir wieder auf der Straße standen, waren wir um fast 3.000 Gold reicher. Unglaublich, wie viel Gold wir nun besaßen. Mein winziges Startkapital hatte sich innerhalb weniger Tage um ein Vielfaches vermehrt. Anscheinend half es ja doch, wenn man seinen Münzen gut zuredete?

Die nächste Station war das Haus des Ehepaars, dem wir den goldenen Weinpokal zurückbringen wollten. Als wir das Haus mit dem Pokal in der Hand betraten, ließen wir den unfreundlichen Ehemann kurz entschlossen links liegen und marschierten auf Canth zu. Freudestrahlend nahm sie den Pokal entgegen und wollte die Geschichte hören, wie er in unsere Hände gefallen war. Sie hörte sich das alles an, und meinte dann: »Seid vielmals bedankt! Darf ich euch als Belohnung diese Brosche geben? Sie ist nicht ohne Wert, und ich hab sie von meiner Schwiegermutter, aber ehrlich gesagt, sie steht mir nicht besonders.« Dann drückte sie jedem von uns noch einen Kuss auf die Wange und meinte hoffnungsvoll, wenn wir den zweiten Pokal auch noch irgendwo in die Finger bekämen, dann wüssten wir ja, wo wir ihn hinbringen können. Lachend verabschiedeten wir uns und versprachen die Augen aufzuhalten. Ich schwöre beim Betreten der Straße in meinem Kopf den Gedanken gehabt zu haben: Was ist es doch schön ein Held zu sein!

Danach zog es Egil zu Freiherr Georgs Palast. Wir erwischten den aristokratischen Mann beim Abendessen, und es war mir beinahe schon ein wenig peinlich, wie wir da in unseren Kettenhemden in den feinen Saal gescheppert kamen und das Paar beim Essen störten. Lady Heidi schaute im ersten Moment auch ziemlich unwirsch, doch der Freiherr stand sofort auf, kam freundlich lächelnd auf uns zu und hörte sich an, was wir zu sagen hatten. Wir erzählten von unseren Erlebnissen im Banditenhaus, zumindest den Teil, der für das Oberhaupt der Stadt relevant war. Der Freiherr hörte interessiert zu, bevor er mit einem fragenden Stirnrunzeln sagte: »So so, ihr habt also einen Brief vom Meister der fremden Banditen? Nun denn, so gebt ihn mir!«

Ich gab ihm den Brief, der Mann las ihn einige Minuten lang aufmerksam und schweigend, bevor er sagte: »Der alte Nagier scheint ein vernünftiger Mann zu sein. Ich werde auf seinen Vorschlag eingehen und ihn in Ruhe lassen, falls er die Stadt nicht mehr belästigt. Da ihr die Stadt von den Banditen befreit habt, gebe ich euch hiermit die versprochene Belohnung.« Mit diesen Worten holte der Freiherr einen großen Schlüssel hervor und überreichte ihn Egil. Er wollte sich gerade abwenden, da sprach ich ihn entschuldigend an, dass einige der Fremden gerne ehrenwerte Bewohner seiner Stadt werden würden. Nach kurzem Zögern war er einverstanden und versprach, sich gleich am folgenden Tag darum zu kümmern. Ich nannte ihm die von Nagier ausgegebene Parole für freies Geleit, und dann verabschiedeten wir uns von Freiherr Georg und machten uns auf den Weg in den Thronsaal, während der freundliche Herr sich wieder seiner Frau und dem Essen widmete.

Im Thronsaal hatten wir bereits beim ersten Besuch die beiden großen Truhen bemerkt, und wir waren uns beide sicher, dass der Schlüssel zu einer davon passen würde. Die Chance stand fünfzig zu fünfzig, dass wir beim ersten Versuch die richtige Truhe wählten, und tatsächlich konnten wir sie öffnen. Darin befand sich nicht nur ein heiliges Horn, sondern auch noch die Kleinigkeit von 4.000 Gold! Unglaublich!! Zusammen mit dem zuhause liegenden Gold hatten wir nun weit über 10.000 Gold in unserem Besitz, und damit würden wir eine Menge machen können... doch Moment! Wenn ich ehrlich war, gehörte dieses Gold eigentlich nur Egil. Es war

sein Auftrag, es war seine Belohnung, schließlich hatte er auch fast die ganze Arbeit allein erledigt. Also war es auch sein Gold. Doch der Krieger blockte meine Rede schon im Ansatz ab, wollte davon gar nichts wissen. Er dachte nicht daran sich privat zu bereichern, denn ohne seinen Freund Lunselin hätte er es niemals so weit geschafft. Und damit schien es ihm nur gerecht zu sein, das Gold mit mir zu teilen und es für die gemeinsame weitere Queste zu verwenden.

Sein Freund? Er hatte mich seinen Freund genannt! Und auch wenn diese Worte Balsam für meine geschundene Seele waren, so überraschte es mich doch, dass Egil mich nach allem, was heute geschehen war, noch als Freund bezeichnete. In meinen Augen war ein Freund niemand, der einen allein in einem dunklen Keller zurückließ oder einen als Mörder bezeichnete. Eher müsste ich ihn als Freund sehen, denn er hatte mich beschützt, hatte mich in meinem Elend wieder zusammengeflickt und nun sogar zu meinen Gunsten auf seine Belohnung verzichtet. Doch fühlte ich mich im Augenblick wirklich nicht in der Lage, Egil als meinen Freund zu sehen. Obwohl ich früher auch nie echte Freunde gehabt hatte und vermutlich keinerlei Ahnung hatte, was Freundschaft wirklich bedeutete...

Aber genug davon! Als wir wieder auf der Straße standen, ließ mich Egil seine Gedanken hören: »Kann es sein, dass wir gerade mit mehr als 7.000 Gold durch die Stadt laufen?«
Ich stutzte und spielte mit: »Joa, der Schwere auf meinem Rücken nach zu urteilen kommt das ungefähr hin. Na hoffentlich werden wir jetzt nicht von Banditen überfallen!«
»Sehr witzig!«, meinte Egil lachend. »Hast du zufällig ein Problem damit, einen Großteil unseres Reichtums sinnvoll zu investieren? Ich dachte da an die schlappe Menge von 5.000 Gold.«
»Nö, kein Problem!«, erwiderte ich, hatte aber im Moment keinen Plan, was Egil damit bezwecken wollte.
»Na dann sei so gut und lass den Zaster mal zu mir rüberwachsen!« Noch immer ahnungslos, zählte ich die geforderte Menge ab und gab sie Egil. Dann setzten wir uns in Bewegung, und als er den Weg in Richtung Stadtgarten einschlug, da klingelte es endlich bei mir. Dabei war es doch so offensichtlich gewesen: Sandire! Die mittellose Elfe aus dem Garten, mit dem seltenen Monsterauge... Eine gute Idee, denn wie schon gesagt konnten wir so eine Warnung sehr gut gebrauchen. Egil fand sie schnell wieder und lief geradewegs auf die schöne Elfe zu. Freudestrahlend gab der Krieger ihr das Gold, woraufhin Sandire ihm einen Kuss auf die Wange hauchte und sagte: »Ihr helft mir wirklich aus der Klemme. Hier habt ihr das Monsterauge! Jetzt kann ich meine Reise fortsetzen, und ihr werdet nun immer wissen, wann euch Gefahr droht. Noch einmal vielen Dank, dass ihr mir geholfen habt. Vielleicht sehen wir uns in Illien wieder? Bis dahin lebt wohl!«

Sie umarmte jeden von uns sanft, bevor sie uns ein letztes Mal zuwinkte und sich auf den Weg in Richtung Stadttor machte. Egil blickte ihr geradezu sehnsüchtig hinterher und meinte schwärmerisch: »Zwei Küsse in einer Stunde... ich könnte mich daran gewöhnen! Was für ein bezauberndes Wesen, was für eine süße Elfe! Zu Schade, dass sie nun fort ist.« Er hätte wohl gerne mehr Zeit mit ihr verbracht.
Ich konnte mich nicht zurückhalten und sprach zum Trost jenen Spruch, den ich in der Schule aufgefangen hatte: »Andere Mütter haben auch schöne Töchter!«
Egil lachte und konterte: »Genau, und wenn wir Lyramion erst einmal gerettet haben, dann laufen sie uns in Scharen hinterher...« Joa, das könnte womöglich passieren, und ich hoffte stumm, dass sie mich nicht in unzählige peinliche Situationen verwickeln würden. Ich wurde ja immer so schnell rot...

Wir schlenderten gemütlich zu unserer bekannten Taverne, wo wir uns eine ergiebige Mahlzeit genehmigten. Jeder von uns hing so seinen Gedanken nach, wir sprachen nicht viel miteinander. Doch wir verständigten uns darauf, dass wir anschließend noch einmal in den Keller gingen und Aman und den anderen Mitgliedern der Diebesgilde Spannenbergs Bescheid gaben, dass es mit der Plage durch die fremden Banditen vorbei war. Gesagt, getan! Wir mussten einige Male unsere Erlebnisse zum Besten geben, und es wurde später und später. So spät sogar, dass wir die Gelegenheit bekamen, beim Gildenhändler einen nächtlichen Einkaufsbummel zu machen. Er bot ein paar interessante Dinge feil, wie Dietriche, magische Pfeile, ein paar Tränke, Laternen, sogar Edelsteine, doch letztendlich kauften wir uns nur einen Kompass, damit wir uns ein wenig besser orientieren konnten. Dann mieteten wir uns erneut ein Zimmer in der Taverne und kaum, dass ich lag, schlief ich auch schon wie ein Stein.

TAG 6: Lunselins schwerste Stunde

Es war beinahe Mittag, als wir die Taverne verließen. Wir suchten erneut das Haus der Heiler auf, doch leider gab es nach wie vor keine Spur von Vater Antonius. Die arme Sally!! Hoffentlich würde sie lange genug durchhalten. Zum Glück wusste ich, dass das Sumpffieber eine ganze Weile brauchte, bis man ihm schließlich erlag. Doch wer wusste schon, ob das auch für ein junges Mädchen galt, und wie lange sie bereits krank gewesen war, als wir sie getroffen hatten? Dann verließen wir die Stadt und marschierten in Richtung

Großvaters Haus. Heute würden wir endlich die Ausrüstung in die Finger kriegen, dessen war ich mir sicher. Eigentlich konnte uns jetzt nichts mehr aufhalten! Als wir das Haus betraten, fragte Egil mich, ob wir eben nach Thalion schauen sollten, doch ich winkte ab, wollte in den Keller und meinte, wir würden ihn später besuchen, wenn wir gefunden hatten, wonach wir suchten. Dann könnten wir ihm auch gleich die ganze Geschichte erzählen und ihm stolz die Ausrüstung präsentieren. Also zog ich den Krieger in Richtung Weinkeller.

Dabei erzählte ich ihm alles, was ich vor nunmehr fünf Tagen erlebt hatte. Ich berichtete von der Brunnenechse und dem Glück, meine Hand behalten zu haben, ich sprach von dem Kurzschwert mitten in einem Eimer, ich zeigte ihm die Leiche der Großen Spinne, bei der sogar noch Fetzen von meiner ersten Robe lagen und langsam vor sich hingammelten. Ich ließ ihn den Reim des Steinkopfes hören, zeigte ihm das lustige Schild vor dem Weinkeller und erzählte ihm, dass ich nie zuvor dort drin gewesen war. Das fand Egil besonders lustig! Er meinte, er hätte dieser Versuchung auf keinen Fall widerstehen können und hätte ein Fass nach dem anderen in sein Zimmer geschleppt. Dazu mochte er einfach den Wein zu sehr. Später wies ich ihn auf den alten Schalter hin, der mir den Zugang nach unten, und den beiden Spinnen den Zugang zu mir geöffnet hatte, und schließlich kletterten wir gemeinsam die Leiter hinunter und standen vor dem Einsturz, der mich damals aufgehalten hatte. Sogar die Fundstelle des Bernsteins zeigte ich ihm, und auch er konnte sich nicht erklären, warum er einfach so dort gelegen hatte.

Es herrschte eine ziemlich ausgelassene Stimmung zwischen uns. Egil erzählte mir seinerseits von ein paar kleinen Abenteuern, die er bereits mit den Kriegern im Haus der Trainer überstanden hatte. So hatte er mit vierzehn Jahren den Keller des Freiherrn von einigen Großen Spinnen befreit, hatte zahlreiche Botengänge auf die Felder nordwestlich der Stadt übernommen und dabei sogar mal einen einzelnen Ork vertrieben. Er hatte auch mal einen Fischer gegen eine Wüstenechse verteidigt und war nur knapp den lähmenden Zaubern dieser Monster entkommen. Außerdem hatte er häufig diversen Bürgern der Stadt Nachrichten überbracht, was zwar einfach klang, aber nicht immer einfach gewesen war. Und in diesen Momenten war er ebenso stolz auf sich gewesen, wie ich es an meinem ersten Tag als Abenteurer gewesen war.

Doch danach wurde es ernst. Trotz dieser schönen gemeinsamen Einblicke in unsere Vergangenheit durften wir unser Ziel nicht aus den Augen verlieren, und das war noch immer die Beseitigung des Einsturzes. Und auch wenn Egil weiterhin über die Art und Weise fluchte, wie wir das Werkzeug bekommen hatten, so leistete es uns jetzt unschätzbare Dienste. Er lockerte mit Spitzhacke und Brecheisen die Steine auf und war stets sprungbereit, wenn ein ganzer Schwall Steine auf einmal herunterkam, und ich räumte die Felsbrocken mit der Schaufel zur Seite. Ohne das Werkzeug wären wir dort niemals hindurchgekommen! Doch so war der Durchgang nach einigen Stunden schweißtreibender Arbeit endlich frei.

Als der letzte große Stein beiseite rollte und ich mir erneut die nervige Feuchtigkeit von der Stirn gewischt hatte, nahm ich einen langen, schmerzhaften Schrei wahr. Er schien von weit über mir zu kommen, gerade noch vernehmbar durch die Tonnen von Gestein und Erde über unseren Köpfen. Kurz nachdem der Schrei abgeklungen war, glaubte ich ein erleichtertes Stöhnen zu hören. Das Stöhnen von einem Menschen, der das Ende eines langen Weges erreicht hatte. Eines Weges voller Leiden...

»Oh nein... Großvater!! Bitte nicht...«, schrie ich entsetzt auf. Stumme Tränen des Entsetzens liefen mir über die Wangen, als ich alles fallen ließ, mich umdrehte und so schnell ich nur konnte in Richtung Ausgang stürmte. Ich hoffte, dass ich mich irrte, doch die Hand, die nach meinem Herzen gegriffen hatte, als wollte sie es aus der Brust reißen, und das beklemmende Gefühl, das sie hinterlassen hatte, ließen jede Hoffnung im Keim ersticken. Während ich lief, kletterte und weiterlief, schossen mir unzählige Gedanken durch den Kopf. Was sollte ich jetzt nur tun? Obwohl er scheinbar auf Balas Reich vorbereitet gewesen war, hatte ich bis zuletzt gehofft, dass mein Großvater seine Krankheit besiegen und überleben würde, doch nun erkannte ich schmerzhaft, dass auch diese Hoffnung nur ein blinder Wunsch gewesen war. Und dabei hatte ich ihn gerade erst neu kennengelernt. Ich hatte eben erst erfahren, dass er Thalion war, der große Held. Und ich wollte ihn doch noch stolz machen mit meinen eigenen Heldentaten...

Der Weg nach oben dauerte mir viel zu lange. Ich lief im Sprint, bis ich mir die Hände an den Höhlenwänden blutig aufgerissen hatte, weil ich eine Kurve nicht mehr bekommen hatte. Ich lief, bis mir die Lungen zu bersten drohten und ich glaubte ersticken zu müssen. Ich lief, bis ich japsend auf allen Vieren die Kellertreppe hochgekrochen war und blutige Handabdrücke auf den Stufen hinterlassen hatte. Ich lief durch die Küche, durch den Speisesaal, durch den Eingangsbereich, bis hin zu dem Ort, an dem ich meinen geliebten Großvater zum letzten Mal lebendig gesehen hatte: Das Wohnzimmer mit dem Kamin...

Als ich den Raum erreicht hatte, sah ich durch meinen Tränenschleier hindurch, dass das Bett nun leer und verlassen war. Stattdessen erblickte ich einen alten Mann in einer langen, weißen Robe. Er schaute mich vorwurfsvoll an und sagte mit durchdringender Stimme: »Meine Güte, Lunselin, wo bist du gewesen? Gerade in der Stunde, in der dein Großvater dich so sehr gebraucht hätte, warst du nicht hier. Ich habe dich überall

gesucht, konnte dich jedoch nirgends finden. Nun ist dein Großvater ohne deinen Beistand in Balas Reich eingegangen. Mein herzliches Beileid für deinen Verlust, und ich hoffe, dass du nun wenigstens sein Grab auf dem Friedhof in Spannenberg besuchst! Ach ja, bevor ich es vergesse, dein Großvater gab mir noch einen Schlüssel für dich. Er sagte, er passe zu der Kommode hier in seinem Schlafgemach. Ich habe ihn auf den Tisch in deinem Zimmer gelegt! Ich gehe jetzt wieder nach Spannenberg. Falls du mich suchst, ich bin im Tempel im Haus der Heiler.« Mit diesen Worten drehte er sich um und verließ das Haus.

Es war vorbei... Ich brach zusammen, sackte auf den Boden und war unfähig mich zu rühren... Schwärze kam über mich, tiefe Trauer, Dunkelheit und Depression. Nicht nur hatte ich den einzigen Menschen in meinem Leben verloren, der mir wirklich etwas bedeutete, sondern auch meinen Mentor, meinen Ziehvater, meinen Lehrmeister und meinen geliebten Großvater. Und ich war in der Stunde seines Todes nicht für ihn dagewesen, wo er mich doch so sehr gebraucht hätte, um ihm den Abschied zu erleichtern, und um ihn sicher in Balas Reich zu geleiten... Ich begann mich zu verfluchen... Dafür, dass ich in den letzten Tagen nie bei ihm gewesen war... dafür, dass ich vorhin nicht auf Egil gehört und nach ihm gesehen hatte, sondern einfach in den Keller durchgerannt war... dafür, dass ich es mir in der Taverne hatte gut gehen lassen, während sich hier niemand um ihn gekümmert hatte. Es war mein Fehler! Ganz allein mein Fehler, und ich hasste mich dafür...

Es ist schwer heute die richtigen Worte dafür zu finden, was an jenem Tag in mir vorging. Aber wer selbst schon einen geliebten Menschen verloren hat, der wird es gut nachvollziehen können. An diesem Tag wurde ein großes Loch in mein Leben gerissen, und im ersten Moment erschien es mir, als würde es auch mein Herz und meine Seele in zwei Teile reißen. Und ich hätte Stein und Bein darauf geschworen, dass dieses Loch niemals mehr würde gefüllt werden können.

Heute, zwei Jahre später, weiß ich, dass dieses Loch nach besten Kräften gestopft worden ist... Egil! Es war Egil! Es war der Krieger, jener Gefährte, den ich erst vier Tage lang gekannt hatte, der mich als Waffenbruder und sogar als Freund ansah. Er, den ich in diesen Tagen erst gemocht, dann gehasst, dann bewundert, dann verachtet und schließlich neben mir geduldet hatte. Er tat an diesem Tage etwas, das nur ein wahrer Freund tun würde: Er stand mir bei! Er holte mich erneut aus der Dunkelheit zurück, die meine Sinne umgab. Er spendete mir Trost, er lenkte mich ab, er benutzte den richtigen Klebstoff, um Herz und Seele wieder zusammenzufügen und er war für mich da, als ich ihn am nötigsten gebraucht habe! Ein Freund! Ein wahrer, echter Freund! Und von diesem Tag an, war er auch genau das für mich: Ein echter Freund! Beinahe wie der Bruder, den ich niemals gehabt hatte...

Was war geschehen? Ich hatte ihn später nach den genauen Begebenheiten gefragt, da ich mich in geistiger Umnachtung befand und mich nicht besonders daran erinnern konnte. Er hat mir die Ereignisse wie folgt geschildert: Auch er hatte Thalions letzten Schrei gehört und sofort dieselben Schlüsse gezogen wie ich. Daher war er nicht überrascht, als ich ihm innerhalb von 24 Stunden bereits zum zweiten Mal, wie von der Gigantula gehetzt, davonrannte. Auch er ließ alles stehen und liegen und lief mir sofort hinterher. Dabei war es schwierig für ihn, mit mir Schritt zu halten, und er war heilfroh, dass er es geschafft hatte. Beinahe hätte er erneut komplett im Dunkeln gestanden. Fast zeitgleich hatten wir das Haus erreicht. Während ich mir die Standpauke von Vater Antonius anhören musste – denn niemand anderer als der Oberste Heiler Spannenbergs war der Mann in der weißen Robe gewesen – stand er wie angewurzelt neben mir und hörte fassungslos zu. Er konnte selbst kaum glauben, was hier gerade passiert war.

Während ich mit meiner Selbstverachtung begann, wusste Egil nicht so recht, wie er sich verhalten sollte. Trost spenden gehörte nicht unbedingt zu seinen Stärken, und er hatte zuvor niemals geliebte Familienmitglieder verloren, beziehungsweise war er zu klein gewesen, um damals den Verlust zu verstehen. Daher hielt er sich zunächst zurück und bemühte sich das zu tun, was er in der Kriegerausbildung gelernt hatte: Praktische Dinge ausführen. Er suchte und fand mein Zimmer wieder, immerhin waren wir gemeinsam kurz dort gewesen, als wir die überzählige Ausrüstung abgelegt hatten. Dort fand er schnell den von Vater Antonius erwähnten Schlüssel. Damit kehrte er zurück zu dem zusammengekauerten Haufen, der mal sein Kampfgefährte gewesen war, und machte sich an der Kommode zu schaffen, für die der Schlüssel gemacht war.

Damit hatte Egil das Rätsel gelöst, das ich mir selbst immer und immer wieder gestellt hatte: Was hatte mein Großvater nur in dieser Kommode versteckt, dass er sein Enkelkind unbedingt davon fernhalten wollte. Die Antwort lautete: etwas Gold, einen seltsamen Eisenring, sowie ein Schriftstück. Letzteres hat Egil sich mehrfach durchgelesen, bis er sich sicher war, dass er es mir fehlerfrei würde vortragen können. Dann kam er zu mir, nahm meine willenlose Hand, steckte mir den Ring auf den Finger, legte mir die Hand auf die Schulter und begann mir das Schriftstück vorzulesen. Es war das Testament meines geliebten Großvaters: „Hiermit vermache ich meinem Enkel Lunselin alles, was ich besitze: Das Haus mit jeglichem Inventar und das Land, auf dem es gebaut ist. Mein Vermögen ist nicht mehr groß, aber ich hoffe, es wird meinem Enkelkind einen guten Beginn seiner gefahrvollen Queste ermöglichen. P.S.: Mein liebes Enkelkind! Ich möchte Dir noch ein

weiteres Geheimnis anvertrauen: Hinter dem linken Kamin im Esszimmer befindet sich ein geheimer Raum. Glück und Frieden auf Deinen Wegen, Dein Dich liebender Großvater."

Ehrlich gesagt hatte ich kaum etwas davon verstanden. Die Stimme des Kriegers kam wie durch einen langen Tunnel zu mir, und ich hatte gar nicht richtig zugehört, wollte in diesem Moment eigentlich auch überhaupt nichts hören. Ich muss daraufhin etwas genuschelt haben, das etwa so klang wie: »Lass mich allein!«, denn Egil verließ den Raum und kurz darauf auch das Haus. Ich blieb alleine zurück und merkte nicht, wie die Zeit verging. Es dauerte etwa zwei Stunden, bis Egil wieder auftauchte, und in seiner Begleitung befanden sich zwei frisch erstandene Flaschen Wein aus der Taverne Spannenbergs. Mein Freund holte zwei Becher aus dem Esszimmer, und füllte sie mit der Flüssigkeit. Dann stellte er die Flaschen und seinen Becher auf den Fußboden, setzte sich im Schneidersitz mir gegenüber, gab mir den Becher in die Hand und fing an mit mir zu sprechen...

Das meiste, was er sprach, nannte er später belangloses Zeug. Es waren Gedanken, Gefühle, Erlebnisse. Es war ähnlich wie auf dem Weg in den Keller gewesen, nur diesmal weitaus intimer. Es waren keine oberflächlichen Geschichten mehr, sondern sie gingen ins Detail. Sie schilderten seine Ängste und Sorgen, sprachen von Gefühlen, die er vor den anderen Zöglingen und den erwachsenen Kriegern verheimlichte, die er zuvor mit niemandem sonst als seiner eigenen Seele geteilt hatte. Zwar waren sie an mir verschwendet, da ich das meiste davon nicht mitbekam, doch schafften sie es mit der Zeit, mich aus meiner Lethargie zu holen. Zum ersten Mal seit meinem Zusammenbruch schlug ich die Augen auf und nahm wieder etwas von meiner Umwelt wahr. Und ich trank! Der Wein rann mir die Kehle herab. Ich sah! Dort saß mein Gefährte direkt vor mir und spendete mir Trost, auf seine Weise. Ich hörte! Gedanken und Erzählungen, die niemals zuvor jemand gehört hatte. Ich lebte! Langsam und mühevoll fand ich den Weg zurück in diese Welt...

Egil lenkte mich ab mit seinen Geschichten, bis ich genug getrunken hatte, um selbst wieder sprechen zu können. Ich erzählte von Thalion. Meine frühsten Erinnerungen, die vielen Momente des Glücks mit ihm, seine tollen Geschichten, unsere gemeinsamen Gedanken zu Menschen und Monstern, seine Weisheiten, wie er mir im Sommer einen Drachen gebaut hatte, den ich begeistert steigen ließ, wie wir am Meer ein kleines Boot gebaut hatten und hinausgerudert waren, wie er mich getröstet hatte, als ich von Beleidigungen gequält von der Schule nach Hause gekommen war, und so weiter, und so weiter. Und Egil saß da und hörte einfach nur zu. Stundenlang!

Irgendwann begann ich ihm von den Selbstvorwürfen zu erzählen, und ebenso wie am Tag zuvor gelang es ihm erneut, meine Zweifel zu beseitigen. Es war mein Großvater gewesen, der mich auf diese Queste geschickt hatte, er war versessen darauf gewesen, dass ich seine alte Ausrüstung fand. Und diese Dinge konnte ich nicht tun, wenn ich zuhause an seinem Bett saß und auf ihn aufpasste. Das wusste mein Großvater genau, als er mir den Auftrag gegeben hatte und bestimmt hatte er einkalkuliert, dass ich im Falle des Falles womöglich nicht anwesend wäre. Selbst in seinem Testament war es nur um diese Queste gegangen. Es war schon in Ordnung, er hatte es sicher verstanden und es trotz seiner Bitte um Anwesenheit vielleicht gar nicht anders haben wollen. Thalion hatte so ein unglaublich ruhmreiches Leben hinter sich gehabt, hatte so viele Schlachten geschlagen, und nun war für sein Enkelkind die Zeit zum Kämpfen gekommen. Was geschehen war, ließ sich nicht mehr ändern, doch zwei Dinge konnte ich jetzt noch tun. Erstens konnte ich sein Grab besuchen, ihm nachträglich die letzte Ehre erweisen und ihm in stummer Zwiesprache erklären, warum ich nicht dagewesen war. Und zweitens konnte ich sein Lebenswerk vollenden, indem ich seine Queste fortführte und zu einem siegreichen Abschluss brachte, damit Lyramion rettete und in die glorreichen Fußstapfen meines Großvaters trat.

Das wirkte! Durch diese Worte hatte ich die Lethargie endgültig abgeschüttelt. Ich raffte mich auf und stellte fest, dass sich die Welt um mich drehte... Ich schwankte bedrohlich und war... zugegeben... stockbetrunken! Zum ersten Mal in meinem Leben! Glücklicherweise sind heilende Tränke nicht nur dazu da um den Körper bei Bedarf wieder zusammenzuflicken, sondern man kann sie auch dazu benutzen, um den Körper von Giften zu befreien. Und da Alkohol in größeren Mengen ähnlich wirkt wie ein Gift, konnte eine Entgiftungsphiole in meinem Zustand wahre Wunder bewirken.

Ich ließ mir von Egil das Testament geben und las es mir selbst noch einmal durch. Erstmals bemerkte ich dann auch einen seltsamen Ring, den ich am Finger trug. Ein einfacher, schlichter Eisenring... was für ein Erbstück! Doch dank der vielen Geschichten aus den Büchern, und auch von Großvater Thalion, wusste ich genau, was es mit diesem Ring auf sich hatte. Ich fragte Egil noch leicht lallend, ob er Lust hatte, sich jetzt die Finger schmutzig zu machen, bis wir endlich die Ausrüstung in den Händen hielten. Auf seine Bestätigung hin klopfte dieses Mal ich ihm wohlwollend auf die Schulter und meinte energisch zu ihm: »Dann komm!«, und schon setzte ich mich in Bewegung, zunächst noch leicht schwankend, dann immer zielstrebiger. Egil gab mir den Sonnenhelm, den ich beinahe vergessen hätte, während unsere Waffen und Sachen ja noch beim

ehemaligen Einsturz lagen. Zunehmend sichereren Schrittes ging ich in den Keller, fest entschlossen mich nun durch nichts, aber auch wirklich gar nichts mehr von meinem Ziel abhalten zu lassen!

Ich muss ehrlich gestehen, dass ich über die folgenden Stunden heute nicht mehr besonders viel weiß. Ich war wie in einem Rausch und nahm nur noch wenig um mich herum wahr. Mein Verstand driftete hin und her zwischen meinem Großvater in Balas Reich, sowie der vor mir liegenden Höhle und der darin befindlichen Aufgaben. Ich habe Egil einige Sorgen bereitet, soviel ist sicher…

Wir betraten die alten Höhlen, wo wir unser Werkzeug einsammelten, die Rucksäcke wieder aufnahmen, und uns anschließend die Welt hinter dem Einsturz ansahen. Insgesamt betrachtet handelte es sich hier um ein recht kompliziertes System, mit dem Thalion seine Ausrüstung gesichert hatte. Die Höhle bestand aus zwei Etagen, und wir hatten in der ersten begonnen. An fünf verschiedenen Stellen der Etage führte eine Leiter in die Tiefe, in eine zweite kleinere Etage. In voneinander getrennten Bereichen war dort jedes Mal ein Hebel versteckt, und wenn man diesen umlegte, öffnete sich in der oberen Etage eine Tür, durch die man die Höhle weiter erkunden und die nächste Leiter finden konnte. Also ein raffiniertes Labyrinth, und ich hätte gerne gewusst, wie mein Großvater auf die Idee gekommen war, dieses so anzulegen. Leider konnte ich ihn nun nicht mehr fragen…

Dummerweise hatte Großvater Thalion sein Abenteuerhandwerk vor knapp fünfzehn Jahren ad acta gelegt, und entsprechend lange war niemand mehr in der Höhle gewesen. Und so sah sie dann auch aus… Die Hebel waren alt und verrostet, so dass sie sich teilweise nur unter großer Kraftanstrengung überhaupt bewegen ließen. Die Türen quietschten schrecklich, als sie sich öffneten, und wir waren auch nicht die einzigen Lebewesen, die diese alten Höhlen bevölkerten. Neben den schon bekannten Großen Spinnen gab es hier auch einige Höhlenmolche, die sehr feindselig auf uns reagierten. Sie sahen ähnlich aus wie der Brunnenmolch, mein allererster Feind oben am alten Hausbrunnen, sie waren nur größer und mit noch spitzeren Zähnen und schärferen Klauen ausgestattet. Aber wir hatten ja nun einen unschätzbaren Trumpf auf unserer Seite: Sandires Monsterauge bewährte sich gerade zum ersten Mal und zeigte deutlich, dass es jede einzelne Münze wert gewesen war, die wir dafür bezahlt hatten. Sobald eine Spinne oder ein Molch auch nur in zehn Schritt Nähe kam, selbst wenn eine Ecke dazwischen lag, fing es sofort an zu leuchten, wir zogen die Waffen und konnten uns auf den folgenden Kampf vorbereiten.

Und noch etwas hatte sich verändert: Meine Art zu kämpfen! Bisher hatte ich immer Egil den Vortritt gelassen und mich stets ein wenig hinter ihm versteckt. Jetzt war ich derjenige, der vorweg lief und sich mit einem Kampfschrei auf den Lippen jedem Gegner, egal ob Spinne oder Molch, näherte. Egil war zunehmend besorgt. Als ich dann einmal alleine in eine Gruppe aus vier Höhlenmolchen stürmte und wild um mich schlug, da fragte er mich allen Ernstes, ob ich gerade unter einer Art Todessehnsucht leiden würde. Er machte sich ernsthafte Sorgen um mich! Doch dieses Mal war ich mir meiner Sache ausnahmsweise so richtig sicher: Mir war nämlich bekannt, dass dieser kleine, unscheinbare Eisenring mich mit einem magischen Schutzschild ausstattete, an dem sich alle meine Gegner die Zähne ausbeißen würden. Ich war unverwundbar! Und entsprechend konnte ich mich auch gefahrlos in die Monsterhorden stürzen, ohne dass mir etwas passierte. Warum hatte mir Opa Thalion diesen Ring eigentlich nicht schon zu Beginn meiner Queste gegeben? Dann hätte ich mir einige schmerzhafte Erfahrungen ersparen können…

Nachdem ich Egil über die Wirkung des Ringes aufgeklärt hatte, und er sich persönlich davon überzeugen konnte, dass mich kein Molchzahn mehr beißen würde, fluchte er lautstark darüber, dass es nur einen solchen Ring gab, und nicht zwei. Ich nahm ihn allerdings eher als Ausgleicher meiner mangelhaften Fechtkunst, was Egil einerseits gerne akzeptierte. Andererseits nutzte er fortan jede Gelegenheit, um mich zu ermahnen, wenn ich mich quasi blind auf meine Gegner stürzte und einfach um mich schlug. Ich sollte gezielt mein Schwert einsetzen und immer genau wissen, was ich tue. So wurde die Suche nach unserer Ausrüstung quasi zu einer zweiten Fechtstunde, und entsprechend… langweilig?

Hin und wieder trafen wir bei unserer Erkundung auch auf größere Spinnennetze, die schnell beseitigt waren. Viel mehr Spaß hatten wir allerdings mit der einen oder anderen Truhe, in der mehr oder weniger nützliche Gegenstände versteckt waren. Besonders faszinierend fand ich die Kiste hinter einer illusionären Wand: Wir sahen nur Gestein vor uns, spürten allerdings einen leichten, kalten Lufthauch, der scheinbar mitten durch den Fels wehte. Da das normalerweise nicht sein konnte, wollte ich die Wand anfassen und stellte dabei fest, dass meine Hand durch das Gestein hindurchgriff. Sehr gewitzt! Wir gingen komplett durch die Illusion hindurch und befanden uns in einem kleinen Raum. Einziges Highlight war hier eine Truhe in der hintersten Ecke, und die darin befindliche Beute: ein paar Dietriche, ein Kurzbogen, mehrere magische Pfeile, ein weiterer Hornhelm, sowie einige von diesen Wunschmünzen, für die wir noch keinen Verwendungszweck hatten.

Es gab zwei Momente in dieser Höhle, bei denen mir schier das Blut in den Adern gefror. Zum ersten Mal passierte das, als wir gerade einen Durchgang passieren wollten, der zum fünften Hebel der zweiten Ebene

führen sollte. Vor uns hing ein Spinnennetz in der Luft. Wir wollten es mit unseren Waffen zerreißen, wie schon so viele andere Netze zuvor, und hatten gerade das uns vertraute „Ratsch“ wahrgenommen, als unsere Ohren völlig unerwartete Geräusche auffingen. Ganz in der Nähe hörten wir ein aufgeregtes Zirpen aus den Gängen des Gewölbes. Und dann begann plötzlich die ganze Höhle sacht zu erbeben, als sei irgendwo in ihren Eingeweiden etwas Großes, Altes aus einem langen Schlaf erwacht.

Ich erstarrte und mir wurde kalt. Ich fragte Egil, ob er das Geräusch ebenfalls gehört hatte. Mein Freund meinte jedoch ganz ruhig und gelassen: »Das war nur ne Spinne! Kein Grund zur Beunruhigung!«
Da ich mir nicht vorstellen konnte, dass eine Spinne dermaßen laut durch die Höhle scheppert, setzte ich nach: »Nein, nein! Dem Geräusch nach zu urteilen, muss dort etwas Gewaltiges auf uns lauern!«
Egil wirkte sichtlich amüsiert, als er konterte: »Was denn? Ne GROßE Spinne vielleicht? Komm, finden wir es heraus!« Mit diesen Worten übernahm er einmal mehr die Führung.
Wir legten den Hebel um, kletterten zurück nach oben, gingen in einen kleinen Raum in der Mitte der Höhle und kraxelten die dort befindliche Leiter wieder hinunter. Und was ich dort unten sah, traf mich wie ein Schlag: Es war tatsächlich eine Spinne, ja, doch es war keine kleine Feld-, Wald- und Wiesenspinne, nicht einmal nur eine Große Spinne, sondern es war ein wahres Monster, ein riesiges Ungetüm, drei Schritt groß, von blauer Farbe und dermaßen gewaltig, dass ihr Körper beinahe die Höhle komplett ausfüllte. Es war eine Gigantula! Und das war dann das zweite Mal, dass mein Blut zu Eis gefror…

Erinnert ihr euch, was ich zu Beginn meines Abenteuers über die Gigantula gesagt hatte? Wer einem solchen Monster gegenübersteht, sollte besser die Beine in die Hand nehmen, wenn er plant, den nächsten Sonnenaufgang noch zu erleben. Und auch mir ging im ersten Moment der Gedanke an Flucht durch den Kopf. Selbst Egil schien mir ungewohnt unentschlossen zu sein. Aber dann dachte ich daran, dass ich den magischen Ring am Finger trug, und damit unverwundbar war. Yeah! Dann konnte mir doch selbst gegen ein solches Ungetüm nichts geschehen, oder?

Mutig griff ich an. Ich war gegenüber der Spinne so winzig, dass jedes ihrer Beine länger war als ich. Und sie hatte acht Stück davon! Wild entschlossen hackte ich nach dem mächtigen Leib der Spinne, und zu meiner Überraschung traf ich sie sogar. Zum Glück sind diese Riesendinger so träge und langsam. Rotes Blut tropfte mir ins Gesicht und ich war einen Augenblick lang geblendet. So sah ich auch nicht, wie mich eines der acht Beine traf und mich vier Schritt weit zurück schleuderte, bis ich wie ein Stein auf den Boden schlug, sondern ich spürte es nur. Ich spürte es? Mist, das bedeutete, dass mein Zauberring gegen dieses Ungetüm wirkungslos war. Ich war nicht mehr unverwundbar und hatte großes Glück gehabt, dass die Gigantula mich nur loswerden und nicht gleich zerquetschen wollte, so wie man eine lästige Schmeißfliege zerquetschte, wenn sie einem auf die Nerven ging. Nun wusste ich, warum mein Großvater mir den Ring nicht gleich zu Beginn gegeben hatte: Er wollte sicherstellen, dass ich nicht übermütig wurde! Ich war ja so berechenbar…

Kaum bekam ich die Augen wieder auf, da war schon eine Große Spinne über mir und versuchte mir das Gesicht zu zerbeißen. Glücklicherweise wirkte der Ring aber noch immer gegen die kleinen Dinger und schützte mich vor der chirurgischen Verunstaltung durch die Spinne. Weiterhin nahm ich wahr, dass zusätzlich zwei große, grüne Giftspinnen aufgetaucht waren. Die hatte ich zunächst gar nicht gesehen. Im nächsten Moment rumpelte ein Erdbeben durch die Höhle und wir wurden nicht nur völlig durchgeschüttelt, sondern auch noch halb von herunterfallenden Erdmassen verschüttet. Es war einer der Zaubersprüche, zu denen so eine Gigantula fähig ist. Und nun war mir endlich klar, dass wir verdammt tief in der Tinte steckten.

Mühsam rappelte ich mich auf. Die Seite, wo Gigantula mich getroffen hatte, schmerzte höllisch. Wahrscheinlich waren ein paar Rippen gebrochen. Ich sah, dass Egil lahmte und sich kaum bewegen konnte, vermutlich der Verdienst der Giftspinnen, die ihn gerade attackierten. Ich nahm mein Schwert und befreite den Krieger von den Kreaturen. Währenddessen hob Egil Feuerbrand und richtete es auf Gigantula. Ich brachte mich schnell in Deckung, und erdolchte nebenbei noch eine Große Spinne, die mir im Weg stand. Im nächsten Moment gab es ein Inferno an Feuer, Flammen und Hitze, sowie das grausige Gekreische einer verbrennenden Gigantula. Im Todeskampf kam das mächtige Ungetüm auf Egil zu, und der schoss schnell einen weiteren Feuerball, woraufhin die Spinne endgültig zu Asche wurde, und der Krieger erschöpft zu Boden sank. Die letzte Giftspinne, die schon gut angesengt worden war, wurde von meinem Schwert erschlagen, und dann war der Kampf gewonnen.

Ich gab Egil einen Entgiftungstrank sowie einen Heiltrank, und gönnte mir selbst auch einen starken Heiltrank, der die gebrochenen und verschobenen Rippen in meinem Brustkorb wieder in die richtige Stellung brachte und damit eine weitere Welle Schmerzen durch meinen geschundenen Körper jagte. Doch danach stellte sich ganz allmählich wieder Wohlbefinden ein. Wir hatten es tatsächlich geschafft eine Gigantula zu besiegen! Und jetzt stand nichts mehr zwischen mir und der Ausrü… Oh oh! Mir fiel gerade ein: Hoffentlich hatten die zwei Feuerbälle nicht die schöne Ausrüstung ebenso pulverisiert, wie ihre Bewachung?

Als ich mir die Stelle ansah, wo ich die Ausrüstung vermutete, gab es eine gute und eine schlechte Nachricht. Die gute Nachricht war, dass die Sachen gar nicht getroffen werden konnten, denn sie waren hinter einem Einsturz versteckt, ähnlich wie dem, den wir zu Beginn der alten Höhlen beseitigen mussten. Und das war die schlechte Nachricht, denn wir würden hier noch einmal schuften müssen, wenn wir an das Zeug herankommen wollten…

Nach einer kleinen Rast machten wir uns an die Arbeit und hatten bald die Brocken zur Seite geräumt. Dahinter erkannten wir die Überreste einer großen, alten Truhe. Bei näherer Betrachtung sahen wir, dass die Truhe auf der linken Seite halb eingedrückt war, und es sah nicht so aus, als könne vom Inhalt viel heile geblieben sein. Das Schloss war aber zumindest noch in Ordnung, und seltsamerweise ging von ihm ein blaues Leuchten aus, das über die ganze Truhe strahlte. Ein Dietrich war vonnöten, und ich versuchte mein Glück ein weiteres Mal als Türöffner. Leider ohne Erfolg, denn das verdammte Ding klemmte und brach schließlich. Ich fluchte und war wütend! So kurz vor dem Ziel wollte ich mich nicht geschlagen geben und griff nach einem weiteren Dietrich. Endlich schnappte das Schloss auf, und voller Spannung konnte ich einen Blick auf das werfen, was mir mein Großvater hinterlassen hatte.

Ganz ehrlich? Ich muss zugeben, dass ich ein wenig enttäuscht war, als ich den Inhalt der Truhe inspizierte. Ich weiß gar nicht genau, was ich eigentlich erwartet hatte, aber irgendwo in den Tiefen meiner kühnsten Vorstellungen wartete ich wohl auf ein halbes Dutzend weiterer Schutzringe, die mich auch gegenüber Gigantulas unverwundbar machen würden. Oder auf eine Flammenklinge, mit der ich jeden Gegner mit einer einzigen Berührung pulverisieren konnte. Oder wie wäre es mit einer Strahlenkanone, mit der ich meine Feinde aus sicherer Distanz abschießen konnte… Nicht, dass ich jemals von so einem Ding auf Lyramion gehört hätte, aber es wäre doch viel praktischer und sicherer gewesen, die Gegner aus der Distanz gefahrlos zu beseitigen, anstatt sich mit dem Schwert in ihre Reichweite begeben zu müssen.

Stattdessen bekam ich solchen Murks wie ein Langschwert, von denen ich schon zwei Stück hatte, ein großes Turmschild, das mir beinahe zu schwer war, einen Stahlhelm, der meinen Kopf zu einer Blechdose machen würde und einen Plattenpanzer, der eine gefühlte halbe Tonne wog und in dem ich vermutlich vollends zur Statue geworden wäre, da sich Beweglichkeit und Gewicht von vorne herein gegenseitig ausschlossen. Zusätzlich gab es noch so tolle Dinge wie eine Kristallkugel, einen Kompass, einen Kartenlokator und eine magische Flugscheibe, die allesamt sicherlich nützlich gewesen wären, ja wenn sie denn noch aus einem Stück bestanden hätten und nicht zerbrochen gewesen wären. Keiner der Gegenstände machte auch nur einen Mucks. Eine Uhr hatte ich inzwischen selbst schon erhalten und reichte sie wortlos an Egil weiter. Eine Windperle und ein Bergkristall sahen zwar schön aus, hatten jetzt aber nicht den unmittelbaren Wert für unser Abenteuer. Und unter einem Berg von Spruchrollen für alle vier Klassen der Magie befanden sich noch eine leicht angeschlagene Kette, deren Glieder wie Perlmutt schimmerten, sowie zahlreiche Perlmuttsplitter. Jau, welch ein Schatz! Was für eine tolle Ausrüstung! Da war ja beinahe das Zeug besser, das ich bereits am Körper trug…

Heute weiß ich, dass ich damals sehr undankbar gewesen bin. Die Zeit war vorangeschritten, und die Sachen in der Truhe waren zu den Heldenzeiten von Großvater Thalion seine Standardausrüstung gewesen. Es gab nichts Besseres, aber heute war es natürlich veraltet. Doch an diesem Tag war ich enttäuscht und fluchte auf den Krimskrams, der hier auf mich gewartet hatte. Auch diesmal holte mich Egil schnell aus dem Tal der Trauer. Er begann die Sachen unter uns aufzuteilen. Selbst nahm er dankend den Plattenpanzer, den Stahlhelm (sein Hornhelm hatte eine Delle bekommen und daher wollte er ihn gern austauschen), sowie den Turmschild. Meine Argumentation zum Thema Unbeweglichkeit ließ er nicht gelten, sondern er meinte, dass er mit dieser Rüstung selbst nahezu unverwundbar sei und sich endlich wie ein richtiger Krieger fühlen durfte. Die zerbrochenen Gegenstände wollte er mitnehmen, denn vielleicht würden wir irgendwo einen Schmied oder Mechanikus finden, der sie reparieren konnte. Und auch die Zaubersprüche sollten mitgenommen werden, denn vielleicht wären da einige dabei, die ich oder spätere andere Gruppenmitglieder lernen konnten.

Danach machten wir uns auf den Rückweg in Richtung des Hauses, das nun mein Haus war. Ich musste die ganze Zeit an meinen Großvater denken. Dieser Tag war einfach zu viel für mich gewesen. Egil merkte, dass ich schon wieder grübelte, und als wir an dem Hausbrunnen vorbeikamen, meinte er, ich hätte ihm niemals gesagt wohin der dritte Weg führen würde. Nun, das wusste ich selbst nicht, denn bei meiner ersten Erkundung des Kellers hatte ich ihn ausgelassen, und mich später nicht mehr darum gekümmert. Doch Egil wollte das gleich mal in Erfahrung bringen, also gingen wir ihn und schauten nach.

Zunächst schien es nicht so, als hätte ich viel verpasst, indem ich den Weg mit Missachtung gestraft hatte. Es gab hier nur große Schinken und dicke Dauerwürste, die zwar einen sehr appetitlichen Geruch verströmten, die wir aber erst hätten verarbeiten müssen, wenn wir sie unbedingt dabei haben wollten. Überraschend wurde der letzte Raum von einem sehr zähen Spinnennetz verschlossen, welches wir nicht durch Muskelkraft zerstören konnten. Allerdings verbrannte es in Sekundenschnelle mit einem lauten Zischen, als wir eine Fackel

dagegen hielten. Aus einer Ecke des Raums sprang eine Große Giftspinne auf uns zu, die Egil jedoch mit nur drei Schwertstreichen von Feuerbrand sehr schnell erledigt hatte, und die daher keinen Schaden anrichten konnte. Eine weitere Truhe war die Belohnung, und als ich sie mit zittrigen Fingern und dem zweiten Dietrich geöffnet hatte, fanden wir darin ein paar wertvolle Dinge, wie starke Heiltränke, ein halbes Dutzend Zaubertränke zum Regenerieren verbrauchter Zauberkraft, sowie eine Vielzahl weiterer Spruchrollen aller Art.

Wir steckten die Sachen in unsere bald berstenden Rucksäcke und verließen den Keller. Als wir oben ankamen, fiel Egil wieder ein, was er mir von dem Testament vorgelesen hatte: Hinter einem Kamin gab es einen geheimen Raum. Zwei Kamine standen zur Auswahl, und hinter dem linken wurden wir fündig. Man konnte darin eine Tür umklappen, so in einen neuen Raum gelangen, und sich dort herrlich verstecken. Das hätte ich gerne früher gewusst, denn dann wären mir als Kind sicherlich sehr viele Verwendungsmöglichkeiten dafür eingefallen... Kaum hatten wir die Kammer betreten, fing das Licht an der Decke an zu leuchten. Im Schein der Lampen fanden wir einige Truhen, die nicht abgeschlossen waren, in denen aber auch nichts Brauchbares zu finden war. Doch immerhin waren es fünf Truhen und ein Schrank, sowie einige Fässer. Wir könnten uns diesen Raum als geheimes Lager einrichten, wo wir unsere Schätze verstauten. Fürs Erste lagerte ich dort die ganzen Spruchrollen ein. In einer der Truhen fand ich einen sehr seltsamen Stab, an dem die Buchstaben „NETSRAK“ eingeritzt waren, doch konnte ich damit nichts anfangen. Vermutlich war es mal wieder Krempel für einen Magier, den wir nicht kannten.

Als wir alles verstaut hatten, brach gerade der nächste Morgen an. Wir beschlossen noch ein paar Stunden lang zu schlafen, und uns anschließend auf den Weg zur nächsten Heldentat zu machen. Zu meiner Überraschung dauerte es keine Minute, bis ich einschlief. Und ich wurde noch nicht einmal von Albträumen heimgesucht. Es war ein erholsamer, tiefer Schlaf, der erst beendet wurde, als Egil mich nach etwa fünf Stunden wieder weckte. Es war beinahe schon Mittag!

TAG 7: Der Versuch Sally zu retten

Unser karges Mahl nahmen wir ein, während wir wanderten. Wir waren auf dem Weg nach Spannenberg, und dies aus zwei Gründen: Erstens wollte ich so schnell wie möglich das Grab meines Großvaters auf dem Friedhof besuchen, und zweitens hatten wir noch ein dringendes Gespräch mit Vater Antonius zu führen. Hoffentlich war er nun auch in seiner Kapelle, und nicht schon wieder unterwegs. Langsam wurde für Sally die Zeit knapp…

Wir betraten die Stadt und bald darauf auch den Friedhof. Egil wartete am Eingang, ließ mich alleine weitergehen. Das Grab war schnell gefunden und es war von Balas Dienern sehr schön geschmückt und ausstaffiert worden. Nun, wo die Plage durch Gordon beseitigt war, trauten sich die Damen und Herren in Balas Diensten endlich wieder, den Friedhof zu betreten und sich um die Gräber zu kümmern. Ich fiel auf die Knie. Still und mit Tränen in den Augen sah ich das Grab an, und machte mir erneut große Vorwürfe, weil ich in der Stunde seines Todes nicht bei ihm gewesen war. Plötzlich vernahm ich in mir eine leise Stimme: »Gräme dich nicht, Lunselin, es war nicht deine Schuld! Versuche nun, das Grab von Shandra zu finden und benutze dort seinen Bernstein!« Es war nur ein leises Wispern gewesen, doch ich erkannte die Stimme sofort: »Großvater!«, rief ich laut, aber die Stimme schwieg…

Nachdem ich einige Minuten in stiller Andacht am Grab verweilt hatte, aber die Stimme kein zweites Mal zu mir sprach, kehrte ich zu Egil zurück. Gemeinsam machten wir uns auf den Weg zum Haus der Heiler, während ich ihm von der seltsamen Begegnung am Grab erzählte. Ob mächtige Menschen tatsächlich von Balas Reich aus Einfluss auf die Welt der Lebenden nehmen konnten? Shandra hatte immerhin auch mit meinem Großvater gesprochen, allerdings war er ein mächtiger Magier gewesen. Bald hatten wir das Haus erreicht und gingen geradewegs auf die Kapelle zu. Und tatsächlich fanden wir dort Vater Antonius. Er hatte noch immer diesen vorwurfsvollen Blick in den Augen, der mich nur allzu schmerzlich an den Tod meines geliebten Großvaters erinnerte. Dementsprechend fiel auch seine Begrüßung aus: »Ah, da kommt ja unser reumütiger, junger Mensch! Ich hoffe, du warst am Grab deines Großvaters und hast ihm die letzte Ehre erwiesen.«

Mit leicht zitternder Stimme sagte ich ihm, dass Egil und ich gerade eben dort waren. Ich versuchte auch, dem weisen Heiler klar zu machen, warum ich am Vortag nicht dagewesen war. Zwar hörte er sich meine Entschuldigungen – oder waren es schnöde Ausreden? – geduldig an, doch vertrat er nach wie vor vehement die Meinung, dass man einen geliebten Menschen im Augenblick seines Todes nicht im Stich lassen durfte. Das rief nun allerdings Egil auf den Plan, und ich merkte deutlich, dass in ihm gerade etwas die Wut kochte. Der Krieger begann zu reden und fragte Vater Antonius, ob er mir das schlechte Gewissen deswegen etwa nicht anmerken könne? Ob er mich dennoch unbedingt belehren müsse? Außerdem hätte Thalion mich

persönlich auf dieses Abenteuer geschickt und damit das Risiko einkalkuliert, dass ich nicht da wäre, wenn Balas Reich ruft. Wieso maßte sich Vater Antonius, unwissend wie er war, jetzt an, über mich zu urteilen und mit strengen Worten zu bombardieren. Danke Egil! …aber bevor sich ein ernsthafter Konflikt zwischen ihnen entwickelte, wollte ich lieber schnell das Thema wechseln und den eigentlichen Grund unseres Besuchs ansprechen: Sally und das Sumpffieber. Also unterbrach ich die beiden so höflich ich konnte, und erzählte in kurzen Worten die Geschichte von Sallys Krankheit.

Vater Antonius hörte ruhig zu und aller vorheriger Ärger schien verraucht, als er antwortete: »So so, du brauchst ein Gegenmittel gegen das Sumpffieber. Nichts einfacher als das. Du musst allerdings vorher drei Dinge beschaffen. Geh zuerst zum Turm des Alchemisten und besorge dir eine leere Phiole. Du musst dazu nach Nordwesten durch die Wüste und dem Fluss nach Westen folgen. Nach kurzer Zeit wirst du an den Turm gelangen. Falls dich im Turm jemand fragt, wer dich schickt, dann nenne einfach meinen Namen. Danach gehst du zum Sumpf östlich vom Turm des Alchemisten. Dort musst du eine Sumpflilie pflücken. Und schließlich suchst du die Quelle des Lebens auf. Sie befindet sich auf einem Hochplateau auf der östlichen Bergkette. Wandere einfach in nördlicher Richtung an der Bergkette vorbei, bis du einen Durchgang nach Osten findest. Durch diesen gelangst du an ein Ufer, und hier findest du eine Tür. Den Schlüssel zu dieser Tür gebe ich dir hiermit. Doch sei gewarnt, die Wächter der Quelle des Lebens lassen nur den Würdigen nach harten Prüfungen zur Quelle. Dort füllst du dann die Phiole. Danach kommst du zu mir zurück. Ich werde dir dann ein Mittel gegen das Sumpffieber brauen können.«

Mit wenigen Worten verabschiedeten wir uns und machten uns so schnell die Beine trugen auf den Weg zum Stadttor. Ich war heilfroh, den stummen Vorwürfen der Stadt und ihrer Bewohner zu entkommen. An diesem Tag litt ich ernsthaft unter Paranoia. Ich glaubte, dass jeder Mensch, der uns begegnete, die Schuld in meinen Augen lesen konnte, und entsprechend sah ich in ihren Augen denselben anklagenden Blick, den ich bereits bei Vater Antonius gesehen hatte. Ein mieses Gefühl! Egil beruhigte mich und meinte, die Blicke der Stadtbewohner ruhten deshalb auf uns, weil sich die Nachricht unseres Erfolgs bei den Banditen bereits verbreitet hatte. Die Menschen wollten die neuen Helden sehen, sie grüßen und ihnen danken. Das klang gut, doch war ich gerade froh, außer Egil niemanden um mich herum ertragen zu müssen.

Wir marschierten durch die Wüste in Richtung Norden. Der Weg wäre sicherlich wesentlich anstrengender geworden, wenn wir nicht dem Fluss hätten folgen können. So hatten wir stets eine Möglichkeit zur Abkühlung und kamen in den Genuss kühler Brisen, die vom Meer aus landeinwärts wehten. Ich fragte Egil, ob er in seinem Plattenpanzer nicht heftig schwitzen würde und er antwortete mir nur mit einem leisen Knurren, was viel mehr sagte als tausend Worte… Ich hatte den stolzen Krieger vorher gefragt, ob wir uns bei Tolimar für die lange Reise zwei Pferde kaufen sollten, doch erstens konnten wir beide nicht reiten und wollten uns nicht damit aufhalten, es zu lernen, und zweitens meinte Egil, es sei besser, wenn er dem Pferdehändler vorerst nicht wieder über den Weg liefe. Also wählten wir Schusters Rappen als Transportmittel. Jetzt hätte ich definitiv einiges für eine funktionierende magische Flugscheibe gegeben!

Als wir das Banditenhaus gesucht hatten, waren wir schon einmal in der Wüste gewesen, doch dieses Mal mussten wir weiter nach Norden, und einen wesentlich längeren Weg gehen. Wir waren viele Stunden unterwegs, und die Abenddämmerung brach bereits herein, als der Fluss endlich nach Westen abknickte, und wir seinem Verlaufe folgen konnten. Erfreut nahm ich zur Kenntnis, dass die tote Wüste endete. Und mit grünem Gras, saftigen Wiesen und blühenden Bäumen kehrten wir in das Leben zurück. Den Turm konnten wir noch nicht sehen, also gingen wir weiter. Doch dann wurde es recht schnell dunkel, und wir beeilten uns, im letzten Zwielicht des Tages unser Zelt aufzubauen. Egil zeigte mir wie das geht, und recht bald hatten wir es geschafft.

Es würde meine erste Übernachtung in der freien Natur werden, und ich war zugegeben etwas aufgeregt. Wir aßen eine Ration und plauderten ein wenig. Egil wunderte sich, warum Vater Antonius die ganzen Zutaten für die Heilung nicht in seiner Kapelle stehen hatte. Zumindest bei der Sumpflilie und dem Quellwasser konnte ich es mir nur so erklären, dass die Zutaten frisch sein mussten, damit sie ihre Wirkung taten. Warum er allerdings keine leere Phiole griffbereit hatte, das war uns beiden ein Rätsel. Egil fragte, ob wir nicht eine unserer leeren Heiltrankflaschen benutzen konnten, aber soweit ich das wusste, musste es eine frische, absolut saubere Flasche sein, in der sich keinerlei Rückstände mehr befanden. Allerdings konnte ich nicht leugnen, dass ich darüber auch nicht alles wusste. Bald darauf schliefen wir ein, und bevor ich Schlaf finden konnte, hörte ich noch allerhand Geräusche von Tieren... zumindest hoffte ich, dass es nur Tiere waren, und nichts Schlimmeres.

TAG 8: Harte Prüfungen

Am nächsten Morgen standen wir kurz nach Anbruch der Dämmerung bereits auf. Nach der überaus leckeren Morgenverpflegung aus hartem Käse, harter Wurst und hartem Brot – samt Witz, guter Laune und einem starken Schuss Ironie – packten wir das Zelt zusammen und staunten nicht schlecht, denn nicht einmal dreißig Schritt vor uns erkannten wir zwischen den Bäumen die Mauern eines Bauwerks. Die besagte Distanz war schnell überwunden, und dann waren wir uns sicher, dass wir direkt vor dem Turm des Alchemisten standen. Beinahe wären wir einfach daran vorbeigelaufen, denn er war wirklich nicht schlecht getarnt zwischen den vielen, hohen Bäumen. Mutig betraten wir den Turm und stellten sofort fest, dass es stockfinster darin war. Also aktivierte ich meinen Sonnenhelm, damit wir uns orientieren konnten. Dummerweise scheuchte das Licht gleich mal zwei große Giftspinnen auf, die sich kreischend auf uns stürzten. Gegen die verbesserte Ausrüstung von Egil und den magischen Rüstungsschutz meinerseits hatten sie allerdings nicht die geringste Chance und waren recht schnell aus dem Weg geräumt.

Wir schauten uns ein wenig um, und zum Glück fand ich ein Schild mit der Aufschrift: „Turm des Alchemisten. Zutritt nur für Freunde des Hauses“. Damit hatte ich die Bestätigung, dass wir am richtigen Ort waren, denn das verwahrloste Aussehen des Turms, sowie der schlechte Zustand der Wände mit reichlich Staub, Spinnennetzen und Moos hatte mich ernsthaft daran zweifeln lassen. Egil meckerte auch schon: »Räumt der Alchi hier nie auf, oder ist der Vogel ausgeflogen?« Ich ging unterdessen ein paar Schritte weiter und stand vor einem bekannten Hindernis: Ein Steinkopf! Egil fing gleich an zu reimen: »Ich weiß nicht wer ihr seid, ihr Zweien, doch ohne das passende Wort kommt ihr hier nicht rein!«, und wunderte sich sehr, als der steinerne Kopf mit schneidender Stimme ganz simpel fragte: »Wer schickt euch?« Das war ja nicht besonders einfallsreich… Die Antwort auf die Frage lautete natürlich Vater Antonius, woraufhin der Steinkopf, erneut ohne Reim, erwiderte: »Willkommen, Freunde von Vater Antonius! Tretet bitte ein!« Damit war auf jeden Fall eine von Egils vielen Fragen des Lebens beantwortet worden.

Der Durchgang stand uns offen, und auch dahinter sah es nicht viel besser aus. Spinnen, deren Netze, Dreck, und Staub… Bald darauf standen wir vor einer Tür. An dieser war ein Schild befestigt, und darauf stand: „Alchemistische Bibliothek“. Leider klebte darunter noch ein Zettel mit den Worten: „Aus persönlichen Gründen geschlossen“. Gegenüber, auf der Tür des Ladens, standen ähnliche Worte, und allmählich begannen wir uns ernsthaft zu fragen, ob in dem Turm überhaupt noch jemand wohnte. Doch falls nicht, woher sollten wir dann die leere Phiole bekommen, die Vater Antonius so dringend benötigte?

Wir beschlossen, uns weiter in dem Turm umzuschauen, um hoffentlich eine Spur des Alchemisten zu finden. Nun, dieses Bauwerk würde sicherlich nicht nur aus einem Stockwerk bestehen, und eventuell befand sich ja in der zweiten Etage ein Hinweis darauf, was hier vorgefallen war. Egil schlug vor: »Wenn wir hier niemanden finden, dann musst du das Schloss vom Laden knacken und wir müssen eine leere Phiole stehlen. Sally braucht uns, und ich will hier nicht ohne das Ding wieder rausgehen.« Stehlen? Das war nicht gerade das, was ich mir unter Heldentum vorstellte. Aber wenn es gar keine andere Lösung gab, dann mussten wir wohl oder übel improvisieren. In dem Fall würde ich aber wenigstens einen gewissen Gegenwert in Gold dortlassen.

Wenig später lag eine Treppe vor uns, über die wir in das obere Stockwerk klettern konnten. Wir suchten alles ab, bis wir schließlich vor den privaten Gemächern des Alchemisten standen. Vorsichtig klopften wir an und betraten dann den Raum. Dort saß ein alter Mann mit einem runenverzierten Stock an einem Tisch, schaute uns grimmig an und sagte: »Ich bin Alkem, der Alchemist dieses Turms. Tut mir leid, aber solange ich meinen magischen Ring nicht wiederhabe, bleiben Bibliothek und Laden geschlossen.« Aha, das war also der Grund für den Verfall des Turms: Weil ein alter Zausel seinen Ring verspittelt hatte, verlor er die Lust zu arbeiten. Es klang irgendwie komisch! Darüber wollte ich mehr wissen und stellte ihm die entsprechenden Fragen. Alkem antwortete zögernd: »Mein unersetzlicher Zauberring ist mir abhandengekommen. Ohne ihn kann ich weder Spruchrollen schreiben noch Tränke zubereiten. Vor ein paar Wochen war ich auf der Suche nach seltenen Reagenzien. Dabei beging ich den Fehler, in die verfallene Krypta östlich von hier einzudringen. Ich dachte, dass ich dort ein paar seltene Pilzarten finden könnte, doch leider bin ich zu unvorsichtig gewesen. Ich habe versehentlich Untote aufgeweckt, und auf der Flucht ging dann irgendwie mein Ring verloren. Ihr seht aus wie Männer, die sich trauen, nach ihm zu suchen, habe ich Recht? Kommt, sagt ja – hier ist der Schlüssel zur Krypta.«

So ein Mist!!! Eigentlich wollten wir die Krypta, von der wir in Spannenberg ja bereits gehört hatten (untote Zauberer als vermutlich lebensbeendende Maßnahme), lieber meiden. Doch ohne Ring kein Alchemist, ohne Alchi keine Phiole, und ohne Phiole keine lebende Sally. Hatte denn wirklich jeder Bürger Lyramions nur darauf gewartet, dass ich das Heldentum für mich entdeckte? Wie auch immer, jedenfalls sagten wir zu und nahmen den Schlüssel an. Wir wollten uns gerade verabschieden, da rief uns Alkem noch ein paar Worte hinterher: »Wenn ihr einen interessanten Mann kennenlernen wollt, dann geht doch mal zu meinem Gästezimmer, hier gleich gegenüber. Ich habe zurzeit einen Magier zu Besuch, der, wenn ich ihn recht verstanden habe, eine

Gruppe sucht, der er sich anschließen kann. Sicherlich kann er euch auch in der Krypta zur Seite stehen. Falls ihr zufällig auf meinen Ring stoßt, dann bringt ihn mir doch bitte zurück. Ich fühle mich wie amputiert ohne ihn.«

Kaum hatten wir die Tür hinter uns geschlossen, wandte ich mich gleich Egil zu. Ein Magier, der eine Gruppe suchte? Ein weiterer Mitstreiter für Lyramion? Vielleicht ja ein Schwarzmagier, der mit einer Geste ganze Horden an feindlichen Kreaturen einfach verschwinden ließ? Egil bremste mich schnell und meinte, wir sollten ihn nicht schon feiern, bevor wir ihn überhaupt kannten. Erst einmal mussten wir schauen, um wen es sich handelte, ob er ein freundlicher Zeitgenosse war, und was er überhaupt wollte. Natürlich hatte er Recht, doch war ich so aufgeregt, dass ich kaum erwarten konnte ihn endlich kennenzulernen.

Direkt gegenüber von Alkems Privatgemächern befand sich das Gästezimmer, und vorsichtig betraten wir den Raum. Dort stand ein relativ junger Mann in einer langen Robe, die mit Sternen bedeckt war. Wenn man denkt, dass Magier stets lange, weiße Rauschebärte tragen, dann musste dieser hier die Ausnahme davon sein, denn er trug einen braunen, sorgfältig gestutzten Kurzbart. Ich schätzte ihn auf den ersten Blick grob auf Anfang dreißig Jahre. Er schaute uns neugierig an, und ich gab mir höchste Mühe ihn freundlich zu begrüßen. Aufgrund meiner Schüchternheit stammelte ich aber leider mehr, als ich redete.

Der Mann schien sich nicht daran zu stören, schüttelte meine Hand und antwortete: »Seid gegrüßt! Ich heiße Nelvin und übe den edlen Beruf des Magiers aus. Ich habe das Handwerk der Destruktionsmagie bei meinem verehrten Meister Trasric gelernt. Vor ungefähr einem Jahr ist er in den ewigen Schlaf eingegangen. Möge Bala seiner Seele gnädig sein! An seinem Totenbett hat er mir von dem Turm der einstigen Schwarzmagier erzählt und mir geraten, mich auf den Weg dorthin zu machen. Er sagte, dass dort noch alte Spruchrollen und andere magische Dinge zu finden seien. Er gab mir etwas, das er die „Sphäre der Öffnungen“ nannte. Mit ihr soll man in einem Haus in der Nähe des Turms einen Mechanismus in Gang setzen können, der den Eingang zum Turm öffnet. Zurzeit suche ich nach einer Gruppe, die mit mir zusammen den Turm aufsucht, denn allein bin ich für so eine Reise nicht gerüstet.«

Während seiner Rede steigerte sich meine Aufgeregtheit ins Unermessliche! Es war einfach unglaublich, wie das Schicksal von der ersten Sekunde dieser Queste an mit mir gespielt hatte. Großvater Thalion gab mir den Auftrag, er führte mich zu Sandra, die ihm früher als Klein-Sunny bekannt gewesen war. Thalions Gefährte Silk hatte die Diebesgilde gegründet, und einer seiner anderen Gefährten, der Schwarzmagier Trasric, hatte diesen jungen Magier ausgebildet, der nun meinen Weg kreuzte und nach einer Gruppe mutiger Leute suchte. Das passte wie die Faust aufs Auge, und für mich stand schon so gut wie fest, dass ich Nelvin in meine Gruppe aufnehmen würde. Doch was hielt eigentlich Egil davon?

Der sprach Nelvin gerade an und erzählte von den vielen Aufgaben, die noch vor uns lagen. Er berichtete von den Orks, die Spannenberg heimsuchen, von der kranken Sally, von vermissten Leuten in Burnville, und auch von meiner rätselhaften Queste die Welt zu retten. Würde sich Nelvin denn auch bereit erklären unseren Abenteuerweg weiterzuverfolgen, und mit der Reise zu dem Turm zu warten, bis wir dafür Zeit gefunden hatten? Der junge Magier lauschte gebannt und sagte nach kurzer Überlegung: »Ich fühle mich geehrt und nehme euer Angebot gerne an.«

Damit war alles klar und die Formalitäten geregelt. Ich freute mich sehr darüber, meinen zweiten Begleiter gefunden zu haben. Ich stellte uns beide vor, und während wir den Turm verließen, erzählte ich ihm von Großvater Thalion und seinem Gefährten Trasric. Tatsächlich hatte sein ehemaliger Lehrmeister ihm alles über Thalion und die gemeinsame Zeit erzählt, so dass er ziemlich gut im Bilde war, was die vergangenen Geschichten anging. Und wir erfuhren auch ein paar Details über unser neues Mitglied. Nelvin war 42 Jahre alt und ein Halbelf, weshalb man ihm das Alter nicht gleich ansah. Damit war er zwar über doppelt so alt wie ich, aber das störte weder ihn noch mich. Er ließ vom ersten Augenblick an keinen Zweifel darüber aufkommen, wer die Gruppe anführte, und dass er sich herzlich gerne den jüngeren Leuten unterordnete, solange es ihm vernünftig schien. Sein bisheriges Leben hatte er hauptsächlich mit Studien verbracht, und daher erst wenig von der Welt gesehen. Bisher war er eher theoretisch als praktisch veranlagt, eigentlich ähnlich wie ich selbst. Allerdings beherrschte ich im Gegensatz zu ihm nicht die Sprache der Elfen, Zwerge und Gnome, die er fließend sprechen konnte.

Im Gegensatz zu Egil und mir war er kein Heißsporn, sondern ein ruhiger Analytiker. Seine Stimme klang stets ruhig und überlegt, und schon nach wenigen Stunden waren wir uns sicher, dass wir ein sehr veritables neues Gruppenmitglied hinzugewonnen hatten. Seine magischen Fähigkeiten schienen mir zu Beginn noch etwas enttäuschend zu sein. Ich wusste, dass die Zauber „Steinschlag“, „Erdrutsch“ oder „Windteufel“ nicht gerade dazu geeignet waren, ganze Gegnerhorden loszuwerden, und Nelvin meinte mit einem entschuldigenden Schulterzucken, dass er leider bislang nicht in den Besitz der wirklich mächtigen Zauber gekommen sei, um sie lernen zu können. Sehr gut gefiel mir die Bescheidenheit des jungen Magiers. Mir kam es ungewöhnlich

vor, dass jemand, der einfach so mit einem Fingerschnippen ein Leben auslöschen konnte, dennoch bescheiden und demütig war. Es musste die Lehre seines Meisters Trasric gewesen sein, die ihn so hatte werden lassen... Egil schien auch keinerlei Probleme mit Nelvin zu haben, sondern er schätzte ihn als einen älteren, weiseren Kameraden, der hoffentlich das eine oder andere zum Gelingen des Abenteuers beitragen konnte. Dass Nelvin eine Niete im Umgang mit Waffen war, das war uns bereits im Vorfeld klar, denn welcher Magier hatte schon gute Waffenfinesse, wenn sie sich lieber auf den Einsatz ihrer arkanen Energien konzentrierten?

Die alte Krypta befand sich nur wenige hundert Schritt entfernt in nordöstlicher Richtung, wie Nelvin uns mitteilte. Der Magier wollte von mir wissen, wie es für mich war, der Enkel von einem Helden wie Thalion zu sein. Leider musste ich ihm daraufhin erklären, dass ich erst seit wenigen Tagen überhaupt davon gewusst hatte. Meine Geschichte bewegte ihn sehr, und er bedauerte meinen Verlust. Es gefiel mir, dass er so schlicht und ehrlich mit der Sache umging, und ich stellte fest, dass er ein sehr sympathischer Mann war.

Als wir den Eingang zur Krypta erreichten, rief Egil uns zur Ordnung. Wir müssten uns nun auf unsere Aufgabe konzentrieren, und wenn wir die Krypta überlebten, dann hätten wir später reichlich Zeit zum Quatschen. Mir fiel aber noch etwas Wichtiges ein, das ich unbedingt vorher erledigen musste: Ich wühlte in meinem Rucksack nach dem heiligen Horn, das ich bereits auf dem Friedhof gewinnbringend eingesetzt hatte. Sollte Alkem hier wirklich Untote aufgescheucht haben, dann würden wir auch sie mit Hilfe des Horns vertreiben können. Als ich es herausgeholt hatte, meinte Nelvin anerkennend, dass diese Waffe sehr praktisch in der Krypta wäre, und fragte mich, ob ich zufällig noch eins davon hätte. Klar hatte ich! Dank Freiherr Georg hatten wir inzwischen zwei Stück in unserem Besitz. Dankend nahm Nelvin es an sich. Nur Egil meckerte, dass er nicht in unserer Band mitspielen darf, worauf ich konterte, dass sein Instrument ohnehin das Schwert sei… Wir hatten Spaß!

Doch dann wurde es ernst, denn wir betraten die Krypta. Eigentlich hatte ich erwartet, dass wir schon von ein paar Dutzend Untoten begrüßt werden, aber in der Eingangshalle war es komplett leer, einmal abgesehen von einer unübersehbaren Statue, die sich majestätisch in der Mitte des Raums erhob. Schon von ferne erkannten wir Bala, die Göttin des Todes. Allerdings stellten wir auch fest, dass sich scheinbar schon länger niemand mehr um die Krypta gekümmert hatte. Die Statue hatte Moos angesetzt und überall waren Spinnweben zu sehen. Und wenn hier schon lange niemand mehr nach dem Rechten geschaut hatte, dann war damit zu rechnen, dass sich manch ein Übel eingenistet hatte. Doch wir waren bereit.

Von der Eingangshalle aus gingen zwei Türen ab, eine links und eine rechts. Sonst gab es nichts zu holen. Wir entschieden uns für die linke Tür und wurden dort von einigen Skeletten erwartet, die uns sofort angriffen. Egil stürmte nach vorne und deckte sie mit Schwertschlägen ein, ich setzte das heilige Horn an und pustete kräftig hinein, doch Nelvin stand einfach nur da und tat gar nichts. Der Kampf war schnell entschieden, und anschließend stellten wir den Magier zur Rede, warum er nicht geholfen hatte. Er sagte daraufhin, dass wir sowohl das Horn als auch seine astralen Kräfte schonen sollten. Diese Hörner hätten nur eine begrenzte Anzahl an Ladungen, und seine Zauberkraft reiche ebenfalls nicht ewig, sofern er keine großen Zaubertränke im Besitz hätte. Skelette seien hingegen die Niedersten unter den Untoten und damit leichtes Schwertfutter. Wir sollten unsere Ressourcen aufsparen für die harten Gegner, die sich sicherlich ebenfalls bald zeigen würden, und gegen die wir mit Waffengewalt allein kaum etwas ausrichten konnten. Für mich klang das einleuchtend. Egil schien noch nicht ganz überzeugt zu sein, denn er forderte von unserem Neuling keine Sekunde zu zögern, sobald einer von uns in Schwierigkeiten wäre. Das stand für Nelvin allerdings nicht zur Debatte, sondern war Ehrensache.

Nun, wo das geklärt war, gingen wir weiter. Wir befanden uns in einer kleinen Grabstätte, wo einige parallel angelegte Gräber zu finden waren. Jedes von ihnen hatte ein Kreuz auf dem Grab. Plötzlich meinte Nelvin: »Das schräge Kreuz stört mich. Wir sollten es wieder geraderücken.« Tatsächlich bemerkte ich jetzt, dass eines der Kreuze leicht geneigt war. Nelvin trat heran, bewegte das Kreuz, und noch während ich mich fragte, ob er in allen Dingen so penibel genau war, oder ob es hier nur um einen einfachen Baladienst ging, ertönte vom Kreuz aus ein leises Klicken und daraufhin aus der Ferne ein ebenso leises Klingeln. Sehr merkwürdig! Irgendein Mechanismus hatte sich dahinter verborgen, aber in diesem Moment hatten wir keine Ahnung, wozu er gut war.

Da nicht mehr zu finden war, kehrten wir in die Eingangshalle zurück und schauten uns die Tür auf der anderen Seite an. Auch hier wurden wir von Skeletten erwartet. Diesmal griff ich gleich zum Schwert und kämpfte an Egils Seite. Zufrieden stellte ich fest, dass mein Eisenring mich auch vor diesen Kreaturen schützte, und so war der Kampf schnell beendet. Inzwischen hatte Nelvin erneut ein schiefes Kreuz gefunden, und die eben erlebten Vorgänge wiederholten sich. Ein Klicken und ein Klingeln ertönten. Doch als wir nun wieder in der Eingangshalle standen, hatte sich im Norden eine weitere Tür gebildet, durch die wir tiefer in die Krypta eindringen konnten.

Wir durchschritten die Tür und gelangten in einen kleinen Raum. Wiederum gab es sowohl links als auch rechts eine Tür, jedoch nicht im Norden, und so lag die Vermutung nahe, dass wir erneut irgendeinen Mechanismus finden mussten, um uns den Durchgang zu verdienen. Abermals gingen wir zunächst links durch die Tür, und bekamen Gesellschaft von zwei Zombies, die sich uns in den Weg stellten. Ich hatte schon gegen sie auf dem Friedhof von Spannenberg gekämpft. Na gut, ich hatte die Daumen gedrückt, während Egil sie bekämpft hatte..., und hielt sie nicht für besonders stark. Als ich Nelvin fragte: »Schwert oder Horn?«, antwortete er auch ohne zu zögern mit der scharfen Klinge. Die Untoten waren schnell besiegt, und einen von ihnen hatte ich ganz alleine ausgeschaltet. Egil reagierte darauf mit den Worten: »Wow, du wirst immer besser, Lunselin!«

Unser Magier hatte inzwischen damit begonnen, die hiesigen Grabsteine zu untersuchen. Er meinte: »Die Symmetrie der Grabsteine ist eigenartig, als hätten sie eine besondere Funktion. Lasst uns mal ein bisschen herumprobieren, vielleicht finden wir was heraus.« Mein ungeschultes Auge nahm keine Besonderheiten wahr, doch als ich etwas näher herantrat, bemerkte ich die besondere Anordnung der Grabsteine ebenfalls. Und mir fiel auf, dass der mittlere Stein um etwa zehn Grad nach links gedreht war. Nicht zur Seite gekippt, sondern er stand im Uhrzeigersinn falsch. Nelvin hatte es auch eben gemerkt, und als er den Stein die zehn Grad zurückgedreht hatte, ertönte erneut ein leises Klingeln. Wir waren ein tolles Team!

Egil schaute sich inzwischen den Rest des Raums an und fand hinter einer Wand ein paar gewaltig große Särge. Er wollte sich gerade auf der Suche nach Beute an dem Deckel zu schaffen machen und hineinschauen, da rief Nelvin ihm zu: »Ich habe ein ungutes Gefühl bei diesen Särgen. Wir lassen sie besser in Ruhe«, doch Egil hob in diesem Moment den Deckel an. Eine dichte Staubwolke wirbelte ihm entgegen, sonst passierte nichts, und in dem Sarg fand Egil nur ein paar Knochen. Schulterzuckend trat er zum nächsten Sarg, in der Absicht ihn zu öffnen, doch irgendetwas stieß den Deckel von innen empor, gerade als der Krieger danach greifen wollte. Ein Wesen wie aus einem Albtraum kam aus dem Sarg und stürzte sich auf Egil, der mühevoll die erste Attacke parieren konnte. Ich rief wieder: »Schwert oder Horn?«, doch in diesem Moment hörte ich schon den vertrauten Klang des heiligen Horns, mit dem Nelvin dieses furchteinflößende Ding in Balas Reich zurückschickte. Egil war in Ordnung und meinte gleich, dass er beim nächsten Mal lieber auf Nelvin hören würde. Der Magier klärte uns auf, dass das ein Ghul gewesen sei, eine äußerst gefährliche Kreatur. Zum Glück war nichts Schlimmeres passiert, und Egil würde sobald keinen Sarg mehr anfassen.

Wir durchsuchten weiter den Raum, jedoch konnten wir nichts Verdächtiges mehr finden. Als ich wieder am Ausgang angekommen war, gesellte sich Egil zu mir und meinte: »Ich wette wir finden auf der anderen Seite dasselbe vor.« In diesem Moment rief uns Nelvin jedoch aufgeregt zu sich: »Irgendwas stimmt mit der Mauer hier im Norden nicht!« Wir gingen zu ihm, und als wir die Wand abtasteten, griff meine Hand plötzlich ins Leere. Hey, sowas hatten wir bereits in der alten Höhle erlebt! Da war eine illusionäre Wand, hinter der sich etwas verbarg. Und bald darauf hatten wir auch herausgefunden, was das war: Eine Truhe! Leider eine verschlossene Truhe, so dass ich mal wieder einen Dietrich bemühen musste, um an den Inhalt heranzukommen. Es kostete mich fast fünf Minuten, um sie zu öffnen, und Egil hatte Nelvin schon ungeduldig gefragt, ob er keinen Zauber kennt, mit dem das schneller geht. Besten Dank auch! Wenigstens war die Beute nicht übel: Wir bekamen einige Heiltränke, Entgiftungsphiolen und ein wenig Gold. Außerdem lag dort ein weiteres heiliges Horn, womit Egil nun auch offiziell zum Konzert dazugehörte.

Dann wurde es Zeit herauszufinden, ob die andere Seite der Krypta tatsächlich symmetrisch aufgebaut war. Und wirklich fanden wir dieselben Sachen, wie hinter der linken Tür: Zombies, Grabsteine mit einem Stein, der nicht zu den anderen passte und korrigiert werden musste, ein paar Särge, die wir diesmal weiträumig umgingen, eine illusionäre Wand, sowie eine Truhe. Unterschiedlich war nur der Inhalt der Truhe, denn wir fanden Phiolen zur Stärkung der astralen Zauberkräfte, einen weiteren „Stab der Gala“, von denen wir uns schon bei Sandra einen abgeholt hatten, und über 1.000 Gold. Ach ja, und ich benötigte dieses Mal zehn Minuten um die Truhe zu öffnen und verschliss ganze drei Dietriche. Nelvin übernahm die Tränke, Egil das Gold und ich steckte den Stab ein, legte ihn gleich zu dem anderen.

Wie erhofft, hatte sich im Norden des Ausgangsraums eine weitere Tür gebildet, die wir nun durchschritten. Was danach kam, war dermaßen nervig, dass ich einfach mal auf eine ausführliche Beschreibung verzichten möchte. Nur so viel: In dem Raum sahen alle Wände gleich aus, und schon beim Eintritt wurden wir alle drei an verschiedene Stellen des Raums teleportiert, so dass wir ohne Kompass und Kartenzeichner völlig die Orientierung verloren hätten. Mal stand ich auf der linken Seite, mal stand ich rechts, dann mal genau in der Mitte, und meinen Gefährten ging es auch nicht besser. Bei jedem Betreten des Raums wurden wir verteilt und mussten uns anhand des Kompasses orientieren. Ohne dieses kleine Hilfsmittel wäre ich vermutlich noch wahnsinniger geworden, als ich es bereits war, und so dankte ich allen Göttern, dass wir die 2.000 Gold dafür geopfert hatten.

Sonst wiederholte sich immer alles! Raum für Raum arbeiteten wir uns voran, drückten Knöpfe hier, verschoben Sachen dort, und immer wieder öffneten sich neue Türen in dem Labyrinth, das mal eine einfache Krypta gewesen war. Irgendwann tauchten auch noch Teleporter auf, die uns in bisher unerforschte Bereiche brachten. Dort liefen wir lange Gänge entlang, vorbei an vielen Gräbern, bis wir schließlich durch einen Knopf einen neuen Zugang öffnen konnten. Immer wieder ließ ich die Blicke über den Boden schweifen und suchte nach dem Ring des Alchemisten. Ich wollte so schnell wie möglich diesen schrecklichen, schaurigen Ort verlassen!

Nelvin hatte im Übrigen Recht gehabt mit seiner Androhung, dass die grässlichen Untoten immer stärker und fieser werden würden. Bald mussten wir die Ghule nicht erst aus ihren Särgen scheuchen, sondern sie kamen freiwillig auf uns zugeschwankt. Und dann tauchten auch noch Kreaturen auf, die Nelvin als Banshee vorstellte. Die sahen schon so aus, als könnten sie uns mit einem Ruck zerreißen, und noch bevor ich Nelvin meine Standardfrage stellen konnte, rief er schon aufgeregt: »Horn! Definitiv Horn! Lasst euch von den Dingern bloß nicht treffen!« Wie die Wilden pusteten wir in das Instrument und sahen zu, wie sich unsere Feinde auflösten. Irgendwann geschah dann das, was ich schon länger befürchtet hatte: Mein heiliges Horn arbeitete nicht mehr. Es klang nun anders, wie eine gewöhnliche Trompete und es hatte keinerlei magischen Kräfte mehr in sich. Egil gab mir seins, und sicherte uns mit gezogenem Feuerbrand ab...

Wir kamen nicht besonders schnell voran, doch nachdem wir einige Stunden lang umhergeirrt waren, gab es nur noch einen einzigen Raum zu erkunden. Vorsichtig betraten wir das Zimmer und schauten uns dort um. Ein riesiger Sarg stand an der gegenüberliegenden Wand, und ich hatte das Gefühl, dass davon eine gefährliche Aura ausstrahlte. Auch meine Gefährten schienen das zu spüren. Egil versuchte den Sarg zu öffnen, aber der Deckel rührte sich keinen Finger weit, egal wie er daran zog und zerrte. Dafür fand Nelvin etwas im Staub des Bodens, nämlich einen kleinen Ring. Das musste Alkems Ring sein. Damit hatten wir den Auftrag ausgeführt, und eigentlich sollte uns nichts daran hindern, nun auf schnellstem Wege zu verschwinden. Ich rief Egil und Nelvin zu: »Lasst uns abhauen!«, doch da brach das Chaos bereits über uns herein.

Nelvin hatte gerade den Ring aufgehoben, da hörten wir ein lautes Knacken aus dem riesigen Sarg, bis der Deckel plötzlich in tausend Stücke zerbarst. Ein grauenhaft hässlicher Untoter in einer kostbaren, aber sehr verwitterten Prunkrobe, die mit magischen Symbolen bestickt war, entstieg dem Sarg und stellte sich in den Zugang zur Krypta. Er schien uns mit seinen leeren Augenhöhlen aufmerksam zu begutachten, dann wog er offenbar zufrieden seinen kahlen Schädel und dröhnte mit einer unnatürlich hallenden, tiefen Stimme: »Ihr sterblichen Zwerge wagt es meine Ruhe zu stören?! Dafür werde ich euch wie die anderen zu meinen untoten Dienern machen.« Und natürlich kam er nicht allein, sondern er holte sich Verstärkung in Form von je zwei Ghule und Banshee, bevor er angriff.

Nun aber schnell! Nelvin und ich, wir tröteten was das Zeug hielt und hatten recht bald die Ghule und Banshee erledigt, zum Glück bevor sie einen Treffer landen konnten. Egil versuchte währenddessen den Anführer zu beeindrucken, was sich jedoch als schwierig erwies. Ich stellte derweil fest, dass das heilige Horn keine Wirkung gegen den Obermotz zeigte, den mir Nelvin später als einen „Lich Lord“ vorstellte. Brenzlig wurde die Situation, als diese Kreatur einen heftigen Zauber vom Stapel ließ: Plötzlich zuckten Blitze über uns hinweg, und heftige Donnerschläge warfen uns von den Beinen, schüttelten uns mächtig durch. Das tat echt weh! Ich zog mein Schwert und half Egil dabei, gegen den Lich Lord vorzugehen. Und dann griff auch Nelvin ein: Ich sah, wie sich über dem Kopf des Lich Lords ein beinahe schrittgroßer Felsbrocken manifestierte, der dem Wesen im nächsten Moment auf den Schädel hinabfiel und ihm schwer zusetzte. Diese Ablenkung nutzten Egil und ich, um ihm den einen oder anderen Schwertstreich zu verpassen. Erneut erschien ein Felsbrocken über dem Meister der Untoten, und ich hatte inzwischen begriffen, dass dies der Zauber „Steinschlag“ sein musste. Dieses Mal jedoch löste sich der Stein auf, bevor er herabfallen konnte. Offenbar war Nelvins Zauber misslungen.

Nun ging der Lich Lord dazu über, eine Fernwaffe zu verwenden: Eine Wurfsichel, die ein Geschoss aus purer Energie schleuderte und Nelvin schwer damit traf, dabei aber in der Hand des Lord verblieb, so dass sie wieder und wieder eingesetzt werden konnte. Egil und ich, wir schlugen drauf was das Zeug hielt, und nachdem unser Magierfreund bereits zu Boden gegangen war, gelang uns endlich der entscheidende Treffer, der den Lich Lord final und für immer zu Boden schickte. Geschafft! Zum Glück regte sich Nelvin noch, und so konnten wir ihm schnell mit einem Heiltrank helfen. Egil durchsuchte derweil die Sachen des Lords, nahm ihm als erstes diese gefährliche Wurfsichel ab und bot sie unserem Magier als Waffe an. Nelvin fand außerdem großen Gefallen an der Robe des Untoten und erklärte sie uns als eine Robe des Magus, die die magischen Kräfte verstärken würde. Außerdem hatte er eine vergoldete, große Krone auf dem Kopf gehabt, die Nelvin als eine „Lich Krone“ identifizierte, ein Gegenstand, der beim Studium der Magie unschätzbare Dienste leisten konnte. Ehrlich gesagt konnte ich zu dem Zeitpunkt noch nicht besonders viel mit diesen magischen Dingen anfangen.

Am Wichtigsten war zunächst einmal, dass es uns allen gut ging und wir endlich diese schaurige Krypta verlassen konnten. Auf schnellstem Wege machten wir uns auf den Weg nach draußen. Hoffentlich kam sehr bald jemand, um in dem Gemäuer aufzuräumen und die Ruhe der Toten wiederherzustellen. Wenn es nach mir geht, dann werde ich dieses Bauwerk niemals mehr betreten. Noch heute bekomme ich eine Gänsehaut, wenn ich an jenen Tag zurückdenke. Zum Glück traf ich bei meinen Reisen später nur noch ein einziges Mal auf Untote, habe aber für den Fall des Falles stets ein heiliges Horn im Rucksack...

Es dauerte nicht besonders lange, bis wir den Alchemisten-Turm wieder erreicht hatten. Überhaupt war in der Krypta weniger Zeit vergangen, als ich gedacht hatte. In diesem Labyrinth verlor man allzu schnell den Sinn dafür. Schnellstmöglich stürmten wir zu Alkem und händigten ihm seinen Ring aus. Später ärgerte ich mich ein wenig darüber, denn ich hätte zu gerne gewusst, was an dem Schmuckstück so besonders war, dass der Alchi ohne ihn keinen Finger mehr krumm machte. Nelvin vermutete, dass der Ring dessen magische Fähigkeiten verstärken und fokussieren würde, so dass seine Zauber niemals fehlgingen und seine Tränke stets die richtige Dosierung hatten. Für einen Alchemisten sei dies überlebenswichtig, denn nur gute Qualität würde ihm dauerhafte Kundschaft bescheren. Einen Beweis für diese Theorie hatten wir, wie gesagt, leider nicht mehr, da wir zu voreilig gewesen waren.

Doch Alkem freute sich wie wahnsinnig über das Wiedererlangen seines Ringes. Er meinte zu uns: »Ihr habt meinen Ring gefunden! Wie wundervoll! Bitte, gebt ihn mir zurück. Ich danke euch sehr! Jetzt kann ich endlich wieder meinem Beruf nachgehen. Zum Dank sollt ihr etwas Besonderes bekommen!« Er hob seinen Zauberstab und schwenkte ihn über unseren Köpfen, woraufhin ein glitzernder Staub über uns rieselte. Danach fühlten wir uns seltsam und hatten das sichere Empfinden, dass wir plötzlich in der Lage waren, neue Fähigkeiten leichter zu erlernen, was uns Alkem sogleich bestätigte. Mal sehen, wann wir diese Gabe einsetzen konnten... Alchemie war wirklich etwas Feines, und ich war gespannt, ob ich demnächst auch mal ein paar Zauber lernen könnte.

Im Moment war es jedoch viel wichtiger, dass Alkem endlich wieder seinen Laden aufsperrte, und dass er seinen drei Helfershelfern und Ringbeschaffern einen besonders fairen Preis machte. Da wir in der Krypta reichlich Gold eingesackt hatten, konnten wir uns einiges leisten. Leider reichte unsere Barschaft nicht für die kostbaren Tränke, die die körperlichen Fähigkeiten steigern, so wie den Stärketrank, den ich von Egil bekommen hatte. Alkem hatte ein halbes Dutzend verschiedener Elixiere für sämtliche Fähigkeiten in der Auslage, und ich war versucht, unser letztes Gold dafür zu opfern. Für den Moment waren allerdings andere Dinge wichtiger. Letztendlich wurden es einige stärkere Heiltränke, einige starke Zaubertränke für unseren neuen Freund, und – natürlich – die leere Phiole, die wir für das Gegenmittel benötigten. Endlich hatten wir die erste der drei Zutaten im Sack, und so verließen wir, nach einem letzten Gruß an den wieder mit seinem Leben zufriedenen Alchemisten, den Turm, und machten uns auf den Weg in Richtung Sumpf. Doch ich würde wiederkommen, mit all meinem Gold, und meine Fähigkeiten mit den Tränken aufmotzen. Es war nur eine Frage der Zeit...

Es war ein langer und beschwerlicher Weg, der uns einige Stunden kostete. Und da wir nichts Besseres zu tun hatten, unterhielten wir uns fleißig miteinander. Unter anderen kam Egil darauf zu sprechen, dass Nelvin uns in der Krypta unschätzbare Dienste geleistet hatte. Allerdings sei er noch ein wenig schwach auf der Brust und müsse dringend mehr trainieren, damit er nicht mehr so leicht verletzt wird oder uns am Ende sogar noch wegstirbt. Nelvin war ganz die Bescheidenheit in Person, als er seine körperlichen Fähigkeiten für mangelhaft erklärte und meinte, dass sich daran auch sobald nichts ändern werde. Viel lieber würde er gerne die Möglichkeit nutzen seine magischen Kräfte weiter zu verbessern. Dummerweise wusste er nicht, wo man das machen könnte. Er hatte mal von einem Trainingszentrum der Magie in Burnville gehört, doch als er vor Monaten durch die Stadt gekommen war, hatte er dort nichts gefunden und auch nicht viel darüber in Erfahrung bringen können. Bis dahin werde er sein Bestes geben und versuchen, der Gruppe mit seinen bescheidenen Fähigkeiten zu helfen.

Nach einigen Stunden über Stock und Stein kamen wir schließlich in den Sumpf, der auf unserer Insel ganz im Nordosten existiert. Es ist ein großes, ausgedehntes Sumpfgebiet, und man muss bei jedem Schritt wachsam sein, dass man nicht plötzlich den Boden unter den Füßen verliert. Wir beschlossen erstens uns anzuseilen, damit wir einen einsinkenden Kameraden wieder herausziehen können, und zweitens entschieden wir uns dafür, unsere Ausrüstung vor dem Sumpf abzulegen. Auch wenn Egil Zeter und Mordio schrie, so war sein Gejammer allemal leichter zu ertragen, als zu sehen, wie er mitsamt seines schweren Plattenpanzers in einem Moor- oder Wasserloch auf Nimmerwiedersehen versank. Hätte uns in diesem Moment jemand beobachtet, so hätte er sich sicherlich den Bauch vor Lachen gehalten, denn drei nur in Unterwäsche bekleidete Männer staksten durch den Sumpf, stets bemüht das Gleichgewicht zu halten und voranzukommen. Wo war die magische Flugscheibe, wenn man sie mal benötigte?

Mehr als einmal passierte es, dass plötzlich einer von uns dreien halbwegs oder sogar vollständig verschwand. Nelvin sank einmal bis zu den Hüften ein, bevor wir ihn herausziehen konnten. Egil verschwand einmal flugs in einem Wasserloch und fluchte wie ein Rohrspatz, sobald er wieder die Luft dazu hatte. Doch am meisten erwischte es mich. Sumpflöcher, Wasserlöcher, alles drohte mich zu verschlingen, zumal ich zusätzlich auch noch stolperte wie ein kleiner Welpe, und sicherlich ein halbes Dutzend Mal musste man mich am Seil wieder herausziehen, so dass meine Haut schon ganz wundgescheuert war, als ich endlich das Objekt unserer Begierde erspähte: Eine Sumpflilie. Nachdem wir kurz darüber gestritten hatten, ob es auch wirklich die richtige Blume war, konnten wir sie endlich pflücken. Ich war mir sicher, dass ich diese Blume aus einem Buch kannte, und Nelvin war sich auch ziemlich sicher, während Egil keinen Plan hatte und nur eins wollte: Nie wieder in diesen ekligen Sumpf gehen. Als wir endlich wieder halbwegs trockenen Unterboden vorfanden, sahen wir alle drei aus wie Moorleichen! Ein kleines Bad in einer halbwegs sauberen Wasserstelle erlöste uns von dem hartnäckigsten Schmutz, eine Entgiftungsphiole für jeden kurierte uns von der Wirkung der Sumpfgase, und dann konnten wir endlich unsere Bündel wieder aufnehmen und weiterwandern. Hoffentlich hatte ich mir keine Erkältung eingefangen!

Unser Krieger hatte echt schlechte Laune, als wir den Sumpf verließen. Er fragte grummelnd: »Warum hat eigentlich keiner von euch klugen Köpfen Vater Antonius gefragt, wie so ein verdammtes Gewächs aussieht?« Da Nelvin zu der Zeit noch gar nicht in der Gruppe gewesen war, fühlte ich mich angesprochen und verwies auf die Bilder aus meinen Büchern. Ich war mir relativ sicher, dass ich wusste, wonach ich suchen musste. Dennoch wetterte der Krieger munter weiter und drohte mir, mich eigenhändig zu erschlagen, wenn sich herausstellte, dass wir die falsche Blume gepflückt hatten. Wenigstens konnte ich seiner Mimik entnehmen, dass er es längst nicht so ernst meinte, wie er es sagte. Auf jeden Fall würde er niemals wieder in einen Sumpf gehen, davon war er felsenfest überzeugt. Während Egil weiterhin vor sich hinfluchte, erreichten wir bald die große Bergkette im Osten der Insel. Wir standen vor einem unüberwindlichen Bergmassiv, hinter dem gerade die Sonne verschwunden war. Obwohl wir uns nun wieder in der Wüste Hoimon befanden, war es angenehm kühl und längst nicht so anstrengend, wie auf dem Hinweg. Wir folgten dem Berg südwärts und liefen Stunde um Stunde weiter, während die Dämmerung einsetzte und es allmählich richtig kalt wurde. Dann endlich erreichten wir den von Vater Antonius angekündigten Durchgang, eine enge Schlucht, durch die man an den östlich des Berges gelegenen Ozean gelangen konnte.

Ein schöner Sandstrand breitete sich hier aus, allerhand Muscheln und Seesterne waren angespült worden, offenbar herrschte gerade eine Wasserflaute, ausgelöst durch die beiden Monde. Ich fragte mich, ob dieser Strand bei ungünstiger Stellung der Monde komplett überflutet war, denn dann mussten wir uns beeilen um halbwegs trocken wieder von hier verschwinden zu können. Nach einer halbstündigen Suche erreichten wir den Eingang zum Tempel der Gala. Doch vorher machte Nelvin auf sich aufmerksam. Er meinte, dass wir den Tempel der Göttin des Lebens nicht mit unseren dreckigen Körpern und befleckter Ausrüstung beschmutzen sollten. Also stand zuvor ein ausführlicher Waschgang an, was gleichbedeutend war mit einem Bad im Ozean. Hoffentlich ging das gut, denn ich hatte nie schwimmen gelernt. »Na und? Ich auch nicht! Aber du sollst ja auch nicht schwimmen, sondern dich nur waschen!«, meinte Egil in seiner gewohnt süffisanten Art und Weise.

Mir blieb auch gar nichts erspart... Also zogen wir uns erneut aus und wuschen uns gründlich ab, schrubbten auch unsere Ausrüstung so gut es eben ging. Egil wollte nicht darauf verzichten, in kompletter Montur den Tempel zu betreten, immerhin hatte Antonius auf „harte Prüfungen“ im Tempel verwiesen, denen er nicht unvorbereitet entgegentreten wollte. Ich fror erbärmlich, als ich meinem Bad entstieg, und es dauerte mir viel zu lange, bis mein Körper halbwegs trocken war. Wenn ich bisher noch nicht krank geworden war, dann sicherlich jetzt. Ob Helden eigentlich auch unter Schnupfen und Grippe litten? In all den Geschichten über die größten Helden Lyramions war nie die Rede davon, dass eine große Schlacht wegen der Grippe eines Helden verschoben worden wäre. Vermutlich war es nur heldenhaft die Krankheit zu ertragen und sich von ihr nicht beeinflussen zu lassen. Oder der Clou bestand darin, seine Gegner anzustecken und sie von den Viren dahinraffen zu lassen... »Lunselin, bist du endlich so weit?« Egils Ruf machte mir deutlich, dass ich mal wieder dummes Zeug träumte.

Wir öffneten die Tür, auf der unübersehbar das Zeichen von Gala, der Göttin des Lebens, prangte, mit Hilfe des rot leuchtenden Schlüssels, den uns der weise Mann aus dem Haus der Heiler Spannenbergs gegeben hatte. Wir einigten uns darauf, trotz der späten Tageszeit noch den Tempel der Gala zu betreten, denn wir hatten schon genug Zeit vergeudet und wollten Sally – sofern sie noch lebte – nicht mehr länger warten lassen. Also betraten wir den Tempel, und ich machte eine besondere, beeindruckende Erfahrung: Der Duft von Frühlingsblumen hüllte uns ein, wir hörten leise, feierliche Musik, und ich fühlte mich auf Anhieb beschwingt, fröhlich und kerngesund. Nelvin meinte, dies sei Galas Geschenk an uns, weil wir uns mit dem Bad vorbereitet hatten. Es fühlte sich wundervoll an! So stellte ich es mir vor, vom Atem der Götter gestreift zu werden. Und Gala ist eine wundervolle Göttin, die es stets gut mit den Menschen gemeint hat.

Wir befanden uns in einer großen Eingangshalle, und in ihrem Zentrum stand unübersehbar eine große Statue von Gala. Im Gegensatz zu den bereits gesehenen Statuen der Todesgöttin Bala, war diese nicht drei Schritt groß, sondern sie war nur minimal größer als Egil. Ein weiteres Zeichen dafür, dass sich Gala trotz aller Göttlichkeit nicht über die Menschen stellte. Leider war es recht dunkel im Raum, denn durch die Fenster fiel kaum Licht in den Saal, so dass wir die Statue nur sehr ungenau erkennen konnten. Zwar standen vier Kerzenständer samt Kerze quadratisch angeordnet um die Statue herum, doch brannten die Kerzen nicht. Ich kam auf die Idee, den Sonnenhelm aus dem Rucksack zu benutzen, aber aus irgendwelchen unerfindlichen Gründen konnte ich ihn nicht aktivieren. War die Magie in dem Helm etwa schon verbraucht? Sehr merkwürdig.

Abgesehen von der Statue und den Kerzen gab es nichts weiter in diesem Raum zu finden. Und da es nur eine einzige weitere Tür auf der rechten Seite des Raums gab, ist sicher nicht schwer zu erraten, was unser nächster Schritt wohl gewesen sein wird. Hinter der Tür gab es einen kleineren Raum, doch auch dieser war leer, zumindest auf dem ersten Blick. In einer Ecke des Raums stand ein Tisch, und darauf lag etwas, aber bevor ich mich darum kümmern konnte, wurde mein Blick von etwas anderem angezogen: Es war eine pulsierende Erscheinung an der hintersten Wand. Ein Licht! Eine kleine, schwebende Kugel aus Licht, die mal heller und mal weniger hell leuchtete. Es kam mir beinahe vor, wie der Rhythmus eines Herzschlages, als wenn die Kugel leben würde. So etwas hatte ich nie zuvor gesehen, und noch nicht einmal davon gelesen.

Egil fragte auch gleich, was das sei. Ich dachte mir, dass man dieses Licht vielleicht ergreifen und zur Statue bringen könnte, um sie besser sehen zu können, Egil hielt jedoch nichts davon und meinte: »Wofür willst du die Statue untersuchen? Wir müssen die Quelle des Lebens finden! Wie willst du das Licht überhaupt dorthin bringen? Hat es etwa einen Henkel, an dem du es wegschleppen kannst? Komm schon...!« Ich wusste selbst nicht, wie ich es zur Statue bringen sollte, aber ich war zu fasziniert von dem Licht und meine Hand wollte es unbedingt berühren. Egil mahnte zur Vorsicht, doch Nelvin mischte sich ein und meinte: »Wir sind hier im Tempel der Gala, ich glaube nicht, dass uns dieses Licht schaden will.« Mir fielen die „harten Prüfungen“ wieder ein, und ich fragte mich, ob dies bereits eine war, aber zunächst wollte ich dieses seltsame Licht zwischen den Fingern spüren. Als ich schließlich danach griff, passierte etwas Eigenartiges: Das Licht wurde von meiner Hand aufgesogen und es verschwand in meinem Körper. Einen kurzen Augenblick lang fing ich komplett an zu leuchten, dann war der Zauber auch schon wieder vorbei. Dafür überkam mich ein seltsames Gefühl, so als wäre ich nun wesentlich geschickter und beweglicher als vorher. Sehr, sehr seltsam, das Ganze!

Nachdem Egil kurz fragte, ob ich in Ordnung sei, was ich leicht bestätigen konnte – ich fühlte mich prächtig – sagte er, dass auf dem Tisch ein Stück Eisen, sowie ein kleiner Feuerstein gelegen hätte. Diese beiden Hilfsmittel wurden noch heute oft dafür verwendet, um Feuer zu machen, ein Lagerfeuer zu entzünden oder eine Fackel zu entfachen. Ich hatte sie selbst schon benutzt, zum Beispiel zu Beginn meines Abenteuers im Keller. Nur wozu lagen sie hier auf diesem Tisch herum?

Das alles brachte uns keinen Schritt weiter. Einen anderen Durchgang gab es nicht, und so gingen wir zurück in die Eingangshalle. Wir untersuchten den Raum nach weiteren Hinweisen, und zu meiner Überraschung fand ich etwas, das ich zuvor nicht wahrgenommen hatte: Dort lag auf einem langen Ständer eine kleine, grüne Kristallkugel von etwa einem Viertelschritt Durchmesser. Die Kugel hatte eine mattgrüne Oberfläche und man konnte hineinsehen. Darin sah ich einen Text bestehend aus den lyramionischen Runen, und bald hatte ich die Übersetzung fertig: »Gala muss in hellem Glanz erstrahlen!« War das unsere Aufgabe? Aber wie sollten wir das bewerkstelligen? Egil und Nelvin hatten genauso viel, oder eher wenig, Ahnung wie ich. Mir kam die Idee, die Fenster einzuschlagen, damit das helle Tageslicht von draußen auf die Statue scheint, doch Nelvin schüttelte vehement den Kopf: »Es ist Nacht draußen! Es scheint schon mehr Licht durch die Fenster herein, als es eigentlich möglich wäre! Außerdem schlägt man keine Fenster von göttlichen Gebäuden ein, Lunselin!«

Dann rief Egil uns zu, er habe etwas gefunden. Gegenüber vom Eingang gab es einmal mehr eine illusionäre Wand. Wir gingen hindurch, und ich sah zwei vertraute Anblicke. Erstens stand dort erneut eine Kristallkugel, und zweitens war da ein weiteres pulsierendes Licht. Dieses Mal griff ich ohne zu zögern zu, und erneut wurde das Licht durch meinen Körper aufgesaugt. Sogleich bekam ich das Gefühl, dass meine Muskelmasse zunehmen würde. Yeah! Bitte noch ein paar Dutzend von diesen Dingern!! Nelvin übersetzte derweil die Runen in der Kristallkugel, und ich war nicht überrascht, dass er sie ebenfalls lesen konnte. Dort stand: »Es gibt immer einen Weg!« Klar doch, nur welchen?

Nur der Vollständigkeit halber untersuchte ich auch die linke Seite des Raums nach geheimen Durchgängen, und tatsächlich wurde ich fündig. Hier gab es allerdings nur ein pulsierendes Licht und keine Kristallkugel mehr. Doch was heißt hier „nur“? Dieses Licht machte mich intelligenter als ich zuvor gewesen war, und damit kam mir die Idee, Galas Fenster einzudreschen plötzlich ganz besonders blöd vor!

Wir irrten noch ein paar Minuten durch den Raum, fanden jedoch nichts Neues mehr. Der Kartenzeichner half uns auch nicht weiter, und wir rätselten vergeblich, wie wir hier vorankommen könnten. Dabei war die Lösung

eigentlich sooo einfach! Es war Nelvin, der den rettenden Einfall hatte: »Wir haben hier eine Statue, die in hellem Licht erstrahlen muss. Wir können kein Licht machen, haben aber vier Kerzen um die Statue herum. Wenn wir nun die Kerzen anzünden könnten, dann...«
Na klar! Wofür hatten wir den Feuerstein und das Stück Eisen gefunden? Egil kramte die beiden Sachen hervor und versuchte dann gleich selbst damit die Kerzen anzuzünden. Das erwies sich zwar als besonders mühsam, denn die Funken mussten genau richtig auf den Docht der Kerze fallen, um ihn entzünden zu können, aber schließlich gelang es. Und mit jeder Kerze, die Egil anzündete, leuchtete Galas Statue heller und heller, wesentlich heller, als sie allein durch das Kerzenlicht hätte leuchten dürfen. Hier war eindeutig Magie am Werke, oder noch wahrscheinlicher göttliches Wirken!

Schließlich brannten alle vier Kerzen und warfen ihr Licht auf die Statue von Gala, die nun in einem beinahe überirdischen Glanz erstrahlte. Fast hatte ich das Gefühl, als würde mir ihr strahlendes Gesicht zulächeln. Irgendwo in der Ferne meinte ich eine Stimme zu hören, die das Wort „würdig“ flüsterte. Ich lauschte angestrengt, doch da wurde das Flüstern plötzlich von einem Knirschen aus nördlicher Richtung übertönt. Egil und Nelvin hatten das Flüstern ebenfalls gehört, und starrten nun gebannt auf den Durchgang, der an der Wand gegenüber des Eingangs entstanden war. So konnten wir tiefer in den Tempel gehen und hatten das Rätsel gelöst. Stark! Ein tolles Geheimnis war das, und ich fühlte mich immer großartiger. Dieser Tempel gefiel mir außerordentlich gut! Tief sog ich den Frühlingsduft ein, der nach wie vor in der Luft lag.

Ich beeilte mich zu meinen Freunden aufzuschließen, die gerade den neuen Gang erkundeten. Nach wenigen Schritten hatten wir die Wahl nach links, nach rechts oder geradeaus zu gehen. Einstimmig entschieden wir uns dazu, nicht abzubiegen und gingen geradeaus weiter. Leider stellten wir kurz darauf fest, dass wir in einer Sackgasse steckten und nicht weiterkamen. Also gingen wir zurück zur Kreuzung und nahmen den rechten Weg, der vorher eigentlich der linke gewesen war... oder so ähnlich halt. Ein paar Schritte später standen wir in einem größeren Raum. Zwar setzte sich der Gang hinter dem Raum fort, doch ruhten unsere Blicke gebannt auf zwei großen Steinstatuen, die den Weg links und rechts flankierten. Sie sahen aus wie Wächter, fast drei Schritt große Wächter aus massivem Stein, und einen Moment lang überkam mich die Angst, dass diese Statuen plötzlich lebendig werden und mir den Schädel einschlagen.

Zu meinem großen Leidwesen geschah im nächsten Augenblick genau das! Gerade als Egil sich anschickte als erster durch die entstandene Öffnung zu gehen, meldete sich eine körperlose Stimme zu Wort und tönte: »Zeigt, dass ihr würdig seid!«, woraufhin Leben in die beiden Steingolems kam und sie sofort ihre gewaltigen Fäuste hoben. »Würdig? Wie denn??«, rief ich panisch aus und schaute mich gehetzt um, ob es hier irgendeinen geheimen Mechanismus gab, mit dem man die Statuen wieder lahmlegen konnte. Nelvin meinte jedoch sofort: »Hier geht es um Kampfkraft – wir müssen sie besiegen!«, und im nächsten Augenblick konzentrierte er sich schon auf einen Zauber. Ich zog mein Schwert und schloss zu Egil auf, der Feuerbrand schwang und versuchte mit seinem Metall Kerben in den Stein zu schlagen. Plötzlich sah ich, wie der zweite Golem seine Bewegungen einstellte und stehenblieb. Es war ein Schlafzauber von Nelvin gewesen, der ihn uns für eine Weile vom Hals halten sollte, doch in dem Moment traf mich eine Steinfaust im Rücken, die mir die Luft aus der Lunge drückte und mich gegen eine Wand schleuderte.

Ich schüttelte die Benommenheit schnell ab, musste nun aber aufpassen, dass ich mir nicht vor Angst in die Hosen machte. Diese Dinger schlugen dermaßen heftig zu, dass die Knochen nur so knackten. Mein Eisenring zeigte keinerlei Wirkung gegen sie, und sie kamen mir fast unbesiegbar vor. Im nächsten Augenblick fiel ein von Nelvin beschworener Steinschlag von der Decke auf den Kopf eines Golems, und Egils Feuerbrand traf und zerschmetterte den Golem zu einem Haufen kleiner Steine. Einer war besiegt, ein zweiter stand noch schlafend dort herum. Egil pustete durch, auch er hatte trotz seiner Rüstung ein paar Treffer einstecken müssen, und keuchte vor Schmerz. Dann wollte er gerade seine Waffe wieder heben und auf den zweiten Golem losgehen, da meinte Nelvin leise: »Halt! Warum schleichen wir nicht einfach an dem Golem vorbei und lassen ihn hier schlafend stehen?« Er musste es nicht zweimal vorschlagen, um uns dazu zu überreden!

Leise schlichen wir vorbei und schauten uns hinter dem Raum um. Zu meiner Rechten sah ich ein weiteres pulsierendes Licht, das ich gerne einsammelte und damit meine körperliche Schnelligkeit ein wenig verbesserte. Egil sprach mich daraufhin an: »Wie viele von den Dingern willst du noch in dir aufnehmen?«
Ich antwortete lapidar: «So viele wie da sind! Sie machen mich stärker und glücklicher!«
Leider fühlte ich mich aber gerade nicht besonders glücklich, sondern mir taten die Gräten weh, besonders der Rücken. Aber egal! Wir mussten hier weiterkommen und zur Quelle des Lebens vordringen. Auf der linken Seite befand sich ein kleiner Raum, in dem ein weiterer Golem auf uns wartete. Er sah anders aus als die beiden Steinkreaturen zuvor. Und leider reagierte er auch schneller, denn kaum hatten wir ihn gesehen, da stampfte er auch schon auf uns zu und griff uns an. Hoffentlich wirkte Nelvins Schlafzauber lange genug, nicht dass uns der zweite Steinkamerad in den Rücken fiel!

Vor uns stand ein Granitgolem, und laut meines bescheidenen Wissens waren diese Dinger noch gefährlicher, noch stärker, vor allem aber auch seltener als die Steingolems. Wenn sich hier ein solches Monster befand, dann musste es etwas zu verbergen haben, was uns sicherlich weiterhelfen würde. Kaum hatte ich diese Überlegungen angestellt, da zauberte der Golem ein Erdbeben, das uns umwarf und den Tempel in seinen Grundfesten erschütterte. Egil hatte nun die Nase voll! Halb auf dem Boden liegend hob er Feuerbrand, zielte auf den Golem und drückte den Knopf. Ich kam gerade noch dazu Nelvin zu warnen, da bahnte sich das vertraute Flammenchaos seinen Weg und hüllte den Granitgolem ein. Konnte man mit Feuer Granit bekämpfen? Die nächsten Sekunden würden es zeigen... Ja, man konnte! Der Golem wankte, doch noch fiel er nicht. Aber er hatte Schwierigkeiten sich zu orientieren. Egil sprang auf und drosch wie ein Berserker auf den Golem ein, bis er schließlich in seine Bestandteile zerfiel und den Weg freimachte. Und ich hatte Recht gehabt, denn in den Überresten des Golems fanden wir an der Stelle, an der früher mal das Herz des Golems gewesen war, einen faustgroßen Galastein. Diese Steine zu Ehren der Göttin waren äußerst selten, und seine geschliffene Gestalt in Form eines Schlüssels ließ uns ahnen, dass man ihn irgendwo einsetzen musste, um weiter zu kommen.

Da sonst nichts mehr in dem Raum zu holen war, schlichen wir uns wieder an dem schlafenden Steini vorbei, bis hin zu der Kreuzung. Dabei fiel mir ein, dass ich vorhin in der Sackgasse ein Gitter gesehen hatte. Bisher hatte ich mir dazu keine besonderen Gedanken gemacht, doch nun wo ich den Galastein in den Händen hielt, änderte sich das. Und erneut hatte ich richtig geraten, denn hinter dem Gitter war eine Öffnung, die exakt dieselbe Form hatte, wie der erbeutete Stein. Ich liebte es Recht zu haben, ließ mich von Egil loben, setzte den Stein ein und erfreute mich daran, wie die Wand vor uns in die Höhe fuhr und… eine weitere Wand freigab, erneut mit einem Gitter und derselben Öffnung! Verdammt, konnte denn nicht ein einziges Mal alles reibungslos verlaufen? Also musste irgendwo ein weiterer Galastein herumfliegen, und es war nicht besonders schwer zu erraten, wo er sich befinden würde: Rechter Hand der Kreuzung!

Oh wie sehr ich es doch hasste Recht zu haben!! Natürlich war der Gang zur Rechten symmetrisch aufgebaut. Natürlich standen auch dort wieder zwei Steingolems Wache, und da wir schon wussten, was gleich auf uns zukommen wird, fühlten wir uns so, als wären wir bereits von den steinernen Fäusten verprügelt worden. Wir näherten uns dem Durchgang. Ich fragte Nelvin, ob er nicht schon jetzt die beiden Golems einschläfern könnte, und das versuchte er auch gleich. Er meinte, der Zauber sei ihm gelungen... allerdings konnte ich daraufhin nicht verstehen, wie es möglich war, dass sie uns Sekunden später mit schwingenden Fäusten attackierten. Offenbar wurden die Golems erst aktiviert, wenn man sich dem Durchgang näherte und vorher wirkte der Spruch nicht. Egil rief gleich: »Bitte jetzt noch mal, Nelvin!« Leider misslang der Zauber diesmal, und dummerweise hatte er damit seine letzte Magie verbraucht. Mist! Also halfen nur noch die Schwerter. Ich schluckte, doch da wurde es erneut heiß im Raum.

Egil schoss einen Feuerball mitten in die Steingolems, und einen von beiden knallte es voll an die Wand, woraufhin er sich in seine Bestandteile auflöste. Der zweite Golem hatte allerdings fast nichts abgekriegt und ging auf Egil los, der das Schwert erneut ausrichtete. Und so wurde auch dieser Golem mit einem gewaltigen Feuerball an die Wand gepinnt und damit ausgeschaltet. Überlebt! Ein weiteres Mal überlebt! Nelvin kramte in seinem Rucksack nach einem starken Zaubertrank, trank ihn mit großen Schlucken, und dann marschierten wir weiter. Das pulsierende Licht schenkte mir dieses Mal ein wenig mehr Charisma, zumindest fürchtete ich mich seit dem Tag nicht mehr so vor meinem eigenen Spiegelbild, und auch meine Gefährten meinten, ich sehe nun wesentlich freundlicher aus als zuvor. Hatte ich vorher etwa…? Okay, keine Zeit für solchen Unsinn, denn ein Granitgolem wartete auf uns, begierig darauf drei Köpfe zu zermatschen und sie samt Anhang in Balas Reich zu befördern.

Egil sah, wie Bewegung in den Golem kam. Genüsslich hob er Feuerbrand und zielte auf ihn. Ich hörte ihn sagen: »Aus dir mache ich Schleudersteine!«, dann drückte er siegessicher auf den Knopf... und erstarrte! Es passierte nichts! Gar nichts! »Egil?« – Der Krieger drückte erneut den Knopf, zunehmend panischer werdend. »Egil???« – »Scheiße!! Das Ding ist leer!« Im nächsten Moment brach wieder ein Erdbeben über uns hinein, das uns zu Boden warf und die Wände wackeln ließ. »Helft mir, Freunde, sonst ist das mein letzter Kampf!« Mit dem Mute der Verzweiflung stürzte sich Egil auf den Golem und ließ Feuerbrand kreisen. Ich schnappte mir mein Langschwert und versuchte hinter den Koloss zu kommen, um seinen Rücken mit Schlägen einzudecken, die er hoffentlich spüren würde. Und Nelvin zauberte immer neue Steinschläge, und drei von den fünf Versuchen gelangen ihm. Langsam bildeten sich Kerben an dem Golem, doch Egil hatte bereits einige Treffer eingesteckt und seine Rüstung sah ziemlich verbeult aus. Dann holte der Krieger aus und traf den Granitgolem mit einem gewaltigen Schlag, der ihn endlich bezwang und zu Schleudersteinen verarbeitete, dabei aber auch den mächtigen Zweihänder in zwei Teile teilte...

Egil sank ächzend zu Boden, und sofort reichte ich ihm einen Heiltrank. Er fragte verzweifelt: »Hast du auch einen Heiltrank für meinen Plattenpanzer? Wenn ich mich ausziehen will, brauche ich ab jetzt einen Dosenöffner, so sehr bin ich verbeult!«

Ich antwortete ihm grinsend: »Ja, danke übrigens, dass du die Ausrüstung meines Großvaters so zurichtest!«
Egil konterte: »Sie hatte dir doch sowieso nicht gefallen, also dachte ich ein paar kosmetische Änderungen tun ihr gut! Leider tut mir jetzt alles weh. War wohl doch kein so guter Plan! Bei euch alles okay?«
»Bis auf Blessuren durch das Erdbeben geht es mir gut!«, meldete Nelvin.
»Ja, ich habe keinen Kratzer!«, meinte ich übertrieben fröhlich.
Egil stöhnte: »Du Glücklicher! Den nächsten Granitgolem bekämpfst du von vorne und ich von hinten, klar?«
»Ganz bestimmt nicht!«, konterte ich sofort. Schelmisch lächelnd fügte ich hinzu: »Dafür bist du doch der Krieger! Hast du Feuerbrand auch kaputt gekriegt?«
Egil schaute auf den traurigen Rest seiner Waffe, die kurz über dem Heft abgebrochen war und meinte: »Jep! Erfolgreich zerstört! Geschieht ihm Recht, nachdem es mich so im Stich gelassen hatte. Leute, wir haben ein Problem!!«

Das hatten wir tatsächlich! Wir waren allesamt fix und fertig, brauchten dringend Heilung oder noch besser Schlaf. Egil brauchte einen Rüstungsschmied, der den Plattenpanzer wiederherstellte, und nun hatten wir nicht einmal mehr gute Waffen, denn die Langschwerter richteten bei weitem nicht genug aus, um die Golems ernsthaft zu beeindrucken. Wir machten eine kurze Rast und erholten uns so gut wie möglich, dezimierten unseren Vorrat an Heiltränken ordentlich. Nelvin sammelte den erbeuteten Galastein auf, und dann gingen wir zurück in die vermeintliche Sackgasse. Wenigstens gab es nun keinerlei Abzweigungen mehr, so dass wir, hoffentlich, ohne weitere körperliche Prüfungen bald am Ziel waren. Ich setzte den Galastein in die Fassung ein, die Wand fuhr in die Höhe, es bildete sich ein Durchgang und nach wenigen Schritten kamen wir an eine Kreuzung... mit vier Abzweigungen! Na toll! Es ging weiter, wir waren noch immer nicht am Ende des Weges. Resignierend berieten wir, wie wir weitergehen sollten.

Wir gingen analytisch vor: Eigentlich hatten wir nur drei Abzweigungen vor uns, denn eine der vier Richtungen kannten wir bestens – aus der kamen wir nämlich. Es blieben demnach drei Optionen übrig. Eine davon würde uns voranbringen, und wir konnten nur hoffen, dass das nicht ausschließlich über Kämpfe zu erreichen war. Dazu fehlten uns nun nämlich die Mittel. Also mussten wir versuchen, gewitzter vorzugehen. Zwar hatten Egil und ich unsere Langschwerter noch in der Hand, doch wollten wir sie maximal zu Verteidigungszwecken einsetzen. Zu mehr waren sie gegen Golems ohnehin kaum geeignet. Sonst versuchten wir uns mit Kartenzeichner und Monsterauge zu behaupten, wobei wir bei Letzterem festgestellt hatten, dass es bei diesen Gegnern nicht vernünftig funktionierte. Die Golems wurden nur aktiviert, wenn wir in die Nähe kamen, doch erst wenn sie aktiviert wurden, leuchtete das Monsterauge auf. Aber was wäre, wenn wir einfach ganz vorwitzig einen Kopf durch die Türe oder um die Ecke streckten, und ausspähten, was vor uns geschah? Vielleicht sollten wir es mal mit Schleichen versuchen? Irgendwie konnte es einfach nicht sein, dass jeder Besucher der Quelle des Lebens erst um sein Leben kämpfen musste, bevor er eintreten durfte. Wir waren hier schließlich in einem Tempel der Gala!

Schließlich entschieden wir uns für den südlichen Gang, und ich linste vorsichtig durch die Tür. Ich sah einen Raum mit zwei blinkenden Teleportern, wie wir sie bereits im Keller des Banditenhauses erlebt hatten. Zwischen ihnen stand ein weiterer Ständer mit einer Kristallkugel. Golems waren keine zu sehen, also winkte ich meine Freunde heran. In der Kugel las ich die Worte: „Du musst dich entscheiden!“ Wir schlossen daraus, dass einer der Teleporter ans Ziel, und der andere vermutlich zu einigen Golems führen würde. Eine 50-prozentige Chance! Links oder rechts, rechts oder links? Schließlich entschieden sich Egil und ich für links, und Nelvin für rechts. Wir gingen also links und hielten die Luft an. Golems oder nicht? Zu meiner Überraschung und Freude blieb der Angriff aus! Glück gehabt! Dafür fanden wir eine verschlossene Truhe, und nachdem ich einmal mehr drei Dietriche zerstört hatte, konnten wir uns den Inhalt anschauen. Wir fanden reichlich Zauberspruchrollen für alle vier Klassen, aber sonst gar nichts. Wir steckten alle Rollen ein, wollten sie später untersuchen, und zogen dann enttäuscht durch einen weiteren Teleporter ab.

Nun standen wir wieder vor der Kreuzung und orientierten uns dieses Mal nach Norden. Nach ein paar Schritten standen wir vor einer Tür. Wieder warf ich einen Blick hindurch und schaute in eine große Halle. Dort befand sich ein knappes Dutzend von diesen Teleportern, und zu meiner grenzenlosen Überraschung schienen sie sich frei innerhalb des Raums zu bewegen! Als ich meinen Freunden leise von der Beobachtung berichtete, erklärten sie mich für verrückt. Doch als sie selbst hindurchschauten, mussten sie mir zugestehen, dass ich weder an Wahnvorstellungen noch an Halluzinationen litt... zumindest nicht in diesem Fall! Wir betraten den Raum und schauten uns um. Es waren zehn Teleporter, und sie alle wanderten langsam und gemächlich im Raum umher, umtanzten einander wie als wären sie lebendig und würden zu ruhiger Musik das Tanzbein schwingen. Es passte zur fröhlichen Grundstimmung innerhalb des Tempels, auch wenn mir aufgrund der Wächtergolems inzwischen jede Fröhlichkeit vergangen war. Im Moment war ich nur noch müde und genervt aufgrund dieser erneuten Narretei! Was zum Henker sollten wir damit anfangen?

Nelvin hatte inzwischen eine weitere Kristallkugel bemerkt, und schaute sich die Runen darin an. Dort stand: „Wer sucht, der findet!“ Daraufhin vermuteten wir, dass uns einer der zehn Transmitter voranbringen würde

und die restlichen… na hoffentlich nicht in den Tod! Hatten wir gerade noch fünfzig Prozent Chance gehabt, so waren es nun nur noch zehn Prozent, und diese Aussichten gefielen mir ganz und gar nicht. Doch was konnten wir sonst tun? Die Teleporter sahen alle gleich aus, vom Anschauen allein konnten wir nichts herausfinden. Egil meinte, hoffentlich hätte uns nicht der dritte Weg an der Kreuzung dabei geholfen, die Auswahl hier zu verringern, aber Nelvin glaubte das nicht. Er meinte zu spüren, dass wir nun am Ziel waren, zumal der Kartenzeichner auch das Ende des Tempels ankündigte. Also mussten wir uns für einen Teleporter entscheiden. Egil und ich ließen Nelvin die erste Wahl, immerhin war er der Neue bei uns. Er steuerte an der Wand entlang auf ein Blinklicht zu, das sich im Moment gerade rechts von uns befand und ganz allein war. Bevor er hindurchgehen konnte, hielt Egil ihn auf und meinte, er würde zuerst gehen, um notfalls die Golems aufhalten zu können... irgendwie halt. Dann ging er hindurch und verschwand. Nelvin und ich beeilten uns ihm zu folgen.

Als ich die Welt hinter dem Teleporter erblickte, wurde mein Herz schwer: Egil stand dort und starrte einen Golem an, der zwar Wache stand, sich aber bislang nicht rührte. Mist! Das war wohl der falsche Teleporter gewesen. Doch wie wurden wir nun mit diesem Wächter fertig? Ich fragte Nelvin, ob er ihn einschlafen lassen könne, sobald er aktiviert wäre. Nelvin antwortete, dass er es versuchen könne, doch leider würde es ihm in der Eile nicht immer gelingen, und der Zauber koste auch viel Kraft. Egil hatte überraschend eine bessere Idee: »Lunsi, du hast mich in Spannenberg ein paarmal nach einem Plan gefragt. Dieses Mal habe ich wirklich einen! Seht ihr da hinten den Teleporter? Er ist am Ende des Gangs, gleich einige Schritt hinter dem Golem. Ich werde den Golem aktivieren und ihn aufhalten. Nelvin rennt was das Zeug hält an mir vorbei und verschwindet durch den Teleporter. Lunselin, du deckst ihn. Sobald er weg ist, folgst du ihm nach, und wenn du weg bist, ist von mir hoffentlich noch genug übrig, was sich ebenfalls durch den Teleporter schleppen kann. Okay?«

Ein verwegener Plan, der mehr Flucht als Kampf zum Thema hatte. Daher schien er mir der Einzige zu sein, der auch vielversprechend war. Und abgesehen von dem unbeliebten Spitznamen „Lunsi“ hatte mir seine Rede eigentlich ganz gut gefallen. Nelvin war auch einverstanden, stellte aber zuvor eine entscheidende Frage: »Was passiert, wenn der Teleporter zu weiteren Golems führt?« Egil meinte darauf nur trocken: »Frag lieber nicht!« Dann war es an der Zeit. Nelvin wollte Egil noch einen kleinen Vorteil rausholen, indem er sofort losrannte, und nicht erst, wenn der Golem aktiviert war. Guter Einfall, so konnten wir beide vielleicht schon halb fliehen, bevor Egil in Bedrängnis geriet. Der Krieger zählte bis drei, und dann schoss Nelvin wie der geölte Blitz an uns vorbei. Sofort kam Leben in den Golem, der als erste Amtshandlung dem verschwindenden Magier hinterherschaute. Egils Langschwert wies ihm aber die richtige Richtung. Dann war ich dran, zwängte mich an dem Golem vorbei und sprang mehr in das Feld, als dass ich lief. Ich war durch und prallte fast in Nelvin hinein, der wieder vor dem Raum mit den wandernden Teleportern stand. Und schließlich folgte Egil, unverletzt, auf seinen zwei Beinen stehend. Wir hatten es geschafft! Nelvin fragte: »Was hält eigentlich den Golem davon ab, uns zu folgen?« Und Egil wiederholte seine Antwort: »Frag lieber nicht!!«

Niemand folgte uns! Als der Golem niemanden mehr sah, schaltete er offenbar wieder ab – zu unserem Glück! Wir betraten erneut den Raum mit den fleißigen Wanderern, und Nelvin fiel gleich auf, dass sich die Anzahl der Teleporter auf neun reduziert hatte. Offenbar hatte unsere kleine Reise den einen Teleporter deaktiviert. Das bedeutete für uns, dass wir das Ganze nur noch maximal achtmal überstehen mussten, und dann hätten wir es endlich geschafft. Gute Nachrichten klingen irgendwie anders! Egil bestimmte mich zum Nächsten, der einen Teleporter auswählt, und schließlich entschied ich mich für einen, der ganz hinten in der hintersten Ecke war. Dazu mussten wir einmal quer durch den Raum gehen und sogar zwei Teleportern ausweichen, die uns entgegenkamen. Warum ich ausgerechnet diesen wählte? Weil bis jetzt immer der längste und beschwerlichste Weg zum Erfolg geführt hatte. Warum sollte es diesmal anders sein? Dann standen wir vor dem Teleporter und gingen hindurch...

Kaum sah ich meine Umgebung, schon bekam ich von Egil einen leichten Schlag an den Hinterkopf! Wofür das war, erkannte ich wenig später: Ich hatte einen Teleporter ausgewählt, der uns gleich vor drei (!) Golems geführt hatte. So ein Mist! Na hoffentlich gelang unsere Taktik so auch noch, denn wenn Egil von drei wütenden Golems umzingelt wurde, dann hatte er nicht den Hauch einer Chance! Wir schluckten schwer, alle drei! Nun hieß es rennen, was das Zeug hielt, und vor allem den Steinfäusten ausweichen, denn sonst wären wir gleich allesamt erledigt! Auf Egils Zeichen flitzte Nelvin los, ich folgte ihm sofort, blieb dicht dran und wäre ihm fast in die Hacken getreten. Und auch Egil blieb dicht hinter mir, so dass er schon fast an zwei Golems vorbei war, bevor sie richtig erwacht waren. Nelvin hatte es geschafft. Ich duckte mich gerade so unter einer Steinfaust weg, so dass die Hörner meines Helms gestreift wurden, aber nicht brachen, dann sprang ich in den Teleporter und war froh zu verschwinden. Es folgte das bange Warten auf Egil, und es dauerte fast zehn Sekunden, die sich wie Stunden anfühlten, bis er endlich kam.

Sein Plattenpanzer hatte ein paar neue Dellen bekommen und er stöhnte: »Das halte ich keine achtmal mehr aus!«

Ich ließ mich dazu hinreißen, ihm zu sagen: »Dann mach es besser und wähle den richtigen Teleporter!«
Er meinte nur: »Das werde ich!«, und stapfte wütend in den Raum hinein. Wir kamen kaum hinterher, denn er ging schnurstracks auf einen Teleporter zu.
Nelvin packte ihn am Arm, hielt ihn auf und meinte: »Vielleicht sollten wir unsere Strategie ändern! Der erste Läufer kommt immer unbescholten davon! Wenn wir uns trennen und verschiedene Teleporter ausprobieren?«
Egil sah ihm fest in die Augen, als er antwortete: »Und wenn einer von uns zur Quelle kommt, schickt er den anderen eine Ansichtskarte? Und was ist, wenn einer auf andere Monster als deaktivierte Golems trifft? Was dann? Nein, wir bleiben zusammen und machen so weiter! Und jetzt kommt!« Dann marschierte er durch den Teleporter. Es war derjenige, der sich gerade der Eingangstür am nächsten befand...

Wir kamen hindurch und schauten uns um. Nirgendwo waren Golems! Es war ein schmaler Gang, und am Ende des Gangs blinkte erneut ein Teleporter. Wir waren verwirrt, freuten uns aber darüber, dass es endlich mal nicht zu einem Kampf kam. Doch wo waren wir? Und warum waren hier keine Golems? Es gab für uns nichts zu finden, keine Hinweise, keine Feinde, keine Hebel, keine Kristallkugeln, und leider auch keine pulsierenden Lichter mehr, die ich hätte in mir aufnehmen können. Es gab nur diesen Teleporter am Ende. Merkwürdig! Dann gingen wir hindurch und stellten sogleich fest, dass wir nicht wieder vor dem Raum mit den Wanderteleportern herausgekommen waren. Ein Blick auf den Kartenzeichner teilte mir mit, dass wir uns links der Eingangshalle mit Galas Statue befanden, hinter einer geschlossenen Wand. Wir sahen uns in dem Raum um, und entdeckten in einer Nische einen großen Hebel. Den legten wir um, und er war tot! ... Nein, nochmal: Den legten wir um, und wir hörten ein Knirschen links von uns. Wir mussten nicht erst den Kartenzeichner überprüfen um zu wissen, dass wir eine Tür freigelegt hatten, die uns in die Eingangshalle führen würde. Wir waren damit wieder am Eingang angekommen.

Glücklicherweise gab es in dem Raum noch mehr zu finden: Eine Treppe, die wir nun gespannt hinaufgingen. Nach wenigen Schritten durch einen dunklen Tunnel traten wir ins Freie, befanden uns draußen und genossen den wunderschönen Anblick, der sich uns bot: Es war stockfinster, abgesehen von den Sternen und dem Licht des grünen Mondes. Aber kaum hatten wir den Tempel verlassen, da aktivierte sich der Sonnenhelm in meiner Tasche, den ich vorher vergeblich einzuschalten versucht hatte. Offenbar konnte er in Galas Tempel nicht aktiviert werden, doch leer war er ebenfalls nicht, und so schaltete er ein, als wir den magischen Einfluss des Tempels verlassen hatten. Ich holte ihn raus, und in seinem Lichtschein erkannten wir das gewaltige Bergmassiv, das rings um uns herum zu sehen war. Wir waren mitten im Berg, wie als wenn man im Wald auf eine Lichtung tritt. Direkt vor uns wuchs grünes, saftiges Gras, und inmitten dieser etwa hundert Schritt großen Lichtung befand sich ein breites, tiefblaues Gewässer. Das musste die Quelle des Lebens sein! Wir hatten es geschafft! Endlich waren wir am Ziel!

Wir brachen in Jubel aus, klatschten einander ab und konnten unser Glück kaum fassen. Die Anstrengungen und Todesängste der letzten Stunden lösten sich auf und machten einer tiefen Glückseligkeit Platz. Ich holte die leere Phiole aus dem Rucksack und füllte sie beinahe andächtig mit dem Wasser aus der Quelle des Lebens. Dann verkorkte ich die Phiole wieder fest und packte sie sorgfältig in den Rucksack zurück. Egil fragte derweil Nelvin: »Ob man von dem Wasser trinken darf? Ich könnte eine Erfrischung gebrauchen!«, und der Magier äußerte keinerlei Bedenken, meinte dafür sei die Quelle ja eigentlich da. Also schöpfte sich Egil Wasser mit den Händen und trank es genüsslich aus. Ich tat es ihm gleich und kaum hatte ich es geschluckt, da spürte ich plötzlich eine Kraft, die sowohl meinen Körper als auch meinen Geist durchdrang. Alle Strapazen waren vorbei, ich fühlte mich fit und ausgeruht, obwohl ich nun bald 24 Stunden lang nicht mehr geschlafen hatte, und war bereit für den Rückweg nach Spannenberg. Egil beschrieb dasselbe Gefühl, und Nelvin meinte, dass er auch seine Zauberkraft zurückgewonnen hätte. Zu Schade, dass wir nur eine einzige leere Phiole bei uns hatten, denn von dem Wasser hätten wir liebend gerne mehr mitgenommen...

TAG 9: Das hier ist für euch, und eure Mühen!

Nach einer kurzen Rast machten wir uns auf den langen Weg zurück nach Spannenberg. Nun, wo alles geschafft war, galt es so schnell wie möglich zum Fischer zu gehen und seiner Tochter zu helfen. Hoffentlich war es noch nicht zu spät dazu, denn dann wären alle Strapazen umsonst gewesen. Als wir den Tempel der Gala verließen, war es noch stockfinster, und zum Glück hatten wir den Sonnenhelm und den Kompass, so dass wir uns orientieren konnten. So schritten wir sehr zügig aus und sprachen dabei kaum. Dennoch wurde ich von meinen Gefährten noch einmal auf diese pulsierenden Lichter im Tempel angesprochen. Was genau hatten sie eigentlich mit mir gemacht? Wahrheitsgemäß erzählte ich ihnen von dem Gefühl über mehr Kraft, Schnelligkeit und Geschicklichkeit zu verfügen, ließ nur Charisma und Intelligenz weg, und verglich die Wirkung mit dem Stärketrank, den Egil mir nach unserer Fechtstunde gegeben hatte. Zufrieden war Egil mit

der Erklärung erst, als er mir mit auf den Weg gegeben hatte: »Nächstes Mal gibst du uns auch ein paar Lichter ab, klar?« Ja, ich gebe gerne zu, dass ich hier ein wenig egoistisch gewesen war...

Wir erreichten Spannenberg erst, als die Sonne gerade aufgegangen war. Inzwischen waren wir alle außer Puste und völlig verschwitzt, denn wir gönnten uns keine Pausen mehr, sondern liefen so schnell wir konnten. Dann stürmten wir regelrecht ins Haus der Heiler und rannten fast Clementine um, die hastig aus dem Weg sprang. Glücklicherweise mussten wir Vater Antonius nicht mehr suchen, sondern er befand sich genau da, wo er aus unserer Sicht zu sein hatte: In der Kapelle des Hauses. Schwer erschöpft und heftig atmend zog ich die Sumpflilie und das Wasser aus dem Rucksack und zeigte sie dem Mann, der nun glücklicherweise keinen anklagenden Gesichtsausdruck mehr hatte. Er sagte: »Ja, genau diese Lilie brauche ich für das Gegenmittel! Ich hoffe, du hast auch das Wasser des Lebens besorgt?« Ich zeigte ihm das Wasser, das er genau ansah und sogar beschnupperte, bevor er fortfuhr: »Ja, das scheint Wasser von der Quelle des Lebens zu sein. Dann gehe ich jetzt ans Werk.« Daraufhin nahm Vater Antonius Blume und Wasser, und mischte beides unter Gebeten zusammen. Nach fünf Minuten in einem recht monotonen Singsang gab er uns das Fläschchen zurück und sagte: »So, mit diesem Trank könnt ihr nun eine Person vom Sumpffieber heilen. Stellt nur sicher, dass es restlos ausgetrunken wird.«

Kaum hatten wir Danke gesagt, stürmten wir auch schon wieder los, verließen das Haus der Heiler und rannten im Laufschritt dem Haus des Fischers entgegen. Egil schimpfte schon wieder: »Die Lilie in das Wasser stopfen und ein wenig Singsang – das hätte ich auch hingekriegt!«
Nelvin antwortete ihm so ruhig, wie er im Laufschritt konnte: »Nein, hättest du nicht! Du ahnst gar nicht, wieviel mächtige Magie in diesen fünf Minuten in den Trank geflossen ist!«
Ich mischte mich ein und rief: »Hoffentlich ist es noch nicht zu spät! Es ist fast eine Woche her, seitdem wir Sally besucht hatten!« Das würden wir jetzt gleich herausfinden, auf die eine oder andere Weise. Endlich hatten wir das Haus erreicht und stürmten hinein. Dabei hätte ich beinahe den armen Fischer über den Haufen gerannt – warum passierte so etwas immer mir? Wenigstens hatte ich die Flasche dabei nicht fallenlassen, die ich dem verdutzten, alten Mann nun unter die Nase hielt. Wat, der Fischer, bekam sofort feuchte Augen und stammelte: »Ihr habt es! Ihr habt es tatsächlich! Dem Himmel sei Dank! Bitte kommt schnell mit zu meiner Tochter und lasst es uns ihr geben!«

Wir eilten an das Krankenbett, und die kleine Sally sah nicht besonders gut aus. Sie war schweißüberströmt und ihre Augenlider flatterten unruhig. Es schien so, als wäre ihr Körper fast völlig ausgezehrt. Viel Zeit hatte sie nicht mehr, so viel war sicher. Ich gab Wat die Phiole, und er flößte Sally das Gegenmittel vorsichtig und behutsam ein. Nun hieß es warten. Nelvin machte es sich unweit des Bettes im Schneidersitz auf dem Boden bequem, Egil bat den Fischer um Erlaubnis seinen Plattenpanzer ausziehen zu dürfen und setzte sich dann ebenfalls hin. Ich versuchte mich ebenfalls im Schneidersitz, doch bekam ich die Beine nicht so recht gebeugt und begnügte mich damit, auf den Knien zu hocken. Wir mussten aber auch nicht lange warten! Keine halbe Stunde später war die grünliche Färbung aus Sallys Gesicht merklich zurückgegangen und sie schlug mühsam die Augen auf. Es war geschafft! Sally hatte das schreckliche Sumpffieber überlebt!

Der alte Fischer schloss jeden von uns in die Arme und bedankte sich überschwänglich: »Ich stehe tief in eurer Schuld. Ihr habt meiner Tochter das Leben gerettet, und damit auch meins. Wie kann ich euch das je vergelten? Nehmt diese Perle hier! Ich habe vor Jahren zwei von dieser Art gefunden und eine dem Freiherrn geschenkt. Diese zweite ist mein einziger nennenswerter Besitz. Doch was ist sie gegen das Leben meiner Tochter? Ihr seid fortan in meinem Haus willkommen, wann immer ihr wollt.«
Zunächst wollten wir die Perle nicht annehmen, doch wir spürten, dass wir den Mann damit beleidigt hätten. Also dankten wir ihm und steckten sie ein. Es war eine weitere Windperle, von denen wir nun bereits drei Stück hatten, mit denen wir aber noch immer nichts anzufangen wussten. Wat bestand außerdem darauf, uns zum Abendessen einzuladen, und auch diesen Wunsch konnten wir ihm schlecht abschlagen. Da der Tag eben erst begonnen hatte, blieb uns bis dahin noch eine Menge Zeit, und die wollten wir bestmöglich nutzen. Also verließen wir vorerst den Fischer und seine Tochter, und betraten wieder die Stadt.

Zunächst wollte Egil, im Moment nur mit einem wollenen Untergewand bekleidet, zum Haus der Trainer gehen, und so machten wir uns auf den Weg dorthin. Egil gab den Plattenpanzer zur Ausbesserung ab, und organisierte dann für mich eine Fechtstunde bei seinem alten Lehrmeister, die wir jetzt auch völlig problemlos bezahlen konnten. Nelvin hingegen wurde im Umgang mit seiner Wurfsichel geschult, und erhielt auch eine kleine Lektion für den Fall, dass er mal in den Nahkampf gezwungen wurde. Da mussten wir nun beide durch. Glücklicherweise war diese fast dreistündige Lektion für mich längst nicht so schlimm, wie meine erste mit Egil als Lehrer, sondern ich stellte mich meistens sogar recht gut an. Zumindest in den ersten beiden Stunden hielt ich akzeptabel mit, danach wurde ich dann doch recht müde und machte einige Fehler, die das Ganze wieder ein wenig zur Tortur machten. Aber dann war es auch bald vorbei. Ich hatte eine ganze Menge gelernt, nicht nur heute, sondern in der ganzen letzten Woche. Doch vor allem diese Lektion durch Egils Lehrmeister half

mir sehr, zu einem besseren Fechter zu werden. Mir ging Alkems Geschenk durch den Kopf. Vielleicht hatte es mir geholfen, dass ich in diesen drei Stunden so viel gelernt hatte...

Es war früher Nachmittag, als wir das Haus der Trainer verließen und uns in den schönen Stadtgarten Spannenbergs setzten. Dort besprachen wir das weitere Vorgehen, und Egil kam direkt auf das zweite Problem von Freiherr Georg zu sprechen: Die Orks! Nun wurde es Zeit, ihnen das Fell zu gerben, und das sollte unsere nächste Aufgabe sein. Ich freute mich auf diesen Auftrag, schließlich hatte ich noch einen anderen, recht persönlichen, Grund um mich dort genauestens umzuschauen: Die grünen Feen! Die Strapazen der letzten Tage hatten dafür gesorgt, dass ich nicht mehr oft an sie gedacht hatte, aber nun würde ich der Sache zu gerne nachgehen. Egil kippte hintenüber und wäre dabei fast in den Brunnen gefallen. Ich hätte gelacht! Er fing sofort an zu jammern, dass nun diese Geschichte wieder losgehe. Da Nelvin davon noch gar nichts wusste, begannen wir ihm die komplette Story zu erzählen. Dabei stritten Egil und ich ständig miteinander. Er hielt die grünen Feen für einen Mythos, ich war mir sicher, dass sie existierten, wenn drei Leute unabhängig voneinander darüber sprachen. Egil konterte, dass drei Frauen davon berichtet hätten, und Frauen seien bekanntlich anfälliger für Phantasie. Die sahen überall grüne Feen, und vermutlich sogar Außerirdische, oder aufrecht gehende Echsenmenschen. Ich erwiderte, dass das vielleicht für kleine Mädchen gelten würde, aber sicher nicht für erwachsene Frauen wie Lady Heidi oder Canth. Er meinte wiederum, dass nicht einmal in den wissenschaftlichen Büchern etwas über grüne Feen verzeichnet sei, und das sei Beweis genug. Ich konterte wieder damit, dass die Wissenschaftler auch noch nicht alle Teile der Lyramionischen Inseln erforscht hätten, erst recht nicht seit der großen Katastrophe von vor über fünfzehn Jahren.

Unsere Diskussion ging hin und her und wurde immer hitziger. Schließlich mischte sich Nelvin ein, der anscheinend langsam genug gehört hatte. Er meinte: »Warum gehen wir nicht zu der von Lady Heidi benannten Position und sehen uns dort einmal um? Dann sehen wir die Wahrheit, und ihr braucht nicht mehr streiten!« Ich war sofort dafür!
Egil ließ sich nicht nehmen, einen neuen Stich zu setzen, indem er darauf bestand, dass es dort gar nichts zu sehen gäbe. Schließlich stimmte er Nelvins Worten zu, und sagte: »Ich wette meinen Hintern darauf, dass wir nichts finden!« Dabei hielt er mir die Hand hin und wartete darauf, dass ich einschlug.
Ich antwortete ihm ziemlich aufgekratzt: »Deinen Hintern will ich nicht! Aber wetten können wir dennoch. Wie wäre es mit: Wenn ich Recht habe, hältst du eine ganze Woche lang meine Ausrüstung komplett in Schuss! Wenn du Recht hast, dann putze ich deine Ausrüstung eine Woche lang.«
Egil dachte gar nicht erst nach und reagierte sofort: »Okay, abgemacht! Na das wird ein Spaß! Dann gehe ich sogar freiwillig noch einmal mit dir in den Sumpf!«
Wir schlugen ein und Nelvin meinte bestätigend: »Es gilt, ich bin Zeuge!« Oh was freute ich mich nun auf den nächsten Tag! Ich war mir sooo sicher. Es musste diese Feen einfach geben. Hoffentlich...

Schließlich war es an der Zeit, um dem Fischer unsere Aufwartung zu machen und bei ihm zu Abend zu essen. Dafür hatten wir unsere Rüstungen ausgezogen und trugen, zum ersten Mal seit bald einer Woche, wieder normale Kleidung. Zwar hatte Wat nicht viel Besonderes zu bieten, es gab Grießbrei mit getrockneten Pflaumen, eine gute Suppe und Brot, doch es schmeckte gut und war sättigend. Und viel wichtiger war ohnehin die Gesellschaft. Es war Wat eine große Ehre, die Retter seiner Tochter zu bewirten. Sally war bereits wieder wohlauf, wenn auch noch ein wenig schwach. Die rosige Farbe war in ihr Gesicht zurückgekehrt, und sie freute sich riesig, wieder auf den Beinen zu sein. Zwar würde sie noch ein paar Pfund zulegen müssen, aber wenigstens litt sie nicht mehr und war auf dem Weg vollkommener Genesung.

Auch sie ließ es sich nicht nehmen, uns noch einmal persönlich zu danken: »Ihr guten Männer! Vater hat mir erzählt, welche Mühen ihr auf euch genommen habt, um mir das Leben zu retten. Ich kann nicht ausdrücken, wie dankbar ich euch bin. Ich weiß, dass es nicht angemessen ist, aber ich möchte euch wenigstens diesen Ring schenken. Ich habe ihn vor ein paar Jahren von meinem Vater bekommen. Er hat ihn damals in einem großen Fisch gefunden. Das Besondere an ihm ist, wenn man ihn unter Wasser hält, dann erscheint der Name „Sobek“ auf der einen Seite.«
Ein sehr interessantes Geschenk, auch wenn wir bisher nichts damit anzufangen wussten. Ich muss ehrlich gestehen, dass mir Sally schon bei dieser ersten Begegnung sehr gut gefallen hat. Zwar war sie noch etwas wackelig auf den Beinen, und ich konnte ihr die Strapazen der Krankheit deutlich ansehen, aber ihre besondere Art beeindruckte mich vom ersten Moment an. Ihr ruhiger, bescheidener Charakter, ihr wohlerzogenes und leicht schüchternes Auftreten, sowie die Art, wie leicht sie das Leben zu nehmen pflegte, das ihr aus armen Verhältnissen kommend, nicht besonders viel zu bieten hatte. Ihr zartes, einfühlsames Lachen machte mich sehr glücklich, und ganz nebenbei gefiel sie mir auch optisch sehr gut, mit ihrem sportlichen Wuchs und den langen, hellbraunen Haaren.

Leider durfte ich mich im Moment auf keinen Fall verlieben, denn ich würde während meiner Queste noch einen langen, weiten und gefährlichen Weg gehen müssen und durfte mir solche Gefühle daher nicht leisten. Aber ein wenig Flirt und Bewunderung würden sicher nicht schaden, immerhin war es einer meiner ersten

Kontakte mit einem Mädchen, das mir wirklich gefiel, und ich wollte zu gerne wissen, ob sie vielleicht auch ein kleines bisschen an mir interessiert war. Und so suchte ich fortan den Augenkontakt mit ihr, so oft es ging, und schenkte ihr auch gerne mal ein strahlendes Lächeln. Als es Zeit zum Aufbruch war und wir uns verabschiedeten, da hielt ich Sally ein wenig länger in den Armen als Egil und Nelvin dies taten, und streichelte ihr sogar kurz über den Rücken, während sie sagte: »Lebt wohl! Ich hoffe, ihr besucht mich bald wieder!« Dabei meinte sie zwar uns alle drei, doch ruhte ihr Blick auf mir. Aber ganz sicher würde ich das tun, am besten gleich morgen früh! Auf dem Weg zurück auf die Straße Spannenbergs hüpfte mein Herz ein wenig mehr als es eigentlich sollte. Kaum waren wir draußen, da hielt Egil meine Schulter und flüsterte mir zu: »Ganz ruhig, mein Freund! Ich gönne sie dir, wirklich, doch denke an Großvater Thalion und seine Aufgabe!« Ich antwortete ebenso leise: »Ich weiß, aber vielleicht überstehe ich diese Queste und habe anschließend noch ein Leben!« Er drückte meine Schulter fester, bevor er einmal draufklopfte und sich von mir löste. Ein Freund! Egil war ein wirklich guter Freund! Obwohl wir zu Beginn große Differenzen hatten, war ich heilfroh, dass der Krieger an meiner Seite war und mich bedingungslos unterstützte.

Eigentlich wollte Egil sich nun ein Zimmer in der Taverne nehmen und dort übernachten, doch ich wäre gerne in mein Haus zurückgekehrt und wollte dort schlafen. Da Egil allerdings auf seinen Plattenpanzer warten musste, der leider noch nicht mitnahmebereit war, schickte er Nelvin und mich schon einmal vor, während er später nachkommen wollte. Eigentlich passte mir nicht, dass wir uns trennten, aber schließlich stimmte ich zu. Also marschierte ich mit Nelvin zusammen los und erzählte ihm unterwegs alles, was er noch nicht über unsere Aufgaben wusste, berichtete von meinem ersten Tag, sowie von der neuen, fremden Welt, in der ich mich nun befand. Es gefiel mir sehr, dass er mich dabei nicht wie ein Kind behandelte, und mich unseren großen Altersunterschied nicht spüren ließ. Nach der Ankunft zogen wir uns in den geheimen Raum zurück, den wir gefunden hatten, und sortierten die vielen Zauberspruchrollen, die dort eingelagert waren.

Nelvin war ganz schön beeindruckt von unserem Fund und legte sich gleich ein paar Rollen zur Seite, die er lernen wollte. Zum Beispiel den Spruch „Lähmen“ fand er höchst sinnvoll und wirksam. Mit ihm konnte man eine beliebige Kreatur mitten in der Bewegung erstarren lassen, und die Wirkung hielt einige Stunden lang an. Schon seit Jahren hatte er versucht, eine solche Spruchrolle in die Finger zu bekommen. Auch nach dem Spruch „Irritation“ suchte er bereits seit einiger Zeit. Damit konnte man einen feindlichen Magier, oder eine Kreatur mit magischen Kräften, am Zaubern hindern. Unter dem Zauber konnten sie einfach keinen klaren Gedanken mehr fassen, und daher auch keine Magie anwenden. Das klang für mich höchst verlockend. Leider erwähnte Nelvin, dass manche Kreaturen gegen diese Sprüche immun sind. Die Steingolems hätten wir damit zum Beispiel nicht ausschalten können.

Ich sprach Nelvin auch auf meine geringen magischen Fähigkeiten an, die ich eigentlich besaß. Leider hatte ich noch nie einen Zauberspruch gelernt, und wusste auch nicht so recht, wie das überhaupt ging. Er erklärte mir dann, dass diese Lich Krone, die wir erbeutet hatten, dafür wie geschaffen sei. Mit Hilfe dieses Artefakts kann man seine Konzentration so fokussieren, dass das Lernen des Zaubers von einer Spruchrolle ganz einfach wird. Einen einmal gelernten Zauber kann man immer und immer wieder anwenden, solange die astrale Kraft dafür ausreicht. Außerdem ist es mit etwas Übung möglich, die Magie einer Spruchrolle selbst zu entfalten. In jeder magischen Rolle steckt der aufgeschriebene Zauber genau einmal drin. Entweder man lernt den Zauber und nutzt die Kraft für sich selbst, oder aber man beschwört die Magie und löst den Zauber damit aus. Beides vernichtet am Ende die Spruchrolle, beides kann aber von entscheidendem Vorteil sein. Jedenfalls lernte ich in den folgenden Stunden die ersten Zaubersprüche meines Lebens: Einen Lichtzauber, bei dem über meinem Kopf eine Lichtkugel schwebt, die alles um mich herum beleuchtet, die aber längst nicht so hell strahlt, wie der Sonnenhelm. Dazu einen Spruch, mit dem man Essensrationen erschaffen kann, einen sehr nützlichen Zauber, der die Angriffskraft von mir und meinen Freunden für kurze Zeit erhöht, oder auch einen kleinen Teleportzauber, mit dem ich mich an einen Ort versetzen kann, der in Sichtweite liegt und ein paar Schritt von mir entfernt ist. Das war nicht viel, aber immerhin ein guter Anfang. Nelvin hingegen lernte die Sprüche „Lähmen“ und „Irritation“, und dazu noch Angriffssprüche wie „Erdbeben“ oder „Windheuler“.

Einige Stunden später kam Egil schließlich an und fand uns in der geheimen Kammer beim Lernen von Zaubersprüchen vor. Doch nun war es allmählich Schlafenszeit, und bald lagen wir in den Federn. Morgen würde ein sehr wichtiger Tag für mich werden. Würde ich tatsächlich die Feen treffen, von denen ich so hingebungsvoll träumte, oder würde ich für die nächste Woche zu Egils Ein-Mann-Putzkolonne werden? Bloß das nicht...

TAG 10: Orks und ein riesiges Problem!

In der Nacht träumte ich überraschend nicht von grünen Feen, die ihre hilfesuchende Hand nach mir ausstreckten, sondern ich träumte von Sally, die mit mir Hand in Hand am Strand entlangwanderte und mir nette Dinge ins Ohr flüsterte. Ein Zeichen, dass ich mit den Feen auf dem Holzweg war? Oder ein Zeichen, dass ich tiefere Gefühle für Sally entwickelte, als mir lieb war?

Ein neuer, sonniger Tag begann über den Lyramionischen Inseln. Wir standen früh auf und waren bald wieder auf dem Weg nach Spannenberg. Es kostete mich keine Mühe Egil und Nelvin zu einem weiteren Besuch bei Sally zu überreden. Wir betraten das Haus eines überglücklichen Fischers, der sich sehr freute, uns wiederzusehen. Und Sally ging es auch schon wieder richtig gut. Sie lief munter herum und strahlte, als sie uns sah: »Oh, wie schön, ihr seid es! Setzt euch, ich freue mich, dass ich so lieben Besuch bekomme! Vater sagt, dass ich bald wieder an den Strand darf, aber zurzeit will er, dass ich noch beim Haus bleibe, bis ich mich wieder richtig erholt habe. Eigentlich glaube ich aber, dass er mich wegen Silberhands Banditen noch nicht nach draußen lässt. Ich habe gehört, Silberhand soll der Anführer der fremden Banditen sein. Der Name soll von einer Prothese stammen, die er statt der linken Hand hat. Es heißt, dass er einmal über den Markt von Spannenberg gegangen ist, und dass ein Windstoß seinen Umhang hochwehte. In diesem Augenblick hat eine der Marktfrauen gesehen, dass seine linke Hand aus purem Silber ist. Seitdem heißt er nur noch Silberhand. Wie er richtig heißt, weiß man überhaupt nicht, glaube ich.«

Oh doch, da hatte ich Neuigkeiten für sie! Und dann erzählte ich ihr von unserem Auftrag die Banditen aufzuhalten, sowie von dem alten Nagier, der mit dem Freiherrn Frieden geschlossen hatte. Nagier war Silberhands wahrer Name. Sally staunte über mein Wissen und unsere Abenteuer. Mein Bericht gefiel auch ihrem Vater Wat, denn er brauchte sich nun keine Sorgen mehr wegen der fremden Banditen machen. Egil und Nelvin plauderten ein wenig mit Wat, während ich das Gespräch mit Sally suchte. Ich erzählte ihr von meinem Großvater und seinen Heldentaten, vom mühsamen Beginn meiner Abenteurerkarriere, von den vielfältigen Aufgaben, die noch vor uns lagen, aber auch von meiner Schulzeit, denn ich war Sally schon während der Schule aufgefallen, auch wenn ich zwei Klassen über ihr war und sie nicht beachtet hatte. Doch mein Gesicht war ihr gleich bekannt vorgekommen, und seit letzter Nacht erinnerte sie sich an mich. Jetzt ärgerte ich mich ein wenig darüber, dass ich früher kaum auf meine Mitschüler geachtet hatte. Ich hätte noch stundenlang bei ihr sitzen und mit ihr plaudern können, besonders da ich das Gefühl hatte, dass sie mich ebenfalls mochte. Leider wurde es aber langsam Zeit für uns aufzubrechen, und schnell berichtete ich ihr von den Feen und den Orks, von meinen Hoffnungen und Erwartungen, sowie von Egils Skepsis. Sally war gespannt darauf, ob es die Feen wirklich gab und wünschte mir mit einem Augenzwinkern, dass Egil in den kommenden Tagen viel zu schrubben hätte. Ich versprach ihr, sie so bald wie möglich wieder besuchen zu kommen. Sie werde auf mich warten, versprach sie, und wünschte mir alles Gute und viel Glück auf meinen Abenteuern. Hoffentlich konnten wir die Welt retten vor… was immer sie auch bedrohte.

Es fiel mir schwer mich zu konzentrieren, als wir wieder auf den Straßen der Stadt standen. Und erneut fühlte ich die Hand Egils auf meiner Schulter, die mich hielt, aber auch wachrüttelte und ermahnte. Natürlich konnte er sich einen Spruch nicht verkneifen und meinte: »Du willst doch nicht von Sally schwärmen, wenn du gleich deiner grünen Traumfee begegnest.« Er sollte lieber hoffen, dass wir ihr nicht begegneten, denn sonst wartete eine unangenehme Aufgabe auf ihn! Oder auf mich, falls es wirklich nur Phantasie gewesen war. Aber konnten drei Leute unabhängig voneinander sich wirklich irren?

Wir verließen Spannenberg und machten uns auf den Weg nach Westen. Den besten Hinweis hatte uns Lady Heidi gegeben, und es war eine recht genaue Wegbeschreibung gewesen. Wir folgten dem Weg, der die Stadt verließ und konnten im Norden schon die Felder erkennen, auf denen eigentlich die Bauern Landwirtschaft betrieben. Aufgrund der Orkplage trauten sie sich das nun nicht mehr. Egil meinte auch gleich: »Sobald wir festgestellt haben, dass es keine Feen auf Lyramion gibt, müssen wir uns die Orks vornehmen, damit die Bauern endlich wieder gefahrlos auf den Feldern arbeiten können!« Danke für den Seitenhieb! Er konnte es einfach nicht lassen... Nelvin interessierte sich eher für eine andere Sache: Warum sind die Orks eigentlich so aggressiv geworden in den letzten Monaten? Egil hatte erzählt, dass es zwar auch früher Zusammenstöße mit ihnen gegeben hatte, jedoch waren sie selten, und es betraf zumeist junge Orks, die zu überheblich waren, oder sich in ihrem Stamm mit dem Überfall auf die Bauern einen Namen machen wollten. Nun jedoch griffen sie konsequent an und plünderten die Felder. Dafür musste es einen guten Grund geben, und den mussten wir finden.

Vielleicht handelten die Orks ja in jemandes Auftrag, ähnlich wie Nagiers Banditen? Egil meinte daraufhin, dass Orks nur primitive Kreaturen seien, ohne großartige Intelligenz, die sich mehr auf ihre Instinkte verließen. Zwar war ich da anderer Meinung, denn ich hatte viel über Orks gelesen und wusste, dass sie zwar primitiver als wir, jedoch auch kulturschaffend und in gewissen Maßen intelligent waren, doch widersprach ich ihm diesmal nicht. Allerdings gab ich zu bedenken: Wenn Orks instinktiv handelten, dann konnte es erst recht sein,

dass sie jemandem gehorchen mussten, denn jedes Wesen fürchtet instinktiv Bestrafung und Schmerz. Vielleicht wartete beides auf die Orks, wenn sie nicht gehorchten, und deshalb benahmen sie sich so?

Wir würden es erfahren! Im Moment wurde ich aber zunächst immer aufgeregter wegen den Feen. Wir hatten den von Lady Heidi erwähnten Vulkanhügel erreicht und hörten das Brodeln der Lava im Becken. Irgendwo in der Nähe musste sich nun ein Höhleneingang befinden, doch wo? Egil meinte, dass eine Höhle vermutlich in den Bergen zu finden wäre, und die Berge lagen etwas weiter im Westen. Wir konnten sie allerdings bereits gut sehen, waren nicht mehr fern. Als wir uns gerade aufmachten, den Vulkanhügel zu umgehen, hörten wir plötzlich eine Orkstimme, die in kehligen Lauten sagte: »Irgendwo müssen diese Buntflügelwesen doch sein! Ihr habt es bei der Folter doch selbst gehört, dass sich noch mehr davon hier aufhalten. Ihr drei durchsucht die Höhle, die anderen suchen draußen!« Mein Herz machte einen Sprung, aber bevor ich dazu kam, mir über das Gehörte Gedanken zu machen, kamen uns ein paar Orks entgegen, die sofort mit gezogenen Waffen auf uns zustürmten, als sie uns erblickten.

Es waren drei Orks, offenbar ein Hauptmann und zwei seiner Gefolgsleute. Der Hauptmann war größer, schien stärker zu sein und er hatte auch eine Art Uniform an, im Gegensatz zu den in Leder gekleideten Orks. Egil und ich, wir zogen unsere Langschwerter und stellten uns zum Kampf. Ich merkte schnell, dass mein Eisenring gegen die Orks wirkte und ich nicht getroffen werden konnte, und überraschend galt das auch für den Hauptmann. Das machte mich unverwundbar, und so konnte ich gut mit Egil mithalten. Dummerweise war mein Langschwert nicht unverwundbar, und so brach es mir bei einer ungeschickten Attacke in der Mitte durch. Zum Glück hatten wir noch ein Ersatzschwert dabei, aber so langsam gingen uns die Waffen aus. Zwar erwiesen sich die Leder unserer Gegner als ungewöhnlich hart und zäh, aber schließlich kamen wir durch und hatten die Orks bezwungen. Nelvin hatte zwei Mal versucht einen Ork zu lähmen, doch war ihm der Zauber misslungen. Ich wusste gar nicht, dass Zauberei so schwierig ist! In den Legenden gelang jeder Zauber immer auf Anhieb. Was war ich doch naiv in manchen Dingen...

Wir hatten den Kampf gewonnen, und nun konnte ich endlich nachdenken. Der Ork hatte von Buntflügelwesen gesprochen. Und es musste noch mehr davon geben. Die Chance war sehr groß, dass es sich dabei um meine Feen handelte, und selbst Egil schwante langsam nichts Gutes mehr in Sachen Reinigungsarbeiten in der kommenden Woche. Doch wirklich aufgeben wollte er erst, wenn er sie mit eigenen Augen gesehen hatte. Nelvin ergänzte meine Überlegungen, denn ganz offenbar war die gefangene Fee gefoltert worden. Die Arme! Hoffentlich konnten wir sie befreien! Zumindest konnten wir nun beide Fliegen mit einer Klappe schlagen: Wenn die Orks sich für die Feen interessierten, dann konnten wir des Freiherren Auftrag mit der Befreiung verbinden.

Egil löste dann ein anderes Problem: Wenn ich so fleißig unsere Waffen dezimierte, dann würde er uns eben neue beschaffen. Mit diesen Worten ergriff er die Kampfaxt des Hauptmanns und schwang sie demonstrativ ein paarmal über seinem Kopf. Er meinte, er wollte immer schon den Axtkampf ausprobieren, und außerdem könne man damit sicherlich die Lederrüstungen leichter durchdringen. Sein Langschwert steckte er hingegen zur Aufbewahrung in den Rucksack.

Während wir auf die Höhle zugingen, die wir nun auch erkennen konnten, dachte ich an die Worte von Lady Heidi. Vor dem Eingang der Höhle stand ein Baum vor einem kleinen Teich. Ich lief ein paar Schritte voran und untersuchte den Baum, fand aber zunächst nicht, wonach ich suchte. Egil fragte leicht ungeduldig, was das werden solle, und ich erinnerte ihn an die Aussage der Lady: Eine der Feen hatte etwas aus einem Astloch genommen, wie den Schlüssel unter einem Blumentopf... Ich hatte nun endlich einen kleinen Hohlraum im Baum gefunden, und zog einen seltsamen, dreieckigen Stein aus dem Loch. Er sah fast aus wie eine kleine Pyramide und schimmerte bernsteinfarben. Das Material war zwar hart, doch es fühlte sich seltsam weich an, zumindest die Oberfläche war glatt, warm und weich. Nelvin fasste den Stein staunend an und sagte kopfschüttelnd: »Ich kann mir kaum vorstellen, dass so ein Stein von unserer Welt stammt!« Triumphierend blickte ich Egil an, und der murmelte: »Wie gut, dass du der Lady so genau zugehört hast!«

Ich steckte den Stein ein und war mir sicher, dass wir ihn später noch brauchen würden. Dann betraten wir die Höhle, in der es ausgesprochen finster war. Wir hatten sie gerade betreten, da hörten wir eine Orkstimme von den Wänden wiederhallen: »Los, findet mir diese verdammten Feen! Wenn ich sie zu Reg bringe, wird er mich zum Oberhauptmann ernennen. Dann werde ich nicht mehr diese Riesenmengen an Fraß zu schleppen haben!« Weiter vorne erkannten wir Fackelschein, der in diesem Moment um eine Ecke verschwand. Anscheinend hatten uns die Orks noch nicht gesehen. In der Dunkelheit flüsterte Egil mir zu: »Langsam bin ich überzeugt, dass du Recht hast, Lunselin! Und du hast auch Recht, Nelvin! Die Orks arbeiten wirklich für jemanden. Ein Wesen namens Reg. Es muss ein mächtiges Wesen und ein großer Anführer sein, wenn er die Orks so herumscheuchen kann, und sie sich so gerne bei ihm einschleimen wollen!« An mich gewandt fügte er hinzu: »Besser wir finden deine Feen, bevor sie es tun! Machst du mal Licht?« Och, musste ich das wirklich? Dann würde aber jeder das breite Grinsen auf meinem Gesicht sehen, das sich gerade von Ohr zu Ohr zog...

Wie üblich, wenn ich mal gut drauf war, kam sofort der nächste Tiefschlag! Nelvin ermutigte mich, erstmals den frisch gelernten Lichtzauber zu versuchen und gab mir die passende Anleitung, wie ich es zu tun hatte. Und ich stellte fest, dass noch kein Meister vom Himmel gefallen war. Dreimal misslang es mir, bis endlich die leuchtende Kugel über meinem Kopf erschien, und jedes Mal fühlte ich mich leerer und elender. Ich stellte bitter fest, dass die Zauberkraft ein Teil von mir war, und je mehr ich davon verbrauchte, desto schwerer wog der Verlust, bis mir beinahe übel davon wurde.
Nelvin sagte: »Es gibt angenehmere Dinge als Zauberei, nicht wahr?«, und er sagte es ohne Spott in der Stimme. Er hatte ebenso mal klein angefangen und meinte, die Graumagie, die ich gerade lerne, sei wenigstens weitaus harmloser als die Schwarzmagie, die er gelernt hatte. Ich verströmte meine Magie, sie war weg, und es blieb Leere und Übelkeit zurück. Wenn er zauberte, dann rissen die elementaren Gewalten, die er entfesseln konnte, diese Kraft regelrecht aus ihm heraus, was teilweise sogar übel schmerzte. Es forderte viel Meditation und Stärke, um den Schmerz abzuschwächen und für den nächsten Zauber bereit zu sein. Nun war ich an der Reihe und musste mich wohl oder übel daran gewöhnen!

Zwar war mein magisches Licht nicht so hell wie der Sonnenhelm, aber es reichte aus, um sich problemlos in der Höhle orientieren zu können und war weitaus heller als die Fackel, die wir alternativ hätten benutzen können. Und so sahen wir, dass wir nichts sahen! Zumindest nichts Besonderes. Es war eine große, ungleichmäßig geformte Höhle, in der wir rein gar nichts finden konnten. Es gab keine Hebel, keine Truhen, nicht mal Wandmalereien, sondern nur schroffe Felsvorsprünge, ungleichmäßige Wege und... Orks! Sie waren da, wir hörten sie, und schließlich sahen wir sie auch. Sofort griffen sie uns an, doch sie hatten uns noch weniger entgegenzusetzen, als zuvor draußen, zumal Nelvin nun auch die Wurfsichel gewinnbringend einsetzte. Außer ein paar kleineren Kratzern hatte auch Egil keinen Schaden genommen, und mit seiner Kampfaxt kam er ziemlich gut zurecht.

Wir gingen weiter und sahen uns genau um, obwohl es weiterhin nichts zu entdecken gab, bis wir schließlich beinahe am Ende der Höhle, in einem längeren Gang, ein Gebilde an der rechten Wand fanden, das man mit etwas Phantasie für eine Tür halten konnte. Doch sie hatte kein Schloss, keine Klinke, sondern nur eine eigenartige, dreieckige Vertiefung in sich. Mein Bauch kribbelte vor Anspannung und Vorfreude! Ich hielt es kaum aus, als ich mit fahrigen Bewegungen den Stein aus dem Rucksack zog. Ich wusste er würde passen, er musste einfach passen... und er passte perfekt!

Ein leises Summen ertönte, dann ging die Tür wie von Geisterhand bewegt auf. Und was wir danach zu sehen bekamen, nahm mir völlig den Atem und faszinierte mich komplett: Wir standen vor einer hell beleuchteten, großen Kaverne, und in ihr befanden sich gut ein Dutzend junger Frauen. Allesamt hatten sie blaue oder grüne Haut, sowie lange, schimmernde Flügel auf dem Rücken. Ich fühlte mich wie im Märchen und hörte Egil neben mir fassungslos flüstern: »Das gibt‘s ja nicht!« Doch kaum hatten uns die Feen bemerkt, fingen alle bis auf eine heftig mit ihren Flügeln zu schlagen an, worauf sich schnell ein rötliches Leuchten um sie herum ausbreitete. Dann zuckte plötzlich ein Lichtblitz auf, und sie waren verschwunden. Nur die eine blieb in der Kaverne stehen und sah uns mit angstvollen Augen an.

Es war unglaublich! Sie hatten allesamt Recht gehabt: die alte Bäuerin, Lady Heidi, und auch Canth! Es gab diese Wesen wirklich, aber sie schienen äußerst scheu zu sein. Nur diese eine war hiergeblieben und schaute uns ebenso unschlüssig an, wie wir sie. Und sie zitterte und bebte vor Angst, das sah ich ihr nun deutlich an. Nelvin rief mit sanfter Stimme: »Hallo!«, während er langsam und behutsam näher trat. Ich folgte ihm vorsichtig, wollte das zarte Wesen nicht zusätzlich verschrecken. Sie sah sehr exotisch aus mit ihrer himmelblauen Haut und den Flügeln, aber gleichzeitig auch vertraut menschlich. Sie hatte ein junges, durchaus hübsches Gesicht mit großen, furchtsamen Augen, ähnlich wie die Elfen, die ebenfalls so große Augen hatten.

Als wir näher kamen, wich sie leicht zurück und sprach uns mit einer hohen Stimme, aus der ich eindeutig Aufregung heraushören konnte, sowie mit einem starken Akzent, aber dennoch verständlicher Sprache an: »Bitte! Tut mir nichts! Ich bin Sariel von der Rasse der Sylphen. Ich bin hiergeblieben, weil ich Hilfe für meine Schwester brauche. Hoffentlich war das kein Fehler, aber ihr kamt mir nicht wie Unholde vor.«

Ich beeilte mich ihr zu versichern, dass wir ihr nichts tun würden und machte eine beschwichtigende Geste mit den Händen, in der Hoffnung, sie weiter zu beruhigen. Dann stellte ich die Frage, die mir gerade auf der Seele brannte: »Woher kommst du?«
Sie antwortete mir sogleich: »Um zu verstehen, wo wir herkommen, müsst ihr wissen, dass es an der Stelle, an der euer Lyramion existiert, noch unendlich viele andere Welten in anderen Ebenen gibt. Sie sind nur durch dünne Barrieren voneinander getrennt. Wir haben herausgefunden, dass wir mit der Magie unserer Flügel diese Barrieren überwinden können und besuchen natürlich die anderen Welten. Eure gefällt uns wegen der vielen glitzernden Dinge, die es hier gibt, denn wir lieben alles, was funkelt und blitzt. Doch nun ist meine

Schwester von diesen schrecklichen Monstern gefangen worden, und wir haben jetzt große Angst vor eurer Welt.«

Ich hatte so viele Fragen auf der Zunge und wusste gar nicht, wo ich anfangen sollte. Fürs Erste nahm mir Egil die Entscheidung ab und fragte: »Deine Schwester ist gefangen worden?«
Sariel schaute den Krieger scheu an und erwiderte: »Meine Schwester heißt Selena. Die Monster, die ihr Orks nennt, haben sie überrascht und ihr die Flügel gebrochen. Wenn ich stärker wäre und mit Waffen umgehen könnte, würde ich sofort in ihre Höhlen gehen und sie befreien. Ich hoffe nur, dass sie überhaupt noch lebt. Ihr seid doch starke Krieger, könnt ihr nicht versuchen sie zu retten? Ich bringe euch auch unsere Sprache bei, denn Selena versteht eure Sprache so gut wie gar nicht. Kommt, es geht ganz einfach!«

Noch immer sehr schüchtern, nun aber durchaus zielstrebig trat sie näher. Daraufhin legte sie jedem von uns ihre beiden Hände an die Schläfen und schloss dabei konzentriert die Augen. Ich fühlte ihre kühle Hand an meinem Kopf und wünschte mir einen Moment lang, dass dieser Augenblick nie vergehen möge. Ich war der Sylphe nun ganz nahe, und erstmals fiel mir das silberhelle, lange Haar auf, das sie trug. Fein wie Seide! Ein wahrhaft bezauberndes Geschöpf, wie aus den Geschichten eines Märchenbuches. Ihre Stimme weckte mich aus meinen Gedanken, als sie uns auf Sylphisch ansprach. Zu meiner Überraschung verstand ich jedes Wort: »Ach ja, bevor ich es vergesse: Die Orks haben gleich hinter dem Eingang ihrer Höhle einen steinernen Kopf in der Wand, der offenbar so etwas wie ein Torwächter ist. Er scheint sprechen zu können. Allerdings konnte ich nicht verstehen, was er gesagt oder gefragt hat. Einer der Orks hat jedenfalls laut „Oknard“ gesagt, bevor alle in der Höhle verschwanden. Ich bete darum, dass ihr meine Schwester retten könnt.«

Dann wich sie mit angstvollen Augen vor uns zurück und wimmerte leicht. Sogleich fing sie an, schnell mit den Flügeln zu schlagen, woraufhin ein rötlicher Schimmer um sie erschien. Dann glühte dieser Schimmer einen Moment lang grell auf, und als er verschwunden war, war auch die Sylphe fort. Aber warum verschwand sie denn so schnell? Wir hatten doch noch so viele Fragen? »Achtung, Angriff!«, schrie Egil in diesem Moment, und dann sah ich den Grund für Sariels schnelles Verschwinden: Vier Orks und ein Hauptmann kamen in die Kaverne gerannt und griffen uns an. Wir mussten uns verteidigen. Zum Glück hatte ich meinen magischen Schutz, denn sonst hätte mich der erste Hieb völlig unvorbereitet im Rücken getroffen. Nelvin fing gleich an, einen Zauber zu weben und lähmte einen Ork, der sich daraufhin nicht mehr bewegen konnte und keine Gefahr mehr darstellte. Dieses Mal hatte es funktioniert, und dasselbe gelang ihm auch mit einem zweiten und dritten Gegner. Mir gelang es dann, einen Ork im Zweikampf zu bezwingen, während Egil den Hauptmann in Schach hielt und auch ihn schließlich niederstreckte.

Doch was wurde nun aus den drei gelähmten Orks? Egil wollte sie erschlagen, aber ich gab zu bedenken, dass sie nur im Auftrag von diesem Reg gehandelt hätten, und dass Gnade hier besser wäre. Die Sylphen waren in Sicherheit, es gab keinen Grund für weitere tote Orks. Widerwillig stimmte Egil mir zu, doch bestand er darauf, dass wir sowohl die toten als auch die gelähmten Orks aus der Kaverne zogen und sie draußen in den Gang legten. Sollten die Sylphen jemals zurückkehren, dann sollten sie keine Orkleichen in diesem Raum vorfinden! Das war ein guter Einfall, dem ich freudig hinzufügte, dass wir die Kaverne auch wieder mit dem Stein verschließen und den Stein in den Baum zurücklegen sollten. Egil und ich machten uns an die Arbeit, die Orks wegzuzerren, was gar nicht so leicht war. Nelvin untersuchte den Raum, und nach getaner Arbeit rief er uns zu sich, denn er hatte etwas gefunden: In der hintersten Ecke der Kaverne stand eine Kiste, und darin befanden sich der zweite Weinpokal von Canth und Norlael, die Amtskette von Freiherr Georg, ein wenig Silberbesteck, unsere vierte Windperle, sowie eine weitere Wunschmünze.

Es war der absolute Hammer! Egil reichte mir gleich, nachdem wir die Gegenstände eingesteckt hatten, die Hand zum Sieg und meinte: »Ich werde nie wieder an dir zweifeln, mein Freund! Und es wird mir eine Ehre sein, meine Wettschulden einzulösen!«
Ich dankte ihm dafür und dann platzte alles aus mir heraus. Ich war so unglaublich glücklich in diesem Moment, ich hätte vor Freude schreien können. Wir drei hatten so viel Gutes getan! Banditen erledigt, Sally gerettet und nun ein völlig neues Volk getroffen. Wir hatten sogar ihre Sprache gelernt und würden nun versuchen, eine von ihnen aus der Gefangenschaft zu erretten. Selena war ihr Name, und ich war gespannt darauf, ob sie mir ebenso gut gefallen würde, wie ihre Schwester Sariel. Hoffentlich lebte sie noch, denn ich wollte sie unbedingt befreien und kennenlernen. Vielleicht könnte ich mit ihr länger sprechen und das eine oder andere über dieses faszinierende Volk erfahren.

Wir verschlossen die Sylphenhöhle, wie ich sie fortan nannte, mit dem Stein und achteten darauf, dass es halbwegs sauber darin blieb. Nur das Orkblut konnten wir leider nicht wegwischen. Ich fragte mich, ob die anderen Sylphen jemals wieder hierher zurückkehren würden. Würde Sariel irgendwann schauen, ob wir ihre Schwester gerettet hatten? Während ich grübelte, machten wir uns auf den Rückweg nach Spannenberg, denn wir wollten den Freiherrn und das Ehepaar nicht länger warten lassen. Bald hatten wir Canth und ihren Ehemann erreicht und präsentierten ihr freudestrahlend den Weinpokal. Sichtlich gerührt bestand sie dieses

Mal darauf, dass wir ihrem Mann den Pokal überreichen, und tatsächlich hatte Norlael heute bessere Laune, als er sagte: »Ja, das ist der zweite Weinpokal, den wir zur Hochzeit bekamen. Gebt ihn mir bitte. Vielen Dank! Hier, ihr habt euch eine Belohnung verdient«, womit er uns einen kleinen Beutel mit 500 Gold aushändigte.

Genüsslich erzählte ich den beiden, wo wir den Pokal gefunden hatten und berichtete ihnen auch von den Sylphen. Während Norlael ungläubig den Kopf schüttelte, freute sich Canth aufrichtig, dass ihre Geschichte nun geglaubt wurde. Egil tröstete den Mann und meinte, er selbst hätte es auch nicht geglaubt, wenn er es nicht mit eigenen Augen gesehen hätte. Nach einer herzlichen Verabschiedung verließen wir das Haus und machten uns auf den Weg zur Residenz von Freiherr Georg.

Der Oberherr der Stadt Spannenberg begrüßte uns persönlich, als wir die Residenz betraten. Er staunte nicht schlecht, als wir ihm die Kette zeigten, die wir in der Höhle gefunden hatten: »Das ist ja meine verschwundene Amtskette! Bitte, gebt sie mir zurück!« Mit einem stolzen Blick nahm der Freiherr seine Amtskette entgegen und hing sie sich um. Und dann mussten wir ein weiteres Mal die Geschichte der Sylphen erzählen. Er hörte uns erstaunt und aufmerksam zu, bevor er sagte: »Ich muss sofort zu meiner Frau und mich bei ihr entschuldigen! Wie konnte ich nur behaupten, sie hätte nur geträumt? Doch zuvor möchte ich euch aus Dank diese Perle hier schenken. Ich habe sie vor Jahren von einem Fischer erhalten. Er sagte damals, es sei eine der seltenen Windperlen. Ich hoffe, ihr könnt sie besser gebrauchen als ich.« Das war uns zwar noch nicht klar, aber natürlich bedankten wir uns aufrichtig für das Geschenk.

Danach verließen wir die Residenz, sowie ganz Spannenberg, und machten uns auf den Weg zurück zum Berg, in dem wir die Sylphenhöhle gefunden hatten. Egil wusste, dass weiter im Norden die Orks ihre Heimstätte hatten, und er war begierig darauf, das Rätsel um Reg zu lösen und... ja tatsächlich, auch die Gefangene zu befreien. Hoffentlich hatte sie die Folter einigermaßen überstanden! Unterwegs philosophierte ich mit Nelvin einerseits über die Magie und das Gefühl der Unvollständigkeit, wenn man seine Zauberkraft verbraucht hatte, und andererseits über die vielen, verschiedenen Welten, die es da draußen noch gab. Sariel hatte uns gerade freundlich erklärt, dass unser gesamtes Weltbild für den Allerwertesten war, und es hinten und vorne nicht stimmte. „Unendlich viele andere Welten“ hatte sie gesagt. Nur zu gerne hätte ich mehr darüber erfahren, doch leider war Sariel aufgrund der Orkinvasion viel zu schnell verschwunden. Nelvin kannte sich mit Parallelwelten bisher gar nicht aus und hatte auch eben Neuland betreten, doch es war schön mit ihm darüber zu reden und wilde Theorien aufzustellen, an denen sich auch Egil gern beteiligte. Er meinte, vielleicht gäbe es in einer anderen Welt eine Version von ihm, die seine Eltern nicht verloren hatte. Oder eine, in der er bereits ein gefeierter Held war. Oder eine, in der die Mädchen ihm reihenweise hinterherliefen. Oder sogar eine, in der er der Bücherfreund, und ich der Krieger wäre. Schön, dass er nicht Bücherwurm gesagt hatte – das rechnete ich ihm hoch an. Zunächst jedoch sagte ich den Satz zu ihm, den ich in der letzten Woche allzu häufig hatte hören müssen: »Hör auf zu träumen, Egil!«

Eine andere Sache ging mir ebenfalls durch den Kopf: Wenn die Orks Selena die Flügel gebrochen hatten, dann war es ihr mit großer Wahrscheinlichkeit nicht mehr möglich, diese Barrieren zu durchbrechen und in ihre Welt zurückzukehren. Das bedeutete, sie würde hier festsitzen und im Exil leben. Ich fragte mich, ob die Spannenberger eine Kreatur wie sie in der Stadt dulden und aufnehmen würden, doch zuhause fühlen würde sie sich unter Garantie nicht. Nelvin vermutete, dass die Elfen von Illien von allen Völkern sicherlich die geringsten Probleme mit einer Sylphe unter sich hätten. Aber darum könne man sich immer noch kümmern, wenn man sie gefunden und befreit hatte.

Inzwischen waren wir an den Feldern der Bauern vorbeigelaufen und steuerten auf den Norden des Gebirges zu. Schon von weitem sahen wir zwei Höhleneingänge, und Egil bestätigte, dass es sich dabei um die Orkhöhlen handeln müsse. Hatten wir vielleicht diesmal einen Plan? Der Krieger antwortete mir lapidar, dass wir dort einmarschieren, Orks beseitigen, die Fee retten, das Rätsel um Reg lösen, dann wieder gehen und uns feiern lassen. Ich hoffte, dass wir nur so viele Orks beseitigten, wie unbedingt nötig, und Egil ließ sich gerne darauf ein. Er erinnerte sich bestens an den Schwur, den ich ihm zu Beginn unserer Reise abverlangt hatte. Dazu würde Nelvin allerdings eine Menge Orks lähmen müssen...

Kurz bevor wir die Höhlen erreichten, wurden wir bereits erwartet. Vier Orks hielten vor dem Eingang Wache, und fragten gar nicht nach dem woher und wohin, sondern griffen uns sofort mit gellenden Schreien an. Ganz ehrlich? Irgendwie waren Orks für uns keine Gegner mehr. Ich war gegen sie unverwundbar, Egil war ihnen im Fechten haushoch überlegen, selbst mit der Axt, Nelvin traf aus der Distanz immer wieder mit der Wurfsichel, und so hatten wir drei Orks schnell erledigt. Der Letzte nahm dann die Beine in die Hand und lief so schnell er konnte über die Felder in Richtung Strand. Wir ließen ihn laufen!

Dann betraten wir die Höhle. Sie war beleuchtet durch regelmäßige Fackelhalter samt brennender Fackeln, so dass ich mich nicht wieder mit dem Lichtzauber abmühen musste. Die Wände waren bemalt mit einigen martialisch aussehenden Bildern von Schlachten und Kämpfen, in den Ecken lag Unrat und es roch recht

unangenehm nach Ork. Einige Schritte hinter dem Eingang hing ein großer Messinggong an einer Halterung, und Egil konnte sich einfach nicht beherrschen und haute so kräftig drauf, wie er konnte. Und während ich noch fluchte: »Super, jetzt wissen sämtliche Orks auf dieser Insel, dass wir hier sind!«, hörte ich unerwartet ein lautes Knirschen, so als hätte sich irgendwo in der Höhle eine Wand verschoben. Links von mir sah ich zwei Orkfrauen mit ihrem Nachwuchs um eine Ecke schauen, doch sie zogen sich sofort wieder zurück, als ich die Waffe hob und damit drohte. Sie waren keine Gegner für uns. Und zu meiner Überraschung kamen auch sonst keine Orks auf uns zu, obwohl sie uns eigentlich hätten hören müssen.

Dafür tauchte kurz darauf der von Sariel angekündigte Steinkopf auf. Als wir ihn berührten, sprach der Kopf uns mit rauem, orkischen Akzent an: »Wie lautet der Name des Blutgottes?« Es war Egil, der das von Sariel überlieferte Wort „Oknard“ aussprach, woraufhin der Steinkopf sich folgendermaßen äußerte: »Der große Orkgott heißt dich willkommen, Bruder!« Die Wand verschwand, ein neuer Gang wurde sichtbar. Egil sagte laut und vernehmlich: »So Leute, ab jetzt gehören wir offiziell zu den Orks!« Na da hatte ich aber entschieden etwas gegen.

In dem neuen Abschnitt roch es noch etwas strenger als draußen, und die Bilder an den Wänden machten mir auch zunehmend zu schaffen. Was war, wenn uns jetzt zwei Dutzend Orks umzingelten? Dann wären wir verloren! Egil war ebenfalls verhalten und vorsichtig. Etwas lag in der Luft, das sogar ihn erschaudern ließ, bis er zu mir sagte: »Lunselin, hier gefällt es mir nicht! Glaub mir, hier gefällt es mir gar nicht! Ich bin in feindseliger Umgebung, nicht die Bohne vorbereitet, und um mich herum überall Monster, die mir am liebsten eine verpassen wollen. Genau wie früher in der Schule!« Ich lachte verhalten und unwillkürlich dachte ich an Galgenhumor. Wenigstens starben wir mit einem fetten Grinsen im Gesicht...

Dann brachen die Orks über uns herein! Es waren sechs Stück auf einmal, darunter zwei Hauptmänner. Egil bat sogleich Nelvin um Unterstützung, und der ließ sich nicht lange bitten. Einer der Orks war bereits gelähmt, bevor sie uns überhaupt erreicht hatten, und erstarrte mitten in der Bewegung. Ich beschloss, meinen Ring auszunutzen und vier Orks auf mich zu ziehen, damit Egil sich in Ruhe mit einem Gegner beschäftigen konnte. Später wollte mir der Krieger dafür die Ohren langziehen, denn wenn nun einer der Orks eine andere, bessere, stärkere Waffe gehabt hätte, die meinen Schutz durchdringen konnte, dann wäre es mir sehr schlecht ergangen. Doch dieses Mal ging alles gut. Nelvin ließ den zweiten Ork erstarren, und mir gelang es einen zu bezwingen, doch Egil hatte mit einem Hauptmann ein großes Problem, denn der war ein verdammt guter Fechter und hatte meinem Freund schon die eine oder andere Kerbe in die Rüstung geschlagen. Nelvin hatte bereits einen dritten Ork gelähmt und nahm nun die Wurfsichel zur Hand, um mit mir zusammen den anderen Hauptmann zu bekämpfen. Als ich sicher war, dass mein Ring gegen ihn hielt, ließ ich ihn mir die Axt mitten über die Brust ziehen, während ich ihm mein Schwert in die ungeschützte Seite rammte. Egil fluchte wieder, dass er mir solche Attacken nicht beigebracht hätte, während er noch immer nicht die Oberhand über seinen Gegner gewonnen hatte. Erst als er sich allein drei Waffen gegenübersah, musste er endlich klein beigeben und wandte sich zur Flucht.

Das sei ein echt harter Brocken gewesen, meinte Egil. Einem solch guten Fechter hätte er außerhalb des Hauses der Trainer noch nicht gegenübergestanden. Zum Glück war er nun fort. Ich hörte mir die eben erwähnte Standpauke an, und dann ging Egil auf die gelähmten Orks los. Einen Moment lang bekam ich einen Schrecken, aber Egil hatte nicht vor mit der Waffe auf sie einzudringen, sondern er nahm ihnen die Äxte aus der Hand, und steckte sie in seinen Rucksack. Zur Erklärung meinte er: »Ohne Waffen werden sie uns hoffentlich nicht mehr angreifen!« Damit war ich sehr zufrieden.

Ein Blick auf den Kartenzeichner teilte mir mit, dass wir inzwischen beinahe ganz im Norden der Höhle angekommen waren. Ein Gang nach Osten mündete in einem größeren Raum, und sonst ging es nur noch in Richtung Westen weiter. Glücklicherweise schauten wir uns zunächst den Raum im Osten an, denn dieser sorgte für ein paar weitreichende Erkenntnisse. Vier große Kessel standen in der Kammer, und sie waren gefüllt mit einer undefinierbaren, brodelnden Masse, die keiner von uns auch nur halbwegs identifizieren konnte. Es roch stark nach faulendem Fleisch. Zwei Orkfrauen und ein Orkmann in einem dünnen Leinenhemd erschraken über unsere Anwesenheit und zogen sich ängstlich in die hinterste Ecke zurück, als sie unsere Waffen sahen. Und auf einem Stein lag ein Zettel, auf dem ich ein schlichtes Rezept lesen konnte. Fassungslos las ich es meinen Freunden vor: »Abendessen für Reg: 10 Schafe, 3 Schweine, 1 Rind, 35 Brote, 10 Fässer Rotwein«

Und als Nachtisch vermutlich drei Lyramioner mit den Namen Egil, Nelvin und Lunselin! Was war dieser Reg nur für ein Monster, dass er eine solche Unmenge bei einem einzigen Abendessen verdrücken konnte? Jedenfalls erklärte das, warum die Felder geplündert wurden, und warum sich die Orks darüber beschwert hatten, dass sie Riesenmengen an Fraß schleppen mussten. Egil fragte mich gleich, ob ich in den Büchern schon mal von einem solchen Vielfraß gelesen hätte. Das nicht, aber ich wusste, dass Drachen oder Riesen einen gewaltigen Appetit hatten. Vielleicht war es einer von denen, und vielleicht hatte dieser hier einen

besonders exorbitanten Hunger. Eine der beiden Orkfrauen mischte sich unerwartet in unser Gespräch ein: »Rrriese!«, sagte sie mit kehliger Stimme und starkem Akzent. »Rrreg ist Rrriese!« Der Orkmann versuchte sie zurückzuhalten, doch sie riss sich los, kam auf uns zu und sprach uns unterwürfig an.

»Ihrrr helfen? Wirrr wollten Rrreg. Grrroßerrr Anführrrerrr. Doch errr verrrsklavt Orrrks. Frrrisst ganz Tag. Orrrks nurrr kochen muss. Beschaffen Frrressen. Orrrks muss plinderrrn Stadt. Ihrrr böse wegen Orrrks. Rrreg töten, nix mehrrr böse Orrrks. Frrrieden.«
Ja, das alles machte viel Sinn! Soweit ich verstanden hatte, wollten die Orks den Riesen als Anführer gewinnen. Das hatte sogar geklappt, doch dummerweise führte er sie nicht, sondern ließ sie nur Fressalien organisieren, sogar die Felder plündern, und das hatte am Ende uns auf den Plan gerufen. Nun litten die Orks unter dem Riesen und zusätzlich unter dem Zorn der Spannenberger, und wären offensichtlich mehr als froh darüber, wenn sie beides wieder loswerden könnten. Der Riese war der Grund für die Angriffe, und so mussten wir ihn vertreiben oder erledigen, um des Freiherren Auftrag abzuschließen. Alles passte zusammen. Auch Egil war der Meinung, dass die Orks eigentlich nicht unsere Feinde waren, der Riese hingegen schon. Er sprach die Orkin an: »Führst du uns zu Reg?«, und sie sagte: »Ja. Fihrrre zu Rrreg. Halte Orrrks auf. Ihrrr grrroße Krrriegerrr. Ihrrr töten Rrreg. Befrrreien Orrrks.« Zwar gab es für uns nicht viele Gründe der Orkin zu vertrauen, doch es war immerhin einen Versuch wert.

Die Orkin mit der kehligen Stimme wurde zu unserer Anführerin und lotste uns auf einen langen Gang. Da fiel mir noch eine wichtige Frage ein: »Ihr habt eine Sylphe gefangen, wo ist sie?« Sie schaute verständnislos, und so korrigierte ich meine Frage »Gefangen Flügel-Fee, wo?« Nun schien sie zu verstehen und winkte uns hinter sich her. Wir gingen den Gang weiter, als plötzlich vor uns ein halbes Dutzend Orks auftauchte. Sie griffen nach ihren Waffen, zögerten aber, als sich die Orkin ihnen mit ausgebreiteten Armen in den Weg stellte. Nach kurzem Wortwechsel steckten sie die Waffen weg und kamen neugierig näher. Einer der Orks war ein Hauptmann und er sprach uns gleich fragend an, ob wir wirklich vorhatten sie von Reg zu erlösen. Seine Sprache war zwar kein fließendes Lyramionisch, wie bei den Orks, die wir in der Nähe der Sylphenhöhle gehört hatten, doch klang es ungleich besser und verständlicher als bei der Orkin, weshalb Egil gleich mal begann, ein paar zusätzliche Details auszuhandeln. So wollte er zum Beispiel wissen, ob wir nach der Beseitigung von Reg frei und ohne angegriffen zu werden, wieder abziehen dürfen, und ob die Orks dann die Bewohner Spannenbergs wieder in Ruhe auf den Feldern arbeiten lassen würden. Beides bestätigte der Hauptmann offenbar nur allzu gerne.

Der Hauptmann, sowie einer der anderen Orks, begleitete uns nun gemeinsam mit der Orkin. Egil fragte gerade, warum die Orks den Riesen nicht einfach selbst beseitigten. Der Hauptmann erwiderte, dass es vor Kurzem vier Kameraden versucht hatten. Leider waren sie allesamt gefressen worden, und danach hätte sich keiner mehr getraut. Daraufhin lud Egil den Hauptmann und seine Krieger ein, Seite an Seite mit uns gemeinsam den Riesen auszuschalten, ein Angebot, das die Orks bereitwillig annahmen. Dann kamen wir an einer verschlossenen Tür auf der rechten Seite vorbei, und die Orkin wurde unruhig, rief immer wieder »Fee da drrrin!«, und wir begriffen sofort, dass sich Selena hinter dieser Tür befinden musste. Egil bat die Orkin, die Tür zu öffnen, doch sie zuckte zurück und schaute nur unterwürfig zu Boden. Der Hauptmann sagte daraufhin: »Sie nicht kann. Reg hat Schlüssel. Will Fee mästen und fressen. Ihr tötet Reg, dann ihr nehmt Fee mit. Ja?«

Also lebte Selena offenbar noch, und bekam bestimmt auch genug zu essen. In mir wuchs die Vorfreude ins Unermessliche. Ich wollte sie so bald wie möglich sehen, befreien und mit ihr sprechen. Leider musste ich noch warten, denn zunächst einmal galt es, nicht im Magen dieses furchtbaren Riesen zu landen. Der Hauptmann führte uns weiter durch die Orkhöhle, bis wir einen größeren Raum betraten, in dem es schon so seltsam roch. Weit konnte der Koloss nicht mehr entfernt sein. Immer wieder tauchten nun Orks auf, die vom Hauptmann und der Orkin, die sich offenbar in ihrer Rolle sehr wichtig vorkam, aufgehalten wurden. Bisher schien es ganz gut für uns zu laufen. Hoffentlich würden sie uns anschließend auch wirklich ziehen lassen. Uns würde ohnehin niemand glauben, dass wir mit Orks verhandelt hatten...

Dann kamen wir in den Raum des Riesen, und wurden sofort von einem fürchterlichen Brüllen begrüßt. Eine geradezu gigantische Gestalt erhob sich von einem ebenso riesigen Tisch und schrie uns mit dunkler, überraschend akzentfreier Stimme, aber mit betonender Langsamkeit, entgegen: »Schläft die Küche? Wieso seid ihr nicht im Topf? Ich hab Hunger!« Danach verzog sich das Gesicht des Hünen zu einem breiten, aber nicht gerade angenehmen Grinsen, und mehr an sich selbst gerichtet, dröhnte er: »Macht nix, Rohkost soll ja ab und zu sehr gesund sein. Wird Reg gut tun!« Mit diesen Worten hob er seine gewaltige Keule und kam uns gemächlich und siegessicher entgegen.

Verdammt war das ein Riesenvieh! Ich hätte ihn vorsichtig auf vier Schritt Größe geschätzt, und seine Oberarme schienen mir so dick zu sein wie meine ganze Taille. Er hatte Beine wie Baumstämme, die Keule war fast ein abgebrochener Baumstamm, und dann diese furchterregende Zahnreihe des Riesen, bei der mir angst und bange wurde. Von den vielen Orks, die uns hergeführt hatten, war nun nichts mehr zu sehen. Sie

trauten sich nicht gegen den Riesen zu kämpfen und ließen uns die Arbeit erledigen. Egil rief Nelvin zu, dass Lähmung jetzt ein toller Zauber wäre. Nelvin rief mit schier verzweifelter Stimme: »Schon versucht, ist immun! Tut mir leid! Ich versuche mal Irritation.« Der konnte ja wohl nicht auch noch zaubern, oder? »Leider doch!«, entgegnete Nelvin. Egil mahnte mich zur Vorsicht, aber das hätte er mir nicht sagen müssen. Ein Schlag von dieser gewaltigen Keule hätte jeden von uns zerschmettert, und nach der Wirkung des Eisenrings traute ich mich gar nicht erst zu fragen. Nun hieß es schnell sein.

Egil wich dem ersten Hieb des Riesen aus und hieb ihm die Axt in die Seite. Zum Glück war Reg nicht besonders schnell und flink auf den Beinen. Ich versuchte in den Rücken des Riesen zu kommen und mein Schwert zu schwingen. Da meine Augen auf Höhe seiner Hüfte waren, hieb ich ihm in die Kniekehle, was den Riesen ins Wanken brachte. »Gute Idee!«, lobte Egil. Im selben Moment rief Nelvin: »Der zaubert nicht mehr!«, und fast zeitgleich traf Regs Keule auf Egils Plattenpanzer, was den Krieger über drei Schritt weit zurückwarf und vor Schmerzen aufstöhnen ließ. Mühsam rappelte sich Egil wieder auf, während sich der Riese mir zuwandte und ausholte. In dem Moment, wo er gerade zuschlagen wollte, knallte ihm ein großer Steinschlag auf den Kopf. Nelvin hatte erneut eingegriffen. Nun war Egil wieder beim Riesen, holte entschlossen mit der Axt aus und hieb sie ihm mitten in die Weichteile zwischen den Beinen, woraufhin Reg aufschrie und seine Keule fallen ließ. Der Riese wankte und japste wimmernd nach Luft, während er sich mit beiden Händen in den Schritt griff, und ihm vor Schmerzen fast die Augen aus den Höhlen traten. Egil und ich holten gleich wieder aus, als plötzlich die Orks aufschrien und doch noch in den Raum stürmten, um Reg anzugreifen. Nun gab es natürlich keine Chance mehr für den Riesen, der bald unter den wütenden Axthieben der Orks fiel.

Der Kampf war gewonnen... hoffentlich! Ich war mir noch nicht sicher, dass die Orks uns wirklich ziehen lassen würden, bisher machten sie aber keine Anstalten, ihr Wort zu brechen. Egil verlangte nach einem Heiltrank und stöhnte, dass der Aufprall ihm sämtliche Rippen gebrochen hätte. Bald sei der Plattenpanzer ein Fall für die Altmetallsammlung. Ich reichte ihm das verlangte Getränk, und der Heiltrank tat ihm sichtlich gut. Danach untersuchten wir die Überreste des Riesen, konnten aber nichts Besonderes finden. Ganz in der Nähe stand jedoch eine Truhe, um die ich mich kümmern sollte. Unter den Augen der vielen Orks gelang es mir erst nach fast fünfzehn Minuten, vier verschlissenen Dietrichen, ungefähr einem Liter verströmten Schweiß, drei Wutausbrüchen und einem Faustschlag auf die verdammte Kiste, das Ding zu öffnen. Wenigstens hatte es sich gelohnt, denn ich fand eine Robe des Magus, eine Wurfsichel, einen ganzen Haufen magischer Pfeile, eine Windperle, sowie fast 4.000 Gold. Nur der ersehnte Schlüssel für die Gefängniszellen fehlte.

Egil hatte sich inzwischen an die unangenehme, blutige Aufgabe gemacht, dem Riesen den Kopf abzuschlagen. Das war wahrlich eklig! Er erklärte sowohl den Orks als auch uns, dass er den Kopf mitnehmen und dem Freiherrn präsentieren wolle, immerhin hatte der einen Beweis für unsere Taten gefordert. Wenigstens fand er bei dieser Drecksaufgabe ein dünnes Lederbändchen, das dem Riesen um den Hals gehangen hatte. Und an dem Band hing ein Schlüssel... Das musste er sein! Egil warf mir den Schlüssel zu und meinte, ich solle mit Nelvin schon mal die Sylphe befreien gehen, während er noch beschäftigt sei. Ich packte gerade die letzten Sachen ein und hörte mir ein paar Gratulationen der Orks an, doch dann schlug mein Herz höher und schneller, denn ich konnte es kaum erwarten, Selena kennenzulernen und sie zu befreien. Im Nachhinein fragte ich mich, warum ich so sorglos gewesen war, dass uns die Orks nicht doch noch überfallen. Immerhin hatten wir einige Reichtümer in den Rucksäcken, die sicher verlockend waren, und von denen diese Sippe lange hätte zehren können. Vielleicht hätte ich Egil auch meinen Schutzring geben sollen, vermutlich war ich aber einfach noch nicht Abenteurer genug, um in diesem Moment daran zu denken.

Mit leicht zittrigen Knien nahm ich meinen Rucksack auf und verließ den massakrierten Riesen. Nelvin gesellte sich zu mir, auch er war sichtlich froh, dass wir die Strapazen überstanden hatten. Die Orkin aus der Küche war die Einzige, die uns noch begleitete und den Weg wies, und bald standen wir vor der verschlossenen Gefängnistür. Nun galt es! Endlich würde ich Selena kennenlernen, vorausgesetzt der Schlüssel passte. Daran wollte ich gar nicht erst zweifeln. Die Tür öffnete sich problemlos, und ich warf einen Blick in die Zelle. Ich sah eine kleine Feuerstelle, ich sah einen Käfig an der Decke hängen, in dem sich eine Orkleiche befand, die entsetzlich nach Verwesung stank, und ich sah eine junge Frau, die sich ängstlich zitternd in eine Ecke drängte. Sie hatte grünblaue Haut, die mehr ins Grünliche ging, sowie mehrfach gebrochene Flügel auf dem Rücken. Das musste Sariels Schwester sein. Und ich war so aufgeregt, wie selten zuvor in meinem Leben.

Langsam, mit erhobenen Händen und betont friedlich ging ich auf Selena zu und sprach sie auf Sylphisch an, dass wir hier wären, um sie zu befreien. Sie horchte auf und kam scheu und zögerlich auf uns zu, während sie sagte: »Oh, was für ein Glück, ihr sprecht meine Sprache! Ich hatte schon alle Hoffnung aufgegeben und sah mich schon im Kochtopf dieses furchtbaren Riesen. Ich bin euch unendlich dankbar. Trotzdem, mit meinen gebrochenen Flügeln ist mir der Rückweg in meine Welt endgültig versperrt.« Sie wurde bei diesen Worten ganz traurig und ließ die Schultern hängen. Ich sprach sie gleich wieder an und sagte, dass Sariel uns zu ihr geschickt hätte. Selena war den Tränen nahe, als sie sagte: »Sie ist meine Schwester. Ich werde sie nie mehr wiedersehen.« Super, da hatte ich auch noch Salz in die Wunde gerieben... Welch ein Vollpfosten ich doch

manchmal war! Danach fehlten mir ein wenig die Worte, weil sie so traurig war. Am liebsten hätte ich sie in die Arme genommen und getröstet, doch ich hatte das Gefühl, dass sie mir lieber nicht körperlich nahekommen wollte. Und außerdem wollte ich nicht schon wieder einen Fehler machen. Es gab so viele Fragen, die ich ihr nur allzu gern gestellt hätte, aber die erschienen mir in diesem Moment alle nicht mehr wichtig. Ich wollte dieses wunderbare Wesen nur noch in Freiheit wissen, und so schluckte ich schwer und sagte zu ihr, dass sie nun frei sei und gehen könne, wohin auch immer sie wolle. Selena bedachte mich daraufhin mit einem verzweifelten Blick und sprach die Worte: »Ich weiß gar nicht, was ich allein machen soll. Ich kenne in dieser Welt doch niemanden. Kann ich nicht bei eurer Gruppe bleiben? Ich bin als Dieb nicht ungeschickt.«

Mir fiel beinahe die Kinnlade herunter, als sie das vorgeschlagen hatte, und ich dachte, mich verhört zu haben. Sie wollte unsere Gruppe begleiten? Eine Sylphe in meiner Gruppe? Schon einige Male hatten wir uns einen Dieb gewünscht, der mir die krampfhafte Arbeit mit den Dietrichen abnahm. Erst vor wenigen Minuten hatte ich gezeigt, dass ich alles andere als ein Experte auf diesem Gebiet war. Doch würde sie dem Druck standhalten können, der auf unseren Schultern lastete? Sie schien mir so zart und zerbrechlich zu sein, körperlich schmächtig und schwach, noch dazu so voller Trauer über ihre Verluste. Ich bezweifelte, dass sie sich bei uns wohlfühlen würde. Andererseits, was für Alternativen hatte sie schon? Ein einsames Leben im Exil, allein in einer fremden Welt, wo niemand außer uns sie auch nur verstehen konnte. Also begann ich ihr zu erzählen, was unsere Aufgabe war, was wir bisher getan hatten und was noch vor uns lag. Und natürlich ganz besonders von der Pflicht, unsere Welt vor einer bisher unbekannten Gefahr zu bewahren. Wir mussten Monster töten, sämtlichen Schrecken Lyramions entgegentreten und uns blind aufeinander verlassen können, mussten alle an einem Strang ziehen. Selena hörte sich alles an und machte große Augen, als sie das hörte, doch schien sie entweder nicht erschrocken zu sein, oder sie fügte sich einfach in ihr Schicksal. Letztendlich stimmte sie zu und wollte es gerne versuchen.

Ich schaute Nelvin fragend an, der machte nicht den Anschein, ein Problem damit zu haben, und damit wurde Selena ein Teil meiner Gruppe. Egil würde schon nichts dagegen haben... Ich reichte ihr meine Hand, die sie zaghaft nahm und schwach drückte, und stellte erst Nelvin und dann mich vor. Als wir uns anschickten die Zelle zu verlassen, sagte sie schüchtern: »Vielen Dank, dass ich euch begleiten darf. Was soll ich sonst auch ganz allein in dieser fremden Welt tun?«

Kaum hatten wir die Zelle hinter uns gelassen, da kam auch schon Egil gefolgt von einigen Orks um die Ecke. Er hatte ein großes Netz über der Schulter, und darin befand sich der etwa 20 Stein schwere Kopf des Hügelriesen Reg. Zusammen mit seinem Rucksack hatte er eine schwere Last zu schleppen, und so bot ich ihm gleich an seinen Rucksack zu tragen. Als sein Blick auf Selena fiel, lächelte er sie freundlich an. Als ich die beiden einander auf Sylphisch vorstellte, lächelte er weiterhin. Als ich ihm jedoch sagte, dass Selena fortan unsere Gruppe begleiten würde, verschwand das Lächeln und sein Gesicht versteinerte. Er sagte in meiner Sprache leise zu mir: »Darüber reden wir noch!«, bevor er laut verkündete, dass wir nun diese Höhle verlassen würden. Kein Ork wagte es, sich uns in den Weg zu stellen. Sie waren tatsächlich auf ihre Art intelligent und kulturschaffend. Wir verabschiedeten uns freundlich von der Köchin und dankten ihr für die Hilfe, dann verließen wir die Höhle und waren froh, endlich wieder frische Luft atmen zu können. Auch Selena sog hörbar die Luft ein, und für einen kurzen Moment zeigte sich ein Lächeln auf ihrem von der Gefangenschaft schmutzigen Gesicht.

Der Rückweg nach Spannenberg verlief zum größten Teil schweigend, und Egil legte ein sehr schnelles Tempo vor. Darauf angesprochen meinte er, dass er den Kopf nicht ewig schleppen könne. Leider hielt Selena kaum mit. Sie war zu geschwächt von der Zeit im Kerker. Zwar hatte sie Nahrung im Überfluss erhalten, doch hatte sie kaum etwas gegessen, da sie den Kochtopf des Riesen fürchtete, und versuchte ihm auf diese Weise zu entgehen. Außerdem entschuldigte sie sich, dass sie das Laufen nicht gewöhnt sei, weil sie früher immer geflogen war. Früher... als sie es noch konnte. Ich bat Egil um eine kurze Pause, und er ließ sichtlich wütend den Riesenkopf fallen, bevor er sich wortlos auf den Boden setzte und sich an einem Proviantpaket zu schaffen machte. Ihm war definitiv eine Laus über die Leber gelaufen, und sogar ich Holzkopf wusste sogleich, dass es wegen Selena und ihrer Aufnahme in die Gruppe war. War er sauer, weil ich ihn nicht vorher gefragt hatte, oder wollte er sie schlichtweg nicht dabeihaben? Ich machte mir Sorgen wegen der baldigen Aussprache. Hoffentlich verlangte er nicht, dass ich sie wegschickte.

Nun saß sie neben mir, unsere gerettete Sylphe, und massierte ihre nackten Füße, die diese Strapazen einfach nicht gewohnt waren. In meinen Augen hatte sie nicht ganz so ein niedliches Gesicht wie ihre Schwester, und die grünliche Hautfarbe erinnerte mich im ersten Moment an Sally während des Sumpffiebers, trotzdem fand ich sie ansehnlich und durchaus hübsch. Im Moment spielte sie gerade mit einer ihrer langen, orangefarbenen Haarsträhnen. Ihr Körper war schmächtig, ähnlich dürr wie Sallys Körper nach der langen Krankheit, ihre Brüste waren klein und fielen unter dem braunen Kleid kaum auf. Ich fragte sie, wie alt sie eigentlich sei, und sie antwortete mir, sie sei 77 Jahre alt. Zunächst dachte ich, dass sie da etwas nicht richtig verstanden hätte, doch dann erklärte sie mir, dass die Zeit in ihrer Welt anders verläuft als hier. Während ein

Jahr bei uns 375 Tage lang ist, vergeht in ihrer Welt ein Jahr in nur 88 Tagen. Nelvin, der unsere Unterhaltung mitbekommen hatte, errechnete, dass sie damit bei uns gerade achtzehn geworden sei.

Mein Blick wanderte zu den kümmerlichen Überresten ihrer Flügel auf dem Rücken. Das sah sehr übel aus!
»Tut es noch weh?«, fragte ich sie so einfühlsam, wie ich konnte.
Sie schüttelte traurig den Kopf und sagte: »Nur im Herzen, denn ich vermisse meine Welt!«
Nelvin begehrte zu wissen: »Gibt es denn gar keine Chance für dich, nach Hause zu kommen?«
»Leider nein«, antwortete Selena niedergeschlagen. »Selbst die anderen Sylphen können mich nicht mitnehmen. Ohne gesunde Flügel sitze ich hier für immer fest, und ich habe nie gehört, dass gebrochene Flügel einfach so heilen.«
Es schien wirklich keinen Ausweg für sie zu geben. Mein Herz schmerzte bei dem Gedanken. Ich wollte unbedingt etwas für sie tun, nur was? Würde sie in meiner Gruppe bestehen können? Vor Nelvin sicherlich, denn er nahm sie freundlich auf. Doch was war mit Egil? Der stand gerade auf, nahm den Kopf wieder auf die Schultern und rief fröhlich auf Lyramionisch: »Auf die Beine, Jungs! Es geht weiter!« Oh oh…

Bald hatten wir Spannenberg erreicht. Seitdem es keine fremden Banditen mehr in der Stadt gab, trauten sich wieder viel mehr Bürger auf die Straßen. Leider wurde das jetzt zu einem Problem. Seitdem bekannt geworden war, dass wir Spannenberg von einer Plage befreit hatten, wurden wir ohnehin bereits als Helden angesehen. Als wir nun die Stadt betraten, Egil als Anführer einen riesigen Schädel auf dem Rücken mit sich herumschleppte, und wir zusätzlich dieses seltsame Wesen in der Gruppe hatten, da richteten sich sämtliche Blicke auf uns. Jubel brandete auf und alle Leute starrten uns an. Ich bemerkte deutlich, wie unangenehm es Selena war, so angestarrt zu werden, schließlich fühlte ich mich selbst kaum besser. Sie hätte sich bestimmt gerne hinter mir versteckt, doch leider war das nicht möglich. Egil ließ sich vorne feiern, marschierte gemessenen Schrittes in Richtung Freiherr Georgs Residenz und genoss sichtlich die Aufmerksamkeit. Wir beeilten uns, ihm zu folgen, und damit sich Selena nicht gar so verloren fühlte, nahm ich ihre Hand und zog sie hinter mir her.

Dann betraten wir die Residenz. Schnell hatten wir Freiherr Georg gefunden, und wir gingen auf ihn zu. Er schaute ebenso überrascht wie skeptisch, als wir uns näherten. Auch Lady Heidi wurde nun aufmerksam und eilte zu ihrem Mann, als sie uns kommen sah. Egil hob das Netz mit dem Kopf von seinen Schultern, legte es vor die Füße des Stadtvaters, und begann zu erzählen: »Das ist der Kopf eines Hügelriesen. Die Orks hatten sich mit ihm eingelassen, weil sie sich Führungsqualitäten von ihm erwarteten. Stattdessen ließ er sie nur Essen heranschleppen. Daher die Überfälle auf die Bauern und Felder. Nun ist der Riese tot und die Orks wollen wieder Frieden mit den Spannenbergern haben!« Soldatisch knapp, wie es von ihm zu erwarten war.

Freiherr Georg überlegte kurz und antwortete dann: »Dieses Monster war also der Anführer der Orks. Ich habe mich schon immer gefragt, warum die Orks so viele Nahrungsmittel gestohlen haben. Bei allem, was ich vom Appetit eines Riesen gehört habe, sollte man sich da nicht wundern. Überlasst mir den Kopf, und die Belohnung soll euer sein! Hier, dieser Schlüssel passt zur entsprechenden Truhe. Vielen Dank für eure Hilfe, und wenn ich mal etwas für euch tun kann, dann lasst es mich bitte wissen!«

Ich beobachtete, wie Lady Heidis Augen die ganze Zeit über auf Selena ruhten, und wie sie dabei verträumt lächelte. Ich denke, sie fühlte ähnlich wie ich: Völlige Faszination von ihrer Rasse und der Erkenntnis, dass da draußen noch viel, viel mehr existiert, als die meisten Lyramioner überhaupt nur ahnen. Egil war unterdessen bereits mit dem Schlüssel zur Truhe gegangen und hatte sie bald geöffnet. Er fand darin nicht nur 2.500 Gold, sondern sogar ein nagelneues Feuerbrand. Er freute sich sehr darüber und versuchte mich kurz mit einzubeziehen, doch als er mich neben Selena stehen sah, wurde er sofort wieder ruhig, geradezu frostig. So konnte und durfte das nicht weitergehen. Ich beschloss, bald mit ihm darüber zu sprechen, aber nicht hier vor dem Freiherren und seiner Frau.

Die Einwohner der Stadt ließen uns auch auf dem Rückweg nicht in Ruhe, sondern sie wollten mit uns feiern und uns hochleben lassen. Sie waren sich sicher, dass wir nun auch ihr Orkproblem gelöst hatten, und hatten nicht mehr im Sinn, als uns Anerkennung zu schenken. Leider nervte uns das gerade sehr. Egil schritt zügig aus, wir folgten ihm, und enttäuschten die Menge mit unserem schnellen Abgang sichtlich. Dann hatten wir die Stadt verlassen und marschierten flotten Schrittes in Richtung meines Hauses. Selena flüsterte mir zu: »Endlich ist es vorbei!«, und wischte sich eine Träne aus den Augen. Sie litt unter den Strapazen und konnte kaum mehr mithalten, ließ sich nur noch willenlos hinter mir herziehen. Als wir das Haus erreicht und betreten hatten, sank sie gleich hinter dem Eingang erschöpft an der Wand zu Boden.

Inzwischen war die Sonne untergegangen, der Abend brach herein, und uns allen knurrte der Magen. Nelvin beschloss, sich um etwas Essbares zu kümmern, Selena wollte nur dasitzen und entspannen, und so gab ich mir einen Ruck, schnappte mir Egils Arm und zog ihn nach draußen, ein paar Schritte fort vom Haus.
Dort sprach ich ihn an: »Was ist eigentlich mit dir los? Warum bist du so griesgrämig?«

Egil verdrehte die Augen, bevor er mich fest anblickte und antwortete: »Ja, warum eigentlich? Heute ist doch ein großartiger Tag! Wir haben Spannenberg gerettet, sämtliche Aufträge hier erfüllt, wir sind die größten Helden, die diese Stadt jemals gesehen hat und könnten uns eigentlich feiern lassen! Doch leider hat mein Freund irgendwo während unserer harten Reise seinen Verstand verloren!«
»Warum? Weil ich Selena in die Gruppe aufgenommen habe? Was ist daran so schlimm für dich?«
»Sie passt nicht zu uns! Wir werden morgen weiterziehen, werden nach Burnville gehen. Anschließend nach Newlake. Wir werden noch viel erleben und viele Gefahren überstehen müssen. Das ist nichts für sie!«
»Woher willst du das wissen? Sie selbst hat gesagt, sie wird es schon schaffen.«
Egil lachte laut auf. »Ach, was du nicht sagst! Und du glaubst ihr sofort? Hast du sie dir mal angeschaut? Sie ist dünn wie ein kleines Mädchen, hat nichts auf den Rippen und macht den Eindruck, dass sie schon umfällt, wenn man sie nur anpustet. Sie kann nicht einmal meinen Rucksack heben oder eine Stunde schnell laufen!«
»Sie war wochenlang bei den Orks im Gefängnis und wurde gefoltert. Was erwartest du da?«
Der Krieger wurde immer lauter. »Dass sie zumindest mithält, erwarte ich! Außerdem ist sie eine Frau, das macht ab jetzt alles komplizierter! Bis jetzt waren wir drei Männer und konnten es uns leisten in Unterwäsche durch den Sumpf zu rennen. Das hat niemanden gestört! Jetzt müssen wir ständig Rücksicht nehmen. Müssen wir ohnehin, weil sie schon nach kurzen Märschen nicht mehr schritthält und alle fünf Minuten eine Pause braucht.«
Langsam wurde ich echt sauer. »Das sind deine Argumente? Dass sie eine Frau ist? Dass wir Rücksicht nehmen müssen? Gib ihr doch mal die Chance, in ihre Aufgaben reinzuwachsen. Außerdem dachte ich, du magst Frauen?«
»Natürlich mag ich Frauen, aber erstens sind meine Frauen robust, zweitens sind sie nicht grün und drittens würde ich sie nicht in meiner Gruppe solchen Gefahren aussetzen! Sally würdest du doch auch nicht mitnehmen, oder?«
Was hatte Sally denn jetzt damit zu tun? »Es gibt ja auch keinen Grund, Sally mitzunehmen, denn sie ist zuhause bei ihrem Vater, und in Sicherheit! Selena hat aber kein Zuhause mehr. Sie ist ein entwurzeltes Wesen ohne Familie, ebenso wie Nelvin, ebenso wie du und wie ich! Also müssen wir ihre Familie sein!«
»Was sie braucht ist eine richtige Familie, jemanden, der auf sie aufpassen kann und sie nicht noch zusätzlichen Gefahren aussetzt. Sei doch ein einziges Mal vernünftig, Lunselin! Wenn du willst, dass sie überlebt, dann lass uns fragen, ob Sally und ihr Vater sie zuhause aufnehmen. Oder Freiherr Georg und Lady Heidi. Denk dran, sie schulden uns nun einen Gefallen und haben bereits ihre Hilfe angeboten! Wir können sie auch im Haus der Heiler abgeben...«
»Bei Leuten, die sie nicht kennt und nicht einmal ihre Sprache sprechen? Mit denen sie nicht mal kommunizieren kann?«
»Sprachen kann man lernen. Die andere Fee hat uns ihre Sprache in fünf Sekunden beigebracht. Das kann sie sicher auch! Wenn du wirklich was für sie tun willst, dann lassen wir sie in Spannenberg, wo man sich gut um sie kümmern wird.«
Allmählich stieg die Verzweiflung in mir auf, denn ich hatte nicht das Gefühl, dass Egil von seinem Standpunkt abrücken würde. »I-Ich habe ihr aber versprochen, dass ich sie mitnehmen werde. Wir können sie auch gut brauchen, denn sie ist eine gute Diebin, wie du weißt. Wir helfen ihr, und dafür wird sie uns helfen. Vertrau mir doch bitte, das wird schon!«, flehte ich ihn regelrecht an.
»Boah, vom ersten Tag an warst du in diese verdammten Feen verknallt. Nun hast du eine gefunden und schleppst sie mit dir mit, völlig egal, ob es vernünftig ist oder nicht. Du bist jung und naiv, hast keine Ahnung von den Gefahren da draußen!« Egil wurde immer zorniger und lauter.
»I-Ich denke, dass ich mehr über die K-Kreaturen da draußen weiß, als du. G-Großvater Thalion hatte mit Satine auch eine Frau in der Gruppe und keine Probleme damit. Ich will es so!« Zornig stampfte ich mit dem Fuß auf.
»Schön!«, schrie Egil mich an. »Von mir aus, nimm sie halt mit! Aber wenn wir sie in Kürze beerdigen müssen, dann jammer bloß nicht, und vor allem sage niemals, ich hätte dich nicht gewarnt!«
Mit diesen Worten ließ Egil mich stehen und ging ins Haus zurück...

Ich war den Tränen nah und trat wütend gegen einen kleinen Stein auf dem Boden, der dadurch viele Schritt weit wegflog. Es hätte so ein wunderbarer, schöner Tag sein können. Wir hatten Spannenberg von allen Geißeln befreit und waren wahre Helden. Doch nun standen wir hier und stritten schon wieder... War ich denn wirklich so naiv und stur? Egil war in der letzten Woche mein bester Freund geworden, hatte alles getan um mich zu beschützen, hatte mir einige Male die Haut gerettet, teilweise unter Einsatz seines eigenen Lebens. Er war auch in gewisser Weise mein Mentor und Berater, hatte mir unzählige praktische Tipps gegeben und mich mehrfach aus dem Tal der Tränen gerettet. Es war bisher nie ein Fehler gewesen, auf ihn zu hören.

Doch nun? Sollte ich erneut auf ihn hören und Selena zurücklassen? Logisch betrachtet hatte Egil ja eigentlich Recht. Ich war wirklich vom ersten Tag an besessen von den Sylphen gewesen, hatte ständig nur daran denken können, sie zu treffen und zu befreien. Und nun hatte ich entgegen jeder Vernunft eine aufgenommen, nur weil sie sonst nicht wusste, wohin sie gehen sollte? Sie war so zierlich und zerbrechlich, es war mir vom ersten Moment an aufgefallen. Wie würde sie sich bewähren, wenn wir in einen Kampf verwickelt wurden?

Hätte sie überhaupt eine Chance zu überleben? Oder würde ich sie tatsächlich bald begraben müssen? Es war mir eiskalt über den Rücken gelaufen, als Egil davon gesprochen hatte, denn es war ein allzu schrecklicher Gedanke. Hatte ich mich von ihrer mir willkommenen Andersartigkeit blenden lassen und schickte sie nun in den sicheren Tod? Andererseits erschien es mir einfach *richtig*, für sie da zu sein und ihr zu helfen. Ich war mir sicher, dass mein Großvater sie ebenfalls aufgenommen hätte, um ihr danach durch alle Gefahren beizustehen. Oder war ich tatsächlich zu naiv? Verdammt, ich wusste es nicht! Was sollte ich nur tun? Ich wollte auch nicht das gute Verhältnis zu Egil ruinieren, der fast wie ein Bruder für mich geworden war.

Niedergeschlagen betrat ich die Wohnung wieder. Nelvin hatte den Tisch gedeckt und setzte sich gerade hin. Selena saß ihm schüchtern gegenüber und lächelte flüchtig, als sie mich sah. Nelvin sprach mich leise an: »War kein gutes Gespräch, oder?«
Traurig schüttelte ich den Kopf. Ich hörte Egil aus meinem Zimmer fluchen, während er dabei war, seinen Plattenpanzer notdürftig auszubessern. Ihm war anscheinend der Appetit vergangen, und so hatte er sich gleich nach nebenan zurückgezogen. Selena ahnte längst, dass es bei dem Streit um sie gegangen war, und sah mich traurig an, als sie fragte: »Soll ich verschwinden?«
Ich konnte ihr darauf keine Antwort geben, wusste es ja selbst nicht. Ich konnte nur wiederholen, was ich in der Orkhöhle bereits gesagt hatte: »Es wird sehr gefährlich für dich werden. Bist du dir sicher, dass du das schaffst?«
Sie schüttelte den Kopf, während sich eine neue Träne in ihrem Augenwinkel bildete: »Nein, ich bin nicht sicher. Ich kann es nur versuchen! Bist du dir denn sicher, dass du das schaffst?«

Was für eine gute Frage! Natürlich war ich mir nicht sicher! War ich nie gewesen. Wie auch? Ich war doch erst seit einer Woche Abenteurer! Vermutlich hatte Selena durch die zahlreichen Besuche anderer Welten schon wesentlich mehr Erfahrung, als ich am ersten Tag meines Heldenlebens gehabt hatte. Und was hatte ich getan? Ich hatte gelernt! Mehr gelernt! Und noch mehr gelernt! ...mich allen Situationen angepasst. Und ich hatte überlebt! Bis jetzt... Selena konnte auch lernen. Sie stand ebenfalls am Anfang ihres Heldendaseins, genauso wie ich. Wir hatten mehr gemeinsam als unser entwurzeltes Wesen. Und wer sagte, dass Egil nicht *mich* in absehbarer Zeit beerdigen musste? Es gab keine Garantien, weder für mich noch für Nelvin, nicht einmal für Egil, und auch nicht für Selena.

Ich lächelte sie an, während ich den Kopf schüttelte und sagte: »Nein! Ich bin mir auch nicht sicher. Ich weiß nur, dass ich es versuchen *muss*, weil mein Großvater mich dazu ausgewählt hat. Bist du dir sicher, dass du es unbedingt versuchen *willst*, denn sonst könnten wir versuchen in Spannenberg eine Unterkunft für dich zu finden.«
Sie dachte kurz nach und sagte dann: »Dort werde ich immer die Fremde sein, die alle anstarren. Du tust so viel Gutes für die Welt! Wenn ich schon hier gefangen bin, dann will ich das auch tun und versuchen, dir zu helfen.«
Auch wenn die Verzweiflung in mir immer größer wurde, so fühlte ich doch eine neue Welle Entschlossenheit durch meinen Körper strömen. Ich fragte Nelvin gezielt auf Sylphisch: »Hältst du das für eine gute Idee, oder siehst du das eher wie Egil?«
Leider zeigte er sich nicht bereit, sich auf eine Seite zu stellen, und antwortete nur: »Vernunft und Unvernunft sind sehr relativ. Du musst das tun, was dein Herz dir sagt! Ob es die richtige Entscheidung ist, kann nur die Zeit uns zeigen.« Da mein Herz sich schon lange entschieden hatte, gab es nicht mehr viel zu besprechen:
»Selena, du kannst bei mir und meinen Freunden bleiben solange du willst! Ich werde alles tun, um dich zu beschützen und dich glücklich zu machen!« Dankbar und erleichtert lächelte mich die Sylphe an.

Wenig später fing ich an, meine Ausrüstung zu sortieren und instand zu setzen. Als Egil mich dabei sah, rief er mir zu: »Was soll das denn werden? Das ist meine Aufgabe, weißt du doch!« Ich wollte aufgrund unseres Streits aber nicht darauf herumhacken und hatte beschlossen es selbst zu tun, zumal Egil auch etwas Ruhe vertragen konnte. Doch davon wollte er nichts wissen. Wettschulden seien Ehrenschulden, sagte er, und ich hätte sicherlich unserem neuen Gruppenmitglied noch eine ganze Menge zu erzählen und beizubringen. Dann scheuchte er mich weg und begann, meine Arbeit fortzusetzen.

Selena hatte sich im Haus umgeschaut und dabei lange fasziniert das magische Bild betrachtet, das die Tageszeit anzeigen konnte. Nun hatte sie sich in ein Bett gelegt und wunderte sich über die weichen Federn, auf denen sie lag. Sie erzählte mir, dass sie so etwas in ihrer Welt noch nicht gesehen hatte. Die Sylphen schliefen draußen auf Bäumen, von denen es viele gab. Dort seien die Bäume viel größer und wuchtiger als hier, so dass ihr Volk ganze Siedlungen in luftiger Höhe hatte. In jeder Welt sei es anders, und überall gäbe es schöne Dinge zu sehen. Nun hoffte sie, dass sie auf Lyramion weitere schöne Dinge finden würde. Ich sah ihr an, wie müde sie war, und wünschte ihr eine gute Nacht. Sie hatte so viel durchgemacht. Ich würde ihr morgen alles Nötige beibringen, was sie für unser Abenteuer wissen musste, und sie nun erst einmal schlafen lassen. Bald darauf legte ich mich auch hin.

In dieser Nacht hatte ich einen blöden Albtraum: Wir bekämpften einen Riesen, einen großen, fiesen Kerl mit starken Reißzähnen. Der Riese packte Selena und fraß sie mit Haut und Haaren auf. Dann starrte er mich finster an und zeigte mit dem Finger auf mich, rief: »Du bist der Nächste!« Er hatte Egils Gesicht...!

TAG 11: Ein freier Tag

Trotz meines Albtraums hatte ich mich gut erholt, und stellte zufrieden fest, dass ich einen Großteil meiner Zauberkraft zurückgewonnen hatte. Die Leere in meinem Körper war weitgehend verschwunden. Meine Gefährten waren alle schon auf den Beinen und hatten mich schlafen lassen. Entsprechend schallte mir auch gleich »Guten Morgen, Schlafmütze!« entgegen, natürlich vom Krieger, der zu meiner Erleichterung noch immer so groß war wie ich, und auch keine Reißzähne hatte. Selena saß am Tisch auf einem Stuhl, und schaukelte übermütig mit den Beinen. Sie war wirklich verspielt, schien aber gut geruht zu haben. Ich fragte auf Sylphisch, ob sie gut geschlafen hatte, und sie bestätigte das. Sie habe ganze sechs Stunden durchgeschlafen! Oh? Bei mir waren es laut meiner Uhr zehn Stunden gewesen. Danach erklärte sie uns, dass Sylphen eigentlich nur vier Stunden schlafen würden, da die Tage in ihrer Welt nur fünfzehn Stunden hätten. Natürlich hatte ich das bisher nicht gewusst, und damit war sie eigentlich sogar noch viel jünger als achtzehn Jahre. Schnell fügte sie hinzu, dass sie sich aber bereits an unseren Tagesrhythmus angepasst hätte. Sie schien weiterhin unsicher zu sein, ob wir sie wirklich mitnehmen würden, und vor allem schien sie etwas Angst, mindestens aber Respekt vor Egil zu haben.

Der Krieger fragte auch gleich, was für heute auf dem Programm stehe, und ob wir uns auf den Weg nach Burnville machen würden. Ich hatte am vergangenen Abend bereits darüber nachgedacht und meinte, dass ich gerne noch einen Tag in Spannenberg verbringen würde. Ich hatte etwas Besonderes vor! Zu meiner Überraschung stimmte Egil gleich zu: »Einverstanden! Wir müssen ohnehin noch rausfinden, wie wir überhaupt dorthin gelangen können. Ich habe südwestlich von Spannenberg einen Anleger gesehen, weiß aber nicht ob und wann dort tatsächlich Schiffe halten.«
Dann fragte ich vorsichtig, ob es in Ordnung sei, wenn wir uns heute aufteilen und getrennt voneinander suchen würden. Keiner hatte damit ein Problem, und so verließen wir nach dem Frühstück gemeinsam die Wohnung. Ich war voll ausgerüstet und hatte alles dabei. Egil lief heute im Kettenhemd herum, wollte den Plattenpanzer noch einmal ausbessern lassen, und auch Nelvin trug seine Abenteuerkleidung.

Gemeinsam gingen wir bis Spannenberg, und dort trennten sich unsere Wege. Egil ging zunächst zum Haus der Trainer und gab die Rüstung ab, danach verließ er die Stadt in Richtung Anleger. Nelvin hatte sie gar nicht erst betreten, sondern war hinter Spannenberg abgebogen und machte sich auf den Weg zum Strand. Ich betrat die Taverne und zog Selena mit mir mit. Wieder versuchte sie sich vor den Blicken zu verstecken und fühlte sich unwohl in ihrer Haut. Ich versuchte ihr Mut zuzusprechen: Die Menschen hier kannten einfach keine Sylphen und würden sich schon daran gewöhnen, eine zu sehen. Bis dahin wollten sie sie eben kennenlernen. Das sei schon okay, und ich würde sie auf jeden Fall beschützen. In der Taverne orientierte ich mich in Richtung Kellertreppe und ging dort hinunter. Der Lichtzauber gelang mir auf Anhieb, und beeindruckte Selena sehr. Der Steinkopf war schnell überwunden, und dahinter begegnete ich dem Dieb Aman, den ich gesucht hatte. Ich grüßte ihn freundlich, er erinnerte sich sofort an mich und hieß mich herzlich willkommen. Er meinte, wir seien in der Stadt das Hauptgesprächsthema, und beglückwünschte uns aufrichtig zu unseren Erfolgen.

Dann stellte ich ihm Selena vor und erzählte ihm, woher sie kam und wo wir sie gefunden hatten. Ich stellte fest, dass sie leicht panisch wurde. Anscheinend fürchtete sie, dass ich sie in diesem finsteren Keller zurücklassen würde. Daher beeilte ich mich, ihr alles auf Sylphisch zu übersetzen und ihr klarzumachen, dass ich sie auf keinen Fall im Stich lassen würde. Aman schien fasziniert von ihr zu sein und wartete geduldig, bis wir unser Gespräch beendet hatten. Dann meinte er, der Diebeszug von Sariel und Selena sei auch in der Diebesgilde nicht unbemerkt geblieben und er hatte sich schon gefragt, ob er mal eine von ihnen kennenlernen würde. Als ich von ihrem Exil erzählte, schlug er vor, dass sie als Diebin in der Gilde bleiben könnte, aber ich sagte ihm sofort, dass wir sie auf unseren Reisen mitnehmen würden. Doch vielleicht konnte sie in der Gilde an einem Tag noch einiges lernen, womit sie uns unterwegs helfen könnte.

Aman verstand sofort: Ich wollte, dass sie hier und heute in den Diebeskünsten unterrichtet wird: Fallen finden, Fallen entschärfen, Schlösser öffnen. Dabei gäbe es nur ein Problem, und zwar ihre Sprache. Ich fragte Selena, ob sie den Dieben Sylphisch beibringen konnte, ebenso wie Sariel es bei uns getan hatte, doch leider antwortete sie, dass nur Sariel über diese angeborene Fähigkeit verfügte, sie hingegen nicht. Aman meinte aber zuversichtlich, dass sie ihr auch ohne Sprache eine Menge zeigen und beibringen könnten. Ich erklärte Selena, was sie lernen sollte, und auch, dass es ein paar Stunden dauern würde. Sie war einverstanden, sogar mit meiner zeitweisen Abwesenheit während des Trainings. Aman brachte uns zu den Trainingshallen,

wechselte ein paar Worte mit den Trainern und meinte zu mir: »Du hast doch genug Gold dabei, oder? Für deine Hilfe mache ich dir ein Sonderangebot, aber bezahlen musst du die Trainer trotzdem.« Selbstverständlich hatte ich daran gedacht vor dem Aufbruch meine Truhe zu plündern, und schleppte fast 10.000 Gold mit mir herum. Viel mehr war allerdings auch nicht drin gewesen, dabei war ich fest davon ausgegangen, dass wir wesentlich mehr erbeutet hätten...

Aman erzählte den Trainern alles, was sie wissen mussten, und sie nahmen Selena dann mit. Ich sollte sie in einigen Stunden wieder abholen kommen, und machte mich auf den Rückweg in die Stadt. Mein nächster Weg führte mich zu Sally, denn ich wollte sie unbedingt wiedersehen. Unterwegs fragte ich mich, ob ich denn nun Sally oder Selena liebte, doch wurde mir schnell klar, dass ich Selena eher wie eine Schwester sah, während Sally mich ernsthaft interessierte. Ich begegnete ihr, als sie gerade das Haus verlassen hatte. Sie wollte an den Strand gehen, und ich trug ihr meine Begleitung auf. Erfreut nahm sie meine Hand, und wir verließen die Stadt. Sie hatte schon gehört, dass wir die Orks vertrieben hatten, und dann erzählte ich ihr von unserem Abenteuer, schmückte manche Passagen auch ein wenig aus, um sie gut zu unterhalten. Sie konnte gar nicht glauben, dass wir mit den Orks verhandelt hatten. Für sie waren Orks widerliche Kreaturen, vor denen sie ihr Leben lang gewarnt wurde, und denen sie im besten Falle niemals begegnen wollte. Ich erzählte auch von Selena und ihrem Exil, was sie sehr interessierte. Den Göttern sei Dank wurde Sally nicht eifersüchtig, als sie hörte, dass sie uns begleiten würde. Sie wollte sie sogar kennenlernen und einer von wenigen Menschen sein, die jemals eine Sylphe gesehen hatten.

Leider musste ich ihr auch sagen, dass ich schon bald nach Burnville reisen müsse, um dort nach dem Rechten zu sehen. Ich berichtete ihr, welche Aufgaben in der Stadt auf uns warteten, und Sally konnte mir noch einen guten Tipp geben: Sie hatte von ihrem Vater erfahren, dass man nur mit einem Schiff von Spannenberg nach Burnville kommen könne. Für die Schiffe sei allerdings Kapitän Torle zuständig, und wenn er nicht da wäre, dann könnten wir bestenfalls versuchen, anderswo eine Mitfahrgelegenheit aufzutreiben. Diese seien allerdings höchst selten, und kämen meistens von anderen Inseln. Wenn wir nicht herausragend schwimmen könnten, dann würden wir wohl oder übel hier festsitzen. Mist! Schwimmen konnte keiner von uns... Sie schon, sagte Sally stolz, allerdings würde es nicht reichen, um bis auf eine andere Insel zu schwimmen. Außerdem gäbe es im Meer schreckliche Untiefen und Monster, die arglose Schwimmer in die Tiefe zogen. Die Furt von Bender, die nach Burnville führte, wäre hingegen relativ sicher.

Wir schlenderten ein paar Stunden gemeinsam am Strand entlang und hatten viel Spaß, während wir Geschichten und Anekdoten austauschten. Es war so schön, ihre Hand zu halten und mit ihr gemeinsam zu lachen. Dann brachte ich sie nach Spannenberg zurück und drückte ihr vorsichtig einen Kuss auf die Stirn. Sie bat mich auf uns aufzupassen und sie nicht zu vergessen, dann trennten wir uns, und ich ging beschwingt zurück zur Diebesgilde. Ich mochte sie wirklich gerne! Wenn ich die ganzen Abenteuer überlebte, dann wollte ich unbedingt mehr Zeit mit ihr verbringen.

In der Gilde wartete Selena schon auf mich, doch sie hatte sich verändert: Sie trug nun ein Schattenleder, einen schwarzen Lederharnisch speziell für Diebe, sowie Flinkschuhe und eine schwarze Wollhose. Außerdem hatte sie einen kleinen, schwarzen Rucksack auf dem Rücken und trug lässig einen Kurzbogen über der Schulter. Der Rucksack hatte gleichzeitig einen Köcher für die Pfeile, sowie eine Menge Fächer und Taschen für allerhand Diebeswerkzeug. Sie war komplett ausgerüstet worden und strahlte mich glücklich an. Aman kam mir entgegen und meinte gleich: »Keine Sorge, die Ausrüstung ist kostenlos, zum Dank dass ihr die Ehre der Diebesgilde wiederhergestellt habt! Nur die Trainer verlangen Bezahlung, wie versprochen aber auch nicht den üblichen Gildenkurs. Außerdem ist Selena ein Naturtalent und hat sehr schnell sehr viel gelernt. Manch einer unserer Diebe könnte noch etwas von ihr lernen!« Ich freute mich riesig über die nette Geste und übersetzte das Gehörte schnell auf Sylphisch, was sie richtig stolz, aber gleichzeitig auch verlegen machte. Aman begleitete uns zurück in die Taverne und verabschiedete sich freundlich von uns.

Doch ich war noch nicht fertig mit Selena! Gemeinsam verließen wir Spannenberg und gingen in die Wüste Hoimon. Kaum hatten wir sie betreten, da brach plötzlich der Boden vor uns auf, und eine große Sandechse kam daraus hervor. Schock! Ich griff nach meinem Schwert und hoffte, dass mein Ring mich beschützen würde. Er tat es glücklicherweise. Wie von Egil gelernt schlug ich Attacke um Attacke oder wich den Angriffen der Kreatur aus. Dabei sah ich, dass Selena mit ihrem Kurzbogen durchaus etwas anzufangen wusste. Zwei Pfeile steckten in der Echse, als sie endlich zu Boden ging. Geschafft! Das sah doch gar nicht so schlecht aus, und unser neues Gruppenmitglied konnte sich gleich bewähren. Ich war mir sicher, dass sie so bald auch Egils Wohlwollen erlangen würde.

Dann setzten wir den Weg fort. Ich zog Selena in Richtung Banditenhaus, denn ich wollte Nagiers Training in Anspruch nehmen. Ich erzählte meiner Begleitung von sämtlichen Abenteuern und Gefühlen, die ich hier erlebt hatte, auch von Egil und unserer Konfrontation. Als Selena mich fragte: »Muss ich Egil fürchten?«, sagte ich ohne mit der Wimper zu zucken: »Nein! Er ist ein Krieger und um unsere… deine Sicherheit besorgt.« Danach

erzählte ich ihr von sämtlichen guten Taten, die Egil im Laufe der letzten Woche für mich getan hatte, auch von seinem Beistand beim Tod meines geliebten Großvaters. Ich hatte das Gefühl, dass sie vorerst beruhigt war. Dann waren wir am Banditenhaus, und wurden schon von ein paar Dieben mit gezogenen Waffen erwartet. Als wir jedoch die ausgemachte Parole nannten, wurden wir herzlich willkommen geheißen und zu Nagier eskortiert.

Der alte Mann staunte nicht schlecht, als er die Sylphe an meiner Seite sah. Er berichtete kurz, dass Freiherr Georg sich ihm und seinen Männern gegenüber sehr fair verhalten hätte und fragte dann, was er für uns tun könne. Ich erinnerte ihn an das Versprechen, einen Dieb in die Geheimnisse der kritischen Treffer einzuweihen, und Selena sei die Diebin, an der er sein Versprechen halten könne. Leider müsse das aber weitgehend wortlos geschehen, denn sie sprächen nicht dieselbe Sprache. Nagier nickte nachdenklich, erklärte sich aber schließlich dazu bereit, vorausgesetzt ich hätte 2.000 Gold für ihn übrig. Das war es mir auf jeden Fall wert.

Fast drei Stunden lang saß ich in der Gilde herum, plauderte nur hin und wieder mit einer Diebin, die mir Gesellschaft leistete, dann kehrte der alte Mann mit Selena zurück. »Ich denke, sie hat es verstanden«, meinte er und bestätigte mir ebenfalls, dass sie sehr talentiert sei. Schnelligkeit und Geschicklichkeit seien ihre herausragenden Eigenschaften. Stärke und Konstitution hingegen wären kaum vorhanden, und wir sollten auf unseren Reisen gut auf sie aufpassen.

Auf dem Rückweg zum Haus meines Großvaters erzählte mir Selena ein wenig von dem, was sie heute erlebt hatte. Ich war sehr stolz auf sie, und das konnte sie auch sein. Plötzlich zog sie eine silberne Medaille aus der Tasche und spielte gedankenverloren damit herum. Ich wunderte mich darüber und fragte sie, woher sie stammte. Sie antwortete gutgelaunt, dass sie die Medaille einem der Ausbilder der Gilde stibitzt hatte, ohne dass er es merkte. He he, zwar war es gute Arbeit, heimlich einen hervorragenden Dieb zu beklauen, doch ganz wohl war mir dabei nicht. »Warum hast du sie genommen?«, fragte ich sie, woraufhin sie schuldbewusst antwortete: »Sie glänzt so wunderschön im Fackelschein!« Oh je! Darauf musste ich dringend aufpassen. Die Liebe der Sylphen zu glänzenden Dingen durfte unsere Gruppe nicht in Schwierigkeiten oder gar in Gefahr bringen, vor allem nicht, wenn Egil dabei war. Ich erklärte ihr die Zusammenhänge aus Menschensicht und bat sie inständig, nur noch etwas zu stehlen, wenn wir es ihr ausdrücklich gestatteten. Zu meiner Erleichterung versprach sie es sofort und ohne dafür einen Schmollmund zu ziehen. Sie wollte mir die Medaille geben, doch ich drückte ihre Finger um das Schmuckstück. Dieses letzte Mal sollte sie es behalten dürfen.

Es wurde schon dunkel, als wir das Haus erreichten. Innen saß bereits Nelvin im Schneidersitz auf dem Boden und inspizierte ein paar Teile unserer Ausrüstung. Im Moment studierte er einen Ring. Egil war noch nicht zurückgekehrt. Selena und ich gesellten uns zum Magier hinzu und fragten ihn, wie es ihm in der Zwischenzeit ergangen war. Daraufhin zog Nelvin mit einem leicht schelmischen Grinsen ein paar Flaschen aus seinem Rucksack, alles Tränke aus dem Laden von Alkem. Er hatte satte 10.000 Gold aus unserer Truhe genommen, und sie beim Alchemisten gewinnbringend eingesetzt. So war also unser Gold verschwunden! Dafür gab es einige Stärketränke, Konstitutionstränke, Geschicklichkeitstränke, Schnelligkeitstränke, sogar einen Charismatrank, sowie zwei Intelligenztränke und eine ganze Menge an Zaubertränken. Außerdem hatte er fünf leere Phiolen geholt, die er sogleich mit Wasser aus der Quelle des Lebens gefüllt hatte – für alle Fälle. »Verdammt gute Arbeit, Nelvin!« Mehr konnte ich dazu nicht sagen. Nelvin reichte schnell zwei Stärketränke und einen Konstitutionstrank an Selena weiter und bat sie, diese schnell zu sich zu nehmen, bevor Egil nach Hause kam. Über den Rest könne man später gemeinsam entscheiden, wobei er mir verschwörerisch zuzwinkerte.

Dann waren wir an der Reihe zu erzählen, immerhin hatten wir auch einiges erlebt. Kurz darauf kam Egil heim, und ich merkte auf den ersten Blick, dass er nicht unbedingt in der besten Verfassung war. Das heißt, körperlich schien er gesund zu sein, aber geistig wirkte er nicht mehr so auf der Höhe. Eine Alkoholfahne, schlimmer noch als bei den Dieben von Spannenberg, bestätigte meine Annahme, dass sich der Krieger ordentlich die Kante gegeben hatte. Er torkelte in den Raum und lallte: »Leute... we sitz'n auf dise elede Ins'l fest bis zum lezt'n Tach uns'res Lebens! Un ich muss jetz piss'n!« Wir schauten uns fragend an, während Egil durchs Haus torkelte und bald verschwand. Die Tränke würden heute keine Aufteilung mehr finden, so viel war sicher. Und so war es auch für uns Zeit, bald in die Betten zu verschwinden. Ich betete zu allen Göttern, dass Egil morgen wieder der verlässliche Held wäre, den ich kennen und schätzen gelernt hatte.

TAG 12: Riverside Travelling Blues

Ein neuer Tag erwachte lange vor mir, doch diesmal war ich immerhin nicht der letzte, der ihn in Angriff nahm. Unser Alkoholmeister schnarchte noch immer seinen Rausch aus, während sich Nelvin bereits um das Frühstück bemühte. Selena sah ihm dabei interessiert zu. Wenig später saßen wir am Tisch, und auch Egil gesellte sich zu uns, setzte sich neben Selena, was die Sylphe mit einem besorgten Blick zur Kenntnis nahm. Der Krieger wirkte nach wie vor etwas mürrisch. Immer mal wieder fasste er sich an den Kopf, er musste einen höllischen Kater haben. Da wir ihn aber nüchtern brauchten, hatte Nelvin einen Trank zur Entgiftung ins Wasser gemengt, ebenso wie Egil es am zweiten gemeinsamen Tag bei mir gemacht hatte.

Bald darauf konnten wir ihn nach einem ausführlichen Bericht fragen, und widerwillig rückte er mit der Sprache raus. Er hatte lange am Steg gestanden und nach Schiffen Ausschau gehalten, jedoch seien nirgendwo welche zu sehen gewesen. Es gab auch keine Schilder oder sonstige Hinweise, wann mit einem Schiff zu rechnen wäre. Fluchend erklärte er, dass er so viele Jahre in Spannenberg gewohnt, sich aber niemals für die Seefahrt interessiert hätte. Danach sei er in die Stadt gegangen, um die Bürger zu fragen, doch konnte ihm niemand etwas Genaues sagen. Es hieß immer nur, dass ausschließlich Kapitän Torle die nötigen Mittel und Wege hätte, um die Insel zu verlassen. Ich erinnerte daran, dass der abtrünnige Bandit beim Stadtrundgang ebenfalls auf ein Schiff gehofft hatte. Ob er jemals von dieser Insel gekommen war?

Jedenfalls hatten die Leute dann wieder angefangen ihn zu belagern und ihm für seine Hilfe zu danken. Und dann hatten sie ihn in die Taverne eingeladen, wo er allen von seinen Abenteuern erzählen musste. Runde um Runde war ihm ausgegeben worden, und an alles, was danach geschah, erinnerte er sich nicht mehr besonders, und würde es auch gerne dabei belassen. Nelvin sagte süffisant: »Ein Wunder, dass du nicht von der Brücke gefallen bist, so voll wie du warst!« Egil zog den Kopf ein und meinte nur: »Ich weiß! Tut mir leid!« Ich beeilte mich zu versichern, dass ich es ihm nicht übelnahm. Dann fiel mir ein, dass wir uns die ganze Zeit auf Lyramionisch unterhalten hatten, und Selena kein Wort davon verstanden hatte. Ich schaute sie an, doch ihre Augen fingen mich auf und sie schüttelte unmerklich den Kopf. Mit einer Hand machte sie eine Geste, als wenn sie sagen wollte: »Sag es mir später!« Sie wollte keinen neuen Streit mit Egil riskieren und blieb lieber unwissend im Hintergrund als das Streitthema im Vordergrund.

Egil wollte danach wissen, was wir erreicht hatten, und Nelvin berichtete ihm, dass wir unser Gold nutzbringend eingesetzt hatten. Er erwähnte die vielen gekauften Tränke, die uns sehr helfen würden, sprach von verbesserter Ausrüstung und Fähigkeiten, und erwähnte auch die neuen Phiolen vom Wasser des Lebens. Sehr geschickt, dass er meine gezielte Schulung von Selena, die fast ebenso viel Gold verschlungen hatte wie Nelvins Tränke, nur angedeutet hatte. Der Krieger warf dann einen Blick neben sich auf die Sylphe und meinte in ihrer Sprache: »Nette Ausrüstung!«, woraufhin sie sich artig bedankte.
Danach schaute Egil mich fragend an und meinte auf Sylphisch zu mir: »Konntest du ihr unsere Sprache beibringen?« Ich verneinte wahrheitsgemäß. Daraufhin meinte er: »Dann ist es sehr unfreundlich von uns, dass wir sie von unserem Gespräch ausschließen! Von jetzt an müssen wir alle Sylphisch reden, klar? Wenn wir mit Fremden sprechen, muss ihr einer übersetzen, was gesagt wird. Das übernimmst du, Lunsi!« Und auch, wenn er erneut den ungeliebten Spitznamen verwendet hatte, so war ich mehr als froh darüber, dass Egil sie nun als Gruppenmitglied zu akzeptieren schien.

Anschließend wiederholte er in groben Zügen, was er gestern getan und erfahren hatte. »Unser Problem ist nun, wie wir auf die benachbarte Insel kommen können, um in Burnville nach dem Rechten zu sehen. Wir haben kein Schiff. Wir können nicht schwimmen. Und du kannst auch nicht mehr fliegen, oder?«, fragte er die Sylphe, die schweren Herzens den Kopf schütteln musste. »Also bleibt uns nur eine einzige Option übrig: Wir müssen ein Floß bauen, das groß genug ist, um uns alle vier zu tragen. Vielleicht können uns die Bürger Spannenbergs dabei helfen? Die tun sicherlich im Moment sehr viel für ihre Helden, wenn wir sie nur höflich bitten. Was meint ihr?«

Ich hatte eine andere Idee: »Wir könnten auch schwimmen lernen!« Ich erzählte leicht errötend von meinem Treffen mit Sally und der Erkenntnis, dass sie eine gute Schwimmerin war. Außerdem berichtete ich von der recht sicheren Passage der Furt von Bender, und dass ein guter Schwimmer es vielleicht schaffen konnte die Insel zu erreichen. Egil winkte jedoch sofort ab. Erstens würde es wesentlich länger dauern uns allen vieren das Schwimmen so beizubringen, dass wir die ganze Strecke schafften, als es dauerte das Floß zu bauen, und zweitens konnten wir auf diesem Wege keinerlei Ausrüstung mitnehmen, nicht einmal Waffen. Das kam nicht in Frage! Jep, das sah ich nun auch ein und musste zerknirscht zugeben, dass mein Wunsch mit Sally zusammen zu sein, gerade meine Logik beeinträchtigt hatte.

Aber dann meldete sich Nelvin zu Wort. Er hätte vielleicht eine Idee, doch wisse er nicht genau, ob sie auch funktionierte. Dazu sei eine praktische Prüfung und ein Freiwilliger vonnöten. Wir schauten ihn fragend an, und er winkte uns, ihm zu folgen. Er schnappte sich ein Seil aus meinem Inventar und dann gingen wir alle

nach draußen und verließen das Grundstück, bis wir zu der schon öfter erwähnten Brücke kamen, die über den Fluss führte. Von dort aus waren es nur wenige Schritt bis zum Strand, und dahin gingen wir jetzt. Wir standen am Wasser, und schauten Nelvin erneut fragend an.

Der Magier meinte: »Wir haben von Sally zum Dank für ihre Rettung einen Ring bekommen. Laut ihrer Aussage würde der Name Sobek immer dann auf der Innenseite des Rings erscheinen, wenn man ihn ins Wasser hält. Sobek ist unser Gott des Wassers, der Schiff-Fahrt und der Meere. Ich könnte mir vorstellen, dass der Träger eines solchen Sobek-Rings eventuell dazu in der Lage ist, sicher zu schwimmen. Ebenso wie Lunselins Eisenring ihn vor physischen Angriffen schützt, könnte der Sobek-Ring seinen Träger vor dem Ertrinken schützen. Und genau das müsste einer von uns nun ausprobieren und herausfinden.«
Für mich klang das einleuchtend und logisch, Egil hingegen war noch nicht überzeugt. »Angenommen du hast Recht, wie bringt uns das voran? Wenn ich dich richtig verstanden habe, dann kann nur einer von uns mit dem Ring nach Burnville schwimmen und hätte noch immer keine Ausrüstung dabei.«
Auch wieder wahr, aber Nelvin ließ nicht locker: »Das ist absolut richtig. Aber Kapitän Torle ist mit einem Schiff von Spannenberg aus losgefahren, so viel ist sicher. Und dieses Schiff muss sich noch irgendwo dort befinden. Da er wahrscheinlich allein unterwegs war, muss es ein kleines Schiff sein, womöglich ein Segelboot oder Ruderboot. Wenn unser einzelner Schwimmer dieses Boot finden und hierherfahren könnte, müsste es uns möglich sein, alle vier mitsamt unserer Ausrüstung sicher nach Burnville zu bringen!«

Genial! Ein toller Einfall... wenn es denn funktionierte. Spontan meldete ich mich freiwillig, um den Ring zu testen. Es war schließlich mal Sallys Ring gewesen. Ich stellte mich ans Wasser und zog meine Sachen aus, bis ich mal wieder in Unterwäsche vor meinen Freunden stand. Selenas Gegenwart störte mich überhaupt nicht, obwohl ich mehr Unbehagen deswegen erwartet hatte. Nelvin band mir das Seil um die Hüfte und gab mir den Ring. Da mein Eisenring noch immer an der linken Hand steckte, nahm ich ihn solange ab und gab ihn Nelvin zur Aufbewahrung. Vielleicht würden auch beide Ringe gleichzeitig funktionieren, doch wollte ich erst wissen, ob der Sobek-Ring funktioniert. An dem Seil sollte man mich schnell aus dem Wasser ziehen, falls der Ring nicht funktionierte. Dann stand ich bereit, Egil bekam das Seil und Selena drückte die Daumen.

Ich ging ins Wasser, zunächst nur bis zu den Knien. Was war das kalt! Am Sumpf und beim Galatempel war es wärmer und angenehmer gewesen. Aber es war ja auch früh am Morgen, im Gegensatz zu den beiden anderen Gelegenheiten. Bald zitterten meine Knie vor Kälte. Egil rief schon: »Los jetzt, rein mit dir und schwimm!«, doch ich brauchte noch einen Moment. Zunächst hielt ich die linke Hand mit dem Ring ins Wasser. Auswirkungen spürte ich nicht, aber das war bei dem Eisenring ähnlich gewesen. Und dann gab ich mir einen Ruck, ging bis zur Hüfte rein und ließ mich einfach nach vorne fallen. Ich kreischte auf, als das kalte Wasser Brust und Gesicht benetzte, und mir auch kurz über den Rücken floss, aber dann stellte ich plötzlich fest, dass ich tatsächlich schwimmen konnte. Es war wie ein dünnes Luftkissen unter mir, das mich gerade so weit trug, dass ich an der Oberfläche schwebte. Untergehen, selbst tauchen, war absolut unmöglich. Es war phantastisch, fühlte sich klasse an, und ich paddelte mit den Händen, um vorwärts zu kommen. Später erfuhr ich, dass Hunde so schwimmen, wie ich es getan hatte. Menschen bevorzugten eigentlich einen anderen Stil. Ich konnte mich auch auf den Rücken legen und mir die Sonne auf den Pelz scheinen lassen, ohne unterzugehen. Ein wunderbarer Ring!

Ich gab mir Mühe wieder festen Boden unter die Füße zu bekommen, was gar nicht so einfach war, und bald stand ich schließlich wieder auf meinen eigenen zwei Beinen. Ich liebte diesen Ring! Langsam machten wir uns auf den Rückweg nach Hause. Nun konnten wir auf die erste große Reise gehen. Vorher waren aber noch ein paar Dinge zu erledigen. Wir packten alles an Ausrüstung ein, was wir nur irgendwie brauchen konnten, nahmen selbst die zerbrochenen Gegenstände mit, in der Hoffnung, sie in Burnville reparieren lassen zu können. Immerhin war es eine Künstlerstadt, da konnte das gut sein. Selena bekam die leichten Dinge, wie Spruchrollen, Dietriche, auch etwa fünfzig von den gesammelten Pfeilen, damit sie genug Munition hatte, den Rest teilten wir unter uns auf. Egil staunte, dass wir nahezu kein Gold mehr hatten, doch würden wir es uns sicherlich bald wieder verdienen und er war nicht sauer deswegen. Dann teilten wir die Tränke untereinander auf und nahmen sie zu uns. Und schließlich konnte es losgehen. Diesmal würde ich meine alte Heimat eine ganze Weile lang nicht mehr zu sehen kriegen.

Gemeinsam marschierten wir los in Richtung Spannenberg, denn ich hatte mich schließlich doch noch in einer Sache durchgesetzt: Einer von uns würde nach Burnville schwimmen müssen, und Sally sollte uns zeigen, wie man im Wasser am besten und schnellsten vorankam. Außerdem konnte ich sie so noch einmal sehen. Egil seufzte zwar, aber selbst er hielt es für eine gute Idee. Also besuchten wir den Fischer und luden Sally ein, uns zum Anleger zu begleiten. Sie war sofort begeistert von der Idee. Während ich mit ihr plauderte, übersetzte Nelvin ein paar Dinge an Selena, und mir schien es so, als mochte Sally die Sylphe auf Anhieb gut leiden. Auf dem Weg zum Anleger fragte ich Sally, ob sie jemals auch ohne den Ring geschwommen war, und sie meinte, dass sie niemals *mit* ihm zum Schwimmen gegangen war, da sie viel zu viel Angst hatte ihn zu

verlieren. Er war zu groß für ihren zierlichen Finger, daher war er zuhause besser aufgehoben gewesen. Also konnte Sally wirklich schwimmen und würde wissen, was sie uns zeigen musste.

Bald waren wir da und machten es uns auf dem Anleger bequem. Sogleich fing Sally an, uns Trockenübungen zu zeigen. Erst mit den Armen, dann mit den Beinen. Selena verstand nicht viel, machte aber die Bewegungen einfach mal mit. Anziehen - wegdrücken - zusammen - anziehen - wegdrücken - zusammen. Armzug - Beinschlag - Armzug - Beinschlag. Es muss sehr lustig ausgesehen haben, wie wir da auf dem Steg unsere gymnastischen Übungen machten. Allzu häufig machte man sich als Abenteurer zum Affen, aber das war uns jetzt egal. Sally meinte, dass das Training viel wirkungsvoller sei, wenn wir im Wasser wären. Und so wurde ich noch einmal nass. Erst ich, dann Egil und sogar Nelvin. Nur Selena durfte nicht ins Wasser, denn ihre Finger waren ebenso dünn wie Sallys, und die Furcht vor dem Verlust des Rings war zu groß. Sie machte uns aber deutlich, dass sie recht froh darüber war, nicht schwimmen zu müssen, hatte zumindest großen Respekt vor dem Wasser, vielleicht sogar ein wenig Furcht. Dann zog sich Sally aus und sprang selbst in Unterwäsche ins Wasser, schwamm munter neben uns her und zeigte uns sogar, wie man in Rückenlage mit Arm- und Beinschlägen gut vorankam. Ich bewunderte sie mehr und mehr.

Die Mittagsstunde war gerade vergangen, als Egil uns ermahnte, dass wir uns beeilen mussten. Sehr schade für Sally, denn sie hatte sichtlich Spaß an unseren Lektionen. Die wichtigste Frage war nun, wer von uns nach Burnville schwimmen und hoffentlich mit einem Schiff zurückkehren würde. Nelvin fühlte sich unsicher im Wasser, trotz Ring, aber ich hätte es mir durchaus vorstellen können. Doch Egil wollte es unbedingt machen. Er sei der Kräftigste von uns, vor allem nachdem er nun doch noch *seinen* Stärketrank zu sich genommen hatte, außerdem wusste er sich auch ohne Waffen am besten zu verteidigen. Er würde es schon schaffen. Außerdem sollte sich jemand um Sally und Selena kümmern, während er weg war – das galt mal wieder mir! Ich gab mich geschlagen, bestand aber darauf, dass Egil an der anderen Hand den Eisenring trug, damit er wenigstens gegen die meisten Kreaturen unverwundbar war, wenn er sonst schon schutzlos durch die Furt von Bender schwamm.

Dann sprang er ins Wasser und schwamm leicht und locker in Richtung Süden davon, so wie Sally es ihm gezeigt hatte. Noch einmal sprang sie hinterher und begleitete ihn auf den ersten hundert Schritt der Strecke. Dann kehrte sie zurück und legte sich zu mir auf den Steg zum Trocknen. Bald hatten wir den Krieger aus den Augen verloren, und waren allein. In der Zwischenzeit plauderten wir ein wenig, und vor allem dankte ich Sally sehr für die Zeit, die sie investiert hatte. Das sei aber für sie selbstverständlich nach allem, was wir für sie auf uns genommen hatten. Irgendwann wollte sie mir zeigen, wie ich auch ohne den Ring schwimmen kann. Da wir im Moment nichts Besseres zu tun hatten, und die Wassertemperatur von Stunde zu Stunde stieg, wollte ich es sofort tun, aber Sally meinte, dazu brauchten wir eine schönere, flachere Stelle, damit ich dort noch stehen und jederzeit den Grund unter den Füßen finden konnte. Es gäbe da einen herrlichen Ort am Strand nördlich von Spannenberg, der sei zum Lernen ideal... Ich versprach eines Tages darauf zurückzukommen.

Wir warteten stundenlang, aber es passierte nichts. Hoffentlich war Egil wohlauf und noch am Leben. Nach geschlagenen sieben Stunden Wartezeit, als die Sonne sich bereits abendlich gen Westen neigte, tauchte in der Furt von Bender etwas auf. Zunächst war es klein, doch es kam näher und wurde größer und größer, und dann konnten wir es erkennen: Es war Egil, und er saß auf einem großen Floß, das er in unsere Richtung paddelte. Er hatte es tatsächlich geschafft! Wir standen alle auf, jubelten und klatschten, und Egil lachte, als er uns sah. Dann hatte er den Steg erreicht und machte das Floß fest. Es schwankte ganz schön, und es würde zu viert samt Ausrüstung ziemlich eng darauf werden, doch wir waren zuversichtlich, dass es uns tragen würde.

Ziemlich ausgepumpt setzte sich Egil auf den Steg. Es war eine harte Reise gewesen. Das Schwimmen war weitaus anstrengender als gedacht, und ohne den Ring hätte er keine Chance gehabt, die Strecke zu schaffen, selbst wenn er ein perfekter Schwimmer gewesen wäre. Zunächst schwamm er immer gen Süden, wobei es gar nicht einfach war, die Richtung zu halten. Dann irgendwann tauchte vor ihm ein Gebirge auf, und es kam ihm endlos lange vor, bis er es erreicht hatte. Da es keine Möglichkeit gab dort an Land zu gehen, musste er das Gebirge in westlicher Richtung noch halb umrunden. Dabei war er heilfroh gewesen, dass er sich für die, von ihm aus, rechte Seite entschieden hatte und nicht linksherum geschwommen war, denn sonst hätte er den Anleger der Insel niemals gefunden. So hatte er es aber schließlich geschafft. Als er das Wasser verließ, war seine Haut ganz aufgeweicht und schrumpelig gewesen, und er war am Ende seiner Kraft. Am Anleger fand er dann das Floß, und vermutlich gehörte es Kapitän Torle, auch wenn es keinerlei Hinweise auf den Besitzer gab. Beim Anleger hatte er einen Höhleneingang gesehen, wahrscheinlich war das der Tunnel in Richtung Burnville, von dem Sandra gesprochen hatte. Als er kurz seinen Kopf in die Höhle hineingestreckt hatte, fand er dort etliche Orks. Sollte sich die Kunde aus den Orkhöhlen, dass wir Helden waren, noch nicht bis zu diesen Orks herumgesprochen haben, dann würden wir an ihnen vorbei müssen...

Doch zuerst mussten wir den Anleger erreichen, und das am besten, bevor es dunkel wurde. Also hieß es nun Abschied von Sally nehmen, und dann nichts wie rauf aufs Floß. Ich umarmte Sally vorsichtig und drückte ihr einen Kuss auf die Wange, sagte ihr sie solle auf sich aufpassen. Sie tat ebenso, und dann fingen wir an unsere Rucksäcke auf das Floß zu legen. Es war eine wackelige Angelegenheit. Die Ausrüstung lag in der Mitte, und wir vier setzten uns so hin, dass in jede Richtung einer saß. So hatten wir gerade genügend Platz auf dem Floß. Nelvin saß im Schneidersitz, der bei mir noch immer nicht funktionierte, und so ließ ich die Beine ins Wasser baumeln. Egil beschwerte sich aber gleich, dass ich dadurch das Floß verlangsamen würde. Außerdem hieß sein Überleben nicht, dass es im Meer keine Ungeheuer gab, die Appetit auf ein Bein von mir hätten… Sally winkte uns zum Abschied hinterher, und ich hoffte sehr, dass ich sie bald wiedersehen würde.

Die Reise verlief sehr unbequem! Zumindest wenn ich nicht mit Paddeln an der Reihe, und dadurch abgelenkt war. Selena presste sich eng an die Ausrüstung und versuchte sorgsam, nicht mit dem Wasser in Kontakt zu kommen. Ihr war sehr unwohl auf dem Floß, das sah ich ihr an, und das sagte sie mir auch. Durch das Schwanken wurde auch Nelvin mit der Zeit ziemlich weiß im Gesicht, wonach er anfing mit geschlossenen Augen zu meditieren und einen monotonen Singsang von sich zu geben. Er kämpfte anscheinend gerade sehr mit dem Drang sich übergeben zu müssen. Also blieb die Arbeit an Egil und mir hängen.

Es dauerte lange, bis die Bergkette in Sichtweite kam, und nochmal so lange, bis wir sie erreicht hatten. Einen Strand gab es nicht, und so orientierten wir uns in westlicher Richtung an der Bergkette entlang. Es wurde bereits dunkel, als wir endlich den Anleger fanden und wieder festen Boden unter den Füßen hatten. Wir machten das Floß fest, und luden unsere Ausrüstung ab. Nelvin schwankte bedrohlich und wirkte noch nicht bereit um weiterzulaufen, also schlug Egil unser Nachtlager hier auf. Wir würden morgen erst unsere Reise fortsetzen.

Vorher hatten wir noch ein Problem zu lösen: Egil wollte nicht unbewacht dort schlafen, wenn in der Höhle nebenan Orks wohnten. Also würden wir uns vorher um die Orks kümmern müssen. Und mit kümmern meinte er töten, denn erstens konnten wir Nelvin im Augenblick nicht mitnehmen, und zweitens würden wir diesen Tunnel noch einige Male benutzen müssen, und konnten es uns nicht leisten immer wieder mit den Orks verstecken zu spielen. Mir gefiel das gar nicht, aber eine bessere Idee fiel mir auch nicht ein. Ich dachte daran Nachtwachen einzuteilen, doch Egil wollte Selena nicht allein wachen lassen, und Nelvin war im Moment nicht er selbst, daher auch nicht als Wache brauchbar. Also zog sich der Krieger seine Ausrüstung an, und ich machte es ihm nach. Zu meiner Überraschung trug er wieder ein Kettenhemd. Auf die Frage, wo der Plattenpanzer sei, meinte er, dass die vorhandenen Schäden länger zur Ausbesserung brauchen würden, und er ihn daher im Haus der Trainer zurückgelassen hätte. Es musste auch so gehen. Dann gab er mir meine beiden Ringe zurück, zog Feuerbrand und winkte mich hinter sich her. Auf Sylphisch sagte er zu Selena, die sich eben erheben und mitkommen wollte: »Du bleibst hier und passt auf Nelvin auf!« Widerwillig blieb die Sylphe zurück.

Dann betraten wir die Höhle. Mein Lichtzauber klappte im zweiten Versuch und wurde von Egil gelobt. Das Monsterauge begann ebenfalls zu leuchten, aber dass wir nicht allein waren, das hätte ich auch so schnell erkannt. Ich sah orkisches Gekrakel an den Wänden, das sogar noch primitiver aussah, als in der Orkhöhle, sowie überall eine Menge Dreck. Und dann kamen sie brüllend auf uns zu: Erst zwei Orks, dann weitere drei, und schließlich ein einzelner. Ich hoffte, dass mein Ring noch funktionierte, und kämpfte zunächst vorsichtig, dann jedoch immer entschlossener, denn ich war weiterhin unverwundbar. Keiner der Orks dachte auch nur an Flucht, und so überlebte leider kein einziger von ihnen. Egil meinte nur zu mir, dass dieser Stamm wesentlich primitiver war als die anderen Orks, und sie hätten wohl kaum auf Vernunft gehört. Und er fügte hinzu, dass er sich im Kettenhemd endlich wieder so richtig stark und beweglich fühlte, und sich daher überlegte in Zukunft völlig auf den Plattenpanzer zu verzichten. Mir war das Recht, immerhin konnte ihn sonst niemand benutzen.

Das Monsterauge war erloschen, und obwohl wir uns gründlich umschauten, fanden wir nichts Gefährliches mehr. Genau gesagt fanden wir außer Orkdreck gar nichts. Schließlich standen wir vor einer verschlossenen Tür. Es sah so aus, als hätte jemand versucht, diese Tür mit einer Axt gewaltsam aufzubrechen, denn die einst schönen Holzschnitzereien auf ihr waren fast vollständig zerstört. Man musste kein Prophet sein, um zu wissen, wessen Hände die Äxte geführt hatten. Die Tür jedoch ruhte noch immer fest in den Angeln, und ich vermutete, dass man sie ausschließlich mit dem Schlüssel öffnen konnte, den uns Sandra gegeben hatte. Das würden wir allerdings erst morgen herausfinden, denn nun, wo wir uns den Rücken freigehalten hatten, wollten wir schlafen gehen. Einen Moment lang fragte ich mich, wie es eigentlich Kapitän Torle gelungen war, an den Orks und der Tür vorbei zu kommen, aber vielleicht hatte er auch schlicht einen anderen Weg benutzt.

Als wir wieder draußen waren, ging es Nelvin bereits viel besser, und er hatte uns schon unsere Rationen bereitgelegt. Wir aßen schweigend, gingen noch einmal für kleine Abenteurer, und bald hatten wir uns zur Ruhe gelegt. Morgen würden wir hoffentlich herausfinden, warum Sabine und der Kapitän sich nicht mehr

meldeten... Ich war gespannt auf Burnville, denn ich hatte noch nie eine andere Stadt gesehen. Mir ging durch den Kopf: Hoffentlich war es nicht gar so heiß dort, immerhin lag die Stadt inmitten einer großen Wüste. Ich sollte mich später noch wundern, wie heiß es dort eigentlich wirklich war...

TAG 13: Das Geheimnis von Burnville

Einmal mehr waren bereits alle meine Mitstreiter auf den Beinen, als ich aufwachte. So langsam schämte ich mich dafür so ein Langschläfer zu sein. »Was soll das, mein Freund, heute haben wir doch Zeit!«, war Egils Meinung dazu. Wenigstens fühlte ich mich nach dieser traumlosen Nacht ausgeruht und fit. Der Himmel war blau, die Sonne würde gleich aufgehen, und wenn kein Wunder geschah, dann würde es in der Wüste sehr heiß werden. Wir brauchten unbedingt Kopfbedeckungen für Nelvin und Selena, aber da würde sich sicher etwas improvisieren lassen. Wir aßen, bauten das Lager ab, und betraten erneut den Tunnel. Um meine Kraft zu sparen, benutzte ich dieses Mal den Sonnenhelm, den Nelvin anschließend gleich aufsetzte. Ha, da hatte ich ja schon die erste sinnvolle Kopfbedeckung gefunden!

Wir gingen an den Orkleichen vorbei und fanden bald die halb zerstörte Tür wieder. Ich zog, umständlich wie immer, Sandras Schlüssel aus dem Rucksack und probierte ihn aus. Er passte perfekt, die Tür schwang weitgehend geräuschlos auf. Was uns dahinter erwartete, ließ uns erschaudern: Zunächst einmal war es wesentlich wärmer in diesem Bereich des Tunnels. Und dann lagen überall auf dem Boden verstreut Skelette, sowie Teile von Skeletten herum. Es war grausig! Was auch immer hier gewütet hatte, schien eine Menge Opfer gefunden zu haben. Hoffentlich waren Sabine und Kapitän Torle nicht ebenfalls unter diesen traurigen Überresten zu finden. Nelvin stellte fest, dass die Knochen sauber abgenagt worden waren. Noch ein Riese? Oder waren das die Spuren von Reg, bevor er zu den Orks gekommen war? Letzteres schloss Egil eigentlich aus, denn dann hätte er irgendwie durch die verschlossene Tür kommen müssen.

Langsam und vorsichtig gingen wir voran, während sich mir die Nackenhaare sträubten. Es war eine unheilvolle Atmosphäre. Wir hatten schon fast den Ausgang erreicht, da überschlugen sich die Ereignisse. Zunächst rief Nelvin warnend: »Monster!«, als Reaktion auf das Aufleuchten des Monsterauges. Dann ertönte lautes Gebrüll, das seine Warnung unterstrich, aber mit einer dicken, fetten Linie. Aus einem Nebeneingang tauchte plötzlich die fürchterliche Fratze eines Feuerriesen auf. Drei Schritt groß, mit flammenden Haaren und einer großen Keule in der Hand. Lodernd fauchte er uns an: »Ah, endlich wieder Nachschub! Es ist schon lange nichts Vernünftiges zum Fressen vorbeigekommen!« Mit diesen Worten schob sich der Koloss aus dem Gang und griff Egil und mich an.

Nelvin versuchte ihn sofort zu lähmen, aber leider misslang der Zauber. Egil traf mit Feuerbrand, kam danach jedoch nicht mehr zum Angreifen, weil er der Keule ausweichen musste. Ich versuchte in den Rücken des Riesen zu gelangen, was in der schmalen Höhle nicht gerade einfach war. Selena schoss einen Pfeil auf den Riesen, der in seiner Brust steckenblieb, aber die Kampfkraft des Hünen nicht zu schmälern schien. Und dann brach die Hölle über uns herein: Egil wurde von der Keule getroffen und gegen die Tunnelwand geschleudert. Nicht mal eine Sekunde später stoppten sämtliche Bewegungen des Riesen, denn Nelvins Zauber hatte im zweiten Anlauf doch noch funktioniert. Feuerriesen waren im Gegensatz zu Hügelriesen nicht gegen Lähmung immun, das war unser Glück. Mir kam der Gedanke, dass Egil sich bestimmt gewünscht hätte, Nelvins Zauber hätte nur eine einzige Sekunde früher gewirkt, dann wäre ihm die schmerzhafte Begegnung mit Keule und Höhlenwand erspart geblieben. Im selben Moment leuchteten plötzlich die Augen des Riesen rot auf, und es bildete sich ein Feuerball direkt vor ihm. „Verdammt, der kann noch zaubern!“, dachte ich gerade noch, und dann flog der Ball auch schon los, und genau auf mich zu. Geistesgegenwärtig warf ich mich auf den Boden und spürte die enorme Hitze einen Augenblick lang über mir. Dann explodierte der Feuerball und ich hörte Selena gepeinigt aufschreien.

»Nein!!!«, rief eine heisere Stimme, die mal meine gewesen war. Für einen Augenblick erinnerte ich mich an die Banditen im Keller ihres Hauses, an die verkohlten Leichen, und mir liefen sofort die Tränen aus den Augen als ich daran dachte, wie Selena nun aussehen würde. Da hörte ich sie schwach stöhnen, bekam wieder Hoffnung und schaute in ihre Richtung. Ich sah, dass sie unglaubliches Glück gehabt hatte, denn anscheinend wurde sie von dem Feuerball nur gestreift, da er mir gegolten hatte. Mein Ausweichen hatte sie in Gefahr gebracht. Nun lag sie sechs Schritt von meiner Position im Staub mitten zwischen Skelettschädeln und Knochen. Ihr rechtes Bein stand in unnatürlichem Winkel ab, ihr Leder war ziemlich versengt, es roch nach verbrannten Haaren, ihr Gesicht war dunkel vor Ruß. Ich nahm nur am Rande wahr, dass Egil völlig allein mit Feuerbrand auf den gelähmten Riesen einschlug und ihm ein Körperteil nach dem nächsten abschlug, bis er ihm das gewaltige Schwert tief ins Herz stach. Und dabei fluchte er die ganze Zeit lautstark.

Ich eilte zu Selena und zog mit zittrigen Fingern die stärksten Heiltränke aus der Tasche. Sofort begann ich sie ihr einzuflößen. Sie war kaum noch bei Bewusstsein und verschluckte sich böse, aber wenn sie überleben sollte, dann musste das Zeug in ihren Körper gelangen. Ich rief Nelvin herbei, der nach dem Feuerball zur Statue geworden war und sich keinen Finger weit mehr rührte, als wäre er selbst gelähmt worden. Endlich kam wieder Leben in ihn, und ich wollte, dass er Selenas Kopf hält, während ich ihr beim Trinken helfe. Nelvin hatte Tränen in den Augen, ebenso wie ich und schluchzte: »Es ist meine Schuld! Ich hätte ihn erst irritieren müssen! Meine Schuld!« Im Moment war das jedoch unwichtig, denn ich wollte nur, dass Selena überlebt.

Egil flippte derweil völlig aus, verlor komplett die Beherrschung. Er stampfte zu uns rüber, schaute sich Selena an, die wahrlich bemitleidenswert aussah, bemerkte ihr gebrochenes Bein, marschierte wieder weg und schrie lautstark: »Verflucht nochmal, ich hab doch gewusst, dass so etwas passieren würde! Das musste ja so kommen!! SO… EINE… VERDAMMTE… SCHEISSE!!!«, und beim letzten Wort trat er mit voller Wucht gegen irgendein Behältnis, dessen Inhalt daraufhin scheppernd durch die ganze Höhle flog. Etwas kleines Rotes flog sogar bis hin zu Selena und blieb dicht neben ihrer Hand liegen. Das war ein Edelstein, eine Gemme. Typisch Egil! Er musste immer völlig übertreiben und trat die Steine noch viel weiter durch die Gegend, als ich es vor zwei Tagen abends getan hatte...

Diese Gedanken lenkten mich ab, während meine Lippen immer wieder dieselben Worte formten: »Bitte stirb nicht! Bitte stirb nicht! Bitte stirb nicht!« Inzwischen hatte ich Selena den dritten starken Heiltrank eingeflößt, und endlich wurde ihr Zustand besser. Das Bein richtete sich wie von Zauberhand, die Wunden schlossen sich, selbst die verbrannte Haut erneuerte sich zusehends. Sie hatte es überstanden und schlug mühsam die Augen auf. Sie sah die Tränen in unseren Augen und fragte als Erstes flüsternd: »Ist Egil wohlauf?« Offenbar war der Keulentreffer gegen ihn das Letzte, das sie gesehen hatte. »Ja, er ist okay«, sagte ich. »Ich dachte wir hätten dich verloren!« Sie antwortete: »Noch nicht!«, und lächelte schwach. Dann schloss sich ihre Hand fast wie von selbst um die Gemme.

Auf Selenas fragenden Blick hin, erzählte ich ihr kurz, was nach dem Kampf geschehen war, obwohl ich das eigentlich selbst noch nicht genau wusste. Ich hatte nur mitbekommen, dass Egil laut fluchend vor etwas getreten hatte, und dass daraufhin diese Gemme zu uns gerollt war. Seitdem hatte ich von dem Krieger nichts mehr gehört, und obwohl ich eigentlich auch nichts hören wollte, da ich die unvermeidbare Standpauke viel zu sehr fürchtete, fragte ich mich dennoch, ob alles in Ordnung war. Immerhin war er auch ziemlich erwischt worden. Da Selenas Heilung voranschritt und sie von Sekunde zu Sekunde wieder stärker wurde, bat ich Nelvin, kurz auf sie aufzupassen, um selbst mal nach Egil zu schauen.

Ich fand ihn rechts in dem Gang, aus dem der Feuerriese gekommen war. Ziemlich weit am Ende des Gangs saß er auf dem Boden und starrte gedankenverloren auf ein seltsames, fremdartig aussehendes Schwert. Es war etwa so groß wie ein Langschwert und hatte eine breite, geflammte Klinge. Er schien mich gar nicht zu bemerken, sondern starrte nur auf diese Waffe. Erst als ich ihn an der Schulter berührte, sah er zu mir auf. Ich sagte ihm: »Selena ist okay! Die Heiltränke wirken Wunder! Bist du in Ordnung?«
Egil antwortete mir nicht auf die Frage, sondern er meinte gleich: »Schau mal, was mir in die Hände gefallen ist. Das ist ein Scimitar! Mit dieser Waffe werde ich meine Gegner das Fürchten lehren. Ich will, dass du von jetzt an Feuerbrand schwingst! Ich will, dass du die Feuerbälle benutzt! Es ist vorbei mit Verhandlungen, Mitleid und Gnade mit den Monstern. Von jetzt an schlagen wir unbarmherzig zu! Jedes Monster, das sich uns in den Weg stellt, wird vernichtet, und zwar so schnell und so gründlich wie möglich! Keine Gnade mehr, Lunselin! Die Monster haben auch keine. Dieses eine Mal haben wir noch Glück gehabt, doch beim nächsten Mal stirbt wirklich jemand, und das will ich nicht erleben. Also putzen wir sie weg, ehe sie dazu kommen, klar?«

Ich schluckte hart. Mit dem Feuerriesen hatte ich ganz bestimmt kein Mitleid, doch ansonsten hätte ich gerne unnötiges Blutvergießen vermieden. In diesem Moment aber verstand ich Egils Absicht, als Krieger der Gruppe dafür zu sorgen, dass wir selbst keine Verluste hatten. Also sagte ich ihm, dass ich einverstanden sei. Sollte es eine entsprechende Situation geben, dann könnte ich noch immer neu verhandeln... Dann sagte mir Egil, was er in der umgetretenen Kiste gefunden hatte: Einige Rüstungsteile wie ein Kettenhemd, einen Stahlhelm, oder einen Buckler, außerdem rund 250 Gold, zwei Hüte, von denen wir einen brauchen könnten, sowie eben das Scimitar, das er als einen Wink des Schicksals sah, sich in Zukunft noch mehr auf Waffen zu verlassen. Magie konnte versagen, Magie funktionierte nicht immer, Magie konnte im entscheidenden Moment scheitern, eine Waffe in seinen Händen würde niemals scheitern. Ob er weitere Edelsteine gefunden habe, fragte ich ihn. Er wusste jedoch nicht, wovon ich sprach. Ich erzählte ihm von der Gemme, die über den Boden gerollt war, und er war erstaunt darüber, dass die Gemme bis zu uns geflogen ist, immerhin hatte er das Fass in die entgegengesetzte Richtung getreten. Ich sprach davon, dass auch das ein Wink des Schicksals sei: Der Edelstein war zu unserer edelsteinliebenden Sylphe gerollt, als Zeichen dafür, dass eben auch sie zu unserer Gruppe gehörte. Daraufhin warf mir Egil einen sehr mitleidigen Blick zu, wonach ich mich besser beeilte, zu Nelvin und Selena zurück zu gelangen.

Selena ging es bereits wieder gut und sie kam mühsam auf die Beine. Die ersten Schritte schwankte sie leicht, doch hatte sie sich gut erholt. Auch das vormals gebrochene Bein machte dank alchemistischer Braukunst keine Schwierigkeiten mehr. Nur ihre Haare und Kleidung waren angesengt, aber das störte weder sie noch uns. Auch Egil erhob sich nun, und dann setzten wir unseren Weg fort. Wir verließen den Tunnel und fanden uns mitten in der Wüste wieder. Die heiße Luft nahm uns augenblicklich den Atem und trieb uns den Schweiß aus den Poren. Unbarmherzig knallte die Sonne auf unsere Köpfe. Glücklicherweise wehte hin und wieder eine kleine Brise vom Meer her über die Insel, ansonsten wäre es sicher hart geworden die zwei Stunden Wanderung zu überstehen. So schlimm wie hier war es mir nicht einmal in der Wüste Hoimon vorgekommen.

Schon von weitem konnten wir die Stadt erkennen. Sie lag inmitten einer herrlichen, grünen Oase und hatte einen breiten Wassergraben um sich herum, der sehr gepflegt aussah, in dem munter einige Enten schwammen, und der mir vorkam wie ein Quell des Lebens inmitten der lebensfeindlichen Wüste. Es war verlockend, sich in das klare, blaue Wasser fallen zu lassen und den Schweiß vom Körper zu waschen, doch da keiner von uns herausfinden wollte, wie tief der Graben war, ließen wir es besser sein. Da das Stadttor nur von Süden aus erreichbar war, wir aber aus nördlicher Richtung kamen, mussten wir einmal um die Stadt herumlaufen und den Wassergraben über eine Holzbrücke überqueren. Es war überraschend still hier draußen, wir hatten erwartet, mehr Lärm aus der Stadt zu hören.

Als wir das Stadttor öffneten und Burnville betraten, merkten wir sofort, dass hier etwas Schlimmes geschehen sein musste. Burnville hieß nicht nur die brennende Stadt, weil sie inmitten der heißen Wüste lag, sondern sie schien tatsächlich gebrannt zu haben. Fast alle Häuser waren beschädigt und alles war schwarz vor Ruß. Im ersten Augenblick fanden wir weder Stadtwachen, die vor dem Tor patrouillierten, noch andere Menschen. Kein lebendes Wesen weit und breit! Es war nicht nur still, sondern es herrschte Totenstille, nicht einmal ein kleiner Vogel war zu hören, geschweige denn zu sehen. Burnville war zur Geisterstadt geworden.

Irgendetwas Furchtbares musste hier geschehen sein, so dass alle Einwohner der Stadt verschwunden waren. Nur was? Was konnte eine ganze Stadt angreifen und ihre Bewohner vertreiben? Und wo waren die Einwohner jetzt? Da wir keine Leichen herumliegen sahen, mussten sie eigentlich noch leben. Nur wo? Egil wies außerdem darauf hin, dass die Angriffe aus der Luft gekommen sein mussten. Immerhin waren es hauptsächlich die Dächer, die verbrannt waren, und nicht der Boden oder die tiefen Stockwerke der Häuser. Mir war plötzlich klar, dass genau DAS der Grund dafür war, dass sich weder Kapitän Torle noch Sabine gemeldet hatten. Sie konnten es schlichtweg nicht, weil irgendwas sie aus Burnville vertrieben hatte.

Wir beschlossen uns aufzuteilen, um in der Stadt nach Spuren zu suchen. Egil wollte hierbei die östliche Seite erkunden, Nelvin übernahm die Mitte, und ich sollte mit Selena zusammen den Westen untersuchen. Der Krieger schärfte uns ein, dass wir laut seinen Namen rufen sollten, falls uns irgendjemand anzugreifen wagte. In dieser ausgestorbenen Stadt sollte man den Ruf weit hören, und er wäre dann schnell zur Stelle. Also gut! Ich nahm Selena an die Hand und ging in den westlichen Teil der Stadt, auf der Suche nach irgendeiner Menschenseele, die mir erzählen konnte, was hier geschehen war.

Zunächst erreichten wir eine recht nett gestaltete Taverne, die sogar einen eigenen Biergarten hatte. Auf einem Holzschild stand geschrieben: „Zum Kaktus. Übernachtung nur 20 Gold. Inh. Karl Aktus“. Wir betraten das unverschlossene Haus, liefen durch alle Räume hindurch, doch konnten wir niemanden finden. Danach gingen wir in nördliche Richtung weiter und passierten nacheinander eine Schmiede und ein Badehaus, aber nirgendwo war auch nur das kleinste Lebewesen zu erblicken. Nicht einmal in den privaten Wohnhäusern war jemand, alles war verlassen und leer. Anscheinend waren wir vier im Moment die einzigen Menschen in der ganzen Stadt. Selena machte sich Sorgen, was das wohl zu bedeuten hatte, und ich wusste nicht, was ich ihr darauf antworten sollte. Ich hatte selbst keine Ahnung. Dann hatten wir das nördliche Ende der Stadt erreicht und wandten uns in Richtung Osten.

Es dauerte gar nicht lange, da sahen wir Egil auf uns zukommen. Wir trafen uns am Stadtbrunnen und setzten uns einen Moment lang dorthin, was Selenas gepeinigten Füßen gerade recht zu kommen schien. Egil bestätigte meinen Eindruck sofort: Die Stadt war leer! Alle Häuser waren frei zugänglich, aber leer. Er erzählte, dass er einen großen Gebäudekomplex für Künstler gesehen hatte, mit Kartographen, Kunstmalern, Juwelieren und Mystikern, doch nirgendwo sei eine Person zu sehen gewesen. Und auch Leichen gab es weiterhin keine. Und da es in den Privathäusern manches Mal so aussah, als wären die Leute überstürzt aufgebrochen – ähnlich wie im Banditenhaus kurz nach unserer Ankunft – schienen die Menschen von „was auch immer“ überrascht worden zu sein. Die Frage auf meiner Zunge, warum Egil sich so genau in Privathäusern umgeschaut und die Einrichtung begutachtet hat, schluckte ich umgehend runter, denn eigentlich hätte ich das ebenso machen sollen.

Kurz nachdem ich ebenfalls Bericht erstattet hatte, kam Nelvin aus dem Haus gegenüber des Brunnens. Er winkte uns zu sich, und als wir bei ihm waren, erklärte er uns, dass er zwei interessante Dinge gefunden hätte.

Zunächst hatte er ein magisches Licht in einer Nische gesehen, und dann fand er an der Tür zum Haus der Heiler, aus dem er eben gekommen war, einen Zettel, auf den jemand in fahrigen Buchstaben das Wort „Hilfe!“ geschrieben hatte. Egil sagte daraufhin, dass es eben das Haus der Heiler sei, und dass man dort eigentlich Hilfe bekommen könne, wenn man sie suchte, aber Nelvin deutete den Zettel eher wie einen Hilferuf und meinte, wir sollten uns dort einmal genauer umschauen.

Zu viert machten wir uns auf den Weg zur besagten Tür. Daneben hing eine schöne Marmortafel, auf der in goldenen Lettern geschrieben stand: „Haus der Heiler von Burnville“. Darunter war ein handbeschriebener Zettel angebracht mit den Worten: „Medicus Jonathan hat wegen Erkrankung z.Z. keine Sprechstunde“. Direkt an der Eingangstür befand sich der von Nelvin besagte Zettel, den jemand offenbar in Windeseile an der Tür befestigt hatte, denn er flatterte sanft im Wind und es grenzte an ein Wunder, dass ihn noch keine Böe erfasst und fortgerissen hatte. Darauf stand bloß ein einziges Wort: „Hilfe!“

Wir betraten das Haus und schauten uns gründlich um. Das Haus der Heiler ist ein riesiges Gebäude mit vielen Räumen und einer großen Bettenstation. Was auch immer passiert war, es hatte nicht einmal vor den kranken Menschen halt gemacht. Die Bettenstation war leer, und zumindest vier Betten waren zerwühlt, so als hätte jemand darin gelegen, bevor alle Menschen so plötzlich verschwunden waren. Auf dem kleinen Tisch im Aufenthaltsraum konnte ich etwas sehr Interessantes finden: Dort lagen neben vier Büchern über Kräuter- und Heilkunde ein paar lose Seiten aus einem Tagebuch. An einer davon hing mit Wachs und Faden ein kleiner Schlüssel. Ein Hinweis? Als ich den Bericht flüchtig überflog, gefror mir das Blut in den Adern, denn ich stellte fest, dass sich in Burnville etwas Ungeheuerliches ereignet hatte. Ich rief meine Gefährten zu mir und begann anschließend laut den Bericht vorzulesen:

"Heute ist eine meiner schlimmsten Befürchtungen wahr geworden. Irgendeine uralte, dunkle Macht hat sich aus dem Turm der Schwarzmagier erhoben, um uns zu unterjochen. Heute Morgen tauchte am Himmel ein riesiger roter Drache auf. Im Sturzflug kam er auf Burnville hernieder und steckte mit seinem feurigen Atem etliche Dächer in Brand. Als die Einwohner aus ihren Häusern gelaufen kamen, fing er mit dröhnender Stimme an zu sprechen. Er sagte etwa: ‘Höret, Ihr armseligen Würmer! Mein Herr, der Meister des Feuers, hat euch für würdig befunden, seine Sklaven zu werden. Er gibt euch bis morgen Bedenkzeit. Ich werde dann wiederkommen und eure Antwort entgegennehmen!' Dann schlug er mit seinen gewaltigen Flügeln und stieg wieder empor. Durch den Windstoß wurden etliche Häuser ihres Daches beraubt. Wir haben heute Abend beraten, und es wurde beschlossen, nicht nachzugeben und zu kämpfen."

"Unser Widerstandsplan war ein Fehler. Heute früh kam der Drache, wie angekündigt, erneut. Als wir ihm die Unterwerfung verweigerten, brüllte er laut auf, und plötzlich war der Himmel verdunkelt von den Schwingen unzähliger Drachen. In weniger als einer halben Stunde waren alle Bewohner außer mir in Netzen gefangen, viele hatten Brandwunden und andere Verletzungen. Die Drachen flogen mit ihnen fort, ich nehme an zum Turm. Dass ich in meinem Versteck nicht entdeckt wurde, erscheint mir immer noch unfassbar. Doch nun bin ich ratlos!"

"Ich habe die letzte Nacht damit verbracht nachzudenken, was ich tun kann. Am Morgen habe ich dann beschlossen, nach Spannenberg zu gehen und meine Mutter um Hilfe zu bitten."

"Welche Schmach! Ich habe es noch nicht einmal geschafft, den Tunnel zu durchqueren. Kurz nachdem ich ihn betreten hatte, trat mir ein Riese entgegen. Er lachte widerlich und sagte in etwa: ‘Luminor, der Meister des Feuers, hat mich beauftragt, niemanden hier durchzulassen. Aber er hat nicht gesagt, dass ich dich wieder ziehen lassen muss. Deshalb wirst du als mein Essen dienen.‘ Er hob die Arme und riesige Feuerbälle flogen auf mich zu. Nur mit Mühe und Not bin ich dem Inferno entkommen."

"Ich habe mich wieder so weit erholt, wie es in einer Nacht ging. Ich mache mich jetzt auf den Weg zum Turm. Vielleicht habe ich eine Chance, die Leute von Burnville aus den Klauen dieses Luminors zu befreien. Möge Gala mir beistehen!

Sabine, Oberheilerin von Burnville."

Damit wussten wir nun Bescheid, was vorgefallen war, und wie Burnville zur Geisterstadt werden konnte. Ich versuchte sofort, das eben Gelesene auf Sylphisch zu wiederholen, um damit auch Selena zu informieren. Inzwischen sah ich bereits, wie es im Kopf von Egil und Nelvin arbeitete. Sie wollten etwas dazu sagen. Während meines Vortrags wurden die Augen der Sylphe immer größer, und als ich die letzten Worte übersetzt hatte, fielen mir selbst ein paar Dinge ein, die ich unbedingt loswerden wollte. Aber erst sprach Egil: »Nelvin, du wolltest doch unbedingt in den alten Schwarzmagierturm? Jetzt ist deine Zeit gekommen!« Das war sie wohl, wenngleich die Umstände völlig anders waren, als er sich das vorgestellt hatte. Für Egil stand außer Frage, dass wir alles versuchen mussten, um die Einwohnerschaft der Stadt zu befreien. Einen Moment lang

fragte ich mich, ob das womöglich die Queste war, die mein Großvater und Shandra für mich vorgesehen hatten. Wenn Luminor und die Feuerdrachen Burnville aus der Luft attackieren und die Menschen wegfangen konnten, was hielt sie dann davon ab, dies mit jeder anderen Stadt auf den Lyramionischen Inseln zu wiederholen?

Die Ausmaße der Katastrophe drangen nur sehr langsam in mein Bewusstsein vor: Wenn ein einziger Feuerdrache schon so viel Schaden in der Stadt angerichtet hatte, geballter Widerstand der Einwohnerschaft nichts gegen eine ganze Drachenhorde auszurichten vermochte und ganz nebenbei die komplette Bevölkerung einer Stadt spielend leicht in den Turm verschleppt werden konnte, wie sollten dann eigentlich vier kleine Abenteurerlein mit der Meute fertig werden? Zumal für mich felsenfest klar war, dass Luminor es sich im entferntesten Winkel seines Turms gemütlich machen, und erst einmal seine niedere Dienerschaft in den Kampf schicken würde. Eine Dienerschaft, zu der auch diese Feuerrieslein gehörten, von denen einer allein uns schon beinahe erledigt hatte. Wie also sollten wir da nur überleben? Ich fühlte gerade, wie mir die Knie weich wurden, da kam mir noch ein ganz anderer Gedanke:

Irgendwo hatte ich den Namen Luminor bereits einmal gehört... Nur wo? Ich grübelte angestrengt, und dann fiel es mir wieder ein. Ich fing an hysterisch zu lachen, denn diese Sache war so dermaßen grotesk, dass ich sie gar nicht anders begreifen konnte. Meine drei Kameraden schauten mich fragend an, und ich begann auf Sylphisch eine Geschichte zu erzählen, die ich teilweise aus den Büchern und teilweise von meinem Großvater kannte: Der große Held Thalion war auf der Suche nach dem Amberstar auch in dem von Nelvin begehrten Schwarzmagierturm vorbeigekommen. Sein Gefährte Trasric hatte sich dort ausbilden lassen, und schaute daher häufiger vorbei. In dem Turm gab es ein kleines Haustierchen, das unter den Magiern für Belustigung sorgte. Es war ein kleiner Feuergeist, der allen Einwohnern und Besuchern munter auf die Nerven ging, aber immer nur wenig Beachtung fand. Schon damals hatte er eine gewisse Vorliebe fürs Zündeln gehabt und wollte alles und jeden in Brand setzen, durfte es aber niemals tun, da er durch die Schwarzmagier gut im Auge behalten wurde. Nur für niedere Arbeiten war er zu gebrauchen, und stets hatte er sich über die geringe Rolle, die er dort spielte, beschwert. Und sein Name war Luminor...

In den letzten sechzig Jahren musste er Stück für Stück die Herrschaft über den Turm erobert haben. Wie hatte er das bloß geschafft? Jedenfalls war aus dem kleinen Feuergeist von damals nun ein großer, mächtiger Feuerdämon geworden, der Befehlsgewalt über Drachen besaß. Da ich aus den Büchern wusste, dass Drachen keineswegs leicht im Umgang waren, und sich höchst ungern unterjochen ließen, von welcher Kreatur auch immer, musste Luminor überaus mächtig geworden sein. Dazu seine Minderwertigkeitskomplexe, die uns quasi garantierten, dass er die große gewonnene Macht nicht freiwillig wieder abgeben würde. Der Dämon würde bis zur letzten Sekunde kämpfen und eher sterben, als seine Macht loszulassen. Aber wir waren gewarnt: Auf keinen Fall durften wir Luminor so behandeln, wie Thalion den kleinen Feuergeist damals behandelt hatte. Ihn zu unterschätzen konnte uns alle das Leben kosten. Doch unser Leben war ohnehin in größter Gefahr, wenn wir tatsächlich riskierten, uns auf die Suche nach den Gefangenen zu machen.

Wie sollten wir vorgehen? Egil meinte, es würde nichts bringen sich krampfhaft einen Plan zu erstellen, wenn wir noch nicht einmal wüssten, was uns in dem Turm erwartet. Auf jeden Fall wäre es nach den Geschehnissen im Burnville-Tunnel besser und sicherer, wenn Selena in der Stadt auf unsere Rückkehr warten würde. Die Diebin protestierte sofort und wollte nicht allein zurückbleiben, woraufhin Egil nur resignierend murmelte: »Wäre ja auch zu schön gewesen, wenn mal jemand auf mich hören würde!« Bevor die Situation erneut eskalieren konnte, verschaffte sich Nelvin Gehör und erwähnte, dass er noch einen zweiten Fund gemacht hatte. Ach ja, da war eine seltsam erleuchtete Wand gewesen. Das hatte ich völlig vergessen. Der Magier meinte, er habe bereits eine Vermutung, um was es sich dabei handeln könnte, und zu gerne wolle er gemeinsam mit uns dieser Sache nachgehen.

Wir verließen das Haus der Heiler von Burnville und gingen nach Süden in Richtung Stadttor. Nelvin führte uns an eine Stelle, wo ein vier Schritt breiter Korridor aus Häusern in einer Sackgasse endete. Aber aus einer Ritze in der Mauer vor uns drang ein seltsames blaues Leuchten. Sehr merkwürdig! Ich schaute auf den Kartenzeichner, den ich zwar in Burnville noch gar nicht benutzt hatte, der aber fleißig seine Aufzeichnungen gemacht hatte. Laut des Geräts musste es hinter der Wand weitergehen. Eine weitere illusionäre Wand? Nelvin vermutete, dass dies möglicherweise der Eingang zur geheimen Schule der Magie war, von der er gehört, die er aber niemals gefunden hatte. Egil fragte sogleich, was uns das bringen würde, wenn die Lehrmeister samt und sonders im Kerker Luminors lägen. Doch Nelvin glaubte, dass die Schule so gut versteckt sei, dass dort vielleicht jemand den Angriff überstanden haben könnte.

Wir traten näher an die Mauer heran und untersuchten sie. Als Selena mit ihrer Hand in die Nähe des blauen Lichts kam, breitete es sich lautlos über die ganze Mauer aus und glühte hell auf. Nach kurzer Zeit ließ die blendende Helligkeit wieder nach, und die Mauer war verschwunden. Dahinter tauchte ein Platz von etwa zehn Schritt Durchmesser auf, und an einer Wand hing eine Marmortafel mit der eingemeißelten Aufschrift: „Nalvens

Schule der Magie“. Nelvin hatte mal wieder Recht gehabt! Eine Leiter führte nach unten in eine unterirdische Kaverne, und als wir dort hinunterstiegen, sah ich ein unglaublich gut eingerichtetes Labor. Hier musste es sich hervorragend forschen lassen! Nelvins Augen leuchteten, als er sich umschaute, und wir alle kriegten den Mund kaum zu, als plötzlich ein alter Mann mit einem langen Bart, gewandet in einer blauen Magierrobe auf uns zutrat und uns neugierig ansprach:

»Seid gegrüßt in der Schule der Magie! Mein Name ist Nalven, und ich bin der Meister dieser Schule. Seltsamerweise sind in den letzten Wochen überhaupt keine Schüler mehr hergekommen. Wisst ihr, woran das liegen kann? Ich komme nur sehr selten in die Stadt, daher bin ich nicht auf dem Laufenden. Aber was soll’s. Jetzt seid ihr ja da. Falls ihr eure magischen Fähigkeiten erweitern wollt, dann geht in einen der Übungsräume. Wenn ihr Spruchrollen sucht, dann findet ihr sie in der Bibliothek.« Wahnsinn! Unglaublich!! Da hatte der alte Mann die komplette Entführung seiner Einwohnerschaft verpennt. Ich stand schon wieder kurz vor einem hysterischen Lachen, da fragte Nelvin, ob er und ich die Erlaubnis hätten, hier einige Stunden lang zu trainieren und zu üben, und dabei unsere gesamten Vorräte an Gold aufzubrauchen. Egil schaute skeptisch, ließ sich aber schließlich darauf ein. Wir würden gegen Luminor und seine Spießgesellen jede Fähigkeit brauchen, die sich erwerben ließ.

Während Egil in die Oberstadt zurückkehrte, und Selena es sich im Labor auf dem Boden gemütlich machte, nahmen Nelvin und ich eine Lehrstunde in Angriff. Ich lernte in dieser Zeit mehr über die Magie, als ich aus Büchern jemals aufsaugen könnte. Vor allem lernte ich die Praxis, und worauf es beim Zaubern besonders ankam: Die Konzentration! Nalven lehrte uns zu fokussieren, und zwar ganz egal, was um uns herum passierte. In dem Moment, in dem wir zaubern wollten, durfte nichts anderes mehr in unserem Geist sein, als dieser eine Zauber, dieser eine Moment, der Gefährte, den der Zauber schützen sollte, oder das Monster, das die Magie treffen sollte. Zu viele Zauberer hielten sich für die Größten und dachten, sie müssten sich nicht mehr konzentrieren, und dann misslangen ihnen die Zauber. Oder sie wussten nicht so recht, wie sie alles andere ausblenden konnten. Ein Zauber muss selbst dann gelingen, wenn zwanzig Orks mit erhobenen Waffen auf dich zustürmen, dabei laut brüllen und nur noch drei Schritt von dir entfernt sind. Viele Leute sagen, dass Magie unzuverlässig sei (tatsächlich hatte ich das an eben jenem Tag von Egil gehört), doch sie musste es nicht sein, wenn man die richtigen Konzentrationstechniken kannte...

Wir machten reichlich Übungen dazu, und sowohl Nelvin als auch ich, wir hatten eine ganze Menge gelernt. Nalven war in der Tat ein Meister seines Faches, und auch wenn wir sechs Stunden lang nichts anderes taten, so dass Egil schon der Verzweiflung nahe war und Selena Murmeln mit ihrer Gemme spielte, so kamen wir als beinahe vollwertige Magier aus dem Übungsraum heraus. Nelvin zumindest, denn meine geringen Fähigkeiten waren zwar größer geworden, aber eben noch nicht die Welt. Allerdings blieb der Inhalt unserer Taschen bei Nalven, sprich: Unser Gold war komplett aufgebraucht. Aber im Moment gab es hier ohnehin niemanden, dem wir etwas hätten abkaufen können.

Es war bereits später Abend, als wir die Leiter nach Burnville erklommen. Wir beschlossen direkt vor dem Stadttor zu campieren, und am folgenden Morgen beim ersten Licht der Dämmerung nach Süden zu ziehen, in Richtung der Bollgar-Berge, um dort nach einer Passage zu Luminors Turm zu suchen. Zumindest eine Person mussten wir unterwegs finden können, und zwar Sabine, denn sie hatte sich auf den Weg dorthin machen wollen, im verzweifelten Versuch ihre Leute zu befreien. Dass sie das bisher nicht geschafft hatte, war uns sonnenklar. Doch hatte sie wenigstens den Turm lebend erreicht und wartete dort auf Hilfe, oder war sie den Feuerdrachen schon vor dem Turm zum Opfer gefallen? Morgen würden wir es erfahren! Doch vorerst hieß es, eine kalte Nacht in einem kalten Bett zu verbringen. Mein letzter Gedanke galt Sally. Würde ich sie wiedersehen? Dazu musste ich allerdings Luminor überleben, und das erschien mir freilich äußerst unwahrscheinlich zu sein...

TAG 14: Feuer und Eis

Beim ersten Anzeichen von Helligkeit warf mich Egil leicht unsanft aus dem Schlaf. Wieso schafften sie alle es immer vor mir auf den Beinen zu sein? Eine Frage, die mich an diesem Tag lange beschäftigen sollte, damit ich von den Gedanken an die vielen Gefahren, die vor uns lagen, abgelenkt war. Schweigend aßen wir unsere Rationen, bevor wir die Zelte zusammenpackten und in Richtung Süden davonzogen. Der folgende Marsch durch die Wüste war nicht einmal annähernd so schweißtreibend wie am Vortag. Erstens machte sich die frühmorgendliche Zeit bezahlt, und zweitens hatten wir Glück mit dem Wetter, denn es zogen dichte Wolken über das Land und verhinderten den Ansturm der Sonnenstrahlen. Gut so, denn im Schwarzmagierturm würde es uns heiß genug werden, wenn wir überhaupt so weit kamen...

Nach einer dreistündigen Wanderung hatten wir die Bollgar-Berge erreicht und suchten den Eingang zum Tunnel. Erst als wir noch einmal eine Stunde lang an der Felswand entlang in Richtung Westen gegangen waren, und beinahe schon den Strand erreicht hatten, standen wir endlich vor dem Eingang. Nach einem kurzen Blick auf das Monsterauge betraten wir den Tunnel und waren angenehm überrascht, denn es stellte sich uns niemand in den Weg. Dabei war ich mir eigentlich sicher, dass Luminor auch diesen Tunnel mit einem Wächter versehen hatte. Aber gut, dieser konnte sich auch am Ausgang befinden. Machte ja im Grunde viel mehr Sinn als bereits den Eingang bewachen zu lassen.

Bald stießen wir auf eine Tür. Bei näherer Untersuchung entdeckte Nelvin die fast verblichenen Zeichen der Schwarzmagier auf ihr. Wir waren definitiv auf dem richtigen Weg, und Nelvin war besonders aufgeregt. Immerhin war dieser Turm sein großes Reiseziel. Hoffentlich wurde er nicht auch sein Grab... Jedenfalls zog ich den Schlüssel, den Sabine hinterlassen hatte, heraus und probierte ihn an der Tür aus. Er passte und wir konnten unseren Weg fortsetzen. Ein Schwall sehr heißer Luft kam uns entgegen, und das sprach dafür, dass meine Theorie richtig war. In diesem Moment sagte Egil: »Ich wette, dass wir hier erneut auf einen oder mehrere Feuerriesen treffen. Dieser Tunnel liegt noch näher am Turm als der andere, also wird Luminor ihn besonders bewachen lassen. Gut aufpassen und schnell zuschlagen!« Wir gingen weiter, und zwar durch ein ziemlich winkliges Tunnelsystem. Mit Hilfe des Kartenzeichners war es aber schnell geknackt und stellte für uns keine Herausforderung dar.

In einer Ecke nahe des Ausgangs lagen mehrere Sachen auf dem Boden. Darunter fanden wir nicht nur einen Plattenpanzer, den wir allerdings liegen ließen, sondern auch unsere nunmehr siebte Windperle sowie einige weitere Gemmen, die ich nur zu gerne Selena zur Aufbewahrung überließ. Und wir hatten wieder Gold in den Taschen, und zwar 600 Gold. Natürlich ging dann das Drama erneut los: Das Monsterauge leuchtete auf, die dumme Fresse eines Feuerriesen kam in Sichtweite, gleich gefolgt vom Rest des Kolosses, und Waffen wurden bereit gemacht. Nelvin zauberte sofort, und er begann mit Irritation, damit dem Riesen bloß kein Feuerball mehr gelang. Der Zauber funktionierte, und gerade als der Riese mit seiner Keule nach Egil schlagen wollte, erstarrte er mitten in der Bewegung, war gelähmt und fiel der Länge nach zu Boden. Wow! Egil nutzte sofort die Gelegenheit und tränkte sein neues Scimitar erstmals in Blut. Ein einziger sauberer Schlag köpfte den Riesen, und das Thema hatte sich erledigt. Egil klopfte gleich Nelvin wohlwollend auf die Schulter und meinte: »Wenn diese Zauberkunst das Ergebnis deines Trainings ist, dann habe ich Zeit und Gold sehr gerne geopfert!« Ich stimmte zu. Vielleicht hatten wir so tatsächlich auch eine Chance gegen die Drachen. Nelvin musste die gerade aufkommende gute Laune leider sofort trüben, mit der Aussage, dass das nur funktionieren würde, wenn die Drachen nicht immun gegen diese Zauber wären.

Jedenfalls verließen wir den Bollgar-Tunnel halbwegs frohen Mutes und schauten uns um. Ich hatte eigentlich die Fortsetzung der Wüste erwartet, doch überraschend befanden wir uns auf einer saftigen, grünen Wiese. Hier wuchs nicht nur Gras, sondern auch Büsche und Bäume. Schmale und breitere Flüsse, die in den Bollgar-Bergen ihren Anfang nahmen, flossen durch dieses Tal hindurch und direkt ins Meer. Vögel, bunte Schmetterlinge und brummende Insekten flogen über den Blumen. Es wäre ein schöner, nahezu paradiesischer Ort gewesen, wenn sich nicht in der Ferne ein großer, schwarzer Turm in die Höhe geschraubt hätte. Bis jetzt sah alles noch recht friedlich aus, aber der Ansturm der Drachen konnte jederzeit beginnen.

Fortan versuchten wir uns dem Turm zu nähern, was jedoch gar nicht so einfach war, weil wir ständig irgendwelche Hindernisse überwinden mussten. Vor allem die Flüsse waren schwer zu umgehen, und wir mussten einige Male die schmalste Stelle suchen, bis wir sie gefahrlos überspringen konnten. Fast zwei Stunden lang waren wir unterwegs und stets auf Angriffe gefasst, aber fürs Erste versuchte niemand uns aufzuhalten. Stattdessen mussten wir feststellen, dass direkt vor dem Eingang des Turms große, unüberwindliche Felsbrocken lagen, die ein Betreten schlichtweg unmöglich machten. Was nun? Wie kamen wir an diesem Hindernis vorbei? Überklettern schien nicht möglich zu sein, denn die Felsbrocken waren so hoch, dass sie den Eingang überragten. Mit der Spitzhacke würden wir ihnen ebenfalls nicht beikommen können. War hier unser Weg zu Ende?

Nein! Nelvin hatte eine weitere gute Idee: Er erinnerte sich daran, dass ihm sein Meister diese „Sphäre der Öffnungen“ gegeben hatte, die er nun aus seinem Rucksack zog. Wir schauten sie uns näher an, und sahen eine faustgroße, blaue Kugel, in der unübersehbar die Magie pulsierte. Es war nicht ein einziger Blauton, sondern es waren viele verschiedene, und sie veränderten sich ständig, wechselten einander ab, durchzogen einander, vermischten sich und trennten sich wieder. Selena machte große Augen und war ganz fasziniert von dem Farbspiel, konnte ihren Blick kaum davon abwenden und hätte die Sphäre am liebsten gleich behalten. Egil hingegen hatte eher Sinn für das Praktische und fragte, wie wir damit die Steine weggeräumt kriegen. Nelvin erinnerte uns an seine Worte bei unserer ersten Begegnung. Ganz in der Nähe des Turms solle ein Haus stehen, in dem mit der Sphäre ein Mechanismus in Gang gesetzt werden könne, der den Turm öffnet. Richtig, ich konnte mich schwach daran erinnern, dass er das gesagt hatte.

Also suchten wir nun nach dem Haus. Auf dem Weg hierher hatten wir es nicht gesehen, also musste es weiter südlich stehen. Ich versuche euch das Areal mal etwas genauer zu beschreiben: Wir waren im Nordosten dieser paradiesischen Ebene aus dem Tunnel herausgekommen und in Richtung Westen gegangen, hatten uns dabei recht nah an den Bollgar-Bergen gehalten, da hier die Flüsse relativ schmal und gut zu überspringen waren. Der Turm stand im Westen der Ebene. Unweit hinter dem Turm trafen die Bollgar-Berge auf eine südlich gelegene Bergkette, die diese Insel begrenzte und uns den Weg versperrt hätte. Je weiter man nach Osten kam, desto mehr klafften die Berge auseinander, fast wie ein Dreieck. Und nun mussten wir die südliche Bergkette gegenüber den Bollgar-Bergen nach diesem Haus absuchen.

Glücklicherweise dauerte es nicht besonders lange, bis wir das Objekt unserer Begierde gefunden hatten. Nelvin stellte es uns als das „Torhaus“ vor und wollte gerade voran gehen und es betreten, als er von Egil aufgehalten wurde. Der Krieger vermutete, dass Luminor auch dort Wachen aufgestellt hatte und ging selbst voran. Zu unserer Überraschung blieben wir weiterhin von Angriffen verschont. Wir betraten das kleine Haus, das kaum viel Innenleben zu bieten hatte. Auffällig war lediglich ein größerer Altar. Nelvin verkündete: »Das muss der Altar sein, den mein Meister Trasric mir beschrieben hat. Wir müssen nur die Sphäre der Öffnung am Altar benutzen, dann wird sich der Weg zum Turm öffnen.«

Wenn doch alles so einfach wäre im Leben eines Abenteurers! Der Altar hatte eine kugelförmige Vertiefung, in die wir passgenau die Sphäre einsetzen konnten. Daraufhin ging von der Sphäre ein blaues Strahlen aus. Langsam wanderte es in den Boden, der sacht zu beben begann. Kurz danach hörten wir ein lautes Rumpeln aus nordwestlicher Richtung. Nelvin steckte die Sphäre wieder ein, dann verließen wir das Haus und wanderten ein weiteres Mal in Richtung Turm. Die Sonne neigte sich bereits dem Horizont entgegen, als wir ihn erreichten, und tatsächlich waren die großen Steine restlos verschwunden, der Eingang nun frei. Eines war jedoch sicher: Das Rumpeln hatten unter Garantie auch Luminor und seine Spießgesellen mitbekommen, und sie würden uns einen gebührenden Empfang bereiten.

Abgesehen von unserer Angst hinderte uns nichts mehr daran, den Turm zu betreten. Dieses war mit Abstand der gefährlichste Auftrag, den wir bislang hatten. Banditen, die Untoten, ja selbst die Steingolems, sie alle hatten wir mit Talent, Glück und Hilfsmitteln überwinden können. Doch ein einziger Feuerball der Drachen konnte ausreichen, um uns vorzeitig in Balas Reich zu befördern. Und Luminor würde sicherlich auch nicht untätig auf seinem Thron sitzen und sich genüsslich von den Helden in kleine Streifen schneiden lassen. So klein und tapsig er in den Berichten auch beschrieben worden war, jetzt war er ein großer, mächtiger Dämon, und wir konnten nur hoffen, dass unsere Waffen überhaupt eine Wirkung gegen ihn hatten. Und noch eine Sache lähmte mich ein wenig: Die Gewissheit, dass nichts und niemand mehr Burnvilles Einwohnerschaft retten konnte, falls wir versagen würden. Hier ging es um Menschenleben, um die Existenz einer ganzen Stadt. Wir durften einfach nicht scheitern, sonst gab es für die Menschen keine Hoffnung mehr. Nur Egil schien sich seiner Sache sehr sicher zu sein und sprühte geradezu vor Optimismus. Er meinte munter, wenn jeder von uns dreien seine Sache gut machte, dann würde uns nichts und niemand aufhalten können. Nur Selena sollte seiner Meinung nach wirklich besser draußen bleiben und nicht mit uns zusammen den Turm betreten...

Natürlich betraten wir den großen, schwarzen Turm zu viert. Und sofort wurde jede Art von Optimismus mindestens gewaltig erschüttert, wenn nicht sogar völlig im Keim erstickt. Zunächst einmal war es fast unerträglich heiß innerhalb der Mauern. Es waren sicherlich vierzig Grad, heißer als der heißeste Sommertag, und fast augenblicklich fingen wir alle entsetzlich zu schwitzen an. Die Luftfeuchtigkeit war hoch, jeder Atemzug brannte in den Lungen und es war schwer, das auszuhalten. Dann fielen uns gleich die schier unzähligen Dämonenfratzen auf. Es gab sie an den riesigen Säulen, die die Decke hielten, es gab sie an den Wänden, und sogar an den Türen. Trotz der Hitze jagten sie mir eiskalte Schauer über den Rücken. Es war wahrlich ein furchtbarer, gespenstischer Ort. Keiner von uns fühlte sich auch nur annähernd wohl hier. Egil sorgte sich, ob er mit den schweißnassen Händen das Scimitar fest genug halten könnte. Ich verzichtete auf eine Bemerkung, denn von seiner Kampfkraft hing unser aller Überleben ab.

Ich machte meine neue Waffe Feuerbrand bereit, und dann sahen wir uns in dem Eingangsraum um. Es gab nur eine Tür – den Ausgang, ansonsten gab es keine weiteren Durchgänge, sondern einen einzigen, in sich abgeschlossenen Raum. Die Suche nach irgendwelchen Mechanismen, mit denen wir einen Durchgang öffnen konnten, scheiterte. Am vielversprechendsten waren vier Fackelhalter an den Wänden, doch sie ließen sich nicht bewegen, und man konnte die Fackeln auch nicht herausnehmen. Dann fiel mir auf, dass von den vier Fackeln nur drei brannten. Ich fragte Egil, ob er den Feuerstein und das Stück Eisen noch hatte, und sogleich verstand er, worauf ich hinaus wollte. Er kramte die Sachen aus dem Rucksack hervor und begann mit der Arbeit, ebenso wie er es im Tempel der Gala praktiziert hatte, während er Selena genüsslich von dem Abenteuer im Tempel erzählte. Als ein größerer Funken des Feuersteins die Fackel traf, fing sie mit einem lauten Knistern zu brennen an. Und kurz darauf ertönte ein dumpfes Rumpeln aus nordwestlicher Richtung.

Yeah, geschafft! Ach, es ist ein herrliches Gefühl, wenn man gerade ein Rätsel gelöst hat. Man fühlt sich so... schlau! Da, wo vorher noch eine Wand war, gab es jetzt einen Durchgang. Doch als wir mal so vorsichtig um die Ecke spähten, da wünschten sich plötzlich alle, einschließlich Egil, dass die Wand bitte augenblicklich zurückkehren sollte: Einer der in Sabines Tagebuch beschriebenen Feuerdrachen näherte sich uns mit geiferndem Maul. Ein über drei Schritt hohes, flammendrotes Ungetüm mit gewaltigen Krallen an allen Gliedmaßen. Ich zweifelte nicht daran, dass sie einen Menschen zerreißen konnten, wenn sie es darauf anlegten. Nelvin reagierte noch vor Egil und zauberte Irritation auf den Drachen. Zu seiner ausdrücklichen Freude gelang der Zauber problemlos. Die Gefahr eines Feuerballs war damit schon einmal gebannt. Egil schwang das Scimitar und traf das Monster an der Brust, während Selena einen Pfeil schoss, der völlig wirkungslos abprallte und zerbrochen auf dem Boden landete. Dagegen war der Drache mit seinen massiven Schuppen also immun. Ich wollte gerade einen Feuerball schießen und suchte eine günstige Position dafür, um Egil nicht zu gefährden, da erstarrte der Drache mitten in der Bewegung. Es war wieder Nelvin gewesen, der nun auch den Zauber Lähmung durchgebracht hatte. Egil besorgte den unschönen Rest, und dann war der Kampf auch schon gelaufen.

Wir jubelten und freuten uns! Dank Nelvins Zauberkraft hatten wir tatsächlich einen Vorteil gegen diese Giganten. Solange er also über genügend Magie verfügte, hatten wir eine große Chance zu überleben. Diese Erkenntnis machte uns neuen Mut, schenkte uns neue Zuversicht. Nur Selena war ein wenig traurig, wie sie mir leise zuflüsterte. Sie hatte keine Waffe, mit der sie uns helfen konnte und fühlte sich nutzlos für die Gruppe. So würde Egil ihre Anwesenheit niemals akzeptieren können. Ich flüsterte zurück: »Nur Geduld, deine Zeit wird schon noch kommen!«, und dann schlossen wir wieder zu Egil und Nelvin auf.

Wir waren in einem größeren Raum gelandet, in dem abgesehen von weiteren Dämonenfratzen an den Säulen nicht viel zu finden war. Jedoch war links wie rechts jeweils eine Tür in die Mauer eingelassen, und wir entschieden uns zunächst für die linke Tür. Ein längerer Gang schloss sich an, und meine Ohren nahmen ein hässliches Geräusch auf. Irgendetwas quietschte erbärmlich und brauchte dringend einen Tropfen Öl. Egil war der Erste, der auf das quietschende Objekt traf, und zum Glück war das nicht wörtlich zu nehmen, denn wenn es ihn getroffen hätte, dann wäre von dem starken Krieger nicht viel übrig geblieben. Es war ein großes, gewaltiges Pendel, das mitten im Gang herumschwang, das höllisch scharf aussah, und das weder an den Seiten noch unten drunter genug Raum ließ, um es gefahrlos passieren zu können. Böse Falle!

Was nun? Die andere Tür versuchen? Nelvin vermutete, dass es irgendwo einen Mechanismus geben musste, mit dem man das Pendel deaktivieren konnte. Aber wo? Er begann, die Wände links und rechts abzutasten, und ich wollte dasselbe mit dem hinter mir liegenden Bereich tun. In dem Moment fiel mir allerdings auf, dass Selena verschwunden war. Ich rief nach ihr und meinte entschuldigend zu Egil, dass sie eben noch direkt hinter mir gewesen war. Erneut warf er mir einen mitleidigen Blick zu, verkniff sich aber jeden Kommentar. Ohnehin wusste ich genau, was der Krieger dachte. Wo steckte die Sylphe bloß? Ich erinnerte mich an Selenas Aussage, dass sie sich nutzlos fühlte und fürchtete schon, sie hätte sich heimlich aus dem Staub gemacht, da verstummte plötzlich das Quietschen vor uns im Gang, und das Pendel verschwand in einer Nische in der Decke. Fast gleichzeitig hörte ich Selena rufen: »Ich bin hier!«, woraufhin sie, wie aus dem Nichts, durch eine illusionäre Wand gegenüber des Pendels auftauchte. So langsam gingen mir diese falschen Wände aber mal sowas von auf den Zwirn...

Im Moment freute ich mich aber über Selenas Erfolgserlebnis! Kaum stand sie wieder bei uns, plapperte sie auch schon munter drauflos: »Ich habe eine Wand entdeckt, die gar nicht wirklich existiert. Neugierig ging ich hindurch und stand in einem kleinen Raum. Da war ein Schalter an der Wand, und als ich da draufgedrückt habe, hörte das schlimme Quietschen auf, und ich konnte euer Rufen hören. Ich war eigentlich nur zwei Schritte von euch getrennt, aber ihr konntet mich nicht sehen. Dann ging ich wieder durch die Wand und ihr habt mich alle ganz verwirrt angeschaut. Ich rate mal, das Pendel ist weg?« Jep, genau so war es. Reife Leistung! Selbst Egil konnte sich zu einem Lächeln und dem Kommentar »Gute Arbeit!« herablassen, woraufhin die Sylphe sichtlich zufrieden strahlte.

Nun war es an der Zeit, die Welt hinter dem Pendel zu erkunden. Vorsichtig ging Egil voran, so als fürchte er, dass sich das scharfe Pendel noch einmal senken könnte, doch es blieb alles ruhig. Wenige Schritte weiter endete der Gang in einer Treppe, die anscheinend in den Keller des Turms führte. Behutsam gingen wir voran und glaubten kaum, was wir dort unten vorfanden: Der Keller war als Folterkammer eingerichtet, und die Luft war noch heißer als sie es ohnehin in dem Turm war. Ich schätzte sie vorsichtig auf bald fünfzig Grad oder mehr. Die Luft war voller Schwefelschwaden, und brodelnde Geräusche füllten den Raum. Sie kamen aus einem großen Becken aus riesigen Schädeln, in dem Lava kochte. So und nicht anders stellte ich mir die Hölle vor!

Ich wollte gerade vorschlagen, dass wir uns wieder verziehen, da vernahmen wir aus einem entfernten Teil des Raumes schwaches Stöhnen und dünne Hilferufe vieler Stimmen. Wir gingen an dem Lavabecken vorbei

und sahen einen riesigen, vergitterten Bereich, in dem hunderte abgemagerte Gestalten lagen oder hockten. Einige schienen uns gesehen zu haben, denn sie riefen mit letzter Kraft um Hilfe oder versuchten, sich an den Gitterstäben hochzuziehen. Es war die Einwohnerschaft von Burnville! Und sie litten entsetzlich unter der schlechten Luft und den unfassbar hohen Temperaturen. Es war ein Wunder, dass sie überhaupt noch lebten! Hinter der Zelle, wo sich die Tür befand, erblickten wir eine Frau in der weißen Robe einer Heilerin. Sie war verzweifelt bemüht, von außen die Zellentür zu öffnen. Das musste Sabine sein! Wir hatten sie gefunden und sie lebte, war sogar in ganz passablem Zustand, wie ich erfreut feststellte.

Als wir uns näherten, kam sie mit einem erfreuten Lächeln auf uns zu und sagte: »Ich hätte kaum zu hoffen gewagt, dass ich Hilfe erhalte. Der Feuerdämon Luminor hält alle Einwohner von Burnville hier in der Folterkammer gefangen. Vielleicht sollten wir uns zusammentun. Gemeinsam schaffen wir es wohl eher, die Leute zu befreien. Ich habe gesehen, dass Luminor persönlich den Schlüssel zu den Zellen bei sich trägt. Soweit ich herausgefunden habe, lebt er in einem der oberen Stockwerke des Turms.«

»Na klar! Natürlich! Was habe ich euch gesagt? Der kleine Feuergeist verpieselt sich wie vermutet in die entlegensten Gegenden des Turmes und lässt seine Untergebenen die ganze Drecksarbeit machen. Das ist wieder sooo typisch!« …leider auch typisch für mich, dass mir bei der ersten Begegnung mit Sabine ein solcher Ausbruch herausplatzte. Als ich ihre Tränen der Verzweiflung sah, musste ich nicht lange überlegen, ob wir sie mitnehmen sollten. Ich schaute meine drei Gefährten an. Egil nickte entschlossen, Nelvin stimmte zu und nachdem ich Selena alles übersetzt hatte, gab es auch von ihrer Seite keine Einwände mehr. Leider bedeutete das für sie, dass sie von nun an ein wenig ausgeschlossen wurde, denn ab jetzt konnten wir nicht mehr sämtliche Gespräche auf Sylphisch führen, sondern mussten wieder Lyramionisch sprechen. Ich versprach ihr aber, dass ich ihr so bald wie möglich unsere Sprache beibringen, und bis dahin alles für sie übersetzen würde. Sabine schaute ihrerseits Selena neugierig, aber wohlwollend und ohne Vorbehalte an. Vermutlich hätte sie aber in diesem Moment sogar einen Ork in der Gruppe geduldet, solange er ihr dabei half, das Volk von Burnville zu befreien. Sie sagte: »Lasst uns gehen und diesen Luminor finden, damit wir diese armen Leute hier rausholen können. Möge Gala uns in unserer Mission beistehen!«

Egil versprach den Gefangenen die baldige Rettung, und ging mit Sabine und Nelvin auf kürzestem Wege in Richtung Treppe. Ich bat derweil Selena um den Versuch, die Gefängnistür zu öffnen. Allein die Tür jagte mir kalte Schauer über den Rücken, denn darauf war eine Metallplatte angebracht, auf der eine Abbildung zu sehen war: Sie zeigte das Gesicht eines Dämons, um das sich Flammenzungen rankten. Wahrlich furchteinflößend! Selena versuchte es mit einem Dietrich und gab wirklich alles, doch leider musste sie mir traurig mitteilen, dass diese Tür ausschließlich mit dem passenden Schlüssel geöffnet werden konnte. Dann beeilten wir uns den anderen zu folgen. Die Luft in der oberen Etage war eine echte Wohltat für meine gepeinigte Lunge. Wie schlimm musste es für die Gefangenen sein, die schon seit so langer Zeit eingesperrt waren?

Während wir uns auf den Weg zur rechten Tür machten, fragte Egil Sabine kurz, wie sie in den Turm gelangt war, da bei unserer Ankunft große Steine vor dem Eingang gelegen hatten. Sie sagte, dass sie beim ersten Mal Glück gehabt hätte, und der Zugang frei gewesen sei. Anschließend sei sie mit Hilfe eines Seils durch ein Fenster rein und rausgeklettert. Sie hätte mit Eimern Wasser von draußen geholt und es unter den Gefangenen aufgeteilt. Anscheinend hatte Luminor keine weiteren Pläne mit den Gefangenen gehabt, nachdem sie sich so wenig kooperativ gezeigt hatten. Sie sollten wohl nur noch in der Zelle verrotten, und sonst kümmerte sich niemand mehr um sie. Jeden Tag sei Sabine sämtlichen Drachen ausgewichen und ein Dutzend Mal draußen gewesen, um die Leute zu retten, doch seien manche bereits auf der Strecke geblieben und ihren Verletzungen erlegen. Wir mussten uns beeilen! Eigentlich wollte ich Sabine noch fragen, ob sie bereit wäre anschließend auch meinen Weg weiter zu gehen, aber das erschien mir absolut unpassend zu der Zeit. Stattdessen erinnerte ich mich an den Stab der Gala, den Sandra mir gegeben hatte und zeigte ihn ihrer Tochter. Sie dankte mir zwar für die Umsicht, doch hatte sie bereits eine Keule der Gala, und benötigte keine zusätzliche Waffe.

Wir hörten das Quietschen lange bevor wir das Pendel sehen konnten. Auch in diesem Gang gab es die Falle. Sabine erklärte, dass die Feuerdrachen auf diese Art und Weise den Weg blockieren würden, dass es jedoch nur dann aktiv sei, wenn der Zugang zum Turm offen war. Sie meinte, irgendwo müsse es einen Schalter geben, und ich verkündete munter: »Ich weiß! Selena hat ihn bereits gefunden!« Tatsächlich war die Diebin eben erneut durch eine Geheimtür verschwunden und wie erwartet verschwand wenige Sekunden später das Pendel in der Decke. Der Weg war frei.

Am Ende des Gangs führte eine Treppe in die zweite Ebene des Turms. Hier zeigte uns die Heilerin das Seil, das aus dem Fenster hing, und an dem sie mit leeren Wassereimern runter, und mit vollen Wassereimern raufgeklettert war. Unfassbar, wie sie das geschafft hatte! Ich hätte erstens das ganze Wasser verschüttet und zweitens wäre ich nicht einmal ohne Eimer runter und wieder hoch gekommen. Sabine meinte dazu aber nur,

dass Verzweiflung enorme Kräfte freimachen würde, und damit hatte sie sicher Recht. In der Etage gab es zunächst gar nicht viel zu sehen. Ein langer Gang, sonst nichts. Kurz vor der Treppe ins nächste Stockwerk fanden wir schließlich eine Tür. Ich fragte Sabine, wie viele Stockwerke der Turm eigentlich hatte, und sie antwortete, dass sie fünf gesehen hätte, dass sie aber nicht gewagt hätte, nach weiteren zu suchen. Im fünften Stockwerk würde sich allerdings Luminor persönlich aufhalten und den Schlüssel zum Kerker bewachen. Also mussten wir gar nicht höher gehen.

Egil wollte im Moment erst einmal rausfinden, was sich hinter dieser Tür befand, und vorwitzig öffnete er sie. Sofort rief er »Achtung!«, und das aufleuchtende Monsterauge ließ mich nur noch die Frage stellen, ob es Riesen oder Drachen waren, die uns angriffen. Lustigerweise, auch wenn mir zu diesem Zeitpunkt nicht zum Lachen zumute war, waren es ein Drache und ein Riese, die uns angriffen. Egil stürmte auf den Drachen zu, woraufhin Nelvin den Riesen einschlafen ließ. Schlafend konnte er weder angreifen noch zaubern und war aus dem Kampf genommen. Ich rannte zu Egil und half ihm gegen den Drachen, als ich plötzlich eine magische Entladung neben mir verspürte, die das Monster traf und ins Wanken brachte. Zwei schnelle Hiebe brachten es dann zu Fall. Die Entladung war von Sabines Keule gekommen. Dabei handelte es sich laut ihrer Aussage um den Zauber Geisterwaffe, so als wenn man einen unsichtbaren Hammer schwingt und ihn dem Gegner vor den Latz knallt. Nett und effektiv! Nelvin ließ parallel die Zauber Irritation und Lähmung gegen den Riesen vom Stapel, was ihn zu leichtem Schwertfutter machte.

Wieder ein Gefecht nahezu unbeschadet überstanden. Nur Egil hatte durch eine Drachenklaue einen Kratzer abbekommen, der ihn aber kaum störte. Sabine störte er hingegen schon, denn eine solche Wunde konnte sich entzünden und üblen Wundbrand verursachen. Also legte sie fachkundig ihre Hand auf und verschloss die Wunde mit ihrer Magie. Ich war beeindruckt und dachte gleich darüber nach, wie sehr wir einen Heiler in unserer Gruppe brauchen konnten. Und Sabine schien, wie Thalions Gefährte Crag, eine Meisterin ihres Faches zu sein.

Anschließend schauten wir uns genauer in dem Raum um. Auf dem Boden sah ich einige große Lavaflecken liegen, die von Zeit zu Zeit ihre glühende Masse hochspritzen ließen. Wenn einer von uns davon getroffen werden würde, dann könnte wahrscheinlich selbst Sabine nichts mehr für uns tun. Entsprechend warnte sie uns auch gleich, dass wir die Flecken weiträumig umgehen sollten. Ich fand ohnehin die Mitte des Raumes wesentlich interessanter: Dort wuchs eine gewaltige Flamme aus dem Boden und brannte ruhig vor sich hin, wie eine vom Wind unberührte Kerzenflamme, nur eben sehr viel größer. Die Flamme war sogar größer als Egil und strahlte eine enorme Hitze aus. Als sich Nelvin vorsichtig der Flamme näherte, hörten wir plötzlich eine geisterhafte, körperlose Stimme sprechen: »ICH BIN SEINE KRAFT UND SEINE MACHT. JE HÖHER ICH BRENNE, UMSO STÄRKER IST ER. NIE WIRD ER VERGEHEN, SOLANGE ICH SEIN LEBEN BIN.«

Er…? Na wer denn? Eigentlich konnte es sich dabei nur um Luminor handeln, denn immerhin war ER der neue Herr dieses Turms. Aber wieso hieß es, „je höher ich brenne, umso stärker ist er“? Und wie konnte man vielleicht dafür sorgen, dass seine Flamme eben nicht mehr so hoch brannte? Im Moment war sie so groß, dass Luminor – wenn es hierbei wirklich um ihn ging – unvorstellbar mächtig sein musste. Nelvin erklärte uns, dass es durchaus möglich wäre, dass es sich dabei um eine Art Lebensflamme handelte. Immerhin war Luminor ein Dämon, und diese Flamme könnte jener Anker sein, der seine Existenz auf unserer Ebene des Lebens festhielt. Ich gebe zu, dass ich davon nur die Hälfte verstanden hatte. Egil sogar noch weniger. Er wollte nur wissen, wie man sie verkleinert. Doch das wusste niemand von uns. Es konnte ja schlecht sein, dass wir Sabine baten, einen weiteren Eimer Wasser zu holen, um damit die Lebensflamme zu löschen. Interessanterweise hatte die Heilerin in ihrer Verzweiflung genau das bereits versucht. Es hatte nur gezischt, als das Wasser verdampfte, sonst war rein gar nichts geschehen!

Wir beschlossen darüber nachzudenken, während wir den Turm nach weiteren Hinweisen durchsuchen, und wollten uns gerade wieder auf den Weg machen, als mir ein seltsames Gebilde hinter der Flamme auffiel. Weiträumig umging ich Feuer und Lavaflecken und schaute mir das Ding aus der Nähe an. Egil tat dasselbe von der anderen Seite aus. Es war eine grässliche Dämonenfratze aus Stein. Als ich das steinerne Gesicht untersuchte, stellte ich fest, dass hinter dem Mund ein rundes Loch in die Wand führte. Egil meinte daraufhin lapidar: »Eine Schönheit ist dieses Gesicht wahrlich nicht. Außerdem sieht es aus, als ob es sehr durstig wäre. Das bin ich übrigens auch! Ich brauche erstmal was zu saufen, sonst verbrenne ich noch innerlich.«

Wir verließen den Raum und nahmen ein wenig Flüssigkeit zu uns. Ich war sicher, dass ich auf dem besten Weg zur Dehydration war, einfach, weil ich sämtliches Wasser meines Körpers ausgeschwitzt hatte. Alles an mir klebte. Meine Haare waren nass und klebten am Kopf, meine Unterwäsche hätte ich längst auswringen können, und selbst meine Füße schwammen in ihren Stiefeln hin und her. Eine furchtbare, drückende Luft! Und wir mussten noch mindestens drei Stockwerke weiter...

Nachdem die Wasserschläuche mit ihrem warmen, abgestandenen und daher furchtbar schmackhaften Wasser wieder verpackt waren, widmeten wir uns der Treppe, und damit der dritten Etage des Turms. Zu unserer Überraschung war es dort nicht nur wesentlich kühler als in den ersten beiden Ebenen, sondern auch stockfinster, so dass wir erst einmal für Licht sorgen mussten. Genau gesagt war das meine Aufgabe, die ich mit Hilfe der Magie im ersten Versuch löste. In dem Moment fiel mir auf, dass Nelvin seit dem Training bei Nalven kein einziger Zauberspruch mehr misslungen war, und auch bei mir klappte es erstaunlich gut. Plötzlich griff Sabine nach meiner Hand und fragte: »Was hast du da?«
»Das ist ein Ring!«, entgegnete ich ihr ein wenig perplex.
»Das sehe ich selbst!«, sagte sie genervt, aber präzisierte sogleich: »Der sieht aus wie ein Sobek-Ring.«
»Joa, das ist er auch!«, antwortete ich ihr, darüber rätselnd, was sie eigentlich von mir wollte.
Sie fragte mich dann: »Darf ich ihn mir für die Dauer unseres Aufenthalts im Turm einmal ausleihen?«
Noch immer keinen Schimmer habend, schluckte ich die Frage runter, in welchem Gewässer sie hier gerne schwimmen würde und gab ihr den Ring. Sie sagte schlicht »Danke!« und steckte ihn sich an den Finger.

Nun sahen wir uns in Ebene drei genauer um. Dem Staub nach zu urteilen, der hier den Boden bedeckte, war dieser Bereich des Turms seit sehr, sehr langer Zeit nicht mehr betreten worden. Schon wenige Schritte geradeaus gab es die nächste Treppe, die uns in die vierte Ebene führen würde. Eine schmale Spur zwischen den Treppen war frei von Staub, doch sonst lag überall eine dicke Schicht völlig ohne Fußabdrücke. Da aber links von uns, mitten im dicksten Staub, eine Tür darauf wartete, von uns geöffnet zu werden, mussten wir unsere Fußabdrücke in der antiken Schicht verewigen. Die Tür hatte keinerlei Klinke, Griff oder Schloss, sondern einfach nur eine kugelförmige Vertiefung etwa eineinhalb Schritt über dem Boden. Darüber waren Runen angebracht, und diese forderten uns auf: „Benutze die Sphäre“.

Für Nelvin war das ein ganz klarer Fall. Er holte die Sphäre der Öffnung heraus und drückte sie in die Vertiefung, woraufhin die Tür geräuschlos aufschwang. Dahinter befanden wir uns in einem kleinen quadratischen Raum, in dem es abgesehen von zwei Statuen nicht viel zu sehen gab. Doch geradeaus durch gab es noch eine Tür, die in einen weiteren Raum führte. Dort angekommen, sahen wir etwas ganz Eigenartiges: In einer Lichtkugel vor uns befand sich ein durchscheinendes Amulett. Die Kugel schwebte knapp eineinhalb Schritt über dem Boden und bewegte sich kein bisschen von der Stelle. Sie leuchtete in einem schillernden Licht, so als wäre das Licht eines Regenbogens darin gefangen. Selena starrte gebannt auf die Kugel, und streckte voller Sehnsucht in den Augen ihre Hand danach aus, und auch wir anderen bewunderten die Erscheinung, konnten uns aber keinen Reim darauf machen.

Es war schließlich Sabine, die uns aus den Gedanken holte. Sie meinte, vielleicht sei es die Macht Galas, die uns dieses Amulett schickte, um Luminor aufhalten zu können. Also sollten wir es uns schnappen und analysieren. Und danach sollten wir schleunigst weitergehen und im Staub dieses Raums keine Wurzeln schlagen. Mit diesen Worten griff sie nach dem Amulett. Was dann geschah, habe ich bis heute nicht verstanden, und kann es daher nur visuell wiedergeben: Als Sabine das Amulett berührte, gab es einen gewaltigen Knall, und Blitze schlugen rund um die Gruppe ein, ohne uns zu treffen. Dann öffnete sich mit einem lautstarken Donnern ein blaues Lichttor vor uns. Als das Tor groß genug war, konnten wir in eine andere Welt blicken, und sahen dort zwei schemenhafte Gestalten stehen. Plötzlich wurde eine der Gestalten von einem Blitz erfasst und durch das Tor, direkt vor unsere Gruppe geschleudert. Mit einem erneuten Donnerschlag schloss sich das Tor wieder, und alle Lichter verloschen. Für einen Augenblick war es totenstill, doch dann hörten wir ein wütendes Knurren vor uns...

Oh, ohh!! Vielleicht hätte Sabine das Amulett besser nicht berühren sollen. Man sagt, hinterher sei man immer schlauer, und nun mussten wir uns mit den Konsequenzen auseinandersetzen. Vor uns stand ein seltsames Wesen, eine Mischung aus Mensch und Katze. Der Körper war der eines Menschen, wenn er auch von kurzem, goldgelben Fell bedeckt war, doch Gesicht und Mähne erinnerten mehr an einen Löwen oder Tiger. Die Kreatur trug ein Ledercape, sowie Lederschuhe, hatte ein großes Schwert auf den Rücken geschnallt, und ein Amulett in der rechten Hand. War das etwa das Amulett, das wir vorhin gesehen hatten? Es war zu weit weg, um es genau erkennen zu können. Egil zog sein Schwert und schien zu allem entschlossen zu sein. Nelvin und ich hielten ihn gleichzeitig auf. Wir wollten erst einmal herausfinden, woher dieses Wesen kam und was es wollte. Hoffentlich sprachen wir auch dieselbe Sprache, denn die knurrenden Töne, die der Fremdling von sich gab, ließen anderes vermuten. Wenigstens zog er sein Schwert nicht, und solange er das nicht tat, gab es für uns keinen Grund für einen Angriff. Im Moment sah ich nur, dass uns der Katzenmensch mit wütend funkelnden Augen anschaute, aber da er soeben aus seiner Welt gerissen wurde, war das nicht weiter verwunderlich.

Nelvin beschloss in diesem Moment den Erstkontakt zu wagen, grüßte freundlich und versprach, dass wir ihm nichts tun würden. Überraschend antwortete die katzenhafte Kreatur in unserer Sprache, auch wenn er einen starken Akzent hatte, langsam sprach, den Buchstaben R heftig rollte, seine Stimme rau und kratzig war, und sich immer mal wieder ein Knurren mit einmischte: »Grrrr, wo bin ich hier gelandet? Seid ihr daran schuld?

Gerade wollte ich meine versteinerte Freundin von ihrem Fluch befreien. Doch als ich ihr das Amulett umlegen wollte, traf mich ein gewaltiger Blitz. Knurrrr«

Genau das hatten wir gesehen. Die zweite Gestalt war also seine Gefährtin gewesen, von der wir ihn unabsichtlich getrennt hatten. Kein Wunder, dass er stocksauer auf uns war! Nun mischte sich Egil ein und fragte den Fremden nach dem erwähnten Fluch. Er antwortete: »Knurrrr. Vor ein paar Tagen habe ich einen mächtigen Magier getötet. Er hatte ein kostbares Juwel, das Lionheart, gestohlen und meine Gefährtin versteinert.«
Sabine fragte ihn daraufhin: »Und mit dem Amulett wolltest du sie davon befreien?«
Ruckartig wandte sich der Kopf des Fremden ihr zu, bevor er antwortete: »Ich hatte es während meiner Reise gefunden. Ich hoffte, ich könnte damit den Fluch von meiner Freundin nehmen. Knurrrr«
Dabei hielt er das Amulett hoch, und als ich es näher betrachtete, war ich mir hundertprozentig sicher, dass es dasselbe Amulett war, das wir zuvor in der Lichtkugel hatten funkeln sehen. Nelvin fragte den Fremden: »Kommst du aus Lyramion?«
Der Katzenmensch legte den Kopf schräg und sagte: »Grrrr, ich kenne diesen Ort nicht. Liegt er in Altaia oder in Felinar?« Da ich weder die erwähnten Namen kannte, noch jemals von Wesen wie ihm gelesen hatte, schloss ich daraus, dass er aus einer völlig anderen Welt gerissen worden war. Aber wie war das möglich?

Nun war ich an der Reihe, ihm unsere Geschichte zu erzählen. Ich berichtete von Lyramion und Luminors Turm, ich erzählte, wie wir in diesen längst vergessenen Bereich gekommen waren, und aus unbekanntem Grund genau sein Amulett vor uns in der Luft geschwebt hatte. Wir hatten bloß schauen wollen, ob wir es zur Rettung unserer Stadt verwenden konnten und die Berührung des Artefakts hatte die folgenden Ereignisse ausgelöst. Es war ein Unfall und keine Absicht gewesen. Hoffentlich verstand der Katzenmensch die Zusammenhänge und verzieh uns diese Tat. Er überlegte einen Moment lang, seufzte knurrend und sagte dann: »Grrrr. Ich verstehe, dass ihr mich nicht absichtlich aus meiner Welt gerissen habt. Deshalb werde ich euch am Leben lassen. Knurrr! Und jetzt entschuldigt mich, ich muss unbedingt einen Weg finden, um wieder nach Hause zu kommen.«

Eigentlich war dieser Katzenmensch gar nicht so böse, wie er im ersten Augenblick wirkte. Dabei hatte er einen triftigen Grund für seine schlechte Laune gehabt. Wenn ich mir seine Muskeln so ansah, dann musste er stark und ein guter Kämpfer sein. Einen mächtigen Magier tötete man auch nicht im Spaziergang, sondern es brauchte einen großen Krieger, um das schaffen zu können. Und ohne Egils Kunst schmälern zu wollen, so waren doch zwei Krieger besser als nur einer. Außerdem fand ich ihn, seine Art, seinen Hintergrund und sein ganzes Erscheinungsbild außerordentlich faszinierend. Dieses Wesen war nun gefangen in einer fremden Welt, ähnlich wie Selena. In einer Welt, die wir demnächst komplett bereisen würden. Vielleicht gab es eine Möglichkeit, ihn in seine Welt zurückzubringen? Und wenn er uns solange dabei helfen würde unsere eigenen Abenteuer zu bestehen, dann umso besser. Mir kam gerade eine wahnwitzige Idee, und ich konnte nur hoffen, dass Egil nicht gleich wieder einen Riesenaufstand machen würde!

Der Fremde hatte beinahe den Raum verlassen, da rief ich ihm zu: »Warte mal!«, und teilte ihm meine Überlegungen mit. »Du bist allein in unserer fremden Welt. Einer Welt, die wir gerade versuchen vor einer großen Gefahr zu retten. Dabei werden wir eine Vielzahl fremder Orte und Dinge sehen, sowie mit vielen gelehrten Leuten reden, und vielleicht finden wir irgendwo eine Möglichkeit, wie wir dir zur Heimkehr verhelfen können. Außerdem sind wir hier in einem fürchterlichen Turm voller Feuerdrachen und anderen gefährlichen Feinden, so dass wir uns gegenseitig helfen und schützen könnten. Vielleicht wäre es besser, wenn wir uns zusammentun und die Suche gemeinsam fortsetzen. Was meinst du?«, so schloss ich meinen Bericht ab.
»Knurrr, ihr wollt, dass ich mich euch anschließe?« Der Katzenmensch schaute uns alle nacheinander abschätzend an, bis sein Blick am Ende wieder auf mir ruhte. Gespannt wartete ich auf seine Antwort. Etwas lauter und entschlossener sagte er schließlich: »Nun, warum nicht, vielleicht finden wir ja gemeinsam eine Möglichkeit, wie ich zurückkehren kann. Schnurrr«

Damit war es besiegelt! Unsere Gruppe bestand fortan aus sechs Mitgliedern. Und was für eine bunte Mischung wir doch waren: Der starke Krieger, der mächtige Magier, die grünhäutige Sylphendiebin, die strahlende Heilerin, der gewandte Katzenkämpfer und der unbedarfte Jungspund. Herrlich, oder? Man stelle sich nur mal vor, wir würden dieses Abenteuer überleben, und die Barden würden unsere Geschichten weitererzählen. Die Zuhörer würden sich doch schon bei der Charakterbeschreibung vor Lachen am Boden kringeln. Aber genau das war unsere Stärke: Sechs völlig verschiedene Individuen, die gemeinsam eine unbezwingbare Einheit bildeten.

Genug der Träumerei! Der Fremde stellte sich uns als Valdyn aus dem Volk der Felinen vor, die in seiner Welt keine Besonderheit sind, und die dort friedlich mit den Menschen zusammenleben. Verständlicherweise hatte es Sabine ziemlich eilig, dass wir vorankommen und bat uns, das große Kennenlernen auf später zu verschieben. Valdyn knurrte darüber, denn er hätte schon gerne gewusst, worauf er sich einließ. Ich beschloss,

ihn unterwegs so gut es ging auf den aktuellen Stand zu bringen. Wenigstens unsere Namen, unsere wichtigsten Eigenschaften, sowie die aktuelle Aufgabe nannte ich ihm schon einmal.

Dann verließen wir den Raum und wollten in Richtung Treppe gehen, als Selena mich zurückrief. Sie habe schon wieder eine illusionäre Wand entdeckt, sagte sie auf Sylphisch. Valdyn schüttelte verwirrt den Kopf, und ich erklärte ihm kurz, dass auch sie aus einer anderen Welt stammt und leider unsere Sprache nicht kennt. Dann übersetzte ich für Sabine und ihn, während wir Selena in den Raum folgten. Leider war bis auf den allgegenwärtigen Staub nichts zu finden, und als Sabine die Aktion schon als Zeitverschwendung abtun wollte, meldete Nelvin, dass laut Kartenzeichner dahinter eine weitere verborgene Kammer liegen müsste. Da es keine Tür gab, musste erneut eine Illusion zu passieren sein.

Wir hatten sie schnell entdeckt und durchquert, und tatsächlich wurden wir anschließend fündig: Dort stand eine Truhe. Ich wollte gerade meinen Dietrich zücken, da fiel mir ein, dass ich doch gar nicht mehr der richtige Ansprechpartner für sowas war. Ich fragte Selena, ob sie die aufmachen kann, und sie machte sich gleich ans Werk. Nelvin fügte hinzu, dass sie vorsichtig sein solle, da wir an diesem Ort schon eine Menge Fallen gefunden hatten, und er vermutete, dass auch die Truhe mit einer Falle gesichert sein könnte. Ich übersetzte für Sabine und Valdyn, und prompt meldete Selena: »Du hast Recht, hier ist eine fiese Falle drauf!« Vorsichtig, wie in der Diebesgilde gelernt, machte sie sich an dem Mechanismus zu schaffen, und meinte nach nur wenigen Sekunden, dass sie die Falle entschärft hätte. Und nach weiteren höchstens zehn Sekunden klickte es erneut und die Truhe ging auf. Stark gemacht! Unwillkürlich suchte mein Blick den des Kriegers, doch er ließ mit keiner Regung erkennen, ob er beeindruckt von der Sylphe war, oder nicht.

Die folgende Szene war sehr amüsant! Wir standen alle im Halbkreis um die Truhe und Selena herum, schauten herab und waren gespannt, was wir dort finden würden. In der Truhe lag, gebettet auf einem Samtkissen, eine kleine Phiole. Als Selena sie anzufassen versuchte, zuckte ihre Hand erst zurück, und sie rief erschrocken aus: »Die ist ja eiskalt!« Egil war einer von dreien, die sie verstanden hatten, und meinte sofort: »Das ist genau das, was ich jetzt brauche: Eine Flasche eiskaltes Wasser! Her damit!«
Doch Nelvin warnte ihn sogleich eindringlich davor die Flasche leerzutrinken. »Es ist nicht die Truhe, die kalt ist, sondern das Wasser selber ist es. Eine unbekannte Magie liegt darauf, und es könnte fatale Folgen für dich haben, das Wasser zu trinken.« Egil regte sich daraufhin auf, dass ihm in diesem verdammten Turm aber auch wirklich jeder Spaß genommen würde.

Mich beschäftigte viel eher die Frage, woher das Wasser kam. Wer hatte es in diese Truhe gelegt, und zu welchem Zweck? Was machte so kaltes Wasser an einem so heißen und ungastlichen Ort, an dem Lava, Feuer und glühende Hitze vorherrschten? Vorerst blieb keine Zeit um darüber nachzudenken, denn Sabine beschwor uns eindringlich, dass wir unseren Weg zu Luminor endlich fortsetzten. Wir steckten die Flasche ein und machten uns auf den Weg. Die Treppe in die vierte Etage des Schwarzmagierturms brachte uns wieder in heißere Gefilde. Valdyn fauchte: »Grrrr, sehr warm habt ihr es hier!«, und ich berichtete ihm ein bisschen ausführlicher von Burnville, den gefangenen Einwohnern, von Luminor und unserem Plan. Er sagte etwas von „ehrenhaften Zielen“, doch dann wurde unsere Aufmerksamkeit anderswo benötigt.

Egil hatte eine Tür geöffnet und war in einen Raum eingetreten, wo er sofort unangenehm begrüßt wurde. Dort warteten drei stattliche Feuerdrachen auf uns. Außerdem sahen wir am Boden wieder größere Lava-Pfützen, und als wenn das noch nicht reichen würde, brannten an verschiedenen Stellen auf dem Boden kleine Flammen, ähnlich wie die große „Lebensflamme“ im zweiten Stockwerk, nur wesentlich kleiner. Ich rief laut: »Passt auf Lava und Flammen auf, kommt ihnen nicht zu nahe!«, was besonders Valdyn galt, denn wir anderen hatten uns ja bereits damit auseinandersetzen dürfen. Nelvin rief: »Kümmert euch um den rechten Drachen, ich lasse die anderen beiden erstmal einschlafen!« Valdyn hatte sein Schwert gezogen, ich nahm Feuerbrand und wir beide stürmten auf den rechten Drachen zu. Dabei musste ich einen Umweg laufen wegen Lava und Flammen. In diesem Moment schrie Selena lautstark: »Passt auf, die Flammen wandern! Sie bewegen sich!« Ich übersetzte sofort und wiederholte ihren Ausruf, als plötzlich ein heftiger Wasserschwall von oben auf den Feuerdrachen vor mir hinabstürzte. Verwirrt blieb ich stehen, während es um mich herum überall zischte und Dampf aufstieg, weil das Wasser mit der heißen Lava und den Flammen in Kontakt gekommen war. Der Drache war durch die Wassermassen heftig getroffen worden und wurde sogleich von Egil mit fürchterlichen Hieben eingedeckt, während Valdyn fauchend zurückwich und knurrte: »Grrrr, Wasser!«

Katzen sind wasserscheu, ich hätte es wissen müssen, und offenbar galt das auch für mächtige Felinen. Doch wo war das Wasser überhaupt hergekommen? Während die beiden verbliebenen Drachen eingeschlafen waren, konnten wir uns erst einmal wieder sammeln. Dabei sah ich, dass Sabine mit dem Ring des Sobek beschäftigt war. Ich fragte sie, ob sie das mit dem Wasserfall gewesen sei. Nelvin antwortete für sie und bestätigte das: Es gäbe einen schwarzmagischen Wasserfall-Spruch, von dem er leider noch nie eine Schriftrolle gefunden hatte, den er aber gerne lernen würde. Und Sabine ergänzte: »In den Sobek-Ringen sind einige von diesen Zaubern gespeichert, wusstet ihr das nicht?« Nein, das war uns bisher unbekannt gewesen.

Ich schlug vor, dass Sabine den Ring an Selena weitergibt und sie lehrt, den Wasserfall zu benutzen, damit sie uns im Kampf helfen konnte, während Sabine die Geisterwaffe aus der Keule beschwören sollte. Sie war einverstanden, während Valdyn sich knurrend äußerte: »Grrr, verschont mich mit Wasser, wenn ich danebenstehe. Ich bin noch immer gepeinigt von meinem Abenteuer, in dem ich einige Male fast ersoffen wäre, und kann kein Wasser mehr sehen! Knurrr!«

Während Nelvin Irritation und Lähmung auf die verbliebenen Drachen sprach, und ich geduldig Sabines Anleitung für die Benutzung des Rings an Selena weiterleitete, geschah eine unglaubliche Szene direkt vor uns: Eine von den kleinen, wandernden Flammen hielt direkt auf einen Feuerdrachen zu. Völlig ohne erkennbares Muster wanderten sie über den Boden, änderten abrupt die Richtung, wichen einander aus oder blieben auch mal stehen. Ich hätte ihre Geschwindigkeit vorsichtig auf einen Zehntelschritt pro Sekunde geschätzt. Und wenn diese eine Flamme jetzt nicht noch die Richtung wechselte, dann würde sie gleich mit dem Drachen kollidieren. Fünf – Vier – Drei – Zwei – Eins – und... Es knisterte lautstark, es gab einen grellen Lichtblitz, und dann gab es nur noch eine Flamme, die gemächlich ein kleines Häuflein Asche hinter sich zurückließ... Wahnsinn! Unfassbar! Erschrocken zogen wir uns bis zur Tür zurück und behielten sämtliche Flammen genau im Auge. Keiner wollte riskieren, dass es ihn als nächsten erwischte.

Ganz vorsichtig näherten sich Egil und Valdyn dem letzten verbliebenen Drachen und machten sich an ihr blutiges Handwerk. In der Zwischenzeit erkundeten Nelvin und ich den Rest des Raums und fanden hinten rechts in der Ecke eine weitere, verschlossene Truhe. Ich rief Selena, die sich sogleich an die Arbeit machte und erneut zunächst eine Falle entschärfen musste. Das Ergebnis ihrer Bemühungen war eine weitere Flasche gefüllt mit Eiswasser, gebettet auf einem blauen Samtkissen. Wir steckten sie ein und machten uns vorsichtig auf den Weg zurück zum Ausgang.

Ein langer Gang brachte uns voran, aber nicht sehr weit. Plötzlich hob Egil die Hand und deutete auf einige Löcher im Boden, die gar nichts Gutes verhießen. Wir ahnten die Falle mehr, als dass wir sie sahen. Als Egil probeweise sein Schwert über die Löcher streckte, schossen aus dem Boden ein paar Speere hervor, die klirrend den Stahl des Scimitars trafen. Gut, dass wir nicht einfach weitergegangen waren. Und gut, dass die Löcher vor uns auf dem Boden und nicht an der Wand gewesen waren, denn sonst... Gemeinsam suchten wir nach einer nicht wirklich existierenden Wand, hinter der sich ein Schalter für die Falle befand, und schon nach kurzer Zeit waren wir fündig geworden. Es war so einfach – wenn man es wusste!

Bald standen wir vor der Treppe in die fünfte Ebene, hatten jedoch vorher rechts die Möglichkeit, noch eine Tür zu durchqueren und uns einen Raum anzuschauen. Wieder fanden wir Lavaflecken, doch wenigstens gab es hier keine wandernden Flammen. Und wir wurden von zwei Feuerdrachen erwartet. Während Nelvin einen von beiden zunächst einschlafen ließ, griff uns der andere sofort magisch an und zauberte einen Feuerstrahl auf Egil. Eine fiese Attacke, der unser Krieger leider nicht mehr ausweichen konnte. Zum Glück war es nur ein Strahl, und kein Feuerball, denn so wurde er zwar ein wenig verbrannt und geschwächt, konnte sich jedoch rasch erholen und hatte keine größeren Verwundungen davongetragen. Valdyn zeigte uns unterdessen seine Art zu kämpfen. Er focht mit dem Schwert, unterlief einen heftigen Hieb mit der Pranke und traf den Drachen ein paarmal an der Brust. Dann wurde der Drache von einer Geisterwaffe Sabines erwischt. Sofort wuselte Valdyn geschmeidig um ihn herum, schlug ihm in die Kniekehle, so dass der Koloss sich senkte, sprang dann in den Rücken des Drachen, stieß sich kräftig nach oben ab, war über zwei Schritt hoch in der Luft, und ließ sich mit dem Schwert voran, und seinem ganzen Gewicht, auf den Drachen fallen und erstach ihn damit. Als Egil sich von Sabine heilen ließ, hörte ich den Krieger: »Ziemlich heißer Kampfstil!« murmeln.

Während Nelvin dem anderen Drachen die üblichen Sprüche anzauberte, und Valdyn auch hier zur Tat schritt, haben Selena und ich uns im Raum umgeschaut und in der hintersten linken Ecke eine weitere Truhe gefunden. Wie beinahe erwartet fanden wir dort die dritte Phiole mit Eiswasser, und sonst gar nichts. Als wir zurückkehrten und von dem Fund berichteten, stand Egil längst wieder aufrecht. Nun war auch er leicht angesengt worden, aber zumindest standen wir alle noch auf unseren eigenen zwei Füßen.

Wir verließen den Raum und marschierten die Treppe hoch, betraten das nunmehr fünfte Stockwerk des alten Schwarzmagierturms. Anstelle eines schmalen, engen Gangs standen wir in einem großen Raum, zu meiner Überraschung völlig ohne Lava, Flammen oder sonstigen Fallen. Aber natürlich hatte der Raum einige Einwohner. Es waren ganze vier Feuerdrachen, die fauchend auf uns zukamen und angriffen. Nelvin rief gleich, er fange rechts an, was für uns Kämpfer bedeutete, dass wir zunächst die linken Drachen ausschalten mussten. Egil und Valdyn liefen ganz nach links und ließen die Schwerter blutige Ernte halten. Sabine richtete die Keule auf den Zweiten von links, und so tat ich es ihr gleich und zielte mit Feuerbrand auf den Drachen, drückte den geheimen Knopf und wartete auf den Feuerball, der sich nicht lange bitten ließ. Fast zeitgleich mit dem Feuerball ergoss sich ein tosender Wasserfall über den Drachen. Selena hatte ihn beschworen, und diesen elementaren Gewalten hatte der Drache nichts mehr entgegen zu setzen. Er starb auf der Stelle.

Nelvin hatte einen Drachen eingeschläfert, doch bevor er dasselbe mit dem letzten tun konnte, fixierte mich ein Paar rotglühender Augen. Im nächsten Moment bildete sich direkt neben mir eine Feuersäule, die zwei Schritt hoch neben mir aufragte, und dann mitten durch mich hindurchschoss. Und sie erwischte nicht nur mich, sondern auch Nelvin, Selena, Egil und Valdyn. Einzig Sabine stand zu weit hinten, und so wurde sie nicht getroffen. Der Rest von uns krümmte sich vor Schmerzen. Ich für meinen Teil wusste gar nicht, wie ich mich auf den Beinen halten sollte. Meine Haut brannte wie Feuer, alles tat mir weh, und ich bekam einen Moment lang keine Luft mehr. Elementare Gewalten, ja ja! Während ich eine Panikattacke über mich ergehen lassen musste, bekam ich gar nicht mit, wie Selena einen Wasserfall nach dem nächsten auf die beiden verbliebenen Drachen zauberte, und dabei nicht einmal auf Valdyn Rücksicht nahm, der sich fauchend auf dem Boden wälzte. Egil stand als erster wieder, und gab den Drachen den Rest.

Zum Glück brannten unsere Kleider und Ausrüstungsgegenstände nicht, und so benötigten wir „nur“ eine Weile Erholung, sowie Sabines fachkundige Heilung, um wieder auf die Beine zu kommen. Ich stellte fest, dass es mich am schwersten erwischt hatte, gefolgt von Valdyn. Egil war gar nicht erst zu Boden gegangen, musste nur kurz auf einem Knie neue Kraft schöpfen, während Nelvin der Ohnmacht nahe war und sich stöhnend auf dem Boden wälzte. Doch was war eigentlich mit Selena geschehen? Ich dachte bemerkt zu haben, dass auch sie von der Feuersäule erwischt worden war. Auf meine Frage sagte sie, sie müsse den Zauber irgendwie abgewehrt haben. Sie hätte gespürt, dass das Feuer sie treffen würde, hätte sich instinktiv dagegen gewehrt und war am Ende doch nicht getroffen worden. Sehr eigenartig, aber eine nützliche Fähigkeit, sofern es sich dabei nicht um einen Zufall gehandelt hatte. Immerhin hatte sie den Feuerball im Burnville Tunnel nicht abwehren können. Vielleicht hatte sie dazu aber schlicht nicht die Gelegenheit gehabt, weil ich mich überraschend geduckt und sie daher keine Vorbereitungszeit gehabt hatte. Nelvin vermutete daraufhin, dass es die natürliche Magieresistenz ihrer Rasse gewesen sein könnte, ebenso wie Elfen teilweise gegen Magie immun waren. Ich fand es toll und hoffte, dass sie lernen könnte, diese Fähigkeit dauerhaft zu beherrschen.

Einmal mehr stellte ich fest, wie dankbar wir alle Sabine sein mussten. Ohne ihre Heilmagie wäre es schwer, sehr schwer für uns geworden. Natürlich hätten wir Heiltränke trinken können, doch reichte der Vorrat an Tränken auch nicht ewig. Wenn das alles vorbei war, musste ich Sabine unbedingt fragen, ob sie uns auf unserem weiteren Weg begleiten möchte. Ich hoffte sehr, dass sie dazu bereit war.

Im Moment war es erst einmal wichtiger, dass wir die gefangenen Leute befreien. Dazu durchsuchten wir zunächst den Raum. In der hintersten Ecke, hinter einer der zahlreichen illusionären Wände in diesem Turm, fanden wir eine weitere Truhe mit der nunmehr vierten Phiole Eiswasser. Ich war sehr froh darüber, dass Selena so spielend leicht die Truhen öffnen konnte, denn vielleicht hatte sie so auch in Egils Augen ihren Wert unter Beweis stellen können. Im Moment kehrten meine Gedanken aber immer wieder zu dem Eiswasser zurück, das so gar nicht in diesen heißen Turm passte. Was mochte man damit anfangen können?

Sabine stürmte derweil weiter voran und durchschritt gemeinsam mit Egil eine Tür am anderen Ende des Raums. Dahinter lag ein längerer Gang ohne irgendwelche Besonderheiten, und schließlich eine weitere Tür. Da wir keine Treppen mehr entdecken konnten, war sich Sabine ziemlich sicher, dass uns hinter dieser Tür Luminor persönlich erwarten würde. Nun galt es zu kämpfen. Für uns! Und für die Bewohner von Burnville! Doch etwas stimmte nicht… Ich hatte ein komisches Gefühl, als ob wir etwas übersehen hätten. Und plötzlich fiel es mir ein. Ich rief meine Gefährten zurück, die gerade dabei waren die Tür zu öffnen, und versammelte sie um mich. Ich bat Nelvin für Selena zu übersetzen, was mir gerade eingefallen war. Vielleicht konnte das unser Leben retten...

Sabine reagierte leicht unwirsch über die erneute Verzögerung, und auch Egil war etwas ungehalten. Valdyn schaute mich mit seinen grünen Katzenaugen neugierig an, Selena lächelte zaghaft, und auch Nelvin war ruhig, geduldig und freundlich. Dann begann ich zu sprechen: »Freunde, vielleicht sollten wir noch nicht in diesen Raum gehen! Dahinter wartet Luminor auf uns und reibt sich die Hände, freut sich auf seine Mahlzeit. Ich habe das Gefühl, dass wir etwas vergessen haben, wenn wir siegen wollen.«
Nun hatte ich die ungeteilte Aufmerksamkeit, und ich hoffte sehr, dass ich mich nicht lächerlich machen würde mit dem, was ich nun zu sagen hatte. »Wir haben in Ebene zwei des Turms eine dämonische Lebensflamme gefunden. Denkt an die Worte „Ich bin seine Kraft, ich bin seine Macht. Nie wird er vergehen, solange ich sein Leben bin!“ Wenn diese Flamme wirklich die Quelle von Luminors Kraft ist, dann sollten wir sie vor dem Kampf ordentlich schwächen.«
Sabine überlegte mit: »Klar, darüber haben wir schon gesprochen, doch wie sollen wir das tun? Ich habe es mit ein paar Eimern Wasser versucht, aber es hat nicht funktioniert. Es hat aus dem Raum eine Schwitzhütte gemacht, doch es hat nicht der Flamme geschadet.«
Ich zog eine Flasche Eiswasser aus dem Rucksack und hielt sie hoch. »Vielleicht hast du nicht das richtige Wasser benutzt!« Ich machte eine kleine Pause, bis ich fortfuhr: »Ich habe mich gefragt, warum an einem so heißen Ort an den entlegendsten Stellen Eiswasser versteckt ist und dachte mir, dass man es vielleicht dazu nutzen könnte, um Luminor zu schwächen.«

Nelvin gefiel die Idee offenbar, denn er stimmte sogleich zu. »Ich hatte mich das ebenfalls bereits gefragt. Vielleicht haben die alten Schwarzmagier die Gefahr geahnt, dass sich Luminor eines Tages zum neuen Herrn des Turmes emporschwingen würde, und haben die Flaschen absichtlich versteckt, damit er aufgehalten werden kann.«

Ja, das machte Sinn! Immerhin hatte sich der kleine Feuergeist schon damals aufgespielt wie einer der ganz Großen. Nun fragte Egil: »Und wie verabreichen wir der Flamme das Wasser? Kippen wir es einfach hinein?«
Nelvin nahm mir das Wort aus dem Mund, als er antwortete: »Ich glaube nicht. Wir sahen hinter der Flamme eine hässliche Fratze mit einer Röhre in die Tiefe. Du selbst meintest noch, dass diese Fratze sehr durstig aussehen würde. Vielleicht hängen Röhre und Flamme zusammen?«
Ich ließ es mir nicht nehmen, zu ergänzen: »Genau! Wir versuchen es an der Röhre. Und wenn das nicht funktioniert, dann haben wir noch drei Flaschen, um sie direkt in die Flamme zu kippen. Es ist einen Versuch wert. Einverstanden? Sabine?«
Sie sagte sofort: »Ich bin einverstanden mit allem, was unsere Chancen gegen Luminor erhöht.«
Zustimmend sagte ich: »Das würde eine Schwächung seiner Kraft zweifellos! Valdyn?«, wandte ich mich nun an den Katzenmenschen.
Der Feline grübelte: »Knurrr, ich habe die Flamme noch nie gesehen, weiß nicht ob man Dämonen damit schwächen kann. Schaden kann ein Versuch wohl nicht. Schnurrr.«
Selena nickte mir wortlos zu, und Egil übernahm sogleich das Kommando auf dem Weg nach unten, nicht jedoch ohne uns zu necken: »Wenn ich Nelvin richtig verstanden habe, dann war das Ganze ja eigentlich meine Idee, oder? Geben wir dem hässlichen Steinloch eine ordentliche Portion Eiswasser!«

Während wir die Treppen hinunterstürmten, gesellte sich Nelvin zu mir und lobte mich für die schlauen Überlegungen. Nun, schlau waren sie nur, wenn sie auch stimmten, aber das würden wir gleich herausfinden. Bald waren wir wieder in der zweiten Ebene angekommen und hatten diese tolle Lebensflamme vor uns, die uns erneut mit der körperlosen Stimme grüßte und prahlte. „Na warte!“, dachte ich mir, während ich der Lava auswich und mich der Hässlichkeit an der Wand näherte. Valdyn staunte nicht schlecht über die Flamme und meinte, es sei seltsam, dass sie Felinisch sprechen würde. Häh? Seine Heimatsprache? Aber ich hatte die Flamme doch auch verstehen können und sprach kein Wort in Valdyns Zunge. Als ich jedoch Selena fragte, ob sie die Flamme hatte verstehen können, da wurde mir klar, dass jeder die Worte in seiner eigenen Sprache hörte. Selena hätte nur nichts gesagt, weil wir zu dem Zeitpunkt noch alle Sylphisch sprachen, und es ihr daher nicht aufgefallen sei. Später fiel mir ein, dass ihre Aussage falsch war. Bei der ersten Begegnung mit der Flamme hatten wir bereits Sabine bei uns, und wir sprachen wieder Lyramionisch. Eigentlich war das aber auch nicht wichtig in diesem Moment. Mit etwas Glück würde die Flamme ohnehin gleich für immer verstummen!

Ich zog die Eiswasserflasche hervor, eine wirklich unangenehme Kälte in der Hand, entkorkte die Phiole, und schüttete ihren Inhalt langsam und vorsichtig in die Öffnung des Mundes. Kurz darauf hörte ich in meinem Rücken ein lautes Zischen, und als wir uns umdrehten, konnten wir sehen, dass die große Flamme, die wir für die Lebensflamme des Dämons hielten, ein gutes Stück geschrumpft war. Es funktionierte tatsächlich, und die Freude über diesen Teilerfolg war riesengroß. Ich reichte die drei übrigen Phiolen an Sabine weiter. Sie höchstpersönlich sollte Luminor die Energie entziehen und ihn dafür bestrafen, was er ihrer Stadt angetan hatte. Mit großer Freude tat sie es auch, und zum ersten Mal sah ich sie beinahe glücklich.

Als der Inhalt der letzten Flasche in die Öffnung gelaufen war, da war aus der riesigen Lebensflamme ein kleines Flämmchen geworden, das gerade mal einen Viertelschritt groß war. Feiernd klatschten wir einander ab, so als hätten wir den Kampf bereits gewonnen. Unsere Angst vor Luminor war verraucht, und Zuversicht machte sich breit. Siegesgewiss marschierten wir den Turm hinauf und besprachen unsere Strategie. Sie war einfach genug: Wir gingen gegen Luminor vor, mit allem was wir hatten! Einzige Frage war, ob wir auch Feuerbrand benutzen sollten, denn es wäre furchtbar gewesen, wenn dem Schlüssel zu den Gefängniszellen etwas passiert wäre. Doch Egil war sich sicher, dass der Schlüssel dem Feuer standhalten würde, und somit war das schnell geklärt. Dann standen wir vor der entscheidenden Tür, atmeten noch einmal tief durch, sprachen uns ein letztes Mal Mut zu, und betraten zu allem entschlossen den Raum.

Die Entscheidung stand unmittelbar bevor! So sehr, wie wir ihn geschwächt hatten, konnte Luminor doch eigentlich gar kein würdiger Gegner mehr für uns sein, und wir warteten ungeduldig auf sein Erscheinen. Als wir den Raum betraten, war er absolut leer, nichts und niemand zu sehen. Vorsichtig gingen wir Schritt für Schritt in den großen Saal vor uns. Und als wir etwa die Mitte des Raums erreicht hatten, ging es endlich los: Am anderen Ende des Saals erschien eine gewaltige Flamme, aus der ein dämonenhaftes Wesen auftauchte. Es sah aus wie ein drei Schritt großer Bär, bewegte sich auf vier Pfoten fort und es strotzte nur so vor Stärke und Kraft. Gewaltige Feuerzungen liefen an seinem ebenso gewaltigen Körper entlang, als sich Luminor der Gruppe näherte. Obwohl wir ihn so geschwächt hatten – hatten wir das wirklich? Es war ja nur eine Vermutung

gewesen... – beeindruckte seine unglaubliche Physis alle von uns, und sogar Egil und Valdyn zitterten leicht die Knie, als der Kampf begann.

Luminor hatte kaum ein paar Schritte gemacht, da ergoss sich ein Wasserfall über seinen Körper. Wütend stellte sich der Dämon auf seine Hinterbeine und richtete sich zur vollen Größe von fast vier Schritt auf. Ich brachte Feuerbrand in Position und schoss, sah einen Feuerball auf Luminor zufliegen und freute mich schon auf das Ergebnis, doch leider zu früh. Der Feuerball verpuffte wirkungslos kurz vor dem Körper des Hünen. Er hatte ihn abgewehrt, ähnlich wie Selena den Zauber abgewehrt hatte. Die Sylphe ließ in diesem Moment einen zweiten Wasserfall hinabregnen, während Sabine die Geisterwaffe einsetzte. Während Letztere dem Dämon kurz Einhalt gebot, verpuffte der Wasserfall ähnlich wie der Feuerball zuvor.

Dann waren Egil und Valdyn bei dem Giganten und setzten ihm mit ihren Waffen heftig zu. Egil hieb mit dem Scimitar auf ihn ein, während Valdyn Luminor umlief und von hinten attackierte. Nelvin versuchte seine Zaubersprüche, aber weder Lähmung noch Irritation gingen durch, da Luminor sich als resistent erwies. Plötzlich drehte sich der Feuerdämon blitzschnell um, haute Egil mit seinem Schwanz von den Beinen – bisher hatte ich gar nicht gesehen, dass er überhaupt einen Schwanz besaß – und verpasste Valdyn einen gewaltigen Schlag mit einem seiner krallenbewehrten Vorderläufe, so dass der Katzenmensch fast vier Schritt weit durch die Luft flog und dabei schmerzhaft aufkreischte.

Während Valdyn sich mühsam aufrappelte und den Kopf schüttelte, als ob er dunkle Schleier aus dem Schädel vertreiben müsste, traf Egil den Dämon schon wieder an der Brust. Leider schien es so, als würde er keinen Kratzer damit verursachen. Egil hingegen flog bei einem Treffer von Luminor beinahe ebenso weit durch die Gegend, wie Valdyn zuvor. Nelvin ließ nun einen Steinschlag vom Stapel, der leider ebenfalls abgewehrt wurde. Und dann brach eine weitere Feuersäule über uns herein, die uns alle auf einmal traf, und uns schwere Wunden und Feuerschäden zufügte. Es war schrecklich! Ich hörte sie alle schreien, als sie kurzzeitig in Flammen aufgingen, und schrie selbst vor Schmerzen. Ich bekam keine Luft mehr, konnte die Augen kaum öffnen und tastete verzweifelt nach meinem Feuerbrand. Ich hörte mehr, als dass ich sah, wie Valdyn fauchend angriff, von Luminor einen Schlag bekam und einmal mehr einige Schritt fortgeschleudert wurde. Ich hörte, wie sich Nelvin und Sabine schreiend am Boden wälzten, um die Flammen zu ersticken, vernahm Selenas gepeinigtes Wimmern und öffnete mit schmerzverzerrter Miene die Augen.

Egil stand hinter Luminor und wagte gerade einen neuen Angriff, während Valdyn seltsam verdreht auf dem Boden lag und sich eine kleine Blutlache unter ihm ausbreitete. Und ich sah Luminor, hatte direkte Sichtverbindung auf seinen Rücken, als er sich Egil zuwandte. Ich hob Feuerbrand und drückte den Knopf. Ein Feuerball flog durch den Raum und traf den Feuerdämon voll. Im selben Moment brach ein weiterer Wasserfall über den Dämon herein und traf ihn voll. Und endlich verschwand Luminor schreiend im Nichts. Er löste sich einfach auf, bis an der Stelle, wo er kurz zuvor gestanden hatte, nur noch ein kleines Flämmchen zu sehen war, das sich wenige Sekunden später ebenfalls verlor. Es war vorbei!

Mühsam schwankend stand ich auf und öffnete meinen Rucksack. Schnell zog ich einen Heiltrank heraus und stürzte seinen Inhalt mit großen Schlucken herunter. Dann torkelte ich zu Valdyn und sah, dass der Feline übel zugerichtet war, aber immerhin noch atmete. Sofort entkorkte ich einen neuen Heiltrank, den stärksten, den ich hatte, und flößte ihn dem seltsamen Wesen ein. Erst später dachte ich darüber nach, ob er unsere Heiltränke überhaupt vertragen würde. Zum Glück gab es keinerlei Komplikationen. Inzwischen stand Sabine wieder auf den Beinen und hatte Nelvin und Selena notdürftig geheilt. Egil war auf die Knie gegangen und wusch sich gerade mit ein paar Tropfen aus den Wasserfällen die Feuerspuren aus dem Gesicht, bevor er nach einem kleinen, metallenen Gegenstand tastete, der an der Stelle lag, wo Luminor sich aufgelöst hatte. Es war ein Schlüssel! Wir hatten es geschafft!

Es dauerte noch fast fünf Minuten, bis wir so langsam alle wieder auf den Beinen standen. Valdyn hatte inzwischen den dritten Heiltrank weggeschlürft und seine tiefen Wunden hatten sich geschlossen. Schnurrend dankte er mir für die Medizin. Ich hoffte sehr, dass er nun restlos verstanden hatte, dass er bei uns willkommen war, und dass er auch nach diesem Abenteuer gern weiterhin bei uns bleiben wollte. Auch Selena hatte sich gut erholt, wie ich erfreut feststellen durfte, und Egil hielt eine kurze Ansprache. Er lobte alle für die gute Arbeit und den guten Kampf gegen den Dämon. Dann überreichte er Sabine den gefundenen Schlüssel und meinte, es sei an der Zeit Burnville die Freiheit wiederzuschenken. Mit Freudentränen in den Augen nahm Sabine ihm den Schlüssel ab und meinte, diese Tat werde sie uns niemals vergessen! Und dann gingen wir schnellen Schrittes hinab in Richtung Folterkammer. Ich versprach Nelvin, dass wir den Turm in den kommenden Tagen erneut aufsuchen werden, damit er ihn sich noch einmal gefahrlos anschauen kann, und auch Valdyn sollte dann nach einer Rückkehrmöglichkeit suchen dürfen. Doch zunächst mussten wir dafür sorgen, dass das Volk der Stadt ins Leben zurückfindet.

Auf dem Weg fragte ich Nelvin, ob wir Luminor denn nun wirklich geschwächt hatten, oder ob das Eiswasser wirkungslos geblieben war. Er war mir nicht gerade schwach vorgekommen, und wir hatten eine Menge Glück gehabt, dass wir verlustfrei aus diesem Kampf hervorgegangen waren. Der Magier war jedoch davon überzeugt, dass wir es mit einem vierfach geschwächten Dämon zu tun gehabt hatten. Ich wollte und konnte mir nicht ausmalen, wie der Kampf ausgegangen wäre, wenn wir das Eiswasser nicht verwendet hätten.

Dann endlich hatten wir die Folterkammer erreicht. Besonders Valdyn verschlug die heiße, schwüle Luft völlig den Atem, und mühevoll, jedes Wort beschwerlich herauspressend, teilte er mir mit: »Grrr, während meiner Reise musste ich durch ein Gebiet voller feuerspeiender Vulkane und fließender Lava hindurch, und bei jedem Schritt um mein Leben kämpfen. Scheint mir heute der reinste Spaziergang gewesen zu sein, im Vergleich zu dem hier. Knurrr.« Schließlich erreichten wir die Gefängniszellen, und mit feuchten Augen steckte Sabine den Schlüssel in das Schloss, drehte ihn herum, und zog energisch die Tür auf. Hurra! Geschafft!! Sofort ging Egil in die Zelle und begann die ersten Leute auf die Beine zu ziehen. Sie waren frei! Sie konnten gehen! Niemand sollte es wagen uns jetzt noch aufzuhalten.

Die meisten Gefangenen waren schwach und abgemagert. Sie schleppten sich so gut sie konnten aus der Zelle heraus. Einige hatten jedoch schwere Verletzungen und benötigten Behandlung, bevor sie gehen konnten. Sabine nahm einen Zaubertrank zu sich, der ihre Heilkräfte stärken sollte, und ich öffnete meinen Rucksack und verteilte meinen kompletten Restbestand an Heiltränken. Die am schwersten verwundeten Menschen bekamen die stärksten Tränke. Ich stellte mir kurz die Frage, wie wir ohne Heiltränke unsere eigenen Abenteuer weiter bestehen wollten, aber dann ermahnte ich mich selbst, dass es im Moment einfach nicht wichtig war. Außerdem hatte ich so vielleicht ein weiteres Argument, mit dem ich Sabine dauerhaft in unsere Gruppe locken konnte. Von allen Seiten hörten wir gestammelte Worte des Danks, und in etlichen Augen standen Freudentränen. Egil hatte gerade einen Mann auf die Arme genommen und ihn aus der Zelle getragen, während der Heiltrank langsam seine Wirkung entfaltete. Es wurde wahrlich Zeit für die Evakuierung von Luminors Turm! Ein Mann, der noch halbwegs auf den Beinen war, sagte zu mir: »Ich bin Kapitän Torle, und mir gehört die Werft von Spannenberg. Wenn es euer Reiseplan erlaubt, dann besucht mich doch bitte dort. Ich würde mich gern für meine Rettung erkenntlich erweisen!«

Mühsam verließen wir die Folterkammer. Egil ging gemeinsam mit Sabine voran, die inzwischen vier starke Zaubertränke gelehrt, und die komplette dadurch erworbene Kraft für weitere Heilungen aufgebraucht hatte. Sie war schweißüberströmt – gut, das waren wir alle in der Hitze – doch sie war am Ende ihrer Kraft nach der ganzen Anstrengung. Ihre Schritte wirkten unsicher, sie taumelte, einmal musste Egil sie gedankenschnell am Arm festhalten, damit sie nicht stürzte. Doch sie war sichtbar glücklich! Sie lachte, scherzte mit einigen Einwohnern von Burnville und war einfach nur froh, dass sie das schier Unmögliche geschafft hatte. Selena und ich bildeten den Abschluss der Meute, und dann… endlich… endlich… endlich war es so weit: Wir verließen den Turm und traten ins Freie. Oh, wie hatte ich mich auf diesen Moment gefreut, wenn ich wieder kühle, klare, gesunde Luft atmen durfte. Welch ein wunderbares Gefühl! Und sämtliche Bürger um mich herum, meine Gefährten, alle teilten dieses Gefühl mit mir. Ein Riesenstein fiel uns vom Herzen, Erleichterung machte sich breit, und bevor ich es wirklich merkte, weinte ich Tränen des Glücks. Es war einer der schönsten Momente meines bisherigen Lebens. Ein Moment, den ich niemals mehr vergessen werde!

TAG 15: Tag der Heimkehr

Während unserer Zeit in Luminors Turm war eine ganze Nacht vergangen, denn draußen erwachte eben ein neuer Tag. Der Himmel war klar, und nicht viel später ging die Sonne auf und begrüßte unsere große, beinahe 400 Menschen starke Gruppe. Manche Bürger brachen in Jubel aus, als sie die glühende Sonnenscheibe sahen, denn sie hatten nicht mehr damit gerechnet, dass sie den Turm lebendig verlassen würden. Egil und Sabine suchten derweil den am leichtesten passierbaren Weg in Richtung Bollgar-Tunnel. An einem Fluss wurde getrunken oder sich gewaschen, ein paar übermütige Leute, vor allem Kinder und junge Erwachsene, sprangen in den Fluss und badeten. Es war ihnen egal, dass sie danach klatschnass waren. Sie waren nur glücklich und sehnten sich danach, wieder nach Burnville zu kommen.

Bald hatten wir den Tunnel erreicht, und zu unserer Erleichterung stellte sich uns niemand in den Weg. Ich hatte mir Sorgen gemacht, dass die heiße Wüste und die prasselnde Sonne für einige der schwächeren Bürger zu einem Problem werden könnte, aber an diesem Tag hatten selbst die Götter ein Einsehen mit uns kleinen Menschlein, denn sie schickten uns dicke Wolken, die die Sonne verfinsterten und sie davon abhielten, uns zu schaden. So kamen wir gut voran, und am späten Nachmittag hatte unser Zug an Menschen es tatsächlich geschafft: Wir betraten Burnville unter dem Jubel der Bevölkerung und aller Wesen, die vor beinahe drei Wochen von dort weggefangen worden waren. Es war ein unbeschreibliches Gefühl!

Sabine meldete sich bei uns allen ab. Zu mir meinte sie, dass sie uns das niemals vergessen werde, und wir immer zu ihr kommen könnten, wenn wir Heilung benötigten oder ihre Hilfe brauchten. Ich wollte sie in diesem Moment nicht auf meine Reise ansprechen, denn es war klar, dass sie sich fürs Erste um ihre Stadt kümmern musste. Also ließ ich sie ziehen, schließlich wusste ich ja, wo ich sie wiederfinden würde. Dann suchte und fand ich Kapitän Torle, denn mit ihm hatten wir noch ein kleines Problem zu klären: Wir waren mit seinem Floß von Spannenberg nach Burnville gekommen. Würde er nun zurückfahren, dann säßen wir in Burnville fest. Er lachte und meinte, das könne er auf keinen Fall zulassen. Doch sei das kein Problem, denn das Floß gehörte gar nicht ihm. Er sei Kapitän und Werftbesitzer und hätte daher sein eigenes, kleines Schiff, das er im Westen von Burnville am Strand festgemacht hatte. Wir könnten also problemlos das Floß benutzen. Leider sei das auch die einzige Option für uns, denn sein Schiff sei ein Ein-Mann-Segelschiff, das nicht für weitere Passagiere gedacht sei.

Nachdem das geklärt war, standen wir ein wenig verloren in Burnville herum. Überall verschwanden die Menschen in ihren Häusern, und wir hatten im Augenblick nichts zu tun. Also beschlossen wir zunächst zu Luminors Turm zurückzukehren, denn dort warteten noch zwei Aufgaben auf uns. Wir hatten gerade den Bollgar-Tunnel erreicht, da brach der Abend herein, und wir schlugen zeitig unser Lager auf. Den Schlaf hatten wir uns redlich verdient! Egil, Valdyn und ich, wir wechselten uns mit der Nachtwache ab, doch gab es nichts zu tun. Alles war ruhig und friedlich, und wir konnten erholsam und tief schlafen. Dass ich in meinen Träumen von Luminor gejagt wurde, muss ich vermutlich nicht extra erwähnen...

TAG 16: Die Schattenseiten des Heldentums

Wie üblich war Selena als erste munter, immerhin brauchte sie auch weniger Schlaf als wir, und hatte sich schon darum gekümmert, die Rationen zu verteilen. Valdyn war noch grummeliger als sonst, woraus ich schloss, dass er ein Morgenmuffel war, während Egil gut gelaunt in den Tag startete. Und bald ging die Reise weiter. Dennoch war es bereits kurz vor Mittag, als wir den Turm des Grauens, wie ich ihn in Gedanken nannte, erreicht hatten. Nelvin hatte mir unterwegs erzählt, dass er nach unserem gemeinsamen Abenteuer gerne versuchen würde, den Turm zu restaurieren und ihn wieder zu einem Magierturm zu machen, wo man die arkanen Künste studierte und praktizierte, und wo junge Schüler aufgenommen und ausgebildet werden würden. Schöne Vision! Und damit war Nelvin auch schon der Einzige von uns, der konkrete Zukunftspläne hatte. Ich hatte überhaupt keine Ahnung, Egil wollte erst einmal unser Abenteuer abwarten, Selena konnte sich vorstellen irgendwas in der Diebesgilde zu machen, war sich aber auch nicht sicher, und Valdyn würde erst Ruhe geben, wenn er wieder nach Hause gefunden und seine Freundin gerettet hatte.

Wir betraten die Feuerhölle des Turms, und Nelvin riss erst einmal überall sämtliche Türen und Fenster weit auf, damit sich die Luft in dem Turm abkühlen konnte. Und dann fingen wir unten in der Folterkammer an zu suchen, auch wenn wir es dort nicht besonders lange ausgehalten haben. Unglaublich, dass die Gefangenen fast drei Wochen hier überstehen konnten. Und das hatten sie vor allem Sabine und ihrer immensen Willenskraft zu verdanken. Etwas Neues konnten wir leider nicht finden. Egil wollte sich einer anderen Aufgabe stellen, die erledigt werden musste: Er wollte draußen ein tiefes Loch ausheben und darin die verstorbenen Gefangenen beerdigen, damit sie nicht weiter in dieser Zelle verrotten mussten. Eigentlich wollten wir ihm alle dabei helfen, doch da es nur eine Schaufel gab, meldete er sich freiwillig dazu, während wir weiter den Turm durchsuchen sollten. Allerdings schärfte er uns ein, dass wir ihn sofort rufen sollten, wenn es Probleme gäbe.

Also zogen wir zu viert weiter und schauten uns um. In Ebene zwei stellten wir zufrieden fest, dass die Lebensflamme Luminors komplett verschwunden war, konnten sonst aber nichts Neues finden. Ebene drei war interessant, denn dort hatten wir Valdyn entdeckt, weshalb wir darauf hofften irgendetwas zu finden, das in der Lage wäre, ihn auch wieder zurückzuschicken. Leider war diese Hoffnung vergeblich. Obwohl wir alles untersuchten und jeden Stein umdrehten, fanden wir nichts, was uns weiterbrachte. Wir nahmen sogar diese beiden Statuen auseinander, doch nichts deutete darauf hin, dass wir damit unserem Felinen zur Heimkehr verhelfen konnten. Wir ließen uns von Valdyn einige Namen und Ortsbezeichnungen aus seiner Heimat nennen, doch nichts davon machte für uns Sinn. Fest stand nur, dass er nicht von Lyramion kam. Doch woher sonst? Und wie war er von seiner in unsere Welt gekommen? Selbst Nelvin, unser Mann der Wissenschaften, hatte keinerlei Ahnung, welche Macht dafür gesorgt hatte, dass Valdyns Amulett aus einer völlig anderen Welt hier vor unserer Nase erschien. Es musste pure Magie oder gar göttliches Wirken gewesen sein.

Für den Felinen war das eine sehr traurige Erklärung, denn wenn dieses Tor nicht wiederzufinden war, dann würde er für den Rest seines Lebens in unserer Welt festsitzen. Ich fragte Selena, ob sie während ihrer Reisen durch andere Welten jemals auf ein Wesen wie Valdyn gestoßen war. Sie schaute den Katzenmenschen

schüchtern, geradezu ängstlich an und schüttelte dann langsam den Kopf. Sie könne sich nicht daran erinnern, dass sie schon mal irgendeine Schwester von diesen Wesen hat sprechen hören. Dann fragte ich, ob es nicht möglich sei, dass eine Sylphe bei ihrem Flug durch die Welten ein anderes Wesen mitnehmen könnte. Sollten wir in der Lage sein, Kontakt mit Sariel oder den anderen aufzunehmen, dann könnten sie eventuell nicht nur Selena selbst nach Hause bringen, sondern vielleicht auch Valdyns Welt wiederfinden. Doch Selena blockte meine Ideen energisch ab. Wenn es diese Möglichkeit gäbe, dann hätte sie längst versucht in der Sylphenhöhle Kontakt aufzunehmen und sich nach Hause bringen zu lassen. Doch diese Möglichkeit gab es nicht und der Rückweg nach Hause war ihr damit für alle Zeiten versperrt. Eine große Träne lief ihr aus den Augenwinkeln, und ich entschuldigte mich bei ihr, alte Wunden aufgerissen zu haben.

Die Sylphen kamen also nicht in Frage, um Valdyn nach Hause zu bringen. Und leider hatte ich bei meinen vielen Lesestunden zuhause niemals irgendwas über andere Welten erfahren. Entsprechend war mir dann auch die Kinnlade heruntergefallen, als ich auf Selena und Valdyn gestoßen war. Ich fürchtete, dass unsere Welt und die Iyramionische Zivilisation viel zu einfach und zu primitiv dazu war, um andere Welten besuchen zu können. Nelvin sah das ebenso, und er hatte so viele Jahre studiert und so viele Geheimnisse unseres Planeten kennengelernt. Doch von anderen Welten hatte auch er erstmals durch Sariel erfahren. Es sah nicht besonders gut aus für Valdyn und es wäre möglich, dass er hier, bei uns, im Exil leben musste.

Wir durchsuchten weiterhin den Turm, fanden nichts mehr in Ebene vier, hatten aber im letzten Raum der fünften Ebene noch einmal ein wenig Glück. Hinter dem Ort, an dem Luminor sein dämonisches Leben verloren hatte, befand sich ein kleiner Schalter an der Wand, der einen versteckten Gang öffnete. Und dort entdeckten wir eine weitere Truhe. Mehr Eiswasser? Selena machte sich vorsichtig an die Arbeit, entschärfte erneut eine Falle, und hatte schnell die Truhe geöffnet. Nein, das hier war kein Eiswasser, sondern Lohn für unsere Mühen: Magische Tränke für alle Körpereigenschaften, ein Zielbogen, 59 magische Pfeile, ein zweiter Ring des Sobek, eine weitere magische Wurfsichel, ein Anti-Magie-Ring, die mittlerweile achte Windperle, zwei weitere Wunschmünzen, sowie rund 3.000 Gold. Das konnte sich durchaus sehen lassen.

Dennoch war der Turm insgesamt eine Enttäuschung gewesen. Nelvin hatte auf Artefakte und seltene Reagenzien gehofft und keine gefunden, und Valdyn war sichtlich niedergeschlagen und ließ den Kopf hängen. Er seufzte tief: »Meine arme Ilene. Werde ich sie jemals wiedersehen?« Keiner von uns wusste die Antwort. Wir gingen wieder nach unten und dann verließen wir den Turm. Egil war bereits gut vorangekommen, und den Rest des Tages verbrachten wir damit, die Leichen aus dem Turm zu schaffen und sie zu begraben. Ein trauriges Massengrab, eigentlich unwürdig für die Menschen aus Burnville, doch war es das einzige, was wir bewerkstelligen konnten, und besser als gar kein Grab.

Die Dunkelheit brach herein, und wir rasteten. Keiner von uns sprach ein Wort, die Stimmung war trotz unserer Erfolge in den letzten Tagen düster und traurig. Wir gedachten der Verstorbenen, und wir gedachten Valdyn. Ich wünschte mir so sehr eine Lösung für ihn, und auch für Selena. Leider sah ich keine! Aber ich schwor mir, dass ich auf meiner Reise jeden einzelnen Gelehrten danach fragen würde, bis ich entweder etwas erfuhr oder aber jegliche Hoffnung verlor. Und bis dahin musste ich für die beiden der beste Freund sein, den sie sich wünschen konnten. Gemeinsam hatten wir Luminor geschlagen, aber nun fühlte ich mich so hilflos...

TAG 17: Herz gegen Verstand

Am folgenden Tag brachen wir zeitig unser Lager ab und machten uns auf den Rückweg nach Burnville. Egil versuchte ein wenig gute Atmosphäre zu verbreiten und gab sich sehr kommunikativ. Ich wusste, dass ich bald eine finale Aussprache mit ihm zu führen hatte und freute mich nicht gerade darauf. Der Krieger erzählte Valdyn munter davon, wie wir uns kennengelernt hatten, und was wir gemeinsam alles erlebt hatten. Insgeheim hoffte ich darauf, dass auch Valdyn nun ein paar seiner Abenteuer zum Besten gab, aber der Katzenmensch gab sich weiterhin schweigsam und nickte nur hin und wieder zu Egils Erzählungen. Als der Krieger anfing von unseren zukünftigen Taten zu sprechen, ließ er sich aber doch zu einem Kommentar hinreißen: »Knurrrr. In Burnville werden wir getrennte Wege gehen!«

»Och nein!«, platzte es aus mir heraus. »Bitte Valdyn, überlege es dir noch einmal. Ich weiß ja, dass du traurig und enttäuscht bist, weil wir dich noch nicht zurückbringen konnten. Aber in Burnville findest du mit Sicherheit kein Tor für die Heimreise. Nur die Erkundung der Welt und die Erforschung sämtlicher Geheimnisse bieten uns eine Chance, dir zu helfen. Bitte bleib bei uns! Ich verspreche dir, dass wir alles tun, und nicht eher ruhen werden, bis wir entweder einen Weg gefunden haben, oder es wirklich keinen mehr gibt!«
Der Feline hob beschwichtigend die Arme, als er mir antwortete: »Schnurrr. Ich weiß das. Wir hatten gute zwei Tage zusammen und ich weiß, dass ich euch vertrauen kann. Knurrr, aber der Stachel sitzt zu tief, der Verlust

wiegt zu schwer. Ich kann mich jetzt nicht an euch binden, denn meine Gedanken sind nur bei Ilene. Knurrr. Ich brauche etwas Zeit für mich, ein paar Tage der Trauer und der Erholung. Und dann werde ich mich entscheiden, was ich tun werde und wie ich mein Leben verbringen möchte. Gut möglich, dass ich dann wieder mit euch reisen werde, aber zunächst muss ich darüber nachdenken. Schnurrr.«

Auch wenn mein Herz geradezu forderte, dass Valdyn in meiner Gruppe bleibt und mit der Zeit ein guter Freund von mir wird, so war meinem Verstand doch völlig klar, dass der Feline Recht hatte. Valdyn hatte gerade ein Riesenabenteuer überstanden und stand kurz vor der Belohnung, der Wiedervereinigung mit seiner großen Liebe, da riss es ihn aus seiner Welt, womöglich für immer. Ich musste ihm unbedingt die nötige Zeit geben, um darüber hinweg zu kommen. Und eigentlich sollte ich auch Selena mehr Zeit dafür geben. Sie hatte sich allzu schnell an die neue Situation anpassen müssen, und dabei hatte ich in den vergangenen sechzehn Tagen selbst gespürt, wie schwer das war. Ich legte Valdyn die Hand auf die Schulter und sagte ihm, dass ich seine Entscheidung verstehe und respektiere, und dass er in unserer Gruppe jederzeit herzlich willkommen sei. Er schnurrte zufrieden und bedankte sich, merkte dabei auch an, dass er sein ganzes Abenteuer völlig allein bestritten hatte, und dass es ein gutes Gefühl sei, Kampfgefährten zu haben, die helfen und einem den Rücken freihalten.

Die Sonne hatte ihren Zenit gerade überschritten, als wir Burnville erreichten. Valdyn verabschiedete sich herzlich und meinte, er werde versuchen sich in der hiesigen Taverne einzuquartieren und sich ein Zimmer zu mieten. Das nötige Gold dafür gab ich ihm gerne mit, und noch eine Menge mehr. Wir versprachen ihn bald besuchen zu kommen, und dann machten sich Egil, Nelvin, Selena und ich gemeinsam auf den Weg durch die Wüste bis hin zum Burnville-Tunnel. Da waren wir nun wieder zu viert.

Nach einer Weile, in der jeder von uns seinen eigenen Gedanken nachgegangen war, wollte nun auch ich die Stimmung meiner Gruppe ein wenig aufhellen, und daher fragte ich auf Sylphisch – für eine Weile konnte das wieder unsere Hauptsprache bleiben – was meine Gefährten denn von unseren neuen Gruppenmitgliedern halten würden. Egil meckerte sofort los: »Du fragst uns noch? Das ist mal was Neues, denn bisher hast du eigentlich sämtliche Entscheidungen allein getroffen.« Ich wollte protestieren, musste mir jedoch eingestehen, dass er damit nicht ganz Unrecht hatte. Gut, das mit Sabine war eine andere Situation und aus einem Notstand heraus geschehen, aber mit Selena und Valdyn hatte ich Egil und Nelvin ziemlich überfahren.

Zu meiner Überraschung wartete Egil gar nicht auf eine Antwort meinerseits, sondern fuhr versöhnlicher fort: »Krieger sprechen solche Entscheidungen vorher miteinander ab, es sei denn, einer ist der Hauptmann und hat die alleinige Befehlsgewalt. Aber das kann ich ja nicht von dir erwarten. Du bist jung, naiv, unerfahren und kennst die Regeln unter Kriegern nicht. Du denkst viel zu oft mit dem Herzen, anstatt mit dem Kopf, und bringst damit diejenigen, die du eigentlich schützen möchtest, in Gefahr.« Sein Blick ruhte auf Selena, die sich merklich unwohl in ihrer Haut fühlte, bevor er weitersprach: »Dennoch finde ich, du bist ein guter Anführer unserer kleinen Gemeinschaft, du denkst mit, bist mutig und zeigst den Willen, dich einzusetzen. Und du triffst gute Entscheidungen!«

»Meinst du das ernst?«, fragte ich zweifelnd, da ich mir eigentlich sicher war, dass ich mir weitaus mehr anhören durfte als Komplimente. Egil antwortete unbeirrbar: »Aber na klar! Wir haben ein schweres Abenteuer gemeinsam erfolgreich abgeschlossen und alle überlebt. Wir haben jede Situation in dem blöden Turm in hervorragender Teamarbeit gemeistert. Ich glaube, du warst es, der die Idee mit dem Eiswasser vorgetragen hat und damit den Grundstein zum Sieg über Luminor gelegt hat. Ja, ich hatte sie natürlich zuerst«, er zwinkerte mir zu, bevor er fortfuhr: »und auch Nelvin dachte an dasselbe, aber du hast uns aufgehalten, hast uns deinen Plan mitgeteilt und wachgerüttelt. Wir haben Burnville gerettet und sind dort wahre Helden. Wenn du in Zukunft vielleicht die eine oder andere Entscheidung mit Nelvin und mir besprechen und so von unserer Erfahrung profitieren könntest, dann wäre alles noch ein kleines bisschen besser, aber auch so denke ich, dass du deine Sache bisher sehr gut gemacht hast. Was meinst du, Nelvin?«

Der Magier stimmte ihm mit ruhiger Stimme zu: »Jugend und Weisheit sind zwei Dinge, die sich von Natur aus widersprechen, doch du machst das Beste daraus und hast unsere Gruppe gut geführt. Für dein Alter bist du ein sehr reifer junger Mann, und ich finde nicht, dass du dir etwas vorzuwerfen hast.«
Egil nickte eifrig: »Sag ich ja! Woher kommen die plötzlichen Selbstzweifel wieder, Lunsi? Du hast dich weitaus besser entwickelt in den ersten zwei Wochen deines Abenteurerlebens, als ich es für möglich gehalten hätte. Denk immer daran, dass ich sieben Jahre Vorsprung habe!«

Natürlich kamen die Selbstzweifel von unserem hitzigen Streit über Selenas Mitgliedschaft. Ich nahm also meinen Mut zusammen und forderte mein Glück heraus: »Dann akzeptierst du Selena jetzt als vollwertiges Gruppenmitglied und bist mir nicht mehr böse wegen meines Alleingangs?« Die Sylphe duckte sich daraufhin etwas ängstlich und machte den Eindruck, dass sie die Antwort lieber nicht hören wollte.

Egil winkte ab: »Natürlich akzeptiere ich sie! Auch ich bin nicht unfehlbar, und ich gebe gerne einen Fehler zu, wenn ich ihn gemacht habe.« Er schaute Selena nun fest in die Augen, als er hinzufügte: »Ich hielt dich für schwach und fürchtete, dass alle unsere Fähigkeiten nicht ausreichen würden, um dich zu beschützen. Aber ich habe mich geirrt. Du bist wieselflink, geschickt mit den Fingern, findest jedes Versteck, bist toll im Umgang mit magischen Gegenständen und kannst bestens auf dich selbst aufpassen. Charakterlich bist du ohnehin klasse, auch wenn du für meinen Geschmack etwas mehr Selbstvertrauen haben und etwas weniger ängstlich sein könntest. Aber es ist ja noch alles neu für dich, und mit der Zeit wird es sicher besser werden.«
»Danke!«, sagte Selena freudig lächelnd und hielt sich gleich etwas aufrechter als zuvor. Und auch ich lächelte, denn mir war durch Egils Worte eine große Last von den Schultern gefallen.

Doch der Krieger war noch nicht fertig: »Selena gehört fest zu uns! Und auch Valdyn war eine gute Entscheidung, wenn auch eine, bei der ich gerne mit einbezogen worden wäre. Er ist ein starker Krieger, und wir zwei sind an der Frontlinie eine hervorragende Kombination. Sicher ist er fremdartig und er knurrt mir noch zu viel, aber wenn man bedenkt, dass er vielleicht nie mehr nach Hause zu seinem Schatz kommt, ist das nur allzu verständlich.«
Nelvin pflichtete ihm bei: »Er hat sich gut bewährt, Selena hat gezeigt, was sie kann, und auch Sabine würde gut zu uns passen. Ihre Heilkräfte könnten uns sehr nützlich sein, sie ist energisch und kann kräftig mit anpacken.«
Lachend fügte Egil hinzu: »Sabine ist die Art Frau, mit der man sich lieber nicht anlegen sollte. Vermutlich würde sie uns allen das Fell über die Ohren ziehen, wenn wir sie herausfordern. Ich stimme Nelvin zu: Sie wäre eine grandiose Verstärkung für die Aufgaben, die vor uns liegen. Und ganz nebenbei wäre sie auch eine Frau, die ich gerne näher kennenlernen würde.«

Nun schaute ich Selena an und fragte sie nach ihrer Meinung. Sie antwortete leise und zögerlich: »Leider spreche ich nicht ihre Sprache. Ich glaube aber Sabine mag mich irgendwie. Und sie hat mich geheilt, mit der Magie ihrer Hände, nicht mit einem Trank. Die Katze mag ich nicht so gern. Das Grollen macht mir Angst und ich finde seine Augen unheimlich. Wenn du ihn aber mitnehmen willst, bin ich einverstanden.«
Persönlich hoffte ich, dass sowohl Sabine als auch Valdyn sich vorstellen konnten, uns langfristig zu begleiten. Ich mochte die beiden auf Anhieb, Valdyn dabei fast sogar etwas lieber als Sabine, die ich für sehr energisch und wenig humorvoll hielt. Aber vermutlich lag das an der besonderen Situation, in der sie gesteckt hatte. Nelvin bezweifelte, dass Sabine leicht zu einer Reise mit uns zu überreden wäre, und Egil stimmte zu. Bevor in Burnville nicht wieder der Alltag eingekehrt war, brauchten wir das gar nicht zu versuchen.

Wir durchquerten die Wüste sowie den Tunnel, und standen schließlich wieder am Anleger der Insel. Glücklicherweise war unser Floß noch da, also machten wir es uns wieder darauf „bequem“ und paddelten in Richtung Spannenberg. Egil stellte scherzhaft die Frage, wo wir eigentlich Valdyn hätten auf dem Floß unterbringen sollen. Er hätte gar nicht mehr drauf gepasst und hätte hinterherschwimmen müssen. Ich lachte, dass Egil dann schon hätte selbst schwimmen müssen, denn wir hätten niemals Valdyn dazu bringen können, ins Wasser zu steigen. Selena mischte sich ein und stichelte, dass der Feline sogar schon den Wasserpfützen auf dem Fußboden ausgewichen sei. Ich spritzte daraufhin Selena mit dem Paddel nass und meinte, dass sie auch nicht wenig wasserscheu sei. Wie zur Bestätigung quietschte Selena auf, musste aber selbst darüber lachen. Und schon fing ich wieder an zu träumen, wie wir demnächst alle gemeinsam schwimmen lernten, natürlich mit Sally in der Hauptrolle als unsere Lehrerin.

Es wurde bereits Abend, als wir den Anleger der Spannenberger Insel erreichten, und bald darauf standen wir vor der Frage, ob wir uns in der Taverne der Stadt ein leckeres Abendessen in Gesellschaft gönnten, oder ob wir in meinem Haus einen ruhigen Abend mit kargem Essen verbringen sollten. Egil und Nelvin fanden die Aussicht auf ein kleines Festessen gar nicht so schlecht, und vielleicht war es ja möglich, den Abend verhältnismäßig ruhig zu halten. Wenn die Helden Spannenbergs es so wünschten, dann würde man ihnen sicherlich den Wunsch erfüllen, oder? Einzig Selena fühlte sich unwohl bei dem Gedanken, als ich ihr aber versprach gut auf sie aufzupassen, stimmte sie seufzend zu und war einverstanden.

Was folgte, war ein feuchtfröhlicher Abend in guter Gesellschaft, nicht so ruhig wie ich es mir vorgestellt hatte, aber auch nicht so aufdringlich, dass es schwierig wurde damit klarzukommen. Es stellte sich heraus, dass Kapitän Torle bereits von seiner Rettung berichtet hatte, und es fiel den Bürgern nicht schwer aufgrund der Beschreibung der Retter festzustellen, dass es sich um dieselben Helden handelte, die Spannenberg von sämtlichen Geißeln befreit hatten. Alle klopften uns wohlwollend auf die Schulter, alle waren stolz darauf uns zu treffen und alle blickten zuversichtlich in die Zukunft, hatte es doch schon lange keine echten Helden mehr gegeben. Speise und Trank waren für uns kostenlos, nur für die Übernachtung mussten wir zahlen. Als wahre Helden ließen wir es uns nicht nehmen, dennoch unseren Obolus für die Verpflegung zu entrichten. Während Selena nur Wasser trinken wollte, sprachen wir Jungs eifrig dem Weine zu. Langsam gewöhnte ich mich an den Rebensaft und bekam glücklicherweise auch keine großen Nebenwirkungen durch den Alkohol. Ich wurde nur immer schläfriger, je später es wurde. Egil hingegen wurde überhaupt nicht müde allen, die es hören

wollten, immer wieder unsere Geschichte zu erzählen. Gegen Mitternacht fielen wir erschöpft in die Federn, und klare Gedanken waren bei mir längst ausverkauft...

TAG 18: Zeiten ändern sich

Für Egil und mich brachte der Morgen ein böses Erwachen: Wir hatten beide einen ordentlichen Werwolf, und leider gab es keine Heiltränke mehr, die wir hätten ins Wasser mischen können. Glücklicherweise hatte die Wirtin einen recht starken Kräutertee für uns, der zwar bitter schmeckte, aber den Werwolf erfolgreich in ein kleines Wölfchen verwandelte. Die Sonne stand bereits am Himmel, als wir die Taverne verließen und uns auf den Weg zur Werft machten. Es wurde Zeit für den versprochenen Besuch bei Kapitän Torle.

Kaum hatten wir das Werftbüro betreten, da begegneten wir dem jungen Burschen, dem Lehrling, den ich auf meiner Reise als erstes getroffen hatte. Er sagte freundlich zu uns: »Willkommen auf der Werft von Kapitän Torle! Wir haben gerade ein neues Schiff fertiggestellt, allerdings steht es nicht zum Verkauf, da der Kapitän es seinen Lebensrettern schenken will. Ich hoffe, dass ich diese edlen Abenteurer eines Tages kennenlernen werde.« Ich grinste in mich hinein. Eigentlich hatte er sie bereits kennengelernt, schließlich standen sie direkt vor ihm, aber ich dachte gar nicht daran, deswegen eine Show abzuziehen. Immerhin hatte mein Großvater mir beigebracht, dass man mit seinen Taten nicht prahlen sollte.

»Hinter welchem der Monde lebst du eigentlich? WIR sind die edlen Abenteurer, die Burnville gerettet haben. Würdest du bitte zum Kapitän laufen und ihm mitteilen, dass Besuch für ihn da ist?« Natürlich hatte ich die Rechnung ohne Egil gemacht, der es sich nicht nehmen ließ, den uns nun mit großen Augen anglotzenden Jungen durch das Werftbüro zu scheuchen. Ich ermahnte Egil zu etwas mehr Bescheidenheit, er hingegen fragte nur: »Wozu? Wir haben Blut, Schweiß und Tränen bei der Rettung vergossen. Das darf ruhig jeder wissen! Ganz Spannenberg weiß eh schon Bescheid, nur ausgerechnet dieser Bursche, der die Informationen aus erster Hand haben könnte, hat nichts mitbekommen. Ich habe ihn nur auf den neuesten Stand gebracht!« Dennoch wünschte ich mir etwas mehr Diskretion, mehr Zurückhaltung und Bescheidenheit, teilte ich ihm mit, woraufhin Egil leicht verächtlich schnaubte und das Wort »Spaßbremse!« murmelte.

Gleich darauf kam auch schon der Kapitän zu uns, ein alter Seebär mit Lockenbart und einem Holzhobel in der Hand, gefolgt von dem noch immer ehrfürchtig staunenden Jungen. Torle hatte sich schon gut von der Gefangenschaft erholt, und begrüßte uns mit einem strahlenden Lachen: »Ich heiße meine Retter herzlich auf meiner Werft willkommen! Ich habe gerade die Arbeit an einem neuen Schiff vollendet, und das möchte ich euch zum Dank für meine Rettung aus den Klauen von Luminor schenken. Ich lasse es sofort zum Anleger südwestlich von Spannenberg bringen. Ich dachte, ihr reist zu sechst?«, fragte er mit einem Stirnrunzeln.

»Ja, normal schon, aber zwei Kameraden blieben erst einmal in Burnville, um die Leute zu versorgen«, erwiderte ich. »Ich verstehe! Ich habe das Schiff jedenfalls für sechs Leute gebaut, und es hat jede Menge Stauraum für eure Schätze. Ich hoffe, es wird euch gute Dienste leisten! Ihr seid hier immer willkommen und werdet stets bevorzugt behandelt, dessen könnt ihr euch sicher sein. Möge Sobek euch ewig gewogen sein!« Wir bedankten uns freundlich, schüttelten dem stolzen Mann die Hand, und verabschiedeten uns auch betont freundlich von dem Jungen, bevor wir wieder die Straßen Spannenbergs betraten.

Egil meinte gleich: »Perfekt! Jetzt haben wir ein eigenes Schiff, mit dem wir nach Burnville, und dann nach Newlake fahren können. Du bist nahe am Ziel deiner Queste, Lunselin! Und das Schiff ist für sechs Leute konzipiert, was bedeutet, dass Valdyn und Sabine gar keine andere Wahl haben, als mitzukommen.« Dessen war ich mir zwar längst nicht sicher, aber es tat dennoch gut es zu hören. Und was machten wir nun mit dem angefangenen Tag? Nelvin meldete sich und meinte, er würde gerne in Spannenberg und im Alchemistenturm mit den Gelehrten sprechen und versuchen herauszufinden, ob jemand einen Weg kennt, um Valdyn zur Heimkehr zu verhelfen. Egil würde gerne endlich den Plattenpanzer abholen und den Kriegern im Haus der Trainer von unseren Taten erzählen. Und ich? Ich hatte drei Dinge auf meiner Agenda stehen, die ich gemeinsam mit Selena erledigen wollte...

Zunächst machten wir uns auf den Weg zum Friedhof von Spannenberg, denn ich wollte ein paar Minuten in stiller Andacht am Grabe meines Großvaters verbringen. Auf dem Weg dorthin erzählte ich Selena von ihm, von seiner Vergangenheit, einfach von allem, was ihn ausgemacht hatte – zumindest den Teil, den ich selbst über ihn wusste. Inzwischen war mir klar, dass ich trotz siebzehn gemeinsamer Jahre nur an der Oberfläche seines Wesens gekratzt, und keinen tieferen Einblick bekommen hatte. Und ich begann damit, ihr ein paar Wörter unserer Sprache beizubringen und fing mit den alltäglichen Dingen an, die sie mir dann nachsprechen sollte. Das machte ihr sichtlich Spaß, und so vergnügten wir uns während wir unterwegs waren.

Die nächste Station war das Haus der Heiler, denn ich musste unbedingt Sandra einen ausführlichen Bericht liefern. Als die alte Dame mich sah, wurde sie leicht panisch, weil sie dachte, dass entweder Sabine oder meinem Freund Egil etwas passiert wäre, doch ich konnte sie beruhigen. Alles war gut, Sabine war in Sicherheit, und nun erzählte ich ihr alles, was in Burnville passiert war, und welche große Rolle Sabine bei der Rettung der Bewohner gespielt hatte. Sandra war sichtlich stolz auf ihre Tochter, und sie nahm Selena und mich dankbar in die Arme und drückte uns ganz fest an ihr Herz. Dann bat sie mich um einen Moment Geduld und ließ uns allein. Zehn Minuten später kehrte sie zurück und überreichte mir einen versiegelten Brief, der an „Sabine – Oberheilerin von Burnville“ adressiert war. Sie bat mich den Brief nur ihr persönlich zu geben, und ihn auf keinen Fall selbst zu öffnen. Bald darauf verließen wir das Haus der Heiler, um eine schöne Erfahrung reicher, und auch Selena war glücklich, dass sich Sandra kein bisschen an ihrer Andersartigkeit gestört hatte.

Danach begann der schönste Teil des Tages, denn wir waren auf dem Weg zu Sally, um ihr unsere Aufwartung zu machen. Unterwegs hatten wir eine merkwürdige Begegnung: Unverhofft rief jemand meinen Namen, und als ich sah, von wem der Ruf gekommen war, überkam mich einen Moment lang jenes flaue Gefühl im Magen, das ich für so lange Zeit an jedem Morgen gehabt hatte, wenn ich zur Schule gehen musste. Vor mir standen drei ehemalige Mitschüler von mir. Zwei von ihnen, Wulfgar und Stefan, waren eine Klasse über mir gewesen, während Dennis sich in meiner Klasse befunden hatte. Alle drei hatten mich früher gerne geärgert, über meinen Namen gelästert, mich als Bücherwurm verschrien oder mir das Pausenbrot weggenommen. Bei jeder Begegnung hatte ich einen Knoten im Magen gehabt. Nun kamen sie wieder auf mich zu. Ich wies schnell Selena an, sie solle sich hinter mich stellen, und hatte eine Hand am Schwert, verzichtete jedoch zunächst darauf, es zu ziehen. Auf keinen Fall würde ich mich wieder beleidigen lassen. Als die drei heran waren, entschuldigte sich Dennis, zu meiner Überraschung, im Namen der Gruppe für die gemeinen Dinge, die sie mir damals angetan hatten. Und sie gratulierten mir dazu, dass ich zum Ehrenbürger Spannenbergs ernannt worden war. Oh? Davon wusste ich selbst noch nicht einmal etwas!? Aber ich ging auf das Spiel ein, bedankte mich bescheiden für die Glückwünsche und sagte, dass sie sich das eine Lehre sein lassen, und nie wieder jemanden oberflächlich beurteilen sollten. Dann zogen sie von dannen und ich konnte kaum fassen, wie mir geschah! Ich war erwachsen geworden, die Kindheit war unwiderruflich vorbei. Ein schönes Gefühl!

Bald hatten wir das Haus des Fischers erreicht und trafen Sally wieder. Sie freute sich riesig uns zu sehen und fiel mir gleich in die Arme. Ganz fest drückte sie mich an sich und meinte, die Kunde von unseren Taten sei bereits Gesprächsthema der ganzen Stadt. Erst sie gerettet, dann Spannenberg, und dann auch noch Burnville. Und hoffentlich bald die ganze Welt! Danach musste ich erst einmal alles erzählen und von meinen Abenteuern berichten. Sie war so stolz auf mich, hielt immer wieder meine Hand, und einen Moment lang dämmerte mir, dass ich gerade im Begriff war, eine feste Freundin zu finden, sofern ich es nicht vermasselte. Ich hatte große Mühe, die Röte im Gesicht zu erklären, als ich darüber nachdachte. Jedenfalls hatten wir einen sehr vergnüglichen Nachmittag, in dessen Verlauf ich ihr alles über Sabine, Luminor und vor allem Valdyn erzählen musste. So oft es ging schlossen wir auch Selena ins Gespräch mit ein, und ich freute mich wahnsinnig über die Herzlichkeit, die Sally uns beiden zuteilwerden ließ. Leider musste ich ihr auch mitteilen, dass wir nach einem kleinen Abstecher über Burnville bald nach Newlake weiterreisen würden, und ich daher wieder eine Weile weg wäre. Aber sie meinte, sie würde warten... geduldig warten und sich auf Berichte über neue Heldentaten freuen.

Am späten Nachmittag verließen wir Sally, nach einer weiteren herzlichen Umarmung und einem schönen, langen Abschiedskuss, und machten uns auf den Weg in Richtung Taverne, wo wir uns mit Egil und Nelvin treffen wollten. Der Magier war noch nicht zurückgekehrt, doch Egil wartete munter und fröhlich auf uns. Gleich zur Begrüßung stichelte er: »Hey Lunsi, warst du mit Sally knutschen?« Dafür knuffte ich ihn an der Schulter, konnte jedoch nicht verhindern, dass mir ein weiteres Mal die Röte ins Gesicht schoss. Daher lenkte ich schnell vom Thema ab und richtete herzliche Grüße von Sandra aus. Außerdem erwähnte ich, dass wir offenbar zu Ehrenbürgern Spannenbergs ernannt worden waren, was Egil sehr freute, aber er bereits im Haus der Trainer erfahren hatte. Als wir keine weiteren Neuigkeiten mehr austauschen konnten, stellte sich unvermittelt die Frage, was wir eigentlich bis zu Nelvins Ankunft machen sollten.

Egil hatte eine spontane Idee: »Warum zeigt uns Selena nicht mal, was sie so alles drauf hat?« Erschrocken sah die Sylphe ihn an, und auch ich hob eine Augenbraue und richtete einen fragenden Blick auf meinen Freund. Er beschwichtigte uns sogleich, indem er sagte: »Was ihr alle denkt... Nein, unten im Keller der Diebesgilde gibt es einen Test der Diebe. Selena, du bist Diebin, noch dazu eine sehr gute, und ich bin einfach nur neugierig, ob du den Test bestehst!« Ich war mir nicht so sicher, ob wir das wirklich machen sollten, doch überraschend bezog Selena selbst dazu Stellung und sagte: »Jederzeit gerne!« Dann forderte sie uns auf, ihr den Test zu zeigen.

So marschierten wir gemeinsam zur Diebesgilde und zeigten ihr die erste Tür, den Beginn des Tests. Ich erinnerte mich daran, wie ich mir den Dietrich abgebrochen und mich Egils Spott ausgesetzt hatte. Kaum hatte

Selena mit der Untersuchung des Schlosses begonnen, da teilte sie uns mit, dass eine Falle darauf lag. Es war ein Blindheitszauber, der sich bei einem Fehler auf den Dieb gelegt hätte. Zwar war es keine permanente Blindheit, sondern eine zeitlich begrenzte, aber dennoch hatte ich viel Glück gehabt, dass ich die Falle nicht ausgelöst hatte. Nicht einmal fünfzehn Sekunden später hatte Selena das Ding entschärft und die Tür geöffnet. Wow! Starke Leistung, musste auch Egil anerkennen, allerdings nicht ohne mir noch mit auf den Weg zu geben: »Siehst du, Lunsi, so geht das!« Grrrr!

Wir folgten Selena in ein kleines Labyrinth aus Gängen und Türen, und beobachteten sie bei der Arbeit. Sie ging sehr sorgfältig vor, suchte ausführlich nach Fallen und wurde auch allzu oft fündig. Nur eine Tür bot ihr erbitterten Widerstand und ließ sich auch nicht mit einem Dietrich knacken. Sie meinte, dafür brauche man einen speziellen Schlüssel, den man bestimmt hier irgendwo finden müsse. Also gingen wir weiter und suchten danach. Nachdem Selena einen kleinen Schalter gefunden und gedrückt hatte, öffnete sich ein Gang, der in einen größeren Raum mit einem Brunnen führte. In einer Ecke lagen einige Schleudersteine aufgeschichtet zu einem Haufen, doch der Brunnen war wesentlich interessanter. Wir schauten hinein und stellten fest, dass nur wenig Wasser darin war. Aber auf der Oberfläche schwamm ein kleines Holzkästchen, in dem etwas Glänzendes zu sehen war. War das ein Schlüssel?

Die Frage war, wie wir nun an den Schlüssel herankommen sollten. Wenn man sich ganz tief in den Brunnen beugte, konnte man ihn beinahe erreichen, leider reichten unsere längsten Arme hierzu nicht aus. Und ein Fehler würde den Schlüssel vielleicht aus der Holzschachtel ins Wasser befördern, wo er fortan völlig unerreichbar wäre. Egil wollte daraufhin Selena – sie war die leichteste von uns – an den Beinen packen und sie in den Brunnen halten. Die Diebin war nicht begeistert und schlug stattdessen vor, jemanden mit einem Seil dort herabzulassen, aber dann fiel mir eine geniale Lösung ein. Mit einem triumphierenden Blick schaute ich Egil an und meinte zu ihm: »Aus Fabeln kann man eine Menge lernen!« Er verstand nicht, worauf ich hinauswollte, und Selena schaute mich auch fragend an. Also erzählte ich ihnen die Geschichte von dem durstigen Paradiesvogel und dem Warzenschwein, und davon, dass der Vogel Steine in den Brunnen warf, um seinen Durst löschen zu können. „Zufällig“ lagen in der Ecke jede Menge Schleudersteine, mit denen wir den Brunnen auffüllen konnten. Wir mussten nur vorsichtig sein, um das Kästchen nicht zu treffen und damit den Schlüssel zu versenken.

Wir machten uns gleich an die Arbeit und ließen die Steine vorsichtig ins Wasser fallen. Alle machten mit, und so dauerte es gar nicht lange. Als sich Selena erneut über den Brunnenrand beugte, konnte sie das Kästchen gefahrlos bergen und den Schlüssel an sich nehmen. Egil lachte laut auf und meinte: »Ich habe es einmal gesagt und es dann doch wieder getan. Aber nun schwöre ich, Lunselin, dass ich nie wieder an dir zweifeln werde. Von dir kann ich wahrlich eine Menge lernen!« Tja, lesen bildet eben! Und es war auch nicht umsonst mein Lieblingsbuch gewesen!

Anschließend war es für Selena kein Problem mehr, die widerspenstige Tür zu öffnen. Dahinter befand sich eine Truhe mit sehr interessantem Inhalt, zumindest wenn man ein Dieb war: Tarnkappe, Schattengürtel, Flinkschuhe, alles magisch behandelte Gegenstände, die Geschicklichkeit und Schnelligkeit des Trägers erhöhten. Dazu einige Dietriche und Seile, eine weitere Windperle, eine Wunschmünze und ganze 2000 Gold. Lustigerweise fanden wir auch Spitzhacke, Schaufel und Brecheisen, was wir zu Beginn unserer Reise verzweifelt gesucht hatten, nun aber nicht mehr benötigten. Wir nahmen Kleidung, Gold, Perle und die Münze an uns, und ließen den Rest liegen. Dann beglückwünschten wir Selena zu dem bestandenen Test und zollten ihr höchsten Respekt für die gezeigten Leistungen. Daraufhin meldeten wir den Dieben, dass sie ihren Test wieder herrichten konnten für den nächsten Freiwilligen, der ihn bestehen möchte, und verließen den Keller.

Inzwischen war Nelvin eingetroffen, und wir tauschten unsere Erfahrungen aus. Leider hatte er nichts Nennenswertes herausfinden können. Keiner der Gelehrten hatte auch nur den leisesten Schimmer, woher Valdyn gekommen war, geschweige denn, wie man ihn wieder zurückbringen konnte. Es schien ein hoffnungsloses Unterfangen zu sein! Wir beschlossen am folgenden Tag nach Burnville zurückzukehren, und es ihm zu sagen. Wir schworen uns aber auch, die Augen offen zu halten und nicht aufzugeben. Welche Macht auch immer dafür gesorgt hatte, dass der Feline in unsere Welt gelangt war, musste auffindbar sein und dann in der Lage sein, ihn wieder dorthin zurückzubringen. Nach einem weiteren Festessen in der Taverne legten wir uns früh schlafen und waren gespannt auf den folgenden Tag.

TAG 19: Rückkehr nach Burnville

Der Tag begann bei Dämmerung, und nicht einmal eine halbe Stunde später waren wir auf dem Weg zum Anleger. Dort stand es, unser nagelneues Schiff! Kapitän Torle hatte hervorragende Arbeit geleistet. Man

konnte das kleine Schiff segeln und man konnte es rudern. Da wir mit dem Segeln keine Erfahrung hatten, ließen wir das Segel eingeklappt und ruderten. So kamen wir wesentlich schneller voran als mit dem Floß. Wir einigten uns darauf, ähnlich wie Kapitän Torle nicht am Anleger der Insel haltzumachen, sondern weiter um die Insel herumzufahren und nahe Burnville das Schiff festzumachen. Die vorher fast siebenstündige Reisezeit nach Burnville verkürzte sich fast um die Hälfte, so dass wir bereits gegen 11 Uhr die Stadt erreichten.

Es war wieder Leben in Burnville eingekehrt. Alle, die die Gefangenschaft in Luminors Zellen überlebt hatten, waren zurückgekommen und arbeiteten eifrig daran, die Brandschäden zu beseitigen. Gleich hinter dem Stadttor stand ein Mann der Stadtwache, der uns aufmerksam begutachtete und dann sagte: »Willkommen in Burnville! Es tut mir leid, dass ich euch überprüfen muss, aber seit der Sache mit Luminor sind wir besonders vorsichtig geworden.« Das war nur allzu verständlich!

Unser erster Weg führte zur Taverne, denn wir wollten unseren Kampfkumpanen Valdyn wiedersehen. Wir fanden ihn oben in einem Zimmer beim Frühstück und grüßten ihn freundlich. Er schnurrte, als er uns sah, und sagte sogleich: »Ich freue mich, euch gesund wiederzusehen, Schnurrrr. Und, habt ihr neue Erkenntnisse sammeln können?«
Nelvin nahm es auf sich, die schlechten Nachrichten zu übermitteln. »Leider nein. Ich habe mit sämtlichen Gelehrten in der Umgebung Spannenbergs gesprochen, doch keiner wusste etwas zu dem Thema zu sagen. Tut mir leid, mein Freund! Wenn wir gewusst hätten, dass es dich ins Exil zieht, dann hätten wir das Amulett niemals berührt.«
»Das habe ich schon mal gehört, und es beim ersten Mal schon geglaubt. Schnurrr. Es bedarf keiner weiteren Erklärungsversuche, für mich ist der Fall erledigt.« Der Feline zuckte geradezu menschlich mit den Schultern. Ich fragte ihn: »Und wie geht es nun weiter? Möchtest du mit uns mitkommen und uns helfen?«
Valdyns unergründliche Katzenaugen ruhten auf mir, als er mit einer Gegenfrage antwortete: »Was habt ihr denn eigentlich genau vor? Ihr sagtet etwas von der Rettung eurer Welt, doch das habe ich bisher nicht verstanden. Schnurrr.«
Egil übernahm die Antwort: »Du, das haben wir bis jetzt auch nicht genau. Lunsis Großvater Thalion, ein mächtiger Krieger, aber leider vor kurzem verstorben, schickte uns nach Newlake. Dort sollen wir mit Hilfe eines Bernsteins Kontakt mit dem ehrwürdigen Magier Shandra aufnehmen, der schon vor bald zwanzig Jahren verstorben ist. Shandra hatte Thalion vor einer großen Gefahr für unsere Welt gewarnt, und Thalion hatte Lunselin zu Shandra geschickt, um der Sache nachzugehen. Mehr wissen wir selber nicht.«
Valdyn hörte aufmerksam zu, doch sein Gesichtsausdruck wurde zunehmend verwirrter. »Knurrr. Also bat ein toter Magier einen toten Krieger um die Rettung der Welt?«
Egil erläuterte es genauer: »Als Thalion Shandras Botschaft bekam, lebte er noch, war aber schon krank und geschwächt. In unserer Welt muss für mächtige Magier der Tod aber nicht unbedingt das Ende sein. Wir alle halten die Bedrohung für realistisch möglich, also ist es unsere Pflicht nach Newlake zu reisen und alles darüber in Erfahrung zu bringen. Vielleicht ist es nichts, dann gut für uns, vielleicht ist aber was dran, dann haben wir eine große Mission. Was denkst du?«

Ich beeilte mich, hinzuzufügen: »Unterwegs werden wir viele weitere Gelehrte und Wissenschaftler treffen, und jedem dieselben Fragen stellen. Wir geben nicht auf, bis wir einen Weg für dich gefunden haben, oder bis es wirklich keinen mehr gibt.«
Der Feline dachte einen Moment nach, bevor er sagte: »Grrrr, was für eine gruselige Vorstellung: Norka lebt nach seinem Tod als Geist weiter und sucht mich in meinen Träumen heim. Aber wenn das in dieser Welt wirklich geht, dann sollte man der Sache nachgehen. Knurrr, wisst ihr, ich habe in den letzten Tagen viel über mich nachgedacht. In meinem Volk glauben wir an das Schicksal! Wir glauben daran, dass ein Weg vorherbestimmt sein kann. So war es Schicksal, dass der böse Magier Norka das Lionheart stahl und ausgerechnet meine Freundin versteinerte, damit ich, und nur ich allein, ihn jagen und zur Strecke bringen musste. Knurrr, und dann war es vielleicht auch mein Schicksal, dass ich in diese Welt gerissen wurde. Soweit ich weiß, hat niemals zuvor ein Feline meine Welt verlassen. Und der Blitz schleuderte mich genau zu euch. Vielleicht ist es mir vorherbestimmt bei der Rettung eurer Welt zu helfen? Schnurrr.«
In wenigen Worten erzählte ich dem Katzenmensch von meinem bisherigen Leben, einsam, zurückgezogen, schüchtern, als Leseratte, aber so fern von allen Abenteuern. Dann hatten Shandra und mein Großvater mich auf diese Queste geschickt, und nun war ich bereits neunzehn Tage lang unterwegs und war so weit gekommen, hatte so viel gesehen und erlebt. Kurz gesagt: Auch ich glaubte an Schicksal und war bereit, meins zu erfüllen.

»Schnurrr, wenn es eins gibt, das ich schon als kleine Katze gelernt habe, dann, dass man seinem Schicksal nicht entfliehen kann ohne sich selbst jeder Ehre zu berauben. Wenn niemand mir sagen kann, warum ich hier gelandet bin, dann muss es Schicksal sein. Knurrr, also kann ich mich auch gleich anschließen und euch beim Versuch, eure Welt zu retten, helfen. Vorausgesetzt, ihr wollt mich noch immer dabei haben? Schnurrrr«
Egil schlug Valdyn spielerisch mit der Hand an die Schulter. »Na klar wollen wir, deshalb sind wir hier!«
»Absolut!«, stimmte auch Nelvin zu, dann richteten sich alle Blicke auf mich.

Ich hoffte nur, dass sich das mit dem Retten der Welt auch bewahrheiten würde. Was war, wenn wir an Shandras Grab nichts erreichten? Wenn es eben doch nur Fieberträume waren, die... Nein! Ich würde jetzt nicht an meinem Großvater zweifeln! Alles hatte einen Sinn, und den würde ich schon herausfinden. Die Zeit für Zweifel war endgültig vorbei. An Schicksal und Vorherbestimmung glaubte ich inzwischen ganz fest, dazu war mir mein eigener Weg viel zu sehr vorherbestimmt erschienen. Und ob ich Valdyn gerne in meiner Gruppe und an meiner Seite hätte? Das war eine sehr rhetorische Frage... Egil und Nelvin hatten ihr Einverständnis gezeigt, also schaute ich Selena an. Sie seufzte zwar leicht, nachdem ich die Frage übersetzt hatte, neigte aber ebenfalls vorsichtig den Kopf zur Zustimmung. Also teilte ich Valdyn mit: »Natürlich bist du herzlich willkommen bei uns!«
Egil freute sich sichtlich und rief: »Willkommen im Team, Waffenbruder!«
Valdyn verneigte sich leicht vor uns und sagte beinahe andächtig: »Danke! Schnurrr. Ich hole nur meine Sachen, dann bin ich bereit.«

Zu fünft verließen wir die Taverne und gingen zurück in Richtung Eingang. Wir wollten uns die Stadt ansehen und schauen, ob wir ein wenig Gold ausgeben konnten, um unsere Ausrüstung aufzubessern. Wir begannen im Osten der Stadt und trafen als erstes auf das Haus der Künste und der Musen. Ich war gespannt, was uns dort erwartete. Das Haus hatte vier Eingänge, allerdings waren alle Bereiche durch Gänge miteinander verbunden, so dass man nicht erst wieder rausgehen musste, um von einem zum anderen zu kommen. Zunächst betraten wir eine Werkstatt, in der überall Pläne und Karten lagen oder an der Wand hingen. Ein junger Mann mit einer Nickelbrille auf der Nase hatte etliche große Pergamentrollen unter den Armen und sah die Gruppe abwesend an. Dann meinte er: »Hallo Leute! Mein Name ist Michael. Interessiert ihr euch für Kartographie?«

Nun, eigentlich nicht, doch vielleicht hatte er Karten, die wir während unseres Abenteuers gut brauchen könnten. Also befragten wir ihn näher zu diesem Thema. Michael ließ uns wissen: »Ich zeichne Karten von Lyramion. Es wird Zeit, dass endlich wieder ein vernünftiger Atlas von Lyramion entsteht. Deshalb sammle ich seit Jahren Informationen von Reisenden und Seefahrern. Kurz vor meiner Gefangennahme habe ich die Karte der Lyramionischen Inseln vollendet, und dies hier sind die ersten gedruckten Exemplare. Wenn ihr wollt, könnt ihr gerne eins davon haben. Ich kann allerdings nicht garantieren, dass die Karte völlig komplett ist.« Was für eine nette Überraschung! Wir bedankten uns artig für die Karte. Ein kurzer Blick darauf zeigte die Inseln in ganzer Pracht, wesentlich genauer und detaillierter, als ich es jemals in meinen Büchern gesehen hatte. Sogar von einer Insel der Winde war dort die Rede, und ich war sehr gespannt darauf, sie mir näher anzuschauen. Fürs Erste verstaute Nelvin die Karte in seinem Rucksack, und dann gingen wir weiter ins nächste Zimmer.

In diesem Raum hingen an allen Wänden Bilder von Sternkonstellationen, und auf dem Boden sah man noch Kreidereste von alten Beschwörungszirkeln. Milzor, der Herr dieses Raumes, war ein kleiner, dicker Mann, der eine lange, mit Sternen übersäte Robe trug und gerade ein Stück Kreide in der Hand hielt. Nach ein wenig höflicher Konversation und dem erneuten Dank für seine Rettung aus Luminors Klauen, fragte er plötzlich: »Sagt, wisst ihr etwas über magische Wörter?«
Bis jetzt hatte ich nichts darüber gehört, aber es klang erstaunlich, und so war ich gespannt, was Milzor dazu zu sagen hatte.

»Seit Jahren suche und erforsche ich magische Wörter. Ich habe bisher immerhin zwei Stück herausgefunden. Aber leider scheinen sie nur vor etwa hundert Jahren wirksam gewesen zu sein. Das eine war „Schnism“. Wenn man es anwendete, passierte allerdings nichts weiter, als dass eine körperlose Stimme dumme Sprüche von sich gab. Wesentlich machtvoller muss „Tempus Fugit“ gewesen sein. Wenn man das gerufen hat, soll man angeblich fast unbegrenzte Macht besessen haben, aber leider funktioniert das heute nicht mehr. Doch auch in unserer Zeit soll es wieder magische Wörter der Macht geben. Aber leider war es mir noch nicht vergönnt, sie herauszufinden. Vielleicht habt ihr ja mehr Glück als ich. Falls ihr übrigens Interesse an Mystiker-Spruchrollen haben solltet, dann sucht doch meine Bibliothek auf.«

Faszinierend! Ich fragte mich, ob Großvater Thalion davon gewusst hatte, und ob während der Zeit seiner Abenteuer die Worte noch funktioniert hatten. Und woher kam diese Macht eigentlich genau? Es war bestimmt eine feine Sache, aber wahrscheinlich war die damit verbundene Macht beim Absturz des dritten Mondes verschwunden, ebenso wie so viele andere Dinge auch. Verdammter Tarbos! Er hat während seiner Regentschaft und danach so viel zerstört, dass es ein Jammer war, dass man ihn dafür nicht mehr belangen konnte. Was das Angebot für die Mystiker-Spruchrollen anging, so hatten wir dafür im Moment keine Verwendung. Zu diesem Zeitpunkt wussten wir noch nicht, dass Valdyn in der Lage war Mystiker-Sprüche anzuwenden, und er selbst ließ es uns auch nicht wissen, vermutlich weil er unsere Einteilung der Magie gar nicht genau kannte. Bevor wir uns verabschiedeten, stellte Nelvin Milzor ein paar Fragen zum Thema Weltenreisen, jedoch zeigte sich schnell, dass er sich damit leider gar nicht auskannte, und uns daher nicht weiterhelfen konnte.

Der nächste Eingang brachte uns in einen Raum, in dem uns die großen Ölgemälde förmlich in die Augen sprangen. Und auch ein dünner, großer Mann mit Vollbart fiel uns sofort auf. Er hatte einen triefenden Pinsel in der Hand und zog beim Laufen das linke Bein nach. Als er uns bemerkte, legte er sein Werkzeug weg, kam humpelnd auf uns zu und reichte uns allen die Hand, wobei er sagte: »Willkommen in meinem bescheidenen Atelier! Mein Name ist Dieter, und ich bin Kunstmaler.«
Mir rutschte gleich heraus: »Na das sehe ich!«, und bewunderte die beeindruckenden Bilder von Landschaften, Personen und Gegenständen an den Wänden.

Dieter fuhr fort: »Ich male viele große Ölgemälde. Vor kurzer Zeit habe ich eine Auftragsarbeit für den Baron von Newlake fertiggestellt. Leider hindert mich meine Beinverletzung, die ich mir im Kerker von Luminor zugezogen habe, daran, das Bild selbst nach Newlake zu bringen. Deshalb würde ich euch gerne um diesen Gefallen bitten. Dieses Bild hier ist es. Es heißt „Ambermoon“. Gebt es einfach beim Baron ab, das mit meiner Bezahlung ist schon geregelt. Wie ich ihn einschätze, wird er euch großzügig belohnen, wenn ihr ihm das Bild bringt.«
Da wir ohnehin als nächstes nach Newlake reisen wollten, nahmen wir den Auftrag gerne an. Es stellte sich nur die Frage, wie wir das Kunstwerk transportieren sollten, ohne das es befleckt oder gar zerstört wurde. Doch auch dafür hatte Dieter eine Lösung parat und gab uns eine Rolle, in der das Bild eingerollt werden konnte, und die schön in den Rucksack passte. Sie schaute zwar ein wenig heraus, war jedoch so stabil, dass es keine Probleme beim Transport geben sollte.

Dann verabschiedeten wir uns und gingen in den vierten und letzten Raum. An den Wänden hingen Skizzen von Schmuckstücken, und auf den Tischen standen kleine Brenner, verschiedenes Werkzeug und halbfertige Schmuckstücke. Wir befanden uns in der Werkstatt von Theresa, einer älteren Frau, die einen eigenartigen, aber sehr praktischen Gürtel trug. Er hatte zahlreiche Fächer und Laschen, in denen Dutzende von verschiedenartigen Werkzeugen steckten. Selena machte große Augen, als sie die vielen glänzenden Dinge sah, hielt sich jedoch tapfer zurück. Theresa sagte: »Seid willkommen, Freunde! Ich bin Theresa. Habt ihr vielleicht Interesse an besonderen Ringen, oder müssen irgendwelche eurer Schmuckstücke repariert werden?«

Als wir näher nachfragten, erklärte die Dame: »Ich kann euch wohl jedes gebrochene oder sonst wie beschädigte Schmuckstück richten, so dass es wieder wie neu aussieht. Und ich fertige unter anderem auch magische Ringe an. Falls ihr Interesse an so etwas habt, dann schaut euch doch mal in meinem Laden um.«
Genau das hatten wir vor, und so bewunderten wir Theresas Prachtstücke. Sie hatte magische Ringe, um jede Eigenschaft des Körpers zu verbessern, von Stärke über Kondition bis hin zu Charisma. Außerdem einige Gemmen und manch anderes Kleinod. Selena fand besonderen Gefallen an einem Mondamulett und konnte es gar nicht mehr aus den Augen lassen, aber Theresa wollte 12.000 Gold dafür haben, und das überstieg leider im Moment unsere Barschaft, so dass wir uns ohne das Amulett auf den Weg machen mussten. Ich versprach der traurigen Sylphe: Wenn wir irgendwann mal so viel Gold übrig haben sollten, dann würde ich ihr so ein Amulett kaufen.

Bald darauf befanden wir uns wieder auf den Straßen von Burnville, und wurden von einem alten Mann angesprochen. Unter anderen fragte er: »Habt ihr schon den Turm, der an den Wolken kratzt, besucht? Ein Zauberer namens Lebab hat ihn erbaut. Er meinte, er könne in der Höhe größere magische Fähigkeiten erlangen. Falls euch der Turm interessiert, dann fahrt mit einem Schiff von der Westküste aus immer nach Nordwesten.« Das klang interessant, und wir würden uns den Turm bei Gelegenheit bestimmt gern einmal anschauen.

Dann machten wir uns auf den Weg in Richtung Haus der Heiler. Egil ging ein wenig abseits der Gruppe und schien ein Wort immer zu wiederholen. Valdyn fing plötzlich fauchend an zu lachen und rief dem Krieger zu: »Vergiss es! Es funktioniert ja doch nicht! Schnurrr«, fing sich dafür aber einen bösen Blick vom Krieger ein. Ich fragte Valdyn, was Egil die ganze Zeit brabbelt, und der Feline erklärte mir, dass er ständig versuchte, sich mit den Worten „Tempus Fugit“ Macht zu verschaffen. He he! Das war Egil, wie er leibte und lebte!

Wenige Minuten später hatten wir das Haus der Heiler erreicht und hielten uns nicht lange draußen auf. Kaum hatten wir es betreten, kam eine junge Heilerin mit einer Menge Verbände in den Armen auf uns zu und ließ uns wissen: »Ah, da sind ja unsere Retter! Alle sind so glücklich, dass Luminors Unwesen ein Ende gesetzt wurde. Bis auf die Schwerverletzten, die wir hier versorgen, haben alle anderen ihr normales Leben in der Stadt wieder aufgenommen. Jetzt entschuldigt mich bitte, ich muss ein paar Verbände wechseln.«

Es dauerte nicht lange bis wir Sabine fanden, beziehungsweise sie hatte uns zuerst entdeckt und kam freudestrahlend auf uns zu. Jeden von uns nahm sie in die Arme und bestätigte die Aussagen ihrer jungen Kollegin von gerade eben. Alles lief wieder in geordneten Bahnen. Dann fragte sie uns, ob wir in dem Turm noch etwas gefunden hatten. Wir berichteten von der Schatztruhe im oberen Stockwerk und erwähnten auch

das Grab für die verstorbenen Gefangenen. Sabine bedankte sich herzlich für unsere Mühen, und schließlich stellte sie die Frage, auf die ich so sehr wartete: »Führt euch etwas Spezielles hierher?«

Ich sah meine Freunde an, aber sie überließen mir das Reden. Ich begann mit: »Du hattest doch gesagt, dass wir uns immer an dich wenden können, wenn wir deine Hilfe brauchen?«
Sabine bestätigte das sofort, schaute aber ernst und fragte: »Was ist los?«
Ich sagte zu ihr: »Wir brauchen deine Hilfe!«, und dann erzählte ich ihr erstmals ausführlich von meinem Großvater, von dem Traum, von Shandras Grab in Newlake, und von meiner Aufgabe nichts geringeres zu tun, als die Welt zu retten. Ich berichtete von den guten Taten, die wir in Spannenberg getan hatten, von Burnville musste ich ihr nichts mehr erzählen, und schloss mit unserer baldigen Reise nach Newlake. Und ich sagte ihr, dass wir eine fähige Heilerin wie sie unbedingt in unserer Gruppe benötigen, wenn wir die Welt retten wollen. Wir baten sie darum, sich uns anzuschließen und uns zu helfen, so wie wir ihr geholfen hatten.

Sabine dachte angestrengt nach und antwortete bedächtig, dass sie dieses Eine nicht für uns tun könne. Sie sei gerade einmal 28 Jahre alt und bereits die Oberheilerin von Burnville. Die Last einer ganzen Stadt ruhe auf ihren Schultern und sie sei gerade durch den größten Albtraum ihres Lebens gegangen. Dank uns habe dieser Albtraum ein gutes Ende genommen, und sie stehe tief in unserer Schuld, doch könne sie sich leider nicht vorstellen, ihre Stadt zu verlassen und mit uns durch die Welt zu ziehen.

Nelvin gab ihr zu bedenken, dass vielleicht das Schicksal der ganzen Welt auf dem Spiel stand. Zwar wussten wir noch nichts Genaues über die Bedrohung, aber wenn es wirklich ganz Lyramion betraf, dann würde es auch vor Burnville nicht haltmachen. Und dann sei es besser gemeinsam mit uns das Übel an der Wurzel zu packen, anstatt hier auf das Übel zu warten. Sabine schlug daraufhin vor, dass sie mal schauen könnte, ob sie eine ihrer jungen Assistentinnen loseisen könne, um uns in heilenden Dingen zur Hand zu gehen. Egil meinte aber gleich: »Nein, wir brauchen dich, und niemanden sonst. Wir haben dich in Luminors Turm gesehen. Du zögerst nicht, du bist energisch, du trittst dem Übel in den Arsch, wo du ihm begegnest. Bitte hilf uns!«

Sabine kämpfte jetzt mit ihrer Selbstbeherrschung. Sie grübelte über ihre nächsten Worte, doch ihr fiel keine gute Lösung ein. Dann sagte sie: »Ich kann hier nicht weg! Die Stadt verlässt sich auf mich! Ich kann sie nicht allein lassen! Es tut mir leid! Ihr habt so viel für mich getan und ich würde euch so gerne helfen. Ich stehe so tief in eurer Schuld, aber dieses Eine kann ich leider nicht für euch tun. Bitte verzeiht mir, wenn ihr könnt. Ich bin zu tief mit der Stadt verwurzelt, als dass ich sie verlassen könnte. Gerade jetzt, nach dieser Katastrophe.«

Natürlich war das eine herbe Enttäuschung, aber wenn es nicht ging, dann ging es eben nicht. Ich sagte ihr, dass es schon in Ordnung sei. Um auf andere Gedanken zu kommen, wechselte ich das Thema und sagte: »Ich soll dich übrigens herzlich von deiner Mutter grüßen. Sie ist heilfroh, dass es dir gut geht!«
Sabine schluckte und erwiderte: »Seht ihr, ich schaffe es nicht einmal bis nach Spannenberg um sie zu besuchen.« Mir fiel der Brief ein, den ich nun aus dem Rucksack zog. Dabei sagte ich zu ihr: »Für den Moment ist das in Ordnung, und sie hat dir sogar einen Brief geschrieben.« Dankbar nahm die Heilerin ihn an, machte jedoch vorerst keine Anstalten ihn zu öffnen. War aber eigentlich logisch, denn so etwas sollte man nur mit ausreichender Privatsphäre tun, zumindest hätte ich das ebenfalls so gemacht.

Dann verabschiedeten wir uns freundlich von Sabine und verließen das Haus der Heiler. Draußen tobte Egil ein wenig herum: »Wie beknackt ist das denn? Wir reißen uns für die Stadt den Arsch auf, und kaum ist es an der Zeit, den Gefallen zu erwidern, lässt uns die feine Dame zum Dank im Regen stehen. So eine Ungerechtigkeit!«
Nelvin versuchte ihn zu beruhigen und meinte: »Für manche Menschen ist das Leben als Abenteurer einfach nichts. Sie hat ihre Entscheidung getroffen, und vielleicht ist es besser so, wenn sie sich nicht völlig sicher ist, dass sie das wirklich will.«
»Einen Moment, Nelvin!«, warf ich ein. »Mich hat auch niemand gefragt, ob ich bereit bin oder nicht. Ich wurde in dieses Leben gedrängt und musste mich der Herausforderung stellen, ganz egal, ob ich vielleicht gerade andere Pläne habe, oder nicht. Sollte die Welt zu Grunde gehen, weil wir versagen, dann wird auch Burnville fallen, und Sabine hat nichts dabei gewonnen. Mit uns zusammen hätte sie aber die Chance gehabt, aktiv einzugreifen und über den Ausgang der Sache zu entscheiden.«
»Genau so ist das!«, stimmte mir Egil zu. »Während wir uns mutig mit Feuerdrachen und Dämonen angelegt haben, zieht Frau Heilerin schon den Schwanz ein, bevor wir wissen, ob es überhaupt eine Bedrohung gibt. Entschuldige bitte, Nelvin, aber wie Lunsi kann ich das beim besten Willen nicht rechtfertigen! Sie sagte, wenn wir ihre Hilfe bräuchten, dann sei sie da. Nun, wir brauchen ihre Hilfe, aber sie will nicht. Mehr muss ich nicht wissen, und bin fertig mit ihr!«
»Jetzt werdet ihr unfair!«, warf uns Nelvin vor. »Lunselin, du konntest nicht frei entscheiden, ob du ein Abenteurer werden möchtest, das ist durchaus wahr. Im Gegensatz dazu hat Sabine ihre Aufgabe bereits vor langer Zeit gewählt, und sie hat sich dafür entschieden, die Oberheilerin von Burnville zu werden. Damit ist sie

eine Verpflichtung eingegangen, der sie sich nicht einfach entziehen kann. Und Egil, es ist ja nicht so, als hätte sie nur keine Lust uns zu begleiten. Wenn du das Oberhaupt vom Haus der Trainer wärst und für deine Stadt sorgen müsstest, würdest du dann deinen Posten verlassen, oder lieber einen kompetenten Untergebenen mitschicken? Genau das hat Sabine nämlich versucht.«
Egil konterte aufgebracht: »Wenn ich wüsste, dass meine Stadt bedroht wird, dann würde ich alles dafür tun, sie zu retten. Als Anführer vom Haus der Trainer würde ich eine Vertretung in die Leitung einweisen und dann meinen Arsch in Bewegung setzen, um die Bedrohung im Keim zu ersticken.«
»Knurrr, beruhigt euch wieder. Wir brauchen noch immer einen Heiler für die Gruppe. Womöglich sollten wir ihr Angebot, eine Kollegin zu schicken, noch einmal überdenken? Schnurrr«
Ich grübelte, bis ich sagte: »Vielleicht hast du Recht, Valdyn. Aber darum kümmern wir uns erst, wenn wir über die Art der Bedrohung Bescheid wissen. Ich verspüre im Moment keine große Lust, das Haus der Heiler erneut zu betreten.« Ich gebe zu, dass ich wegen Sabines Entscheidung frustriert war, aber leider konnte ich sie nicht mehr ändern, und so musste ich sie akzeptieren, ganz egal, ob sie mir sinnvoll schien, oder nicht.

Also setzten wir etwas zerknirscht den Stadtrundgang fort, und trafen einen alten Mann mit einem langen Bart, der sogleich ein Gespräch mit uns begann: »Seid gegrüßt! Ich bin gerade aus Newlake zurück und kann nur sagen, falls ihr je dorthin kommt, dann besucht unbedingt die große Bibliothek! Sie ist eine phantastische Fundgrube für jeden Wissbegierigen.« Oh ja! Darauf freute ich mich wirklich, und dort wollte ich mich auf jeden Fall eine ganze Zeit lang aufhalten...

Die nächste Station auf unserem Weg war das Badehaus. Hier konnte man schwimmen lernen, einen Saunagang nehmen, Massagen erhalten oder Wasserkuren in Anspruch nehmen. Vielleicht würden wir von diesen Diensten irgendwann mal Gebrauch machen, doch im Moment hatten wir keine Lust dazu, nass zu werden. Außerdem schüttelte es Valdyn allein bei dem Gedanken daran, das Haus zu betreten. Wesentlich interessanter fanden wir die Begegnung mit einem jungen Krieger, der uns mitteilte: »Ich werde wohl nach Illien gehen und dort eine Stelle bei der Stadtwache annehmen. Die Elfen von Illien haben zurzeit Ärger mit Sansrie, der Göttin der Schlangen. Deshalb suchen sie händeringend nach Leuten, die ihnen helfen.« Ich kannte den Namen Sansrie aus den Heldengeschichten Thalions und wusste, dass mein Großvater bereits Ärger mit ihr gehabt hatte. Die konnte es wohl nie lassen, den Leuten auf die Nerven zu fallen. Nach allem, was ich über die Schlangengöttin wusste, würde ich aber jungen Kriegern nicht unbedingt empfehlen, sich mit ihr anzulegen. Und auch wir sollten das vermeiden, wenn es denn ginge. Allerdings glaubte ich nicht, dass ich Egil damit überzeugen kann... Und richtig: Er meinte sogleich, dass wir uns demnächst mal in Illien melden und unsere Hilfe anbieten sollten.

Das nächste interessante Haus auf der Agenda war die Schmiede. An der Tür hing ein Schild mit der Aufschrift: „Schmiede und Werkstatt. Wir reparieren alles (wir versuchen es jedenfalls). Geöffnet von 06 bis 20Uhr“. Hier lag unsere Chance, etwas aus den zerbrochenen Gegenständen zu machen. Also betraten wir den Laden und wurden sehr freundlich begrüßt. Der Schmied war mir bereits in Luminors Kerker als ein sympathischer Zeitgenosse aufgefallen, und er dankte uns nun noch einmal persönlich für seine Rettung. Dann fragte er, was er für uns tun kann, und ich legte die zerbrochenen Gegenstände auf den Tisch. Zwar dauerte es bis zum nächsten Morgen, und wir mussten satte 2.500 Gold dafür ausgeben, doch hat der Mann sehr gute Arbeit geleistet und alle Sachen repariert. Die Kristallkugel erwies sich als eine glatte Fehlinvestition, denn sie hatte keine magischen Ladungen mehr und somit keinen größeren Nutzen für uns. Der Kartenlokator und die magische Flugscheibe hingegen hatten sich auf jeden Fall gelohnt. Was man damit machen konnte? Der Kartenlokator gab uns die horizontalen und vertikalen Koordinaten von Lyramion an, an denen wir uns gerade befanden. So konnten wir uns fortan auf der Landkarte wesentlich besser orientieren, oder den Ankerplatz von unserem Schiffchen wiederfinden. Vor allem später war das Gerät von großem Nutzen für uns, wie ich euch noch erzählen werde. Und die magische Flugscheibe tat genau das, was ihr Name versprach: Fliegen! Man konnte sich, auch mit mehreren Leuten, auf die Scheibe stellen, sie einschalten und dann abheben, sie bequem durch einen Hebel steuern und musste nicht mehr zu Fuß gehen. Nur größere Hindernisse konnte man damit nicht überwinden. Theoretisch hätten wir aber auch damit von Spannenberg nach Burnville gelangen können, wie mit dem Floß – vorausgesetzt das Gerät hätte funktioniert...

Ich kramte tief in meinen Erinnerungen und fand schließlich die Geschichte, die sich hinter der Flugscheibe verbarg. Es war einmal vor langer Zeit, noch bevor Großvater Thalion auf seine große Abenteuerreise ging, ein Pharao namens Relanukh, der sich einen Tempel gebaut hatte, und in all seinem Reichtum und Prunk lebte. Nur war er nicht besonders gut zu Fuß, und so setzte er eine Belohnung aus für denjenigen, der ihm eine Vorrichtung erfand, mit der er ohne Anstrengung von einem Ort zum anderen gelangen konnte. Ein junger Wissenschaftler namens Jonathan hörte davon und entwickelte genau diese magische Flugscheibe, die er dem Pharao zum Geschenk machte. Als mein Großvater nach dem Amberstar suchte, benötigte er jede Menge Edelsteine, und er meinte diese im Tempel des längst verstorbenen Pharaos finden zu können. Also durchwühlte er den Tempel gemeinsam mit seinen Gefährten, musste reichlich untoter Wesenheiten bezwingen, und fand schließlich nicht nur ein Stück des Amberstar, sondern auch diese Flugscheibe, die er

sogleich an sich nahm. Und nun gehörte sie mir und meiner Bande an Weltrettern. ...hoffentlich... Weltrettern! ...zukünftigen? Na so ähnlich jedenfalls!

Wenige Minuten später trafen wir erneut einen interessanten, jungen Mann. Er teilte uns mit: »Ich bin dabei, mich auf eine lange Reise vorzubereiten. Ich will auf die große Waldinsel östlich von hier. Der Meister des Waldes soll nach einem neuen Lehrling suchen. Ihr müsst wissen: In den Wäldern der Insel gibt es die seltenen Xenobil-Bäume. Ihr Holz ist so kostbar, dass schon ein einzelner Stock so teuer ist, wie ganz Burnville.« Ja, davon hatte ich gelesen. Also nicht von dem Lehrling, sondern von den Xenobil-Bäumen. Da allerdings der Handel mit diesem Holz strengstens verboten war, lohnte es sich nicht, in den Wäldern danach zu suchen. Das war auch besser so, denn man stelle sich nur mal vor wie chaotisch es auf der Insel zugehen würde, wenn plötzlich alle Leute anfangen würden dort nach diesen Bäumen zu suchen.

Wir wünschten dem Jungen eine gute Reise und gingen weiter. Im Süden der Stadt erreichten wir wieder die Taverne, und schauten uns auch dort neugierig um. Kurz hinter dem Eingang stand ein junger Mann in der Uniform der Stadtwache. Er meinte zu uns: »Wir haben die Anzahl der Wachen von Burnville verdoppelt, damit uns nie wieder so etwas Übles passieren kann. Persönlich denke ich allerdings, dass es vernünftiger ist, einen Stärkeren mit Klugheit und Intelligenz zu bekämpfen, als immer weiter aufzurüsten.« Zwar stimmte ich hier gerne zu, aber leider hatte ich bereits in meiner kurzen Zeit als Abenteurer festgestellt, dass es immer mal wieder Situationen gibt, in denen Intelligenz allein nicht mehr weiterhilft. Dann muss man kämpfen, egal ob man will, oder nicht. Außerdem blieb eine Frage offen im Raum stehen: Was konnten selbst die stärksten und am besten gerüsteten Stadtwachen gegen die Feuerdrachen Luminors ausrichten?

Nelvin wurde derweil von einem alten Mann mit sonnengegerbtem Gesicht angesprochen: »Ich freue mich sehr, die Helden von Burnville persönlich kennenzulernen! Ich bin zwar schon alt, aber dennoch bin ich glücklich, dass ich gerettet wurde und noch ein paar Jahre auf unserer wundervollen Welt verweilen kann.« Und wieder tobte ein Sturm durch mein Gewissen. Sollten wir auf die bevorstehende Gefahr hinweisen? Ich entschied mich dagegen! Erstens wollte ich dem alten Mann keinen zusätzlichen Kummer bereiten, und zweitens wussten wir ja noch nicht einmal welche Art von Gefahr über Lyramion schwebte. …wenn überhaupt!

Da es allmählich Abend wurde, wollten wir etwas essen, bald darauf ein Zimmer mieten und früh schlafen gehen. Wir hatten uns entschieden am folgenden Tag nach Newlake zu reisen, und da konnte es nicht schaden sich früh hinzulegen um ausgeruht zu sein. Auf dem Weg zur Anmeldung kam uns ein kleiner, dicklicher Mann mit schwarzer Lederschürze entgegen, der uns freudig begrüßte: »Ah, unsere Retter! Seid herzlich, herzlich willkommen! Ohne euch hätte ich meine Gaststätte nie wiedergesehen. Deshalb habe ich mein Personal angewiesen, für eine Übernachtung von euch nur ein Goldstück pro Person zu verlangen. Ich wünsche euch einen geruhsamen Aufenthalt!« Vielen Dank! Sehr freundlich! Nach einem guten, reichhaltigen Abendessen und leckerem Wein (auch wenn mir der Wein in Spannenberg etwas besser gemundet hatte), legten wir uns schlafen. Mein letzter Gedanke galt Sally, und ich war froh, dass das Licht bereits verloschen war, damit keiner meiner Gefährten die zarte Röte auf meinen Wangen entdecken konnte.

TAG 20: Geisterhaftes Licht ins Dunkel

Am folgenden Morgen standen wir wieder früh auf und machten uns bald danach auf den Weg, erst zum Schmied, um unsere reparierten Besitztümer abzuholen, und schließlich zum Stadttor, um Burnville endgültig zu verlassen. Überraschend wurden wir am Tor bereits von jemandem erwartet. Wir sahen eine schlanke Gestalt in einer weißen Robe dort stehen, und als wir näher traten, erkannten wir Sabine, die uns lächelnd begrüßte. Sie hatte einen Rucksack auf dem Rücken und schien für eine längere Reise bereit zu sein. Fröhlich wünschte sie uns einen guten Morgen und meinte, sie sei scheinbar gerade noch rechtzeitig angekommen. Egil fragte etwas schroffer als gewollt: »Rechtzeitig für was?«
Sabine überhörte den Tonfall des Kriegers und sagte: »Um euch zu begleiten und etwas über die Bedrohung für Lyramion herauszufinden, natürlich.«
Oh? Das war eine schöne Überraschung, über die ich mich sehr freute, aber da gab es eine offene Frage, die mir auf der Seele brannte: »Woher kommt dieser plötzliche Sinneswandel?«

Die Heilerin erwiderte darauf: »Ich habe nach unserer Begegnung gestern viel nachgedacht, und dabei verstanden, dass eine Gefahr für Lyramion genauso eine Gefahr für Burnville ist. Und ihr habt Recht, dass dieses Übel am besten direkt an der Wurzel entfernt werden sollte, anstatt darauf zu warten, dass es nach Burnville kommt. Ich dachte auch über unsere gemeinsame Zeit in Luminors Turm nach. Trotz aller Gefahren wart ihr freundlich zu mir und habt mich mit größtem Respekt behandelt. Ich glaube, wir wären ein Team, das

gemeinsam eine ganze Menge erreichen kann, genau wie in dem Turm. Außerdem ist sogar meine Mutter davon überzeugt, dass ich mich euch anschließen sollte...«
Ich verstand und fragte geradewegs ins Blaue hinein: »Also hat eigentlich der Brief den Ausschlag gegeben?« Sabine nickte zögerlich. »Sandra hat nur Positives über deine Heldengruppe geschrieben, Lunselin. Außerdem bist du der Enkel von Thalion, einem Menschen, den sie Zeit ihres Lebens sehr geschätzt hat, und der schon einmal die Welt gerettet hat. Und wenn du nun in seine Fußstapfen trittst, obwohl du eigentlich niemals ein Abenteurer werden wolltest, dann muss dein Anliegen sehr, sehr wichtig sein. So wichtig, dass meine Mutter mich gebeten hat, dich zu begleiten und dir bei allen Aufgaben zu helfen.«

Deshalb hatte Sandra diese kryptischen Andeutungen gemacht, als sie mir den Brief gegeben hatte. Ich sollte ihn nicht öffnen... Vermutlich stand etwas darin wie „Wenn dieser Brief bei Erhalt noch versiegelt ist, dann sind sie deines Vertrauens würdig“, oder sowas in der Art. Und da mir niemals einfallen würde, die Briefe anderer Leute zu lesen, wenn es nicht zwingend erforderlich war, hatten wir uns wohl als würdig erwiesen. Letztendlich ist mir aber auch völlig egal, warum Sabine sich entschloss uns zu begleiten. Ich danke Sandra sehr für die Fürsprache, so ist es nicht, aber das Wichtigste war im Moment nur, dass Sabine uns begleitete und entschlossen war, sich für meine Gruppe und die Queste einzusetzen. Da keiner meiner Gefährten Einwände hatte, und auch Egil bereit war, seinen gestrigen Zorn zu vergessen, nahmen wir sie gerne bei uns auf. Und so sagte ich zu Sabine: »Sei uns willkommen und mögest du dich bei uns wohlfühlen.«

Gemeinsam brachen wir auf und machten uns auf den Weg zu unserem Schiff. Es war kein weiter Weg und so hatten wir es noch am frühen Morgen erreicht. Dabei unterhielten wir uns über unsere bevorstehenden Aufgaben und Ziele. Wir hatten nun schon zwei Gründe um Newlake zu besuchen: Shandras Grab und die Abgabe des Bildes für den Baron. Ich hoffte inständig darauf, dass sich bald aufklären würde, welche Aufgabe ich genau übernehmen sollte, und was wir für die Rettung Lyramions tun konnten. Sabine schmunzelte über die groteske Situation: Ein paar kleine, einfältige Abenteurer sollten Shandras Meinung nach die ganze Welt retten! Aber genau so war es vor rund sechzig Jahren auch schon bei meinem Großvater gewesen, und da hatte es einwandfrei funktioniert...

Wir kletterten in das Schiff und fuhren in Richtung Norden davon. Dank Kompass, Kartenlokator und der erhaltenen Landkarte der Inseln kamen wir gut voran und fanden schnell den Weg. Währenddessen machten sich Sabine und Selena ein wenig bekannt, wofür ich gern den Übersetzer spielte. Die beiden mochten sich auf Anhieb. Valdyn hingegen war mürrisch und schweigsam. Er tat sich sehr schwer damit, in dem stets schwankenden, schaukelnden Schiff Ruhe zu bewahren. Daher verzichteten wir darauf, um die ganze Insel herumzufahren, sondern wir machten das Schiff im Südosten fest und liefen den restlichen Weg zu Fuß. Bevor wir das taten, gab ich allerdings die Koordinaten des Kartenlokators bekannt und bat meine Gefährten darum, sie sich gut einzuprägen. Es wäre ziemlich blöd, wenn wir das Schiff später nicht wiederfinden würden...

Nachdem unser Schiffchen gesichert war, machten wir uns auf den Weg nach Newlake. Valdyn taute spürbar auf und erzählte uns ein wenig mehr von den Abenteuern, die er in seiner Welt erlebt hatte. Eine lange Reise führte ihn von seinem Wohnsitz aus bis hin zum Turm des Magiers Norka. Er musste durch Sümpfe, durch mehrere Städte, selbst durch ein vulkanisches Land hindurch, wie er bereits in Luminors Turm angedeutet hatte. Einen Großteil der Strecke verbrachte er auf einem Drachen fliegend. Es war ein weiter und beschwerlicher Weg, bis er sich endlich an dem Magier rächen konnte. Egil zeigte besonderes Interesse an dem Schwert, das der Feline führte, doch er sagte dazu lediglich, dass er es während seiner Reise gefunden hatte. Und er vermisste seine Freundin Ilene sehr stark. Die beiden kannten sich schon eine ganze Zeit lang und waren bereit, sich für immer aneinander zu binden, als sich Norka in ihrer beider Leben eingemischt hatte. Das Schicksal hatte es nicht besonders gut mit ihm gemeint, und ich wollte alles versuchen, damit er sich bei uns wenigstens halbwegs wie zuhause fühlt.

Auch Sabine gab uns einen kurzen Einblick in ihre Geschichte. Schon als kleines Mädchen hatte sie Talent für die Heilkunde gezeigt, hatte es offenbar von ihrer Mutter geerbt. Sandra hatte ihr früh beigebracht auf eigenen Füßen zu stehen, und hatte ihr im Zuge dessen auch im Spannenberger Haus der Heiler den einen oder anderen schwereren Fall zugetragen. Sabine hatte große Freude daran entwickelt, anderen Menschen zu helfen, und sämtliche Herausforderungen gemeistert. Als sie gerade sechzehn Jahre alt geworden war, und bekannt wurde, dass das Heilerhaus Burnvilles Verstärkung benötigte, da packte sie die Chance am Schopf und reiste dorthin. Mit ihrem Elan, mit ihrer Leidenschaft und Einsatzbereitschaft hatte sie es dort schnell zur Oberheilerin geschafft, und war nun ein unverzichtbarer Bestandteil des Hauses. Im Augenblick allerdings mussten sie dort ohne sie zurechtkommen, und sie hoffte, dass sie in der Zwischenzeit nicht allzu sehr fehlen würde.

Wir waren ein paar Stunden lang im Wald unterwegs, bis wir endlich die Stadt sehen konnten. Und was für eine Stadt das war! Spannenberg war bereits nicht klein, doch Newlake übertraf das noch einmal um das Doppelte und war zu Recht die Hauptstadt der Lyramionischen Inseln. Nachdem wir das Stadttor passiert

hatten, mussten wir erst einmal versuchen, uns zu orientieren. Nelvin meinte, dass der Palast sicherlich irgendwo in der Mitte der Stadt zu finden sein würde. Das schloss er aus den hohen Türmen, die inmitten der Stadt in den Himmel ragten und die höchsten Gebäude von Newlake waren.

Also suchten wir uns eine Gasse, die in die entsprechende Richtung führte. Kurz darauf lief uns eine junge Frau über den Weg, die ganz offensichtlich in bester Tratsch-Laune war. Sie sagte: »Habt ihr auch schon davon gehört? Der Baron hat die Gruft von Newlake verschließen lassen. Es wird gemunkelt, dass einige Untote aus der Gruft gekommen sind. Die Stadtwache soll sie allerdings vernichtet haben, bevor sie Schaden anrichten konnten. Soweit ich gehört habe, hat der Baron den Gruftschlüssel in persönliche Verwahrung genommen.«
Oh je! Waren das gute oder schlechte Neuigkeiten? Schlecht war, dass wir in die Gruft hineinmussten, um mit Shandra Kontakt aufzunehmen. Gut war, dass jener Baron den Schlüssel hatte, dem wir das Bild bringen sollten. Vielleicht konnten wir ihn dazu überreden, uns den Schlüssel auszuhändigen. Egil fügte hinzu, dass der Baron vielleicht auch jemanden brauchte, der dort unten aufräumt und die letzten Untoten beseitigt? Wir würden es gleich sehen...

Bald darauf hatten wir den Palast erreicht, und betraten das große, prunkvolle Gebäude. Auch wenn meinen Gefährten der Atem stockte aufgrund der Aufmachung des Palasts, so muss ich zugeben, dass mir die Spannenberger Residenz von Freiherr Georg wesentlich besser gefallen hat. Wirklich schön fand ich hier nur die vielen verschiedenen Landschaftsbilder, die die Wände zierten, und bei denen sogar eine absolute Niete unter den Kunstkennern, wie ich, deutlich erkennen konnte, dass Meister Dieter aus Burnville ihr Schöpfer war. Die Ölgemälde hatten genau denselben Stil, wie das „Ambermoon“-Bild. Ein paar der Bediensteten führten uns zum Baron, einem stämmigen Mann mittleren Alters, der ein überaus kostbares Gewand aus feinstem Brokat trug. Mit einem abschätzigen Blick sah er uns an und ließ seine Blicke einen Moment lang über unseren bunten Haufen schweifen, bevor er sagte: »Willkommen in Newlake! Ich hoffe, ihr verhaltet euch ruhig und macht keinen Ärger in der Stadt.«

Egil übernahm das Reden zu Beginn, begrüßte den edlen Herren und meinte, dass wir eher hier seien um Probleme zu lösen, anstatt um welche zu verursachen. Offenbar sei unser guter Ruf noch nicht bis nach Newlake gedrungen, denn wir hätten Spannenberg und Burnville von ein paar üblen Schwierigkeiten befreit. Zwar war mir das etwas zu dick aufgetragen – mal wieder – doch schaute uns der Baron daraufhin schon ein wenig wohlwollender an und daher war mir das recht. Scheinbar hatte ihn die Kunde aus Burnville entgegen des ersten Eindrucks bereits erreicht, denn er verzichtete auf einen ausführlichen Bericht unsererseits. Egil fragte dann genauer nach, welcher Ärger ihn und die Stadt in Atem halten würde.

Baron Karsten von Newlake schien einen Moment lang zu überlegen, ob wir solch geheimer Informationen würdig waren, und antwortete dann zögerlich: »Diese verdammte Bruderschaft bereitet mir Kopfschmerzen. Ich weiß wirklich nicht, was ihre Leute drüben auf der Tempelinsel treiben, ich weiß nur, dass ich dem Braten nicht traue. Vor ein paar Monaten habe ich versucht, einen Spion bei ihnen einzuschleusen, doch er ist nie wieder aufgetaucht. Einige Wochen später bekam ich eine Nachricht von den feinen Brüdern. Der Oberpriester teilte mir mit, dass ich mich gefälligst aus den Angelegenheiten seines Tempels heraushalten solle. Man habe schon genug damit zu tun, Tarbos in seinem Gefängnis zu halten und könne nicht auch noch einen neugierigen Schnüffler gebrauchen. Ich sage euch, wenn ich mehr Männer unter Waffen hätte und die Leute von Lyramion diese Bruderschaft nicht dermaßen verehren würden, dann hätte ich die Bande schon längst ausgeräuchert. Vielleicht gelingt es euch ja mal, in den Tempel zu gelangen. Mir wäre sehr daran gelegen, wenn ihr mir dann berichten würdet, was sich dort eigentlich abspielt. Dass mir Informationen über die Bruderschaft bare Münze wert sind, motiviert euch vielleicht…«

Hatte ich es nicht gesagt? Ich war von Anfang an davon überzeugt, dass es allein der Amberstar war, der Tarbos in seinem Gefängnis hielt, und nicht die Bannsprüche der Bruderschaft. Anscheinend war ich nicht der Einzige, der das so sah, und die Erfahrungen des Barons bestärkten mich in meiner Vermutung, dass in dem Schuppen nicht alles mit rechten Dingen zuging. Und heftig, dass ein eingeschleuster Spion gar nicht mehr zurückkehrte! Es konnte nicht schaden, sich dort mal umzuschauen, und unsere Erkenntnisse in einen vollen Münzbeutel umzuwandeln. Zuletzt waren wir doch ziemlich klamm gewesen. Wenigstens konnten wir nun darauf verzichten, unser Gold für teure Heiltränke auszugeben! Dann erinnerte ich mich wieder an einen der Hauptgründe für unseren Besuch beim Baron, und zog das Bild aus dem Rucksack, begleitet von der Erzählung, wie wir es erhalten hatten.

Baron Karsten fragte leicht ungläubig: »Meister Dieter hat euch damit beauftragt, mir das Bild zu bringen?! Da muss er großes Vertrauen in euch haben, wenn er euch eine solch wertvolle Arbeit überantwortet, dafür kenne ich ihn gut genug. Würdet ihr mir das Bild bitte geben?«

Nein, wir nehmen es wieder mit und hängen es lieber in meinem eigenen Haus an die Wand! Kleiner Scherz… Aber selbstverständlich würden wir das... Dafür hatten wir uns schließlich auf den weiten Weg nach Newlake gemacht. Zwar nicht nur dafür, aber auch dafür.

»Seid bedankt! Hier, nehmt dieses Gold als Lohn für den Transport. Er war sicher nicht unproblematisch. Wenn euch Meister Dieter so sehr vertraut, dass er euch das Bild mitgegeben hat, dann seid ihr vielleicht auch die Richtigen, um eins meiner Probleme zu lösen: Vor ein paar Wochen sind mehrere Untote aus der Gruft von Newlake gestiegen. Meine Wachen haben sie noch rechtzeitig bemerkt und konnten so das Schlimmste verhindern, doch ich musste die Gruft daraufhin verschließen. Das wäre nicht weiter schlimm, aber es handelt sich um die Grabstätte des großen Shandra, und viele Leute pilgern dorthin. Was ich brauche, sind ein paar vertrauenswürdige, mutige Männer, die dort nach dem Rechten sehen. Ah ja, ich merke schon an euren Mienen, dass ihr meine Bitte nicht abschlagt. Hier habt ihr den Schlüssel zur Gruft.«

Perfekt! Nun brauchten wir gar nicht mehr danach zu fragen, sondern wir bekamen den Schlüssel einfach ausgehändigt. Und nicht nur den, sondern auch einen fetten Beutel mit sage und schreibe 10.000 Gold. Hatte ich gerade irgendwas von „klamm“ gesagt? Das Thema war fürs Erste erledigt! Sabine, und sofern sie es verstanden hatte, dann sicherlich auch Selena, war zwar mit den Worten „vertrauenswürdige, mutige *Männer*“ nicht ganz einverstanden, aber auch unsere Mädels nahmen den Auftrag gerne an. Dabei überhörten sie Egils Geplapper, dass Frauen selbstverständlich vor der Gruft auf die Männer warten müssten. Mir schlug derweil das Herz bis zum Hals, denn in der Gruft würde ich finden, wofür wir überhaupt erst nach Newlake gegangen waren: Das Grab von Shandra. Hier würde ich mehr über mein Schicksal erfahren, und ich war gespannt wie ein Flitzebogen, was es damit auf sich hatte.

Wir verabschiedeten uns von Baron Karsten und versprachen, ihm so bald wie möglich Kunde von unseren Erkenntnissen zu überbringen. Wenige Minuten später standen wir wieder auf den Straßen der Stadt und begannen die Suche nach der Gruft. Mist, wir hätten besser nach dem Weg fragen sollen! Sabine holte das bei den ersten Begegnungen mit den Stadtbewohnern nach, und so wussten wir bald, dass die Gruft im Nordosten von Newlake, direkt hinter einem kleinen Park lag. Unterwegs besprachen wir die eben gewonnenen Erkenntnisse, vor allem über die Bruderschaft. Sabine sagte, dass selbst in Burnville die Bruderschaft verehrt werde, und viele junge Leute sich ihr gerne anschließen würden. Egil und ich erzählten daraufhin von unserer Begegnung mit dem jungen Otram, den wir im Stadtgarten Spannenbergs getroffen hatten. Er war so schwärmerisch gewesen und tat so, als gäbe es in seinem ganzen Leben nichts Großartigeres zu erreichen, als sich dieser Gemeinschaft anzuschließen. Wir beschlossen, uns dort demnächst einmal umzuschauen, aber erst nach dem Treffen mit Shandra – wenn es denn überhaupt stattfand.

Valdyn fragte mich knurrend, was eigentlich wäre, wenn sich Shandra nicht zeigen würde. Da der Magier seit fast zwanzig Jahren verstorben war, hielt der Feline diesen Fall für nicht gänzlich unmöglich. Ironie war sein Freund, klar, aber ich hatte mir bisher keine Gedanken über das Thema gemacht und wollte vor allem auch nicht daran glauben. Mein Großvater sagte es sei so, also war es auch so! Hoffentlich... Ich muss zugeben, dass diese Unsicherheit massiv an mir genagt hat. Egil beruhigte mich und meinte, dass wir noch heute herausfinden würden, was dahintersteckt, und dass ich die wenigen Stunden bis zum besagten Zeitpunkt X nun auch noch überstehen würde.

Dann endlich waren wir da, hatten die Gruft erreicht. Ein Messingschild an der Tür machte unmissverständlich klar, dass die Antworten auf alle meine Fragen zum Greifen nahe waren. Der Zusatz „Auf Anordnung des Barons von Newlake geschlossen“, machte mir keine Sorgen, denn dafür hatten wir ja den Schlüssel erhalten. Bevor wir hineingingen, hielten wir eine kurze Lagebesprechung ab, die in etwa so aussah: Da drin sind Untote! Na und? Wir haben heilige Hörner! Einmal kräftig pusten, dann sindse weg! Also verteilten wir die Hörner. Sabine überraschte uns damit, dass sie selbst kein Horn brauchte. Sie habe den passenden Zauberspruch, der genauso wirke wie das Horn, sagte sie. Auf Nelvins Bewunderung fügte sie lachend hinzu, dass Heiler schon lernen Untote zu bannen bevor sie zehn Jahre alt werden. Egil sprach dann davon, dass sein heiliges Horn sich in seiner Hose befinden würde, was mich zum Schmunzeln anregte, bei Sabine aber nur für Augenrollen und Kopfschütteln sorgte.

Als wir schließlich im Eingangsbereich der Gruft standen, und eine ganze Horde an Skeletten und Zombies auf uns zugelaufen kam, ließen wir aber lieber unsere Schwerter sprechen. Es war genauso wie in der alten Krypta: Wir sollten uns die Hörner für schwierigere Gegner aufsparen. Dennoch war der Kampf fast schon beendet, bevor er richtig begonnen hatte. Selena jammerte darüber, dass sie noch immer keine vernünftige Fernwaffe hatte. Den Bogen zu spannen, kostete sie viel Kraft, und wirklich gut zielen konnte sie damit leider auch nicht. Irgendwann würden wir irgendwo etwas richtig Gutes für sie finden, versprach ich ihr.

Da in dem Eingangsraum sonst weiter nichts zu entdecken war, gingen wir rasch weiter. Im nächsten Raum räumten wir mal eben einen Knochenhaufen beiseite, der uns angreifen wollte, und schauten uns anschließend die Särge an, die dort in den Nischen standen. Nelvin warnte Egil davor, die Dinger zu öffnen, denn er solle daran denken, was beim letzten Mal passiert war. Wir hatten jedoch gar nicht vor, die Ruhe der Toten zu stören. Als wir aber in einem offenen Sarg ein paar Schätze entdeckten, zögerten wir nicht, die Sachen an uns zu nehmen. Darunter fanden sich einige sehr nette Dinge: Ein Paradering ähnlich wie mein Eisenring, nur noch eine Nummer stärker, eine Zielbrosche, die das Anvisieren eines Zieles erleichterte, sowie lässige 9.500 Gold. Okay, damit hatten wir sämtliche Verluste wieder ausgeglichen und konnten demnächst mal schauen, ob wir bei den Händlern ein paar lustige Verbesserungen unserer Ausrüstung auftreiben konnten. Und bald würde ich mit Selena zusammen in Burnville das Mondamulett kaufen können.

Apropos Selena: Es schien mir in diesem Moment so, als würde mir das Schicksal persönlich zuhören, und dann alles tun um meine Wünsche zu erfüllen. Hatte ich nicht gerade nach einer schicken Fernwaffe für die Sylphe gesucht? Da lag sie! Es war eine Wurfaxt, aber keine gewöhnliche, sondern eine magische Wurfaxt. Normalerweise wirft man die Axt, sie schlägt irgendwo ein, man flitzt hinterher, holt sie sich zurück und wirft sie erneut. Langweilig! Dieses Prachtexemplar blieb nach dem Wurf in der Hand liegen, und nur die Energie einer Wurfaxt flog auf das Opfer zu und traf es, allerdings nicht minder wuchtig als eine Axt aus hartem Zwergenstahl. Dankbar nahm sie die Axt entgegen. Zwar war sie schwerer als der Bogen, dennoch konnte die Diebin sie ziemlich gut schwingen, und hatte sich schnell an das Ding gewöhnt. Nun musste sie lediglich genau zielen, damit sie nicht versehentlich einen von uns traf, und konnte sich richtig an den Kämpfen beteiligen. Ich überlegte fieberhaft, was ich mir im Augenblick sonst noch wünschen könnte, aber leider fiel mir gerade nichts ein...

Da wir keinen weiteren Durchgang mehr fanden, bemühten wir den Kartenzeichner um herauszufinden, wo wir unseren Weg fortsetzen konnten. Eine Aussparung an einer Ecke des Raums teilte uns indirekt mit, dass wir dort einmal mehr mit dem Kopf durch die illusionäre Wand gehen mussten. Flugs einen Hebel umgelegt, und schon schwang sich ein neuer Durchgang auf. Wie schön es doch war, wenn man sich bereits mit so etwas auskannte! Auf dem neuen Weg griffen uns zunächst ein paar Ghule an, und wurden von einigen der gefürchteten Banshee begleitet. Egil fragte schnell: »He Nelv, immer noch nicht treffen lassen von denen?«, und Nelvin rief zur Antwort: »Nein, definitiv nein!« Also pusteten wir alle in unsere Hörner und ließen die Untoten verschwinden. Es war nicht besonders schwer, und die ach so schrecklichen Untoten hatten für mich jeglichen Schrecken verloren, den sie mir noch vor einer Woche in der Krypta eingejagt hatten.

Hinter der nächsten Tür hörten wir eine unnatürliche Stimme, die uns ermahnend mitteilte: „Gedenket Shandra!“ Nun war es also so weit. Meine Anspannung wuchs ins Unermessliche! Es war der letzte Raum der Gruft, und in ihm stand ein großer Sarg mit einer Metallplatte in der Mitte, auf der die großartigen Leistungen aufgelistet waren, die dieser Magier zeit seines Lebens vollbracht hatte. Und das waren reichlich gewesen, stets im Dienste Lyramions. Auch die Anleitung des Abenteurers Thalion war darauf verzeichnet, der daraufhin die Welt vor dem Schwarzmagier Marmion gerettet hatte, ich erzählte davon zu Beginn meiner Geschichte. Zum Abschluss hatte er zwei Drittel der Einwohnerschaft von Twinlake gerettet, und dabei war er in Balas Reich eingegangen.

»Wir sind am Ziel! Und was jetzt?« Sabine schaute mich fragend an. Mit zitternden Fingern und wild umherfliegenden Schmetterlingen im Bauch holte ich umständlich den Bernstein aus dem Rucksack. Shandras Bernstein! Um Zeit zu gewinnen erzählte ich Nelvin, Selena, Sabine und Valdyn davon, wie und wo ich den Stein gefunden, und was Opa Thalion mir darüber erzählt hatte. In wenigen Sekunden würde ich herausfinden, ob es sich nur um einen Fiebertraum handelte, oder ob unsere geliebte Welt wirklich in Gefahr schwebte. Der Augenblick der Wahrheit! Der Moment, in dem ich mein Schicksal erfahren würde! Langsam senkte ich die Hand mit dem Bernstein in Richtung des Sargs, dann berührten sich das Holz und der Stein...

Plötzlich fing der Bernstein an zu glühen. Ein schwaches Leuchten war ohnehin immer von ihm ausgegangen, doch nun glühte er richtig hell auf. Kurz darauf tauchte über dem Sarg eine nebelhafte Gestalt auf, die annähernd menschliche Züge besaß. Sie sprach zu uns mit einer dunklen, hallenden Stimme, so als wenn sie von weit her, zum Beispiel direkt aus Balas Reich kommen würde: *»Seid willkommen! Ich bin die Essenz von Shandra. Meine Zeit hier auf Lyramion ist begrenzt und das, was ich euch sagen darf, ist wenig. Eine große Gefahr schwebt über Lyramion, und wenn ihr euch nicht beeilt, wird es dem Untergang geweiht sein. Ihr müsst so schnell wie möglich in den Tempel der Bruderschaft Tarbos gelangen. Alles Weitere wird dort euer Schicksal entscheiden. Die einzige Hilfe, die ich euch geben kann, ist ein Schlüssel. Er liegt in meinem Sarg, und er passt zu einer geheimen Tür in der großen Bibliothek von Newlake. In dem Raum hinter der Geheimtür werdet ihr ein Rezept finden. Ohne dieses Rezept werdet ihr nicht in den Tempel der Bruderschaft gelangen können. Nun lebt wohl, und gebt euer Bestes!«*

Mit den letzten Worten verblasste die Gestalt, und nur ein dünner Nebel blieb zurück. Egil öffnete den Sarg und fand dort einen Schlüssel aus Metall, den er mir gab. Ich muss zugeben, dass ich in diesem Moment sehr verwirrt war. Etwas enttäuscht teilte ich meinen Gefährten mit: »Ich hatte eigentlich erwartet, dass wir einen etwas ausführlicheren Bericht über die Situation bekommen würden, doch alles, was wir erhielten, waren vage Andeutungen.«
Sabine meinte dazu: »Shandra ist eben tot! Ich finde es schon unglaublich, dass er es überhaupt noch vermag, uns zu kontaktieren und sich in die Geschicke der Sterblichen einzumischen.«
»Ich bin der Meinung, dass wir genug erfahren haben«, meinte Nelvin. »Lyramion wird tatsächlich bedroht. Es war kein Fiebertraum von Großvater Thalion, sondern ein Fakt. Wir müssen diese Gefahr stoppen, und der Schlüssel dazu liegt im Tempel der Bruderschaft.«
Egil ergänzte aufgeregt: »Jener Tempel, der anscheinend massiv Dreck am Stecken hat, und den wir uns ohnehin zu gegebener Zeit anschauen wollten. Bin gespannt, was das für ein Rezept ist, mit dem man dort reinkommen soll, und wozu man überhaupt ein Rezept braucht, um ein Gebäude zu betreten.«
»Knurrr, dann gehe ich davon aus, dass unsere nächste Station diese Bibliothek von Newlake ist, um dort den geheimen Raum ausfindig zu machen. Wie aufregend! Schnurrr.«
Meine Kameraden hatten Recht: Wir hatten eine neue Spur, einen neuen Auftrag, und dem würden wir nun folgen, solange wir mussten und konnten! Lyramion war tatsächlich in großer Gefahr, und nur wir konnten unsere Welt noch retten. Meine Queste hatte einen Sinn!

In mittlerer Rekordzeit verließen wir die Gruft, zumal wir auch keiner weiteren Untoten mehr ansichtig wurden, und rannten fast im Laufschritt zurück zum Baron. Während Egil dem Baron von unserem Erfolg berichtete, wartete der Rest von uns draußen vor dem Palast und versuchte von einigen Bürgern herauszufinden, wie wir am schnellsten zur Bibliothek kommen konnten. Bald kehrte Egil zurück, und wir flitzten wieder los. Warum beeilten wir uns eigentlich gerade so? Wir waren auf dem Weg in die Bibliothek und nicht zum Weltuntergang. …zumindest noch nicht!

Als wir die Bibliothek erreichten, drosselten wir unser Tempo und schnauften erst einmal durch. Außerdem riet ich meinen Gefährten dort leise zu sein, denn in Bibliotheken wurde es nicht geduldet, wenn man laut war. Oh was musste ich mich in den folgenden Minuten zusammenreißen, um mich auf meine Aufgabe zu konzentrieren! Ich hätte stundenlang lesen können, hätte mir nur zu gerne sämtliche Bücher angesehen, gelernt, mich damit beschäftigt, sie verschlungen… Doch verdammt, ich hatte leider Wichtigeres zu tun. Dennoch nahm ich mir fest vor, dass ich sie mir eines Tages genauer anschauen würde. Fürs Erste suchten wir die geheime Tür, von der Shandra gesprochen hatte, und wenn man wusste, wonach man suchen musste, dann fand man es auch ziemlich schnell: In einem Regal waren die Bücher nur Attrappen, und bei näherem Hinsehen fanden wir ein Schlüsselloch. Shandras Schlüssel passte perfekt, und im nächsten Moment standen wir in einer geheimen Kammer.

Die Bücher dort waren wahre Schätze und mussten sehr alt sein, vielleicht sogar aus der Zeit von Tarbos und Mylneh. Wiederum durfte ich mich damit nicht beschäftigen, auch wenn Egil mich neckte: »Das muss doch das reinste Paradies für dich sein, oder Lunsi? Zu Schade, dass wir keine Zeit haben.« Auf meinen böse funkelnden Blick (schon wieder Lunsi! Grrrr!!!) reagierte er aber nicht mehr. Es war Sabine, die als erste das gesuchte Rezept fand. Dabei handelte es sich um ein Rezept, mit dem man sogenannten „Dämonenschlaf“ herstellen konnte, was auch immer das zu bedeuten hatte. Das würden wir uns aber später anschauen.

Während Nelvin sich gerade überaus freute, weil er mehrere Dutzend Zauberspruchrollen gefunden hatte, fielen mir noch drei Bücher ins Auge, die direkt bei dem Rezept gestanden hatten, so als hätten sie besondere Wichtigkeit für uns: Das „Windtor-Buch“, das „Paladin-Buch“ und ein „Kräuter-Buch“. Ich fragte erst gar nicht nach Erlaubnis, sondern steckte die drei Bücher in den Rucksack.
Nelvin hatte hingegen bessere Manieren und fragte: »Meint ihr, wir dürfen diese Spruchrollen einfach so mitnehmen? Sie sind überaus nützlich und ich würde sie nur zu gern einstecken!«
Egil stellte eine Gegenfrage: »Wir sind dabei die Welt zu retten. Werden uns diese Rollen dabei helfen?«
Der Magier nickte heftig mit dem Kopf: »Definitiv, ja!«
Egil drängelte sofort: »Dann steck sie bloß ein!«, woraufhin Nelvin seinen Rucksack damit füllte.

Mit vollem Gepäck verließen wir die Bibliothek und schauten uns weiter in Newlake um. Irgendwie war es ein merkwürdiges Gefühl: Ich fühlte mich wie ein Dieb, weil wir die ganzen Sachen mitgenommen hatten, und bei jeder Person, die uns ansah, fürchtete ich, dass sie uns gleich darauf ansprechen würde. Doch es geschah nichts dergleichen, und mit der Zeit konnte ich die Paranoia mehr und mehr bezwingen.

Wir kamen an einem Händler vorbei und ich bekam beinahe einen Lachflash, als ich das Schild an der Tür sah: Als Inhaber des Ladens wurde da ein oder eine gewisse „S. Ellerie“ vorgestellt. Dabei fand ich „Karl Aktus“ aus der Taverne Zum Kaktus schon klasse. Natürlich sollte jemand, der Lunselin heißt, nicht im Glashaus mit Steinen werfen, aber im Gegensatz zu meinen ehemaligen Schulkameraden hatte ich ja auch nicht vor, mit

dem Finger auf die Leute zu zeigen, und sie damit zu mobben, sondern ich wollte mich nur heimlich, still und leise amüsieren. Wir gingen rein und schauten uns die Auslage an, denn vielleicht war etwas für uns dabei. Egil war sofort begeistert von einer Axt, die die freundliche Händlerin anbot. Angeblich sei sie aus Zwergenstahl und besonders scharf, und unser Krieger wollte sie gerne erwerben. Zwar kostete sie satte 8.000 Gold, doch meinte er, dass wir schon weitaus mehr Gold ausgegeben hatten, und er auch gerne mal einen Schatz erworben hätte. Da er die Waffe besonders lobte, gab ich seinem Drängen gerne nach, und so kauften wir sie. Das Scimitar reichte er an mich weiter, denn es würde mir bessere Dienste leisten als das Feuerbrand. Außerdem war sich Egil inzwischen sicher, dass ich mich mit dem Ding nicht mehr selbst verletzen würde... Vielen Dank für diesen Vertrauensbeweis!

Als wir den Händler verlassen hatten, fragte mich Egil so ganz im Vertrauen: »Sag mal, Lunselin, hast du eigentlich seit deinem Aufbruch schon einen einzigen Zwerg gesehen? Wir kaufen hier eine Zwergenaxt, doch habe ich noch nie in meinem Leben einen Zwerg getroffen, dem ich für diese meisterhafte Arbeit danken könnte.« Nein, auch ich hatte niemals einen Zwerg gesehen. Jetzt wo er es sagte, fiel es mir mal auf. Aber es gab da eine Stadt namens Gemstone, die tief im Süden Lyramions lag, und die sogar auf meiner Karte eingezeichnet war. Angeblich wohnten die Zwerge dort. Egil meinte, das sei mal wieder typisch! Überall, wo große Berge zu finden waren, durch die man sich hindurchbuddeln konnte, traf man auf Zwerge. Was lag da näher, als dass die Stadt der Zwerge auf der Insel mit den größten Bergen war?

Dann fragte er Sabine, ob sie schon mal Zwerge in Burnville gesehen hätte. Doch nein, das hatte sie nicht. Als kleines, fünfjähriges Mädchen hatte sie mal einen gesehen, und das war lange her, weit vor dem Absturz des dritten Mondes! Auch Nelvin meinte, er hätte sicherlich in den letzten fünfzehn Jahren keine Zwerge mehr getroffen, dabei waren sie früher oft in Tavernen zu finden und ließen es sich bei einem Humpen gutgehen. Ob sie vielleicht durch die große Katastrophe vollständig ausgelöscht worden waren? Oder waren sie noch dabei ihre Stadt wieder aufzubauen? Vielleicht hatte es die Zwerge viel übler erwischt als alle dachten. Oder aber sie waren wasserscheu wie unser Feline, hassten es Schiffe zu benutzen und kamen daher nicht mehr von ihrer Insel herunter? Als Valdyn schnurrend fragte, wie er sich einen Zwerg überhaupt vorstellen sollte, erzählten wir ihm und Selena erst einmal alles, was wir über sie wussten: Sie waren zwischen einem und eineinhalb Schritt groß, aber stämmig, sie hatten lange Bärte, konnten über 500 Jahre alt werden und waren gierig nach Gold und Edelsteinen. Sie wühlten sich durch die Berge und suchten dort nach Schätzen. Sie waren übelst starrsinnig, liebten Gold und Edelsteine über alles und fertigten meisterhafte Waffen und Gebäude an. Sie liebten Bier, waren harte aber faire Geschäftsleute, sie konnten die besten Freunde aber auch die erbittertsten Rivalen sein und… sagte ich schon, dass sie Gold und Edelsteine sehr schätzten? Mehr musste man fürs Erste nicht über Zwerge wissen. Sowohl sie als auch die Elfen gehörten zu den höheren Rassen Lyramions, doch während wir schon zumindest eine Elfe gesehen hatten, waren wir trotz dreier Städte bislang keinem Zwerg begegnet. Wir nahmen uns vor, das bald nachzuholen und ihrer Heimat einen Besuch abzustatten.

Zunächst aber gingen wir in die hiesige Taverne. Vielleicht würden wir ja dort schon fündig werden? Beim Eingang kamen wir mit einem Mann der Stadtwache ins Gespräch, und nach ein wenig höflicher Konversation und nachdem wir seine Fragen nach dem Woher und Wohin beantwortet hatten, erzählte er uns: »Ich war einmal drüben auf der Tempelinsel der Bruderschaft, um für den Baron etwas abzuholen. Die Mönche der Bruderschaft haben mich bereits vor dem Eingang erwartet und mir dort die Sendung für den Baron gegeben. Als ich ging, konnte ich trotzdem einen Blick in die Eingangshalle werfen. Mich hätte beinahe der Schlag getroffen, denn mitten in der Halle hockte ein riesiger Dämon. Ich kann euch sagen, Leute, keine zehn Pferde bringen mich nochmal auf diese verdammte Insel.« Ernsthaft? Ein riesiger Dämon? O ha! Da mussten wir aber höllisch aufpassen! Nur zu gut erinnerte ich mich daran, wie unsere letzte Begegnung mit einem Dämon abgelaufen war. Was ging bloß vor in diesem Tempel?

Wir setzten uns an einen freien Tisch. In Spannenberg war es noch leicht gewesen einen freien Tisch zu finden, da waren Egil und ich ja auch nur zu zweit gewesen. Hier brauchten wir einen Tisch für sechs Leute, und es gab nur einen Tisch, der groß genug und frei war. Als ich den Blick über meine Gefährten schweifen ließ, fühlte ich zweierlei Dinge. Erstens großen Stolz, denn sie waren allesamt meine Gefährten und akzeptierten mich als würdiges Mitglied. Und zweitens konnte ich mir bestens vorstellen, wie unsere bunte Truppe auf die Leute wirken musste: Der Krieger im blinkenden Kettenhemd, der Magier in seiner Zauberrobe, die Sylphe mit ihrem fremdartigen Aussehen, die Heilerin in strahlendem Weiß, und der Tiger auf zwei Beinen. Ich sah manch einen interessierten oder amüsierten Blick, ich sah einige Leute miteinander tuscheln, als sie uns ansahen, ich sah sogar den feurigen Blick, mit dem eine junge Frau einen meiner Jungs anschaute (war es Egil oder Valdyn? Ich war mir nicht sicher, vermutlich aber Egil), und ich sah die Leute, die uns respektvoll zunickten und ahnten, dass unsere Gruppe sich nicht zufällig zum Kartenspielen versammelt hatte. Selena schien sich nach wie vor unwohl unter den Blicken zu fühlen, doch überspielte sie es durch ein zaghaftes Lächeln. Valdyn schienen die Blicke hingegen nichts auszumachen.

Wir bestellten etwas zu essen für alle, und Egil empfahl Selena und Valdyn die eine oder andere Delikatesse, obwohl er selbst noch nie dort gewesen war. Doch er hatte gut gewählt und es schmeckte den beiden sehr gut, uns anderen vier aber ebenfalls. Während der Wartezeit sprach uns ein alter Mann an und meinte: »Ihr habt doch sicher schon von dem großen Wasserstrudel westlich der Feste Godsbane gehört? Vor der großen Flut konnte man durch ihn in eine unterirdische Höhle gelangen. Heutzutage sollte man das allerdings nicht mehr versuchen, denn durch die Katastrophe sind die Zugänge der Höhle verschüttet, und wer es wagt, in den Strudel zu fahren, wird in den sicheren Tod gerissen.«

Jep, ich hatte vorher bereits davon erzählt, und hier wurde ich nun bestätigt. Da Sabine mich nach der Geschichte fragte, erzählte ich beim Essen, wie mein Großvater Thalion damals in Vielauges Reich gekommen war und dort zwei Stücke des Amberstar gefunden hatte. Bei einem der Stücke war es allerdings purer Zufall, denn er war geradewegs darüber gestolpert, als er sich abseits des Weges erleichtern wollte. Zumindest wurde es so überliefert, und wenn es wirklich so war, dann hatte das Schicksal hier definitiv seine Finger im Spiel gehabt. Anderenfalls hätte er dieses Stück sicherlich niemals gefunden, und ich habe mich immer gefragt, wer so einen wertvollen Gegenstand einfach irgendwo in die Botanik geschleudert hatte! In Ship's End, einer unterirdischen Stadt, die die Überlebenden zahlreicher Schiffsuntergänge gegründet hatten, fand Thalion eine Frau namens Sheba. Sie war Rangerin und wollte zur Oberfläche zu ihrer Familie zurück, und so hatte er sie mitgenommen und gerettet. Ich frage mich, was aus all den Leuten dort unten geworden war, als der Mond abstürzte. Wahrscheinlich hatte kein Einziger von ihnen überlebt!

Nachdem wir unsere Mahlzeit beendet hatten, sprach uns auch ein junger Mann an: »Ist das nicht seltsam? Von keinem, der Mitglied der Bruderschaft Tarbos geworden ist, hat man je wieder etwas gehört oder gesehen. Ich werde den Verdacht nicht los, dass im Tempel der Bruderschaft nicht alles mit rechten Dingen zugeht.« Ach ne? Der Nächste mit einem eindeutigen Hinweis! So langsam bröckelte der exzellente Ruf der Bruderschaft auch bei der Bevölkerung. Es würde nicht mehr lange dauern, dann würden wir uns diesen Saftladen einmal vorknöpfen. Mögen die Götter den Priestern beistehen, wenn sie dort Schindluder trieben...

Anschließend mieteten wir uns in der Taverne ein Zimmer. Da wir uns gemeinsam die Bücher anschauen und besprechen wollten, nahmen wir einen kleinen Schlafsaal mit zwei Doppelbetten. Somit mussten zwar zwei von uns auf dem Boden schlafen, doch da Selena und ich uns sofort freiwillig meldeten, gab es damit kein Problem. Nachdem wir unsere Rüstungen abgelegt und es uns etwas bequemer gemacht hatten, begannen wir mit dem Studium der Bücher. Dabei erfuhren wir einige nette Dinge, die uns auf jeden Fall weitergeholfen haben. Leider sehe ich mich deshalb dazu gezwungen, euch nun mit ein wenig langweiliger, grauer Theorie zu nerven. Bitte nicht einschlafen, ich verspreche dass unsere Geschichte bald spannend weitergehen wird!

Ich beginne mal mit dem Buch über die Windtore und fasse das kurz zusammen. Weiß jemand, was die Windtore überhaupt sind? Sie wurden vor vielen hundert Jahren von einem begnadeten Magier erdacht. Sie dienten – und dienen auch heute noch – dazu, schnell große Entfernungen auf Lyramion zu überbrücken. Heute gibt es noch zwölf beziehungsweise vierundzwanzig Windtore auf Lyramion. Ein Tor allein funktioniert nicht, sondern jedes Mal, wenn man eins der Tore benutzen will, muss am Zielort ein funktionierendes, aktiviertes Tor sein. Die Insel der Winde, die mir bereits auf der Landkarte aufgefallen war und die ich daher erwähnt hatte, hat zwölf solcher Tore. Gehe ich auf der Spannenberger Insel durch das Tor, gerate ich auf die Insel der Winde. Und dort kann ich mich dann je nach Tor für einen neuen Ort entscheiden. Jede Insel sollte über ein Windtor verfügen, sofern sie nicht durch Mond, Flut oder andere Einflüsse zerstört wurden.

Kann man einfach so durch ein Windtor marschieren? Leider nein! Die Beförderung durch die Windtore wird nur eingeleitet, wenn man eine sogenannte Windkette in Gebrauch hat. Heutzutage gibt es nur noch sehr wenige von diesen Ketten. Ich weiß, dass Großvater Thalion eine besessen hatte, doch war sie leider nicht unter seinen Habseligkeiten zu finden, so dass ich aktuell keine besaß. Allerdings gibt es eine Möglichkeit, neue Ketten herzustellen. Auf der Insel der Winde steht der sogenannte Windschrein. In diesem befinden sich zwei Altäre. Wenn man am rechten Altar eine Perlmuttkette sowie zwölf Windperlen miteinander in Verbindung bringt, entsteht eine neue Windkette. Eine Perlmuttkette hatte mir Thalion hinterlassen. Der Schlüssel für den Windschrein hing praktischerweise gleich an dem Buch. Und neun Windperlen hatten wir bereits gesammelt. Für 2.000 Gold konnte ich beim Händler in Spannenberg die zehnte einkaufen, und wenn mich nicht alles täuschte, dann hatte Theresa in Burnville auch eine in ihrer Auslage gehabt. Also mussten wir nur noch eine irgendwo finden und konnten damit das Dutzend vervollständigen. Juhu! Endlich wussten wir, wofür wir die Dinger gebrauchen konnten.

Nur was war, wenn Mond und Flut den Windtoren übel mitgespielt hatten und sie zerstört waren? Glücklicherweise hat der Erfinder der Tore auch eine Möglichkeit entwickelt, zerstörte Tore ohne Mühe wieder zu errichten. Dazu braucht man einen Stab aus dem seltenen Xenobil-Holz, sowie eine normale Gemme. Den Stab benutzt man am linken Altar im Windschrein. Er verschmilzt mit der Gemme und ist danach ein Stab des Aufbaus. Wenn man diesen in die Nähe eines defekten Tores bringt, so wird es wieder aufgerichtet. Da wir in

Burnville gelernt haben, dass dieses Holz überaus kostbar wie selten ist, stellte ich es mir sehr schwierig vor, da heran zu kommen. Trotz allem hätte ich gern versucht, das Windtor-System für uns nutzbar zu machen. Erstens konnten wir dann ohne Schiff von einer Insel zur anderen gelangen, worüber sich Valdyn sicherlich am meisten gefreut hätte. Und zweitens fiel mir ein, wie Großvater Thalion eigentlich aus Vielauges Reich unterhalb des Wasserstrudels entkommen war: Nachdem er Vielauge erledigt hatte, kehrte er bequem an die Oberfläche zurück... indem er durch ein Windtor schritt!

Das nächste zu studierende Buch nannte sich das Paladin-Buch. Bevor ich jetzt mit der Entstehungsgeschichte, dem Werdegang und dem Niedergang des Paladin-Ordens nerve, komme ich gleich auf das eine Kapitel zu sprechen, das sich für uns als relevant erwiesen hat: Nach der großen Flut blieb nur ein einziger Paladin am Leben: Sein Name ist Gryban. Sein Leben dem Licht geweiht, ließ er sich von mächtigen Magiern in einen langen Schlaf senken. Nun ruht er in einem Bett aus Marmor auf der Feste Godsbane und wartet auf den Tag, an dem er wieder gebraucht wird, um gegen das Dunkle zu kämpfen. Das Geniale daran ist, dass Gryban bereits der Gefährte von Thalion gewesen war. Wie krass wäre es, wenn er nun seine Kraft mit der von Thalions Enkel vereinen würde? Ich nahm mir fest vor, der Feste Godsbane mal einen Besuch abzustatten und zu schauen, ob wir Gryban für unsere Queste begeistern konnten. Hoffentlich war er während seines langen Nickerchens nicht gealtert und gebrechlich geworden.

Bis dahin hatte ich noch ein drittes Buch zum Studium, und zwar das Kräuterkunde-Buch. Wer auch immer uns die Bücher bereitgestellt hatte, wusste ziemlich genau was er tat, denn diese Informationen waren sehr wichtig für uns: Es gibt viele wirksame Kräuter auf Lyramion, und die drei wichtigsten seien hier genannt. Erstens, die Sumpflilie: Sie wächst nur in einem kleinen Sumpf nordöstlich des Alchemistenturms. Bisher hat sie sich gegen jede bekannte Art von Gift als hilfreich erwiesen. Und das hätte ich gerne gewusst, bevor wir sie für das Gegenmittel gepflückt hatten, denn dann hätte ich gleich ein halbes Dutzend davon geholt. Egil würde sich freuen zu hören, dass er sich noch einmal im Sumpf schmutzig machen durfte. Zweitens, das Kalmirkraut: Dieses Kraut wächst auf einer Insel in dem künstlichen See südlich von Lebabs Turm. Es ist allgemeine Erfahrung, dass es sich sehr gut zum Heilen von Krankheiten eignet. Und drittens und letztens, die Feuerdistel. Diese seltene Farnart wächst nur auf einer Grashügelgruppe am nördlichen Ende von Meras Insel. Es gilt als allgemein erwiesen, dass sie Blindheit heilen kann. Wofür wir diese ganzen Kräuter und das Wissen darüber benötigten, erfuhren wir genauer, als wir uns gemeinsam dem seltsamen Rezept widmeten, dem „Dämonenschlaf“. Das Pergament, auf dem das Rezept geschrieben wurde, schien überaus alt zu sein und es hatte schon einige kleine Risse. Es war eine Rezeptur von Meister Zendro, seines Zeichens Schwarzmagier, und sei hiermit zitiert:

„Es gibt eine besondere Art von Dämonen, die sogenannten Wächterdämonen. Kein sterbliches Wesen ist je an einem solchen Wächter vorbeigekommen. Sie greifen nur an, wenn jemand an den Ort will, den sie bewachen. Sie sind so mächtig, dass selbst der größte Magier auf Lyramion keine Chance gegen einen solchen Dämon hat.

Allerdings habe ich, Zendro, nun einen Weg gefunden, sie in ihre Hölle zurückzuschicken. Dazu muss man sie einschläfern, denn wenn sie schlafen, verlieren sie ihren Halt in Lyramion und werden zurück in die Hölle geschleudert. Zu meinem Bedauern musste ich feststellen, dass normale Schlafsprüche keine Wirkung zeigen. Deshalb habe ich ein Mittel entwickelt, welches man ihnen verabreichen muss. Man benötigt dafür:

- *Ein Blatt von der Feuerdistel*
- *Ein Stück Feuerstein*
- *Eine Blüte der Sumpflilie*
- *Einen Rotpilz*
- *Einen Blaupilz*
- *Ein Kalmirkraut*
- *Und eine leere Phiole.*

Man benutzt dieses Rezept an einem Kessel einer Hexe oder eines Hexenmeisters und hält die Bestandteile bereit. Allerdings muss man darauf achten, dass...“

Hier brach der Text ab. Mir schossen ein paar tausend Gedanken gleichzeitig durch den Kopf, aber ich versuche sie mal zu ordnen und in eine sinnvolle Reihenfolge zu bringen, so wie meine Gefährten und ich die Sache letztendlich verstanden haben: Shandra hatte uns dieses Rezept nicht umsonst hinterlassen, so viel stand fest! Der Stadtgardist in der Taverne hatte von einem großen Dämon in der Eingangshalle gesprochen, und ich war felsenfest überzeugt, dass es sich um einen solchen Wächterdämon handelte. Und an diesem mussten wir vorbeikommen, wenn wir dem Geheimnis der Bruderschaft, sowie der bevorstehenden Gefahr für unsere schöne Welt auf den Grund gehen wollten.

Und da Shandra zeit seines Lebens wie nach seinem Tode ein ausgefuchster, schlauer Mensch gewesen war, hatte er uns nicht nur mit Gryban einen potentiellen Gefährten nahegelegt, sondern auch mit dem Kräuterbuch nachgeholfen, dass wir die benötigten Substanzen rasch finden würden. Und als schnelle Reisemöglichkeit hatte er die Windtore vorgeschlagen. Hier tat sich leider das Problem auf, dass ich die Windkette nicht geerbt hatte, aber wir waren ja bereits dabei uns eine neue zu basteln, so dass uns das nicht allzu weit zurückwerfen würde. Und auf die Frage, an wessen Hexe oder Hexenmeisters Kessel wir uns den Dämonenschlaf brauen sollten, wusste ich auch bereits die Antwort: Mera! Die große, böse Hexe Mera, die ihre eigene Insel besaß, und mit der es Thalion früher bereits zu tun gehabt hatte. Zu ihm war Mera nicht gemein gewesen, denn er hatte ihr damals sehr geholfen, sie von einigen Irrwichten zu befreien, die ihren Hexenbesen geklaut hatten, und ihr vertrauter Kater Shir'Kar hatte ihn dafür sogar begleitet. Es war unfassbar, wie sich unsere Wege immer wieder kreuzten!

Unglaublich aber wahr: Die schwierigsten Zutaten für den Trank waren tatsächlich die beiden Pilze. Doch ich glaubte mich zu erinnern, dass ich einen Pilz bereits zuhause eingelagert hatte. War es der Rote oder der Blaue? Ich war mir nicht sicher, aber auf jeden Fall lag ein Pilz bei mir in der Truhe. Sabine meinte, hoffentlich war es ein Roter, denn einen Blaupilz hätte Burnvilles Händler im Angebot. Wir hatten einen Plan! Eigentlich zum ersten Mal, seitdem ich auf Reisen war, hatte ich einen handfesten Plan, und in den kommenden Tagen würden wir viel unterwegs sein, um uns die nötigen Bestandteile zu beschaffen. Das bedeutete, dass wir sehr viel auf See wären. Valdyn knurrte und verzog angewidert das Gesicht, bevor er sagte: »Was tut man nicht alles um seine neue Heimat zu retten? Knurrr.«

Zum Abschluss des Tages sollte Nelvin noch seine Schätze durchgehen: Die Zauberspruchrollen, die er gefunden hatte. Er stöberte ein wenig in den Rollen, und je mehr er sich anschaute, desto mehr verfiel er in komplette Begeisterung. Er meinte, dies seien einige der wertvollsten und kostbarsten Rollen, die es überhaupt nur gäbe. So schwärmte er von den Schwarzmagiersprüchen „Opfer auflösen", „Feuersäule" – daran hatte ich noch allzu lebhafte Erinnerung und freute mich, dass wir diesen Spruch nun ebenfalls anwenden konnten, „Wasserfall" – ebenfalls bekannt aus dem Ring des Sobek, sowie die komplette Eistrilogie mit „Eisball", „Eissturm" und „Eisschauer", wobei der letztgenannte Zauberspruch der mächtigste schwarzmagische Spruch war, den Nelvin kannte. Er wirkt auf ein ganzes Gebiet vor einem, kann also sämtliche Angreifer treffen und ist dermaßen gefährlich, dass er bei falscher Anwendung unsere gesamte Gruppe mit einem Streich auslöschen könnte. Glücklicherweise galt das aber auch für unsere Feinde! Leider ist der Spruch extrem kraftzehrend, so dass Nelvin ihn maximal ein-, höchstens zweimal pro Tag anwenden könnte. …und natürlich nur bei maximal vorhandener Astralenergie. Aber immerhin...

Sabine fand unter dem Wust an Spruchrollen auch eine ganze Reihe für sich selbst. Da gab es Sprüche wie „Wiederbelebung", „Alterung stoppen", „Stein zu Fleisch", „Drogen auflösen", „Verrücktheit heilen", „Starre auflösen", Lähmung heilen" und „Gift lösen", und auch einige Sprüche, deren Sinn sich mir als Uneingeweihtem nicht von Beginn an erschloss, wie zum Beispiel „Asche wandeln". Alles seltene Sprüche, die sie bisher noch nicht in die Finger bekommen hatte. Und teilweise hielt sie pro Sorte gleich fünf Spruchrollen oder sogar mehr in den Händen, hatte sie also im Überfluss und konnte selbst bei schwindender Zauberkraft auf die Magie der Rolle zurückgreifen. Wir würden es ganz sicher brauchen.

Als Nelvin mit Valdyn über die Magie sprach, kam heraus, dass der Feline auf mystische Zaubersprüche zurückgreifen konnte. Er selbst hatte bereits den Zauber „Monster wissen" gelernt, mit dem man sich über jede Art von Monster ein genaues Bild über dessen Stärken und Schwächen machen kann. Was ich also aus den Büchern mühsam gelernt und zur Hälfte schon wieder vergessen habe, konnte er sich mit einem einzigen Zauberspruch ins Gedächtnis rufen, ohne diese Information jemals vorher erworben zu haben. Eine sinnvolle Fähigkeit, die uns sicherlich gute Dienste leisten würde, jetzt wo wir wussten, dass er sie hat! Ebenfalls toll war der Zauber „Identifikation", mit dem man sich magische Gegenstände anschauen kann und so erfährt, welche Besonderheiten sie besitzen, welcher Zauber auf ihnen liegt und wie oft der Zauber noch anwendbar ist. Und mit dem Zauber „Mystische Karte" konnte er unseren Kartenzeichner erweitern, so dass auf ihm nicht nur Gänge und Wege angezeigt werden, sondern auch wartende Monster in der ganzen Höhle, Fallen, Illusionäre Wände und Menschen, Elfen und Zwerge. Ich staunte sehr darüber, dass ein K, der aus einer völlig anderen Welt kam, mit einem Gerät aus unserer Welt eine solche Verbindung aufbauen konnte.

Und auch ich konnte mein Repertoire an Zaubern um ein paar sehr sinnvolle Dinge ergänzen. „Gegenstand laden" zum Beispiel ist dafür gut, um aufgebrauchte Ladungen zu ersetzen. So hätte ich zum Beispiel Egils erstes Feuerbrand wiedererwecken können, wenn er es nicht später zerbrochen hätte. Doch auch dafür fand ich einen guten Spruch, nämlich „Repariere Gegenstand", der Zerbrochenes wieder zusammenfügen kann. Den Spruch hätte ich gerne gehabt, bevor ich dem Schmied von Burnville das Gold für meinen Krempel gegeben habe. Das Duo „Wort des Markierens" und „Wort der Rückkehr" dient zur schnellen Reise, ähnlich wie die Windtore, allerdings nur zu einer einzigen Position. Ich könnte zum Beispiel mein heimatliches Haus

markieren, und dann von jedem beliebigen Punkt Lyramions aus dorthin zurückkehren. Das sorgte für eine sehr lustige Unterhaltung mit Egil:
»So kommen wir immer von einer Sekunde auf die nächste wieder nach Hause?«
»Ja, genau!«
»Dann schlage ich vor, du markierst dein Haus, wenn wir wieder da sind. Dann gehen wir auf Reisen und teleportieren uns einfach wieder in die Basis zurück. Doch, Magie ist viel cooler als ich je gedacht hätte!«
»Egil, das funktioniert nicht!«
»Was? Wieso?«
»Wir fahren von zuhause aus mit dem Schiff nach… meinetwegen Burnville. Das Schiff wird dann an der Insel befestigt und steht dort. Wir teleportieren uns von Burnville aus nach Hause... Findest du den Fehler selbst?«
»Ach, Magie ist was für den Arsch!«

Doch wenn wir irgendwann per Windtor reisen würden, dann könnten wir diesen Trick durchaus anwenden, einmal abgesehen davon, dass der Zauber eine Menge Kraft braucht und es mich sehr erschöpfen würde, fünf Leute mit mir mitzuteleportieren. Aber das war Zukunftsmusik, und leider musste ich auch Valdyn sagen, dass wir vorerst nicht auf das Schiff verzichten konnten. Sehr sinnvolle neue Zaubersprüche waren dann auch „Magische Attacke“ und „Magische Barriere“, die uns beide im Kampf helfen sollten besser zu treffen und nicht getroffen zu werden. Die „Anti-Magie-Sphäre“ sollte dafür sorgen, dass wir, ähnlich wie Selena, die feindlichen Zaubersprüche abwehren können. Und „Verdopple Gegenstand“ erklärt sich von selbst, wobei Nelvin meinte, dass es heutzutage nur noch wenige Gegenstände gäbe, auf die dieser Zauber eine Wirkung hätte.

In den nächsten drei Stunden wechselte diese lustige „Lich Krone“ reihum den Besitzer, und alle magiefähigen Leute versuchten sich ihre Sprüche einzuprägen. Nur Egil und Selena hatten Langeweile, da sie nicht magiefähig waren. Also saßen sie da und unterhielten sich ein wenig, wobei nun auch Egil mal ein paar Brocken Lyramionisch mit ihr übte. Dabei spielte Selena gedankenverloren mit einer Spruchrolle herum und versuchte immer mal wieder das eine oder andere geschriebene Wort auf ihr zu identifizieren. Plötzlich merkte Egil auf und meinte, es kribbele ihn am ganzen Körper, während die Spruchrolle in Selenas Händen zu Staub zerfiel. Sie erschrak darüber sehr und schrie auf, zog damit unsere Aufmerksamkeit auf sich. Egil ging es gut, das Kribbeln war bereits wieder vorbei, aber er wollte sogleich wissen, was geschehen war. Selena hielt erschrocken die Hand vor den Mund, und sie druckste herum, dass sie Dinge über Egil erfahren hatte, die sie eigentlich gar nicht wissen wollte. Nelvin fragte sie, was für eine Spruchrolle sie in der Hand gehalten hatte, und es stellte sich heraus, dass es eine gelbe Mystikerrolle war. Nach weiteren Vergleichen waren wir uns sicher, dass eine Rolle „Monster wissen“ zum Einsatz gekommen war. Irgendwie war es Selena gelungen, die Magie der Spruchrolle auf Egil zu lenken und den Spruch zu zaubern...

Nelvin meinte, das sollte eigentlich gar nicht möglich sein, denn nur Mystikern und Rangern stand dieser Zweig der Magie offen, während nur Paladine und Heiler die weiße Magie und Abenteurer und Alchemisten die graue Magie beherrschen können. Selena hingegen hätte keine astralen Energien und sollte daher auch nichts mit der Rolle anfangen können. Ich versuchte mich selbst an einer Erklärung und meinte, Selena sei dennoch ein magisches Wesen, eben eine Sylphe. Vielleicht verfügten sie über die Möglichkeit die Magie der Spruchrollen zu nutzen? Ich gab ihr aus meinem Rucksack eine kleine Rolle mit dem Zauber „Licht“, die ich mir mitgenommen hatte für den Fall, dass wir mal Licht brauchten, wenn meine Energien aufgebraucht waren. Ich bat Selena zu versuchen, die Magie der Rolle zu nutzen und Licht zu machen, und es dauerte auch gar nicht lange, bis es ihr gelungen war. Unglaublich! Konnte sie das auch mit Heilmagie und Schwarzmagie tun? Nelvin meinte, dass die schwarzmagischen Rollen besser nicht in der Taverne ausprobiert werden sollten, sondern das mussten wir demnächst draußen tun. Und Sabine wollte die Heilerspruchrollen auch nur anwenden lassen, wenn sie wirklich gebraucht wurden. Aber eigentlich war ich mir sicher, dass es funktionieren müsste. Selena freute sich diebisch! Damit war sie endgültig ein wichtiges Mitglied der Gruppe, und da die Rollen leicht waren, konnte sie davon auch mehrere Dutzend sehr einfach transportieren. Eine tolle neue Fähigkeit für uns, zumindest sobald die Sylphe unsere Sprache konnte und in der Lage war, die Rollen zu lesen und so zu unterscheiden! Den Göttern sei Dank hatte sie eine Rolle „Monster wissen“ in die Finger bekommen, und nicht gleich einen „Eisball“...

Stolz legten wir uns dann bald zum Schlafen. Selena und ich, wir schliefen auf dem Boden, wobei die Diebin in sitzender Position an der Wand lehnte. Nelvin und Valdyn teilten sich ein Bett, in dem anderen lagen Egil und Sabine. Egil meinte noch theatralisch, dass es sehr kalt sei in dem Raum, und er sich gerne an Sabine ankuscheln wollte, um sich zu wärmen. Doch die Heilerin kannte da überhaupt keine Gnade und meinte: »Komm mir nicht zu nahe, sonst fliegst du aus dem Bett. Und lass deine Finger bei dir, sonst sind sie ab!« Egil murmelte noch: »Das darfst du gar nicht, du bist schließlich Heilerin!», und dann war er auch schon eingeschlafen, wie sein leichtes Schnarchen verkündete. Der letzte Gedanke des heutigen Tages war ein seltsames Bild: Nelvin und Valdyn gemeinsam im Bett, sich innig umarmend, streichelnd und küssend. Noch bevor ich auf Geräusche aus dem anderen Bett lauschen konnte, war ich eingeschlafen...

TAG 21: Kräutersammeln für Fortgeschrittene

Autsch! Auf dem Boden liegen ist sehr unbequem! Als ich am Morgen aufwachte, fühlte ich mich ziemlich gerädert und musste erst einmal meine Knochen nummerieren. Vielleicht hätte ich mich wenigstens in meinen Schlafsack legen sollen, wie in der Nacht, als Egil und ich im Zelt geschlafen hatten. Aber da war der Untergrund auch Gras gewesen, und nicht Holz, wie hier... Egal! Es würde schon wieder vergehen, und als Held durfte ich ohnehin nicht zimperlich sein, oder? Zumindest redete ich mir das ein, und benutzte es als Vorwand, um nicht Sabine nach Linderung fragen und mir anhören zu müssen, dass ich ein Weichei sei.

Nach einem guten, reichhaltigen Frühstück verließen wir Newlake ohne Verzögerungen, und machten uns auf den Weg zurück zum Schiff. Und wir mussten nicht einmal den Kartenlokator fragen, wo wir uns befinden, sondern wir fanden den Rückweg selbst. Die Peinlichkeit, den gesamten Strand der Insel nach unserem Schiff absuchen zu müssen, blieb uns glücklicherweise erspart. Dafür blieb es Valdyn nicht erspart mit ihm fahren zu müssen. Heute galt es die Zutaten für den Dämonenschlaf zu sammeln, und wir starteten auf der Spannenberger Insel hoch oben im Norden. Mit dem Schiff dorthin zu gelangen war nicht schwer, und mit Hilfe der Landkarte gelang es uns, ganz in die Nähe des Alchemistenturms zu kommen.

Glücklicherweise war der alte Alkem auch vor Ort und flitzte nicht wieder durch die Krypta, er hatte sogar seinen Ring zur Hand, und so konnten wir in seinem Laden eine weitere leere Phiole erstehen. Auf Heiltränke wollten wir zunächst einmal verzichten, denn erstens hatten wir Sabine, und zweitens erhofften wir uns, ein paar gute Heiltränke kostenlos irgendwo zu finden. Als Valdyn mich fragte, was wir täten, wenn es Sabine erwischen würde und sie uns nicht mehr heilen könnte, erzählte ich ihm vom Wasser des Lebens, das wir noch immer mit uns führten, und das für akute Notfälle sein sollte. Lustigerweise hatte ich das Wasser zuvor selbst vergessen, oder warum hatte ich im Burnville-Tunnel Selena drei starke Heiltränke eingeflößt, obwohl eine Flasche von diesem Wasser viel besser und schneller gewirkt hätte?

Vom Turm aus fuhren wir in östlicher Richtung weiter, denn es galt die Sumpflilie zu pflücken. Erinnerungen wurden wach an den Dreck, den wir veranstaltet hatten, als wir zum ersten Mal hier waren, und auch Egil flüsterte mir zu, dass er sich ungern vor Selena und Sabine blamieren wollte. Ich wisperte zurück, wir hätten keine andere Wahl, denn wir konnten sicherlich nicht Valdyn in das sumpfige Wasser scheuchen. Das Fauchen des Katzenmenschen unterstrich meine Aussage mit einer dicken, fetten Linie. Einer von uns musste es machen! Also zankten Egil und ich uns darum, wer denn nun nass werden soll und konnten uns doch nicht einigen. Schließlich murrte Sabine: »Das ist ja nicht zum Aushalten mit euch zwei Mädchen!«, zog sich die Robe aus, sprang in Unterwäsche vom Schiff aus ins Wasser und schwamm die paar Schritt bis zur Lilie. Ich hatte gar nicht gewusst, dass sie schwimmen kann! Damit war sie die Einzige in der Gruppe, es sei denn, jemald hätte sich einen Ring des Sobek angelegt. Doch Sabine trug keinen Ring und schaffte es dennoch mühelos. Sie war weder besonders schmutzig, noch hatte sie eine Vergiftung davon getragen, als sie sich von Egil zurück auf das Schiff ziehen ließ. Während der Krieger verstohlen ihren Körper bewunderte, reichte die Heilerin mir die Lilie zur Aufbewahrung und warf uns einen strengen Blick zu, der eindeutig aussagte: „So wird das gemacht, ihr Hasenfüße!“

Klar, dass Egil und ich diesen gruseligen Ort gerne so schnell wie möglich verlassen wollten. Wir ruderten unser Schiff nach Westen, denn nun galt es einmal komplett um die Spannenberger Insel herum zu fahren. Ich fragte mich hinterher, warum wir es nicht über den Osten versucht hatten. Zwar hätten wir dabei die Gebirgskette passieren müssen, aber eigentlich konnte der Weg nicht viel länger sein... Jedenfalls taten wir es nicht, sondern fuhren um den dicken Bauch der Insel herum, bis wir im Südwesten unseren bekannten Anleger wiedersahen. Von da aus machten wir uns gemeinsam auf den Weg zu meinem Haus. Sabine und Valdyn waren noch nie dort gewesen und schauten sich neugierig um, erst recht, als sie den geheimen Raum hinter dem Kamin entdeckt hatten.

Ich holte den Pilz aus der Truhe und stellte fest, dass es ein Rotpilz war. Gute Nachricht, denn nun stand fest, dass wir alle Zutaten finden würden. Außerdem verteilten wir noch ein wenig Ausrüstung um. Selena durfte die Windperlen tragen – vorausgesetzt sie würde wie ein Luchs darauf aufpassen! Und was die Wunschmünzen anging, so wollten wir sie unter uns aufteilen, damit jeder von uns eine Münze im Besitz hat. Vielleicht brachten sie uns Glück! Ein paar überzählige Sachen wurden in den Kisten verstaut. Nelvin ging anschließend mal mit Selena zusammen vor die Tür. Nicht etwa um eine Schlägerei anzufangen (Nelvin als Schläger, der eine Frau verprügelt, war ohnehin eine dermaßen absurde Vorstellung, dass ich unwillkürlich zu giggeln begann), sondern um sie mal eine schwarzmagische Spruchrolle ausprobieren zu lassen. Und ich überredete derweil Egil, Sabine und Valdyn dazu, dass wir den Abend in der Spannenberger Taverne verbringen. Das war bei Egil leicht, bei Valdyn schwerer, und bei Sabine kein Problem.

Danach stellte ich mich mitten ins große Wohnzimmer und konzentrierte mich auf den Zauberspruch „Wort des Markierens“, den ich letztendlich auch sprach. Ob es funktioniert hatte, würde ich vermutlich erst erfahren, wenn ich die Rückkehr versuchen würde, aber dazu reichte meine Kraft im Moment nicht mehr aus. Dann verließen wir das Haus und trafen draußen wieder auf Nelvin und Selena, die von einem positiven Test mit einer „Wasserfall“ Spruchrolle sprachen. Das Ergebnis sah ich noch auf dem Boden... Also funktionierte es, und in kritischen Situationen konnte Selena nun die Rollen benutzen und damit große Hilfe leisten – wie gesagt, vorausgesetzt sie konnte lesen, was auf den Rollen stand. Es war noch wichtiger geworden, dass sie unsere Sprache lernte...

Gemeinsam machten wir uns auf den Weg nach Spannenberg. Inzwischen hatte es angefangen zu regnen, und unser armer Feline knurrte in einem fort. Irgendwann meckerte Sabine, ob es denn in seiner Welt nie regnen würde. Valdyn knurrte: »Doch, aber wir pflegen uns unterzustellen, wenn es regnet!« Sabine konnte sich daraufhin eine Spitze nicht verkneifen: »Gut, dass es bei deiner Jagd auf Norka nicht geregnet hat! Man stelle sich vor, der Magier hätte den Kampf gewonnen, weil es regnete und der wasserscheue Kater nicht weiterkämpfen konnte, sondern sich unterstellen musste.« Daraufhin war Valdyn dann erst einmal beleidigt! Er schmollte, sprach kein Wort mehr und knurrte nur noch leise in sich hinein. Ich war etwas überrascht, hätte von Sabine mehr Taktgefühl erwartet, denn das brauchte sie doch eigentlich bei ihrer Arbeit als Heilerin...

Wir erreichten Spannenberg, und während Egil, Nelvin, Sabine und unser gereizter Feline es sich in der Taverne gemütlich machten, gingen Selena und ich quer durch die Stadt zum Haus des Fischers, um meine Freundin Sally zu besuchen. Sie war völlig überrascht von unserem Besuch, sprang uns beiden ungeachtet unserer Nässe übermütig in die Arme und wollte mich kaum mehr loslassen, während sie mir einen dicken Kuss aufdrückte. Ich lud sie ein uns in die Taverne zu begleiten, und nachdem wir ihrem Vater versprochen hatten, dass wir sie pünktlich und wohlbehalten zurückbringen, durfte sie auch mitkommen. Sie war äußerst gespannt darauf, die beiden Neuen in meiner Heldenliga kennenzulernen, und ich musste lachen bei dem Gedanken, dass der erste Eindruck von Valdyn vielleicht etwas schwierig positiv zu gestalten war.

Ich begann unterwegs schon ein wenig von unseren Abenteuern in Newlake zu erzählen, und Sally konnte kaum fassen, dass die so sehr verehrte Bruderschaft Tarbos sehr wahrscheinlich Dreck am Stecken hatte. Selena sprach ihre ersten Worte auf Lyramionisch mit Sally, zaghaft und schüchtern, aber immerhin war nun eine direkte Kommunikation möglich. Da es auf dem Weg lag, kaufte ich gleich beim Gemischtwarenhändler unsere zehnte Windperle und erzählte Sally, was es damit auf sich hatte. Sie staunte über die vielen Wunder, die unsere schöne Welt zu bieten hat. Dann erreichten wir den „Hinkenden Gauner“, fanden unsere Freunde schnell und nahmen bei ihnen Platz. Es wurde ein wenig eng an dem Sechsertisch, als sieben Leute dort saßen, doch das störte keinen von uns. Egil und Nelvin begrüßten Sally freundlich, und auch Sabine schien sie auf Anhieb zu mögen. Valdyn brummte und knurrte zwar, aber das war eben seine Art, und es störte Sally nicht. Im Gegenteil, sie war vom ersten Moment an fasziniert von ihm und seiner Herkunft. Woher kannte ich das nur? Inzwischen hatte der Katzenmensch auch das Schnurren wiederentdeckt und hielt sich nicht länger bedeckt, plauderte freundlich mit Sally, sowie mit uns. Egil flüsterte mir augenzwinkernd zu, dass Sabine sich für den harschen Kommentar entschuldigt hatte. Gut, dass Valdyn nicht nachtragend war.

Wir hatten einen hervorragenden Braten und einen erlesenen Wein, und dabei plauderten wir viel über unsere Erlebnisse, sowie über das, was noch vor uns lag. Sally las das Rezept für den Dämonenschlaf und mahnte uns zu besonderer Vorsicht bei dem Umgang mit dem Dämon, besonders weil unten ein wichtiger Absatz fehlte und uns dadurch vielleicht ein entscheidender Hinweis verloren ging. Es tat mir leid, Sally sagen zu müssen, dass wir nun wieder eine ganze Zeit lang unterwegs wären, doch sie nahm es locker, gab mir einen Schmatz auf die Wange und meinte: »Hauptsache du rettest die Welt und kommst gesund zurück!«

Nach einem schönen, gemeinsamen Abend brachte ich Sally höchstselbst nach Hause zurück, auch wenn sie mir hundertmal versuchte begreiflich zu machen, dass sie auch allein gehen könne. Doch ich wollte mich unbedingt an mein Versprechen Wat gegenüber halten und ließ mich nicht abwimmeln. Außerdem genoss ich die halbe Stunde, die wir beide völlig allein und Hand in Hand miteinander unterwegs waren. Ein leidenschaftlicher Kuss besiegelte dann unseren Abschied, und schweren, aber klopfenden Herzens machte ich mich auf den Rückweg zu meinen Freunden. Egil begrüßte mich mit: »Das ging aber schnell!«, und grinste dabei anzüglich, wofür ich ihm einen bösen Blick zuwarf. Dann suchten wir unser Gästezimmer auf und gingen bald schlafen. In einem unbeobachteten Moment raunte mir der Krieger zu: »Mensch, nun muss ich mich aber ranhalten, sonst verlierst du deine Jungfräulichkeit noch vor mir!« Ich wurde tiefrot und war froh, als ich mir die Bettdecke über den Kopf ziehen und meine Verlegenheit verstecken konnte. Dennoch galt der letzte Gedanke des Tages meiner bezaubernden Freundin und der schönen Vorstellung, mit ihr intim zu werden...

TAG 22: Die Höhle, die Verrückte macht

Und wieder begann ein neuer Tag im Leben von Lunselin. Früh verließen wir Spannenberg und setzten uns in unser ach so geliebtes Schiff. Das war heute wirklich ungemütlich, denn es regnete in Strömen, und bald waren wir alle nass bis auf die Haut. Valdyn war noch ängstlicher als sonst, er krallte sich am Holz des Schiffes fest und starrte auf eine größere Wasserpfütze, die sich auf dem Boden gebildet hatte. »Grrrrr, wir können doch nicht sinken, oder?», fragte er mich mit fast panischem Gesichtsausdruck. Egil lachte laut auf und meinte, dass diese kleine Pfütze unseren Kahn schon nicht versenken wird. »Sinken können wir nur, wenn Nelvin das Schiff gegen die Berge steuert und es damit zerstört!« Fortan achtete der Feline noch genauer darauf, dass wir schön in der Mitte der Furt von Bender blieben. Erstaunlich, dass der eigentlich furchtlose Kämpfer beim Anblick einer Wasserpfütze panisch wurde. Aber wer wusste schon, was so eine echte Phobie bewirkte.

Selena machte die Schiff-Fahrt weit weniger aus als die Reise auf dem schwankenden Floß, und auch wenn ich immer mal wieder Anzeichen dafür erkennen konnte, dass sie Valdyn fürchtete und ihm nicht über den Weg traute, so erkannte ich dennoch Mitleid in ihren Augen, als sie den ängstlich zitternden Felinen sah. Sabine erzählte derweil, dass sie am vergangenen Abend, während ich Sally nach Hause gebracht hatte, noch im Haus der Heiler war und dort ihre Mutter besucht hatte. Es war ein kurzes, aber schönes Wiedersehen gewesen.

Gegen 10 Uhr erreichten wir Burnville, und der Regen hatte aufgehört, so dass wir uns vor dem Betreten der Stadt abtrocknen und umziehen konnten. Dann durchquerten wir das Stadttor und wurden wie erwartet freundlich empfangen. Sabine schlug vor, dass wir uns aufteilen: Ich sollte mit der Gruppe die Windperle einkaufen gehen, während sie einerseits den Pilz beschafft, und andererseits das Haus der Heiler besucht und nach dem Rechten schaut. Treffpunkt wäre dann der Stadtbrunnen in der Nähe des Heilerhauses.

Gesagt, getan! Wir betraten Theresas Werkstatt und schauten uns ein weiteres Mal in ihrer Auslage um. Die Windperle war für 2.000 Gold schnell gekauft, und nachdem ich Egil, Nelvin und Valdyn gefragt hatte, ob sie damit einverstanden sind, kaufte ich Selena das erbetene Mondamulett für satte 12.000 Gold. Zwar schmolz unser Vorrat deutlich dahin, doch erstens stand Selena die Kette richtig gut, zweitens wirkte sie glücklicher denn je, wenn sie sich dieses Schmuckstück anschaute, und drittens hatte die Kette ein paar ziemlich schöne Zaubereien in sich gespeichert, wie höhere Widerstandskraft, höhere Treffsicherheit, verstärkte Sinne und sogar verbesserte Fähigkeiten in der Anti-Magie. Egil wollte dann unbedingt noch für 5.000 Gold einen Schnelligkeitsring kaufen, der ihm, wie der Name schon sagte, zu einer größeren Schnelligkeit verhelfen würde. Fast 20.000 Gold hatten wir bei Theresa gelassen, und vielleicht verabschiedete sie sich deswegen so freundlich von uns.

Gemächlich machten wir uns auf den Weg zu besagtem Brunnen. Da Sabine noch nicht da war, setzten wir uns auf den Brunnenrand und warteten. Egil begann daraufhin eine lustige Runde Sticheleien mit mir:
»Weißt du eigentlich, Lunselin, dass du mit Gold nicht umgehen kannst? Wann immer wir gerade reichlich davon haben, gibst du alles wieder aus.«
»Und du kannst es nicht ertragen, wenn andere etwas bekommen und du nicht! Jedes Mal, wenn ich Selena etwas schenke, musst du danach auch unbedingt noch etwas Teures kaufen.«
»Wie kommst du denn darauf? Hast du Beispiele für deine merkwürdigen Theorien?«
»Nun, heute musstest du nach dem Mondamulett unbedingt noch einen Ring für dich haben, und neulich in Newlake brauchtest du unbedingt diese Zwergenaxt.«
»Das war zur Verbesserung meiner Ausrüstung und Kampfkraft, Lunsi, und kein Schmuck, der nur gut aussieht.«
»Nenn mich nicht Lunsi! Der Schmuck sieht nicht nur gut aus, sondern hat auch große magische Wirkungen. Jedenfalls hast du gleich nach Selena am meisten Gold ausgegeben.«
»Ja, zum Wohle der Gruppe!«
»Ich habe meine Ausgaben auch zum Wohle der Gruppe getätigt, und da war kaum mal was für mich dabei.«
»Noch nicht! Demnächst brauchst du teure Geschenke für deine Freundin! Dann sind wir bald pleite, so schlecht wie du mit Gold umgehen kannst!«
»Immerhin habe ich schon eine Freundin! Du hingegen brauchst erst einmal ein paar tausend Gold um überhaupt mal ein Mädchen auf dich aufmerksam zu machen, du Ork!«
»Boah, das reicht, Lunsi!«

In diesem Moment schubste mich Egil lachend und ansatzlos in den Brunnen! Bevor ich reagieren konnte, war ich schon rückwärts ins Wasser gefallen und klatschnass bis auf die Haut. Prustend tauchte ich auf und wollte gerade nach Egil greifen, um ihn ebenfalls reinzuziehen, da stieg aus dem Brunnen rötlicher Dampf auf, der sich rasch um den ganzen Brunnen herum ausbreitete. Ich beeilte mich den Brunnen zu verlassen, atmete dennoch eine große Portion von dem Dampf ein, ebenso wie Nelvin, der nicht schnell genug fortkam. Valdyn

und Selena waren schon zur Seite gesprungen, als ich ins Wasser gefallen war. Überraschend stellte ich fest, dass mir von dem Dampf kein Übel drohte, sondern es stellte sich dasselbe Muskelkribbeln ein, das ich auch schon nach dem Genuss der Stärkephiole gefühlt hatte. Dieser Dampf machte uns stärker! Aber wie konnte das sein?

Natürlich war Sabine gerade in dem Moment aus der Tür des Hauses der Heiler gekommen, in dem Egil mich in den Brunnen geschubst hatte, und natürlich konnte sie nicht umher, wieder herzlich über uns zwei kleine Kinder zu lästern. Doch ich hörte gar nicht zu, sondern überlegte fieberhaft, warum dieser rötliche Dampf aufgestiegen war. Als ich in die Tasche meiner Hose griff, erfühlte ich die Antwort auf meine Frage. Oder: Eigentlich erfühlte ich in diesem Moment gar nichts, und genau das war die Antwort! Ich hatte zuvor meine Wunschmünze in der Hosentasche getragen, und nun war sie verschwunden. Ich vermutete, dass sie sich in dem Brunnenwasser aufgelöst und so für den Dampf gesorgt hatte. Plötzlich war mir alles klar! Wunschmünzen! Man warf sie in einen Brunnen und erhielt etwas Stärke als Gegenleistung. Vielleicht war das auch die Erklärung für den angeblich magischen Brunnen im Spannenberger Stadtgarten. Wenn wir dort eine Münze hineinwarfen, dann würde vielleicht auch etwas geschehen.

Zunächst jedoch schnippte Egil demonstrativ seine Wunschmünze in den Brunnen und meinte dabei: »Wenn das nicht funktioniert, werfe ich dich noch einmal rein, und du holst sie wieder raus!«
Und wie es funktionierte! Kaum war die Münze auf der Wasseroberfläche aufgeschlagen, breitete sich erneut der Dampf aus. Dieses Mal bemühten wir uns alle davon zu schnuppern und so viel wie möglich davon in uns aufzunehmen. Egil stichelte weiter und meinte: »Tolle Sache! Lunsi ins Wasser geworfen und dabei auch noch ein Geheimnis gelöst. So macht das Spaß!« Lachend schwor ich ihm, dass er das eines Tages zurückkriegen würde, und dann versuchte ich mich zum zweiten Mal an diesem Tag trockenzulegen.

Sabine erzählte derweil, dass sie den gesuchten Pilz erstanden hatte, und dass im Haus der Heiler alles in Ordnung war, abgesehen von der Tatsache, dass man sie dort schmerzlich vermisste. Wenige Minuten später waren wir wieder auf dem Weg. Gegen Mittag verließen wir die Stadt, kehrten zu unserem Schiff zurück und machten uns auf zur Nachbarinsel im Westen. Dort befand sich nicht nur das Kalmirkraut irgendwo, sondern auch Lebabs Turm, der Turm, der bis zu den Wolken reicht. Schon bald waren wir am Ufer und machten das Schiff fest, merkten uns auch wieder die Koordinaten. Der Turm war weithin zu sehen, und seine Spitze schien tatsächlich geradewegs in den tief hängenden Wolken zu verschwinden. Ein beeindruckendes Bauwerk, von dem ich nur zu gerne gewusst hätte, wie es aufgebaut worden war.

Laut des Kräuterkunde-Buchs sollte sich südlich davon ein kleiner, künstlicher See befinden, und auf einer Insel mitten im See schließlich das Kalmir-Kraut wachsen. Der See war nicht schwer zu finden, und nun stellte sich die Frage, wie wir an das Kraut herankommen sollten. Es war ein großer See mit sicherlich einhundert Schritt Durchmesser, sowie mit einer kleinen Insel ziemlich in der Mitte des Gewässers. Egil schlug gleich vor, dass Sabine wieder schwimmen geht, vermutlich auch, um sie ein weiteres Mal fast nackt zu sehen. Ich schlug vor, dass Egil mit einem Sobek-Ring schwimmt, damit auch er endlich mal nass wird. Das brachte Egil dazu mich vorzuschlagen, weil ich ohnehin schon nass war. Das wiederum brachte Sabine auf die Palme, die einmal mehr Zweifel anmeldete, dass wir wirklich eine Heldengruppe waren, und keine Ansammlung von Kindern. Ich meinte daraufhin mit einem schelmischen Lachen zu ihr, dass ich erst siebzehn, und daher strenggenommen noch ein Kind sei, weshalb ich die Erlaubnis hätte, mich auch so zu verhalten. Sabine verdrehte seufzend die Augen, schaute flehentlich zum Himmel, murmelte unüberhörbar: »Gala stehe mir bei und schenke mir Langmut!« und begann sich auszuziehen, von Egil genüsslich beobachtet. Aber dann stoppte Nelvin die ganze Scharade und rief: »Stopp! Warum probieren wir eigentlich nicht mal unsere magische Flugscheibe aus?«

Ach ja! Die hatten wir ja auch noch! Daran hatte ich überhaupt nicht mehr gedacht! Ich holte sie aus meinem Rucksack und schaltete sie ein. Daraufhin verwandelte sich eine Scheibe, die bisher kaum einen Durchmesser von einem halben Schritt gehabt hatte, in eine große, kreisförmige Scheibe von nahezu drei Schritt Durchmesser. Gleichzeitig wuchs inmitten der Scheibe ein etwa eineinhalb Schritt großer und faustdicker Stab empor, der an seinem Ende in einen kleinen Steuerknüppel mündete. Die Scheibe schwebte rund ein Fünftelschritt hoch über dem Boden und wartete auf ihren Fahrgast. Ein faszinierendes Gerät! Nun musste Pharao Relanukhs Geschenk nur noch anständig funktionieren.

Sabine war beeindruckt, meinte aber anklagend mit einem Augenzwinkern: »Sowas habt ihr, lasst mich aber zur Sumpflilie schwimmen! Klar doch...« Die Frage war, wer von uns die Scheibe steuern sollte, und ich meldete mich freiwillig dafür. Da wir sie noch nicht getestet hatten, wollte ich alleine fliegen. Sollte ich abstürzen und im Wasser landen, würde mich der Ring des Sobek retten. Valdyn fauchte, als er das Wort abstürzen in Verbindung mit dem Wort Wasser hörte, und ließ mir sehr gern den Vortritt bei dem Jungfernflug. Sollte die Scheibe auf der Insel versagen, konnte ich zurückschwimmen. Sollte die Scheibe auf dem Wasser versagen, ebenfalls. Da keiner Einwände hatte, stieg ich auf die Scheibe, hielt mich mit einer Hand an dem Stab fest, und griff mit der anderen Hand nach der Steuereinheit. Vorsichtig bewegte ich den Knüppel in Richtung Insel,

und die Scheibe setzte sich – glücklicherweise sanft – in Bewegung. Da ich ziemlich seitlich flog, drehte ich mich ein wenig und flog nun geradeaus. Nun konnte ich nach links oder rechts schwenken, und jedes Mal folgte die Scheibe problemlos und sanft. Eine geniale Erfindung! Ob sie auch die ganze Gruppe tragen konnte?

Zunächst einmal flog ich alleine und befand mich über dem Wasser. Auch hier schwebte die Scheibe etwa ein Fünftelschritt hoch über den Wellen, und wühlte unter sich die Oberfläche auf. Bald hatte ich die Insel erreicht, und ganz vorsichtig gelangte ich über den Übergang zwischen nass und trocken. Dann sah ich eine Blume, auf die die Beschreibung in dem Buch passte und wusste, dass ich ein Kalmirkraut vor mir hatte. Es war schnell gepflückt, und dann konnte ich mich bereits auf den Rückweg machen. Es ging ganz einfach und leicht. Die Flugscheibe erreichte etwa die Geschwindigkeit eines schnellen Dauerlaufs, und sie war ganz bequem zu fliegen. Nach wenigen Minuten kehrte ich zu meinen Freunden zurück und erzählte begeistert von meinen Erfahrungen.

Nelvin schaute sich das Kraut an und bestätigte meine Vermutung ebenso wie Sabine, und dann meinte der Magier zu uns: »Wo wir gerade hier sind: Was haltet ihr davon, wenn wir uns Lebabs Turm etwas genauer anschauen? Vielleicht können wir bei ihm noch einiges über Magie lernen?« Zwar hatten wir eine andere Aufgabe vor der Nase, aber es konnte wirklich nicht schaden, sich während der Reise ein wenig umzusehen, und so stimmten wir zu. Wir konnten ja nicht ahnen, worauf wir uns damit wieder eingelassen hatten...

Das erste Problem in Verbindung mit Lebabs Turm ergab sich schon bei der Anreise: Er war nämlich komplett von einem kleinen Gebirge umgeben. Wenn ich sage klein, dann meine ich damit klein genug, dass der Turm eine größere Höhe erreicht, aber immer noch groß genug, dass wir nicht in der Lage waren da einfach hinüber zu kraxeln. Da der gute Herr Lebab dennoch irgendwie rein und rauskommen musste, schlossen wir daraus, dass es irgendwelche Tunnel geben musste, die durch den Berg bis hin zum Turm führten.

Um diese Tunnel zu finden, stiegen wir allesamt auf die Flugscheibe, was mit sechs Leuten so gerade noch praktikabel war, umkreisten damit einmal das Bergmassiv und suchten uns einen Wolf. Am Ende waren wir einmal von der Scheibe geflogen, weil ich beim Ausschau halten einen größeren Stein übersehen hatte, wir hatten erfahren, dass es nicht besonders bekömmlich ist, sich beim Fliegen nicht festzuhalten, und wir hatten erkannt, dass wir weitersuchen müssen, wenn wir einen Eingang finden wollen.

Da in unmittelbarer Nähe nichts zu finden war, beschlossen wir, uns die weitere Umgebung anzuschauen. Was uns ins Auge fiel, war ein größerer Hügel sowohl westlich als auch östlich des Turms. Dummerweise konnten wir da nicht mit der Flugscheibe hoch, also packte ich das Gerät wieder ein und gab die Wanderung zu Fuß als Vorgabe aus. Wir erklommen den Hügel, schauten uns oben um, und nach ein wenig Suche entdeckten wir tatsächlich einen Höhleneingang. Da wir keinerlei Ahnung hatten, wie sich die Höhle nennt, und auch auf der Landkarte nichts verzeichnet war, gab Egil den Namen „Hügelhöhle“ vor. Es ist bis heute ein Unwort und eine echte Beleidigung aller meiner Gefährten, wenn jemand dieses Wort auch nur erwähnt!

Kaum hatten wir die Katakomben betreten und unsere Lichtquellen ausgepackt, schon mussten wir auch die Schwerter zücken. Es waren sogenannte Gargyle, die uns angriffen, und zunächst waren es gerade einmal zwei Stück. Ich kannte diese Kreaturen vom Lesen her: Sie waren grüne, geflügelte, aber dennoch in der Gestalt menschenähnliche Monster, die sogar über eine ungewöhnliche Intelligenz verfügten. Valdyn stritt diese Intelligenz allerdings sofort ab, denn selbst wenn sein Zauber „Monster wissen“ ihm das Vorhandensein eigentlich bestätigte, so konnten diese Wesen einfach nicht schlau sein, wenn sie eine Gruppe wie die unsere attackierte. Egil stimmte ihm zu und meinte, er hätte das auch nicht besser ausdrücken können. Wir waren in guter Stimmung, doch das sollte sich bald ändern...

Zurück zu den Gargylen. Die Schnauze in einem menschenähnlichen Gesicht erinnerte ein wenig an die eines Hundes, und während sie auf die Gruppe zugeflogen kamen, fiel ihre gebeugte Körperhaltung auf. Zwar waren sie nicht unbedingt die geschicktesten Kämpfer, und sie wussten mit ihren Waffen, dreizackähnlichen, sogenannten Dämonenspießen, nicht sehr viel auszurichten, doch weitaus gefährlicher waren ihre magischen Fähigkeiten. Sie beherrschten den „Windheuler“-Zauberspruch in Perfektion. Mit diesem Spruch konnte man eine kleine Windhose auf eine Person, oder sogar auf einen ganzen Bereich zaubern, und ein ums andere Mal riss es uns von den Beinen. Dabei war der Wind nicht einmal das Problem, sondern es war die harte Landung, die weh tat.

Nach dem ersten Kampf habe ich sofort die „Anti-Magie-Sphäre“ hochgezogen, in der Hoffnung damit den einen oder anderen Zauber abwehren zu können. Und auch die Kampfkraft der Gruppe habe ich verstärkt. Wenn wir die Windheuler effektiv bekämpfen wollten, dann mussten wir sie am besten schon an der Entstehung hindern. Und tatsächlich bemerkten wir eine deutliche Wirkung des Spruches bereits bei unserem nächsten Gefecht, denn die Trefferquote der Gargyle wurde um einiges geringer.

Viel schlimmer und wesentlich unangenehmer als die ständigen Angriffe durch unzählige Gargyle waren allerdings diese fiesen kleinen Teleportscheiben, die in den Boden eingelassen waren. Man erinnere sich an die alte Krypta, wo ich in einem Raum schon einmal über diese Dinger geflucht hatte. Man betrat sie, und wurde an eine beliebige andere Stelle versetzt, in eine beliebige Richtung schauend. In der Krypta gab es genau eine davon. Hier gab es sicherlich hunderte von ihnen. Es war zum Haare raufen! Vom Eingang der Höhle aus führte ein langer, schmaler Gang geradeaus, und zwar viele hundert Schritt weit. Und überall trat man auf diese Felder, die man in dem dunklen, diffusen Licht und auf dem von Staub bedeckten Boden einfach nicht sehen konnte. Und man kam irgendwo in dem Gang heraus, mit nur einer einzigen Regel: Es ging nie nach vorne, sondern immer nach hinten! Wenn man gerade gedacht hatte, dass man nun mal zwanzig Schritt weit ungeschoren davongekommen war... Zack! Wurde man wieder um vierzig Schritt zurückgeworfen und durfte von vorne beginnen.

Den Gargylen machte das freilich gar nichts aus, schließlich flogen sie gut einen halben Schritt über dem Boden und mieden ihn wie die Dämonen das Weihwasser. Sie schwebten einfach über die Teleportfelder hinweg und griffen uns dennoch an. Da wir durch die Teleporter immer wieder getrennt wurden, kam es auch mal vor, dass nur einer plötzlich den Gargylen gegenüberstand. Als Sabine einmal allein gegen vier Gegner antreten sollte, lief sie freiwillig einige Schritte zurück und war dankbar, als ein Teleporter sie ans Ende der Kette geworfen hatte. Valdyn machte hier kurzen Prozess, und auch Selena half mit ihrer Wurfaxt kräftig mit.

Hier zeigte sich ganz gut, wer mit viel Humor gesegnet war, und wer schnell aus der Haut fuhr. Ich fand es amüsant, als mich der Windheuler eines Gargyls umwarf, und ich daraufhin auf einen Teleporter fiel, der mich direkt vor Sabines Füßen wieder erscheinen ließ. So lag ich ihr zu Füßen und wir mussten beide lachen. Nelvin ertrug das alles wie üblich mit unglaublichem Langmut. Er versuchte sich eng an einer Wand gepresst fortzubewegen und staunte, als er dennoch verschwand. Dann versuchte er sich die Stellen zu merken, wo es geschah und einen sicheren Weg hindurch zu finden, und er ließ sich dabei niemals entmutigen. Selena blickte sehnsüchtig auf die Flügel der Gargyle und wünschte sich mehr denn je wieder fliegen zu können. Valdyns wütendes Fauchen ging einige Male durch die Höhle und gipfelte schließlich in einem langen Schrei und der Aussage, dass er hier noch das letzte bisschen Verstand verliere. Und Egil? Der wollte wie üblich mit dem Kopf durch die Wand, und zwar in sprichwörtlichem Sinne: Einmal rannte er geradeaus, in großen, weiten Sprüngen und glaubte so die Teleporter überwinden zu können. Doch einer hatte ihn erfasst, ihn um schlappe fünfzig Schritt zurückgeworfen und ihn so gestellt, dass er direkt mit der Nase voran gegen die Wand gerannt ist. Ein nicht jugendfreier Fluch und ein wahnsinniger Schrei waren die Konsequenz, sowie ein Treffen mit Sabine, die sich um Egils gebrochene Nase kümmern musste.

Ja, wir hätten hier wahrlich verrückt werden können, wenn nicht Nelvin eine Idee gehabt hätte: Wir bildeten eine lange Kette und gingen hintereinander her. Jeder trat in die Fußstapfen des Anführers. Wenn der verschwand, hieß es stehen bleiben und einen anderen Weg suchen. Endeten die Fußspuren, hieß es eine neue Fährte zu legen. Zwar dauerte es einige geschlagene Stunden, doch dann hatten wir langsam den Dreh heraus. Leider hatte die Höhle kein Einsehen mit uns, denn sie führte kreuz und quer durch den Berg, immer wieder verschwand einer und musste sich mühevoll den Weg zurück kämpfen, immer wieder kamen Gargyle, und immer wieder ertappte ich mich dabei, mich zurück in Luminors Turm zu wünschen. Zwar war dort der Tod allgegenwärtig gewesen und die Spannung war kaum auszuhalten, doch war mir das immer noch lieber, als hier in diesem Labyrinth allmählich dem Wahnsinn zu verfallen! Selbst Nelvin bezweifelte so langsam, dass es eine gute Idee gewesen war, den Turm aufzusuchen. Und wir waren noch lange nicht am Ziel...

Stunden später, und ohne dass wir irgendetwas Lohnendes gefunden hatten, geschah das Unglaubliche: Wir fanden einen Ausgang und standen im letzten Dämmerlicht des Tages. Inzwischen hatten wir bestimmt fünfzig Gargyle beseitigt, hatten zwanzig Heilzauber von Sabine benötigt, waren hundertfach auf dem Ar... gelandet, hatten tausende Flüche erdacht und waren mindestens fünftausend Schritte zurückgeworfen worden. Es machte keinen Spaß mehr, es war die sinnloseste Tour, die ich jemals beschritten hatte. Leider ahnte ich zu diesem Zeitpunkt noch nicht, wie sinnlos es *wirklich* gewesen war...

Endlich standen wir vor dem Eingang zu Lebabs Turm. Ich hatte längst die Frage in den Raum geworfen, wie der Magier es wohl schaffte, seinen eigenen Turm zu betreten und zu verlassen. Entweder er konnte fliegen und landete bequem auf einer in den Wolken verborgenen Plattform, oder er benutzte irgendwelche Teleportzauber, die wir nicht kannten. Doch er setzte bestimmt keinen Fuß in diese verfluchten Hügelhöhlen!

Als wir sahen, was uns am Eingang des Turms erwartete, fing das Blut in unseren Adern an zu kochen, und kalte Wut bahnte sich ihren Weg in einem gewaltigen Aufschrei, in den meine Gefährten nur allzu gerne einstimmten: Hing an dem Schild noch eine freundliche Botschaft mit der Aufschrift „Willkommen in Lebabs Turm“, so waren die schweren Ketten an der Tür, sowie das stabile Vorhängeschloss, das krasse Gegenteil von freundlich. An der Kette hing ein Pergament: „Bekanntmachung: Die Geschäfte des alten Lebab sind bis auf Weiteres geschlossen. Sobald der alte Narr aufgibt, werde ich seine Geschäfte übernehmen. Drek.“

Das konnte doch alles nicht sein, oder? Waren wir den ganzen, weiten Weg umsonst gelaufen? Hatten wir uns völlig vergeblich durch diese beschissene Hügelhöhle gekämpft? Selena wollte es nicht wahrhaben und machte sich an dem Schloss zu schaffen. Als sie freudig verkündete, dass sie eine Falle gefunden und entschärft hatte, bekam ich neue Hoffnung, aber als sie niedergeschlagen meldete, dass sie keine Chance hätte und dieses Schloss nur mit dem passenden Schlüssel zu öffnen war, konnte ich die frisch aufgekeimte Hoffnung gleich wieder begraben.

Egil fragte laut in die Runde, ob Drek ein Name, oder eine Bezeichnung sei. Valdyn knurrte wütend: »Für ihn ein Name, für uns eine Bezeichnung! Knurrr« Sabine meinte, dass aufgrund der Äußerung „Lebab, der alte Narr“ der feine Herr sicherlich kein guter Mensch war. Und was sollten wir nun tun? Die Heilerin schlug vor, wir sollten Zutaten sammeln gehen und die Welt retten. Egil hingegen meinte, dass vielleicht zunächst einmal Lebab Rettung benötigte. Wir sollten ihn auf jeden Fall von dem Drek befreien. Aber wo war dieser Kerl überhaupt? Für mich stand fest, dass Lebab in seinem eigenen Turm eingesperrt worden war, und wer wusste schon, wie lange er bereits dort festsaß. Das konnten wir freilich nur herausfinden, wenn wir Drek fanden, ihn ausschalteten und ihm den Schlüssel abnahmen. Nur wo sollten wir nach ihm suchen?

Egil war aufgefallen, dass Nelvin sich nicht an unserer Diskussion beteiligte. Der Magier stand ein wenig links abseits vom Turm und starrte auf etwas, das von meiner Position aus nicht zu erkennen war. Als ich hinging, sah ich eine kleine Ruine. Sie sah aus wie ein Tor, oder eher die Überreste eines Torbogens. Es bestand aus einer Art blauem Metall und schimmerte matt. Nelvin? Als ich neben ihn trat, meinte er, das seien die Überreste eines Windtores. Entweder war es bei der Katastrophe zerstört worden, oder aber Drek hatte es vernichtet. Nur warum sollte er das tun? Mit einer Windkette in seinem Besitz wäre es eine gute Reisemöglichkeit gewesen, und Lebab konnte sicherlich nicht darüber flüchten, immerhin war er eingesperrt.

Valdyn hatte sich genähert und uns zugehört, und fing fauchend an zu lachen. Er stellte sich gerade vor: Wenn Lebab wirklich zu fliegen vermochte, dann konnte Drek den Turm zusperren oder Windtore zerstören solange er wollte, und würde damit dennoch nichts erreichen! Das stimmte zweifellos! Nelvin meinte dazu zweierlei: Erstens sollten wir versuchen uns einen Stab des Aufbaus zu erschaffen, damit wir das schöne Windtor wieder herstellen konnten. Und zweitens vertrat er die Meinung, dass Drek irgendwo in der näheren Umgebung warten musste. Sonst würde er nämlich gar nicht mitbekommen, wenn „der alte Narr“ endlich aufgibt...

Da die Gegend um den Turm herum keine weiteren Erkenntnisse zutage förderte, hieß es nun sich auf den beschwerlichen Rückweg durch die Hügelhöhle machen. Erfreulicherweise gestaltete sich dieser Weg einfacher. Erstens wurden wir nun nach vorn anstatt nach hinten teleportiert, und zweitens gab es keine Gegner mehr, die uns angreifen konnten. Ich bestand allerdings darauf, dass wir uns immer schön eng an einer Wand entlangtasten, damit wir unsere mühsam erstellten Fußspuren nicht zerstörten. Wir würden sie dringend benötigen, um wieder zum Turm zu gelangen.

Als wir endlich wieder frische Luft atmen konnten, war es längst vollständig dunkel geworden, und wir bauten unser Zelt auf. Diese Nachtruhe hatten wir uns redlich verdient. Wir machten auch gar nicht mehr lange, sondern aßen ein wenig, traten noch einmal aus und hauten uns bald in die Schlafsäcke. Meine letzten Gedanken? Ich hasse die Hügelhöhle! Mein Traum in dieser Nacht? Ich verirre mich in dem Labyrinth, und immer wenn ich glaubte den Ausgang gefunden zu haben, erwischte mich ein Teleporter und brachte mich zum Eingang zurück. Mit einem verrückten Schrei des Entsetzens wachte ich auf...

TAG 23: Lebabs Turm und ganz viel Drek

Als ich an diesem Tag aufwachte, gab es bereits Neuigkeiten zu hören. Selena hatte sich ab Beginn der Dämmerung in der Umgebung umgesehen und zwei weitere Höhleneingänge gefunden. Zwar fand Egil es nicht so prickelnd, dass sie allein losgezogen war, dennoch dankte er ihr für den Einsatz. Für Nelvin und mich stand fest, dass wir den Drek hinter einem von beiden Eingängen finden würden. Nach dem Frühstück packten wir unsere Sachen zusammen und marschierten zum ersten der beiden Eingänge. Er befand sich auf einem Hügel südwestlich des Turms und war damit strenggenommen auch eine Hügelhöhle. Na hoffentlich nicht mit demselben Inhalt!

Ein Angriff von vier Gargylen ließ uns wissen, dass sich der Inhalt der Höhle nicht wesentlich von der anderen unterschied. Dementsprechend unterschieden sich auch meine Zauber nicht von denen, die ich gestern gewirkt hatte. Überraschend bemerkte Valdyn, der seit dem Aufbruch von meiner Heimat den Kartenzeichner bediente, dass diese Höhle eng mit der anderen verknüpft war, quasi parallel zu ihr lag, allerdings keinen

gemeinsamen Zugang aufwies. Ich fragte mich, wer wohl diese Hügelhöhlen angelegt hatte... Glücklicherweise war die Höhle wesentlich kleiner als die gestrige, und es gab sogar eine vielversprechend aussehende Truhe zu finden. Selena brauchte nicht erst eine Aufforderung, um sie sich näher anzusehen. Doch nachdem sie die Falle entschärft und die Truhe geöffnet hatte, stellte sich gleich wieder Ernüchterung ein: Darin befand sich nur unbrauchbares Zeug, oder mit anderen Worten: Dreck! Irgendwie war alles, was mit diesem Turm zusammenhing, einfach nur enttäuschend...

Da wir sonst nichts mehr entdecken konnten, verließen wir die zweite Höhle und widmeten uns der dritten, die westlich des Turmes zu finden war. Gleich hinter dem Eingang hielten erneut einige Gargyle Wache, zumindest solange, bis wir sie in den ewigen Schlaf geschickt hatten. Sabine heilte eben noch ein paar kleinere Wehwehchen, die zumeist mit Stürzen in Verbindung standen, und dann fanden wir uns bald vor einer verschlossenen Tür wieder. Selena verrichtete ihre Arbeit wie gewohnt schnell und sicher, während Egil kurz daran erinnerte, dass unsere Gruppe mit mir an ihrer Stelle nun sicherlich eine halbe Stunde lang festsitzen würde. Danke für die Erinnerung an längst vergangene und verdrängte Zeiten, mein Freund!

Ein größerer Raum erwartete uns, und er schien zunächst leer zu sein. Doch kaum hatten wir ihn betreten, da erschien plötzlich ein gleißendes Licht, aus dem ein Mann in dunkler Robe hervortrat. Er sagte: »Wenn ich eins nicht leiden kann, dann sind es ungebetene Besucher. Oder hat euch etwa Lebab geschickt? Wie auch immer, in jedem Fall wird euer Leben hier enden.« Mit diesen Worten klatschte er laut in die Hände und vier Gargyle tauchten auf, um im nächsten Augenblick über meine Gruppe herzufallen.

Das war also Magier Drek! Eine kleine, unscheinbare Gestalt in einer alten, abgetragenen Robe, aber mit wütendem Funkeln in den Augen. Noch während ich mich fragte, wie Lebab uns eigentlich geschickt haben wollte, wo er doch in seinem eigenen Turm gefangen war, fühlte ich eine eisige Kälte neben mir. Ich wand den Kopf um und sah von Nelvins Händen einen großen Eisball aufsteigen, der dann zielsicher auf den Magier zuflog. Es gab eine heftige Kollision, einen lauten Aufschrei, ein schmerzhaftes Seufzen von Nelvin, und dann nur noch das Flügelschlagen der Gargyle. Zumindest dreier Gargyle, denn Selena hatte bereits mit einem einzigen Wurf ihrer Axt einen von ihnen zu Boden geschickt.

Wow! Was für elementare Gewalten Nelvin entfesseln konnte. Drek war besiegt und erledigt. Valdyn fällte mit einem Schlag einen Flederwisch, Egil hatte auch keine Mühe mit seinem Gegner, und eigentlich hätte ich mich um den letzten kümmern sollen. Da ich aber noch immer mit offenem Mund dastand und mich davor fürchtete, beim Versuch an den Feind heranzukommen versehentlich gegen meine eigene Kinnlade zu treten, nahmen Valdyn und Selena sich des letzten Gegners an. Nelvin hatte Schweiß auf der Stirn und biss auf die Zähne. Auf meinen fragenden Blick meinte er, das sei der Preis der schwarzen Magie, und ich erinnerte mich daran, wie er davon gesprochen hatte, dass diese elementaren Gewalten eine Menge vom Zauberer abverlangten.

Ihm ging es bald wieder gut, und wir schauten uns die Überreste von Drek an. Abgesehen von einem schweren Schlüssel gab es aber nichts Verwertbares, und das hatte nicht etwa an dem Eisball gelegen, sondern einzig daran, dass Drek nichts besaß, was für uns von Wert gewesen wäre. Wenigstens konnten wir nun Lebab aus seinem Turm befreien. Wir verließen diesen klammen Ort und gingen zurück zur ersten Hügelhöhle.

Als wir sie gerade betreten wollten, hielt Egil mich auf und fiel theatralisch vor mir auf die Knie. Ich schaute ungläubig in die Runde, als mein Freund die Worte sprach: »Ich flehe Euch an, Lord Lunselin, bitte seid so gütig und sprecht den Zauber „Wort des Markierens“ vor dieser Höhle, damit Eure gequälten Untertanen diesen Ort nur noch ein einziges, letztes Mal durchqueren müssen und nicht als Verrückte enden! Bitte, opfert Eure Magie anstelle unserer geistigen Gesundheit!«
Nelvin hob belustigt eine Augenbraue, Valdyn fauchte vor Lachen, Selena hatte vielleicht die Hälfte verstanden, doch das reichte aus, um sie vergnügt kichern zu lassen, und Sabine meinte feixend: »Seid froh, dass er Euch keinen Antrag gemacht hat, Euer Lordschaft!« Anscheinend stand es mit Egils geistiger Gesundheit bereits jetzt nicht mehr zum Besten. Ich meinte grinsend zu Sabine: »Ich dachte, du hättest ihn vor einer Gehirnerschütterung bewahrt?« Dann legte ich Egil in anmutiger Geste die Hand auf den Helm und sprach die Worte: »So sei es, mein Knappe! Ihr dürft Euch wieder erheben!«

Ich benötigte einen mittelstarken Zaubertrank, um die nötige Kraft für das „Wort des Markierens“ aufzubringen. Zuvor hatte ich mich bei Nelvin vergewissert, dass es keine Probleme machte, wenn ich zwei Punkte markierte. Er meinte, dass in diesem Fall einfach der erste Ort ungültig werde und nur noch die letzte Markierung Relevanz hätte. Der Zauber gelang, und wir betraten die Höhle, folgten schweigend unseren eigenen Fußspuren und schafften es, die unerwünschten Teleport-Vorgänge auf unter einem Dutzend zu reduzieren. Drei Stunden später hatten wir den Turm erreicht, und das Schloss mit Hilfe des Schlüssels beseitigt.

Endlich konnten wir den Turm betreten, und es war absolut unglaublich, was dort geschehen war! Dieser Kleinkrieg zwischen Lebab und Drek musste schon seit geraumer Zeit toben. Wenn wir alles, was wir darin

fanden, in richtige logische Zusammenhänge brachten, bekamen wir folgendes Bild: Drek wollte Lebab den Turm wegnehmen. Lebab weigerte sich seine Heimat abzutreten, verständlicherweise. Drek hatte daraufhin versucht, sich den Turm mit Gewalt zu holen. Lebab wehrte seine Angriffe mit einem ganzen Haufen Fallen und anderen Abwehrmechanismen ab, so dass es Drek unmöglich war, es bis zu ihm nach oben zu schaffen. Daraufhin pumpte Drek eine ganze Horde an Gargyle in den Turm, die es irgendwie schaffen sollten, die Fallen zu beseitigen. Und in diesem Status befanden wir uns, als wir den Turm betraten: Wir hatten es sowohl mit den Gargylen als auch mit den Fallen zu tun!

Ich denke, von den Kämpfen habe ich inzwischen genug erzählt, und jeder kann sich wohl vorstellen, wie das abgelaufen sein könnte. Also reiße ich lieber kurz die Fallen an. Im Erdgeschoss schienen die Gargyle schon aufgeräumt zu haben, denn einiges war eingerissen und zerstört. Eine illusionäre Wand führte uns zur Treppe in die zweite Ebene, sowie zu einer Kiste, in der wir ein schickes Mithrilhemd fanden. Dabei handelte es sich um eine ausgesprochen gute Rüstung, wesentlich leichter als ein Kettenhemd und daher auch viel einfacher zu tragen. Egil wollte, dass ich die Rüstung bekomme und dafür mein Kettenhemd an Valdyn weiterleite. Der Feline hingegen wollte lieber sein Ledercape behalten, damit er weiterhin in der Lage sei zu schleichen, ohne die halbe Welt wachzuklingeln und auf sich aufmerksam zu machen. Also ab in den Rucksack mit dem Kettenhemd, denn sonst wollte es auch niemand haben.

In der zweiten Etage gab es nur einen langen Weg ohne irgendwelche Eingänge oder Abzweigungen, und er führte zur Treppe für die dritte Ebene. Auch dort gab es zunächst nur einen langen Gang. Dieser endete aber nicht in einer Treppe, sondern vor einer Tür, durch die wir die Mitte der Etage betreten konnten. Wir gelangten in einen großen Raum, und trauten unseren Augen nicht, als wir vor uns auf dem Boden eine ganze Reihe an Löchern entdeckten, durch die man offenbar nach unten stürzen konnte. Das Unfassbare war jedoch, dass sich diese Löcher bewegten! Nein, ich bin nicht beknackt, sondern wir alle Sechs haben dasselbe gesehen und darüber Bauklötze gestaunt. Die Löcher wanderten über den Boden, ähnlich wie sich die wandernden Flammen in Luminors Turm bewegt hatten, ohne erkennbares Muster.

Die Krux dabei war, dass wir fallen mussten, um weiterzukommen. Wir fielen durch ein Loch in die zweite Etage, laut Valdyn in genau den Bereich, den wir vorher nicht hatten betreten können. Der Sturz tat weh und sorgte für noch mehr geprellte Hinterteile. Viel schlimmer war, dass wir, obwohl wir in dasselbe Loch fielen, an unterschiedlichen Stellen in Ebene Zwei herauskamen. Nelvin, Selena, Valdyn und ich, wir landeten in einem Gang, der im Quadrat um ein Zentrum herum führte. Aber es gab keinen Weg ins Zentrum hinein. Valdyn wirkte die „Mystische Karte“ auf den Kartenzeichner und erkannte damit, dass Sabine und Egil mitten im Zentrum gelandet waren und nun dort warteten. Ich rief nach ihnen, und erhielt auch Antwort. Dummerweise war es bei ihnen stockfinster und sie hatten keine Lichtquelle dabei, um sich umzusehen. Sie saßen in der Finsternis fest und warteten auf uns.

Wir saßen auch fest! Zumindest bis Selena einen halb überwucherten Schalter fand, den Valdyn dann kraftvoll bewegte. Dadurch verschob sich im Süden eine kleine Wand, hinter der wir einen Teleporter fanden. Dieser wiederum brachte uns in die erste Etage zurück, direkt zum Eingang des Turms. Was danach folgte, war so ziemlich das Blödeste, was ich jemals getan habe! Wir vier rannten hoch, liefen durch Ebene 2, liefen durch Ebene 3 und versuchten dann durch ein Loch zu unseren Freunden zu fallen. Autsch! Bei der ersten Runde verloren wir Valdyn. Bei der zweiten Runde blieben wir zusammen, bei der dritten Runde verschwand Selena. Bei der vierten und fünften Runde blieb Nelvin und mir nur noch das Fluchen, denn wir fielen immer wieder ins Quadrat, die Knochen taten uns entsetzlich weh, vom Arsch mal ganz zu schweigen, und wir mussten immer wieder von vorne anfangen. In der sechsten Runde schließlich, hatten wir es beide geschafft und endlich waren wir alle wieder vereint.

In der Zwischenzeit hatten meine Freunde dank Valdyns Licht und Kartenzeichner herausgefunden, dass sie von hier aus in die vierte Ebene vorrücken konnten. Als wir sie gemeinsam betraten, standen wir plötzlich komplett im Dunkeln. Mein Versuch Licht zu zaubern scheiterte ebenso wie das Einschalten des Sonnenhelms. Wir konnten nicht einmal eine Fackel anzünden. Jede Art von Licht schien hier verschluckt zu werden. Selena klammerte sich ängstlich an mir fest. Nelvin latschte Egil in die Hacken beim Versuch sich zu orientieren. Sabine blieb an der Treppe stehen, um wenigstens sie wiederzufinden. Es war so finster, dass ich noch nicht einmal etwas erahnen konnte, so als wenn ich verbundene Augen gehabt hätte.

Plötzlich meldete sich Valdyn zu Wort: Er hätte eine Treppe nach oben gefunden. Dank seiner Katzenaugen konnte er in der Dunkelheit noch etwas erkennen, und er hatte die Treppe entdeckt. Dazu mussten wir nun erneut eine Reihe bilden. Valdyn packte mich an den Schultern, stellte mich gerade hin und verband Selenas Hand mit meiner Hand. Selenas andere Hand wurde mit Nelvins Hand verbunden. Egil fasste dann Nelvins Hand und durfte sich beim in die Hacken treten revanchieren. Und Sabine fasste Egils Hand. Nun stellte sich Valdyn vor den Zug, schnappte sich meine Hand, führte uns dann langsam zur Treppe und hoch in die fünfte

Etage. Gut gemacht, Valdyn! Ohne seine Katzenaugen wären wir hier nicht vorangekommen, und auch Drek hätte keine Chance gehabt und die Treppe nur zufällig finden können.

In der neuen Ebene funktionierten unsere Lichtzauber wieder. Dafür gab es ein anderes Problem: Wir waren in einem Labyrinth von Türen gefangen. Die ganze Ebene war aufgeteilt in kleine Quadrate, die in jede Richtung eine Tür hatten. Man konnte vor, zurück, nach links oder nach rechts. Jeder Raum sah gleich aus. Eine weitere Art zum wahnsinnig werden! Wir begannen mit der Erforschung. Valdyn ging voran und hatte den Kartenzeichner in der Hand. Wir folgten ihm durch schier unzählige Türen. Einmal, als er eine neue Tür öffnete, fanden wir dahinter nicht etwa den nächsten Raum, sondern wir standen direkt an einem Ausgang aus dem Turm, wie ein offenes Fenster, nur so groß wie eine Tür. Glücklicherweise war Valdyn vorsichtig gewesen und nicht einfach hindurchmarschiert, denn sonst wäre er wahrscheinlich aus dem Turm gefallen. Und aus dieser Höhe würde ein Sturz mit großer Wahrscheinlichkeit tödlich enden. Wir schauten raus, sahen sogar das Meer und konnten in der Ferne die Burnville-Insel sehen. Herrliche Aussicht! ...das Beste an diesem elenden Turm!

Nach längerer Suche gelang es uns schließlich, eine Treppe in die sechste Ebene zu finden. Was wartete dort wieder auf uns? Es war ein längerer Gang, der am Ende in einen großen Raum führte. Irgendwie hatten es die Gargyle bis dorthin geschafft. Entweder waren sie den Fallen entkommen, oder aber sie waren durch die offenen Fenster aus der vorherigen Etage eingedrungen, was ich für wahrscheinlicher hielt. Jedenfalls griffen uns zwei von ihnen an dieser Stelle an und wurden problemlos beseitigt. Zwei weitere Gargyle näherten sich gerade einem schmalen Durchgang, der von zwei großen Steinstatuen bewacht wurde. Oh oh! Diese Dinger kamen mir nur allzu vertraut vor: Steingolems, wie wir sie im Tempel der Gala getroffen hatten. Und richtig: Kaum kamen die Gargyle dem Durchgang zu nahe, leuchteten plötzlich die Augen der Golems auf und es kam Leben in sie. Für einen Moment sah man nicht mehr als Steinfäuste und die ledrigen Schwingen der Flederwische, und dann herrschte wieder Ruhe. Zwei Golems postierten sich links und rechts des Gangs, und zwei Gargyle lagen reichlich zermatscht auf dem Boden.

Ich erwartete einen schweren Kampf, aber ich hatte zwei Dinge nicht beachtet: Erstens hatten wir stärkere Waffen als im Tempel der Gala, und zweitens waren wir inzwischen zu sechst. Die Golems waren kein Problem für unsere Gruppe. Nur Valdyn, der sie noch nicht kannte, bekam einen Treffer von einer Steinfaust ab und benötigte ein wenig von Sabines fachkundiger und fürsorglicher Hilfe.

Die Treppe in die siebte Etage war schnell gefunden und trotz ihrer Länge von mindestens einhundert Stufen überwunden. Dort oben fanden wir dann endlich die gesuchten Geschäfte des alten Lebab. Der Mann hatte tatsächlich die ganze Zeit dort gelebt, hatte genügend Vorräte gehabt und litt überhaupt keine Not. Er hatte ein Bett und sogar einen Lehrling bei sich, der ihm bei allen Dingen zur Hand ging. Das war auch gut so, denn Lebab zählte immerhin bereits achtzig Jahre, war jedoch noch immer ganz gut zu Fuß. An der Tür zu seinem Labor stand auf einem Schild: „Verzauberungen aller Art. Wir können Ihnen fast jeden Gegenstand laden“, und nach dem Betreten des Raums standen wir vor dem Meister persönlich.

Er betrachtete uns mit einem seltsamen Blick, der irgendwo in die Ferne gerichtet war, und sprach uns sehr zerstreut an: »Uh, oh? Besucher? Kundschaft? Willkommen in meinem Turm! Ein Wunder, dass ihr zu mir gelangt seid! Ihr müsst wissen, dass ich zurzeit von einem neidischen Magier namens Drek belagert werde.« Mutig ergriff ich das Wort und berichtete: »Werter Meister Lebab, ihr braucht euch keine Sorgen mehr zu machen! Drek ist tot, und die meisten seiner Gargyle sind vernichtet.«
Lebab blickte einen Moment lang irritiert auf uns, schien sich aber recht schnell auf neue Fakten einstellen zu können, denn er stellte keine Fragen, sondern sagte: »Oh ja, wirklich sehr interessant! Dann kann ich ja den Eingang zum Teleporter im ersten Geschoss wieder freilegen und die Steingolems abschalten.« Ich verzichtete darauf, ihm zu erklären, dass wir seine Golems bereits für immer abgeschaltet hatten... Stattdessen fragte ich ihn lieber, wer dieser Drek eigentlich war und in welchem Verhältnis sie zueinander standen.

»Der arme Drek, seine Gier nach Macht hat ihn in den Tod geführt. Vor einigen Jahren war er mein Lehrling. Als er mich dann immer mehr bedrängte, ihm den Turm zu überlassen, habe ich ihn eines Tages rausgeworfen. Seitdem bekämpfte er mich, wo er nur konnte.« Sabine wollte daraufhin erfahren, was an dem Turm so besonders war, und Lebab hielt sich mit der Antwort nicht zurück: »Diesen Turm habe ich gebaut, als ich herausgefunden hatte, dass die magischen Energien in dieser Höhe besonders groß sind. Ein Nutzen aus dieser Entdeckung liegt in der Möglichkeit, magische Gegenstände, deren Kraft erschöpft ist, wieder aufzuladen. Natürlich darf niemals jemand, der Böses im Sinn führt, diese Kräfte in seine Hände bekommen!«

Doch, das war sehr einleuchtend. Lebab gab uns zur Belohnung, weil wir ihn aus seinem Exil befreit hatten, fünf Allheilungsphiolen, eine Wunschmünze, eine Windperle, ein Scimitar und fast 900 Gold. Damit hatten wir die zwölfte und letzte Windperle erhalten und konnten uns nun um die Windkette kümmern. Außerdem hatte ich endlich wieder eine Wunschmünze in der Hosentasche. Eine nette Belohnung, mit der wir nach diesen ganzen Strapazen schon nicht mehr gerechnet hatten. Nelvin plauderte noch eine Weile mit Lebab über Magie,

konnte jedoch nicht viel Neues in Erfahrung bringen. Und nachdem der alte Mann wie versprochen den Teleporter eingeschaltet hatte, machten wir uns auf den Rückweg. Wenigstens mussten wir den ganzen Weg nicht wieder zu Fuß gehen, sondern wir wurden direkt in die Eingangshalle der ersten Ebene gebracht. Und von dort aus war es Zeit für mein „Wort der Rückkehr“, damit wir nicht erneut durch die Höhle rennen müssen. Ich sorgte dafür, dass wir alle an den Händen miteinander verbunden waren, sprach den Zauber, und Sekunden später befanden wir uns wieder draußen, vor dem Eingang zu den Hügelhöhlen. Letztendlich hatte sich diese ganze Exkursion zu dem Turm doch noch gelohnt, und es war schön, dass wir dieses verrückte Kapitel endlich abgeschlossen hatten.

Es war schon spät geworden, aber wir beschlossen zumindest noch mit dem Schiff zu Meras Insel zu fahren, denn das war die nächste Station. Beinahe hätten wir das gar nicht mehr geschafft, denn wir mussten einen großen Umweg fahren. Von unserer Position bei Lebabs Turm aus gesehen, lagen die nördlichen Ausläufer der Gemstone-Insel zwischen uns und Meras Insel, so dass wir erst unsere Insel halb umrunden, dann nordwestlich an den Bergen vorbeifahren, und uns dann wieder südwärts auf Meras Insel zubewegen mussten. Es war ein harter Abend für die Ruderer, und abgesehen von der etwas schwächlichen Selena übernahm jeder mal das Rudern. Selbst Valdyn konnten wir dazu überreden, schließlich hielt ihn das davon ab, ängstlich auf das Wasser zu starren.

Die Nacht war bereits hereingebrochen, als wir schließlich die Insel erreichten. Im Licht des Sonnenhelms bereiteten wir uns das Nachtlager, und dann dauerte es nicht mehr lange, bis wir eingeschlafen waren. Immerhin hatten wir zwei wirklich harte, bizarre Tage hinter uns gebracht.

TAG 24: Brenne, Baby, Brenne!

Der Morgen begann für mich mit einer weniger schönen Szene: Ich sah Valdyn, wie er Selena ihr Frühstück reichen wollte. Scheu nahm sie es ihm ab, vermied es dabei, ihm in die Augen zu schauen und versuchte schnell wieder ein paar Schritte zwischen sich und den Katzenmenschen zu bringen. Valdyns Gesicht drückte darüber eine gewisse Trauer aus, wenn ich seine Mimik richtig deutete, und ich beschloss dagegen etwas zu tun. Als Anführer der Gruppe wollte ich unbedingt, dass sich meine Gefährten untereinander mochten und vertrauten, und gerade Selena und Valdyn, die doch eigentlich beide in ihrem Schicksal vereint waren, die beide im Exil fernab ihrer Heimatwelt leben mussten, sollten sich meiner Vorstellung nach anfreunden.

Als ich mir meine Ration holte, stieß ich auf Sabine, und das war gut so, denn mit ihr hatte ich auch noch reden wollen, hatte bisher aber nie die Gelegenheit gefunden, alleine mit ihr zu sprechen. Nun nutzte ich meine Chance:
»Guten Morgen Sabine! Hast du gut geschlafen?«
»Ja, weitgehend! Danke der Nachfrage! Du auch?«
»Abgesehen von Albträumen über Lebabs Turm, schon... Ich wollte dich mal fragen, was du eigentlich von unserer Mission hältst und wie es dir geht.«
»Wie es mir geht? Wie kommst du dazu?«, fragte sie mich mit einem neugierigen Gesichtsausdruck.
»Na ja, ich bin ja so was wie der heimliche Anführer der Gruppe und ich halte es für meine Pflicht mich darum zu kümmern, dass es meinen Freunden und Wegbegleitern gut geht. Ich vermute mal, dass du als Leiterin des Hauses der Heiler deine Assistentinnen auch regelmäßig danach fragst. Also?«
Lächelnd antwortete sie: »Das ist wahr, Lunselin! Sehr nett von dir! Ich kann nicht klagen und fühle mich wohl bei dir. Seit unserer Begegnung mit Shandras Geist weiß ich, dass uns eine reale Gefahr droht, und so gebe ich alles um sicherzustellen, dass wir Lyramion retten, wovor auch immer.«
»Ja, ich hoffe wir finden bald mehr über die Art der Bedrohung heraus. Ich hatte mir vorher auch noch Gedanken gemacht, ob das alles real war, oder vielleicht wirklich nur ein Traum. Schön, dass wir beide nun davon überzeugt sind. Sag mir, was hältst du von unseren Gefährten?«
Sabine lachte: »Das ist mit Sicherheit die seltsamste Gruppe, die jemals auf Lyramion wandelte. Einen bunteren Haufen findet man nirgendwo. Wir sind sechs ziemlich schräge Vögel, doch wenn wir gemeinsam fliegen, dann sind wir unaufhaltsam und werden sämtlichen Gefahren trotzen können. Du hast gut gewählt!«
Grinsend erwiderte ich: »Manch einer hat eher mich gewählt als umgekehrt, aber ich danke dir dennoch. Kannst du das etwas näher ausführen, mir offen sagen, wie du die anderen findest?«
»Na schön, aber nicht petzen gehen!«, meinte sie fröhlich. »Du und Egil, ihr beide seid so jung und unerfahren, fast noch wie Kinder. Das meine ich aber gar nicht böse, denn ich finde es schön, wenn man sich auf dieser harten Welt etwas Kindlichkeit bewahrt. Weißt du, ich war gerade mal elf, als der dritte Mond auf Lyramion stürzte, und an diesem Tag habe ich sowohl meinen Vater als auch meine Kindheit verloren. Schlagartig wurde ich erwachsen, ich musste Verantwortung übernehmen, schlimme Dinge sehen und das alles hat mich verändert. Nun bin ich achtundzwanzig und bin eine schrecklich ernste Person, die selten einmal lacht. Im

Haus der Heiler fordern mich viele auf mal zu lachen, mal zu leben, unbeschwert zu sein, mehr zu genießen. Ich habe es verlernt, Lunselin, und daher freue ich mich ernsthaft darüber, dass es bei dir so fröhlich und lustig zugeht. Angesichts der Schwere und Wichtigkeit unserer Mission hatte ich das anders erwartet und bin daher positiv überrascht. Aber sag es Egil nicht, sonst dreht er noch völlig durch!«, meinte sie augenzwinkernd.
Ich lachte: »Ganz bestimmt nicht!« Dann wurde ich wieder ernst: »Mein Beileid für deinen Verlust!«
»Wir haben alle Verluste erlitten, nicht wahr? Du deine Eltern und deinen Großvater, Egil seine Familie, Selena und Valdyn ihre Welt, warum sollte ich da eine Ausnahme sein? Dennoch danke!«
»Aber ich freue mich, dass es dir bei uns gefällt. Ich hatte mir das Leben als Abenteurer auch viel schlimmer und ernsthafter vorgestellt und bin froh, dass wir trotz allem auch ein wenig Spaß haben können.«
»Kann ich verstehen. Du bist gerade mal siebzehn, du solltest gar nicht hier sein, sondern dich amüsieren!«
»Amüsiert habe ich mich nie!«, zuckte ich mit den Schultern, »Ein gutes Buch war mir wichtiger als jeder andere Mensch. Ich bin froh, dass ich so gut mit euch Fünfen klarkomme. Was ist mit den Anderen?«
»Nelvin ist toll! Er ist ein ruhiger Mensch, bescheiden und sehr weise. Was er sagt hat Hand und Fuß, und ich folge ihm gerne, wenn er etwas sagt. Ich mag ihn!«
Da stimmte ich ihr sofort zu: »Ja, er ist das Hirn der Gruppe und sehr fürsorglich, fast wie ein Vater!«
»Das ist er! Selena fasziniert mich. Ich würde sie gerne viel besser kennenlernen und mich mehr mit ihr anfreunden. Sie ist die einzige andere Frau in der Gruppe, das verbindet. Ich wünschte, ich könnte Sylphisch sprechen, aber da ich das nicht kann, werde ich ihr so schnell es geht unsere Sprache beibringen.«
»Ich arbeite auch schon daran, und sie macht gute Fortschritte! Und Valdyn?«, fragte ich neugierig.
»Ist ein übellauniger Knurrkopf, aber sicher kein schlechter Kerl. Und er ist ein hervorragender Krieger, vielleicht der Beste, den wir haben!«
»Lass das Egil besser nicht hören!«, lachte ich auf.
»Oh, Egil ist gut, keine Frage, doch Valdyn hat mehr Erfahrung, hat mehr hinter sich. So meinte ich das.«
»Magst du Valdyn? Bei eurem kleinen Streit neulich dachte ich, du kannst ihn nicht leiden und machst ihn absichtlich fertig.«
»Gala bewahre! Niemals! Erstens bin ich Heilerin und will niemanden verletzen. Eigentlich möchte ich nicht einmal die Monster verletzen und bin von Natur aus pazifistisch veranlagt. Doch wenn wir angegriffen werden und keine Wahl haben, dann müssen wir uns verteidigen. Das sehe ich schon ein! Und zweitens schulde ich dir, Egil, Nelvin, Selena und ihm so viel für die Rettung von Burnville, dass mir das im Traum nicht einfallen würde.«
»Was war dann los?«, bohrte ich nach.
»Ich habe einfach noch nie einen Krieger gesehen, der eine solche Angst vor Wasser hat, dass er nicht einmal Regen ertragen kann! Daher meine flapsige Bemerkung. Ich habe hinterher gemerkt, dass ich ihn beleidigt habe, und es bei der ersten Gelegenheit klargestellt. Ich weiß nun, dass er phobisch ist und ich hätte nicht darüber spaßen sollen. Es tut mir leid! Ich bin eine so ernsthafte Person, dass ich hin und wieder absichtlich versuche lustig zu sein, und mich dabei anstelle wie ein Ork beim Ballett.«
Ich musste lachen, als ich mir das bildlich vorstellte. Allein ein Ork in einem Ballett-Kostüm... »Also ist alles gut zwischen euch?«
»Auf jeden Fall! Ich wünsche mir sehr, dass wir einen Weg finden, ihn wieder mit seiner Geliebten zu vereinen. Es muss schrecklich sein, wenn zwei liebende Menschen getrennt sind!« Dabei schaute sie mich seltsam an, so als wollte sie mir noch eine Frage stellen. Aber sie schwieg.
»Okay. Danke Sabine, für die offenen Worte!«
»Ich danke dir für das nette Gespräch. Bin ich in deinen Augen denn auch ein würdiges Gruppenmitglied?«
Ich schaute verwirrt, war überrascht von der Frage, und sagte schnell: »Absolut! Auf jeden Fall! Ich hoffe sehr, dass wir am Ende des Abenteuers auch alle wirklich gute Freunde sind!«
Sabine nickte mir zustimmend zu, bevor sie sich dem Essen widmete, und ich mich auf die Suche nach einem neuen Gesprächspartner machte.

Mein nächster Weg führte mich zu Selena, die etwas abseits des Lagers stand und über das Land schaute. Ich grüßte sie freundlich auf Sylphisch: »Guten Morgen, Selena! Hast du gut geschlafen?«
Sie zuckte zusammen und beeilte sich zu sagen: »Ja, gut. Danke!«
»Habe ich dich erschreckt?«
»Ja, ein wenig. Ich dachte gerade an meine Schwester und was sie wohl macht. Es ist bald ein halbes Jahr her, seit ich sie zum letzten Mal sah... also nach meinem Kalender ein halbes Jahr.«
Ich ergriff ihre Hand. »Tut mir leid! Wenn ich etwas für dich tun kann, dann sag es mir bitte!«
Darauf antwortete sie in Lyramionisch: »Bring mich dein Sprache bei!«
Ich lächelte, antwortete ihr wieder auf Sylphisch: »Das mache ich, so viel ich kann, immer wenn wir Zeit dafür haben. Auch Sabine möchte dir gerne helfen.«
»Ja, sie übt oft mit mir, aber manchmal verstehe ich sie nicht. Dich verstehe ich immer.«
»Ich gebe mir Mühe! Hast du noch immer Angst vor Egil?«, fragte ich sie nun.
»Nein, ich weiß jetzt, dass er mich mag und mich nur beschützen wollte.«
»Und vor Valdyn?«
Sie atmete tief durch, bevor sie mit leiser Stimme antwortete: »Ein wenig.«

Sanft drückte ich ihre Hand, als ich sagte: »Das brauchst du nicht! Er ist unser Freund. Er tut niemandem von uns weh. Er möchte auch dein Freund sein, doch dazu musst du ihn lassen und ihm vertrauen. Sicher knurrt er viel, aber es liegt an seiner Art. Er ist eben anders, aber er hat ein gutes Herz, da bin ich mir sicher. Ich würde mich sehr freuen, wenn wir alle richtig gute Freunde werden! Wir haben doch sonst niemanden. Ich nicht, du nicht, und er auch nicht. Gib ihm eine Chance, ja?« Aufmunternd schaute ich sie an.
Die Sylphe seufzte hörbar, bevor sie nickte und lächelnd antwortete: »Ich werde es versuchen.«
»Danke, Selena! Und wenn ich was für dich tun kann, dann komm jederzeit zu mir!« Mit diesen Worten ließ ich ihre Hand los und ging davon. Es musste wirklich hart sein, so ganz allein in einer fremden Welt, ohne Mitglieder ihres eigenen Volkes und voller täglicher Herausforderungen und Gefahren. Deshalb war es mir ja auch so wichtig, dass wir uns alle gut verstanden. Wenn wir nicht füreinander da waren, wer sollte es sonst sein? Gerade für Selena und Valdyn, fernab ihrer Heimat und den Mitgliedern ihrer Rasse.

Abschließend ging ich zum Felinen und setzte mich zu ihm. Er aß gerade schweigend ein Stück Käse und schaute mich aus seinen großen Katzenaugen an.
»Hallo Lunselin, kann ich was für dich tun? Schnurrr«
»Guten Morgen, Valdyn! Hast du gut geschlafen?
»Knurrr. Geht so. Hab von Norka geträumt. Und von Ilene. Ich vermisse sie! Knurrr.«
»Ich weiß, tut mir leid!« Schuldbewusst senkte ich den Kopf.
»Schon gut, Knurrr. Fang nicht wieder an, die Schuld auf dich zu nehmen. Ist langweilig!«
»Danke. Ich wollte dich gern mal fragen, ob du dich in meiner Gruppe wohlfühlst und ob du deine Gefährten magst.«
Er lachte auf: »Ist das ne Fangfrage?«
»Nein nein, ich meine es vollkommen ernst. Ich bin sowas wie der Anführer unserer Gruppe und ich möchte, dass sich alle verstehen, und wir uns anfreunden.«
»Ach so. Schnurrr. Ist alles okay!«
»Wirklich? Du wirktest vorhin so traurig, weil sich Selena vor dir fürchtet.«
»Knurrr. Ich bin der Fremdling. Ich verstehe das.« Dabei zuckte er resignierend mit den Schultern.
»Ja, aber sie ist ebenso fremd! Eigentlich solltet gerade ihr beiden euch gut verstehen.«
»Knurrr. Das IST das Problem! Wir sprechen nicht dieselbe Sprache.«
»Das tut Sabine auch nicht, und die beiden freunden sich gerade an. Sie ist ein sehr ängstliches Wesen und fürchtet sich vor dir. Das ist nicht dein Fehler, das liegt an ihr. Doch kannst du versuchen ihr zu zeigen, dass sie keinen Grund hat sich zu fürchten, kannst ihr Vertrauen gewinnen. Und mit der Zeit verschwindet die Angst. Das habe ich ihr auch gerade gesagt. Ihr müsst beide einen Schritt aufeinander zugehen, vielleicht mögt ihr euch dann bald.«
»Knurrr. Gut, das mache ich. Danke!«
»Ich danke dir, Valdyn, für deine Freundschaft und dein Vertrauen. Wenn ich etwas für dich tun kann, dann sag mir bitte Bescheid, okay?«
»Ja gerne, und danke für die freundliche Aufnahme in die Gruppe. Schnurrr. Allein wäre es schwer geworden in deiner Welt und in Luminors Turm. Bin froh, dass du mich mitgenommen hast. Schnurrr.«
»Ich bin auch froh, dich dabei zu haben.«

Gut, das war erledigt. Dann stopfte ich mir den letzten Rest meiner Ration in den Mund und fing an, unsere Sachen zusammen zu packen. Dabei griff mir plötzlich Egil an die Schulter und sprach mich an:
»Schwörst du unsere Gruppe ein?«
»So ähnlich! Ich versuche dafür zu sorgen, dass wir alle Freunde werden und bleiben.«
»Und du hältst kein Gespräch mit mir für nötig?«
»Sind wir etwa keine Freunde? Ich dachte zwischen uns ist alles geklärt?«
»Auch wieder wahr. Wie viele Tage bist du jetzt unterwegs?«
»Heute ist Tag vierundzwanzig!«, sagte ich wie von der Bogensehne geschnellt.
»Du zählst mit, hm?«
»Ja, ich will doch ein Jubiläum feiern können!«, feixte ich ihn an.
»Du bist toll, Lunselin! Ich bin froh, dass du unser Anführer bist! Und du machst das klasse! Das wollte ich dir nur mal gesagt haben.«
»Danke, mein Freund. Solange du mir nicht wieder einen Antrag machst, soll es mir Recht sein.«
Egil knuffte mir leicht zwischen die Rippen und grinste. »Übertreib es nur nicht, Lunsi!«
Ich gab den Schlag lachend zurück. »Nenn mich nicht Lunsi!«

Ich freute mich sehr, dass meine Gespräche so gut gelaufen waren. Wenig später machten wir uns gemeinsam auf den Weg. Da wir das Schiff im Norden der Insel festgemacht hatten, musste hier irgendwo unsere letzte Zutat, die Feuerdistel, wachsen. Genauer gesagt suchten wir nach einer Grashügelgruppe, und es dauerte ein wenig, bis wir sie gefunden hatten. Ich muss ehrlich sagen, dass diese Feuerdistel mit das Schönste war, was ich jemals gesehen habe. Sie war leuchtend rot, gelb und orange und im Wind sah sie aus wie ein brennendes Feuer. Es tat mir fast schon leid sie pflücken zu müssen.

Endlich hatten wir sämtliche Zutaten zusammen und brauchten nur noch den Kessel einer Hexe, um den Dämonenschlaf herstellen zu können. Laut unserer Landkarte war es nicht besonders weit bis zu Meras Haus, also machten wir uns zu Fuß auf den Weg dorthin. Es dauerte nur knapp eine Stunde, dann hatten wir das Haus erreicht, und diese Zeit verbrachten wir damit, Selena unsere Sprache beizubringen. Bis auf Valdyn haben sich alle daran beteiligt, und ich wollte ihn schon zum Mitmachen auffordern, als mir wieder einfiel, dass es für ihn wirklich nicht leicht war, ihr zu helfen. Lyramionisch war nicht seine Muttersprache, sondern das war Felinisch. Vielleicht fühlte er sich in unserer Sprache einfach nicht sicher genug, um als Lehrer zu dienen. Eigentlich war es ein großes Wunder, dass er, der aus einer völlig anderen, fremden Welt kam, überhaupt unsere Sprache kannte. Nun ja, es würde schon werden zwischen den beiden, davon war ich überzeugt.

Von außen sah Meras Hütte aus wie ein gewöhnliches Haus, als wir jedoch einen Blick hineinwarfen, da merkten wir sehr schnell, dass es alles andere als ein normales Haus war. Wie üblich wollten wir zunächst nach Hinweisen, Schätzen oder anderen nützlichen Dingen suchen, die auf unserer Mission hilfreich sein könnten. Da Egil schon seit einiger Zeit über einen Stein im Stiefel klagte (und ausgerechnet mich beschuldigt hatte, ihn dort hinein getan zu haben), sah er die vielen Stühle um die Tische des Hauses als eine willkommene Gelegenheit an, den Stein zu entfernen. Also zog er einen Stuhl vom Tisch weg, drehte ihn ein wenig seitwärts, und ließ sich ächzend wie ein alter Mann darauf nieder. Als er gerade nach seinem Stiefel griff um ihn zu öffnen, ertönte vom Stuhl eine Stimme: »Was fällt dir ein, einfach so dein fettes Hinterteil auf mich zu pflanzen. Los, steh auf und schieb mich wieder an den Tisch heran!«

Egil sprang erschrocken auf und schaute in die Runde, fragte: »Wer war das?« Wir alle mussten lachen über diese Szene, selbst Nelvin und Valdyn amüsierten sich bestens, und nachdem ich den Spruch Selena übersetzt hatte, stimmte sie fröhlich mit ein. Während Egil noch glaubte, dass einer von uns den Stuhl imitiert hatte, mussten wir bald feststellen, dass es das Möbelstück selbst gewesen war, das hier sprach. Ein anderer Stuhl, den ich selbst austestete, beleidigte mich ebenso. Als Sabine in einen der zahllosen Schränke schaute, bekam auch sie einen Anpfiff, verbunden mit der Drohung, dass der Schrank gleich dem Hexenmeister sagt, was hier gespielt wurde. Brauchte es noch weitere Beweise, dass das hier ein Hexenhaus war?

Dennoch konnten die Möbelstücke nicht verhindern, dass wir uns an einer Vielzahl an Zauberspruchrollen bedienten, die herrenlos dort herumlagen. Sortieren würden wir sie später, fürs Erste stopften wir damit unsere Rucksäcke voll. Dann erblickten wir doch noch einen lebendigen Bewohner des Hauses, und zwar einen Kater. Ob das Shir'Kar war, fragte ich mich, nur um mich gleich selbst zur Ordnung zu rufen, denn keine Katze lebte über sechzig Jahre lang. Okay, vielleicht würde Valdyn es schaffen, aber... ach Ihr wisst schon, was ich meine, nicht wahr?

Jedenfalls stand nun vor uns ein kleiner Miezel, und schaute uns erwartungsvoll an. Mir fiel auf, dass der Schweif des Katers etwas verbrannt aussah. Sabine meinte: »Anscheinend ist der Kater allein zuhause. Zu Schade, dass wir ihn nicht befragen können, wo sein Herrchen oder Frauchen ist.« Egil meldete sich sofort zu Wort und meinte: »Vielleicht können wir das!«, dann schaute er Valdyn mit einem amüsierten Blick an und meinte: »Los, unterhalte dich mit ihm!« Valdyn glotzte den Krieger überrascht, und auch ein wenig konsterniert an und erwiderte: »Knurrrr, das kann ich nicht! Dieses Tier spricht nicht meine Sprache. Genau genommen spricht es gar nicht.« In diesem Augenblick fiel mir etwas ein: Sabines Mutter Sandra hatte uns doch die Sprache der Tiere beigebracht, oder? Zumindest Egil und ich sollten sie eigentlich beherrschen. Bisher hatten wir noch keine Gelegenheit gehabt, die neue Fähigkeit auszuprobieren, aber vielleicht... »Lass mich mal versuchen«, meinte ich, und ignorierte Valdyns fragenden und Egils belustigten Blick.

Ich ging auf die Knie direkt vor dem Kater, streichelte sein weiches Fell, was er sich gerne gefallen ließ, konzentrierte mich auf die Tiersprache und begrüßte ihn. Der Kater antwortete mir, dass er Necros hieß und hier wohnte. Dabei unterhielten wir uns nicht mit lauten Tönen oder Worten, sondern mehr durch eine Art Gedankenübertragung und durch Bilder, die wir einander zusandten. Necros meinte zu mir in etwa: »Endlich einmal jemand, der mich versteht! Dann seid ihr bestimmt Menschen, denen ich vertrauen kann. Mit Meras Sohn komme ich nämlich überhaupt nicht zurecht, denn er kann Katzen nicht leiden. Er hat mich aus dem Haus geworfen, in dem ich immer gelebt habe. Zwar habe ich ihm meine Kralle quer durchs Gesicht gezogen, aber er hat sich böse gerächt und mir meinen halben Schwanz verbrannt. Ich werde euch verraten, wo er sein geheimes Versteck hat. Damit kann ich ihn für meinen Schwanz büßen lassen. Berührt einfach die Wand im Keller rechts vom Treppenende.«

Zum Abschied meinte der Kater zu mir, dass wir vorsichtig sein und auf Nera aufpassen sollten, da er ziemlich mächtig sei. Zunächst dachte ich, ich hätte etwas nicht richtig mitbekommen, denn der Name der Hexe war Mera gewesen, oder nicht? Aber dann erinnerte ich mich, dass der Kater von Meras Sohn gesprochen hatte. Vielleicht hieß dieser ja Nera? Wir würden es bald erfahren, daran bestand kein Zweifel.

Ich dankte dem Kater und übersetzte meinen Freunden, was er gesagt hatte. Egil war in das telepathische Gespräch nicht mit einbezogen worden, und hatte daher nichts mitbekommen. Nun patschte er sich die Hand vor den Helm und meinte, er hätte selbst daran denken können, diese Fähigkeit anzuwenden. Nelvin war beeindruckt, und Sabine meinte schlicht: »Du steckst voller Überraschungen, Lunselin! Ich möchte wetten, dass meine Mutter hier ihre Finger im Spiel hatte!« Ich berichtete ihr von der Begegnung mit ihr, und wie ich diese Gabe erhalten hatte. Sabine erzählte uns, dass ihre Mutter damals versucht hatte, sie ihr ebenfalls beizubringen, doch sei es an ihr verschwendet gewesen, da sie einfach nicht geduldig genug war, um mit Tieren zu sprechen. Ich fand das hingegen toll und freute mich darauf, es irgendwann zu wiederholen.

Wir suchten und fanden die Kellertreppe, gingen hinab und betraten ein dunkles Gewölbe, das sich dahinter erstreckte. Nelvin benutzte eine Laterne, ich sorgte mit dem Sonnenhelm für zusätzliches Licht, und dann versuchten wir uns zu orientieren. Wie üblich machten wir gleich allerhand Gerätschaften bereit: Monsterauge, Kompass, Kartenzeichner, und natürlich unsere Waffen. Der Raum, in dem wir standen, hatte eine einzige Tür an der gegenüberliegenden Seite, und so blieb uns keine andere Option als dort hindurch zu gehen.

Kaum hatten wir die Tür geöffnet, schon meldete das Monsterauge, dass Feinde in der Nähe waren. Vor uns tauchten seltsame Wesen auf, die einerseits den Gargylen aus den Hügelhöhlen ähnlich, andererseits aber grundverschieden waren. Vom Aussehen her konnte man sie mit den grünen Gargylen vergleichen, allerdings waren sie größer, sie hielten sich nicht so gebeugt beim Fliegen, und sie hatten eine blaue Farbe. Von den Fähigkeiten her waren sie aber anders, denn sie zauberten keine Windheuler, sondern griffen mit Erdbebensprüchen an. Wenn ich es mir recht überlege, dann ist der Unterschied doch nicht so groß, denn sowohl bei den Gargylen als auch bei diesen sogenannten „Minor-Dämonen“ war das Steißbein die am heftigsten geprellte Körperstelle.

Wir griffen diese blauen Flederwische mutig und erfolgreich an und hatten sie bald besiegt. Nachdem Sabine ein paar Kratzer versorgt hatte, schauten wir uns weiter um. Ein Steinkopf war rechts in der Wand, im Moment wollten wir ihn aber noch nicht überwinden. Eine Tür führte geradeaus in einen weiteren Raum, doch auch das wollte ich vorerst nicht sehen. Mir war wieder eingefallen, was Necros mir zugeflüstert hatte: „Berührt einfach die Wand rechts vom Treppenende.“ Ich sagte den anderen, dass ich gerne noch einmal zurückgehen möchte, und überraschend folgten mir alle widerstandslos. Am Fuße der Kellertreppe schaute ich mich genauer um, und als ich die östliche Wand berührte, verschwand sie einfach, löste sich auf. Dahinter kam eine Truhe zum Vorschein. Aha!?

Es dauerte nicht einmal eine Minute, da hatte Selena die Kiste schon geöffnet, und wir einen tollen Schatz gefunden. Er bestand aus einem weiteren Kompass, einem Kartenlokator, einer Uhr, aus über zwanzig nagelneuen Dietrichen, aus einem Brecheisen, einer Spitzhacke und einer Schaufel, aus über dreißig Seilen, einem Eisenring, einem Nekromantendolch, einer Wunschmünze, einem Anti-Magie-Trank, sowie aus locker flockigen 9.650 Gold. Nett! Sehr nett!! Und alles nur, weil ich ein Gespräch mit einem wütenden Kater führen konnte. Die meisten Sachen ließen wir liegen, weil wir sie ohnehin bereits besaßen, aber den Eisenring, die Münze, den Trank und das Gold nahmen wir begeistert an uns.

Dann kehrten wir in den Raum mit dem Steinkopf zurück und durchquerten als nächstes die Tür in den folgenden Raum. Sechs weitere Minor-Dämonen attackierten uns, und offenbar hatten sie hier auch bereits ein Opfer gefunden, denn ein abgenagtes Skelett lag dort als stumme Warnung an neue Eindringlinge herum. Unter Stöhnen zauberte Nelvin eine Feuersäule und traf unsere Feinde schwer, so dass die Schwerter ihnen nur noch den Rest geben mussten. Ich muss gestehen, dass ich bis dahin keine bessere Waffe als ein Scimitar in den Händen gehabt hatte. Eine sehr schöne, starke Waffe!

Nachdem der Kampf vorbei war, fielen uns zwei große Kristallkugeln auf, die an der Wand platziert waren. Ich erinnerte mich an den Tempel der Gala und die dort postierten Kugeln, die uns immer mit irgendwelchen Tipps versorgt hatten. Ich meinte zu Nelvin, dass wir in der Kugel vielleicht etwas über Nera erfahren, und schaute hinein. Ich sah einen merkwürdigen, trüben Nebel in der Kugel. Als ich schon dachte, darin nichts Hilfreiches finden zu können, da wurde der Blick auf einmal klarer. Plötzlich glaubte ich den Himmel von Lyramion zu erkennen. Deutlich war ein riesiges Schiff zu sehen, das durch die Lüfte segelte, und ich meinte, in der Gestalt an seiner Reling einen Zwerg zu erkennen. Dann verblasste das Bild, und der trübe Nebel kehrte zurück.

Ich fragte Nelvin, der direkt neben mir stand, ob er dasselbe gesehen hatte wie ich. Der Magier bestätigte meine Beobachtung in allen Details, aber was hatten wir da eigentlich gesehen? Auf einmal rief Sabine mich herbei. Sie hatte gemeinsam mit Selena und Egil gerade in die zweite Kristallkugel geschaut und erzählte davon, dass sie darin einen Wald gesehen hat. Zunächst war das Bild sehr unscharf, doch dann wurde es immer klarer. Egil fiel der Heilerin ins Wort und meinte aufgeregt, dass er solche Bäume noch nirgendwo auf Lyramion gesehen hatte. Sabine ergänzte, dass ihr auch die Vögel in dem Wald sehr merkwürdig vorkamen.

Egil fügte hinzu, dass er an einer Stelle mehrere Zwerge gesehen hatte, die sich durch das dichte Unterholz zwängten. Aber dann verschwand das Bild wieder, und es wurde dunkel in der Kugel.

Sehr eigenartig! Egil und ich, wir hatten gerade die ersten Zwerge unseres Lebens gesehen, jedoch waren wir nicht darauf vorbereitet, dass es in einer Kristallkugel passieren würde. Wir tauschten unsere Beobachtungen aus und verglichen sie miteinander.
»Nelvin und ich, wir sahen ein fliegendes Schiff, das Zwerge transportierte«, meinte ich.
Egil fiel mir sogleich ins Wort und meinte: »Völlig unmöglich! Zwerge buddeln sich durch die Berge, aber sie würden niemals mit einem fliegenden Schiff reisen!«
Sabine stimmte ihm durch heftiges Nicken zu.
Nelvin bewies sogleich seinen Sinn für das Praktische und meinte: »Wo gibt es überhaupt fliegende Schiffe? Bei uns jedenfalls nicht, zumindest habe ich noch nie davon gehört!«
Egil entgegnete ihm: »Auch wieder wahr! Wo gibt es die Dinger? Können wir eins haben? Valdyn reist sicher lieber mit einem fliegenden Schiff, als auf dem Wasser!«
Der Feline stimmte ihm gerne zu: »Oh ja gerne! Ich war schon mal auf einem fliegenden Schiff. Knurrr! Es gehörte Norkas Handlangern und es brachte mich unfreiwillig zu seiner Festung. Vielleicht war das ja ein Blick in meine Welt?«
Egil stellte ihm eine Gegenfrage: »Kennst du Zwerge in deiner Welt?«
Der Katzenmensch schüttelte leicht den Kopf: »Nein! Schnurrr«
»Dann war es auch kein Blick in deine Welt!«, meinte der Krieger schulterzuckend.
Ich mischte mich wieder ein: »Aber eventuell kommt das Luftschiff von dort? Dann könnte es vielleicht eine Möglichkeit sein, ihn zurückzubringen.«
Sabine meinte: »Wenn es kein Blick in Valdyns Heimat war, wohin dann? Jedenfalls war das nicht Lyramion, denn solche Bäume und Vögel habe ich noch nie gesehen!«
»Vielleicht waren die Bilder Ausgeburten unserer Phantasie?«, fragte der Krieger.
Nelvin meinte nachdenklich: »Das glaube ich nicht, denn jeder Mensch hat andere Phantasien, und doch haben wir in den Kugeln dasselbe gesehen. Ich denke, dass uns die Kugeln etwas mitteilen wollten.«
Ich ergänzte: »Und es hat etwas mit den Zwergen zu tun, in beiden Kugeln wurden welche gesehen!«
Der Magier fuhr fort: »Richtig! Wir haben seit vielen Jahren keine Zwerge mehr gesehen. Vielleicht war das ein Blick auf ihren derzeitigen Aufenthaltsort?«
Der Krieger meinte nur lapidar: »Und wo soll das sein, wenn nicht auf Lyramion? Glaubst du die Zwerge sind auf einem der Monde?«
Nelvin antwortete ihm: »Genau weiß ich das nicht. Aber denke an die Sylphen, denke an Valdyns Welt! Es gibt andere Welten, und diese beiden sind nicht die einzigen, wie dir Selena gern bestätigen wird. Lass uns weiter nachforschen, vielleicht bekommen wir etwas heraus...«
Für mich stand fest: »Ich glaube, dass die Zwerge mit einem fliegenden Schiff in diese fremde Welt gereist sind, wie auch immer sie das angestellt haben.«
Und Sabine ergänzte: »Und sie sahen nicht glücklich aus, zumindest bei meinem Bild, wo sie sich gequält durch das Unterholz kämpften.«

Fast eine halbe Stunde lang schauten wir in die beiden Kristallkugeln, aber leider zeigte sich in keiner von beiden noch einmal ein Bild. Es blieb sehr mysteriös! Gab es wirklich eine Spur von den Zwergen? War das die Realität gewesen, die sich uns offenbart hatte? Und was war das für eine merkwürdige Realität mit fliegenden Schiffen oder unbekannten Wäldern? Oder waren wir schlichtweg einem Trugbild erlegen und die Wirklichkeit sah völlig anders aus? Fragen über Fragen, die uns durch die Köpfe gingen, und auf die wir keine Antwort finden konnten. Während der Wartezeit erzählte ich Selena noch einmal alles in ihrer Sprache, während Valdyn und Egil über die Vorstellung lachten, auf einem Luftschiff über Lyramion hinweg zu segeln.

Da wir so nicht weiterkamen, machten wir uns auf den Weg zurück zu dem Steinkopf. Kaum hatte Nelvin ihn berührt, schon bewarf er uns mit einem flotten Sprüchlein: »Die den Namen des Meisters nicht kennen, können sich hier den Schädel einrennen.« Egil freute sich gleich darüber, dass er endlich wieder einem reimenden Steinkopf begegnete. Für Valdyn war es der erste Steinkopf, und er schaute ihn ziemlich fasziniert an. Ich hingegen stellte mich leicht breitbeinig davor, verschränkte die Arme vor der Brust und sagte laut und vernehmlich den Namen »Nera!« Warum ich mich so seltsam hingestellt hatte, wusste ich selbst nicht zu erklären, denn es machte für den Steinkopf keinen Unterschied ob ich stand, lag, Liegestütze machte oder einen Kopfstand ausprobierte. Für ihn zählte einzig das Wort, und das war korrekt, wie der Kopf mit den Worten »Der Hexenmeister erwartet euch!« andeutete. Ehrlich gesagt erwartete ich ihn nicht, denn einen solch bösen Gesellen wollte ich lieber nicht treffen.

Kaum hatte sich der Steinkopf verzupft, sahen wir in einen großen Kellerraum. Wir hörten ein lautes Blubbern, und stellten schnell fest, dass es von einem riesigen Kessel kam, der unübersehbar mitten im Raum stand. Ein Hexenmeister war nicht zu sehen, wohl aber insgesamt acht Minor-Dämonen, die versuchten uns aufzuhalten. Sie wurden Schwertfutter!

Dann standen wir vor dem Kessel und waren eigentlich bereit, das Rezept zu benutzen. Nelvin mahnte allerdings zur Vorsicht, denn wir hatten nur einen einzigen Versuch und mussten daher sicherstellen, dass wir nicht gestört werden. Also sahen wir uns zunächst weiter um. Hinter einer Wand fanden wir einen Hebel, und nachdem wir ihn umgelegt hatten, öffnete sich eine Tür ins Freie. Als wir gerade schauen wollten, wohin der neue Weg führt, kam von dort ein Mann in einer dunklen Robe auf uns zu. Er sagte mit wütend schnarrender Stimme zu uns: »Ich hasse ungeladenen Besuch. Niemand, der es gewagt hat, mich zu stören, hat es überlebt. Seht nun die Macht eines Hexenmeisters!«

Egil rief lautstark: »Na da bin ich aber gespannt!«, und ging mit erhobenem Schwert auf ihn zu. Nera murmelte magische Beschwörungen, und plötzlich verwandelte er sich in einen riesigen Feuerdrachen. Oh oh! Er war so gewaltig, dass er kaum in den Raum passte und sich schon ein wenig ducken musste, um nicht mit dem Kopf oben anzuschlagen. Er sah furchteinflößend aus, noch schlimmer als die Feuerdrachen in Luminors Turm, und selbst die hatten mir schon nicht gefallen. Ich machte mir wirklich Sorgen… Mein Freund bemerkte meinen Blick und meinte: »Kack dir jetzt bloß nicht in die Hose, Lunselin! Auf ihn, Freunde!«

Danach überschlugen sich die Ereignisse: Sabine reagierte neben den Schwertkämpfern Valdyn und Egil als Erste, und beschwor einen Wasserfall aus dem Ring des Sobek auf Nera herab. Selena zog eine Spruchrolle „Eisball“ aus dem Rucksack und benutzte sie. Fast zeitgleich zauberte Nelvin einen Feuerball aus seiner eigenen Magie, so dass beide Bälle Nera fast zur selben Zeit trafen. Ich hatte derweil Feuerbrand aus dem Rucksack gezogen und drückte mit den Worten »Für Necros!« gerade auf den Knopf, da flog Feuerdrache Nera durch den Einschlag der elementaren Gewalten mehrere Schritt nach hinten und klatschte an die Wand. Wir hörten ein lautes Knacken, und dann blieb er reglos auf dem Boden liegen. Mein Feuerball ging ins Leere, versengte höchstens ein paar von Valdyns Schnurrhaaren, der das mit einem wütenden Fauchen quittierte. Vielleicht galt das Fauchen aber auch seinen vom Wasser nassen Füßen... Oder aber der Tatsache, dass sein Schwert hier nicht mehr gebraucht wurde.

Nera war erledigt, und hatte sich derweil wieder in seine menschliche Gestalt zurückverwandelt. Egil meinte seufzend: »Ja, ganz toll die Macht eines Hexenmeisters! Sagt mal, Leute, warum müssen sich solche Fieslinge eigentlich immer so gnadenlos selbst überschätzen? Die sterben schon vor dem ersten Schwertstreich...« Erleichtertes Lachen antwortete ihm. Nun war es Zeit seine Überreste zu durchsuchen, und wir erbeuteten ein paar sehr schöne Gegenstände: Eine weitere Zielbrosche, die ich mir gleich mal ansteckte, einige nette Schwarzmagier-Sprüche, einen Intelligenz-Trank, fünf hervorragende Magietränke, sowie einen außerordentlich guten Ring. Nelvin meinte, der Ring sei pure Magie, und er bat darum, dass er ihn nehmen und anstecken darf. Er versprach sich davon mehr Zaubermacht und weniger Schmerzen beim Verwenden seiner Elementarzauber, und so überließ ich ihm den Ring nur zu gerne.

Ein paar Schritte weiter entdeckte ich noch einen höchst interessanten Gegenstand auf dem Fußboden. Nera hatte ihn fallen lassen, als er sich verwandelt hatte, und nun lag er unbeachtet dort herum und zog meine Blicke an. Es war ein Besen. Ein großer Besen. Und da er gerade einem Hexenmeister aus der Hand gefallen war, vermutete ich, dass es ein Hexenbesen war. Hexen konnten auf so einem Ding fliegen. Würde ich damit auch fliegen können, obwohl ich kein Hexenmeister war? Würde mir der Besen ebenfalls gehorchen? Das musste ich dringend einmal ausprobieren...

Doch zunächst einmal rief der Kessel! Nun, wo wir sicher sein konnten, dass uns niemand stört, versammelten wir uns um den Kessel herum und holten die Zutaten aus unseren Taschen heraus. Dann warfen wir eine Sache nach der nächsten hinein und rührten kräftig um. Schon bald verdickte sich das Gebräu und schien fertig zu sein. Wir füllten das Zeug in die leere Phiole, steckten den Korken drauf und hofften, dass wir alles richtig gemacht hatten und der Trank seine Wirkung tat. Falls nicht, konnte es fatale Folgen haben...

Ich steckte den Trank ein, und dann verließen wir gemeinsam den Keller. Wir stellten fest, dass der Ausgang des Kellers direkt bei einem kleinen Teich war, in dem einige Kröten hin und hersprangen. »Der Krötenteich!«, rief ich aus, woraufhin mich meine Freunde etwas seltsam anschauten. Ich erzählte daraufhin die Geschichte, dass mein Großvater früher für Mera den Hexenbesen gesucht hatte, und dass Mera die Angewohnheit gehabt hatte, Menschen in Kröten zu verwandeln und sie in ihrem Krötenteich auszusetzen. Daher kam mir der Teich bekannt vor.

Der Ausgang des Kellers lag auf einer kleinen Insel mitten im Teich, also mussten wir sehen, wie wir zurück ans Land kamen. Ich holte die magische Flugscheibe aus dem Rucksack und gab sie Egil. Er sollte Nelvin, Selena, Sabine und Valdyn über den Teich hinwegfliegen und sie an Land bringen. Egil fragte mich, was ich inzwischen tun wolle, und dann erzählte ich von meinem Plan, dass ich versuchen wollte, den Hexenbesen zum Fliegen zu überreden. Egil lachte und rief: »Viel Spaß!«, nahm mir die Flugscheibe aus der Hand und war wenig später mit den anderen verschwunden.

Ich blieb alleine mit dem Hexenbesen zurück und war sehr gespannt, ob das wirklich funktionierte! Ich nahm den Rucksack ab, legte ihn auf den Boden und nahm eine Position rittlings auf dem Hexenbesen ein. Dann rief ich den Befehl: »Flieg!«, und wartete darauf, dass etwas geschah, doch nichts passierte. Vielleicht musste ich mich richtig an das Holz klammern, damit es funktionierte? Diese Dinger waren pure Magie, und Hexen waren letztendlich auch nur magiekundige Menschen ohne besondere Merkmale, auf die so ein Besen abgestimmt war. Also musste es eigentlich möglich sein, dass auch Nichthexen auf einem Besen fliegen können. Nicht umsonst hatte sich Mera damals so sehr darüber geärgert, dass sie ihren Besen aus den Augen gelassen hatte. Wenn nur Hexen damit fliegen könnten, dann hätte sie sich nicht darüber aufregen müssen, denn dann hätte niemand sonst damit etwas anfangen können. Also musste es irgendwie gehen...

Nun krallte ich mich an den Besen und presste ihn so eng an meinen Körper, wie ich nur konnte. Es blieb ein lebloses Stück Holz. Aber als ich plötzlich in Gedanken die Worte sprach „Komm schon, dummer Besen! Lass mich jetzt hier nicht hängen und zum Gespött meiner Freunde werden!“, da kam plötzlich Leben in den Besen. Er fing an zu zucken und zu zittern, wand sich unter mir, als wenn er mich abwerfen wollte. Hatte er mir etwa die Beleidigung „dummer Besen“ übelgenommen? Aber... Moment! Er hatte überhaupt erst mitbekommen, dass ich mit ihm sprach, als ich die Worte gedacht hatte. Natürlich! So ein Besen hatte ja keine Ohren, also musste man ihn telepathisch erreichen und ihm so seine Befehle geben.

Alles klar! Also ging ich in mich, konzentrierte mich auf den Besen und dachte nur ein Wort: „Flieg!“ Im selben Moment hob der Besen mit mir ab und schoss hoch in die Luft. Ich krallte mich verzweifelt an dem Fluggerät fest, und erst jetzt kam mir die Idee, mich mal damit zu beschäftigen, wie man so einen Besen überhaupt steuert. Noch bevor ich wusste, wie mir geschah, stürzten Besen und Lunselin kopfüber in den Teich! Das Wasser schlug über mir zusammen, und Panik überkam mich... ich konnte doch nicht schwimmen! Und die Ringe des Sobek befanden sich bei Selena und Sabine. Und jetzt? Instinktiv paddelte ich mit den Füßen und fand Grund unter ihnen. Ich versuchte mich hinzustellen und war überaus erleichtert, als ich feststellte, dass ich an der Stelle stehen konnte. Mein Kopf ragte so gerade noch aus dem Wasser heraus. Das erste, was ich hörte, als mein heftiges Schnappen nach Luft verklungen war, war das überaus amüsierte Gelächter meiner Freunde...

Zum Glück hatte ich den Besen nicht losgelassen, sondern hielt ihn noch immer fest in der Hand. Er war nun wieder ruhig und leblos. Mühsam watete ich auf die Insel zurück und fluchte über meine klatschnasse Kleidung. Wenigstens hatte ich vorher den Rucksack abgenommen... Da ich noch immer spöttische Bemerkungen von meinen Freunden hörte, hob ich drohend die Faust in ihre Richtung, musste aber innerlich schmunzeln. Wäre ich in der Beobachterrolle gewesen, dann hätte ich sicherlich auch gelacht! Aber nun galt es für mich einen Besen zu reiten, und ihn irgendwie zu zwingen, genau das zu tun, was ich von ihm wollte. Also nahm ich ihn erneut zwischen die Beine, dachte an ihn und versuchte es mit den Worten „Bitte flieg langsam und vorsichtig zu meinen Freunden!“

Ich staunte nicht schlecht, als der nun wieder sehr lebendige Besen abhob, und mich ruhig und in einer flachen Flugbahn dicht über das Wasser hinweg in Richtung meiner Freunde flog. Ich fing an zu jubeln und stieß einen kleinen Freudenschrei aus, als ich den Teich hinter mir gelassen hatte. Prompt fing ich an, ein wenig zu trudeln, also erforderte das Fliegen ständige Konzentration. Der Besen allein konnte mich nirgendwo hinbringen, sondern es war die Symbiose aus Besen und Reiter, die das vermochte. Aber eigentlich logisch, denn ein Pferd musste auch perfekt dressiert sein, damit es ohne die Befehle des Reiters ein Ziel erreichte. Und Pferde waren immerhin lebendige, intelligente Wesen. Ich konzentrierte mich wieder und dachte mir „Lass mich sanft neben Egil landen!“, woraufhin der Besen direkt zum Krieger steuerte und mich relativ sanft keine zwei Schritt vor ihm absetzte.

Es funktionierte! Glücklich stieg ich vom Besen und schaute triumphierend meine Freunde an. Sabine fragte mich gleich, ob ich in Ordnung sei oder mich bei dem Sturz verletzt hatte. Egil machte flapsige Bemerkungen über seinen Freund, den Hexenmeister, und Valdyn wollte gleich wissen, wie das mit dem Fliegen funktioniert. Ich erzählte ihnen von meinen Erfahrungen, und dann wollte ich es gleich noch einmal versuchen. Da mein Rucksack noch auf der Insel lag, musste ich dorthin fliegen und ihn holen. Also stieg ich wieder auf, und bat den Besen darum, zurück auf die Insel zu meinem Rucksack zu fliegen. Sofort ging es los. Da ich mich dieses Mal gänzlich auf den Flug konzentrierte, wurde es eine ruhige und sichere Reise. Auch die Landung klappte sehr gut, selbst wenn ich drei bis vier schnelle Schritte machen musste, um zu stoppen.

Ich stieg ab, nahm den Rucksack auf, setzte ihn mir auf den Rücken, und stieg wieder auf. Diesmal forderte ich den Besen auf, etwas höher zu fliegen, und sofort stiegen wir steil in den Himmel. Wir hatten sicherlich schon zehn Schritt Höhe erreicht, als ich dachte, dass es nun an Höhe reicht, und wir bitte langsam wieder tiefer fliegen und erneut bei Egil landen wollen. Der Besen gehorchte und wir verloren vorsichtig an Höhe. Kurz vor der Landung versuchte ich weiter zu verlangsamen, und schließlich setzten wir auf, ohne dass ich

auch nur einen einzigen Ausfallschritt machen musste. Es funktionierte perfekt! Sabine gratulierte mir zu einer steilen Lernkurve, fragte mich aber auch, was wir nun damit anfangen sollten.

Mir kam eine Idee. Ich wusste nicht, ob das funktionierte, aber ich wollte es wenigstens ausprobieren: Ich fragte Selena, ob sie gerne mal wieder fliegen möchte. Ihre Augen begannen sofort zu leuchten. Zwar wollte ich sie nicht selbst steuern lassen, aber ich wollte, dass sie sich hinter mich auf den Besen setzte, sich an mir festhielt, und wir dann gemeinsam abhoben. Zwar war es für sie nicht dasselbe wie selbst zu fliegen, aber es war immerhin schon mal ein Anfang. Nelvin fragte mich zwar, ob das eine gute Idee sei, doch das würden wir gleich herausfinden. Die Sylphe war einverstanden, und gemeinsam stiegen wir auf den Besen. Sie stand hinter mir, hielt sich mit einer Hand am Holz fest, und mit der anderen Hand an mir. Und dann ging es tatsächlich aufwärts...

Wir stiegen in einer flachen Kurve in den Himmel auf, und ich steuerte den Besen in Richtung der Feuerdisteln, von denen wir eine gepflückt hatten. Obwohl wir zu zweit auf dem Besen saßen, flogen wir in stabiler Lage, ohne Turbulenzen. Nur eine Möwe wäre beinahe mit uns kollidiert, als wir uns dem Strand näherten. Bald landeten wir bei den Feuerdisteln, und ich hatte die erste Gelegenheit mit Selena zu sprechen. Sie strahlte! Ich hatte sie noch nie so glücklich gesehen! Das Fliegen machte ihr so viel Spaß, dass wir gleich wieder abhoben, dieses Mal richtig weit in die Höhe schossen, und dann in einem großen Bogen zu unseren Freunden zurückkehrten. So ein Hexenbesen war schon eine verdammt feine Sache!

Nach der Landung stiegen Selena und ich ab, und ich wollte den Besen gerade verräumen, als Nelvin mich auf etwas hinwies: Er glaubte gesehen zu haben, wie der Besenstiel nach dem Abstieg kürzer geworden war. Aber das war doch nicht möglich, oder? Probehalber stiegen Selena und ich noch einmal auf, und tatsächlich war der zuvor etwa ein Schritt lange Stiel nun etwa eineinhalb Schritt lang. Er verlängerte sich, weil er merkte, dass zwei Leute darauf reiten wollten. Konnte das wirklich sein? Nelvin stellte sich nun hinter Selena, und bemerkte, dass sich der Stiel erneut verlängerte. Wie lang konnte der denn werden? Nelvin beorderte Valdyn hinter sich, gefolgt von Egil, und abschließend Sabine... Als wir alle Sechs so in einer Reihe standen, ragte der Besenstiel noch immer etwa einen halben Schritt weit hinter Sabine hervor. Unglaublich! Unfassbar!

Nelvin rief mir zu, ich solle mal vorsichtig losfliegen, aber langsam und mit geringer Höhe. Aber das war doch lächerlich! Der Besen konnte doch nicht sechs ausgewachsene und schwere Leute inklusive Rucksäcke und Ausrüstung tragen, oder? Nelvin meinte, das würden wir nie erfahren, wenn wir es nicht versuchten. Ich konzentrierte mich, gab die entsprechenden Befehle, und die Sensation geschah tatsächlich: Wir hoben ab. Wir befanden uns einen halben Schritt hoch über dem Boden und schwebten langsam über das Land. Wir hatten eine stabile Fluglage und keinerlei Probleme. Also versuchte ich mal ein wenig höher und schneller zu fliegen, und auch das bekam der Besen hin. Dann landete ich wieder, so sanft ich konnte, und wir stiegen ab. Sofort schrumpfte der Besen wieder zusammen und war so klein, wie ich ihn gefunden hatte.

Ich schaute in die Gesichter meiner Gefährten. Selena strahlte noch immer. Valdyn lächelte mich an und schnurrte, Nelvin nickte mir zu und gab mir zu verstehen, dass mit Magie nichts unmöglich sei. Sabine schien auch in Ordnung zu sein, einzig Egil sah etwas mitgenommen aus und hatte Schweißperlen auf der Stirn. Als ich ihn fragte, ob es ihm nicht gefallen hatte, meinte er, dass er etwas unter Höhenangst litt und glaubte, jeden Moment auf dem Boden zerschellen zu müssen. Ich konnte es mir nicht verkneifen und lästerte: »Unser mutiger Krieger hat in der Luft die Hosen voll?« Er knuffte mich und meinte: »Hey! Ich wollte ein Luftschiff fliegen! Ein Luftschiff!! Aber alles was ich kriege ist ein einzelnes Stück Holz... Und das drückt auch noch an gewissen Stellen sehr unangenehm!« Wieder lachten alle, und diesmal stimmte ich mit ein.

Ich fragte Nelvin, wie lange uns der Besen wohl tragen könne. Er meinte daraufhin, der Besen sei pure Magie, und Magie habe keine Ausdauer. Die Tragzeit hänge viel mehr davon ab, wie lange unsere Körper diese Position ertragen konnten. Und dann fragte ich alle, ob sie bereit seien, den Hexenbesen als neues Transportmittel zu benutzen. Wie erwartet stimmten Selena und Valdyn sofort zu. Beiden merkte ich sogleich an, dass sie das Schiff nur zu gerne abgelöst hätten. Nelvin und Sabine waren ebenfalls einverstanden, wobei Sabine aber meinte, dass wir vorher unbedingt mal einen langen Flug ausprobieren mussten, bevor wir zum ersten Mal über das Wasser reisen. Sollten wir im Wasser notlanden müssen, dann würden wir große Probleme kriegen. Die Rucksäcke würden uns in die Tiefe ziehen, und außerdem könne nur sie schwimmen. Wir mussten also sicher sein, dass der Besen die Strecke schafft. Und Egil? Nun, er machte flapsige Bemerkungen darüber, dass unser aller Leben dann in meiner Hand lägen, und ich die komplette Gruppe mit einem einzigen Fehler umbringen könnte. Als ich ihm aber sagte, dass wir demnächst das Wort der Rückkehr nach Hause benutzen können, wenn wir nicht mehr auf das Schiff angewiesen sind, da stimmte er schließlich auch zu.

Also stiegen wir allesamt wieder auf den Hexenbesen. Wir bildeten die neue Reihenfolge Lunselin, Selena, Nelvin, Egil, Valdyn und Sabine, und so ging es dann los. Wir wollten die komplette Insel überfliegen und

erstens schauen, ob der Besen eine lange Strecke aushielt, und zweitens herausfinden, ob es hier noch etwas Interessantes gab. Ich bemühte mich sehr, die Konzentration aufrecht zu halten, ertappte mich aber hin und wieder dabei, dass ich ein wenig abschweifte. Zum Glück geschah dadurch nichts, und als wir doch minimal ins Wanken kamen, konnte ich den Besen sofort stabilisieren. Es war ganz leicht, und er flog sich wesentlich einfacher, als ich am Anfang gedacht hatte.

Nelvin ließ mir durch Selena ausrichten, dass wir demnächst alle Distanzen viel leichter überwinden können, da wir keine Umwege laufen oder fahren müssen, sondern eine gerade Linie fliegen konnten. Leider musste ich feststellen, dass das nicht ganz korrekt war. Nun, wo wir zu sechst auf dem Besen saßen, gelang es mir nicht mehr, höher als zwanzig Schritt zu kommen. Egal, wie sehr ich versuchte dem Besen begreiflich zu machen, dass ich gerne höher fliegen möchte, es gelang nicht mehr. Das bedeutete zwar, dass wir problemlos über das Land, und sogar über die meisten Baumwipfel hinwegfliegen konnten, allerdings würden wir damit keine Berge überwinden können. Diese mussten wir noch immer umfliegen, wenn sie auf einer Route zwischen uns und dem Ziel standen. Und die hohe Geschwindigkeit, die ich im Testflug zusammen mit Selena erreicht hatte, schafften wir nun auch nicht mehr. Dennoch waren wir weiterhin viel schneller als mit dem Schiff, so dass es sich absolut lohnte, mit dem Besen zu reisen.

Wir hatten gerade das südliche Ende von Meras Insel passiert und ich wollte wieder in Richtung Norden fliegen, da hörte ich Valdyn rufen. Leider hatte ich im Flugwind nichts verstanden, und ich wollte mich auch nicht zu sehr darauf konzentrieren, aber dann kam die Nachricht von Valdyn zu Egil, von Egil zu Nelvin, von Nelvin zu Selena, und so schließlich zu mir: Valdyn hatte den Eingang zu einer Höhle entdeckt und ließ fragen, ob wir sie uns anschauen wollten. Ich schaute angestrengt in die Tiefe, konnte jedoch nichts entdecken, und so fragte ich zurück, in welche Richtung ich fliegen sollte. Es dauerte ein wenig, bis die Antwort kam, und ich verringerte derweil schon einmal die Flughöhe und die Geschwindigkeit, flog eine Schleife und versuchte so, das letzte Wegstück erneut abzufliegen. Schließlich sah ich den Höhleneingang in dem Moment, in dem Valdyn mir die Richtung vorgab. Tatsächlich! Dort befand sich eine Art Tunnel mitten vor einem kleinen Berg, und so steuerte ich darauf zu und landete butterweich direkt vor dem Eingang.

Als wir nach gut einer halben Stunde Flugzeit vom Hexenbesen abstiegen, gingen gerade die Jungs etwas sehr steifbeinig. Vor allem Egil übertrieb wieder maßlos und meinte, dass er die nächsten Tage nicht mehr pissen könne. Mir selbst ging es ganz gut, ich hatte den Flug als angenehm empfunden, und ich war durchaus bereit noch ein paar Stunden länger auf dem Besen zu reiten. Nelvin und Sabine sahen es genauso, und Valdyn war ohnehin glücklich, solange er nicht zurück auf das Schiff musste.

Die Sonne neigte sich bereits dem Westen entgegen, als wir die Höhle betraten. Keiner von uns hatte eine Ahnung, was es mit dem Gewölbe auf sich hatte, doch das änderte sich sehr schnell: Kurz nach dem Eingang war eine hölzerne Tafel an der Wand angebracht. Auf ihr stand: „Willkommen in der Mine der Gnome! Bevor ihr unsere schöne Stadt betreten könnt, müsst ihr erst einen Weg durch unser Labyrinth finden. Viel Spaß!“

Egil meckerte sofort los: »Das soll wohl ein Scherz sein? Die können mir gestohlen bleiben!« Sabine stimmte ihm zu, dass wir Wichtigeres zu tun hätten. Valdyn fragte erst einmal, was Gnome eigentlich sind. Nelvin meinte, das sei schwierig zu beschreiben. Sie seien etwas kleiner noch als Zwerge und lebten in Höhlen, sie seien magisch begabt und blieben gerne unter sich. Er hätte früher mal einen Gnom kennengelernt, mit dem er gemeinsam die Magie studiert hatte, und daher spreche er fließend ihre Sprache, würde sich also mit ihnen verständigen können. Außerdem würde es uns nichts schaden, weitere soziale Kontakte zu knüpfen. Vielleicht konnten wir etwas in Erfahrung bringen, was uns weiterhalf.

Zu meiner Überraschung mischte sich Selena in die Unterhaltung ein. Wir hatten Lyramionisch gesprochen, und plötzlich meinte sie in einer Mischung aus Sylphisch und unserer Sprache, dass wir uns vor dem Labyrinth nicht fürchten müssten, weil wir den Kartenzeichner hatten, und weil sie jede Tür öffnen würde. Für mich gab den Ausschlag, dass wir für den heutigen Tag ohnehin nichts mehr vorgehabt hatten, als über die Insel zu fliegen und den Besen zu testen. Also konnten wir uns auch genauso gut hier umschauen.

Die Eingangstür zum Labyrinth war für Selena überhaupt kein Problem, und dann packten wir gleich die üblichen verdächtigen Hilfsmittel wieder aus. Zu unserer Überraschung leuchtete sofort das Monsterauge auf, und um die nächste Ecke herum kamen riesige Minenechsen auf uns zumarschiert. Sie waren viel größer als die Höhlenmolche in Großvaters Keller, hatten eine blauschillernde Farbe, und verfügten über gewaltige Muskeln. Es waren zwei Stück, und sie sahen sehr böse und gefährlich aus. Doch das waren wir auch, denn während eine Echse von Nelvin erst irritiert und dann gelähmt wurde, traf Selena mit ihrer Wurfaxt die zweite Echse genau am Hals, woraufhin sie zuckend zusammenbrach und sich bald nicht mehr rührte. Valdyn sprang dann in seiner üblichen Art los und erledigte die andere Echse. Früher hätte ich mir vor Angst in die Hosen gemacht, und heute waren diese ganzen Kämpfe irgendwie schon bald Routine geworden. Das Unglaubliche daran war, dass Früher und Heute gerade einmal durch drei Wochen voneinander getrennt waren...

Anschließend liefen wir durch die Höhle und versuchten uns eine Karte anzufertigen. Es war nicht besonders schwer hinter das Geheimnis des Labyrinths zu gelangen. Irgendwo gab es einen Hebel umzulegen, der uns den Durchgang öffnete, und damit war das Rätsel auch schon halb gelöst. Viel schwieriger entpuppte sich die Begegnung mit vier Minenspinnen, die uns unterwegs auflauerten. Hatte ich nicht damals, bei meiner Vorstellung der Spinnenarten etwas darüber gesagt, dass die Minenspinnen noch weitgehend unbekannt sind? An diesem Tag fand ich heraus, warum das so war.

Kaum, dass wir diesen großen, bunt schillernden Kreaturen begegneten, griffen sie uns mit verschiedenen Zaubersprüchen an. Auf den ersten Blick gab es keine Wirkung, doch auf den zweiten Blick wirkten sie ziemlich fatal: Nelvin schrie plötzlich panisch auf und lief wie von der Gigantula gehetzt in den Gang zurück, aus dem wir gekommen waren. Valdyn fasste sich an den Kopf und wirkte benommen, bevor er heftig zu niesen begann. Selena kreischte auf als wäre sie total irre geworden und machte sich einen Spaß daraus, mit der Wurfaxt auf Egil zu zielen und ihn zu attackieren. Und ich selbst fing plötzlich an zu zittern, ich konnte nicht mehr klar sehen, hatte seltsame Doppelbilder im Kopf und es schien mir so, als würde ich sämtliche Farben sehr viel intensiver wahrnehmen als vorher. Was hatten diese Spinnen nur mit uns gemacht?

Ich sah, wie Egil von Selenas Axt getroffen wurde, doch schien sie nur von ihm abzuprallen. Lag das an dem Paradering? Ich wusste es nicht, und ich hatte im Moment auch keinen Kopf, um darüber nachzudenken. In mir stellte sich ein Gefühl der Ruhe und der Glückseligkeit ein. Alles wurde mir egal. Kämpften meine Freunde dort gerade um ihr Leben? Egal, sie würden es schon schaffen! Ich vertraute ihnen. Mann, was ging es mir gut. Sollte ich Egil und Valdyn gegen die acht Spinnen helfen? Oder waren es sechzehn? Ich wusste es nicht mehr. Alles fühlte sich gerade so großartig an und ich hätte die ganze Welt liebevoll umarmen können.

Plötzlich sah ich Sabines Gesicht vor mir. Und ihre Zwillingsschwester auch. Dabei hätte sie mir ruhig mal sagen können, dass sie eine so sexy Schwester hatte. Sie sagten irgendwas zu mir, doch ich verstand es nicht. Warum mussten sie auch beide gleichzeitig mit mir sprechen? Irgendwie rauschte es in meinem Kopf, ich fühlte das Blut pulsieren, hörte es durch meine Venen fließen und wollte auf gar nichts anderes lauschen, als diesen lieblichen Klang. Auf einmal wurde mein Blick wieder klarer. Sabine und ihre Schwester verbanden sich zu einem einzigen Gesicht, und dann konnte ich sie sogar wieder hören. »Lunselin, erkennst du mich?« Ob ich sie erkannte? Natürlich erkannte ich sie! Sie war Sabine, unsere Heilerin und sie hatte mich gerade... gerettet? Verwirrt schaute ich sie an: »Was ist passiert?« Während sie mich auf die Beine zog (wann hatte ich mich hingesetzt?), sagte sie, dass ich unter dem Einfluss des Spruchs „Drogen“ gestanden hatte...

Drogen? Das erklärte einiges! Im nächsten Moment heilte sie Valdyn, der von einer Krankheit befallen war, und der laut Egil inzwischen mit Niesen das Dutzend vollgemacht hatte. Aber wo waren Nelvin und Selena? Sabine meinte, dass Nelvin vermutlich unter dem Einfluss eines Furcht-Spruches stand und fortgelaufen sei. »Wohin?«, fragte ich gleich. Sie meinte, dass normalerweise die Betroffenen nur so weit liefen, bis sie außer Gefahr waren. Und tatsächlich fanden wir den Magier gleich hinter der nächsten Ecke auf dem Boden sitzend. Es war für Sabine kein Problem auf ihn den Spruch „Furcht lösen“ zu sprechen.

Und wo war Selena? Valdyn meinte, dass sie völlig gaga gewesen und mit ihrer Axt auf Egil losgegangen sei. Der Krieger hielt sich überraschend zurück und gab keinen Kommentar dazu ab. Dann hätte sie versucht, eine Spruchrolle auf Valdyn zu zaubern. Bei diesen Worten hob der Feline die Rolle auf und gab sie mir. Es war eine Rolle „Eisball“! Wenn das geklappt hätte, wäre es Valdyn sehr schlecht ergangen. Er sei dann mit erhobenem Schwert laut schreiend auf sie zugelaufen, um sie davon abzubringen, und daraufhin habe sie sich panisch umgedreht und sei fortgelaufen. Oh Selena! Das würde ganz sicher nicht helfen, ihre Angst vor Valdyn zu überwinden...

Zunächst mussten wir sie wiederfinden. Hoffentlich war sie nicht irgendwelchen Echsen über den Weg gelaufen! Valdyn zauberte die mystische Karte auf den Kartenzeichner, und schon sahen wir einen einzelnen grünen Punkt abseits der fünf Punkte unserer Gruppe. Außerdem gab es einen roten Punkt in einem ganz anderen Bereich der Höhle. Echsen oder Spinnen? Zunächst bahnten wir uns einen Weg zu Selena, und hatten sie bald gefunden. Sie saß mit dem Hintern in einer Wasserpfütze, hatte eine zusammengekauerte Haltung eingenommen und ihre Schultern zuckten, als wir näherkamen. Ich sprach sie vorsichtig an, und plötzlich sprang sie auf die Beine und lachte hysterisch. Dann fauchte sie, kam auf mich zu und versuchte mir mit ihren Fingernägeln das Gesicht zu zerkratzen. Ein Blick in ihre Augen erschreckte mich zutiefst, denn sie hatten einen fiebrigen Glanz und schillerten in bunten Farben.

Es war zutiefst bestürzend! War sie zu retten? Sabine rief, ich sollte sie zu fassen kriegen und sie beruhigen. Egil sprang nun vor und half mir sie festzuhalten. Dabei hörte ich, wie etwas in ihr knackte. Es war das rechte Schultergelenk, an dem nun Egil zog, denn sie kreischte irre auf und versuchte sich dorthin zu fassen. Wir zerrten sie zur Heilerin, die ihr schließlich eine Hand auf die Stirn legte und den Spruch „Verrücktheit heilen“

sprach. Augenblicklich erschlaffte Selena und gab jeden Widerstand auf. Sie wimmerte leise, weshalb Sabine gleich einen Heilzauber auf die verletzte Schulter sprach, und nun konnten Egil und ich sie loslassen. Als sie ihr Gesicht hob, schaute sie uns überrascht an. Zum Glück sahen ihre Augen nun wieder aus wie vorher, und das vor Verrücktheit verzerrte Gesicht hatte sich entspannt und geglättet. Aber sie war verwirrt und wusste nicht, was geschehen war. Egil antwortete auf ihre Frage nur, dass es besser wäre, wenn sie nicht wüsste, was passiert ist, und er deutete mir mit einem leichten Kopfschütteln an, dass ich ihr Gewissen nicht damit belasten sollte.

Als sie sich an die erst verletzte und nun geheilte Schulter griff, erklärte ich ihr wenigstens, dass sie unter einem schlechten Zauber gestanden und Sabine sie geheilt hatte. Mehr wollte ich nicht sagen, und ich war dankbar, dass sie auch nicht weiter nachfragte. Verdammt, was waren diese Minenspinnen brandgefährlich! Was wäre eigentlich passiert, wenn Sabine von einem Zauber befallen worden wäre? Am besten noch dem Drogen-Spruch oder von der Verrücktheit? Gut, vielleicht hätte Selena mit einer Spruchrolle helfen können, aber auch nur solange, bis sie beide betroffen worden wären. In diesem Moment wäre der Weg unserer Gruppe vermutlich zu Ende gewesen...

Egil meckerte lautstark über dieses „Scheiß Labyrinth“ und so setzten wir den Weg fort. Da wir auf dem Kartenzeichner bereits ein weiteres Monster erkannt hatten, benutzte ich mal lieber die Anti-Magie-Sphäre, um möglichst die bösen Zaubersprüche abwehren zu können. Außerdem wiesen wir Sabine an, außerhalb der Sichtweite der Monster zu bleiben, damit sie nicht von ihnen angezaubert werden konnte. So geschützt erkundeten wir das Labyrinth weiter. Irgendwann trafen wir noch einmal auf einige Minenspinnen, und dieses Mal waren wir gewappnet und griffen sie sofort mit allen Mitteln an. Ich spürte, wie ich einen Zauber abwehren konnte, und Nelvin klagte kurz mal über Blindheit, aber Sabine konnte das Problem sehr schnell beseitigen, und dann ging es weiter.

Endlich hatten wir den Ausgang aus dem Labyrinth gefunden und standen in der Stadt der Gnome. Sie war nicht besonders groß, was allerdings zu ihren kleinwüchsigen Bewohnern passte. Wenigstens war die Deckenhöhe zwei Schritt, so dass wir nicht permanent gebückt laufen mussten. Alles in allem handelte es sich bei den Gnomen um verschlossene, aber durchaus freundliche Zeitgenossen. Kam man näher mit ihnen ins Gespräch, so merkte man aber deutlich, dass sie sich vor den großen Rassen keine Blöße geben wollten und sich ihnen überlegen fühlten. Und auch, wenn ich das durchaus widersprüchlich fand, so fühlte ich in der Stadt das Knistern von Magie, die Macht der Gnome, und damit die Quelle ihrer Überheblichkeit.

In der Stadt gab es eine Taverne, einen Händler, der sogar eine Windperle im Angebot hatte, für die wir nun allerdings keine Verwendung mehr hatten, sowie einen Trainer für das Talent Suchen. Gerade die kleinen Gnome hatten ein großes Talent dafür, sich Dinge besonders genau anzuschauen und alle verborgenen Geheimnisse zu entdecken. Außer Valdyn wollte das keiner von uns in Anspruch nehmen. Nelvin hatte eine Menge zu tun, um uns sämtliche Gespräche zu übersetzen, denn außer ihm verstand niemand die kleinen Wesen.

Eine sehr interessante Andeutung gab es in der Taverne „Zum Schacht“. Ein besonders redseliger Gnom ließ die Bemerkung fallen: »Ich rätsele auch heute noch daran herum, wieso die Zwerge von Gemstone damals verschwunden sind. Plötzlich waren sie weg, und keiner weiß, wohin sie gegangen sind.« Unsere Gruppe sah sich vieldeutig bei dieser Bemerkung an. Nelvin fragte genauer nach, und so erfuhren wir, dass das Verschwinden der Zwerge bereits vor dem großen Unglück geschehen war. Es musste nun fast zwanzig Jahre her sein, seitdem sie zum letzten Mal gesehen wurden. Irgendwie machte diese Erkenntnis das alles nur noch mysteriöser! Warum hatten die Zwerge ihre Heimat verlassen? Oder hatten sie womöglich bereits geahnt, dass der Mond die Welt verwüsten würde? Und vor allem: Wohin waren sie gegangen? Dieses Geheimnis lag mir fast so sehr auf der Seele, wie die Sache mit den Feen, und ich hätte nur zu gerne eine Antwort auf diese Fragen gefunden...

Ein anderer Gnom, der in der Taverne die Anwesenheit des großen Volkes bestaunte, wollte unbedingt etwas loswerden. Er zupfte Nelvin am Ärmel und ließ von ihm übersetzen: »Ich habe gehört, dass ein schreckliches Biest sein Unwesen auf der großen Waldinsel südwestlich von uns treibt.« Ein schreckliches Biest? Okay... diesem Gerücht würden wir vermutlich als nächstes auf den Grund gehen, denn auf diese Insel mussten wir, um einen Stab des Xenobil-Holzes aufzutreiben.

Wir verließen die Taverne und schauten uns weiter in der Stadt um. Ein stattlicher Gnom in einer prunkvollen Robe winkte uns heran und stellte sich uns als Bralun vor. Er war 410 Jahre alt und das Oberhaupt der Gnomen-Stadt. Er teilte uns über Nelvin mit: »Aha, Besuch von den Großen! Seid willkommen in den Minen der Gnome! Allerdings kommt ihr nicht gerade zu einem günstigen Zeitpunkt, denn nach fast vierzig Jahren der Ruhe haben wir gerade wieder einmal ein Problem.«

Nun polterte Egil los: »Ein Problem? Ein Problem? Ja, das hatten wir auch damit diese lustige Stadt zu erreichen! Euer Labyrinth ist wirklich der allerletzte Scheiß, und eure miesen Haustierchen hätten beinahe unsere ganze Gruppe ausgelöscht. Kein Wunder, dass ihr verrückten, kleinen Stinker hier so selten Besuch empfangt, wenn ihr sämtliche Menschen auf diese Art und Weise vergrault!« Ich glaube Nelvin hat nicht alle Aussagen Egils Wort für Wort übersetzt, denn sonst wäre Bralun sicherlich nicht so ruhig geblieben, als er Nelvin antwortete: »Es tut mir sehr leid, dass ihr solche Umstände hattet, unsere Stadt zu erreichen. Normalerweise ist eine direkte Verbindung zur Stadt offen, und gerne könnt ihr diesen Weg beim Verlassen der Stadt nutzen. Doch leider befinden wir uns derzeit im Krieg und mussten diese Vorsichtsmaßnahmen ergreifen.«

Während Egil sauer schnaubte, und auch Valdyn ein Knurren vernehmen ließ, wollte ich mehr darüber wissen und bat Nelvin ihn nach dem Krieg zu fragen. Bralun ließ Nelvin übersetzen: »Etwas nördlich von hier befindet sich ein verwunschenes Haus. Bis zur großen Flut lebte dort eine fiese, alte Hexe namens Mera. Wir haben immer mit ihr im Streit gelegen, da sie die ekelhafte Angewohnheit hatte, Gnome in Frösche zu verwandeln, um sie dann in ihrem Teich auszusetzen. Geb sei Dank ist sie in den Fluten ersoffen. Ich kann euch sagen, das war ein Riesenfest vor siebzehn Jahren. Nach relativ langer Zeit der Ruhe tauchte vor ein paar Monaten plötzlich ein seltsamer Mann hier auf. Er stellte sich als Nera, Sohn von Mera, vor und verlangte, dass wir die Insel verlassen. Wir haben uns natürlich geweigert, und seitdem herrscht so etwas wie ein Krieg zwischen uns. Und ich kann euch sagen, er ist ein sehr ernstzunehmender Gegner, denn er hat große Zauberkräfte. Zurzeit haben wir ein Patt: Wir sind nicht stark genug, um ihn zu vernichten, aber widerstehen konnten wir ihm immerhin. Könntet ihr uns nicht eventuell helfen, mit ihm fertigzuwerden? Ich wäre bereit, euch große Schätze zu überlassen, wenn ihr uns wieder zu einem friedlichen Leben verhelfen könntet.«

Wir schauten uns überrascht an, denn mit so etwas hatten wir nicht gerechnet. Ein Auftrag von den Gnomen? Tja nun, dummerweise... oder erfreulicherweise, gab es nichts mehr für uns zu tun. Nera war seit etwa einem halben Tag Geschichte und würde niemanden mehr quälen. Da fiel mir spontan ein: Eigentlich müsste ich dem Kater noch Bescheid sagen, dass er sich keine Sorgen mehr um den Hexenmeister zu machen braucht, und ich beschloss, mich am folgenden Tag darum zu kümmern. Als der Gnom Bralun in unsere vergnügten Gesichter schaute, fragte er neugierig, was wir gerade besprechen. Ich wunderte mich ein wenig darüber, dass selbst das Oberhaupt der Gnomenstadt nicht in der Lage war, die einfache Sprache der Großlinge zu verstehen, aber das tat jetzt nichts zur Sache. Stattdessen zückte ich den Hexenbesen und zeigte ihn dem Gnom. Außerdem legte Nelvin Neras Ring vor, achtete jedoch sorgsam darauf, dass er ihn auch zurück erhielt. Er wollte dieses kostbare Kleinod auf keinen Fall aus der Hand geben.

Bralun klatschte vor Aufregung und Überraschung vergnügt in die Hände und ließ ausrichten: »Wunderbar! Ihr habt unser Problem also schon aus der Welt geschafft? Ich hatte gleich den Eindruck, dass ihr die richtigen Leute für so was seid. Bitte nehmt diesen Schlüssel! Er gehört zur Schatzkammer hier im Haus. Sucht euch aus, was euer Herz begehrt. Ihr habt es verdient! Lebt wohl und möge Geb, der Gott der Erde, euch auf euren Wegen beschützen.«

Vielen Dank auch! Nachdem wir uns höflich von dem stämmigen, kleinen Mann verabschiedet hatten, fanden wir schnell die Tür, die zur Schatzkammer führte. Viel Brauchbares fanden wir hier leider nicht, nur eine weitere Windperle lag dort herum. Zunächst ärgerte ich mich darüber, dass wir für 2.000 Gold eine der Perlen gekauft hatten, wo wir doch hier kostenlos eine bekamen, aber dann schenkte ich die Perle Selena. So konnte sie auch nach der Herstellung der Windkette eine der Perlen behalten. Natürlich musste Egil da gleich wieder eine Szene draus machen und hinterfragen, warum immer Selena die ganzen Geschenke abstaubt, während die andere Frau der Gruppe, Sabine, leer ausgeht. Ich verdrehte die Augen und erinnerte Egil an die Vorliebe der Sylphen für glitzernde Gegenstände. Glücklicherweise bekam ich Unterstützung von Sabine, die das Gespräch mit angehört hatte und erklärte, dass Schmuck ohnehin an ihr verschwendet sei. Demonstrativ nahm ich noch einen Smaragd aus der Truhe, den ich in just diesem Moment in die Finger bekommen hatte, und gab ihn der Diebin ebenfalls. Dankbar nahm sie die Edelsteine entgegen, und dann war das Drama für mich erledigt. Ich mochte Egil ja wirklich, sah ihn längst als Bruder an, aber manchmal ging mir sein aufbrausender und stets stichelnder Charakter ein wenig auf die Nerven. Allerdings machte sein schelmisches Grinsen einmal mehr klar, dass er wieder einmal seiner Lieblingsbeschäftigung gefrönt hatte: Lunsi ärgern!

Wie gesagt, leider fanden wir sonst keine brauchbaren Dinge mehr. Nur ein paar Gemmen und einen Haufen Gold steckten wir noch weg, und dann verließen wir das Haus wieder. Da es inzwischen später Abend geworden war, beschlossen wir uns in der Taverne einzuquartieren, und die Nacht in richtigen Betten zu verbringen. Zu spät stellte ich mir die Frage, ob die Gnome überhaupt Betten in unserer Größe hatten. Glücklicherweise gab es genau acht Betten im Raum, die für Großlinge geschaffen waren, und von denen wir sechs Stück nun belegten. Es war ein toller Tag gewesen, und ich war sehr zufrieden mit seinem Verlauf! Mein letzter Gedanke galt Sally. Irgendwann musste ich mit ihr einen Rundflug mit dem Hexenbesen machen. Das würde ihr bestimmt gefallen...

TAG 25: Schein und Sein

Als wir am Morgen aufwachten, ungewohnt ohne einen einzigen Strahl Tageslicht von draußen, genossen wir ein deftiges Frühstück, das uns der Wirt der Taverne zubereitet hatte. Beim Essen fiel uns ein Gnom auf, gewandet in einer Mystiker-Robe, der die ganze Zeit zu uns herüber schaute. Nach der Mahlzeit stand er auf und kam betont selbstbewusst zu unserem Tisch. Er sprach direkt Nelvin an und meinte: »Mein Name ist Targor. Sagt mal, sehe ich richtig, dass euch noch ein Mystiker in der Gruppe fehlt? Ich hätte Zeit und würde mich freuen, wenn ihr mich aufnehmt.«

Was? Einfach so? Nur weil er „Zeit hatte“? Nichts Besseres zu tun hatte? Weil ihm vielleicht langweilig war? Ich schaute demonstrativ Egil an, was er von der Idee hielt und sah, wie er sich bemühte ein Lachen zu unterdrücken. Sabine meinte zu Nelvin, er solle dem armen Gnom erst einmal erzählen, worum es bei unserer Gruppe eigentlich geht. Der Magier hielt daraufhin einen ziemlich langen Monolog, bei dem Targors Augen immer größer wurden. Der Gnom schaute ihn zweifelnd an, woraufhin Egil stichelte, dass er sich wohl doch nicht so sicher sei. Nelvin meinte, er hätte ihm bisher nur von unseren vergangenen Taten erzählt. Nun erst folgte der Teil, den wir noch zu erwarten hatten, und wieder hielt er einen längeren Monolog.

Dem Gnom stand sichtbar der Schweiß auf der Stirn, als Nelvin seine Erzählung beendet hatte. Schließlich fragte er: »Aber es fehlt euch noch ein Mystiker, oder nicht?« Unser Magier antwortete ihm, dass Valdyn sich auf Mystikerzauber verstand, wir aber tatsächlich keinen vollwertigen Mystiker in der Gruppe hatten. Targor schaute den Felinen abfällig an – etwas zu abfällig für meinen Geschmack – und meinte dann: »Dann braucht ihr mich auf jeden Fall und ich werde euch begleiten. Jawohl!« Also ging mein Blick erneut in die Runde. So richtig begeistert schien keiner von uns zu sein, und ich selbst war es auch nicht. Unsere ohnehin bunte Truppe würde damit noch viel bunter werden, und eigentlich gefiel mir das, jedoch sträubte sich irgendwas in mir. Schließlich war es Nelvin, der meinte, dass etwas mehr magische Unterstützung eine gute Sache für uns wäre, und wir ihm zumindest eine Chance geben sollten. Schließlich waren Egil, Sabine, Valdyn und ich einverstanden und Targor wurde ein Teil unserer Gruppe.

Zu siebt verließen wir die Taverne, und nachdem Targor uns den einfachen Weg nach draußen gezeigt hatte, verließen wir unter seiner Führung die Mine. Ich stellte überrascht fest, dass der Gnom wie selbstverständlich die Führung der Gruppe übernommen hatte. Mir kamen sofort weitere Zweifel an seiner Mitgliedschaft bei uns, denn nun musste Nelvin absolut alles übersetzen, was wir sagten, oder was Targor sagte, es sei denn der Gnom lernte bald unsere Sprache. Ich musste mir eingestehen, dass dieser Gedanke etwas spät in meinen Kopf kam, und dass ich mir das eigentlich früher hätte überlegen müssen. Nun war es zu spät dazu... Aber ich konnte auch nicht immer an alles denken, und mein Team hatte schließlich mehr als nur einen Kopf.

Als wir uns vor dem Eingang zur Mine versammelt hatten, fragte ich meine Gefährten, was wir heute erledigen wollten, und schlug selbst vor, dass wir den großen Wald von Darlogna aufsuchten, in der Hoffnung dort einen Stab des seltenen Xenobil-Holzes zu finden, um einen Aufbaustab für die Windtore erstellen zu können. Es gab keine Einwände von unseren Gefährten, nur Targor meldete sich zu Wort, dass auf der Insel eine bösartige Bestie ihr Unwesen treiben würde. Eine Information, die wir bereits erlangt hatten.

Da wir uns alle einig waren, zog ich den Hexenbesen aus meinem Rucksack und war bereit, den ersten Flug über das Wasser zu wagen. Doch der Gnom schaute mich mit großen Augen an und schüttelte energisch den Kopf, gefolgt von einem heftigen Redeschwall, den Nelvin anschließend übersetzte. Targor glaubte an Geb, den Gott der Erde, und er würde stets nur auf der Erde wandeln. Er werde niemals durch die Luft fliegen, schon gar nicht auf einem Stück Holz, und erst recht nicht über das Wasser. Wir sollten gefälligst ein anderes Transportmittel finden, denn sonst könnte er uns nicht begleiten.

Überraschend war es dieses Mal nicht Egil, der sich vehement äußerte, sondern es war Valdyn, der seinem Unmut Luft machte: »Grrrrr. Kann uns nicht begleiten? Ohhh, wie schade! Dann bringen wir ihn am besten schnell nach Hause und ziehen ohne ihn weiter. Ach, Moment! Wir sind ja schon bei seinem Zuhause! Auf Wiedersehen! Knurrr.« Dem Felinen waren die herablassenden Blicke des Gnoms natürlich nicht entgangen, und er gab ihm mit diesen Worten zu verstehen, was er davon hielt. Egil stimmte ihm aber sogleich zu: »Recht gesprochen!« Daraufhin sprach Nelvin eindringlich mit ihm und erzählte ihm anscheinend wieder ein paar Dinge. Kaum hatte der Magier seinen Monolog beendet, schon machte Targor, unser Gnom, unser Mystiker, unser neuestes Gruppenmitglied eine besonders abfällige Geste mit seiner rechten Hand, drehte sich um, streckte die Nase in den Wind, und marschierte demonstrativ zurück in die Mine der Gnome, ohne ein Wort des Abschieds und ohne noch einmal zurückzublicken. Starker Abgang!

Ich packte Nelvin am Arm und fragte ihn, was er ihm gesagt hatte. Der Magier antwortete: »Ich teilte ihm mit, dass wir alle ein großes Ziel haben, nämlich die Welt zu retten, und dass wir alle Opfer bringen müssen, damit wir dieses Ziel erreichen können. Ich sagte ihm, dass du mitten aus deinem ruhigen Leben gerissen wurdest, dass Selena niemals mehr nach Hause gehen kann, dass Valdyn seine Angst vor dem Wasser überwinden musste, dass Sabine ihre ganze Stadt allein zurücklassen musste, und dass wir von ihm erwarten unsere Sprache zu lernen, und seine eigenen Ängste zu überwinden. Wie du siehst, scheint ihm das nicht geschmeckt zu haben.«

Egil kicherte: »Gut gemacht, Nelvin. Wo du auftauchst, machst du dir Freunde! Lasst uns fliegen!«
Nelvin wunderte sich über die Worte und fragte ihn, wie er das gemeint hatte.
Der Krieger meinte lapidar: »Uns, Nelvin! Ich meinte uns. Von uns war keiner begeistert den Kleinen mitzunehmen, nicht einmal Lunsi, der sonst jeden mitnimmt. Du hast ihn überredet. Nun trug er gleich zu Beginn die Nase im Wind und wollte nicht mitmachen, also hast du ihn wieder fortgeschickt. Alles richtig gemacht, würde ich sagen! Und nun, lasst uns aufbrechen, bevor ich es mir anders überlege und zu unserem Schiff zurückwill. Und Lunsi, halt den Besen ruhig, ich will mein Frühstück behalten!«

Offene Worte von Egil. So kannte ich ihn! Allerdings fand ich es doch etwas hart. Abgesehen davon, dass er mich schon wieder ungestraft Lunsi genannt hatte, und ich ihm das eigentlich abgewöhnen wollte, hatte er Nelvin mit der Kritik wohl auch ein wenig verletzt. Der Magier wollte dem Gnom gerne eine Chance geben, und er konnte nicht ahnen, dass er für seine Bemühungen so wenig Dankbarkeit von allen Seiten bekam. Er sagte kein Wort mehr dazu und er ließ sich auch nichts anmerken, als wir den Besen bestiegen, doch war ich mir sicher, dass ihn die Worte getroffen hatten.

Wir hoben ab, und ich lenkte den Besen in südwestliche Richtung. Es war ein schöner Morgen zum Fliegen, mit blauem Himmel, wenigen Wolken, mit nur leichtem Wind, und mit Möwen, die übermütig am Strand spielten und uns einen kleinen Teil des Weges begleiteten. Bald befanden wir uns über dem Meer und glitten über das ruhige Wasser dahin. Ich spürte, wie sich Selena ein wenig fester an mich klammerte und konnte ihr leichtes Zittern spüren. Vermutlich ging es Valdyn weiter hinten nicht viel besser, und so bemühte ich mich, den Weg über das Wasser zu verringern, indem ich den Besen auf kürzestem Wege in Richtung Festland auf der Waldinsel steuerte.

Während des Fluges fragte ich mich, ob wir wirklich alles richtig gemacht hatten, was Targor anging. Hatten wir überhaupt versucht, ihn bei uns aufzunehmen? Hatten wir versucht, ihn zu verstehen? Oder hatten wir, da wir ihn eigentlich ohnehin nicht unbedingt dabei haben wollten, die erste Gelegenheit genutzt, um ihn wieder loszuwerden? Oder vielleicht war er auch selbst Schuld, war selbst gegangen, hatte uns verlassen, weil ihm unsere ganze Geschichte zu groß war. Ich erinnerte mich an die Schweißperlen auf seiner Stirn, als Nelvin ihm von den Abenteuern erzählt hatte. War der kleine Mann nur zu stolz, um sich und uns seine Angst einzugestehen? Jene Angst, die vom ersten Tag an mein ständiger Begleiter war, mal mehr und mal weniger? Lag es an seiner herablassenden Art oder der Selbstverständlichkeit, mit der er sich zum Anführer der Gruppe emporgeschwungen hatte? Oder vielleicht lag es auch daran, dass wir inzwischen ein eingeschworenes Sextett waren, und gar kein neues Mitglied mehr aufnehmen wollten oder gar konnten. Ich wusste es nicht. Ich wusste nur, dass ich diese Sache gerne mit Nelvin, und auch mit Targor geklärt hätte. Vielleicht gab es ja auf dem Rückweg noch eine Gelegenheit dazu. Und vielleicht würde ich dann auch nicht vergessen, Necros erneut zu besuchen...

Endlich hatten wir das Wasser verlassen, und flogen wieder über das Land. Die Waldinsel trug ihren Namen zu Recht, denn es gab hier sehr viele Bäume und einen äußerst dichten Wald. Wir flogen in Richtung Südwesten, denn auf der Landkarte war eine Lichtung eingezeichnet, die ich gerne finden wollte. Die Bäume waren hier dermaßen hoch, dass ich hin und wieder einer Baumkrone ausweichen musste, und zu gerne noch höher geflogen wäre, was leider nicht funktionierte. Trotzdem kamen wir gut voran. Als ich nach etwa zweistündiger Flugzeit die Lichtung erspähte, tat mir von der verkrampften Haltung auf dem Besen so ziemlich jeder Knochen weh, und als ich landete, sah ich, dass es meinen Gefährten nicht anders ging. Sabine zeigte uns ein paar Dehn- und Streckübungen, mit denen wir die Verspannungen lösen konnten, und bald waren wir bereit zur Weiterreise.

Die Lichtung hatte ein kleines Haus in der Mitte, und das schauten wir uns sogleich näher an. Das war bestimmt die Hütte des Waldhüters, von der wir in Burnville erfahren hatten. Oder war es Newlake gewesen? Ich wusste es nicht mehr so genau, aber das war im Moment auch nicht wichtig. Wir betraten das kleine Haus, und es war sehr einfach und schlicht eingerichtet. Dort wohnte ein großer, stämmiger Mann mit einem wilden, grauen Bart, gewandet in dunkler Lederkleidung. Er machte einen sehr erfahrenen Eindruck und schaute die Gruppe fragend an, als wir eintraten.

Dann sagte er: »Seid gegrüßt, Fremde! Mein Name ist Norel, und ich bin hier der Ranger. Was führt euch in den Wald von Darlogna? Ich bin auf der Suche nach meinem Lehrling Kay. Er ist euch nicht zufällig begegnet, oder?« Nein, das war er nicht, aber wir hatten bereits von ihm gehört. Also fragte ich genauer nach, woraufhin Norel erklärend sagte: »Kay ist mein Lehrling. Es ist jetzt schon etliche Wochen her, dass er verschwunden ist. Ich habe inzwischen fast den ganzen Wald nach ihm abgesucht und fand nicht mal eine Spur von ihm. Ich befürchte, das schreckliche Biest hat ihn erwischt.«

Nun mischte sich Egil ein und wollte mehr über das Biest erfahren. Der Waldläufer meinte dazu: »Kurz, nachdem Kay verschwunden ist, habe ich totes Wild gefunden, das den Spuren nach von einem schrecklichen Ungeheuer gerissen worden sein muss. Ich habe es bis jetzt aber noch nicht aufspüren können. Ich vermute, es versteckt sich in der Höhle am Nordende der Insel. Falls ihr in die Nähe der Höhle kommt, dann passt ganz besonders auf. Solltet ihr tatsächlich auf das Ungeheuer stoßen, dann wäre es sicher von Vorteil, wenn eure Ausrüstung noch ein bisschen besser wäre. Hier ist der Schlüssel zu meinem Waffenschrank; sucht euch aus, was ihr für nützlich haltet. Lebt wohl, und nehmt euch vor dem Biest in Acht! Falls ihr etwas von Kay hören solltet, dann gebt mir doch bitte Bescheid.«

Sehr großzügig von dem Mann, der mir ansonsten klar den Eindruck machte, dass man sich mit ihm besser nicht anlegen sollte. Dem traute ich problemlos zu, einen Bären niederzuringen – ohne Waffen. Egil hatte den Schlüssel an sich genommen und sehr schnell den Waffenschrank gefunden. Und tatsächlich gab es hier ein paar nützliche Gegenstände zu holen, wie zum Beispiel einen sogenannten Elfenbogen. Warum der so heißt? Klar doch, weil er von Elfen gefertigt wurde, und alles, was die machen, hat eine besonders hohe Qualität. Wenn man also die Wahl hat zwischen einem beliebigen Langbogen und einem Elfenbogen, dann wird man in 99,9% aller Fälle den Elfenbogen bevorzugen, einfach da er leichter, handlicher, genauer und... schlicht besser ist. Dazu passend gab es reichlich magische Pfeile einzusammeln, die mit dem Bogen verschossen werden konnten. Die Frage war nur, wer von uns den Bogen übernahm. Ich hätte ihn gerne genommen, doch Selena verstand sich wesentlich besser auf das Bogenschießen, und so überließ ich ihr den Elfenbogen. Die ersten Versuche der Sylphe, den Bogen zu spannen, kommentierte sie mit überrascht bewundernden Worten für die gute Waffe. Wieso nur? Ich übernahm dafür die Wurfaxt und versuchte, mich an sie zu gewöhnen.

Etwas dumm aus der Wäsche schaute ich, als Egil plötzlich eine weitere magische Wurfaxt aus dem Schrank zauberte. Sabine weigerte sich strikt eine solche Waffe zu führen, denn das sei mit ihrem Ethos als Heilerin nicht vertretbar. Nelvin beschränkte sich lieber auf Sichel und Magie, Egil wollte weiterhin die Zwergenaxt schwingen, die ihm bisher so tadellos in der Hand gelegen hatte. Also blieb Valdyn übrig. Der schwor zwar weiterhin auf sein altes Schwert, doch machte er die Axt am Gürtel bereit um im Notfall auch aus der Distanz angreifen zu können. Das Mithrilhemd, das Egil zusätzlich auswählte, legte er selbst an, so dass nun schon zwei von uns mit so einer hervorragenden Rüstung ausgestattet waren. Der Krieger fragte aufgrund des Leichtgewichts an seinem Körper, ob er überhaupt noch etwas trug, oder gerade nackt unterwegs war. Valdyn vermeldete daraufhin schnurrend: »Zum Glück für unsere Augen nicht! Schnurrr«

Wir verließen die Hütte des Waldhüters, und ich zog den Hexenbesen wieder hervor. Es galt nun nach Norden zu fliegen, denn laut Norel sollte sich dort eine Höhle befinden, in welcher er das Biest vermutete. Also schwangen wir uns erneut in die Luft und wandten uns nach Norden, flogen über ein Meer von Bäumen hinweg. Selena fragte mich während des Fluges, warum wir überhaupt nach dem Biest suchten, denn das gehöre doch eigentlich gar nicht zu unserer Mission. Ich antwortete ihr, dass ich gerne den Auftrag erfüllen wollte, um vom Hüter des Waldes einen Hinweis darauf zu erhalten, wo ich einen Stab des Xenobil-Holzes bekommen konnte. Würde ich Kay finden, dann hätte ich bei ihm einen Gefallen gut, und ich hoffte, dass es ausreichte, um einen so wertvollen Stab zu bekommen.

Es dauerte über eine Stunde, bis wir den Norden der Insel erreicht hatten. Auf der Landkarte war nur ein einziges kleines Gebirge eingezeichnet, und mein Verstand sagte mir, dass nur dort eine Höhle sein konnte. Also flog ich dorthin und schaute mich suchend um. Es war nicht besonders schwer, den einzelnen Eingang zu entdecken, und so landete ich den Besen direkt davor. Einen Moment lang konnte ich noch immer nicht fassen, dass wir auf einem Hexenbesen flogen, mit sechs Leuten! Aber ich hatte in den vergangenen Wochen bereits so viel Seltsames gesehen, dass es mich kaum noch erschüttern konnte. Zum Glück machte Egil die Fliegerei nun auch nicht mehr so viel aus, und er sah ganz gesund aus, als er vom Besen stieg. Er sagte sogar »Guter Flug!« zu mir. Nur ein paar gewisse Körperstellen rieb er sich mit vor Schmerz verzerrter Miene. Das taten wir jedoch alle insgeheim, so dass es nicht weiter auffiel.

Dann betraten wir die Höhle. Was würde uns dort erwarten? Würden wir tatsächlich das Biest treffen? Oder hatte sich Kay hier versteckt? Wir waren jedenfalls auf alles vorbereitet... dachte ich zumindest! Kaum hatten wir das Gewölbe betreten und Licht gemacht, schon wusste ich, dass wir eben nicht auf alles vorbereitet waren. Es kamen geflügelte Wesen auf uns zu, und ich erkannte sie sofort an ihrer braunen Farbe: Das waren Imps! Sie waren mit den Gargylen verwandt, und wohl entfernt auch mit den Minor-Dämonen, die Nera als

Wächter gehalten hatte, jedoch waren sie wesentlich gefährlicher. Ich kramte schnell in meinem Kopf zusammen, was ich über die Kreaturen gelesen hatte, zog in Windeseile eine Anti-Magie-Sphäre hoch und schickte Sabine wieder aus der Höhle raus. Sie wollte protestieren, aber ich bat sie jetzt keine Fragen zu stellen, sondern draußen auf uns zu warten. Widerwillig ging sie hinaus.

Zu Nelvin rief ich: »Keine Magie verwenden!«, und den anderen riet ich: »Erledigt sie schnell!«, und warf in dem Moment meine erste magische Wurfaxt. Auch Valdyn zückte die Axt und erledigte auf Anhieb einen unserer vier Angreifer. Egil hieb gerade mit der Zwergenaxt auf einen Gegner ein, als er plötzlich mitten in der Bewegung erstarrte und sich nicht mehr rührte. Selena hatte einen weiteren Imp mit einem Pfeil mitten in den Kopf niedergestreckt, während Valdyn und ich uns um den dritten Angreifer kümmerten. Plötzlich schrie Nelvin auf, warf sich den Rucksack vom Rücken und ging in die Knie. Selena, Valdyn und ich schossen und warfen fast gleichzeitig auf den vierten Imp, und dann war der Kampf endlich vorüber.

Ich rief Valdyn und Selena zu, dass sie auf Egil und Nelvin aufpassen sollten, und hetzte nach draußen, wo mich Sabine mit vor Wut funkelnden Augen erwartete. Bevor sie etwas sagen konnte, fing ich an zu erklären: »Entschuldige bitte mein rüdes Verhalten, Sabine, doch ich kenne diese Monster, habe viel von ihnen gelesen. Imps beherrschen dieselben Zaubersprüche wie die Minenspinnen und werfen mit Blindheiten, Verrücktheiten, Drogen und so weiter nur so um sich. Ich wollte sicherstellen, dass sie dich nicht erwischen, daher schickte ich dich raus. Da ich keine Ahnung hatte, dass wir hier auf sie treffen, konnte ich dich auch nicht vorwarnen. Wir haben sie besiegt, aber du musst bitte Egil und Nelvin helfen.«

Zu meiner Überraschung schluckte Sabine jeglichen Kommentar runter, meinte nur »In Ordnung«, und betrat mit mir zusammen die Höhle. Egil stand noch immer wie zur Salzsäule erstarrt dort, mitten in der Kampfbewegung, und Nelvin stand wieder auf den Beinen, hielt sich aber den offenbar schmerzenden Rücken. Die Heilerin steuerte zunächst auf Nelvin zu und fragte ihn nach seinen Beschwerden. Er meinte sofort, das seien Auswirkungen des Zauberspruchs „Alterung“. Ein besonders fieser Spruch! Man fühlt sich wie ein Greis, und für alle vier Stunden, die verstreichen, bevor der Spruch aufgehoben wird, altert der Körper um ein Jahr. Es ist ein Wettlauf mit der Zeit, wenn man keinen Heiler dabei hat, der sich darauf versteht, diesen Spruch zu beenden. Sabine verstand sich glücklicherweise darauf, und sie sprach sofort „Alterung stoppen“ auf den Magier, der im nächsten Moment wieder viel aufrechter stehen konnte.

Und Egil? Es sah mir nach den Auswirkungen des Lähmen-Zaubers aus, den Nelvin selbst unzählige Male über seine Feinde gebracht hatte, und der Magier bestätigte diese Annahme sofort. Sabine feixte uns an, als sie Egil besah und meinte: »Mir gefällt er so! Vielleicht sollten wir ihn eine Weile so lassen? Seine Zunge ist gefährlicher als jede Peitsche, und so haben wir mal eine Weile Ruhe vor ihm.« Entgegen ihrer Worte sprach sie dennoch den Spruch „Lähmung aufheben“, woraufhin Egil sich wieder regen konnte, die Axt wegsteckte und gleich lachend zu Sabine sagte: »Das habe ich gehört, Schwester! Wenn du willst, darfst du meine Peitsche gern mal spüren...« Manche Dinge änderten sich eben nie!

Nelvin nahm mich zur Seite und fragte mich, warum er nicht magisch gegen die Imps vorgehen sollte. Nun konnte ich mit meinem Bücherwissen glänzen und antwortete ihm: »Weil sie gegen Zauberei fast völlig immun sind. Nur etwa 25% aller Zauber wirken gegen sie, und es wäre Kraftverschwendung, es zu versuchen. Nelvin dankte mir für die Warnung, wohingegen Egil mal wieder fluchte: »Verdammt, warum lernen wir solche Dinge eigentlich nicht in der Kriegerausbildung? Es wäre durchaus sinnvoll, Stärken und Schwächen der Monster zu kennen!« Da hatte er allerdings Recht. Ich schaute Sabine an, aber sie zwinkerte mir nur aufmunternd zu. Dennoch fragte ich sie, ob sie mir noch böse sei. Ruhig antwortete sie mir, dass sie es jetzt verstand. Im ersten Moment wollte sie sich nicht herumkommandieren und verscheuchen lassen, aber nun hatte sie erkannt, dass es ein schlauer Befehl war, und ihr Zorn war verraucht.

Endlich hatten wir die Gelegenheit, uns ein wenig umzusehen. Der Kartenzeichner machte uns klar, dass wir uns in einer sehr großen Höhle befanden, und wir wieder einmal froh sein konnten, dieses kostbare, kleine Gerät bei uns zu haben. Valdyn sprach die „Mystische Karte“ darauf, und schon erkannten wir, dass es einige weitere Imps in der Höhle gab. Kleine, rote Punkte auf der Karte machten dies deutlich. Leider sahen wir keinen grünen Punkt, was nichts anderes bedeutete, als dass Kay nicht hier war. »Zumindest nicht lebendig!«, meinte der Krieger, und fing sich einige böse Blicke dafür ein, obwohl er natürlich Recht mit seiner Aussage hatte. Valdyn gab außerdem zu bedenken, dass einer der roten Punkte auch das Biest sein konnte.

Um unsere Chancen gegen die nächsten Imps zu erhöhen, rückte Egil mit einem Angriffsplan heraus. Sabine musste weiterhin außerhalb der Sichtweite bleiben. Nelvin sollte die Wurfaxt von Valdyn übernehmen, denn seine schwache Wurfsichel richtete einfach nicht genug gegen diese Gegner aus. Zwar war dem Magier dabei unwohl, aber es war für ihn noch immer besser als in den Nahkampf zu müssen. Valdyn übernahm dafür das Scimitar, das meine Nahkampfwaffe gewesen war. Außerdem wollten wir versuchen, uns an die Imps heranzuschleichen, um ihnen nicht viel Zeit für ihre Zauber zu geben. So taten wir es dann auch und stürzten

uns ins nächste Gefecht. Zwar überstanden wir es unverletzt, doch meinte Selena hinterher, dass sie gleich drei Zauber abgewehrt hätte. Egal wie schnell wir kamen, diese Imps zauberten schneller. Es wurde zum Glücksspiel, und diesmal konnten wir es nicht mit Magie oder Tricks zu unseren Gunsten verbessern.

Wir durchsuchten weiterhin die Höhle, und fanden eine ganz nette Kiste in einer versteckten Ecke. Ohne den Kartenzeichner wäre sie uns wahrscheinlich entgangen, aber so haben wir sie erwischt und konnten sie öffnen. Fünf Dietriche, eine Windperle, eine Wunschmünze, 635 Gold und ein Regenbogenstein waren unsere Belohnung. Da Sabine die Perle weiterhin nicht haben wollte, gab ich sie Selena zur Aufbewahrung, die Münze steckte ich selbst ein. Den schön anzuschauenden Regenbogenstein leitete ich ebenfalls an die Sylphe zur Aufbewahrung weiter, und dann konnten wir den Weg fortsetzen.

Weder fanden wir eine Bestie, noch fanden wir Kay oder zumindest seine Überreste. Nachdem wir insgesamt sieben weitere Imps beseitigt, und Sabine uns von den fiesen Sprüchen kuriert hatte, gab es nur noch einen einzigen roten Punkt in der Mitte der Höhle. Allerdings war es ein Bereich, zu dem wir keinen Zugang fanden und der abgeschlossen zu sein schien. Eine seltsam gestrichelte Linie auf dem Kartenzeichner teilte uns das Geheimnis dieses Bereichs mit: Im Norden gab es eine illusionäre Wand, die wir durchschreiten konnten.

Als wir uns diesem Bereich näherten, hörten wir ein leises Knurren. Wir schauten Valdyn an, aber er machte gleich klar, dass das nicht von ihm kam. Vorsichtig gingen wir durch die Wand, da hörten wir es erneut. Es klang ziemlich schaurig und böse. Es musste ein gewaltiges Ungeheuer sein, und ich war mir ziemlich sicher, dass es die gesuchte Bestie war. Ich flüsterte es meinen Gefährten zu, und dann schwärmten wir ein wenig aus, verteilten uns. In diesem Höhlenabschnitt lagen Dutzende von Knochen und Schädeln auf dem Boden. Teilweise erkannte ich Imps, ich glaubte auch Hirsche, Rehe und selbst Pferde zu erkennen, und mindestens ein menschlicher Schädel war ebenfalls dabei. Ob das Kay gewesen war? Wir würden es wohl nicht mehr erfahren…

Plötzlich ertönte ein lautes Gebrüll, und aus den Schatten tauchte ein schreckliches Ungeheuer auf. Ohne auch nur eine Sekunde zu zögern, stürzte sich das Biest auf uns. Valdyn zauberte den Spruch „Monster wissen“ und teilte uns mit, was er sah. Es war gewaltig: Stärke, Schnelligkeit, Kondition, selbst Intelligenz schienen extrem hoch zu sein, Schwächen gab es keine zu erkennen. Das Ding verfügte über Magie, hatte gewaltige Klauen, scharfe Krallen, noch schärfere Reißzähne und einen dornenbewehrten Schwanz. Wie aus einem Albtraum, dachte ich. Valdyn ergänzte: »Oh, und das Monster ist K...«, in diesem Moment wurde unser armer Feline von einem gewaltigen Eisball getroffen, der ihn mehrere Schritt weit wegschleuderte, bevor er auf dem Boden aufschlug und sich nicht mehr rührte.

»Valdyn!«, rief Sabine entsetzt und lief gleich zu ihm, um zu helfen. Nelvin machte sich seinerseits bereit für einen Eisball und traf das Biest, das noch nicht einmal von den Beinen geholt wurde, sondern mit seinen Klauen Egils Mithrilhemd vor eine echte Zerreißprobe stellte. Ein wahrer Schlaghagel prasselte auf den Krieger ein, so dass er nur versuchen konnte auszuweichen oder zu parieren, jedoch keine Gelegenheit für einen eigenen Angriff hatte. Ich zog Feuerbrand aus dem Rucksack und schoss einen Feuerball auf diese widerliche Kreatur, während Selena einen Wasserfall über das Monster ergoss. Egil rief Selena auf Sylphisch zu: »Nimm was Stärkeres! Eisball! Nelvin? Nochmal...« Ich versuchte erneut Feuerbrand zu verwenden, leider hatte ich aber soeben die letzte Ladung verbraucht. Es war restlos leer, und keine Flamme kam mehr heraus. Da ich sonst nichts hatte, warf ich wie besessen mit der Wurfaxt und hoffte, nicht versehentlich Egil zu treffen. Der bekam schon wieder einen Hieb ab und sank mit schmerzverzerrtem Gesicht auf die Knie, während ihm die Waffe aus der Hand geprellt wurde und gefährlich nah an Nelvins Kopf vorbeiflog. In diesem Moment wurde die Bestie von zwei weiteren Eisbällen getroffen, und ging endlich zugrunde.

Was für ein Monster! Was für ein Biest! Egil japste nach Luft und erhob sich schwankend. Nelvin keuchte aufgrund der magischen Anstrengungen – offenbar konnte der Ring von Nera das nicht vollständig verhindern. Selena war bereits zu Sabine geeilt und half ihr mit Valdyn. Und ich wollte mich gerade umdrehen, und ebenfalls nach meinem Gefährten schauen, da zog das schreckliche Biest noch einmal meinen Blick an. Plötzlich verwandelte sich die Bestie. Sie schrumpfte zusammen, verformte sich, und wurde zu einem jungen Mann. Kaum war er kurz klar zu erkennen gewesen, schon verformte er sich weiter und zerfiel vor unseren Augen. Nur ein loser Knochenhaufen blieb zurück. Unglaublich! War das etwa Kay gewesen? Der Verdacht lag nahe...

Nun drehte ich mich um und wandte mich meinen Freunden zu. Valdyn lebte, und er war dank Sabines Heilkunst gerade dabei, sich wieder zu erheben. Als ich hinzukam, meinte er knurrend: »Grrrr, warum passiert sowas immer mir?« Ich sagte zu ihm, er hätte das Biest mit seinem Zauber auf sich aufmerksam gemacht. Und dann meinte der Feline: »Knurrr, Kay war die Bestie! Ich fand es heraus, als ich den Zauber sprach«, und ich erklärte ihm und den anderen kurz, welche Verwandlung ich gerade an dem Biest gesehen hatte. Wir

hatten es zwar bezwungen, doch beinahe hätten wir es nicht überstanden. Ohne unsere Magie hätte es schlecht für uns ausgesehen.

In dem Moment kam Egil wieder zu uns und sagte: »Darf ich kurz um Ihre Heilung bitten, holde Sabine?« Er trug ein glänzendes, funkelndes Amulett in den Händen und wirkte sehr erschöpft. »Was ist das?«, fragte ich den Krieger. Er meinte, er hätte es zwischen Kays Knochen gefunden, und es sei der einzige Gegenstand, der nicht zerfallen war. Wir sollten es dem Waldhüter mitbringen, als Beweis, denn sonst würde uns niemand glauben, dass Kay das Biest gewesen ist. Sabine heilte Egils Verwundungen, und dann machten wir uns müde auf den Rückweg.

Als wir die Höhle verließen, hatte bereits der Nachmittag begonnen. Da sowohl Egil als auch Valdyn sicher waren, dass sie den Flug zurück zu Norel durchhalten würden, machten wir uns sogleich auf den Weg. Ich war sehr gespannt darauf, was der Ranger zu unserer Entdeckung zu sagen hatte. Bald waren wir in der Luft und hatten einen weiteren ruhigen Flug. Ich spürte regelrecht, dass jeder meiner Freunde seinen Gedanken nachhing. Wir hatten gerade Unglaubliches erlebt, und nun versuchten wir alle zu verstehen, wie es dazu gekommen war. Kay musste geahnt haben, dass er sich in ein Monster verwandeln würde, sonst wäre er nicht so weit von seinem Mentor weggelaufen, sondern hätte versucht, sich bei ihm Hilfe zu holen. Doch so versuchte er Norel zu beschützen, indem er in Richtung Norden floh und sich in der Höhle niederließ.

Die Kunde vom Untergang der Bestie schien bereits die Tierwelt erreicht zu haben, denn ich sah wesentlich mehr Rehe und Hirsche im Wald als während der Anreise. Nun war der Wald so voller Leben, wie ich es mir eigentlich vorgestellt und erhofft hatte, und ich genoss den Flug sehr. Dann endlich kam die Hütte des Waldhüters in Sichtweite, und ich landete den Hexenbesen behutsam vor ihr. Kaum waren wir abgestiegen, da wunderte sich schon Sabine: »Sagt mal, was denkt ihr über das Schicksal dieses armen Jungen? Lässt euch das kalt, oder berührt es euch?« Egil war, wie üblich, der schlagfertigste und meinte: »Klar berührt es! Viel mehr interessiert mich aber: Was macht einen jungen Menschen zu so einem Monster?« Nelvin meinte, dass es sich dabei vermutlich um einen Fluch handelte. Valdyn sagte, dass ihn diese vielen, verschiedenen Wunder in unserer Welt sehr bewegen und beschäftigen. Und er glaubte, dass dieses seltsame Amulett, das Egil gefunden hatte, eventuell etwas zu der Verwandlung beigetragen haben könnte. Es sollte dringend mal untersucht werden. Ich schlug vor, dass wir erst mit Norel sprechen, vielleicht würde das schon ein paar Fragen beantworten.

Also betraten wir die Hütte und erzählten Norel alles, was wir im Norden der Insel erlebt hatten. Schockiert und bestürzt sagte er: »Das ist ja unfassbar! Kay war das Biest? Mein Gott, welch schrecklicher Fluch muss auf ihm gelastet haben. Möge seine Seele in Balas Reich ihren Frieden finden! Nehmt dieses Stück Holz zum Dank für Eure Hilfe. Dieser Stock besteht aus dem seltenen Xenobil-Holz.«

Feine Sache! Damit hatten wir bekommen, wofür wir die Insel betreten hatten, ohne überhaupt danach gefragt zu haben. Wir bedankten uns artig, anschließend kam ich auf das Amulett zu sprechen, das Egil gefunden hatte, und ließ ihn einen Blick darauf werfen. Der Ranger erkannte es wieder und erklärte uns: »Der arme Kay! Das Amulett war sein ganzer Stolz! Er hat einmal erzählt, dass er es von einem großen Magier bekommen hat, und dass es magische Kräfte besitzt. Doch offensichtlich konnte es ihn nicht vor diesem Fluch bewahren. Alles Gute und sichere Wege wünsche ich euch! Hoffen wir, dass Kay das einzige Opfer dieser Verwünschung war!«

Dem konnten wir uns nur anschließen. Norel machte gar keine Anstalten, das Amulett behalten zu wollen, und so nahmen wir es mit, als wir die Hütte verließen. Draußen meinte Valdyn, er würde gerne mal versuchen seinen „Identifikation“-Zauber auf das Amulett zu sprechen. Egil händigte das gute Stück aus, und der Feline konzentrierte sich auf den Zauber. Beim ersten Mal misslang er, doch beim zweiten Mal schien Valdyn klar sehen zu können. Er sagte, er erkenne auf dem Amulett einen Zauber zur Reduzierung der Magie-Anfälligkeit, also mit anderen Worten eine Art permanente „Anti-Magie-Sphäre“, und außerdem zehn Ladungen des Spruches „Mystischer Globus“. Einen Fluch konnte er nicht entdecken.

Egil forderte das Amulett zurück und wollte es anlegen. Nelvin meinte aber, er solle damit noch warten. Wenn wir das nächste Mal nach Spannenberg kämen, dann sollten wir vorher den Weisen im Haus der Sage fragen und ihn das Amulett identifizieren lassen. Wenn auch er nichts fände, dann spräche nichts mehr dagegen, das gute Stück anzulegen. Der Krieger wollte sich glücklicherweise noch ein wenig gedulden und steckte das Amulett solange in den Rucksack.

Doch wie ging es nun für uns weiter? Uns blieb noch ein wenig Zeit übrig, bevor es dunkel wurde. Und da mir die Landkarte zeigte, dass es von unserem momentanen Standort aus nicht allzu weit bis zur Insel der Winde war, beschlossen wir diesen Weg zu fliegen und unsere Windkette zu basteln. Doch dazu würden wir uns wieder auf den Hexenbesen setzen müssen. So langsam waren alle empfindlichen Teile durchgehobelt... Aber

ich gewöhnte mich besser schnell daran, denn der Besen würde in der nächsten Zeit unser Haupttransportmittel bleiben.

Nach fast einer halben Stunde Flugzeit hatten wir die Waldinsel verlassen und mussten erneut eine Weile über das Wasser hinwegfliegen. Sofort spürte ich wieder, wie der Griff an meinem Oberarm fester wurde. Hoffentlich würde Selena sich bald entspannen können, denn sonst drohten mir dauerhafte Quetschungen an meinem Arm. Inzwischen war ich mir eigentlich sicher, dass dieser Besen nicht abstürzen würde, solange ich bei Bewusstsein war und ihn steuern konnte. Also genoss ich den Flug und war dabei tiefenentspannt. Ich hätte mir nie träumen lassen, dass ich mal eine Abenteuergruppe anführen und sie mit einem Hexenbesen über die Inseln fliegen würde, und manchmal musste ich mich einfach kneifen, denn ich dachte, mich in einem fortwährenden Traum zu befinden.

Die Insel der Winde liegt südlich von Meras Insel und ist die mit Abstand kleinste der dreizehn Lyramionischen Inseln. Schon aus größerer Entfernung erkannten wir die zwölf großen, blauen Windtore, die im letzten Sonnenlicht des Tages glänzten. Sie waren aufgestellt in vier Reihen á drei Tore, leicht versetzt voneinander, aber dennoch parallel angeordnet. Wieviel Glück hatte diese Insel gehabt, dass sie vom herabstürzenden Mond, sowie von der daraus resultierenden Flutwelle nicht zerfetzt worden war? Südlich der Anordnung der zwölf Tore stand ein einzelnes Haus, und das musste der Windschrein sein, von dem in dem Buch die Rede gewesen war.

Der Schlüssel, der bei dem Windtor-Buch dabei gewesen war, passte perfekt und öffnete uns den Windschrein. Das Haus war sehr schlicht eingerichtet: Weiße Marmor-Kacheln an den Wänden und auf dem Fußboden, und sonst nur zwei Altäre. Egil schimpfte sofort, dass es dort nicht einmal Sitzgelegenheiten gäbe, und damit hatte er Recht, denn es gab einfach gar nichts, abgesehen von den Altären. Wir widmeten uns zunächst dem linken Altar und sahen dort eine kreisförmige Vertiefung, um die herum zwölf kleine Löcher angeordnet waren. Es war nicht besonders schwer zu erraten, was hier zu tun war. Ich kramte aus meinem Rucksack die Perlmutt-Kette hervor, und ließ Selena zwölf von den inzwischen vierzehn Windperlen auspacken. Hoffentlich funktionierte die Kette auch, immerhin waren einige der Glieder zu Perlmuttsplittern zerbröselt worden. Ich ordnete die Kette in der Mitte an und legte sie in den Kreis, während ich die Windperlen außen herum in die Löcher legte. Gerade, als ich die letzte Windperle an ihren Platz gelegt hatte, vollzog sich die Umwandlung: Wie von Geisterhand bewegt, reihten sich die zwölf Windperlen auf die Perlmuttkette. In einen samtenen Lichtschein getaucht, lag jetzt eine Windkette auf dem Altar.

Ich nahm die Kette und schaute sie mir an. Überraschend berührten sich die Perlen nicht, sondern sie waren voneinander getrennt auf die Kette gereiht worden. Es war faszinierende Magie! Die Abstände zwischen den Perlen waren nahezu identisch, nur dort, wo sich die zerstörten Glieder der Perlmuttkette befanden, da waren die Abstände leicht variabel. Ich war mir dennoch sicher, dass die Kette funktionieren würde. Leicht schüchtern ging mein Blick in die Runde und ich fragte, ob jemand von ihnen die Kette tragen wollte. Keiner meldete sich, sie schmunzelten nur über meine Frage, und Egil war es, der dann sagte: »Du bist der Anführer, also trägst du die Kette!«, und so hängte ich mir die Windkette um.

Dann wandten wir uns dem zweiten Altar zu. Hier sahen wir eine stabförmige Senke, an deren Ende eine kugelförmige Vertiefung war. Auch das war nicht wirklich schwer zu erraten: Der Stab vom Xenobil-Holz gehörte in die längliche Einbuchtung, und eine Gemme kam in die Andere. Ich glaube, es war jene Gemme, die im Burnville-Tunnel durch die Höhle geschossen wurde und daraufhin in Selenas Finger geraten war. Also war es unser kleiner Glücksbringer, den wir nun verwendeten. Sofort schmolzen die beiden Teile zu einem einzigen zusammen, und ich konnte einen Stab des Aufbaus vom Altar nehmen.

Anschließend verließen wir den Schrein wieder. Nun galt es die Windkette zu testen, und dafür gingen wir zu den nach Sonnenuntergang nicht mehr ganz so schön schillernden Windtoren. Wir wollten durch das erste der zwölf Tore gehen und schauen, wohin es uns verschlägt. Dazu fassten wir einander an den Händen und blieben dicht zusammen. Als wir unter dem Tor hindurchgingen, leuchtete ein kleiner Kristall an der Spitze des Torbogens auf, und es kam ein leichter Luftzug auf, mehr passierte nicht. Wir waren noch immer auf der Insel der Winde und wurden nicht teleportiert. Egil fragte, ob die Kette vielleicht kaputter war als gedacht, so dass es daher nicht funktionierte. Doch Nelvin meinte, dass das Gegenstück zu diesem Tor vielleicht dasselbe Schicksal erlitten hatte, wie das Tor bei Lebabs Turm: Es war zerstört. Nur wenn zwei funktionsfähige Tore miteinander verbunden waren, konnte das Torsystem funktionieren.

Diese Aussage war schnell zu überprüfen, indem wir einfach ein anderes Tor ausprobierten. Schließlich standen mehr als genug von ihnen hier herum, und die Auswahl war groß. Leider funktionierte auch das zweite Tor nicht. Ein Leuchten, ein Windhauch, nur wurden wir nicht teleportiert. Unsere nächste Theorie war, dass man vielleicht nur einzeln die Tore benutzen konnte. Sabine warf diese Hypothese in den Raum und bat mich,

mal alleine durch ein Tor zu gehen. Aber wie wäre dann vor knapp 60 Jahren mein Großvater mitsamt seiner Gruppe aus Vielauges Reich entkommen? Entsprechend funktionierte auch diese Idee nicht.

Mein jugendliches Ungestüm sorgte dann für eine lustige Szene: Ich war ein wenig angesäuert, weil es nicht funktionierte, und weil wir scheinbar unsere Zeit mit diesem ollen Windzeug verschwendet hatten. Also warf ich meinen Rucksack ab, und lief wie von Thornahuun persönlich gehetzt durch das dritte Windtor in der ersten Reihe. Klappte nicht. Also machte ich kehrt und widmete mich der zweiten Reihe, lief mit einem Schrei auf den Lippen durch alle drei Tore hindurch, und hörte Egil die fiese Aussage tätigen: »Lunselin kriegt nen Spleen!« Doch das machte mich nur noch wütender, schließlich war das einer der fiesen Sprüche in meiner Schulzeit gewesen. An manchen Tagen hörte ich mehrere Dutzend Male: »Lunselin hat nen Spleen!«, so dass ich nicht nur meine Mitschüler, sondern auch meinen Namen zu verfluchen lernte.

Wütend flitzte ich auch durch die dritte Reihe, und als ich durch das zweite Tor dieser Reihe rannte, geschah es plötzlich doch noch: Ein Windstoß erfasste mich und hob mich für einen Moment durch Raum und Zeit. Kurz wurde mir schwindelig, und ich schloss eine Sekunde lang die Augen. Und als ich sie wieder öffnete, stellte ich fest, dass ich mich nicht mehr auf der Insel der Winde befand. Ich war auf einem Feld. Hinter mir stand das Windtor, durch das ich gerade gereist war. Zu meiner Linken befand sich ein großes Gebirge, und zu meiner Rechten sah ich eine Graslandschaft. In der Ferne erkannte ich Felder, sowie einen beginnenden Fußweg. Leider hatte ich den Kartenlokator nicht dabei, denn sonst hätte ich anhand der Koordinaten herausfinden können, wo ich mich befand. So blieb mir im Moment nur der Rückweg durch das Tor, sowie die Hoffnung, dass es mich tatsächlich zu meinen Freunden zurückbringen würde.

Das Windtor funktionierte genau so, wie es funktionieren sollte. Es brachte mich direkt zum Ausgangsort auf der Insel der Winde zurück. Meine Freunde waren inzwischen nähergekommen, als ich unter dem Torbogen hervortrat. Wohin es mich gebracht hatte, wollten sie wissen. Ich antwortete, dass Valdyn den Kartenlokator hatte, und ich es daher nicht herausfinden konnte. Aber es gäbe einen einfachen Weg es zu überprüfen: Ich reichte Nelvin die Hand, der sie sofort nahm. Bevor er wusste, was geschah, hatte sich schon Sabine bei ihm eingehakt. Dahinter folgten Selena, Egil und Valdyn, und so versuchten wir einmal alle sechs gemeinsam durch das Tor zu gehen.

Es funktionierte, und einer nach dem Anderen verschwand durch das Tor. Es war seltsam: Ich ging zuerst, und für einen kurzen Moment sah ich Nelvin nicht mehr, spürte aber noch immer seine Hand in meiner. Schließlich waren wir alle hindurch, und schauten uns um. Es war dieselbe Landschaft, die ich vorher bereits wahrgenommen hatte. Nun überprüften wir Kartenlokator und Weltkarte, und stellten überraschend fest, dass wir uns auf der Schlangeninsel ganz im Südosten befanden. Diese Insel hatte ihren Namen von der Schlangengöttin Sansrie, die dort herrschte, und den Ruf hatte böse, gemein und unberechenbar zu sein. Sie residierte dort in ihrem Tempel, und Großvater Thalion musste sich früher bereits mit ihr anlegen, da sie ein Stück von dem Amberstar bei sich versteckt hielt. Sansrie hatte geflügelte Schlangen, sogenannte Schwingenspeier, als Leibgarde, und die machten Thalion und seinen Gefährten das Leben zur Hölle. Unter Aufbietung aller Kräfte, und unter dem Einsatz vieler Heiltränke gelang es ihm schließlich, die Göttin zu bezwingen.

Da wir weder vorhatten Sansrie zu begegnen, noch die Stadt Snakesign zu besuchen, beschlossen wir das Tor erneut zu durchqueren, und andere Windtore zu versuchen. Dieses Mal lief ich weniger unbeherrscht herum, und probierte die restlichen vier Tore aus, doch keines von ihnen brachte mich von der Insel fort. Also gab es zusammenfassend zu sagen, dass es im Moment nur ein einziges funktionierendes Windtor dort draußen gab. Die Windkette war tadellos, aber anscheinend hatten Mond, Flut, Erdbeben und andere Gewalten alle Tore bis auf das „Schlangentor“ zerstört. Von Lebabs Turm wussten wir es genau, bei den anderen Toren ahnten wir es mehr, als dass wir es wussten. Doch warum hatte ausgerechnet das Schlangentor alle Gefahren überstanden? Nelvin meinte, entweder hatte Sansrie einen Stab des Aufbaus, oder aber es lag an den hohen Bergen, die die komplette Insel umgaben. Aber es war gut zu wissen, dass das funktioniert, denn sollten wir jemals auf diese Insel müssen, dann wären die Windtore unser einziger Weg, denn wir konnten weder mit dem Schiff dorthin fahren, noch mit dem Hexenbesen über die Berge fliegen.

Von nun an wollten wir sämtliche Windtore, denen wir begegneten, wieder aufbauen. Egil machte aber gleich klar, dass die Liebe zu den Windtoren nicht so weit ging, dass er freiwillig noch einmal die Hügelhöhlen durchqueren würde. Valdyn stimmte fauchend zu, und selbst Sabine meinte, dass sie dieses Abenteuer nicht erneut haben müsse. Wo wir gerade bei Abenteuern waren, stellten wir fest, dass unsere Abenteuer für heute vorbei waren. Wir errichteten uns ein Nachtlager mitten zwischen den Windtoren. Zwar wurde das ein wenig zugig, da der nächtliche Wind ungeschützt über die Insel fegte, doch in den Zelten war es einigermaßen kommod, so dass wir bald darauf eingeschlafen waren.

TAG 26: Vorbereitungen für große Aufgaben

Ich wachte auf, als die beginnende Morgendämmerung einen neuen Tag ankündigte. Kaum wusste ich wieder, wo ich war, gingen mir auch schon zahlreiche Dinge durch den Kopf. Ich dachte zum Beispiel an Kay. Welch schrecklicher Fluch hatte ihn zu einer solchen Bestie werden lassen? Und wie viel Glück hatten wir gehabt, dass wir alle Sechs diese Höhle wieder lebendig verlassen konnten? Valdyn wäre beinahe durch den Eisball umgekommen, und Egil wäre fast von der Bestie zerrissen worden. Valdyn hätten wir auch schon in Luminors Turm verlieren können. Selena war nur knapp dem Feuerriesen im Burnville-Tunnel oder der Verrücktheit bei den Gnomen entkommen. Sabine hatte schon bei der Verschleppung aus Burnville durch die Feuerdrachen wahnsinniges Glück gehabt. Nelvin wäre beinahe in der alten Krypta seinen Wunden erlegen, und ich hätte um ein Haar den zweiten Tag meines Abenteuerdaseins nicht überstanden, dank zweier großer Spinnen. Wir hatten alle wahnsinniges Glück, dass wir noch lebten und in der Lage waren unsere Reise fortzusetzen. Und das war alles erst der Anfang! Wir konnten davon ausgehen, dass die dunkle Macht, die Lyramion bedrohte, sich auch nicht einfach so von uns stoppen ließe, sondern sie würde Gegenmaßnahmen ergreifen, mit dem festen Ziel, unsere Existenzen auszulöschen. Das machte mir viel mehr Angst, als ich mir eingestehen wollte.

Zu Beginn meines Abenteuers haderte ich zu sehr mit meinem Schicksal, als dass ich mir Gedanken über Leben und Tod gemacht hätte. Doch nun, drei Wochen später, hatte ich wahre Freundschaft kennengelernt. Ich hatte Gefährten gefunden, mit denen ich mich verbunden fühlte, und die mir etwas bedeuteten. Ich hatte Sally kennengelernt und fühlte zum ersten Mal in meinem Leben die Liebe. Ich hatte Teile von Lyramion gesehen und war von so einfachen Dingen wie einer Feuerdistel fasziniert. Verdammt, ich wollte noch nicht sterben, sondern mehr davon sehen und fühlen. Ich wollte leben! Und ausgerechnet jetzt, wo mich zum ersten Mal diese Erkenntnis überkam, drohte mein Leben mehr denn je ein jähes Ende zu nehmen. Genau das machte mir gerade große Angst!

Als ich Egil und Sabine beim Frühstück vorbereiten sah, stand ich auf und gesellte mich zu ihnen. Egil scherzte munter herum: »So früh schon auf den Beinen, Lunsi?«, doch als er sah, dass mir nicht zum Scherzen zu Mute war, nahm er mich gleich zur Seite und fragte was mit mir los ist. Und dann brach es aus mir heraus, und ich konnte meine Gefühle und meine Tränen nicht länger unterdrücken. Ich erzählte dem Krieger, dass ich panische Angst vor dem Sterben hatte, dass ich nicht alles wieder verlieren wollte, was ich in den vergangenen Wochen erstmals in meinem Leben gefunden hatte. Und mir war es egal, ob er mich dafür auslachen würde, oder nicht...

Aber Egil lachte nicht. Er fasste mich mit starkem Griff an der Schulter und sagte mit fester Stimme: »Glaub bloß nicht, dass es auch nur einem von uns anders geht!« Selbst er, der furchtlose Krieger, fürchte sich vor dem Tod und vor einem allzu frühen Eintritt in Balas Reich. Er sei noch nicht bereit abzutreten, so jung und auf seiner ersten großen Mission. Und natürlich wolle er nicht als Jungfrau sterben, fügte er mit einem Augenzwinkern hinzu. Ich rollte mit den Augen, aber wenn ich genau darüber nachdachte, dann ging es mir eigentlich genauso. Auf mich wartete noch so viel, ich hatte noch so viel zu erleben. Warum sollte der Krieger das anders sehen, als ich? Egil fügte hinzu: »Das ist auch genau der Grund, warum ich dir damals sagte, dass wir kein falsches Mitleid mit unseren Angreifern haben dürfen, dass wir immer alle unsere Ressourcen nutzen müssen, dass wir das Glück in unsere Richtung zwingen müssen. Damals hast du es nicht verstanden, aber nun weißt du, warum ich so sehr an unserem Sieg und an unserem Leben hänge. Wir haben schließlich alle Träume, die auf Erfüllung warten!«

Überraschend fasste mich eine Hand an meiner anderen Schulter. Es war Sabine! Eigentlich hatte ich gar nicht gewollt, dass sie zuhört, aber mein Gefühlsausbruch muss sie aufmerksam gemacht haben. Auch sie spendete mir Trost und meinte, dass sie ebenso fühlt. Sie sei ebenfalls noch zu jung, um diese Welt zu verlassen und Balas Reich zu sehen. Wir seien jedoch eine sehr schlagkräftige und einfallsreiche Truppe, die es mit allen Gefahren aufnehmen könne. Und solange sie noch atme, solange werde sie mit Galas Hilfe alles Erdenkliche tun, um jeden aus der Gruppe am Leben zu erhalten. »Und Träume zu erfüllen?«, fragte Egil nun mit einem anzüglichen Grinsen? Sabine machte eine Geste, als würde sie Egil in den Hintern treten und meinte dann: »Für das Ende deiner Jungfräulichkeit werde ich definitiv nicht verantwortlich sein!«

Nach und nach wachten nun die Anderen auf. Ich war nicht alleine! Ich war nicht mehr alleine! Vielleicht würde ich nie mehr alleine sein! Ich musste einfach alles geben, um dieses Abenteuer erfolgreich zu überstehen. Die Worte von Egil und Sabine machten mir Mut, dennoch blieb die Angst ein ständiger Begleiter. Ein Fehler, und ich wäre nicht mehr in der Lage, ihn wieder gutzumachen. Als ich diese Worte laut aussprach, meinte Sabine zu mir: »Perfekt! Angst ist genau jenes Gefühl, das Gala uns Menschen geschenkt hat, um dafür Sorge zu tragen, dass wir aufgrund unserer Abenteuerlust keine allzu gewagten Risiken eingehen!« Ich musste eben damit leben. Für Lyramion! Für Sally! Für meine Zukunft!

Bald hatten wir uns versammelt und besprachen unsere heutigen Aufgaben. Wir wollten nach Hause fliegen, und unterwegs bei den Gnomen und bei Necros vorbeischauen. Und dann wollten wir alles für unsere Reise zum Tempel der Bruderschaft vorbereiten. Überraschend meldete sich Nelvin zu Wort und seine Stimme klang etwas schroff als er sagte: »Bei den Gnomen müssen wir nicht mehr vorbeifliegen. Es gibt mit ihnen nichts mehr zu bereden!« Sabine fragte ihn, ob er noch immer sauer auf uns wäre aufgrund unserer spöttischen Bemerkungen. Aber Nelvin meinte, er sei eher sauer auf Targor. Wir hätten ihm die Chance gegeben und er hätte sie mit Füßen getreten. Der Magier meinte, viel mehr als über uns hätte er sich über seine mangelhafte Menschenkenntnis geärgert. Immerhin sei er der Älteste von uns und sollte eigentlich am meisten davon vorweisen können. Egil mischte sich mal wieder ein: »Das ist aber kein Mensch! Das ist ein Gnom! Also hör auf dir etwas vorzuwerfen! Der kleine Sack wollte vom ersten Moment an nur angeben.« Und auch Sabine schlug in dieselbe Kerbe als sie ergänzte: »Und während du dachtest, er wäre nützlich für uns, übernahm er selbstgefällig die Führung und stellte Forderungen. Ihn loszuwerden war die einzig logische Entscheidung!« Valdyn meinte darauf: »Knurrr. Er ist *uns* losgeworden, und nicht umgekehrt.«

Bald hatten wir Nelvin überzeugt und wir beschlossen, die Mine der Gnome von unserer Reise auszuschließen. Dafür hatte Egil einen anderen Vorschlag. Er meinte, auf dem Rückweg sollten wir uns trennen. Drei von uns, nämlich Valdyn, Selena und Lunselin fliegen mit dem Besen nach Hause, während Nelvin, Sabine und er selbst das Schiff nach Hause paddeln. Wir sollten es in Spannenberg am Anleger lassen, nur für den Fall, dass dem Hexenbesen mal etwas passiert und wir das Schiff noch einmal benötigen. Sabine meinte, sie würde viel lieber fliegen, aber Egil blieb hart: Valdyn und Selena seien wasserscheu und wollen nicht nasswerden, ich selbst müsse den Besen steuern, und für das Schiff brauche es zumindest drei Leute, damit einer beim Rudern mal Pause machen könne. Widerwillig fügte sich die Heilerin. Für den Nachmittag wünschte ich mir ein Treffen mit Sally, das mir die Anderen gerne gestatten wollten, zu dem Preis, dass ich später das „Wort des Markierens“ auf unser Haus spreche, damit wir in Zukunft auf diese Weise zurückreisen können. Ein allzu geringer Preis für ein paar schöne Stunden mit meinem Schwarm.

Bald war unser Lager abgebrochen, und wir machten uns wieder auf die Reise. Der Hexenbesen trug uns auch heute zuverlässig über die Lyramionischen Inseln, allerdings war der Flug dieses Mal etwas unruhiger. Wir hatten stärkeren Wind, und die vielfach auftretenden Böen rüttelten recht stark an uns. Zum Glück konnte ich den Hexenbesen gut unter Kontrolle behalten. Dennoch meinten meine Gefährten später, dass der heutige Flug sehr unangenehm gewesen sei. Als ich einen kurzen Blick in Valdyns Augen warf (da er die größte Angst vor Wasser hatte, machte ich mir um ihn am meisten Sorgen), da meinte er belustigt: »Was schaust du mich so an? Ich bin schon auf einem Drachen bei Sturm in den Wolken unterwegs gewesen. Das bisschen Wind bringt mich nicht um! Schnurrr.« Einmal mehr wünschte ich mir mehr von den Abenteuern des Felinen zu erfahren.

Bald hatten wir das Hexenhaus erreicht, und ich landete dort. Egil, Selena und ich betraten das Haus gemeinsam, der Rest blieb draußen, denn sie konnten ohnehin nicht mit dem Kater sprechen. Gut, Selena konnte das ebenfalls nicht, jedoch war Necros der erste Kater, den sie jemals gesehen hat, und nachdem ich ihr von dem herrlichen, weichen Fell berichtet hatte, wollte sie ihn zu gerne einmal streicheln. Und da das ein Wunsch war, den man leicht erfüllen konnte, nahmen wir sie mit rein.

Mit steil aufgerecktem Schwanz kam Necros auf uns zu. Als ich telepathisch mit ihm Kontakt aufnahm, meinte er gleich, dass er bereits gefühlt hätte, dass wir Nera aufgehalten haben. Er bedankte sich artig dafür, während Selena ihn unablässig kraulte und der Kater laut schnurrte. Ich fragte den kleinen Racker, ob wir ihn irgendwohin bringen sollen, oder ob er sich hier wohlfühlt und bleiben möchte. Er meinte, hier gäbe es mehr als genug Mäuse, so dass es für den Rest seines Lebens reichen würde. Außerdem kenne er die Gegend und jeden Schlupfwinkel des Hauses. Also wolle er auch nicht fort. Bald darauf verabschiedeten wir uns von dem Kater. Auf dem Weg nach draußen wisperte mir Selena fragend zu: »Ob Valdyn auch so weiches Fell hat?« Ich ermunterte sie, es einfach mal herauszufinden…

Vom Hexenhaus aus flogen wir weiter nach Norden, bis wir das Ende der Insel erreicht hatten. Bald landete ich bei dem Schiff, das uns Kapitän Torle großzügigerweise überlassen hatte. Dort teilten wir uns wie besprochen auf. Während Valdyn, Selena und ich auf dem Hexenbesen in Richtung Heimat flogen, brachten Egil, Sabine und Nelvin das Schiff zurück. Während sie das taten, nutzte ich die Gelegenheit, um bis zu meinem Haus zu fliegen, dort die Rucksäcke abzustellen und etwas Bequemeres anzuziehen. Zwischendurch flüsterte mir Selena zu, dass Valdyns Fell durchaus weich sei. Zwar nicht so weich wie Necros‘ Fell, aber immerhin. Sie hatte es während des Fluges gespürt, als der Feline direkt hinter ihrem Rücken saß. Leider hatte sie trotz des weichen Fells die Anwesenheit Valdyns noch immer als unangenehm empfunden. Sie konnte sich einfach nicht so recht mit ihm anfreunden.

Ich erledigte meine Pflicht als Anführer der Gruppe und wirkte wie versprochen den Zauber „Wort des Markierens“ auf meine Wohnung. Von nun an wäre wenigstens die Rückreisezeit gleich null. Aber den nun folgenden Weg zum Schiffsanleger mussten wir dennoch laufen. Zwar hätte ich den Hexenbesen nehmen können, jedoch hatten wir so viel Zeit übrig, dass wir auch locker laufen konnten. Immerhin mussten die Schifffahrer einen viel größeren Weg zurücklegen und waren auch nicht so schnell wie wir. Außerdem konnte man beim Laufen besser reden als beim Fliegen, und ich wollte Selena und Valdyn einander ein wenig näherbringen während des Weges.

So richtig gelingen wollte mir das allerdings nicht, denn ich hatte die Rechnung ohne Valdyn gemacht. Der Feline gab sich sehr grüblerisch und wortkarg, als wir gemütlich wanderten. Während Selena an meiner rechten Seite munter herumsprang und die Haare fliegen ließ, knurrte Valdyn nur und gab mir auf meine Fragen einsilbige Antworten. Weder wollte er mit mir über seine Abenteuer sprechen, noch wollte er mir erzählen, wie ihm die Lyramionischen Inseln bis jetzt gefallen. Und auf meine Frage, was ihn denn bedrücken würde, fauchte er mich wütend an und meinte nur: »Ilene! Meine Welt!« Na klar, darauf hätte ich gerne auch selbst kommen können. Er war so weit weg von zuhause und so einsam. Ich war auf dem Weg zu meiner Freundin, und er wusste nicht einmal, ob er seine überhaupt jemals wiedersehen würde. Ich hätte ihm gerne geholfen und gut zugeredet, jedoch ahnte ich, dass alles, was er in diesem Moment von mir hören wollte, mein Schweigen war...

Selena hingegen konnte nicht schweigen. Sie sprudelte los und sobald sie meine Aufmerksamkeit hatte, erzählte sie von den letzten Tagen, von ihren Gefühlen in Luminors Turm, von Egils Akzeptanz, derer sie sich inzwischen sicher war, und von dem berauschenden Flug auf dem Hexenbesen. All das hatte Selena viel Spaß gemacht, und sie fühlte sich sehr wohl bei uns. Ich freute mich darüber, vermied aber eine allzu euphorische Stimmung aufgrund der dunklen Wolke links neben mir. Stattdessen gab ich Selena weitere Lektionen in unserer Sprache und stellte zufrieden fest, dass sie fleißig weiterlernte.

Bald hatten wir den Anleger von Spannenberg erreicht, und setzten uns dorthin, um auf unsere Freunde zu warten. Während ich auf das Wasser hinausschaute, meldete sich Valdyn zu Wort und entschuldigte sich für sein ruppiges Verhalten zuvor. Nur würde er seine Welt und seine Geliebte so sehr vermissen, dass es permanent schmerzt. Noch dazu sei er auf seinen Abenteuern stets allein unterwegs gewesen und es daher nicht gewöhnt, mit Kameraden zu sprechen. Dieses neue Leben war für uns alle eine große Umgewöhnung, und auch er war davon keine Ausnahme. Natürlich verstand ich ihn allzu gut und es fiel mir leicht, ihm seine Ruppigkeit zu verzeihen. Außerdem war es auch an mir, mich zu entschuldigen, immerhin hätte ich ja nicht so völlig rücksichtslos Salz in seine offenen Wunden streuen müssen...

Eine wirkliche Unterhaltung kam leider auch dieses Mal nicht zustande. Nach dem Gespräch mit Valdyn fiel mir auf, dass nun Selena wie abgeschaltet war. Sie stand auf dem Anleger und blickte starr nach Nordwesten. Es war nicht schwer zu erraten, woran sie dachte, denn die Sylphenhöhle lag in jener Richtung, war am Horizont sogar zu erahnen. Auch Selena vermisste ihre Freunde, Freundinnen und vor allem ihre Schwester, und die meiste Zeit über konnte sie das durch ihre verspielte Fröhlichkeit gut verbergen. Aber nun brach es mit voller Wucht über sie herein. Ich stand auf, nahm sie vorsichtig in die Arme und versuchte sie zu trösten.

Sie fragte mich dann, ob wir heute noch etwas vorhätten. Nun, ich wollte Sally besuchen, sonst waren mir keine weiteren Pläne bekannt. Die Sylphe meinte, dann spräche sicher nichts dagegen, dass sie sich noch einmal in der Höhle umschaut. Vielleicht würde sie ja dort jemanden treffen, den sie kennt. Ich mahnte sie zur Vorsicht und sagte ihr, sie solle dann später in mein Haus zurückkehren. Danach zog sie los und machte sich auf den Weg in die Sylphenhöhle, während ich mit Valdyn beim Anleger zurückblieb. Kaum hatte ich mich wieder hingesetzt, schon meinte der Feline zu mir, dass ich keine kostbare Zeit mit Sally vergeuden müsse, sondern sie gerne sofort besuchen gehen könne. Er sei durchaus in der Lage, den Steg allein zu bewachen und sich die Zeit zu vertreiben.

Und so gingen wir alle getrennte Wege. Eigentlich hatte ich uns vereinen wollen, doch dann war mal wieder alles ganz anders gekommen. Irgendwie schien es mir, als sei das heute einfach nicht mein Tag. Erst das aufwühlende Erwachen, und jetzt meine beiden traurigen Gefährten, die ihre Heimat so sehr vermissten. Hoffentlich gab mir das Treffen mit Sally wenigstens ein wenig Aufmunterung. Als ich Spannenberg betrat, wurde ich sogleich freundlich begrüßt. Es waren einige Bürger der Stadt, die sich daran erinnerten, dass ich dabei geholfen hatte, die Banditen und Orks loszuwerden. Es war gar nicht einfach, sich nicht in ein langes Gespräch verwickeln zu lassen. Dafür gab ich mich gerne der aufregenden Vorfreude auf das Treffen hin, denn mein Herz pochte heftig und schnell, als ich mich der Behausung meiner Liebsten näherte.

Bald hatte ich das Haus des Fischers erreicht, aber leider traf ich Sally dort nicht an. Das passte ja zu dem miesen Tag! Ihr Vater meinte, sie wäre raus an den Strand gegangen, wie sie das so oft tut, und nach einem kurzen Gespräch verließ ich das Haus wieder. Ich beschloss sie zu suchen und verließ die Stadt. Wo sollte

ich anfangen? Beim Strand im Süden? Oder war sie nach Norden gegangen? Ich erinnerte mich daran, dass sie mir mal von ihrer Lieblingsstelle nördlich der Stadt erzählt hatte, und vielleicht war sie dorthin gelaufen? Ein Versuch konnte nicht schaden. Ich wollte mich auf keinen Fall von diesem völlig verkorksten Tag bezwingen lassen, und Sally komplett verpassen.

In diesem Fall hatte ich Glück. Ich war bereits eine halbe Stunde lang unterwegs, als ich in der Ferne jemanden im Ozean baden und munter herumplanschen sah. Als ich näher kam, erkannte ich, dass es Sally war. Kaum hatte sie mich gesehen, da kam sie aus dem Wasser und rannte auf mich zu, sprang mir übermütig in die Arme, küsste mich und machte mich dabei komplett nass. Es tat so gut, sie festzuhalten! Sie meinte, sie hätte nicht damit gerechnet, mich so früh wiederzusehen, und wollte mich kaum mehr loslassen. Wie ich sie denn gefunden hätte, wollte sie wissen. Nun, ich sagte ihr, dass sie mal von ihrer Lieblingsstelle am Strand nördlich von Spannenberg geschwärmt, und ich daher als Erstes dort nachgesehen hatte. »Wie gut du mich kennst!«, hauchte sie mir zu und gab mir einen weiteren Kuss. Ich antwortete, dass ich ihr eben zuhören würde, wenn sie etwas sagt.

Dann ließen wir uns im Sand nieder und sie fragte mich nach meinen Erlebnissen. Ich berichtete ihr von dem Hexenhaus, vom Dämonenschlaf und hätte beinahe Lebabs Turm komplett vergessen. Sally lachte übermütig über die vielen Teleportzauber in den Hügelhöhlen und meinte, dass sie am liebsten dabei gewesen wäre. Auch meinen Bericht über die ersten Erfahrungen mit dem Hexenbesen fand sie ausgesprochen amüsant, und eines Tages wolle sie unbedingt auch mal einen Flug damit wagen. Ich versprach ihr, das demnächst möglich zu machen.

Obwohl ich es eigentlich nicht wollte, wurde ich immer ruhiger und nachdenklicher. Die Gedanken vom Morgen kamen wieder hoch. Was, wenn dies das letzte Treffen mit Sally war? Was, wenn ich aus dem Tempel der Bruderschaft nicht mehr zurückkehren würde? Ich teilte ihr meine Ängste und Sorgen mit und konnte das Schluchzen einfach nicht unterdrücken. Ich wollte Sally nicht runterziehen, wollte mich auch nicht so gehen lassen, aber ich hatte meine Gefühle einfach nicht im Griff. Sally nahm mich verständnisvoll in die Arme und meinte, dass sie auch Angst um mich hätte. Sie sei zum ersten Mal in ihrem Leben verliebt und möchte mich ebenfalls nicht wieder verlieren. Aber sie wüsste auch, dass ich schwere Prüfungen vor mir hätte, und dass sonst niemand in der Lage war, die Welt zu retten. Außerdem hätte ich ja sehr fähige Gefährten. Und Egil sei auch dabei... Da musste ich dann plötzlich schallend loslachen. Egil war vermutlich mein fähigster Gefährte überhaupt bei dieser Mission, jedoch war Sally bereits sein großes Mundwerk aufgefallen, und sie mochte Bescheidenheit viel lieber als Angeberei, daher dieser gelungene Witz.

Auf jeden Fall baute mich Sally auf und vertrieb die Trübsal. Sie meinte, ich hätte schon so viel erreicht und so viel überstanden, dass ich jetzt bitte nicht anfangen sollte, an mir zu zweifeln. „Anfangen“ war gut... Ich tat schließlich seit der ersten Minute dieses Abenteuers nichts anderes als zweifeln. Sie sagte mir, Angst sei ein überaus starkes Gefühl, aber ich dürfe mich nicht von meiner Angst besiegen lassen, sondern solle viel mehr in meine Fähigkeiten vertrauen und zur Abwechslung mal zuversichtlich sein. Wenn ich wolle, dann könne ich alles erreichen, was ich mir vornehme. Nichts sei unmöglich, wenn der Glaube an den Erfolg da sei. Und das wolle sie mir sogleich beweisen. Als ich sie fragend anschaute, sprang sie auf, zog mich auf die Beine, und machte Anstalten, mit mir zusammen ins Wasser zu laufen. In Windeseile zog ich mich bis auf die Unterwäsche aus, und dann sprangen wir gemeinsam in die Fluten.

Nach einer kurzen Zeit des Planschens und Herumtollens begann sie damit, mir das Schwimmen beizubringen. Sie hätte damals versprochen es zu tun, und nun wäre es an der Zeit, das Versprechen einzulösen. Das Wasser war herrlich warm, das Mädchen neben mir so wundervoll und voller Lebensfreude, und so kostete es mich keinerlei Überwindung, mich darauf einzulassen und Sally bedingungslos zu vertrauen. Es dauerte keine halbe Stunde, bis ich meine ersten eigenständigen Schwimmzüge machte – ohne Ring des Sobek, versteht sich. Als ich nach einer Stunde ziemlich entkräftet wieder aus dem Wasser stieg, konnte ich bereits leidlich gut schwimmen. Sally meinte zu mir, dass Schwimmlehrer viel Gold für ihre Dienste nehmen würden. Alles, was sie als Belohnung erwarte, sei ein weiterer Kuss. Wieder umarmte ich meine Freundin, dankte ihr für Aufmunterung und Ablenkung, und küsste sie leidenschaftlich. Nein! Ich würde nicht sterben! Ich würde von diesem Abenteuer lebendig zurückkehren und mit Sally zusammen glücklich werden. Das war mein neues, großes Ziel.

Hand in Hand schlenderten wir zurück in Richtung Spannenberg. Ich erzählte von Selena, Valdyn und ihrer beider Niedergeschlagenheit und fragte Sally, was ich für sie tun solle. Sie meinte: »Sei einfach für sie da, wenn sie dich brauchen. Der Rest kommt dann schon von allein.« Ich beschloss mir noch mehr Mühe mit ihnen zu geben, sie allerdings auch nicht mehr so zu nerven, wie ich Valdyn vorhin genervt hatte. Inzwischen war es später Nachmittag geworden, und vor der Stadt trennten wir uns wieder. Eine leidenschaftliche Umarmung und ein wunderschöner Zungenkuss machten mir klar, dass ich sie vermissen würde. Sie wünschte mir ganz viel Glück im Tempel der Bruderschaft, und dann trennten wir uns schweren Herzens. Ich liebte sie!

Ich liebte sie von ganzem Herzen, das war mir nun klar! Und ich musste alles Erdenkliche tun, um sie bald wiedersehen zu dürfen.

Viel fröhlicher als zuvor ging ich den Weg zurück nach Hause. Kurz erwog ich, das „Wort der Rückkehr“ zu benutzen, entschied mich aber dann dagegen, denn ich würde meine Kräfte demnächst noch dringend brauchen. Ich war so in Gedanken vertieft, dass ich gar nicht hörte, wie sich jemand von hinten an mich heranschlich. Ich merkte es erst, als mich zwei Hände in die kitzlige Seite pieksten, und ich vor Schreck aufschreiend einen Luftsprung machte. Erleichtert schaute ich in das grüne Gesicht Selenas und musste mir einen Moment lang vorstellen, wie mich Egil für diese leichtsinnige Träumerei zusammenfaltete. Gut, dass er nicht dabei war, und Selena dachte auch nicht im Traum daran, mich zu verpetzen. Ihr schien es besser zu gehen, und zum Glück war ihr bei ihrem kleinen Ausflug in die Sylphenhöhle nichts passiert. Leider hatte sie aber auch nichts Positives zu berichten, denn sie hatte dort niemanden aus ihrem Volk angetroffen...

Ich erzählte ihr fröhlich und zweisprachig davon, wie Sally mir das Schwimmen beigebracht hatte, und dann erreichten wir auch bald schon mein Haus. Egil, Nelvin, Sabine und Valdyn waren längst eingetroffen und waren gerade damit fertig geworden, die Ausrüstung für den kommenden Tag vorzubereiten. Es gab noch ein halbwegs leckeres Abendessen, und bald darauf legten wir uns schlafen. Wer wusste schon, wann wir das nächste Mal die Chance auf eine lange, bequeme Nachtruhe bekommen würden? Am Morgen war meine Stimmung düster, fast schon depressiv. Nun jedoch durchflutete mich neue Zuversicht, und das hatte ich nur meinen Freunden zu verdanken. Freunde sind schon was Tolles! Was hatte ich eigentlich all die Jahre verpasst? Schließlich dachte ich an Sally und an die wunderschönen Stunden mit ihr. Sie war so lieb, so klug, so einfühlsam, und ganz nebenbei auch noch wunderschön. Und sie liebte mich... Was gibt es Schöneres?

TAG 27: Der Tempel der Bruderschaft Tarbos

Ich wurde wach, stand auf, kleidete mich an und stellte fest, dass ich nach Selena und Egil der Dritte war, der auf den Beinen war. Zumindest waren meine anderen Gefährten nirgendwo zu sehen. Selena saß am Frühstückstisch, wie üblich munter mit den Beinen strampelnd, und Egil setzte sich gerade hin, um ebenfalls etwas zu essen. Es entwickelte sich so ziemlich die folgende Unterhaltung:
»Guten Morgen Lunsi! Hast du gut geschlafen?«
»Guten Morgen Egil. Ja, habe ich, aber du sollst mich doch nicht Lunsi nennen.«
»Ja ja. Haben wir heute noch was vor, oder brechen wir gleich auf zum Tempel der Bruderschaft?«
»Nein, es gibt keine weiteren Pläne. Der nächste Reisepunkt ist der Tempel.«
»Na dann nehmen wir den mal ordentlich auseinander. Ich bin gespannt, was wir dort finden.«
»Ich auch. Die anderen schlafen aber lange heute.«
»Wieso schlafen? Die sind seit einer Stunde in deiner Geheimkammer und lernen Zaubersprüche!«
»Ups! Das hätte ich vielleicht auch mal machen sollen, was?«
»Mmh. Schon möglich, Lunsi!«

Wann war ich noch mal zum Langschläfer geworden? Nun ja, wenigstens war ich jetzt wach. Ich aß eine Kleinigkeit und wollte mich dann um meine Ausrüstung kümmern, aber das hatte Egil bereits übernommen, und alles war blitzsauber und perfekt. Ich wies Egil darauf hin, dass die eine Woche längst herum ist, in der er meine Ausrüstung aufgrund der verlorenen Wette hatte pflegen sollen. Er meinte jedoch, dass er unbedingt eine Beschäftigung gebraucht hätte, während ich schlafe und die Fleißigen ihre Magie aufbessern. Typisch Egil! Früher hätte ich diese Aussage sicherlich als Vorwurf verstanden, doch heute erkannte ich den Schalk in seinen Augen, der eine andere Sprache sprach...

Nun dauerte es nicht mehr lange, bis Nelvin, Sabine und Valdyn sich zu uns gesellten, und bald darauf waren wir bereit zum Aufbruch. Würde sich heute unser Schicksal entscheiden? Würden wir heute erfahren, welche Gefahr unsere Welt bedroht? Entschlossen stiegen wir auf den Hexenbesen, und ich schlug den direkten Weg in westnordwestliche Richtung ein, folgte aber dem Strand unserer Insel so weit wie möglich, damit wir nicht allzu lange über dem Wasser unterwegs sein mussten. Als ich die Stelle überflog, an der Sally und ich gestern gewesen waren, schlug mein Herz schneller und mir wurde warm. Leider hatte ich keine Zeit, um in schönen Erinnerungen zu schwelgen.

Der Flug über das Meer war leichter als befürchtet, auch da die Luft an diesem Tag wesentlich ruhiger war, als am Tag zuvor. Nach drei Stunden kamen wir mehr oder weniger glücklich dort an. Mehr glücklich, weil wir die Reise überstanden hatten und niemandem etwas geschehen war, und weniger glücklich, weil einige Stellen unserer Körper sich noch nicht an den Ritt auf einem Besen gewöhnt hatten. Autsch!

Schon von weitem sahen wir die Pracht des Tempels der Bruderschaft Tarbos. Er befand sich auf einer kleinen Insel mitten in einem großen See. Die Insel hatte eine kraterübersäte, narbenzerfurchte, rote Oberfläche, was durch den Absturz des roten Mondes auf Lyramion herrührte. Das Gebäude an sich war sicherlich zehn Schritt groß, ganz aus alabasterweißem Marmor gebaut, hatte aber ein wunderschön aussehendes, kristallines Eingangstor in grüner Farbe. Sabine sprach aus, was wir wohl alle dachten: »Welche bösen Geheimnisse verbergen sich in einem so schönen Tempel?«

Wir landeten, verstauten den Hexenbesen in der Ausrüstung und atmeten noch einmal tief durch. Ehrlich gesagt fühlten wir uns alles andere als wohl in unserer Haut. Zu viel hatten wir inzwischen über diesen Tempel erfahren. Niemand, der dieser Bruderschaft beigetreten war, ist jemals wieder gesehen worden, der Bote des Barons hatte große Angst, und sein Spion blieb gleich komplett verschwunden, ein riesiger Dämon sollte dort sitzen, und Shandra spürte das große Böse dort auf. Ach ja, und als wenn das alles noch nicht ausreichen würde, um unsere Knie schlottern zu lassen, so gab es ja auch noch den fürchterlichen Lord Tarbos, dessen Sarg in eben diesem Tempel ruhen sollte. Aber es gab, mal wieder, keinen Ausweg! Es gab nie einen...

Egil ging mutig voran und war fest entschlossen den Tempel von innen kennenzulernen. Schon zückte er seine Waffe, als Nelvin vorschlug, dass wir uns zusätzlich mit ein paar Schutzzaubern absichern sollten. Also zog ich die „üblichen Drei“ hoch: Magische Attacke, Magische Barriere und Anti-Magie-Sphäre. Dann waren wir so weit und öffneten das wunderschöne Eingangstor.

Während wir noch staunten und uns fragten, welcher Architekt eigentlich diesen prachtvollen Tempel entworfen hatte und woher der grüne Kristall stammen mochte, hatte sich Selena ein paar Schritte von der Gruppe entfernt. Da das Monsterauge nicht leuchtete, fühlten wir uns relativ sicher, aber Nelvin machte uns schnell auf den Fehler aufmerksam. Menschliche Priester werden von dem Auge nicht als Monster erkannt, könnten uns aber dennoch hinterrücks angreifen. Also hetzten wir Selena hinterher, die inzwischen wie zur Säule erstarrt vor etwas stand, das ihre ganze Aufmerksamkeit verlangte.

Unsere Diebin stand vor einer großen Wand, die gänzlich aus weißem Kristall zu bestehen schien. Sie funkelte und strahlte, und sie warf jedes Licht in unzähligen Regenbogenkaskaden zurück. Keiner von uns hatte jemals etwas so Wunderschönes gesehen, und wir fragten uns, wer auf diesem Planeten in der Lage war, eine solche Wand zu erschaffen. Dummerweise versperrte sie uns den Weg. Zwar gab es links und rechts Möglichkeiten, um weiter in den Tempel vorzudringen, jedoch konnten wir aufgrund der Wände klar erkennen, dass die Kristallwand uns den Weg zu einem weiteren Gang, vermutlich einer Treppe, versperrte.

Egil fragte uns, ob wir zunächst den Rest des Tempels erforschen, oder den versperrten Weg weitergehen wollen. Valdyn fauchte belustigt, ob Egil schon gemerkt hätte, dass wir hier vor einem Hindernis stehen würden. Doch Egil wog seine Zwergenaxt in der Hand und meinte süffisant: »Na dann schaut euch die Wand noch einmal gut an, denn gleich ist sie weg!« Dann holte er weit aus und schmetterte die Axt mit aller Kraft gegen die Kristallwand. Was für ein Schlag! Mit einem solchen Hieb hätte Egil sicherlich alles zerstören können. Alles... bis auf diese Wand. Erstaunt stellten wir fest, dass nicht einmal der kleinste Kratzer auf dem Kristall zu sehen war. Stattdessen hatte Egils Zwergenaxt eine Delle bekommen. Fassungslos blickte der Krieger auf seine Waffe und fragte: »Welches Material ist stärker als Zwergenstahl?« Nelvin antwortete ihm sachlich: »Das weiß ich leider auch nicht, aber ich weiß mit Sicherheit, dass wir uns etwas einfallen lassen müssen, wenn wir an dieser Wand vorbei wollen.«

Zum Glück konnten wir zunächst einmal um diese unheimliche Wand herumgehen. Wir entschieden uns für den linken Weg, und der führte uns zu einem Durchgang, tiefer in den Tempel hinein. Da Valdyn gerade von der rechten Seite aus zu uns stieß, hieß das nichts anderes als, dass beide Wege gleichgut gewesen waren. Plötzlich blieb Egil wie angewurzelt stehen und starrte gebannt auf etwas, das sich vor ihm befand. Als ich zu ihm aufschloss und sah, was meinen Freund innehalten ließ, gefror mir auf der Stelle das Blut in den Adern. Ich bekam eine Angst, wie ich sie noch nie zuvor in meinem Leben gespürt hatte. Und damit war ich nicht alleine: Egil rührte sich nicht mehr, Selena wich sicherlich zwanzig Schritt zurück und lehnte sich erschrocken gegen die Wand, Valdyns Fell stellte sich auf und er begann heiser zu knurren, und auch Nelvin und Sabine wichen zurück und fühlten sich äußerst unwohl in ihrer Haut.

Vor uns befand sich ein gigantischer Dämon! Er war sicherlich sechs Schritt hoch und bald ebenso breit. Allein sein Schädel maß fast anderthalb Schritt. Auf vier Pfoten stand er da und spähte in alle Richtungen, dabei laut knallend mit seinem Schwanz peitschend. Was für ein Ungetüm! Gegen diesen Giganten würde Luminor wie ein kleines Spielzeug wirken. Er strahlte eine magische Aura aus, die unmissverständlich nur eine einzige Information aussendete: Ich bin unüberwindbar! Lauf, solange du noch kannst... Es war nicht schwer zu erraten, dass es sich dabei um den Wächterdämon handelte, den Shandra angedeutet, und der Bote des Barons bei seinem Auftrag gesehen hatte. Unwillkürlich kamen mir Bilder in den Sinn, was mit uns kleinen sterblichen Kreaturen geschehen würde, wenn wir diesem Monster zu nahe kamen. Jemanden wie Selena

würde er einfach in der Luft zerreißen und den anderen mit einem einzigen Schlag jeden Knochen brechen. Vermutlich würde er uns danach sogar fressen. Zumindest sah er so aus, als wäre er sehr hungrig...

Es kam wieder Leben in Egil und er versammelte uns um sich herum. Nur Selena war nicht dazu zu bewegen, näher zu kommen. Egil meinte niedergeschlagen:
»Gegen dieses Vieh kann ich nicht kämpfen! Hat jemand eine gute Idee, wie wir ihn loswerden?«
Nelvin antwortete: »Ich hatte gedacht, dass wir zu diesem Zweck den Dämonenschlaf gebraut haben.«
Egil konterte: »Schon klar! Aber wie verabreichen wir es ihm?«
Ich warf ein: »Er müsste das Zeug trinken, wie wir Sally das Gegenmittel gegen das Sumpffieber eingeflößt haben.«
»Okay Lunselin!«, antwortete der Krieger und fixierte mich mit den Augen. »Dann nimmst du den Dämon auf den Schoß und gibst ihm sein Fläschchen!«
Mir war nicht zum Lachen zumute. »Wie soll ich denn…?«
Dann mischte sich Valdyn ein: »Grrrr. Stand nicht in dem Buch, dass diese Dämonen nur angreifen, wenn jemand durch ihre Tür will?«
Egil dachte logisch: »Jep. Aber zufällig wollen wir durch diese Tür!«
Sabine hielt dem Krieger eine Hand vors Gesicht und sagte: »Valdyn, worauf willst du hinaus?«
Der Angesprochene zögerte nicht: »Knurrr, das müsste bedeuten, dass wir den Bereich vor der Tür erkunden dürfen, ohne dass die Kreatur angreift. Ich erspähte je eine Abzweigung links und rechts, und vielleicht finden wir dort etwas Geeignetes.«
Egil meinte süffisant: »Okay. Dann gehst du vor und findest es heraus!«

Valdyn antwortete nicht mehr, sondern schaute Egil fest und grimmig in die Augen und bleckte die Zähne. Dann knurrte er noch einmal und setzte sich in Bewegung. Leise schlich er in den Gang hinein. Vorsichtig näherte er sich dem Dämon, der den Felinen zwar aufmerksam mit den Augen verfolgte, jedoch keine Anstalten machte sich zu bewegen. Gut, dass dieses Monster so träge war! Bald hatte der Katzenmensch die angesprochenen Abzweigungen erreicht und spähte vorsichtig in alle Richtungen. Überraschend drehte er sich dann um und kam schnellen Schrittes zu uns zurück.

Noch bevor er uns erreicht hatte, rief er uns zu: »Knurrr. Nelvin, gib mir bitte den Dämonenschlaf!«
Während Nelvin ihn aus dem Rucksack zog, fragte Sabine den Felinen: »Hast du eine Idee?«
»Oh ja. Knurrr. Hoffen wir, dass sie etwas taugt!«, antwortete Valdyn, ohne uns näher über seinen Plan zu informieren. Nun war jedoch meine Neugier geweckt. Man sagt allgemein, wenn man Ängste überwinden will, dann muss man sich ihnen zuerst stellen. Also beschloss ich den Kopf auszuschalten, die aufkommende Panik niederzukämpfen und Valdyn zu begleiten. Vorsichtig machte er sich wieder auf den Weg, und ich folgte ihm so unauffällig wie ich es vermochte. Warum eigentlich? Der Dämon hatte mich längst gesehen und durchbohrte mich gerade mit seinen Augen. Noch griff er nicht an. Beruhigt fühlte ich mich deshalb aber nicht.

Vorsichtig und langsam bewegten Valdyn und ich uns durch den Gang. Bald hatten wir die Kreuzung erreicht, und der Feline bog linker Hand ab. Im ersten Moment war ich erschrocken, denn nun stand nichts und niemand mehr zwischen mir und dem Dämon, und ich hatte das Gefühl bereits seinen fauligen Atem zu riechen. Also beeilte ich mich und schloss schnell zu meinem Gefährten auf, ohne den Koloss auch nur eines weiteren Blickes zu würdigen. Anschauen hätte ihn vielleicht provozieren können, und das wollte ich um keinen Preis der Welt riskieren. Der Gang war nicht besonders lang, und er war beinahe komplett leer. Zu sehen gab es dort eigentlich nur eine einzige, große, metallene Schüssel, die nahe der Wand auf dem Boden stand, und eine Größe von fast einem halben Schritt aufwies. Es sah aus wie ein Fressnapf, und zwar von einem sehr, sehr großen Wachhund. Halb vergammeltes Fleisch lag in großen Mengen in dem Napf, und nun war mir auch klar, dass der faulige Geruch nicht etwa von dem Dämon ausging, sondern von dem Fleisch. Für mich bestand kein Zweifel, dass Napf und Dämon zusammengehörten.

Valdyn zweifelte ebenso wenig, wie ich. Während ich noch staunte und mich vor dem Essen ekelte, öffnete mein Gefährte die Flasche mit dem Dämonenschlaf. Dann kippte er die zähflüssige Substanz über das Fleisch und zwinkerte mir verschwörerisch zu, bevor wir uns so schnell wie möglich wieder aus dem Staub machten. Ich beeilte mich, um mit dem Felinen mitzuhalten. Konnte dieser Plan aufgehen? Würden wir den Wächterdämon so überlisten können? Hoffentlich, denn eine andere Möglichkeit gab es nicht. Und wenn das Mittel nicht wirkte oder der Dämon auf unseren Trick nicht hereinfiel, dann war unser Weg an dieser Stelle unweigerlich zu Ende. Schnell hatten wir unsere Freunde wieder erreicht, zu denen sich inzwischen auch Selena gesellt hatte. Sie zitterte noch immer angesichts dieses Monstrums und wagte es nicht, in seine Richtung zu schauen. Ich erzählte Egil, Nelvin, Sabine und Selena, was wir gemacht hatten, und dann hieß es warten.

Es dauerte fast eine halbe Stunde, bis der Dämon Hunger bekam und seinen Wachtposten verließ. Einen Moment lang befürchteten wir, dass er nun auf uns losgehen würde, aber er bog schnell ab in den Gang, in

dem sein Napf stand. Als nächstes hörten wir die Fressgeräusche des Ungetüms. Es klang so, als würde er dieses übelriechende Fleisch einfach in sich hineinschlingen. Nun würde sich zeigen, ob wir Erfolg hatten, oder nicht. Wieder wagte sich Valdyn zuerst nach vorne, gefolgt von Egil und meiner Wenigkeit. Wir schlichen uns voran bis zur Abzweigung. Egil meinte, das sei unsere Chance durch die Tür zu gehen, aber ich merkte an, dass wir uns besser vergewissern sollten, was aus dem Dämon wird. Immerhin müssten wir ja irgendwann den Rückweg antreten, und die Götter mochten uns gnädig sein, wenn der Dämon dann noch immer in unseren Sphären wandelte.

Als ich wieder einen Blick auf den Koloss werfen konnte, da wusste ich gleich, dass wir uns keine Sorgen mehr um ihn machen mussten. Die Beine wurden ihm schlaff, und bald sackte er in sich zusammen. Dann fing er lautstark zu schnarchen an und begann sich in Luft aufzulösen. Einige weitere Sekunden später war von dem Giganten nichts mehr zu sehen. Er war verschwunden, und der Weg war frei! Wir riefen unsere Freunde heran, und die bedrohliche Atmosphäre hatte sich bereits vollständig aufgelöst, als wir wieder zusammen standen. Sabine wollte wissen, ob der Dämon nicht nach seinem Nickerchen zurückkehren könne, aber Nelvin verneinte das und erklärte, dass er nur dann zurückkehren könne, wenn ihn jemand erneut in unsere Sphäre beschwören würde. Das brachte mich zu der Frage, wer oder was eigentlich mächtig genug war, um einen Wächterdämon überhaupt in unsere Sphäre zu holen. Egils Antwort machte mir nicht gerade Mut: »Es ist das Böse, das unsere Welt vernichten will, und dem wir uns heute noch stellen müssen!« Na fein…!

Zunächst war jedoch Freude angesagt, denn wir hatten uns den Weg freigeräumt, was ohne den Dämonenschlaf niemals geklappt hätte. Nun konnten wir den Rest des Tempels erkunden, und damit fingen wir auch gleich an. Die vom Dämon bewachte Tür war leicht zu öffnen, und dahinter fanden wir einen etwa 25 Rechtschritt großen Raum mit jeweils einer Tür in jede Richtung. Durch eine Tür waren wir eben getreten. Dem gegenüber lag eine Tür, neben der ein Schild angebracht war. In lyramionischen Runen stand auf dem Schild das Wort „Hangar“ geschrieben. Nachdem wir Selena erklärt hatten, dass ein Hangar ein großer Raum für flugfähige Transportmittel ist, stellten wir uns die Frage, was denn der Tempel der Bruderschaft Tarbos mit einem eigenen Hangar will. Auf eine Antwort konnten wir uns nicht einigen, und leider war die Tür, auch für die Diebin, fest verschlossen, so dass wir vorerst keine Antwort finden konnten. Wir mussten schon den passenden Schlüssel finden, um diesem Geheimnis auf den Grund gehen zu können.

Aber zum Glück blieben ja noch zwei andere Türen, die wir probieren konnten. Zunächst einmal öffneten wir die westliche Tür und spähten vorsichtig um die Ecke. Es war niemand zu sehen, und dennoch warnte uns Nelvin im nächsten Moment, dass das Monsterauge leuchten würde. Wir zogen unsere Waffen und machten uns bereit für den Angriff, konnten allerdings niemanden sehen. Der Raum hatte einige stabile, dicke Säulen, die vom Boden bis zur Decke reichten, sonst war nichts Besonderes zu entdecken. Vorsichtig wagten wir uns voran, erkundeten den Raum weiter. Irgendwo hier musste etwas auf uns lauern... Irgendwo versteckten sich ein oder mehrere Monster. Aber wo?

Der Angriff kam aus dem Nichts und scheuchte uns auf wie einen Hühnerhaufen. Es waren... ja, was war das eigentlich, was uns da heimsuchte? Es waren zwei merkwürdige Gestalten, die entfernt menschenähnlich aussahen. Sie hatten auf dem Kopf zwei zur Seite gebogene Hörner, hatten eine starke Panzerung und waren etwa zweieinhalb Schritt groß. Ach ja, und sie waren flammendrot sowie seltsam durchscheinend, so als wären sie hier, aber gleichzeitig wieder nicht hier, fast wie Geister. Sehr seltsame Kreaturen, und ich hatte definitiv noch nie zuvor etwas von ihnen gehört oder gelesen. Daran hätte ich mich nämlich erinnert. In einer Hand trugen sie einen Schild mit roter und schwarzer Musterung. Als Waffe benutzten sie eine Art Stock, etwa ein Schritt lang, aus rotglühendem, aber ebenfalls halb durchscheinendem Metall, und von der Spitze des Stocks bis etwa zur Mitte war eine grüne Fahne angebracht. Mit ihren kleinen Fähnchen sahen sie so grotesk aus, dass ich unwillkürlich zu grinsen begann.

Als ich jedoch sah, wie Egils Hieb mit der Zwergenaxt ziemlich mühelos pariert wurde, verschwand das Grinsen aus meinem Gesicht. Und als ich dann sah, wie Egil mit einem Fähnchen angegriffen wurde, der Stock mit dem Fähnchen auf Egils Schild traf, und dann ohne jeden Widerstand sowohl durch den Schild als auch durch Egils Körper hindurchglitt, der Krieger gepeinigt aufschrie, sich nach hinten fallen ließ und versuchte aus der Reichweite dieser Dinger zu kommen, da wich das Grinsen panischem Entsetzen. Was nun? Dass sie nicht unverwundbar waren, bemerkte ich spätestens, als eine Wurfaxt von Valdyn und ein Pfeil von Selenas Elfenbogen jeweils ihr Ziel trafen und es kurz lähmten. Wir konnten sie verletzen, aber wir durften uns auf keinen Fall in die Reichweite ihrer Arme und Fähnchen bringen.

Noch während ich verzweifelt versuchte mir eine Taktik zu überlegen, wurde die Umgebung eisig kalt. Nelvin beschwor einen Eisschauer auf die beiden Gegner herab, und er setzte ihnen schwer zu. Sich selbst allerdings auch, denn er stöhnte gepeinigt auf, nachdem er den Spruch gewirkt hatte. Leider standen beide Gegner noch auf den Beinen. Selena traf wieder mit einem Pfeil, der leider nicht viel Schaden anrichtete, und dann biss Nelvin noch einmal auf die Zähne und zauberte einen Eissturm über die beiden unbekannten Kreaturen.

Endlich zeigte es Wirkung. Beide gingen zu Boden und verschwanden kurz darauf im Nichts. Hölle, waren das etwa schon wieder Dämonen? Wie viele davon gab es hier denn noch?

Als unsere Feinde verschwunden waren, mussten wir alle erst einmal tief durchatmen. Vor allem Egil hatte dringend eine Pause nötig. Ich ging zu ihm und fragte mitfühlend: »Wie geht es dir?«
»Ziemlich kacke... Dieses Ding ist einfach durch mich durchgegangen... Es hat Schild und Rüstung ignoriert, so als wäre ich nackt, und das fetzt, glaub mir! Das will niemand spüren! Wie glühende Nadeln ging dieses scheiß Teil durch meinen Körper. Viel mehr davon hätte ich nicht ertragen können. Ich blute nicht einmal, also wie zur Hölle konnte das überhaupt geschehen?«
Nelvin keuchte erschöpft und meinte: »Auf jeden Fall müssen wir uns dringend etwas überlegen, bevor wir auf weitere von diesen Kreaturen treffen.«
Dann erhob Valdyn die Stimme: »Knurrr. Magische Wachen! Sie heißen Magische Wachen.«
»Mir ist völlig egal, wie diese Fähnchenschwinger heißen!«, fuhr Egil ihn gleich freundlich an. »Wie können wir sie besiegen, ohne dass Nelvin vor Anstrengung vergeht oder ich innerlich in Scheibchen geschnitten werde?«
Der Feline ließ sich davon nicht aus der Ruhe bringen und erklärte weiter: »Grrrr, sie beherrschen keine Magie, haben eine große Stärke und Durchschlagskraft, sie hauen sehr schnell mit ihrer Waffe zu und beherrschen sogar die Fähigkeit der kritischen Treffer. Knurrr.«
Nelvin ergänzte: »Und sie sind immun gegen Lähmen und Schlaf. Das funktioniert also leider nicht.«
Und wieder Valdyn: »Und mir fiel auf, dass sie keine Augen haben. Knurrr. Daher frage ich mich, wie sie ihre Gegner wahrnehmen können.«

Sabine hob den Arm und wollte dazu auch etwas sagen: »Ich habe bemerkt, dass der Wächter, der Egil getroffen hat, in dem Moment aufgehört hat, ihn zu verfolgen, als Egil einfach stehen geblieben ist. Natürlich könnte das auch an Nelvins Eisschauer gelegen haben, doch vielleicht können sie einen Gegner nur dann wahrnehmen, wenn dieser sich bewegt.«
Ich teilte meine Meinung ebenfalls mit: »Ist mir auch aufgefallen. Als Egil nicht weiter zurückwich, blieb der Wächter stehen, und wandte sich dann Nelvin zu, weil der sich bewegt hat, um in eine günstige Zauberposition zu kommen.«
»Also reagieren sie nur auf Bewegung«, sagte der Magier. »Daher heißen sie auch Magische Wachen. Sie bewachen einen Bereich und gehen auf alles drauf, was sich dort bewegt. Aber wie nutzen wir das zu unserem Vorteil?«, fragte Nelvin.
Egil antwortete ihm sofort: »Wenn das stimmt, dann gibt es nur eine mögliche Taktik: Wir brauchen zwei Leute, die sehr flink auf den Beinen sind, und die Wachen anlocken, ihre Aufmerksamkeit auf sich ziehen, aber ihnen immer ausweichen. Der Rest bewaffnet sich mit Wurfäxten und anderen Fernwaffen und ballert aus der Ferne, was das Zeug hält. Nur so können wir Nelvin entlasten. Was denkt ihr?«
Ich meinte dazu: »Klingt nach einem Plan... wenn es denn stimmt! Aber wer sind die beiden Lockvögel?«
Egil ließ sich nicht lange bitten: »Selena ist einer von ihnen. Ich kenne niemanden, der so flink auf den Beinen ist und dennoch immer entwischen könnte. Am besten wäre dann noch unser Kater, aber den sehe ich eigentlich lieber mit einer Wurfaxt bewaffnet im Hintergrund stehen.«
»Wäre mir auch lieber. Schnurrrr«, bemerkte Valdyn leicht süffisant lächelnd.
Egil blieb ernst und sprach: »Lunselin und ich müssen auch werfen. Blieben noch Nelvin oder Sabine übrig. Nelvin sollte unser Backup sein, falls wir doch mal Schwierigkeiten kriegen sollten und seine Magie brauchen. Heilerin?«
Sabine stemmte entrüstet die Arme in ihre Seiten und rief fassungslos: »Du möchtest also ernsthaft die einzigen beiden Frauen der Gruppe als Lockvögel für unsere Feinde einsetzen? Ernsthaft?«

Egil blickte streng als er ihr antwortete: »Nein, ich habe nie gesagt, dass ich das möchte. Aber wir haben kaum eine andere Wahl, Schwester! Es sei denn, du möchtest dich gerne mit Elfenbogen oder Magischer Wurfaxt nach hinten stellen und aus vollen Rohren feuern? Ach ja, und ich will Treffer! Je schneller wir die Wachen beseitigen, desto schneller sind unsere Springer außer Lebensgefahr. Wir haben keinen Spielraum für Fehler, klar soweit?«
Sabine gab sich noch nicht zufrieden: »Was geschieht, wenn ich erwischt werde? Ich bin die Heilerin! Wer heilt mich dann? Ich glaube unser Vorrat an Heiltränken war so ziemlich aufgebraucht...«
Egil wandte sich abrupt mir zu: »Lunse, hast du noch das Wasser des Lebens im Gepäck?«
Ich dachte mich verhört zu haben, wollte jetzt aber nicht vom Thema ablenken: »Ja.«
Darauf meinte Egil: »Dann wird Sabine das Zeug eingeflößt, wenn sie erwischt wird. Hier, ich gebe dir auch meinen Schnelligkeitsring ab. Vielleicht hilft dir der ein wenig. Hoffen wir mal, dass die Fähnchenschwinger dumm genug sind auf unseren Plan reinzufallen.«
Sabine zweifelte weiterhin. »Na wenn das mal gut geht. Ich finde das ist kein guter Plan!«
Egil konterte daraufhin: »Einen Besseren haben wir nicht, es sei denn, dir fällt was ein?«
Sabine schwieg darauf, schüttelte nur leicht den Kopf.

Egil ließ jeden Humor, der ihn sonst so sehr auszeichnete vermissen, als er sagte: »Dachte ich mir! Selena, bist du einverstanden?«
Selena fragte leise nach: »Ja... vielleicht. Was ich soll genau machen?« Anscheinend hatte sie nicht jedes Detail des Plans verstanden.
Daraufhin erklärte Egil ihr auf Sylphisch noch einmal genau, dass sie die Wachen anlocken und dabei immer in Bewegung bleiben soll. Danach muss sie um die Wachen herumtanzen, aufpassen, dass sie nicht getroffen wird, immer ausweichen und dabei dafür sorgen, dass die Wachen sich nicht den Werfern zuwenden.
Selena meinte nun zuversichtlich: »Alles klar, kein Problem!«

Na ihre Zuversicht wollte ich haben... Ich sah nämlich bei der Sache viele Probleme auf uns zukommen. Vor allem würden unsere beiden Gefährtinnen ziemlich unberechenbar immer die Richtung verändern, und wir würden aufpassen müssen, dass wir nur die Wachen und keinesfalls sie treffen. Das Risiko erschien mir etwas sehr groß für meinen Geschmack, doch musste ich zugeben, dass ich auch keinen besseren Plan hatte. Halblaut sprach ich meine Gedanken aus: »Na hoffentlich treffen wir nicht noch einmal auf diese Wachen!« Egils mitleidiger Blick sprach dann Bände darüber, dass ich mal wieder vor mich hinträumte...

Wenige Augenblicke später setzten wir unseren Weg fort. Es galt einen Raum zu durchsuchen, aber eigentlich hätten wir uns diese Arbeit auch sparen und uns gleich der Tür und dem dahinter liegenden Gang zuwenden können. Es gab nichts zu finden. Also gingen wir weiter und erkundeten den Gang. Zunächst liefen wir eine Weile geradeaus, dann trafen wir auf eine Biegung nach rechts. Wenige Schritte später gab es erneut eine Biegung nach rechts, so dass wir prinzipiell wieder in die Richtung gingen, aus der wir gekommen waren. Wer hatte nur diese Räumlichkeiten angelegt? Das hätte man auch alles einfacher haben können.

»Achtung!«, gellte Egils Schrei durch die Gänge, und von vorne marschierten zwei von den Magischen Wachen auf uns zu. Nun würde sich zeigen, ob unsere Taktik erfolgreich war, oder unsere Schlussfolgerungen falsch waren. Selena sprang mutig nach vorne, direkt auf den Wächter zu. Egil rief auf Sylphisch: »Versuche den Schwinger zwischen dich und uns zu kriegen, damit wir ihn treffen können«, und fing gleich an zu werfen. Sabine schrie nun leicht panisch auf: »Der Gang ist viel zu schmal, wie soll ich denn hier ausweichen?« Egil wiederholte seine Anweisung an Selena noch einmal auf Lyramionisch, und feuerte sie an, sie solle sich etwas einfallen lassen und aufpassen nicht getroffen zu werden. Sabine maulte: »Danke, auf diesen Gedanken wäre ich ohne dich nie gekommen!«, dann sprang sie mutig an einem Wächter vorbei. Egil herrschte nun uns an: »Worauf wartet ihr? Feuer frei!«, und dann schleuderten wir eine magische Axt nach der anderen. Es funktionierte! Selena und Sabine spielten mit den Wachen Katz und Maus, was in dem engen Gang wirklich ein Kunststück war, und Egil, Valdyn und ich warfen, was das Zeug hielt, immer bemüht genau genug zu zielen und bloß keinen Fehler zu machen, der eine der Frauen hätte treffen können.

Boah, war das schwierig! Während Egil und Valdyn gute Werfer waren, bei denen ich schnell das Gefühl hatte, dass sie gar nicht daneben werfen können, hatte ich doch so meine Probleme damit. Und dabei war ich der Einzige von uns, der eine Zielbrosche trug und daher eigentlich einen Vorteil hatte. So dauerte es eine gefühlte Ewigkeit, bis auch der zweite Magische Wächter zu Boden ging und kurz darauf ins Nichts verschwand. »Mann, die könnten wenigstens Beute zurücklassen, die es einzusammeln lohnt!«, war Egils Kommentar zu dem erfolgreichen Kampf. Sabine kehrte schwer atmend zu uns zurück und meinte, sie möchte das bitte nie wieder tun müssen. Selena schien hingegen sogar Spaß gehabt zu haben, denn sie strahlte über das ganze Gesicht. Ich ließ es mir nicht nehmen, sie beide dafür zu loben. Vor allem Sabine musste gelobt werden, denn ihre gute Beobachtungsgabe hatte erst dazu geführt, dass wir diese Taktik einsetzen konnten. Einzig Nelvin war etwas unzufrieden, denn er wusste nun nicht mehr, wie er in einem Kampf mithelfen sollte.

Nachdem sich auch Egil zu einem »Gute Arbeit, Mädels!« herablassen konnte, nahmen wir den Weg wieder auf. Er endete an einer Treppe, die in ein tiefer gelegenes Stockwerk des Tempels führte. Na hoffentlich lauerten darin nicht weitere Fähnchenschwinger auf uns. Seltsam, nun hatte ich Egils Namen bereits übernommen. Aber wehe, er nannte mich noch einmal Lunse... Ganz leise und vorsichtig schritten wir die Treppe herab und kamen in einen neuen Bereich. Der Kartenzeichner tat auch hier fleißig seine Pflicht. Gerne hätte ich mir vorher einen Eindruck über die Räume verschafft, doch leider konnte nicht einmal Valdyns Magie dafür sorgen, dass man von Anfang an eine Karte vorliegen hatte. Wir würden sie wohl oder übel durch Erforschung selbst zeichnen müssen...

Der erste Raum war weitgehend leer, abgesehen von einer unbenutzten Holzbank, also ging es weiter in den nächsten Raum. Und dort warteten gleich vier Magische Wachen auf uns. Vier Stück! Nicht mehr nur zwei, sondern gleich vier. Was nun? Egil rief einfach nur in die Gruppe: »Haltet sie von uns fern!«, und ging wie selbstverständlich davon aus, dass Selena und Sabine wieder den Hampelmann, oder in ihrem Fall besser die Hampelfrau, machten. Selena sprang erneut mutig nach vorne, während Sabine zögerte. Egil, Valdyn und ich feuerten aus vollen Rohren mit allem, was wir hatten, während Nelvin sehr angespannt wirkte und sich sichtlich Sorgen machte. Doch auch zu viert fielen die stummen Wächter auf unsere Taktik herein und waren

bald zu Boden gegangen. Es funktionierte sehr gut, auch wenn Sabine und Selena mehr und mehr außer Puste waren. Diesmal fiel das Lob schon deutlich größer aus.

Während unserer weiteren Erkundung trafen wir noch einmal auf eine Viererrotte Fähnchenschwinger. So langsam stellte sich eine gewisse Routine ein, und ich fühlte mich auch schon etwas sicherer im Umgang mit der Wurfaxt, als plötzlich etwas Unvorhergesehenes geschah. Selena und Sabine kamen sich bei ihrem Tanz um die Wachen herum in die Quere, und Sabine fiel über das Bein der Sylphe, stürzte dabei zu Boden. Noch bevor jemand von uns reagieren konnte, zogen zwei der Wächter ihre Fähnchen voll durch den Körper unserer Freundin hindurch. Die Heilerin kreischte laut auf und blieb dann reglos auf dem Boden liegen. Selena hatte sich durch einen geschickten Sprung in Sicherheit bringen können und wich bereits dem nächsten Schlag aus, aber nun sah sie sich drei Wachen gegenüber, während die vierte Wache auf dem Weg zu Valdyn war.

Da rannte Nelvin plötzlich vor und schrie den Wächter an, er möge kommen und ihn holen. Tatsächlich ließ sich dadurch der Wächter von Valdyn abbringen, und er verfolgte nun Nelvin, der Sabines Platz einnahm und nun auch zu tanzen begann. Die Heilerin lag noch immer reglos am Boden. Ich wollte schon vorrücken und nach ihr sehen, doch Egil herrschte mich an, wir müssten erst die Wächter ausschalten. Inzwischen war einer von ihnen weg, und es dauerte mir viel zu lange, bis endlich der Letzte von ihnen verschwunden war. Nelvin keuchte vor Anstrengung, während die ebenfalls schwer atmende Selena bereits über Sabine kauerte und nach ihr sah. Zu meiner Überraschung war Sabine schnell wieder auf den Beinen. Sie hatte sich tot gestellt, um den Wächtern mit ihrer Reglosigkeit kein Ziel mehr zu geben, und konnte sich nun selbst heilen. Auch sie hatte keine Wunden, doch meinte sie es fühlte sich so an, als seien ihr mit glühenden Zangen die Eingeweide herausgerissen worden. Es musste höllisch wehgetan haben, und ich nahm mir fest vor, immer mindestens zehn Schritt Abstand zwischen mir und einem Fähnchenschwinger zu halten.

Dann konnten wir langsam weitergehen, und anhand des Kartenzeichners stellte ich fest, dass wir nun vor den letzten beiden Räumen dieser Sektion standen. Wenn es noch etwas Wichtiges gab, dann würden wir es hier finden. Zunächst widmeten wir uns der linken Tür. Kaum hatten wir den Raum betreten, da sahen wir einen Priester der Bruderschaft in einem prächtigen Umhang, sowie zwei Magische Wachen, die allesamt in unsere Richtung blickten, als hätten sie uns bereits erwartet. So viel zum Thema Überraschungsmoment...

Eine einzige Geste des Priesters sorgte dafür, dass die Tür hinter uns ins Schloss fiel. Dann streifte der Priester ganz langsam und gemächlich seine Kapuze ab. Könnt ihr euch vorstellen, wie fassungslos wir geschaut haben müssen, als wir erkannten, dass auf dem Menschenkörper des Priesters ein Echsenkopf sitzt? Anscheinend bemerkte er unser Entsetzen, und so etwas wie ein Lachen kam über seine schuppigen Lippen. Danach sprach er uns mit einer rasselnden aber volltönenden Stimme an: »Nur herein, ihr lyramionischen Würmer, seht euch ruhig um! Ihr kommt zu spät, um zu verhindern, dass die Maschine unter dem Tempel bald ihre Arbeit aufnehmen wird. Ahh, ich sehe Verwunderung in euren Gesichtern. Solltet ihr die Zusammenhänge noch gar nicht wissen? Im Enddefekt ist das sowieso nicht von Bedeutung, denn ihr werdet jetzt sterben!« Mit diesen Worten riss er blitzschnell seine Arme empor, und ein gewaltiger Feuerball flog direkt auf unsere Gruppe zu.

Schrecklich... einfach nur schrecklich! Innerhalb von nur einer Sekunde verwandelte sich der ganze Raum in ein flammendes Inferno. Vor meinem geistigen Auge sah ich wieder die Szene im Keller des Banditenhauses. Damals (nicht mehr als einen Monat war das her, aber für mich war es schon „damals“) hatte Egil mit seinem Feuerbrand mitten in eine Gruppe von Banditen geschossen und ein furchtbares Massaker veranstaltet, nach dem ich gekotzt hatte und fest davon überzeugt war, dass ich für die Welt der Abenteuer nicht geschaffen bin.

In diesem Moment war mir klar, dass sich der Spieß umgedreht hatte. Nun waren wir die Banditen, und der Echsen-Egil schoss mit seinem Feuerbrand auf uns. Nun waren es unsere Körper, die von der Explosion zerfetzt wurden, die gegen die Wand geschleudert und zerbrochen wurden, die fürchterliche Brandwunden davontrugen und aus denen jedes Leben weichen würde. Ich sah es deutlich vor mir, so als würde ich als unbeteiligter Beobachter an der Decke des Raums schweben. Ich sah Valdyn, der von dem gewaltigsten Feuerball, den ich jemals gesehen habe, komplett eingehüllt wurde. Ich sah Egil wegfliegen, ich sah, wie Nelvin, Sabine und Selena fortgeschleudert wurden. Ich hörte Schreie, entsetzliche Schmerzensschreie, bevor ein merkwürdiges Rauschen alle anderen Geräusche überlagerte. Namenloses Entsetzen packte mich, und dennoch fehlte irgendetwas in diesem Augenblick. Ich fühlte... nichts?

Wie konnte es sein, dass ich nichts fühlte? Ich hatte mir das Ende irgendwie schmerzhafter vorgestellt und war deswegen ziemlich verwirrt. Es war natürlich ziemlich warm um mich herum, doch hätte ich erwartet, dass ich in einem tosenden Feuersturm vergehen würde. Als ich mich umschaute, bemerkte ich als erstes Egil, der auf allen Vieren krabbelte und mühsam versuchte wieder auf die Beine zu kommen. Dann sah ich Sabine rußgeschwärzt und sehr unnatürlich verdreht in der Nähe der Eingangstür auf dem Boden liegen. Ich sah Selena schwarz verkohlt am Boden, sich aber wenigstens schwach bewegend. Zugleich ließ das Rauschen

in meinen Ohren wieder nach, und ich hörte ihr leises Wimmern. Wo war Nelvin? Ich konnte ihn nirgends entdecken, aber wie konnte das sein? Und ich sah den Echsenpriester zufrieden grinsen. Niemals in meinem Leben werde ich dieses heimtückische, miese, diabolische Grinsen vergessen. Und ich sah zwei Magische Wachen, die nach jemandem schlugen, der mühsam darauf bedacht war, den Schlägen auszuweichen, und der jede Gelegenheit nutzte, um selbst mit seinem Schwert einen Hieb zu landen.

Valdyns Stimme weckte mich wieder auf: »Lunselin!! Nun wirf endlich! Ich halte das nicht ewig durch! Rooaaar!!!« Instinktiv ergriff ich meine Wurfaxt und fing an, auf die Magischen Wachen zu werfen. Ich wachte langsam wieder auf, kam zu mir, fand in die grausame Realität zurück. Aber was war denn nun eigentlich genau passiert? Ich hatte keine Gelegenheit, darüber nachzudenken, denn zunächst einmal musste ich um mein Leben kämpfen. Valdyn tanzte vor den Fähnchenschwingern einen unglaublichen Tanz und vermied jeden Treffer, während ich ein ums andere Mal meine Axt warf. Aber was war mit dem Priester? Er stand unbehelligt hinter den Wachen, und hob schon wieder die Hände für einen neuen Zauberspruch. Im Moment waren wir zwei gegen drei unterlegen, und es wurde wirklich Zeit dagegen etwas zu tun. Der Echsenpriester ließ in diesem Moment den Zauber Donnerschlag los, der sowohl Valdyn als auch mich von den Beinen warf. Während ich mich schnell wieder aufrappeln konnte, wurde Valdyn sofort von zwei Fähnchen durchdrungen und schrie schmerz- und hasserfüllt auf. Nach einer schnellen Rolle rückwärts kam der Katzenmensch jedoch wieder auf die Beine und begann seinen Tanz erneut.

Ich warf weiterhin auf die Wachen. Eigentlich hatte ich mein Feuer auf einen Gegner konzentrieren wollen, doch in dem Chaos durch den Donnerschlag verlor ich meinen Gegner. Also wieder einen aussuchen, und hoffen, dass es der Richtige war. Zu meiner Überraschung gesellte sich zu meiner Wurfaxt nun auch noch eine zweite. Es war Egil, der sich zwar nur mühsam auf den Beinen halten konnte, aber dennoch eine Attacke nach der nächsten setzte. Sehr schön! Nun stand es drei gegen drei und Hoffnung keimte wieder in mir auf. Und dann fühlte ich erneut diese extreme Kälte, die stets einen der unglaublich mächtigen Eis-Zaubersprüche begleitet. Einen Moment lang fürchtete ich, dass der Echsenmann dafür verantwortlich war, aber als ein Eissturm erst ihn, und dann die beiden Magischen Wachen erfasste, wusste ich, dass Nelvin eingegriffen hatte. Wieso war er vorher meiner Aufmerksamkeit entgangen?

Egal! In diesem Moment zählte nur nacktes Überleben. Eine der Magischen Wachen war gerade im Nichts verschwunden. Valdyn war dem Eissturm nur durch einen gewagten Sprung entgangen, und griff nun die zweite Wache an. Egil und ich taten dasselbe, und bald verschwand der Wächter ebenso im Nichts, wie sein Kumpan zuvor. Als nächstes wandten wir uns dem Priester zu, dem gar nicht mehr wohl in seiner Haut war. Das überhebliche Grinsen war verschwunden, und gleich würde auch sein Leben verschwinden! Dafür wollte ich persönlich sorgen! Entschlossen warf ich mit der Wurfaxt auf die Echse. Aber dann hörte ich schwach eine Stimme rufen: »Achtung, Lunselin!« Es war Selena! Ich suchte sie, fand sie, und als ich einen großen Eisball aufsteigen sah, warf ich mich so schnell ich konnte zur Seite. Noch bevor ich auf dem Boden aufschlug, und mir dabei die Lippen blutig biss, rauschten die elementaren Gewalten an mir vorbei. Der Eisball traf den Priester, schleuderte ihn gegen die Wand, und setzte ihn außer Gefecht… für immer!

Gewonnen! Es war geschafft! Mühsam rappelte ich mich auf und blickte mich um. Es standen keine Feinde mehr in dem Raum, wir waren allein... Wir vier, die noch übrig geblieben waren. Valdyn ging in die Knie und blieb einen Moment lang erschöpft sitzen, Egil sackte gerade an einer Wand zusammen und setzte sich auf den Hosenboden, Selena kauerte noch immer am Boden und fing gerade an in ihrem Rucksack zu kramen, Sabine lag nach wie vor unverändert, ziemlich verbrannt und verdreht auf dem Boden, und Nelvin konnte ich weiterhin nicht entdecken. Das musste bedeuten, dass der Eissturm ebenfalls von Selena und von einer Spruchrolle abgefeuert worden war. Zusammen mit dem Eisball hatte die Sylphe uns ohne Zweifel das Leben gerettet. Valdyn stand nun auf und kam auf mich zu. Er ergriff meine Hand, schüttelte sie kurz und meinte nur: »Danke!« Zwar verstand ich gerade nicht, wofür, doch viel wichtiger war, dass ich bemerkte, dass Valdyn ebenso wenig Spuren des Feuerballs trug, wie ich selbst. Natürlich war mir damit endgültig klar, was geschehen war: Die Anti-Magie-Sphäre, die wir vor dem Betreten des Tempels errichtet hatten, hatte Valdyn und mir geholfen den Zauber abzuwehren. Das Feuer ging durch uns hindurch, ohne uns zu behelligen. Leider hatten meine anderen Gefährten nicht so viel Glück gehabt.

Als ich ein paar Schritte in Richtung Selena machte, bemerkte ich plötzlich einen großen, schwarzen Fleck auf dem Boden. Bei näherer Betrachtung fiel mir ein Haufen Asche auf, der dort verteilt lag. Oh nein! Mir dämmerte Furchtbares! Das musste etwa die Stelle gewesen sein, an der Nelvin gestanden hatte. Er war ziemlich genau im Zentrum dieses unglaublichen Feuerballs gewesen, und anscheinend wurde er völlig davon verzehrt. Es war wie in Luminors Turm, als der Feuerdrache auf das kleine Wanderflämmchen getroffen, und innerhalb eines Wimpernschlages in einen Haufen Asche verwandelt worden war. Nun hatte es unseren Freund erwischt, unseren lieben Gefährten. Sofort stiegen mir Tränen in die Augen, und mir wurde schlecht. Mit grausamer Wucht überkam mich die Erkenntnis, dass Nelvin nicht das einzige Opfer dieses Kampfes gewesen war. Wir hatten auch Sabine verloren, die zwar nicht zu Asche geworden, aber dennoch nicht mehr am Leben

war. Sicher hatten wir den Echsenmann besiegt, doch zu welchem Preis? Und auch wenn uns allen von Anfang an klar war, dass so etwas passieren konnte, so wollte ich es einfach nicht wahrhaben, bis mich die Erkenntnis nun umso schmerzhafter traf.

Während ich an Ort und Stelle zusammenbrach, die Hände vor das Gesicht hielt und anfing zu schluchzen, ging Valdyn zu Selena. Sie hatte gefunden, was sie gesucht hatte und versuchte nun verzweifelt, sich in Richtung Sabine zu ziehen. Valdyn rief mich herbei. Ich wollte nicht aufstehen, aber der Feline kam zu mir, zog mich auf die Beine und meinte: »Wir müssen uns um die kümmern, die noch leben! Knurrr, um die Toten trauern können wir später!« Willenlos ließ ich mich von ihm am Arm fortziehen. Er hatte ja Recht, aber ich konnte und wollte nicht einfach zum Alltag übergehen. Valdyn zog mich zu Selena, die sich noch immer Finger um Finger vorankämpfte. Ihr Gesicht war schmerzverzerrt, und Tränen liefen über ihr rußverschmiertes Gesicht. Ich stellte fest, dass beide Beine gebrochen waren. Und auch ihre Rippen mussten mindestens angebrochen sein. Ihr linker Arm gehorchte anscheinend auch nicht mehr wirklich, hielt gerade noch die Schriftrolle fest, schliff sonst aber nur über den Boden. Ich hörte schwach Egils Ruf: »Lunse, Wasser des Lebens!«

Stimmt, ich erinnerte mich wieder! Da wir unsere Rucksäcke beim Betreten des Raums abgelegt hatten, wie jedes Mal wenn sich ein Kampf anbahnt, um weniger belastet zu sein und mehr Bewegungsfreiheit zu haben, standen sie noch immer ziemlich unberührt dort. Selena hatte Glück im Unglück gehabt, dass sie von dem Feuerball zu ihrem Rucksack geschleudert wurde, und so an die Spruchrollen für Eissturm und Eisball gekommen war. Unweit davon stand mein Rucksack, und ihm war durch den Feuerball nichts passiert. Schnell fand ich das Wasser des Lebens und holte zwei Flaschen heraus. Eine gab ich Valdyn und bat ihn, sie zu Egil zu bringen. Die andere Flasche entkorkte ich, und ließ Selena ihren Inhalt trinken. Gierig schluckte die Sylphe das Wasser und legte sich dann auf den Rücken. Dann stöhnte sie auf, als ihre Knochen und Rippen sich wieder zusammenfügten, und alles dorthin zurück wanderte, wohin es gehörte. Unweit trank auch Egil einen großen Schluck aus der Phiole, ließ aber etwa ein Drittel für den Katzenmenschen übrig, der immerhin auch einige Treffer von den Magischen Wachen bekommen hatte, und dem ein wenig Heilung sicherlich ebenfalls gut tat.

Es dauerte ein paar Minuten, bis Selena wieder so weit hergestellt war, dass sie sich erheben konnte. Ihre Beine wollten sie noch nicht so recht tragen, aber ich stützte sie und brachte sie vorsichtig zu Sabine, deren Namen sie immer wieder leise sagte. Als wir sie endlich erreicht hatten, kniete sich die Sylphe vor die schrecklich zugerichtete Leiche der Heilerin und begann damit, ihre Arme und Beine in eine natürliche Haltung zu bringen. Ich half ihr so gut ich konnte, und als Selena mit ihrer Position zufrieden war, ergriff sie die magische Spruchrolle, die sie zuvor abgelegt hatte, um beide Hände frei zu haben. Ich sah auf die Rolle und konnte das Wort „Wiederbelebung“ lesen. Hoffnung keimte auf! Das war eine sehr gute Idee, und vielleicht konnte das funktionieren. Die Diebin fing an sich zu konzentrieren, und ein goldenes Licht stieg von der Spruchrolle auf. Es schwebte hinüber zu Sabine und hüllte sie komplett ein, ließ sie einen Moment lang in goldenem Glanz erstrahlen, bevor es langsam aber stetig schwächer wurde, und schließlich vollständig erlosch. Hatte es funktioniert?

Bange Minuten des Wartens vergingen. Inzwischen hatten sich Valdyn und Egil zu uns gesellt. Der Krieger war wieder auf den Beinen und fasste mich gerade bei der Schulter, drückte sie sanft. Als ich in sein schmutziges Gesicht schaute, sprachen seine Augen von Dankbarkeit, aber auch von Mitleid aufgrund der Verluste. Worte wurden nicht gesprochen, aber in dem Augenblick schien ohnehin jedes Wort zu viel zu sein. Gespannt warteten wir darauf, ob Selenas Zauber wirkte, und als plötzlich Bewegung in Sabines Gliedmaßen kam und sie mühsam die Augen aufschlug, da wussten wir, dass sie lebte. Zwar war sie sehr schwach, aber immerhin schlug ihr Herz wieder. Sie weilte unter den Lebenden, und das allein zählte. Sofort ging ich los und holte eine weitere Phiole vom Wasser des Lebens. Was war ich froh, dass wir diese Flaschen mitgenommen hatten. Ich glaube es war Nelvins Idee gewesen, mehr von der Quelle zu schöpfen und leere Phiolen damit zu füllen. Zu Schade, dass ausgerechnet ihm dieses Wasser nun nicht mehr helfen konnte...

Mit jeder Minute, die verging, wurde Sabine kräftiger, und bald konnte sie sich wieder erheben. Egil und Valdyn berichteten ihr kurz von dem Kampf, und erwähnten ebenfalls Selenas verzweifeltes Bemühen zu ihr zu gelangen und ihr zu helfen. Dankbar nahm Sabine die Sylphe in die Arme. Dabei fiel mir ein, dass wir das eigentlich alle mal tun sollten. Selena hatte uns mit den Spruchrollen gerettet, und wir alle verdankten ihr, dass wir nun noch auf den Beinen standen. Auch Egil drückte sie kurz und sagte zu ihr: »Bitte entschuldige, dass ich jemals an dir gezweifelt habe!« Selena schien die Aufmerksamkeit zu genießen und zuckte nicht einmal zurück, als Valdyn sie kurz in die Arme nahm und schnurrend für die Rettung dankte.

Dennoch blieb die Trauer um Nelvin. Sabine ließ sich die Asche zeigen und fing an zu grübeln. Als sie laut nachdachte und die Worte aussprach: »Vielleicht kann ich ihn retten…«, da glaubten wir unseren Ohren nicht zu trauen. Der Mann, unser treuer Gefährte, war nur noch ein Haufen Asche. Wie sollte er gerettet werden?

Sabine erklärte uns, dass es für solche Fälle einen mächtigen Zauberspruch gibt. Er nennt sich „Asche wandeln“, und erlaubt es mit Galas Hilfe die verbrannte Asche in Staub zu verwandeln. Anschließend müsste sie mit dem Zauberspruch „Staub wandeln“ den Staub wieder in eine körperliche Leiche verwandeln. Und zu guter Letzt könnte sie versuchen mit dem von Selena verwendeten Zauber „Wiederbelebung“ dem Körper mit Galas Hilfe neues Leben einzuhauchen. Es wären drei äußerst mächtige Rituale dazu nötig, und es würde viele Stunden Zeit und reichlich von Nelvins stärksten Zaubertränken kosten. Doch es gäbe eine kleine aber reelle Chance unseren Freund zurückzuholen.

Unglaublich! Unfassbar! Ich konnte nicht begreifen, dass so etwas möglich sein sollte. Sabine erklärte, dass sie alle drei Zauberrituale eben an diesem Morgen gelernt hatte. Es war Nelvins Idee gewesen, die Zeit bis zum Aufbruch noch mit dem Lernen von neuen Zaubern zu verbringen, und Sabine hatte sich genau diese drei mächtigen Zauber herausgesucht, bevor sie zu sehr erschöpft war. Nun könnte sie versuchen, die neuen Sprüche anzuwenden. Es gab auf ganz Lyramion maximal ein halbes Dutzend Heiler, die über diese Sprüche verfügten, einfach weil die Spruchrollen uralt und sehr selten waren. Wir hatten sie in der Geheimkammer der Bibliothek von Newlake gefunden, und mussten daher strenggenommen Shandra für dieses Wissen danken. Vielleicht würden wir damit etwas Gutes tun und Nelvin retten können. Sabine wollte es zumindest gern versuchen, machte jedoch klar, dass sie einige Stunden lang absolute Ruhe benötigte. Nichts und niemand dürfe den Raum betreten oder sie irgendwie stören. Und außerdem müsse sie sofort anfangen...

Egil, Valdyn, Selena und ich, wir nahmen unsere Sachen auf und schickten uns an, den Raum zu verlassen. Sabine bat mich, ihr vorher noch eine Flasche des Wassers aus der Quelle des Lebens zu geben. Und Selena sollte sie einen Blick auf ihre gesammelten Heiler-Spruchrollen werfen lassen. Eine Rolle Wiederbelebung behielt die Heilerin für sich, den Rest durfte die Sylphe wieder mitnehmen. Egil fragte noch, wann wir wiederkommen dürfen. Sabine antwortete: »Erst, wenn ich euch rufe!« Dann verließen wir den Raum und schlossen die Tür hinter uns. Hoffentlich würde sie Erfolg haben! Valdyn fragte mich, als wir uns von dem Raum entfernten: »Schnurrr, tote Asche in einen lebenden Freund verwandeln, kann das wirklich funktionieren?« Ich antwortete ihm wahrheitsgemäß: »Leider weiß ich das nicht. Heilmagie ist nicht gerade mein Spezialgebiet.« Egil meinte dazu, dass er sich kaum vorstellen könne, dass aus einem Haufen Asche wieder unser Freund werden könne, und zwar mit allen Charakterzügen, Eigenschaften und Fähigkeiten wie früher. Aber Sabine hätte ihn schon einige Male überrascht, und so warte er lieber ab, bevor er sich ein Urteil darüber bildet oder erneut jemanden unterschätzt.

Eine letzte Tür war noch nicht geöffnet und der Raum dahinter erkundet worden, und das nahmen wir nun in Angriff. Selena bewaffnete sich mit Spruchrollen der Marke Eisball, um im Notfall kurzen Prozess mit eventuell anwesenden Magischen Wachen zu machen, doch zu unserer Erleichterung fanden wir keine Gegner mehr vor. Ich war ehrlich gesagt auch des Kämpfens müde und hieß diese Pause höchst willkommen. Egil fragte mich, wie ich dem Feuerball entkommen war. Ihn selbst hätte er voll getroffen und gegen die Wand geschleudert. Dabei spürte er, dass in seinem Inneren etwas zerbrach und fürchtete schon, dass es an dieser Stelle um ihn geschehen war. Ich antwortete ihm mit meiner Theorie der Anti-Magie-Sphäre. Die Schutzzauber beim Eintritt in den Tempel waren übrigens Nelvins Idee gewesen...

Schnell wechselte Egil das Thema und fragte, was für eine mächtige Echsenkreatur das gewesen sei. Valdyn erklärte daraufhin knurrend, dass er den Priester vor seinem Ableben noch untersucht hätte. Das Wesen hieß „S’Orel“ und war ausgesprochen mächtig gewesen. Zwar war er nur ein durchschnittlicher Kämpfer, aber seine Magie war verheerend, wie wir am eigenen Leib erfahren hatten. Dazu verfügte er über eine außerordentliche Intelligenz. Wenn er wirklich ernst gemacht hätte, dann hätten wir vermutlich keine Chance gehabt. Doch er war viel zu überheblich gewesen, so dass er die Gefahr durch Selena gründlich übersehen hatte. Weitere Details konnte er leider nicht mehr herausfinden, da ihn der Eisball vorher aus dem Leben riss. Nützliche Gegenstände hatte er leider ebenfalls nicht bei sich, abgesehen von einem kleinen, silbernen Schlüssel. Ob es eine Truhe in dem Raum gegeben hätte, fragte Egil. Der Feline verneinte, aber Selena meldete sofort, dass sie just in diesem Moment eine Truhe gefunden hätte.

Valdyn händigte ihr den Schlüssel aus, und dann machte sich unsere grüne Gefährtin über die Kiste her. Egil meinte mich in der Zwischenzeit mit Fragen durchlöchern zu müssen: Was für eine Kreatur war dieser S’Orel? Wo kam er her? Was machte er hier? Die Antwort auf alle diese Fragen hieß schlicht und einfach: »Keine Ahnung!« Ich hatte noch nie zuvor etwas über diese Echsenmenschen gehört oder gelesen. Bevor ich zu diesem Abenteuer aufgebrochen war, hatte ich wirklich geglaubt, dass ich sämtliche Kreaturen Lyramions kennen und fehlerfrei hintereinander aufsagen könnte. Und nun war ich gerade mal drei Wochen lang unterwegs und hatte schon Sylphen, Felinen, Wächterdämonen, Magische Wachen und S’Orels kennengelernt. Sie alle waren den Gelehrten, die unsere Bücher verfasst hatten, komplett unbekannt gewesen. Allerdings warf das Ganze eine besondere Frage auf: Welchem Geheimnis waren wir hier eigentlich auf der Spur, dass so viele bisher unbekannte Rassen darin verwickelt waren?

Selena fluchte unterdessen beim Versuch die Truhe zu öffnen. Der Schlüssel passte zwar, doch ließ er sich nicht drehen. Also musste sie wieder mit einem Dietrich arbeiten, und das Schloss auf konventionelle Art knacken. Das gelang auch nicht im ersten Versuch, denn die Truhe war mit einer Falle gesichert, die zuvor entschärft werden musste. Egil warf derweil einen bangen Blick in die Richtung, in der wir Sabine zurückgelassen hatten. Würde sie es wirklich schaffen, unseren Freund ins Leben zurückzurufen? Und würde er hinterher noch derselbe sein, der er vorher gewesen war? Mir ging es kaum besser als dem Krieger...

Endlich vermeldete Selena einen Erfolg. Die Truhe stand offen. Auf den ersten Blick gab es aber nicht besonders viel zu holen. Dort drin lagen nur ein weiterer Schlüssel, überraschend aus einem seltsamen, roten Kristall gefertigt, sowie ein Stück Pergament. Selena sagte, der Schlüssel passe womöglich zu der verschlossenen Tür in Richtung Flugmaschine, denn das Schloss sei aus demselben roten Kristall gewesen. Sie meinte damit den Hangar, und ich war bereits sehr gespannt darauf, diesen zu inspizieren. Den Schlüssel steckte sie vorerst ein, und gab Egil das Pergament. Er warf einen kurzen Blick darauf und reichte es anschließend an mich weiter, mit den Worten: »Du bist hier für die Lektüre zuständig!« Ich nahm das Pergament, überflog es kurz und staunte Bauklötze über das, was ich da las. Es schien ein Brief zu sein, überraschend in unserer eigenen Sprache geschrieben. Und er erzählte eine Menge über das, was hier vorging. »Boah, ihr werdet kaum glauben, was hier steht... Ich lese es euch vor.«

„Oh, Meister S'Lorwin, Euer Plan mit den Zwergen hat hervorragend funktioniert. Sie waren bereit, jahrelang für ihre Träume zu arbeiten. Sie haben die Maschine fertiggestellt und ich habe sie mit dem fliegenden Schiff zum verseuchten Waldmond gebracht. Ha, diese kleinen Narren, zu glauben der Mond sei ein einziger großer Edelstein! Dementsprechend war ihre Verwunderung, als ich sie dort ablud. Ich hatte keine Schwierigkeit, zu flüchten und sie dort zurückzulassen. Jetzt, da keine Zwerge mehr auf Lyramion sind, wird auch niemand von unseren Plänen erfahren."

„Geehrter Meister S'Lorwin, ich habe mir, wie befohlen, die Grabkammer des abgestürzten Mondes anschauen wollen, aber leider hinderte mich eine Tür am Eindringen in die Kammer. Auf der Tür ist die Abbildung eines zwölfzackigen Sterns. Ich vermute, dass man einen solchen Stern braucht, um sie zu öffnen. Zu Eurer Vermutung, dass es ein gottähnliches Wesen namens Tarbos gibt, kann ich nur sagen, dass es bis jetzt noch nicht aufgetaucht ist. Doch die Legenden um Tarbos haben uns sehr geholfen, unseren Plan geheim zu halten, denn niemand auf Lyramion zweifelte daran, dass ohne unsere Bruderschaft dieser Tarbos längst wieder auf Lyramion wüten würde."

„Oh, Meister S'Lorwin, ich habe eine gute Nachricht für Euch! Die Arbeiten sind vollendet, und die Maschine hat ihre Arbeit begonnen. In ein paar Monaten wird sie unsere Welt wieder fruchtbar machen. Allerdings wird Lyramion veröden, aber das soll nicht unsere Sorge sein. Wir sind die Mächtigeren, daher sind wir auch die Wertvolleren!"

„Meister S'Lorwin, ich habe in Erfahrung gebracht, dass eine Gruppe von Abenteurern unsere Pläne zu stören versucht. Ein gewisser Lunselin soll die Gruppe leiten. Soll er doch kommen! Selbst wenn er am Wachdämon vorbeikommen sollte, was ihm nicht gelingen kann, dann bekäme er es immer noch mit mir zu tun."

»Ha ha, guter Witz!!«, meinte Egil nur dazu. »Du bist ja schon richtig berühmt, Lunsi!« Ich entgegnete ihm: »Eine sehr zweifelhafte Ehre«. Da es in dem Raum nichts mehr zu sehen gab, verließen wir ihn bald wieder. Valdyn fragte, ob wir uns den Hangar anschauen sollen, aber ich wollte hier in der Nähe bleiben für den Fall, dass Sabine uns suchte. Und aufteilen wollte ich uns auch nicht, immerhin konnten sich ja noch weitere Magische Wachen hier befinden. Wir setzten uns in den Flur vor das Zimmer, in dem unsere Heilerin gerade das schier Unmögliche versuchte, und versuchten ein wenig Ruhe zu finden. Das hatten wir auch allesamt bitter nötig. Während Valdyn offenbar meditierte (er saß im Schneidersitz auf dem Boden, hatte die Augen geschlossen und schnurrte so vor sich hin), Selena verträumt eine der Windperlen aus ihrer Tasche anschaute und sie spielerisch über ihren Handrücken von einem Finger zum Nächsten wandern ließ, und Egil bald anfing leise zu schnarchen, dachte ich viel über die heutigen Erlebnisse nach. Mehr und mehr wurden diese Gedanken allerdings von den neuen Erkenntnissen überlagert, die wir durch den Brief gewonnen hatten. Schließlich schnappte ich mir das Pergament und las es wieder und wieder durch, lernte es auswendig und versuchte Wort für Wort davon zu interpretieren. Und langsam aber stetig formte sich mir daraus ein erschreckendes, aber phantastisches Bild. Bei allen Göttern Lyramions, alles passte plötzlich zusammen! Oh was sehnte ich mich danach, diese Gedanken mit meinen Kameraden teilen zu können, im Moment musste ich mich zu meinem Bedauern aber noch gedulden.

Es waren ungefähr drei Stunden vergangen, als sich die Tür vor uns plötzlich öffnete. Eine völlig erschöpfte Sabine trat heraus. Sie wirkte müde und ausgezehrt, aber sie lächelte. Ich stieß Egil und Valdyn an, die sofort aufwachten. Selena stand bereits auf den Beinen. Sabine meinte nur: »Kommt herein, Freunde. Gala hat uns ein Wunder gewährt!« Ich konnte es kaum fassen. Freudig erregt sprang ich auf die Beine, ging an der Heilerin

vorbei ins Zimmer, und sah Nelvin quicklebendig und in einem Stück auf einer Holzbank sitzen und etwas Proviant verzehren. Wie kleine Kinder rannten Egil, Selena und ich auf den Magier zu und herzten ihn. Dabei wirkte er gar nicht mal schwach auf den Beinen, sondern er sah aus wie das blühende Leben. Entsprechend war Sabine als nächstes dran mit Umarmungen und Freudenküsse empfangen. Sie ließ das alles ruhig über sich ergehen, meinte aber, sie würde nun gerne nichts lieber tun als ein Bad zu nehmen und sich eine Weile zu entspannen.

»Soll ich uns mit dem „Wort der Rückkehr“ nach Hause bringen?«, fragte ich Sabine.
Noch bevor sie antworten konnte, stellte Valdyn eine Gegenfrage. »Knurrr, wollten wir uns nicht den Hangar noch anschauen?«
Egil warf ein: »Der Hangar wird uns bis morgen sicherlich nicht weglaufen, wir können ruhig erst einmal nach Hause zurückkehren. Wir brauchen wohl alle ein Bad... außer du natürlich, Valdyn!« Der Feline fauchte genüsslich nach Egils Worten. »Außerdem sieht Lunsi schon wieder so aus, als hätte er etwas auf dem Herzen, und das wollen wir uns auch so bald wie möglich anhören. Also ab nach Hause!«
Ich fragte Nelvin derweil: »Bist du in Ordnung? Kannst du schon reisen?«
»Körperlich bin ich komplett wiederhergestellt«, antwortete mir der Magier. »Allerdings ist es schwierig zu begreifen, was mit mir geschehen ist, und darüber werde ich noch eine ganze Weile nachdenken müssen.«
Zumindest war er wieder lebendig, und mir fielen tausend Steine vom Herzen, als ich ihn so sah.

Wir nahmen unsere Ausrüstung auf und fassten uns anschließend bei den Händen. Ich sprach den Zauberspruch „Wort der Rückkehr“, und musste mich einmal mehr gewaltig schämen, denn beim ersten Versuch gelang er mir nicht. Bevor ich mir Egils Sprüche anhören musste, versuchte ich es lieber erneut und damit teleportierte ich uns alle sechs mitten in mein Haus. Wohlbehalten kamen wir dort an. Sabine rief gleich: »Erster im Bad!« Egil beeilte sich »Zweiter!« zu sagen. Valdyn rief fauchend: »Letzter! Schnurrr. Deshalb durfte ich mich nicht von dem Feuerball treffen lassen – ich hätte mein Fell doch niemals wieder sauber bekommen, bei meiner Abneigung gegen Wasser.« Wir lachten... wir fühlten uns so erleichtert und glücklich. Nun war es wahrlich ein Sieg! Wir hatten diese Schlacht gewonnen und dem Bösen eine empfindliche Niederlage beigebracht. Allerdings war ich mir inzwischen sicher, dass wir zwar eine Schlacht, jedoch noch lange nicht den Krieg gewonnen hatten.

Während Sabine badete, haben Egil, Valdyn und ich angefangen, die Ausrüstung zu reinigen und auszubessern. Nelvin sorgte für ein Abendessen, und Selena unterstützte mal den Magier, und mal uns. Wir sprachen kaum ein ernstes Wort, sondern wir scherzten eigentlich die ganze Zeit nur herum. Die Erleichterung war uns allen anzumerken. Nacheinander verschwand jeder von uns für eine Weile im Bad und reinigte Körper und Kleidung von Schweiß, Blut oder Ruß. Und nachdem auch Valdyn eine kurze Katzenwäsche durchgeführt hatte, saßen wir alle zusammen beim Essen, und kamen endlich dazu, über die neuen Erkenntnisse zu sprechen. Sabine und Nelvin waren schon vorher über den Inhalt des Pergaments aufgeklärt worden, und nun war es an der Zeit, unsere Gedanken zusammenzutragen.

Ich fing an: »Für mich stellt sich die Lage wie folgt dar: Die Echsen kommen vom gelben Mond. Sie haben den Zwergen große Reichtümer versprochen, wenn sie eine Maschine für die Echsen bauen. Das taten sie und wurden dafür auf den grünen Mond gebracht, den die Zwerge für einen Edelstein hielten, der aber in Wahrheit mit Wald bedeckt ist. Die gesamte Bruderschaft Tarbos hat nie existiert oder wurde von den Echsen auslöscht, und diente nur zur Tarnung dieser Konspiration gegen unsere Welt. Die Maschine soll das Wasser von Lyramion auf den gelben Mond transportieren, was für uns den Untergang bedeuten wird. Also müssen wir diese Maschine abschalten, besser noch zerstören. Und das ist das, wovor uns mein Großvater im Auftrag Shandras warnen wollte.«

Nelvin nickte mir wortlos zu, aber Egil schaute mich zweifelnd an und sagte: »Aber Lunselin! Jetzt bitte noch mal langsam für unsere Steinmetzfreunde zum Mitmeißeln. Wie kommst du zu diesem Schluss? Aber bitte ausführlich, Stück für Stück, damit auch ich das verstehe!«
Ich schaute verdattert aus der Wäsche und zuckte mit den Schultern: »Wo soll ich da anfangen?«
Egil holte mit den Armen weit aus, als er sagte: »Am besten ganz von vorne. Die Echsen kommen vom gelben Mond? Die Zwerge sind auf dem grünen Mond? Die Maschine schafft Wasser von Lyramion... wohin?«
Das war einfach. »Okay... Fangen wir mit den Zwergen an. Ich weiß, dass die Zwerge schon vor hundert Jahren von einem Paradies auf dem grünen Mond sprachen. Sie halten diesen Mond für einen grünen Edelstein und haben sich dort die wunderbarsten Reichtümer vorgestellt. Stattdessen kommt die grüne Farbe des Mondes durch einen Wald.«
Egil blieb skeptisch: »Und das weißt du woher?«
»Das mit den Zwergen habe ich in drei verschiedenen Büchern gelesen. Dass Zwerge nach Gold und Edelsteinen streben, ist ein offenes Geheimnis, und S'Orel hat es auch in seinem Brief erwähnt. Und auch das mit dem Mond hat er uns verraten mit den Worten: „habe die Zwerge zum verseuchten Waldmond gebracht“. Das sollte als Beweis ausreichen.«

Das musste Egil nun auch einsehen. Er sagte nachdenklich: »Okay! Die Zwerge sind auf dem grünen Mond, der nun offiziell bei uns Waldmond heißt.«
»Das erklärt auch die Visionen, die wir in dem Hexenhaus hatten. Erinnert ihr euch an die Kugeln? Wir sahen darin Zwerge, die mit einem fliegenden Schiff flogen, und wir sahen Zwerge, die sich durchs Dickicht schlugen«, meinte Sabine leicht aufgeregt aufgrund der Zusammenhänge.
Nelvin ergänzte: »Auf einer fremden Welt mit fremden Bäumen und Sträuchern, sowie fremden Vögeln. Es war ein Blick auf den Waldmond, den wir damit bekamen. Die Kristallkugeln haben uns zwei Szenen aus der Vergangenheit gezeigt.«

Nun war ich wieder dran: »Niemand auf ganz Lyramion weiß, dass die Monde bewohnt sind. Die Zwerge werden sicherlich niemandem gesagt haben, dass sie auf ihren tollen grünen Edelstein gehen werden. Schließlich wollen sie die Reichtümer nicht teilen. Also durfte keiner davon erfahren.«
Valdyn meldete sich zu Wort: »Knurrrr, und da das kleine Volk sich nicht mehr auf Lyramion befindet, und niemand weiß, wo sie wirklich sind, kann auch niemand von den Plänen der Echsen erfahren haben und Gegenmaßnahmen zur Rettung einleiten.«
»Ja, niemand außer uns! Die Echsenköppe haben die Rechnung ohne Shandra und Lunsis Großvater gemacht. Den Göttern sei Dank, dass wir zusammengekommen sind!«, meine Egil nun mit Stolz in der Stimme, bevor er hinzufügte: »Verdammte Zwerge! Ohne ihre Goldgier säßen wir jetzt nicht so tief in der Tinte!«
Sabine schüttelte fassungslos den Kopf: »Und die Bruderschaft Tarbos war all die Jahre über eine perfekte Tarnung für die Echsen. Niemand hat sie gestört, die Bevölkerung hat sie verehrt, keiner hat je an ihnen gezweifelt, und so konnten sie in aller Ruhe ihren Plan in die Tat umsetzen.«
»Niemand außer Baron Karsten hat sie gestört. Und damit fingen die Zweifel an«, stellte Egil klar.

Ich eröffnete ein neues Thema: »Ich möchte wetten, dass wir in dem Hangar ein Luftschiff finden, mit dem wir vielleicht sogar zu den Monden reisen können.«
Sabine lachte auf: »Schon möglich. Sollen wir die Zwerge zurückholen?«
Mir gefiel die Vorstellung: »Wäre doch toll, oder? Oder besser noch: Wir reisen auf den gelben Mond und vereiteln die Pläne der Echsen.«
Egil hob den Arm und meinte: »Das habe ich noch nicht ganz verstanden. Warum denkst du, dass die Echsen dort herkommen?«
Darauf hatte ich eine Antwort: »Nun, auf dem Waldmond können sie nicht leben, denn dorthin brachten sie die Zwerge. Was glaubst du, was die mit ihren Äxten angestellt hätten, wenn die Echsen direkt vor ihrer Nase wohnen? Und auf Lyramion kann ich sie mir auch nicht vorstellen, immerhin sprach S'Orel uns an mit „ihr lyramionischen Würmer". Es bleibt also nur der gelbe Mond übrig.«
Nelvin nickte zustimmend: »Ich bin derselben Ansicht. S'Orel sprach von einem verseuchten Waldmond, also lebt sein Volk nicht dort. Und er möchte seine Welt wieder fruchtbar machen. Zwar weiß ich nicht, was genau er damit meint und was das Wort „wieder" in diesem Zusammenhang bedeutet, aber ich bin mir sicher, dass zu diesem Plan Wasser gebraucht wird. Ich bin zwar kein Farmer, aber ich möchte wetten, dass ohne Wasser nichts gedeihen kann. Lyramion hat genug Wasser, also muss die Maschine dazu da sein, um uns das Wasser zu stehlen, und es auf den, vermutlich ausgetrockneten, gelben Mond zu bringen.«

Das sah ich ebenso und meinte: »Genau mein Gedanke. Darum schreibt S'Orel auch, dass Lyramion durch die Prozedur veröden wird. Fehlt unserem geliebten Planeten das Wasser, wird er veröden.«
Sabine schien erschrocken: »Ein furchtbarer Gedanke!«
»Das sehe ich auch so. Das dürfen wir auf keinen Fall zulassen!«, gab sich Nelvin kämpferisch.
Nun stellte Valdyn eine Frage: »Knurrrr, was können wir tun um das zu verhindern?«
Nelvin ließ nicht einmal eine Sekunde vergehen, ehe er sagte: »Wir finden die Maschine und zerstören sie.«
Egil hakte nach: »Aber wo steht dieses Ding?«
Sabine probierte es mit einer Antwort: »Da die Zwerge auf Lyramion daran gearbeitet haben, steht sie mit Sicherheit auf unserem Planeten.«
Ich versuchte es noch etwas genauer: »Ich möchte wetten, dass sie hinter dieser seltsamen Wand aus Kristall ist, die wir im Eingangsbereich des Tempels gefunden haben.«
Nelvin nickte zustimmend: »Mmmh, sehe ich auch so. Wir stellten fest, dass hinter der Kristallwand ein Gang vermutlich in den Keller des Tempels führt. Es wäre ein idealer Standort für eine solche Maschine. Die Zwerge mussten nicht einmal in die hinteren Bereiche des Tempels gehen, konnten nichts über ihre Auftraggeber herausfinden, und die Kristallwand ist ein perfekter Schutz vor ungebetenen Eindringlingen wie uns.«
»Grrrr, und wie kommen WIR an dem perfekten Schutz vorbei?«, fragte Valdyn leicht ungehalten.
»Das gilt es herauszufinden«, meinte der Magier, woraufhin der Feline noch etwas stärker knurrte, weil ihm die Antwort nicht gerade gefiel.
Egil sagte: »Jedenfalls nicht mit Waffengewalt! Da werden wir uns schon etwas Besseres einfallen lassen müssen.«

Sabine wirkte angespannt: »Auf jeden Fall müssen wir uns beeilen. In dem Brief steht, dass in einigen Monaten der Wassertransfer beginnen soll. Allerdings wissen wir nicht, wie alt diese Nachricht ist. Es kann morgen beginnen, oder es beginnt erst in einigen Wochen. Hoffentlich haben wir noch ein wenig Zeit!«
»Wir werden versuchen, was wir können«, meinte Egil. »Morgen früh suchen wir den Tempel erneut auf, und sehen zu, ob wir noch etwas herausfinden können.«
Und ich fügte hinzu: »Und ich bin dafür, dass wir mal in Gemstone vorbeischauen. Vielleicht finden wir bei den Zwergen etwas, das uns weiterhilft?«
Nelvin stimmte zu und ergänzte: »Und die Elfen von Illien sind auch pfiffig bei solchen Dingen. Sie könnten ebenfalls etwas wissen.«

»Grrrr, eine Frage habe ich noch: Was ist mit diesem Tarbos-Gott, den die Echse erwähnt hat?«, sagte Valdyn in diesem Moment.
Nelvin gab ihm die Antwort: »Der hat vor vielen Jahren unsere Welt tyrannisiert und ins Chaos gestürzt. Daraufhin wurde er durch mächtige Magie auf den roten Mond verbannt. Vor knapp zwanzig Jahren stürzte dieser Mond auf Lyramion. Der Tempel der Bruderschaft steht auf den Überresten dieses Mondes.«
»Knurrr, und jetzt befindet sich der Gott irgendwo in dem Tempel?«
»Schon möglich, sofern er den Absturz überlebt hat.«
Ich mischte mich ein: »Aber er hat sich in all den Jahren niemals gezeigt. Hoffen wir, dass das so bleibt. Außerdem ist die Tür noch immer mit dem Amberstar versiegelt. Solange den keiner aus der Feste Godsbane holt, wird diese Tür gut verschlossen bleiben.«
Egil sagte dazu: »Klingt gut! Ich denke Tarbos ist unser kleinstes Problem im Moment.«

Nun waren wir im Bilde über die Vorgänge, die sich auf unserem schönen Planeten abspielten. Und wir waren die einzigen Lebewesen, die diese Tragödie noch stoppen konnten. Hoffentlich fanden wir einen Weg! In diesem Moment fanden wir aber nur noch den Weg in unsere Betten. Der Tag hatte eine Menge von uns abverlangt, und ich bezweifelte sehr, dass es einfacher werden würde. Mein letzter Gedanke galt den beiden Monden unserer Welt. Sie sahen am Himmel so ruhig und friedlich aus, und kein Bewohner Lyramions ahnte etwas von den Dingen, die dort vor sich gingen…

TAG 28: Erkenntnisse

Als ich an diesem Tag aufwachte, war ich tatsächlich mal früher dran, als meine Kameraden. Oder zumindest früher als der Großteil meiner Kameraden. Selena war, wie so oft, als Erste auf den Beinen. Noch immer reichten ihr vier Stunden Schlaf völlig aus, und so war sie meistens die Nummer Eins. Ansonsten erblickte ich nur Nelvin. Er saß nachdenklich am Tisch und bemerkte erst gar nicht, als ich hereinkam. Ich grüßte Selena und ihn, erhielt jedoch nur eine Antwort von der Sylphe, also setzte ich mich dem Magier gegenüber an den Tisch und begann ein Gespräch mit ihm.

»Guten Morgen, Nelvin. Bist du in Ordnung?«
»Hmm? Ja, ich glaube schon«, meinte der Magier noch immer etwas geistesabwesend.
»Du scheinst über etwas nachzudenken.«
»Hmm! Ja, mir gehen viele Dinge durch den Kopf.«
»Magst du sie mit mir teilen?«, fragte ich neugierig.
Langsam, und jedes Wort sorgfältig betonend, antwortete er mir: »Noch nicht... über einige Dinge muss ich mir erst selbst klar werden.«
»Was meinst du genau?«, ließ ich nicht locker.
»Ich war tot! Nur Galas und Sabines Hilfe habe ich zu verdanken, dass ich jetzt hier mit dir sitzen kann. Ich möchte verstehen, was das bedeutet, aber das muss ich zunächst einmal selbst herausfinden.«
Da hatte er natürlich Recht. »Das verstehe ich. Ich bin froh, dass du wieder auf den Beinen bist, und wenn du reden willst, dann bin ich für dich da.«
»Danke, mein junger Freund. Es gibt da tatsächlich eine Sache, über die ich gern mit dir reden würde.«
»Und welche ist das?«, fragte ich gespannt.
»Kurz nach meiner Aufnahme in deine Gruppe, als wir auf dem Weg zum Sumpf waren, haben wir uns unterhalten. Egil und du, ihr habt mir erzählt, was ihr schon erlebt hattet und was wir noch zu tun haben. Erinnerst du dich?«
Ich musste ein wenig grübeln, bevor ich sagte: »Ja, ich glaube schon.«
»Du hast mir damals die Geschichte von einem Verrückten erzählt, weißt du noch?«
War das nicht in Spannenberg gewesen? »Ja, ich glaube schon«, sagte ich erneut. »Das war im Haus der Heiler, aber wir sind nicht zu dem Verrückten hingegangen.«
»Warum habt ihr den Mann damals nicht besucht?«, wollte Nelvin wissen.

»Ich weiß nicht genau. Wir wurden von einer der Schwestern davor gewarnt in den Keller zu gehen.«
»Du hast gesagt, dass der Mann nach dem Absturz des Mondes an die Küste geschwemmt wurde, und seitdem nicht gealtert ist, richtig?«
»Das hat Clementine, die Schwester, uns so erzählt, ja! Worauf möchtest du hinaus?« Ich war nun echt etwas verwirrt.
»Ich würde diesen Mann gerne sehen.«
Überrascht hob ich die Augenbrauen. »Oh? Und warum, wenn ich fragen darf?«
»Nenn es ein Gefühl, eine Ahnung. Ich werde dir mehr sagen können, wenn ich ihn gesehen habe.«
Wenn es ihm so wichtig war... »Nun, vielleicht können wir irgendwann in der kommenden Woche…«
»Ich würde ihn gerne heute sehen, wenn es recht wäre«, sagte er mit Bestimmtheit.
»Heute? Aber wir wollen doch in den Tempel der Bruderschaft zurück.« Nun war ich komplett überrascht.
»Bitte! Lass uns vorher dorthin gehen. Es ist mir wichtig!«, bat der Magier.
»Na gut. Sprechen wir mit den Anderen, wenn sie aufgewacht sind«, gab ich schließlich nach.
»Danke.«

Zwar hatte ich keine Ahnung, was Nelvin damit bezweckte, aber war ich gespannt darauf, es herauszufinden. Er würde schon vernünftige Gründe dafür haben, da war ich mir eigentlich sicher. Bald kamen Valdyn, Sabine und schließlich auch Egil aus den Federn, und am Frühstückstisch teilte ich den Leuten die Planänderung mit. Egil war zwar nicht begeistert, aber er gab Nelvins Drängen schließlich nach. Sabine schlug daraufhin vor, dass ja nicht die gesamte Gruppe nach Spannenberg gehen müsse. Auf meine Frage, was ihr vorschwebte, meinte sie, dass der Rest der Gruppe inzwischen die Quelle des Lebens aufsuchen und die leeren Phiolen wieder mit dem Wasser füllen könnte. Es sei nur noch eine einzige Flasche übrig, und wir hatten ja gesehen, wie wichtig dieses Wasser sein konnte. Ein guter Plan, er hatte nur einen Haken: Ich wollte Nelvin nach Spannenberg begleiten. Die andere Hälfte der Gruppe hatte einen längeren Weg zur Quelle, so dass es sinnvoll war, sie mit dem Hexenbesen dorthin fliegen zu lassen. Nur wer steuerte den Besen, wenn ich es nicht tat? Sabine lieferte die Antwort, denn sie wollte es selbst tun. Sie würde es schon lernen, meinte sie, und ignorierte Egils provokante Bemerkungen, dass sie damit endgültig zu einer Hexe werden würde...

Nachdem wir uns gesättigt und alles zusammengepackt hatten, trennten wir uns. Sabine, Egil und Valdyn wollten sich auf den Weg zum Tempel der Gala machen, während Selena, Nelvin und ich zu Fuß in Richtung Spannenberg gingen. Ich gab Sabine noch ein paar Tipps im Umgang mit dem Besen und machte als Treffpunkt das Stadttor von Spannenberg klar. Dann musste ich mich beeilen, um zu Nelvin aufzuschließen, der ein ungewöhnlich hohes Tempo vorlegte. Irgendetwas zog ihn dorthin. War es nur reine Neugier, oder steckte mehr dahinter? Auf dem Weg versuchte ich noch etwas herauszufinden, aber der Magier war sehr schweigsam und meinte, er könne erst nach der Begegnung darüber sprechen. Also unterhielt ich mich mit Selena auf Lyramionisch, denn sie wollte ebenfalls wissen, was hier gerade geschah. Außerdem nutzte ich die Gelegenheit, um sie weitere Worte in unserer Sprache zu lehren.

Schneller als sonst hatten wir Spannenberg erreicht. Mein Herz klopfte stärker als gewöhnlich, was sicherlich auch damit zu tun hatte, dass meine Liebste in der Nähe war. War es nicht ein Frevel, zwar die Stadt aber nicht sie zu besuchen, nicht wenigstens mal Hallo zu sagen? Aber wir hatten doch keine Zeit... Mühsam unterdrückte ich den Impuls eine zusätzliche Stunde Zeit zu erbitten, und blieb schweigsam an Nelvins Seite. Was war nur mit unserem Freund los? Hatte dieses unglaubliche Erlebnis am Vortag etwas damit zu tun? Ich hatte keinerlei Vorstellung, was es bedeutete zu sterben und ins Leben zurückgeholt zu werden. Mir war schon klar, dass es überaus bedeutsam für ihn war, aber ich versuchte vergeblich, eine Verknüpfung zwischen dem Verrückten und seiner Auferstehung zu ziehen. Es passte nicht zusammen! Vielleicht gab es aber auch keine solche Verbindung. Hoffentlich würde er danach etwas darüber sagen.

Selena war schon ziemlich außer Atem, als wir das Haus der Heiler betraten. Kaum waren wir drin, da bat mich Nelvin, die Führung zu übernehmen und Schwester Clementine zu finden. Ich entdeckte sie in der Küche, wo sie gerade dabei war, einige Töpfe zu spülen. Sie grüßte mich und schien hocherfreut, mich gesund wiederzusehen. Natürlich hatte auch sie von unseren Taten in der Stadt gehört und das hatte die mütterliche Behandlung, die sie Egil und mir vorher zuteilwerden ließ, durch Achtung und Respekt ersetzt. Nachdem die höflichen Floskeln ausgetauscht waren, bat Nelvin darum, den Verrückten im Keller sehen zu dürfen. Clementine wirkte erstaunt, dass sich der Magier so für ihn interessierte, machte jedoch keine Anstalten ihm den Wunsch zu verwehren. Während sie uns zur Kellertreppe geleitete, erzählte sie ihm fast wörtlich dieselbe Geschichte erneut, die sie Egil und mir vorgetragen hatte. Vermutlich zeigten viele der Patienten Interesse an der Geschichte.

Mit der Mahnung zu höchster Vorsicht und auf gar keinen Fall die Zelle zu betreten, ließ sie uns bei der Treppe zurück. Nelvin ging sofort dort runter. Gleich rechts neben der Kellertreppe schloss sich die Zelle an. Es war jedoch zu dunkel, um etwas zu erkennen. Nelvin zündete eine Fackel an, um wenigstens ein bisschen Licht zu haben. Meine Frage, ob ich nicht besser den Sonnenhelm einschalten solle, beantwortete der Magier mit

den Worten: »Das wird nicht notwendig sein«. Schemenhaft sah ich einen Mann in der Zelle. Er sah recht zerlumpt aus, soweit ich es im diffusen Fackelschein erkennen konnte, und lief rastlos auf und ab. Selena zeigte mit dem Finger auf etwas, das sich auf dem Fußboden bewegte. Da war eine kleine Maus, die eben, durch uns aufgescheucht, in die Zelle des Mannes lief. Als der Mann sie bemerkte, erschien ein eigenartiges, bedrohliches Glühen in seinen Augen. Dann riss er schlagartig die Arme hoch, und ein Feuerblitz verwandelte die Maus in ein Häufchen Asche. Zufrieden ließ der Mann die Arme wieder sinken und nahm seine rastlose Wanderung wieder auf.

Selena war ein paar Schritte zurückgewichen und versteckte sich nun hinter mir. Auch ich war erschrocken! Was war das nur für ein Mann? Die Theorie, dass der Verrückte früher ein großer Magier gewesen sein musste, war mir soeben zur Gewissheit geworden. Während ich diese Gedanken fasste, war Nelvin bereits auf dem Weg rechts herum auf den Eingang der Zelle zugegangen. Ich beeilte mich zu ihm aufzuschließen und zog Selena hinter mir her. Plötzlich spürte ich eine Bewegung über mir, konnte sie aber nicht definieren. Gerade als ich nach oben blickte, ließ sich die erste der vier Großen Spinnen auf die Gruppe fallen. Burks! Diese kleinen Biester! Nelvin und ich, wir zogen unser Scimitar für den Nahkampf, und machten kurzen Prozess mit den Spinnen, noch bevor Selena ernsthaft eingreifen konnte. Was waren mir diese Spinnen vor knapp einem Monat gefährlich geworden, und heute fügten sie mir nicht einmal mehr einen Kratzer zu und hielten mich kaum mehr zehn Sekunden auf. Erstaunlich, welche Fähigkeiten man entwickeln konnte, wenn man dazu gezwungen war, um zu überleben...

Nun stand Nelvin direkt vor der Zellentür und versuchte ein Gespräch mit dem Verrückten zu beginnen. Dieser hielt in seiner Wanderung durch die Zelle inne, stürmte zur Tür und hämmerte gegen die Gitterstäbe, woraufhin wir alle drei so weit wie möglich zurückwichen. Ich dachte an die Maus… so wollte ich bitte nicht enden. Dann schaute der Mann uns mit einem gar seltsamen Blick an und begann zu sprechen. Er sagte etwa: »Ahhh… ha hi! Besucher in meiner bescheidenen Hütte, ha ha! Ihr seid gekommen, um mich zu vernichten, ja? He he. NIEMALS!! Ha ha. Hi hi. Verschwindet, bevor ich euch zu Asche verwandle, ha ha. Ja Asche. Geht weg! Geht w… ha ho, ha ha!«

Mir liefen eiskalte Schauer den Rücken herunter. Mit diesem Mann war nicht zu spaßen! Ich zupfte Nelvin vorsichtig am Ärmel seiner Robe und versuchte ihn mit mir zu ziehen. Ich wollte hier raus, und zwar so schnell wie möglich! Überraschend gab Nelvin meinem Drängen nach und ließ sich mitziehen. Als wir uns umdrehten, haute der Verrückte erneut gegen die Gitterstäbe und rief uns hinterher: »Ha ha! Ja, lauft nur weg! Ha ha, he he! Mit meiner Macht werde ich euch dennoch erreichen. Ha hi.« Leiser, fast traurig fügte er dann hinzu: »Nur Myl… hab ich nie erreicht!« Dann fing er erneut mit dieser hysterischen Lache an, die mir durch Mark und Bein ging, und nahm die rastlose Wanderung durch die Zelle wieder auf. Unwillkürlich ging ich noch einen Schritt schneller, bis ich endlich außerhalb seiner Sichtweite war. Nelvin schaute den Verrückten bei den letzten Worten durchdringend an und wollte schon stehen bleiben, aber ich zog den Magier einfach mit mir mit.

Selena war mir längst vorausgeeilt, und wir befanden uns jetzt in einem Raum auf der anderen Seite des Kellers. Während ich versuchte, mir den Schweiß aus dem Gesicht zu wischen, der durch den Feuerblitz und die Angst entstanden war, machte sich die Diebin an einer Truhe zu schaffen, die sich in dem Raum befunden hatte. Sie war unverschlossen, und enthielt eine zerfledderte alte Robe, sowie ein halbes Amulett. Dies mussten die von Clementine erwähnten Besitztümer des Verrückten gewesen sein. Die Robe ließen wir liegen, doch das Amulett erweckte unsere Neugier. Es war ein großes Schmuckstück, das man an einem Lederband um den Hals tragen konnte, und es sah so aus, als hätte einmal große Macht in ihm gesteckt. Leider war es zerbrochen, ein Teil des Amuletts fehlte völlig, und keiner von uns spürte einen Hauch von Magie in ihm. An einer Seite standen die Buchstaben S – O – B, aber ich hatte keine Ahnung, was das bedeuten sollte. Nelvin bat darum das Amulett nehmen zu dürfen, und dann wollten wir uns wieder auf den Weg machen.

Leider mussten wir dazu ein weiteres Mal an der Zelle vorbei. Und leider stand der Verrückte genau an der Seite der Zelle, die der Kellertreppe am nächsten war. Selena huschte so schnell an dem Mann vorbei, dass man kaum hinterherschauen konnte. Nelvin folgte ihr langsamen Schrittes, und leider kam ich nicht an ihm vorbei. Plötzlich fiel mir auf, dass der Verrückte etwas mit den Augen fixierte: Es war das halbe Amulett, das Nelvin noch immer in der Hand hielt. Für einen Moment klarte sich das ansonsten so verzerrte Gesicht auf, und ein Hauch von Erkennen huschte darüber. Doch dann war der Moment vorbei und die Augen des Mannes trübten sich wieder. Endlich erreichte Nelvin das Ende der Treppe, und ich konnte es gar nicht mehr erwarten, zurück an die frische Luft zu kommen.

Draußen orientierten wir uns in Richtung Stadttor und waren abermals ziemlich schnell unterwegs. Ich schaute mich aufmerksam um, suchte unter den Gesichtern der vorübergehenden Einwohner Spannenbergs das eine Gesicht, das ich gern gesehen hätte, aber die Götter gewährten mir dieses Glück nicht. Als wir die Stadt verließen und vor dem Stadttor auf die Ankunft unserer Freunde warteten, sprach ich Nelvin an, um zu erfahren, ob sich die Reise für den Magier gelohnt hatte.

»Und Nelvin, hast du neue Erkenntnisse sammeln können?«, fragte ich, kaum dass wir unter uns waren.
»Das habe ich in der Tat. Ich bin gespannt, ob du dieselben Schlüsse ziehst, wie ich.«
»Gut, dann fang mal an«, ermunterte ich ihn.
»Ich behaupte, der verrückte Mann in der Zelle heißt Tar und war mal Lord Tarbos, der Gott des Chaos!«
Ich machte große Augen und war vollkommen schockiert. »WAS? Du machst Witze, oder?«
»Keineswegs!« Ich vermisste das schalkhafte Grinsen, das ich bei einer solchen Aussage erwartet hätte.
»Aber… das geht doch… das kann doch gar nicht… wie kommst du darauf?«, sagte ich stotternd. Ich hielt es für absolut unmöglich, geradezu absurd. Lord Tarbos unerkannt eingekerkert im Haus der Heiler... Genau!
»Ich hätte gedacht, dass du es noch vor mir herausfindest, so hervorragend wie du normalerweise Dinge kombinieren kannst, Lunselin. Warum klappt es diesmal nicht?«, versuchte er mich anzustacheln.
»Wo soll ich anfangen? Tarbos‘ Herrschaft ist lange her! Er wurde auf den Mond verbannt, er liegt tief im Tempel der Bruderschaft verbuddelt, er…« Entsetzt stoppte ich. Wirklich? Lag Tarbos wirklich noch in dem Tempel? Ein schrecklicher Verdacht stieg in mir auf.
»Ja?«, der Magier spannte mich auf die Folter und wartete auf meine Ergebnisse.
»Aber den Gott des Chaos hatte ich mir nicht so klein und menschlich vorgestellt...«, versuchte ich mich verzweifelt in Ausflüchte.
»Ich denke, die Bindung zum Dämon Thornahuun ist getrennt, daher erscheint er menschlich. Einst verschmolzen Mensch und Erzdämon zu einer gewaltigen Wesenheit. Doch die unglaubliche Energie beim Aufprall des roten Mondes auf unsere Welt riss die beiden entzwei. Der Dämon wurde in sein Reich zurückgeschleudert, während Tar ins Meer flog und sein Verstand vernebelte. Er steht nicht mehr unter dem Einfluss des Dämons, er leidet nur noch unter dessen früherer Präsenz, was ihn hat verrückt werden lassen.«
»Kurz nach der großen Flut wurde er an die Küste geschwemmt…«, fing ich an zu sinnieren.
»Und niemand kannte seine Herkunft…«, ergänzte Nelvin. »Und seine Identität preiszugeben, vermochte der Mann leider nicht mehr. Oder zum Glück, denn sonst hätte man ihn auf der Stelle erschlagen, oder es zumindest versucht.«
»Hätte er nicht beim Aufprall des Mondes in kleinste Partikel zerschmettert werden müssen?«, fragte ich neugierig.
»Das kann ich nur vermuten«, meinte Nelvin. »Womöglich reichte die große Macht von Tarbos, um das zu verhindern, aber danach hatte er keine Kraft mehr, um Tar bei sich zu behalten. Aber es gibt andere Fakten, die mich daran glauben lassen.«
»Er ist scheinbar nicht gealtert in all der Zeit…«, dachte ich über meinen nächsten Gegenbeweis nach.
»Pure Magie, Lunselin! Tar verfügte über Mächte, von denen selbst ich nur träumen kann.«
»Seit wann wusstest du es?«, fragte ich ihn nun.
»Ich wusste es nicht, aber ich ahnte es. Als wir im Tempel darüber sprachen, dass Tarbos noch nie dort aufgetaucht ist und mir die Geschichte über den Verrückten einfiel, dachte ich, dass es da einen Zusammenhang geben könnte. Und als ich ihn sah, war ich mir ziemlich sicher. Die schwarzen Haare…«
»…sind ein deutliches Zeichen. Wir Lyramioner haben zumeist helles Haar!«, erinnerte ich mich an die vielen gelesenen Geschichten meiner Kindheit. Es passte einfach alles zusammen.
»Genau. Und als ich ihm zugehört habe, lieferte er mir selbst den Beweis.«
»Was meinst du?« Hatte ich etwas verpasst?
»Er sagte: „Nur Myl… habe ich nie erreicht!«, wobei Nelvin das Wort „Myl“ besonders betonte.
Ich kramte in meinen Erinnerungen, und dann fiel es mir plötzlich ein. »Mylneh!! Er meinte Mylneh, die Königstochter und große Liebe seines Lebens.«
»Die bei seiner Verbannung ein gewichtiges Wort mitzureden hatte, exakt!«, sagte Nelvin nun zufrieden.
»Scheiße! Lord Tarbos sitzt in Spannenberg in einer Gefängniszelle! Das glaubt uns keiner!«

Wenige Minuten später kamen unsere Freunde angeflogen und landeten den Hexenbesen sicher in unserer Nähe. Egil sprang sofort ab, rannte auf mich zu, zeigte mit dem Finger auf Sabine und kreischte übermütig:
»Sie ist eine Hexe, sie ist eine Hexe!«
»Ja Egil, und ich habe gerade Lord Tarbos getroffen!«
»Ja klar hast du das! Das mit deinen Tagträumen müssen wir dringend mal in den Griff kriegen. Wie viele Wunden und Kratzer hätten wir schon vermeiden können, wenn du endlich mal anfangen würdest, dich zu konzentrieren und nicht ständig in der Welt herumzuträumen«, meinte der Krieger grinsend.
Daraufhin mischte sich Nelvin ein: »Er träumt nicht! Lord Tarbos sitzt in Spannenbergs Haus der Heiler!«
Nun war auch Sabine herangekommen. »Was sagst du da?«
Egil schaute von mir zu Nelvin und zurück. Dann schaute er flehentlich die Sylphe an: »Liebe Selena, hast du noch eine Spruchrolle „Drogen auflösen“ im Gepäck? Unsere Freunde brauchen dringend Hilfe.«

Es kostete uns reichlich Mühe und Überzeugungskraft, um unseren Freunden klarzumachen, dass wir es ernst meinten. Schließlich glaubten sie es kopfschüttelnd. Egil und Sabine hatten aber sofort ein paar Fragen, über die ich ebenfalls nachzudenken begonnen hatte:
»Was befindet sich denn dann im Tempel der Bruderschaft?«, wollte Sabine in Erfahrung bringen.

Und Egil fragte: »Welchen praktischen Nutzen könnte uns dieses Wissen bringen?«
Auf die Frage der Heilerin lautete die Antwort schlicht und einfach: „Nichts!“ Da es Tar aus dem Tempel geschleudert und den Dämon in seine Hölle zurückverfrachtet hatte, dürfte sich in der Kammer eigentlich nichts mehr befinden. Schwieriger erschien die Frage nach dem praktischen Nutzen der Geschichte. Tar war ein großer Magier und wäre eine tolle Verstärkung unserer Gruppe gewesen. Aber dieser Verrückte dort unten im Keller konnte unmöglich mit uns mitkommen. Der würde auch gar nicht verstehen, was wir eigentlich von ihm wollen. Nelvin hatte aber bereits eine neue Idee. Er meinte: »Wir haben ein halbes Amulett gefunden, das er irgendwie erkannt hat, das ihn berührt hat. Wenn wir die zweite Hälfte davon finden, und damit das Amulett vervollständigen könnten, mag es sein, dass es eine Wirkung auf ihn hat. Welcher Art die Wirkung sein wird, kann ich nicht voraussehen. Das müssten wir also auf einen Versuch ankommen lassen.«

Nur wo sollten wir mit der Suche nach der anderen Hälfte beginnen? Der Magier schlug vor, dass wir im Tempel der Bruderschaft noch einmal schauen. Vielleicht läge es dort irgendwo. Er ließ uns alle das Amulett genau anschauen, damit wir es auch erkennen, wenn wir es finden. Sabine hatte derweil eine andere Idee:
»Es gibt einen Zauber, mit dem man Verrücktheit heilen kann. Ich habe ihn schon verwendet, um Selena in der Gnomenmine zu heilen. Vielleicht sollte ich mal versuchen, ihn auf den Mann im Keller anzuwenden?«
Nelvin stimmte dagegen: »Diese Verrücktheit stammt nicht durch einen Zauber, sondern sie wurde durch den Wahnsinn eines Erzdämons erschaffen. Ich gehe jede Wette ein, dass dein Zauber hier nutzlos wäre.«
Sabine war damit nicht einverstanden: »Ich finde, es ist einen Versuch wert!«
»Bei allem nötigen Respekt, Sabine. Glaubst du, die Heiler von Spannenberg hätten nicht bereits versucht, auf diese Weise gegen die Verrücktheit vorzugehen? Warum sperren sie ihn seit zwanzig Jahren ein, anstatt ihn einfach zu heilen, wenn es so leicht wäre? Nein, ich denke wirklich, dass das Amulett der Schlüssel ist.«
Dem hatte die Heilerin nichts mehr entgegen zu setzen. Stattdessen mischte sich Egil in das Gespräch ein: »Angenommen mal, du hast Recht. Und weiter angenommen, wir können das Amulett wieder zusammensetzen. Wer garantiert uns, dass wir dadurch nicht Lord Tarbos wieder heraufbeschwören und unsere Welt ins völlige Chaos stürzen?«
Nelvin zuckte mit den Schultern: »Das kann uns niemand garantieren. Ich bin mir allerdings ziemlich sicher, dass uns nichts geschieht, solange wir Tar und Thornahuun nicht wieder vereinen. Und das haben wir ja auch nicht vor.«
»Aber es ist dennoch ein Risiko«, sagte Sabine in die Runde.
Egil antwortete ihr: »Unsere ganze Mission ist ein Risiko, da kommt es auf dieses Eine nun auch nicht mehr an. Ob Lyramion das Wasser ausgeht, oder von Tarbos zerrissen wird, macht für die Menschen vermutlich keinen Unterschied mehr.«
Nelvin runzelte die Augenbrauen, als er meinte: »So hätte ich das nicht gleich ausgedrückt. Fakt ist aber, dass Tar ein mächtiger Verbündeter sein könnte. Und nach all den Jahren wäre es wirklich an der Zeit, ihn von seinem Leid zu erlösen.«
Ich schaute unsere beiden Gäste aus fremden Welten an und fragte sie nach ihrer Meinung dazu. Während Selena nur die Schulter hob, bestenfalls die Hälfte des Gesprächs verstanden und mit Sicherheit auch ziemliche Angst vor dem Mann im Keller hatte, meinte Valdyn: »Knurrrr. Ich muss in dieser Welt noch leben, wenn ich keinen Weg in meine Heimat finde. Welche Mittel wir einsetzen, um sie zu retten, ist mir relativ gleich. Schnurrr«
»Auch eine Einstellung!«, amüsierte sich Egil. »Dann lasst uns endlich aufbrechen!«

Tatsächlich wurde es langsam Zeit sich auf den Weg zu machen, wenn wir heute noch zum Tempel gelangen wollten. Wir bestiegen alle den Hexenbesen, und ich steuerte das Fluggerät in nördlicher Richtung an Spannenberg vorbei. Während des Fluges musste mich Egil, der heute direkt hinter mir saß, zweimal ein wenig aufwecken, weil der Besen zu schlingern begann. Beim zweiten Mal schrie mir der Krieger ins Ohr: »Konzentrier dich! Du hast wertvolle Fracht bei dir!«, und danach wagte ich es nicht mehr, die Gedanken schweifen zu lassen.

Dabei hätte ich dringend ein wenig Zeit benötigt, um mir über alles Gedanken zu machen. Wie verrückt sollte unsere Reise eigentlich noch werden? Nun hatten wir es nicht nur mit fremden Echsenwesen zu tun, sondern auch noch mit dem ehemaligen Chaosgott höchstpersönlich. Nun, er war im Augenblick keine Gefahr für uns oder Lyramion. Aber trotzdem war es faszinierend und schockierend zugleich, dass wir ihm von Angesicht zu Angesicht gegenübergestanden hatten. Was würden wohl Clementine und Sandra denken, würden sie erfahren, wen sie da seit so vielen Jahren in ihrem Keller eingesperrt haben? Oder was würde mein Großvater Thalion sagen, wenn er erführe, dass er Tar bei seinen Besuchen im Haus der Heiler so nahe gewesen war? Letzteres konnte ich leider nicht mehr in Erfahrung bringen. Und da ich mir gut vorstellen konnte, wie panisch die Bevölkerung Spannenbergs reagieren würde, wenn sie die Wahrheit wüssten, war es für uns allemal besser zu schweigen.

Es war ein langer Flug bis zum Tempel. Über all diese Aufregung hatte ich völlig vergessen zu fragen, ob Sabine die Phiolen mit dem Wasser des Lebens füllen konnte. Nun holte ich es nach und die Antwort war

positiv, es hatten sich ihr keine Feinde in den Weg gestellt. Nelvin bat mich darum, auch heute wieder die großen drei Zaubersprüche zu sprechen, und so geschützt betraten wir ein weiteres Mal den Tempel. Leider stand die Kristallwand noch immer in vollkommener Makellosigkeit zwischen uns und dem Keller des Tempels. Aber der Weg in den Hangar war nun frei, die Tür rasch aufgeschlossen. Einen Moment lang kam mir der fürchterliche Gedanke, dass der Wächterdämon zurückgekehrt sein könnte und uns wieder den Weg versperrt, doch das war zum Glück nicht der Fall.

Wir betraten eine riesige Terrasse aus Kristall und Glas. Welch ein wunderschöner Anblick! Wir waren uns einig, dass es so etwas sonst auf ganz Lyramion nicht gab. Das musste direkt vom gelben Mond stammen und hierher gebracht worden sein. Anscheinend handelte es sich bei den Echsen um eine prächtige Rasse, hinterhältig zwar, aber kulturschaffend, fortschrittlich und prächtig. Egil hätte natürlich noch die Worte überheblich, arrogant und größenwahnsinnig genannt, aber mein Mund stand gerade auf Durchzug, und so fragte ich ihn nicht danach. Über uns sah ich die Sonne und den blauen Himmel, und in der Mitte der Terrasse stand ein seltsames Schiff.

Das musste eines dieser Luftschiffe sein! Zu meiner Überraschung war es nicht besonders groß. Es mochte vielleicht eine Größe von 25 Schritt haben. Das reichte zwar für eine kleine Gruppe wie unsere völlig aus, aber damit konnte man definitiv kein ganzes Zwergenvolk transportieren, es sei denn man stapelte die kleinen Leute aufeinander. Ihre Äxte hätten dieses Vorhaben allerdings zu verhindern gewusst… Mutig betraten wir das Schiff. Es würde ja nicht gleich abheben und davonschweben, nur weil wir es betreten hatten. Ich war gespannt, ob wir herausfinden konnten, wie dieses Schiff zu steuern war.

Auch von innen war das Luftschiff komplett aus Holz. Auf den ersten Blick sah es aus wie ein gewöhnliches Schiff, so wie Kapitän Torle es vielleicht hätte bauen können, selbst wenn einiges an Zierrat die Wände schmückte. In der rechten Hälfte des Schiffs standen drei Maschinen nebeneinander, jeweils nur durch eine Nische voneinander getrennt. Bei jeder Maschine war ein kleines Schild angebracht, auf dem die Namen „LYRAMION“, „MORAG“ und „WALDMOND“ geschrieben standen. Unter dem Schild, das auf den grünen Waldmond hinwies, hatte jemand noch einen Zettel angebracht, auf dem in ungelenken Buchstaben die Worte standen: „Achtung Zwerge! Nur im Notfall anfliegen!“ Die Bezeichnung Morag war keinem von uns geläufig, aber da es nur drei Himmelskörper gab und die anderen beiden sehr präzise beschrieben waren, musste es sich bei Morag um den gelben Mond handeln.

Brauchte es noch weitere Beweise, dass die Echsen auf dem gelben Mond lebten? Niemand außer dem Echsenpriester konnte diesen kleinen Schmierzettel mit der Warnung vor den Zwergen angebracht haben. Und natürlich nannte dieser seine Heimat beim Namen, also war Morag der Name, den dieses Volk dem gelben Mond Lyramions gegeben hatte. Dementsprechend begann ich damit, die Echsenwesen als „Moraner“ zu bezeichnen. Natürlich mischte sich hier Egil wieder ein und meinte, dass die einzig vernünftige Bezeichnung für diese Mistkröten bald „tot“ sein würde.

Wir begannen nach einem Mechanismus zu suchen, mit dem man das Schiff starten konnte. Nicht, dass wir das bereits an diesem Tag vorgehabt hätten, aber es konnte ja nicht schaden, sich in weiser Voraussicht Gedanken darüber zu machen. Valdyn vermutete, dass diese drei Maschinen damit zu tun hatten. Je nachdem auf welchen Himmelskörper man fliegen wollte, bediente man eben eine andere. Soweit war das klar, doch mir fehlte noch immer erstens eine Steuerung und zweitens ein Aktivierungsmechanismus. Da so ein Planet, oder selbst ein Mond, ja ziemlich groß ist, musste man irgendwie steuern können, wohin man genau fliegen möchte. Wie steuerte man überhaupt? Immerhin waren wir im Bauch eines Schiffs, und es gab hier nirgendwo Fenster, durch die man sich hätte orientieren können. Wenigstens fanden wir in jeder der drei Maschinen einen länglichen Schlitz, in den man etwas hineinstecken konnte. Vielleicht war das für die Aktivierung notwendig? Viel weiter kamen wir leider damit nicht...

Typisch Selena! Während wir uns um die Maschine scharrten und für sie unverständliches Kauderwelsch sprachen, kümmerte sie sich um die praktischen Dinge und schaute sich in dem kleinen Schiff um. Auf der linken Seite vom Eingang standen drei größere Truhen, die unsere Sylphe neugierig untersuchte. Zwei davon waren komplett leer und dienten vermutlich als Stauraum für allerhand Ausrüstung, damit sie während des Fluges nicht durch die Gegend geworfen wird. In der dritten Truhe entdeckte sie aber zwei sehr nützliche Gegenstände und präsentierte sie uns anschließend voller Stolz. Das eine war eine Robe, in grünen Farben schillernd und allein vom Anblick her bereits sehr mächtig. Das andere war ein zu groß geratener Pfeil, etwa ein Drittelschritt lang, nach vorne hin spitz zulaufend, nach hinten hin verbreitert, aus einem seltsam kristallinen, aber dennoch unzerbrechlich scheinenden Material. Es wurde Valdyns Aufgabe, mehr über diese Gegenstände herauszufinden, und daher wirkte er den Zauber „Identifikation“ auf die beiden Gegenstände.

Knurrend erklärte uns der Feline, dass die Robe nicht nur die körperlichen und arkanen Kräfte verstärkt, sondern auch einen sehr guten Schutz vor fast allen Waffen bietet. Sie wurde sogleich Nelvins neue Robe.

Anscheinend wurde sie auf Morag erschaffen und sollte dem Echsenpriester als Rüstung dienen. Aber warum hatte er sie dann nicht getragen? »Arroganz! Überheblichkeit! Größenwahnsinn!«, sagte Egil und benutzte damit die exakt selben drei Wörter, von denen ich bereits gedacht hatte, dass er sie nutzen würde. Dann analysierte Valdyn diesen seltsamen Pfeil und stellte ihn uns als „Morag Dart" vor. Es ist eine Waffe, die ähnlich wie die Magische Wurfaxt aus der Ferne benutzt wird, dabei in der Hand verbleibt und sofort wieder eingesetzt werden kann. Von dieser scharfen Spitze wollte ich nicht getroffen werden, das sah sogar ein Nichtwaffenexperte wie ich auf Anhieb! Da Nelvin noch keine vernünftige Fernwaffe hatte – seine Wurfsichel war schon längst viel zu schwach und zu ungenau geworden – durfte er sie führen. Zunächst aber musste er mal herausfinden, wie der Morag Dart eingesetzt werden konnte.

Wenn man von der Eingangstür des Schiffs nach links ging und in Richtung der drei Truhen schaute, ein paar Schritte vorwärts ging, und sich dann erneut nach links wandte, stand man vor einem kleinen Raum, der als ein Ruhelager eingerichtet war. Anscheinend sollte dem Luftschiffreisenden damit die Möglichkeit gegeben werden, die Reise bequem schlafend zu verbringen. Wie war das noch mit dem Steuern? Egal, das tut gerade nichts zur Sache. Viel wichtiger war die Leiche, die wir in diesem Raum fanden. Oder vielmehr… die sterblichen Überreste, denn dieses Wesen muss schon viele Jahre lang tot gewesen sein, so dass ich mich unweigerlich fragte, warum der Echsenpriester den Körper nicht längst entsorgt hatte. Zu meiner grenzenlosen Überraschung stellte ich fest, dass es sich hierbei um die Leiche eines Zwergs handelte. Ja tatsächlich, ein Zwerg! Zweifellos! Der erste Zwerg meines Lebens, und dann war er tot. Obwohl, ich sah ja bereits Zwerge in der Kristallkugel im Hexenhaus. Allerdings nie in natura, direkt vor mir und greifbar nahe.

Sabine wollte den kleinen Krieger beerdigen und ihn in Balas Reich überführen. Egil wollte zuvor jedoch die Leiche durchsuchen und schauen, ob er etwas Wichtiges dabei hatte. Die Heilerin fand das gar nicht gut, denn sie verabscheut die Leichenfledderei zutiefst und wollte es dem Krieger verbieten. Natürlich machte Egil daraus eine große Sache: Wir seien in keiner Position, um auf Hinweise verzichten zu können, wir hätten keine Zeit für aufwändige Beerdigungen, wir hätten auch schon Monsterleichen gefleddert und es wäre nicht schlimm gewesen; wenn Sabine damals im Banditenhaus dabei gewesen wäre, dann wären wir heute noch nicht wieder dort rausgekommen, und so weiter… Er reizte die Heilerin und die beiden bekamen sich tatsächlich an diesem merkwürdigen Ort in die Wolle. Noch bevor Sabine und Egil sich einigen konnten, hatte Valdyn vor Vergnügen fauchend zugegriffen, und die Leiche um ein Stück Pergament und um einen Schlüssel erleichtert. Dann sagte er belustigt: »Während ihr zwei Mädchen euch streitet, der Feline lieber zur Tat schreitet! Oder so ähnlich jedenfalls. Schnurrrr«, und händigte mir die erbeuteten Gegenstände aus. Sabine bekam daraufhin endgültig Schnappatmung, während Egil Valdyn mit der Faust an der Schulter knuffte und feixte: »Selber Mädchen! Noch ein Wort und ich hole mir eine Gießkanne, Miezekatze!« Den Knuff gab es postwendend zurück, und dann beeilte ich mich damit, den Text auf dem Pergament vorzulesen, bevor es in meiner Gruppe noch mehr Streitigkeiten gab:

„Brom, mein tapferer Krieger, hiermit erteile ich dir eine wichtige Aufgabe: Durchstreife unsere neue Welt und halte nach einem dieser Luftschiffe Ausschau! Wenn es irgendwie machbar ist, dann schleiche dich auf eins dieser Schiffe und versuche, auf Lyramion Hilfe zu bekommen. Vielleicht schaffen wir es mit deiner Hilfe, aus diesem schrecklichen Wald zu entkommen. Ich habe einen dieser Navsteine beiseiteschaffen können. Er ist in der alten Zwergenmine versteckt. Du brauchst acht verschiedene Steine, um den Weg in die Schatzkammer der Zwergenmine freizubekommen: 1. Topas, 2. Rubin, 3. Smaragd, 4. Erdstein, 5. Bergkristall, 6. Regenbogenstein, 7. Diamant, 8. Bernstein. Viel Glück! Kire."

Der gut gelaunte Egil meinte gleich grinsend: »Netter Versuch! Immerhin hat es der Zwerg auf das Schiff geschafft, aber er hätte sich vielleicht nicht im Ruheraum verstecken sollen, wo ihn die Echse überraschen konnte.«
Ich versuchte ihm kontra zu geben und fragte: »Und wo hätte er sich deiner Meinung nach sonst auf diesem kleinen Schiff verstecken sollen?«
Egil sprang gleich drauf an: »Na vielleicht in einer der Truhen? Da wird man wenigstens nicht sofort gesehen. Gut, sicherlich atmet es sich darin nicht besonders gut, aber immerhin überlebt man die Reise vielleicht?«
Nun rief uns Nelvin zur Ordnung und gab zu bedenken: »Ist euch eigentlich klar, dass Kire, der meines Wissens früher mal der Anführer der Zwerge war, uns damit gesagt hat, wie wir an einen Navstein für das Schiff gelangen? Ich vermute, dass Navstein nichts anderes heißt als ein Stein, der für die Navigation zuständig ist und in eine dieser Maschinen geschoben werden muss.«

Schon klar soweit! Nur war die große Frage, wo sich eigentlich die Zwergenmine befand, von der hier die Rede war. Sabine hatte sich weitgehend wieder beruhigt und schlug Gemstone als möglichen Ort vor.
Egil gab ihr zur Abwechslung mal seine Zustimmung und meinte: »Das ist eine Möglichkeit. Doch prinzipiell könnte es jeder einzelne Berg auf unserer Landkarte sein. Da haben wir einiges zu tun…«

Und wir hatten noch ein weiteres Problem, wie mir gerade klar wurde. »Um die Berge abzusuchen, benötigen wir entweder Kletterausrüstung oder aber ein anderes Transportmittel. Mit dem Hexenbesen können wir nicht über die Berge fliegen.«
Valdyn wurde plötzlich laut: »Rooaar, in meiner Welt würde ich jetzt Flugdrachen rufen! Warum habt ihr so etwas nicht? Knurrrr«
Wie so oft blieb Nelvin ruhig und schlug eine mögliche Lösung des Problems vor: »Ich weiß, dass die Elfen von Illien gerne auf einem Adler über das Land fliegen. Das ist zwar kein Flugdrache, aber immerhin auch ein edles, fliegendes Wesen. Hörten wir nicht von Problemen, die die Elfen gerade mit der Schlangengöttin haben? Vielleicht können wir ihnen helfen und dürfen anschließend als Belohnung mit den Adlern reisen?«
Egil erbleichte und stöhnte: »Klasse! Über den Bergen fliegen wird das perfekte Futter für meine Höhenangst!«

Da musste er wohl oder übel durch, vorausgesetzt, wir würden die Elfen von unserem Anliegen überzeugen können. Selena zupfte dann an meinem Ärmel. In der Hand hielt sie einige Edelsteine. Richtig! Wir mussten ja noch schauen, ob wir überhaupt alle Klunker zusammenbekamen, um den Navstein bergen zu können. Acht Steine hätten wir dafür gebraucht, doch nur drei davon befanden sich zu diesem Zeitpunkt in unserem Besitz. Topas und Rubin fehlten, den Smaragd hatten wir in der Mine der Gnome erlangt (und hätte ich auch beim Händler von Spannenberg kaufen können, wie ich mich erinnerte), der Erdstein fehlte, den Bergkristall hatte ich durch Großvaters Ausrüstung erhalten und glücklicherweise mitgenommen, den Regenbogenstein hatten wir in der Höhle der Bestie gefunden, doch wir hatten noch keinen Diamant oder einen Bernstein. Ein Grund mehr, Gemstone mal einen Besuch abzustatten! Vielleicht hatten die Zwerge ja durch die Hoffnung auf endlose Reichtümer ihre Klunkerchen dort zurückgelassen?

Wir verließen das Luftschiff, und gleich darauf auch den Hangar. Valdyn und ich halfen Sabine dabei, die Leiche des Zwergen Brom aus dem Tempel zu schaffen. Der Boden der Tempelinsel war viel zu hart, um dort ein Grab auszuheben, doch konnten wir die Leiche hinter dem Tempel mit Steinen bedecken und dem Zwerg somit die letzte Ehre erweisen. Sabine war zufrieden, und wir betraten wieder den Tempel. Nelvin hatte unterdessen den Umgang mit dem Morag Dart erlernt und ihn gerade an der Kristallwand ausprobiert, leider ohne Erfolg.

Eine weitere Sache gab es hier für uns noch zu tun: Wir mussten den letzten verfügbaren Gang erkunden. Auf einmal meldete sich die Heilerin wieder zu Wort und wollte von uns wissen: »Wie genau habt ihr eigentlich die Gemächer des Priesters untersucht, während ich Nelvin geheilt habe?«
Ich antwortete wahrheitsgemäß: »Wir haben alles genau abgesucht, so wie immer.«
Sabine blieb hartnäckig: »Und ihr habt nichts gefunden? Auch bei der Leiche des Priesters nicht?«
Nun wurde auch Egil hellhörig und fragte leicht gereizt: »Was sollten wir denn gefunden haben?«
Unsere Heilerin wunderte sich offenbar, dass niemand von uns so weit gedacht hatte und antwortete: »Navsteine zum Beispiel! Irgendwie muss so eine Echse ja auch wieder nach Morag zurückkehren können.«

Das war natürlich ein gewichtiges Argument. Hatten wir vielleicht etwas übersehen? Selena bot sich an, die besagten Räume noch einmal genau zu untersuchen und alles mitzunehmen, was verdächtig aussah, und so schickten wir sie los. Egil war nicht wohl dabei, sie allein gehen zu lassen, aber sie flötete auf Sylphisch, dass sie schon auf sich aufpassen werde, und war schnell verschwunden. Während unsere Gefährtin die linke Tür in Richtung Oberpriestergemächer durchschritt, untersuchten wir die rechte Tür, und standen wieder in einem Raum mit dicken Säulen in der Mitte. Er war komplett leer, und hinter einer weiteren Tür fanden wir einen ähnlich langen Korridor, wie auf der anderen Seite. Eine einzelne Magische Wache kam auf uns zu, als wir den Gang erkundeten. Da wir schon von weitem mit unseren Fernwaffen feuerten, was das Zeug hielt, schaffte es der Fähnchenschwinger nicht einmal bis zu uns, bevor er zusammenbrach und im Nichts verschwand. Nelvin hatte einen guten Einstand mit dem Morag Dart gegeben und auf Anhieb getroffen. Die Waffe schien in der Handhabung sehr einfach zu sein.

Bald standen wir vor einer Treppe, die uns in einen dunklen Kellerraum führte. Einen Moment lang dachte ich, dass wir vielleicht diese ominöse Maschine finden würden, aber als wir vor einer Tür standen, auf der die Abbildung eines zwölfzackigen Sterns zu sehen war, da wusste ich genau, wo wir waren. Wir standen vor der Halle, in der angeblich Tarbos‘ Sarg aufgebahrt sein sollte. Genau dort war er vor vielen hundert Jahren eingeschlossen, und die Tür mit dem Amberstar versiegelt worden. Welch großartige Magie musste beim Absturz des Mondes die komplette Zerstörung der Halle verhindert haben? Völlig unberührt, aber unüberwindbar lag die Tür vor uns. Nelvin meinte, dass er nur zu gerne den Raum dahinter betreten würde. Er hoffte dort die andere Hälfte des Amuletts zu finden. Doch dazu würden wir den Amberstar benötigen, der gut verwahrt und gesichert auf der Feste Godsbane lag. Und um dorthin zu gelangen, würden wir einen Riesenadler brauchen, der uns über die umliegenden Berge bringt. Entsprechend weit weg von der Erfüllung lag der Wunsch des Magiers. Vielleicht später?

Wir verließen den Keller und kehrten an den Ausgangsort zurück, wo wenig später auch Selena eintraf. Sie hatte alle Räume erneut durchsucht, doch konnte sie nichts Ungewöhnliches finden, leider auch keinen Navstein. Vielleicht hatte dieser S'Orel ja keinen Stein mehr und wartete darauf, dass ihn sein Boss S'Lorwin, den er in seinem Brief angeschrieben hatte, mit einem solchen Stein versorgte? Es brachte uns jedenfalls nicht voran.

Gemeinsam verließen wir den Tempel der Moraner und stiegen wenige Minuten später wieder auf den Hexenbesen. Die Sonne stand bereits sehr tief, als wir die Insel verließen und uns in nordwestliche Richtung bewegten. Es dauerte nicht lange, da flogen wir östlich an Newlake vorbei. Von dort aus ging es nach Norden weiter. Bald verließen wir die Insel und hatten wieder eine längere Strecke über das Wasser zu fliegen. Da inzwischen bekannt war, dass wir nicht abstürzen können, sofern ich nicht anfing zu träumen, blieben meine Gefährten nun ruhiger und vertrauten mir ihre Sicherheit an. Die Dämmerung hatte längst eingesetzt, als wir die nächste Insel erreichten, und als wir einen großen Wald überflogen, wurde es komplett finster. Im ersten Licht des gelben Mondes – Morags, wie ich mich in Gedanken korrigierte – erkannte ich vor mir eine kleine Lichtung, und ich befahl dem Hexenbesen dort zu landen. In der Dunkelheit weiterzufliegen hatte keinen Sinn, also machten wir Rast, aßen unsere Rationen und legten uns bald darauf schlafen. Mein letzter Gedanke galt Lyramion. Würden wir unseren schönen, blauen Planeten retten können?

TAG 29: Die Stadt der Elfen

Ich würde lügen, wenn ich sagen würde, dass ich gut geschlafen hatte. Irgendwie wälzte ich mich auf dem harten Boden ständig hin und her, und bekam die Gedanken nicht aus meinem Hirn. Und wenn ich mir noch so viel Mühe gab, ständig gab es irgendein Thema, das mir im Kopf herumspukte: Werden wir es rechtzeitig schaffen, Lyramion zu retten? Werden wir überhaupt so weit kommen? Wo kriegen wir die Edelsteine her? Wo befindet sich die Zwergenmine? Werden Egil und Sabine endlich Ruhe geben? Können wir wirklich einen Pakt mit Tarbos schließen? Werden Valdyn und Selena jemals wieder nach Hause kommen? Werde ich lange genug am Leben bleiben, um Sally wiederzusehen? Werden die Elfen uns mit den Adlern helfen? Und so weiter, und so weiter…

Entsprechend müde war ich an diesem Morgen, und ich gab mich einsilbig und knurrig. Als wir nach dem kargen Frühstück erneut auf den Hexenbesen stiegen, und mir von dem langen Besenritt am Vortag noch immer die Gräten wehtaten, da war ich doch gereizter, als ich zugeben wollte. Glücklicherweise stellte nichts und niemand an diesem grauen, wolkenverhangenen Morgen meine Geduld zu sehr auf die Probe.

Ich muss ehrlich sagen: So ein morgendlicher Flug über einen schönen Wald hinweg tut schon eine ganze Menge für die Aufbesserung der Stimmung. Auf dieser Insel liegt nicht nur Illien, die Stadt der Elfen, sondern die ganze Insel wird von den spitzohrigen Kreaturen gehegt und gepflegt. Es war höchste Zeit einmal mein Wissen über die Elfen zusammenzutragen: Neben den bereits erwähnten, spitz nach oben zulaufenden Ohrmuscheln sind sie allesamt groß gewachsen, von schlankem Wuchs und werden allerorts um ihre Schönheit beneidet. Auch die Männer wirken zierlich und tragen fast alle ihr Haupthaar lang und geschmückt. Sie können bis zu eintausend Jahre alt werden und sind sehr weise, aber auch sehr zurückhaltend in der Welt. Sie drücken ihr jedenfalls nicht gerne ihren Stempel auf. Elfen sind verspielt, beinahe so wie Selena, und kümmern sich besonders gern um die schönen Künste wie Malerei, Musik, Bildhauerei, Blumen, Gärten, oder eben Tiere wie ihre Adler. Auf jeden Fall sind sie vornehm, also sollten wir dort nicht hereinplatzen wie die letzten Hinterwelt-Barbaren. So, wie ich meine Gruppe kannte, würden sie sich schon alle gut mit den Elfen verstehen. Einzig Egil machte mir mal wieder Sorgen. Die sprichwörtliche elfische Schönheit könnte ihn ablenken, oder gar auf dumme Gedanken bringen. Also würde ich versuchen, ein Auge auf ihn zu haben.

Nur wenige Minuten später landeten wir vor dem Stadttor, und spätestens in diesem Moment waren sowohl die Müdigkeit als auch die schlechte Laune endgültig verflogen. Ein solch prächtiges Tor hatte ich noch nie zuvor gesehen, nicht einmal der Hangar oder der Eingang des Tempels konnten da mithalten. Es war komplett aus Gold gearbeitet und hatte die Form von riesigen Flügeln. Geschmückt war es, mit allerhand großen Edelsteinen, fein geschliffen trotz ihrer teilweise beachtlichen Größe. Vielleicht waren das auch gar keine Edelsteine, sondern nur poliertes, farbiges Glas. Auf jeden Fall strahlten sie im Sonnenlicht wie Edelsteine, also waren es für mich auch welche, Punktum und schluss! Die Flügel waren so fein gearbeitet, dass man glaubte, jede einzelne Feder erkennen zu können. Prächtige, drei Schritt hohe Schwingen! Wie lange musste es gedauert haben, dieses Tor zu erschaffen? Aber nun gut, wer so lange lebte wie die Elfen, hatte Zeit im Überfluss und konnte es sich leisten, das eine oder andere Jahrzehnt für eine solche Arbeit zu opfern. Ein herrlicher Anblick war dabei entstanden.

Nachdem ich meine Gefährten über alles aufgeklärt hatte, was ich über Elfen wusste, beschlossen wir uns abzurüsten und ordentlich gekleidet in die Stadt zu gehen. Unseren Kriegern schmeckte das zwar nicht, aber da Nelvin, Sabine und ich uns ziemlich sicher waren, dass uns in der Stadt kein Ungemach drohte, gab es letztendlich keine Einwände mehr dagegen.

Dann betraten wir die Stadt. Genau so hatte ich mir Illien stets vorgestellt: Alles war sauber und gepflegt, es gab viel Schmuck und Zierrat, selbst an der hölzernen Stadtmauer. Wir gingen auf weichem Gras und Moos, sahen überall Blumenbeete, Pflanzen und Sträucher. Staunend sahen wir uns um. Bald schon kam eine junge Elfe zu uns geschwebt – gehen konnte man ihren leichtfüßigen Gang kaum nennen – und begrüßte uns herzlich in der Stadt, wünschte uns einen schönen Aufenthalt. Nelvin bedankte sich im Namen von uns allen und übernahm die Führung. Da er der Elfensprache mächtig war, ließ ich ihn gerne gewähren, jedoch hatte diese Elfe Lyramionisch mit uns gesprochen, so dass er nicht übersetzen musste. Im Verlaufe des kleinen Gesprächs erwähnte sie: »Ich habe gehört, dass das Wasser der Oase auf der Wüsteninsel nordöstlich von hier große Heilkräfte hat. Ich glaube, eines Tages werde ich die Oase einmal besuchen.«

Dann verließ sie uns und ging ihres Wegs. Egil verfolgte sie mit den Augen und schien wieder übelst zu schwärmen. Zu gut erinnerte ich mich an Sandire in Spannenberg, und was ihr Anblick bei meinem Freund ausgelöst hatte. Die schöne Elfe gerade eben schien in ihm ähnliche Gefühle auszulösen. Ich hingegen fand sie eher nett als attraktiv, was vermutlich auch daran lag, dass ich bis über beide Ohren verliebt war und es nur noch ein einziges Mädchen für mich gab. Ich erhob die Stimme und meinte zu Egil: »Von dieser Oase habe ich gelesen. Sie lag früher schon und liegt auch heute noch inmitten der großen Seufzerwüste. Wer in ihr badet oder nur von ihr trinkt, der wird vollständig geheilt, ähnlich wie das in der Quelle des Lebens funktioniert. Allerdings kann man das Wasser von dort nicht mitnehmen, da es dann seine heilkräftige Wirkung verliert.« Egil wirkte noch immer abwesend, als er sagte: »Mit dieser Elfe würde ich gern ein paar Runden durch die Oase schwimmen!« Sabine verdrehte genervt die Augen und meinte: »Du kannst doch gar nicht schwimmen!«, woraufhin Egil mit schwärmerischer Stimme sagte: »Für sie würde ich es lernen!« Ich hörte von Sabine noch gemurmelte Worte wie »Männer... Narren... Idiot!«, und dann beeilten wir uns, Nelvin und Valdyn zu folgen, die einen Rundgang durch die Stadt begonnen hatten. Egil! ...und das war gerade mal die erste Begegnung gewesen... ich fürchtete, noch jede Menge Arbeit vor mir zu haben.

Im nördlichen Teil der Stadt fielen uns zwei Händler auf. Einer bot Tränke aller Art an, und der andere führte magische Waffen. Wir schauten dort hinein und füllten endlich mal unseren Bestand an Heiltränken wieder ein wenig auf. Gerade ein halbes Dutzend starker Tränke, so dass jeder eine eiserne Reserve bei sich tragen konnte für eilige Fälle im Kampfgetümmel. Was Waffen anging, so hätten wir uns mit Magischen Wurfäxten, Scimitaren oder Elfenbögen ausrüsten können, aber das hatten wir alles schon und daher haben wir darauf verzichtet. Unsere Goldbörse war ohnehin längst nicht mehr so voll, wie wir sie gerne gehabt hätten.

Kaum hatten wir den Laden verlassen, da begegneten wir einem gut gekleideten Elfen, der uns in ein kleines Gespräch verwickelte. Dabei fragte er plötzlich: »Habt ihr schon von der Bruderschaft Tarbos gehört? Ich habe einen ihrer Priester bei meinem letzten Besuch in Newlake gesehen. Als er an mir vorbeiging, hat eine Windbö kurz seine Kapuze angehoben, und es kam mir vor, als sähe ich grüne, schuppige Haut. Ich glaube deshalb, dass es kein Mensch war. Meiner Meinung nach steckt Sansrie irgendwie dahinter.«

Krass! Selbst nach Illien war der Verdacht inzwischen gekommen, dass irgendwas in dem Tempel nicht mit rechten Dingen zuging. Nur glaubten die Elfen, dass ihre Widersacherin Sansrie dahintersteckte. Unsere Mienen sprachen Bände, als wir uns gegenseitig anschauten. Kurz erwog ich, unseren Gesprächspartner über die von uns gemachten Erkenntnisse aufzuklären, aber Nelvin und Sabine bedeuteten mir beide mit einem kurzen Kopfschütteln, dass ich lieber die Klappe halten sollte. Die Heilerin meinte später, dass sich eine Panik unter der Bevölkerung ausbreiten würde, wenn wir ihnen die Wahrheit über die Vorgänge erzählen würden. Das konnte durchaus geschehen, wie mir schnell klar wurde. Also erzählten wir dem Elfen eben nicht, dass sich ein vom gelben Mond stammendes Echsenwesen unter der Kapuze befand, sondern ließen ihn in seinem Glauben. Wenn ich so darüber nachdachte, stellte ich fest, dass ich diese Geschichte vermutlich selbst nicht geglaubt hätte, wenn ich nicht dabei gewesen wäre…

Bald hatten wir den Palast von Pelani erreicht. Er war der Hüter des Horstes und gleichzeitig einer der ältesten Führer der Elfen Illiens. Bevor wir allerdings eintreten konnten, kreuzte ein weiteres wunderschönes, elfisches Wesen unseren Weg. Egil verwickelte sie augenblicklich in ein Gespräch und hörte ihre Worte: »Ist das nicht herrlich, seit Jahrzehnten habe ich keinen Zwerg mehr gesehen! Es ist fast so, als seien diese kleinen Giftlümmel über Nacht ausgestorben.« Ich schnappte nach Luft, denn erneut war es einfach sinnlos, die wirklichen Zusammenhänge erklären zu wollen. Also grüßte ich nur freundlich und ließ die Elfe ihres Weges ziehen. Egil starrte auch dieser Elfenmaid hinterher. Diese Stadt musste für ihn das reinste Paradies sein. Ich musste schon sehr grinsen, als ich Nelvin leise zu Sabine sagen hörte: »Unser Krieger wäre sicherlich sehr überrascht, wenn er erfährt, dass diese „junge“ Elfe mindestens 200 Jahre alt ist.« Sabine antwortete dem

Magier: »Ja, sie sind wunderschön, aber auch schön gehässig. Sie hat keine Ahnung, was mit den Zwergen wirklich geschehen ist, lästert aber wie ein menschliches Waschweib über sie.« Mir fiel dazu nur ein, dass ich mal wieder mit Bücherwissen glänzen könnte: »Nun, Elfen und Zwerge haben sich noch nie wirklich gut verstanden. Es herrscht eine Jahrtausende alte Rivalität zwischen ihnen, warum auch immer…«

Dann durften wir den Palast betreten. Ich verzichte einfach mal auf eine genaue Beschreibung. Selbst die schönsten Worte wären nicht annähernd ausreichend für das, was meine Augen dort sahen. Dagegen wirkte selbst der Palast von Freiherr Georg Schild von Spannenberg wie eine Scheune. Aber wir waren ja nicht nach Illien gekommen, um die Schönheit von Elfenbauwerken zu studieren. Als wir etwas planlos durch das riesige Bauwerk irrten, begegneten wir einer Elfe, die offenbar zu den Bediensteten dort gehörte. Während Egil bereits wieder mit seiner Selbstbeherrschung kämpfte, begrüßte Nelvin die Dame freundlich und fragte sie nach einer Audienz bei Fürst Pelani. Die Elfe wies ihm den Weg, meinte aber, wir sollten den Fürsten besser nicht stören. Auf seine Frage nach dem Grund für den Ratschlag antwortete die Elfe ziemlich aufgebracht: »Diese verdammte Schlange! Ich meine Sansrie, die Göttin der Schlangen. Sie hat großes Unglück über uns gebracht. Ich habe jetzt keine Zeit, aber falls ihr mehr über die Geschichte hören wollt, dann fragt doch die anderen mal danach, was uns Sorgen bereitet.«

Nach einer knappen Verabschiedung gingen wir den gewiesenen Weg und erreichten bald den Audienzsaal, wo auf einem prächtigen Thron ein Elf in einem kostbaren Gewand saß und uns wohlwollend entgegenblickte. Es war Fürst Pelani, und wenn ich sein Alter hätte schätzen müssen, dann hätte ich vermutlich in menschlichen Maßstäben gemessen und ihn um die vierzig Jahre eingeschätzt. Ich habe später erfahren, dass der Mann stolze 721 Lenze alt war! Ein beeindruckendes Alter, sogar für einen Elfen. Nelvin ging vor ihm auf die Knie, und wir beeilten uns, es ihm gleich zu tun. Selbst Valdyn und Selena taten es kommentarlos. Dann sprach der Fürst uns an: »Willkommen in meinem Palast!«

Wir bedankten uns für den netten Empfang. Sogleich begann Pelani ein Gespräch über unsere bunte Gruppe. Er wollte erfahren, zu welchen Rassen Selena und Valdyn gehören und woher sie stammen, und dann fragte er, was uns in seine schöne Stadt führte. Nelvin übernahm es, unsere Geschichte in knappen Worten zu erzählen, angefangen von meinem Großvater über den Tempel der Bruderschaft und die Vorgänge darin, bis hin zum Verschwinden des Zwergenvolks und der Gefahr für ganz Lyramion. Eigentlich hatten wir niemanden einweihen wollen, aber Pelani war ein höchst erfahrener Mystiker, der weise genug war, um vernünftig mit diesem Wissen umgehen zu können. Also machten wir eine Ausnahme und erzählten ihm alles. Abschließend bat Nelvin darum, uns einen Riesenadler ausleihen zu dürfen, um nach der Zwergenmine suchen zu können. Pelani musste nicht lange überlegen und sagte: »Ihr seid auf einem höchst ehrbaren Weg und normalerweise würde ich euch sofort helfen. Leider kann ich es nicht, denn die Umstände machen es mir unmöglich etwas für euch zu tun.«

Enttäuschung machte sich in mir breit, während sich Egil forsch zu Wort meldete und fragte: »Wir haben bereits gehört, dass Ihr Sorgen habt. Vielleicht könnt Ihr uns helfen, wenn wir zuvor Euch helfen?«
Pelani nahm die Einmischung nicht übel und begann sofort mit einer Erklärung: »Ja, wir haben zurzeit große Sorgen. Vor einigen Monaten kam Sansrie, die Schlangengöttin, nach Illien. Zunächst war sie ganz umgänglich, und ich lud sie in den Palast zu einem Festmahl ein. Dabei hat sie mich dann aufgefordert, ihr einen Jungadler zu überlassen. Ich habe natürlich abgelehnt, denn der Adlerhorst ist seit seiner Gründung nur hier bei uns, und nirgendwo sonst. Sie ist dann wütend wie eine Furie aus dem Palast gestürzt. Ein paar Tage später hat sie sich dann fürchterlich gerächt: Sie hat den Adlerhorst überfallen. Zuerst hat sie die Wachen in Stein verwandelt und dann die Adler. Am nächsten Tag kam eine Nachricht von ihr. Darin teilte sie uns mit, wenn sie keinen der Adler bekäme, sollten wir auch keine haben. Wir haben mit allen erdenklichen Mitteln versucht, die Versteinerung wieder aufzulösen, aber leider war alles vergeblich. Unsere Gelehrten meinen, nur Sansries Blut könne den Fluch von den Adlern und Wachen nehmen.«

Okay... jetzt verstand ich, wieso Pelani uns nicht helfen konnte. Es gab gerade keine Adler, die er uns hätte leihen können, weil sie alle versteinert waren. Und man brauchte Sansries Blut, um die Vögel von dem Fluch zu befreien? Aber das würde ja bedeuten, dass wir uns mit einer Göttin anlegen müssten. War das nicht eine Nummer zu groß für uns?
Noch während ich das dachte, hörte ich Egil sagen: »Macht Euch keine Sorgen! Wir brechen gleich auf und kommen bald mit dem Blut zurück.« Äh, hallo Egil?
Der Fürst meinte daraufhin: »Wenn ihr das tut, dann leihen wir euch selbstverständlich unsere Adler für eure wichtige Mission aus.« Dann wünschte er uns viel Glück für unser schwieriges Unterfangen und bedeutete uns zu gehen.
Äh, Egil?? Der Krieger ging voran und stürmte geradezu aus dem Palast. In einem angenehm duftenden Raum holte ich ihn ein und fuhr ihn an: »Nun bleib mal stehen! Wie stellst du dir das vor, uns mit der Göttin der Schlangen anzulegen?«

Doch wie immer ließ sich Egil nicht beirren. Vor allem kam er wieder mit meinem Lieblingsspruch: »Wir haben keine Wahl! Ohne Adler keine Berge. Ohne Berge kein Navstein und kein Godsbane. Ohne Navstein kein Flug nach Morag. Ohne Flug nach Morag keine Rettung für Lyramion! Noch Fragen?«

Ein Blick in die Augen meiner Gefährten zeigte mir ihre Entschlossenheit. Sogar Selena und Sabine waren entschlossen, nur ich zögerte noch. Mir war das alles wieder viel zu gefährlich... Da aber jegliches Lamentieren in den vergangenen neunundzwanzig Tagen nicht geholfen hatte, erspare ich euch an dieser Stelle mein Gejammer. Ich kam auch gar nicht dazu, mir weitere Gedanken darüber zu machen, denn mir stieg ein angenehmer Geruch in die Nase. Es war edler Weihrauch. Als ich mich umschaute, sah ich einige Ruhebänke dort stehen, die offenbar für die Meditation bereitgestellt worden waren. Aus mehreren Messingvasen stieg der Geruch auf, der zarte Klang einer entfernten Harfe war zu hören, sonst herrschte geruhsame Stille. Ein herrlicher Ort! Und er kam mir gerade so vor, als wollte er mir sagen: Nun mach dich nicht gleich wieder verrückt, Lunsi, sondern setz dich hin, atme tief durch und chill erstmal ein wenig. Ist doch nur eine olle Schlangengöttin... Du bist bis hierhin gekommen, da schaffst du den Rest auch noch!

Nach einigen Minuten verließen wir den Palast und betraten erneut die Straßen von Illien. Wir schlenderten etwas ziellos durch die Stadt und schauten uns alles neugierig an, als wir plötzlich vor einem interessanten Gebäude standen. Es hieß „Das Haus des Harfners“, und zu meiner Überraschung machte sich Valdyn dafür stark, dass wir es betreten. Ausgerechnet der Feline, dem ich gar nicht zugetraut hatte musikalisch zu sein. Also gingen wir hinein und stellten fest, dass auch dieses Haus wunderschön festlich geschmückt war. Die Elfen machen wirklich keine halben Sachen, das muss man ihnen lassen. Wenig später trafen wir einen Elfen, gewandet in einer prunkvollen Robe, die mit Noten und anderen musikalischen Ornamenten bestickt war. Er sah unsere Gruppe ruhig und mit einem durchdringenden Blick an, dann hob er seine Harfe und begann zu spielen. Wahrlich bezaubernde Musik durchfloss den Raum. Kurz darauf sprach er uns an: »Elfenharfen sind die wunderbarsten Instrumente auf Lyramion. Sie spielen fast wie von selbst. Habt ihr vielleicht Interesse an einer Harfe? Ich verkaufe euch eine für 10.000 Gold. Das mag sich teuer anhören, aber bedenkt, solch ein Instrument bekommt ihr sonst nirgendwo!«

Ich schnappte nach Luft! Das hörte sich nicht nur teuer an, das WAR teuer. Als mich ein Paar Katzenaugen fixierte, da ahnte ich schon, welche Frage ich gleich gestellt kriegen würde. Und richtig: »Schnurrr, mein bester Freund Lunselin. Darf ich um diesen einen Gefallen bitten, der mich mein Exil in eurer Welt für eine Weile vergessen lassen könnte? Schnurrrr, bitte komm schon. Du hast so viele Geschenke verteilt, und jetzt bin ich an der Reihe.« Bevor ich so richtig wusste, was ich tat, hörte ich mich sagen: »Aber du spielst uns dafür bei jeder Rast etwas vor!«, woraufhin der Feline gleich antwortete: »Aber selbstverständlich! Schnurrrrr« Und schon händigte ich unserem katzenhaften Freund satte 10.000 Gold aus. Ich sah Egil die Augen verdrehen und ihn so tun, als würde er jeden Moment ohnmächtig umkippen. Nachricht erhalten! Aber für die Moral unserer Gruppe war es keine schlechte Idee. Hoffentlich konnte Valdyn auch mit dem Instrument umgehen!

Er nahm das Gold und gab es dem Elfen, wofür der ihm dann die Harfe überreichte: »Hier habt ihr eins der edlen Instrumente. Spielt es auf euren Reisen, und es wird euch nie an erquickender Musik fehlen.« Valdyn bedankte sich artig und steckte das Instrument vorerst sorgfältig in seine Tasche. Dann verließen wir das Haus und waren wieder auf der Straße. »Lunsi, du kannst einfach nicht mit Gold umgehen!«, meinte Egil zu mir. Tatsächlich war unsere Barschaft dadurch auf vierstellige Werte zusammengeschrumpft, aber wenigstens hatte ich damit ein weiteres Gruppenmitglied sehr glücklich gemacht, und so überhörte ich den Tadel.

Da es bereits um die Mittagszeit war, wollten wir uns eine kräftige Mahlzeit gönnen und betraten zu diesem Zweck die Taverne „Zum Adlerhorst“. Wir wurden nicht enttäuscht, denn das Essen schmeckte sehr gut und stärkte uns. Während wir uns über die vor uns liegenden Aufgaben unterhielten, trat plötzlich eine Person an unseren Tisch. Es war eine Elfe, gekleidet in einer Robe der Alchemisten. Sie trug einen Gürtel, in dem viele kleine Phiolen steckten, und hatte eine Tätowierung in Form eines Adlers auf der Stirn. Als sie uns ansprach, erklang eine überraschend tiefe, sanfte Stimme. Sie sagte: »Verzeiht, dass ich euch störe. Mein Name ist Leonaria und ich hörte, dass ihr eine Audienz bei Fürst Pelani hattet. Ihr wollt ausziehen und Sansries Blut holen, um unsere Adler von ihrem Fluch zu befreien. Ist das korrekt?« Egil antwortete als erster, als er erwiderte: »Wie schnell sich in Illien Nachrichten verbreiten! Ihr habt richtig gehört, schöne Dame!« Auch Nelvin gab ihr eine Antwort, hielt sie aber wie gewohnt kurz und meinte nur: »Ja, das ist korrekt!«

Daraufhin schaute sich Leonaria jeden von uns kurz an, bevor sie sagte: »Ich bin nicht nur eine verantwortliche Wächterin und Pflegerin der Adler Illiens, sondern auch eine fähige Alchemistin. Ich bitte darum, euch auf dieser Reise begleiten zu dürfen, um selbst einen Beitrag für die Befreiung der Adler leisten zu können.« Uiii, das kam jetzt sehr überraschend. Ich hätte nicht gedacht, dass sich noch jemand unserem bunten Haufen anschließen, und ihn noch eine Spur bunter machen wollen würde. Einerseits gefiel mir der Gedanke, andererseits hatte ich nach wie vor in bester Erinnerung, wie sich Targor verhalten hatte, was natürlich keine angenehme Erfahrung gewesen war. De facto konnte uns aber jede Hilfe nur recht sein und so war ich bereit,

sie kennenzulernen und sodann herzlich willkommen zu heißen. Glücklicherweise sprach sie Lyramionisch, um das Sprachchaos bei uns nicht noch komplizierter zu gestalten. Nach einer kurzen Absprache waren wir alle einverstanden und beschlossen, sie bei uns aufzunehmen. Nur um Egil musste ich mir nun doppelt so viele Sorgen machen, denn die Ablenkung durch die Elfen Illiens würde nun nicht mehr enden, sobald wir die Stadt verließen. Leonaria war für meinen Geschmack zwar nicht die hübscheste Elfe, die ich bisher gesehen hatte, aber so wie Egil sie anschaute, schien ihn das nicht besonders zu stören. Dabei durfte ihn gerade im Kampf gegen Sansrie nichts und niemand von seinen Aufgaben ablenken.

Rund eine halbe Stunde lang saßen wir an dem Tisch zusammen und lernten Leonaria ein wenig kennen, ebenso wie sie einige Dinge über uns in Erfahrung bringen konnte. Sie war bereits 206 Jahre alt, und damit eine Elfe in den besten Jahren, aber eindeutig zu alt und zu erfahren für Egil. Und sie war ein ziemlich ernsthafter Charakter. Zwar gab sie sich kommunikativ, doch hatte ich das Gefühl, dass sie ihre Emotionen versteckte. Kühl und distanziert sind hier womöglich die richtigen Worte. Zumindest sah ich sie selten einmal lachen. Wenigstens lächelte sie ab und an, und gab sich sichtlich Mühe freundlich zu sein. Es schien mir ganz so, als hätte sie in ihrem Leben schon einige Fährnisse überstanden, die sie abgehärtet hatten. Aber ich konnte mich auch irren, immerhin war sie eine der ersten Elfen meines Lebens, und ich weit davon entfernt als Elfenkenner zu gelten. Mit Sabine und Nelvin schien sie sich auf Anhieb gut zu verstehen und sie auch zu respektieren. Egil und mich bedachte sie gerne mit einer hochgezogenen Augenbraue aufgrund unserer verspielten Jugend. Valdyn behandelte sie sehr respektvoll und schien den starken Krieger zu erkennen, den sie vor sich hatte. Da Selena in Gegenwart der Elfe zu ihrer alten Schüchternheit zurückfiel und weniger Worte als zaghaftes Lächeln ihr gegenüber gebrauchte, gab es zwischen ihnen wenig Kontakt. Alles in allem war der erste Eindruck positiv und ich war gespannt, wie die Reise mit ihr verlaufen würde.

Sehr gefällig fanden wir auch, dass sie bereits komplett ausgerüstet war. Alchemistenrobe, der nützliche Gürtel, jede Menge Zauber- und Heiltränke, als Waffe einen Elfenbogen und sogar dazu passende magische Pfeile, machten jede weitere Goldausgabe überflüssig. Wir waren sofort startklar. Allerdings stellten wir fest, dass wir unterschiedliche Vorstellungen darüber hatten, wie unsere Reise verlaufen sollte.
Leonaria meinte dazu: »Nördlich von Illien steht ein Schiff bereit. Es ist nicht besonders groß, aber es sollte für uns ausreichen. Damit fahren wir bis zur Schlangeninsel. Irgendwo am westlichen Ufer der Insel soll sich ein geheimer Tunneleingang befinden. Auf diesem Weg können wir die Hügelkette überwinden und in die Nähe von Sansries Tempel gelangen. Ich schätze, unsere Reise dauert ungefähr drei Tage. Sobald es dämmert, legen wir mit dem Schiff am Ufer an und schlagen unser Nachtlager auf.«
Egil meinte daraufhin grinsend: »Was hältst du von meinem Plan: Wir fliegen auf unserem Hexenbesen geradewegs zur Insel der Winde, was ungefähr vier Stunden dauert…«
Leonaria staunte: »Ihr reist mit einem Hexenbesen?«
Egil ließ sich nicht beirren und sprach weiter: »Danach marschieren wir durch das passende Windtor, das unser Lunselin hier bereits gefunden hat und sind in null Komma nichts jenseits der Bergkette, um Sansrie in den Hintern treten zu können. Vielleicht schaffen wir es sogar heute noch!«
Nun war die Alchemistin ernsthaft verwirrt und meinte: »Ihr könnt die Windtore nutzen? Wie…?«
Nelvin ließ erklärend verlauten: »Ja, wir verfügen über eine aktivierte Windkette. Leider sind sämtliche anderen Tore, abgesehen von Sansries Tor, außer Funktion. Aber da das ohnehin unser Ziel ist, finde ich Egils Reiseplanung etwas besser.«
»Und den Hexenbesen haben wir Meras Sohn Nera abgenommen. Bisher hat er erfolgreich sechs Leute getragen und ich hoffe, dass es auch mit sieben Leuten noch funktioniert«, fügte ich hinzu.

Leonaria musste nicht lange überlegen, welchen von beiden Reiseplänen sie bequemer fand. Eine gemütliche Schiffsreise war ihr deutlich lieber, als ein gewagter Ritt auf einem viel zu dünnen Stock. Als wir ihr allerdings erklärten, dass die Zeit drängt, und wir ihr von unserer eigenen Queste zur Rettung von ganz Lyramion erzählten, da war gleich jede Bequemlichkeit vergessen und die Elfe drängte zum Aufbruch. Sie glaubte unsere Geschichte sofort, was ich gar nicht so recht vermutet hätte, und verstand unseren Wunsch nicht mehr viel Zeit zu verlieren. Reden konnte man auch später noch, wie sie sagte. Also brachen wir auf und verließen Illien auf schnellstem Wege.

Vor der Stadt warf ich einen letzten Blick auf das wunderschöne Tor, und dann zog ich den Hexenbesen aus dem Rucksack. Nacheinander stiegen wir auf: Erst ich, dann Selena und Nelvin, dahinter dann Leonaria, dann Sabine, Egil und schließlich Valdyn. Wie erhofft funktionierte es auch mit sieben Personen, und der Hexenbesen verlängerte sich weit genug. Allerdings fiel es ihm nun erheblich schwerer abzuheben, so als wäre seine maximale Tragkraft langsam erreicht. Ich kam kaum noch fünf Schritt hoch, konnte dann aber stabil fliegen und hatte keine Schwierigkeiten mit der Konzentration. Da wir in gerader Linie nach Süden fliegen wollten, mussten wir nun längere Strecken über dem Meer zurücklegen, und ich hoffte sehr, dass niemand ein Problem damit hatte. Ich fragte Selena, ob alles in Ordnung sei. Sie sagte ja, und dann bat ich sie mal Leonaria zu fragen, ob sie sich beim Fliegen wohlfühlt. Die Sylphe leitete Nelvin die Frage weiter, und er fragte die Elfe. Die Antwort war kurz und knapp: »Kein Problem!«, woraufhin ich die schweigsame Reise fortsetzte.

Da wir nicht mehr so hoch fliegen konnten, gab es unvermittelt ein Problem, als wir die Newlake-Insel überqueren wollten: Bäume! Nun war es leider nicht mehr möglich einfach über die Baumkronen zu schweben, sondern ich musste mich zwischen den Bäumen hindurchschlängeln, und zwar in ausreichendem Abstand, so dass niemand von Ästen und Zweigen gepeitscht wurde. Das war gar nicht so einfach, und ich musste den einen oder anderen Umweg in westliche Richtung einschlagen, was die Reise wesentlich mehr verlängerte, als erhofft. Endlich hatten wir die Insel überquert und befanden uns nun rund vier Schritt über der Wasseroberfläche. Westlich von uns konnten wir die Ausläufer der „Vogelinsel“ sehen, die von mir so genannt wurde, weil sie vom Umriss her mit etwas Phantasie einem Vogel gleicht, und weil die hohen Berge und Klippen im Süden der Insel große Brutplätze für alle möglichen Arten von Vögeln beherbergen sollen. Nur sehr langsam näherten wir uns Meras Insel. Mir wurde allmählich bewusst, dass wir längst nicht mehr so schnell flogen, wie zuvor. Und mir wurde ein wenig mulmig, als die Wasseroberfläche so verhältnismäßig nah unter uns war. Auch Valdyn ließ von hinten die Frage verlauten, ob wir nicht bitte etwas höher fliegen könnten, doch mehr Leistung konnte ich aus dem Besen einfach nicht herausholen. Er war maximal am Limit.

Es dauerte gefühlt eine Ewigkeit, bis wir endlich wieder Land unter uns hatten, und sich Sabine meldete, sie müsse mal kurz austreten. Also landete ich in der Nähe einiger Büsche, stieg vom Besen und rieb mir verstohlen einige schmerzende Körperstellen. Auch meinen Gefährten ging es nicht anders, selbst Leonaria reckte und streckte sich ausgiebig. Nachdem Sabine, Egil und Valdyn ihren Bedürfnissen gefolgt waren, stiegen wir wieder auf und flogen weiter. Den Wald im Süden von Meras Insel umflog ich leicht östlich, was glücklicherweise keinen großen Umweg bedeutete. Dennoch dauerte es fast zwei Stunden, bis wir den südlichen Strand der Insel hinter uns gelassen hatten. Neben der Geschwindigkeit hatte sich auch die Höhe weiter verringert und betrug bald nur noch rund zweieinhalb Schritt, was besonders auf dem nächsten Teilstück über das Meer alles andere als angenehm wurde. Egil rief von hinten, dass ihm die Schaumkronen bereits die Stiefel nässen würden, aber das war natürlich übertrieben. Weniger übertrieben war vermutlich, dass Valdyns Krallen so langsam schmerzhaft in Egils Arme drangen, denn je tiefer wir flogen, desto unruhiger wurde der wasserscheue Feline.

Dann endlich hatten wir die Insel der Winde erreicht, gerade als die Sonne im Westen untergegangen war. Mir tat inzwischen jeder Knochen weh. Eigentlich dachte ich an eine vierstündige Reise, doch inzwischen waren wir acht Stunden lang unterwegs gewesen, und ich fragte mich ernsthaft, wie wir den Rückweg schaffen sollten. Hoffentlich erholte sich der Besen mit der Zeit von den Strapazen, denn sonst hätten wir keine andere Wahl, als die gesamte Strecke zweimal zu fliegen. Ich würde erst eine Hälfte der Gruppe nach Illien zurückbringen, und dann die zweite Hälfte abholen müssen. Tolle Aussichten! Nachdem wir gelandet waren, und unsere müden, schmerzenden Knochen massiert hatten, stand für uns zweifelsfrei fest, dass wir heute nirgendwo mehr hingehen würden. Zwar waren es nur noch wenige Schritte bis zum Windtor auf Sansries Insel, aber wir wollten lieber dort übernachten, wo wir schon einmal genächtigt hatten, anstatt auf einer fremden Insel, wo wir vielleicht fürchten mussten, von Sansries Kreaturen erwischt zu werden.

Also schlugen wir ein Lager auf und begannen es uns bequem zu machen. Egil und Valdyn kümmerten sich um ein Lagerfeuer, während Nelvin und ich die Zelte aufbauten. Sabine, Selena und Leonaria übernahmen das Essen, und bald waren alle Handgriffe gewohnt schnell und sicher erledigt. Im letzten Tageslicht brütete ich über der Landkarte Lyramions, denn ich wollte versuchen, den von Leonaria genannten Tunnel zu finden. Vergeblich! Das bedeutete allerdings nicht, dass es den Tunnel nicht gab, denn es war längst nicht alles auf der Karte eingezeichnet. Ich schaute mir einmal die genaue Position von Gemstone an, schließlich wollten wir uns die Zwergenstadt demnächst einmal anschauen. Leider würde das ebenfalls ein sehr langer Flug werden, besonders wenn uns Leonaria weiterhin begleiten würde. Als ich leicht links oberhalb der Zwergenstadt einen winzig kleinen, blauen Punkt auf der Karte fand, dachte ich mir noch nicht viel dabei. Als ich mir die Insel von Sansrie näher ansah, und im äußersten Südosten der Insel einen winzig kleinen, blauen Punkt fand, fragte ich mich, was es damit auf sich hat. Dann schaute ich mir Illien etwas näher an und bemerkte links des großen Waldes der Stadt ebenfalls einen niedlichen, kleinen, blauen Punkt auf der Karte. Was zum…? Jede Insel schien so einen Punkt zu haben. So manch einen Punkt musste ich ein wenig länger suchen, wie zum Beispiel auf der Spannenberger Insel, wo er sich mitten in der Wüste Hoimon befand, aber letztendlich fand ich sie alle. Ich stand echt gerade voll auf dem Schlauch, denn erst, als ich an unserem aktuellen Aufenthaltsort, der Insel der Winde, zwölf gleichmäßig angeordnete niedlich kleine, blaue Punkte erkannte, durchschaute ich die Sachlage.

»SCHEISSE!!!«, gellte mein Schrei durch die Gruppe. Sogleich wandten sich alle mir zu und wollten wissen, was los ist. Und ich fluchte wie ein Rohrspatz vor mich hin: »Warum hab ich mir nicht vorher die Karte angeschaut? Hätten wir uns alles sparen können! Acht Stunden!« Als mich Egil an der Schulter rüttelte und einen ausführlichen, zusammenhängenden Bericht von mir haben wollte, sagte ich niedergeschlagen: »Wir hätten uns die komplette Reise ersparen können! Westlich des großen Elfenwaldes steht ein zerstörtes Windtor. Mit unserem extra angefertigten Stab des Aufbaus hätten wir es reparieren können. Danach hätten

wir diese Insel in unter einer Minute erreicht und wären längst mit Sansries Blut auf dem Rückweg nach Illien. Nun müssen wir noch einmal auf dem Besen reiten und acht Stunden verschwenden. Hätte ich mir doch nur früher mal die Karte etwas genauer angeschaut!«

Ja, das war schon sehr ärgerlich, aber nach Meinung meiner Gefährten nun auch kein Beinbruch mehr. Sabine schlug vor, dass man das Versäumte einfach nachholen konnte. Gleich am folgenden Morgen könnte einer von uns zurück nach Illien fliegen, den Aufbaustab benutzen und anschließend durch das Windtor hinter uns herkommen. Egil fragte, wem von uns sie zumuten wollte, erneut viele Stunden lang auf dem Besen zu reiten. Sabine antwortete, wenn einer allein fliegt, sei der Besen viel schneller und die Reise dauere nicht einmal halb so lange. Sie würde das auch selbst erledigen, während wir die Stadt Snakesign erkundeten. Richtig, das würden wir ebenfalls noch tun müssen, bevor wir dem Tempel der Sansrie einen Besuch abstatten konnten.

Nun hieß es erst einmal rasten und die Kräfte wieder aufladen. Nach dem Essen war es dann endlich so weit: Valdyn zog die Elfenharfe aus dem Gepäck, wickelte sie sorgsam aus ihrer Hülle heraus, und begann zu spielen. Tatsächlich beherrschte er sein Handwerk und das Instrument erstaunlich gut und brachte bezaubernde Klänge und wunderschöne Melodien hervor. Egil flüsterte mir zu: »Wer hätte gedacht, dass unser Kater so ein musikalischer Softie ist?«, aber ich wollte nicht über den Felinen spotten. Irgendwie hatten wir alle unsere geheimen Talente, unsere Hobbys aus einer Zeit ohne Abenteuer und Gefahr, und mir war das Musizieren weitaus sympathischer als manch andere Tätigkeit, mit der man sich die Zeit vertreiben konnte. Valdyn musste viel geübt haben, denn er machte das wirklich gut.

Da Egil schon neben mir saß, fragte ich ihn einfach mal, wie er sich eigentlich vorstellte eine Schlangengöttin zu besiegen. Er zuckte mit den Schultern und meinte lapidar: »Es gibt immer einen Weg! Wir werden unseren schon finden!«, und begann damit, seine Ausrüstung zu polieren. Da er während seiner Arbeit immer wieder zu Leonaria blickte, war für mich nicht besonders schwer zu erraten, mit welchen Dingen er sich gerade beschäftigte. Das war allerdings nicht mein Thema, und so stand ich auf und machte mich auf die Suche nach einem Gesprächspartner. Nelvin hatte sich gerade zur Elfe gesetzt und erzählte ihr ausführlich von unseren Abenteuern, Erlebnissen und Erkenntnissen in Sachen Gefahren für unsere Welt. Valdyn war in sein musikalisches Spiel versunken, Sabine setzte sich bald zu Magier und Alchemistin, nur Selena saß einmal mehr allein dort und schaute verträumt zu Valdyn herüber.

Ich setzte mich zu ihr, was die Sylphe kaum zur Kenntnis nahm. Erst als ich sie leicht an der Schulter anstieß, schrak sie auf und begrüßte mich. Dann lauschte sie wieder der Musik und wirkte geistesabwesend. Eigentlich wollte ich doch mit ihr reden… Selenas Schicksal lag mir besonders am Herzen. Im Gegensatz zu Valdyn, bei dem es ja zumindest noch schwache Hoffnung gab, dass er jemals nach Hause zurückkehren konnte, hatte Selena keinerlei Hoffnung mehr. Die einzige Möglichkeit zur Rückkehr waren ihre Flügel. Da sie diese aber nicht mehr benutzen konnte, war ihr das Exil auf Lyramion sicher. Also fühlte ich mich dazu verpflichtet dafür zu sorgen, dass sie es gut bei uns hatte. Während der ersten Woche hatte ich sie immer mal wieder weinen hören, inzwischen fiel mir das zum Glück nicht mehr auf. Sie schien zufrieden zu sein mit ihrem Werdegang in unserer Gruppe. Sie hatte ihren Wert unter Beweis gestellt, selbst Egil zweifelte nicht länger an ihr, und wir sahen sie alle längst als Freundin an. Aber was würde ihr die Zukunft bringen? Sofern es für uns alle überhaupt eine Zukunft gab, wie sah sie aus? Würde sie ein Zuhause finden? Würde sie jemals die Freuden der Liebe kennenlernen? Würde sie in dieser Welt glücklich sein können? Momentan waren wir eine eingeschworene Gemeinschaft, doch was würde nach unserem Abenteuer geschehen? Es war alles so ungewiss…

»…gerne auch mal spielen!«, sagte Selena in diesem Moment auf Sylphisch zu mir und riss mich damit aus meinen Gedanken. Ich meinte gerade noch verstanden zu haben, dass Selena auch gerne mal die Saiten der Elfenharfe schlagen würde. »Bist du sehr musikalisch?«, fragte ich sie, und hoffte, dass ich nicht völlig danebenlag. Daraufhin erzählte sie mir, dass fast alle Sylphen die Musik lieben. Sie hatte in ihrer Welt gemeinsam mit ihrer Schwester Sariel gelernt ein Instrument zu spielen. Zwar war es keine Elfenharfe, jedoch ein ähnliches Instrument, und sie traute sich zu, der Harfe ein paar schöne Klänge zu entlocken, wenn sie sie nur mal in die Finger bekommen könnte. Richtig, das Verhältnis zwischen Sylphe und Feline stand leider noch immer nicht zum Besten. Zwar hatte sich Selenas Angst ein wenig gelegt, ganz wohl in ihrer Haut fühlte sie sich aber weiterhin nicht, wenn es nahe Begegnungen zwischen ihnen gab. Ich wusste, dass Valdyn deswegen traurig war. Er verstand sich trotz seiner knurrigen Art mit allen anderen richtig gut, und auch Selena kam mit jedem anderen Gruppenmitglied inzwischen problemlos zurecht. Nur zwischen ihr und Valdyn gab es weiterhin schier unüberwindliche Gräben aus Angst und Furcht.

Ich hatte bereits einmal versucht zwischen ihnen zu vermitteln. Es war fünf Tage her, als ich sie morgens darauf angesprochen hatte. Zwar hatte ich seitdem gedacht, dass sich die Situation zwischen ihnen bessern würde, doch offenbar reichten diese Verbesserungen nicht aus, damit Selena einfach aufsteht und Valdyn fragt, ob sie sich das Instrument für eine kurze Zeit ausleihen darf. Also versuchte ich erneut, die Diebin davon zu überzeugen, dass Valdyn ein guter Freund sei und er niemandem etwas zuleide tun würde. Ich machte ihr

Mut, einfach zu ihm zu gehen und ihn zu fragen, ob sie auch mal spielen darf. Er würde sie bestimmt nicht verärgert wegscheuchen – hoffte ich zumindest. Wer wusste schon wie ernst Valdyn seine Musik nahm?

Nachdem sich Selena vergewissert hatte, dass ich das ernst meinte, stand sie zögerlich auf und machte ein paar Schritte auf Valdyn zu. Dann blieb sie stehen, schaute sich noch einmal nach mir um und stieß einen leichten Seufzer aus, als wenn sie sagen wollte: „Na gut, ich gehe ja schon!“ Langsam ging sie weiter, bis sie schließlich neben Valdyn stand. Er sah zu ihr hoch, sie wechselten ein paar Worte, die ich nicht hören konnte, und dann klopfte der Feline neben sich auf den Boden, als wenn er sagen wollte: „Nimm Platz!“ Langsam und schüchtern setzte sich die Sylphe neben ihn, und dann reichte Valdyn ihr die Harfe rüber. Zaghaft und vorsichtig nahm sie das Instrument und schlug die ersten Saiten an. Es schien, als wollte sie zunächst einmal testen, wie sie sich spielte, denn sie ging verschiedene Töne durch und probierte einiges aus. Und dann fing sie an zu spielen. Schon nach den ersten Takten war mir klar, dass sie wirklich gut war, und auch die anderen Zuhörer blickten sich nach ihr um. Während Valdyn ruhig und gemächlich gespielt hatte, zwar sehr schön, aber eben langsame Melodien, spielte Selena schnelle Rhythmen, die teilweise komplizierte Tonfolgen erforderten. Es klang fremdartig, aber wunderschön, und es begeisterte uns alle. Ja, ich hatte das Gefühl, als würden mich diese Lieder regelrecht aufmuntern, mich fröhlich stimmen und mich meine Sorgen vergessen lassen.

Als Selena die Harfe wieder sinken ließ, applaudierten wir alle, einschließlich Valdyn. Ich war erleichtert zu sehen, dass er nicht gram war, weil sie ihm die Show gestohlen hatte – denn das war hier gerade eindeutig geschehen. Nein, er betrachtete ihre Musik nicht als Konkurrenz, sondern als Ergänzung. Sie spielten gemeinsam, und nicht gegeneinander. Er spielte Lieder seines Volkes, und sie eben die schnellen Stücke der Sylphen. Selena reichte ihm die Harfe zurück, und Valdyn begann wieder zu spielen. Und während er das tat, begann er leise mit Selena zu sprechen. Zunächst schien es so, als würde er allein reden, aber bald antwortete Selena auf ihn und es entwickelte sich ein richtiges Gespräch. Na bitte, es ging doch! Vielleicht war das Eis nun endgültig getaut und die Angst besiegt. Musik verband ganze Völker, und sie war ein wundervoller, neuer Bestandteil unserer Gruppe!

Da ich nun alleine dort saß, stand ich auf und ging zu Nelvin, Sabine und Leonaria. Als ich mich zu ihnen setzte, erzählte Nelvin gerade die Geschichte, wie wir Selena gefunden und gerettet hatten. Um ins Gespräch zu kommen, erzählte ich auch von dem großen Streit, den es daraufhin gegeben hatte. Das alles war nur knapp über zwei Wochen her, und dennoch schien es zu einem anderen Leben zu gehören. Bald stellte mir Leonaria auch einige Fragen, über meinen Großvater, über mein Leben bis hin zum Abenteuer, sowie über das Abenteuer selbst. Ich beantwortete alles wahrheitsgemäß, hatte ja auch nichts zu verbergen. Erstaunlicherweise erzählte die Elfe uns, dass sie in ihren ersten fünfzig Lebensjahren auch extrem schüchtern und zurückhaltend gewesen war. Sie war das Sorgenkind in ihrer Familie, denn sie hatte kaum Kontakte mit anderen Elfen geknüpft und wollte immer lieber allein sein. Und das in ihrem Volk, wo die Geselligkeit eigentlich so groß geschrieben wird. Ihre Eltern hatten nach einer geeigneten Therapie gesucht, und schließlich die Adler gefunden. Ihr erster Flug mit einem der Adler war das mit Abstand wundervollste Erlebnis ihres Lebens gewesen, und hatte ihr ihre wahre Bestimmung gezeigt: Sie wollte sich um die edlen Tiere kümmern und für sie sorgen, ihnen für diese wunderschöne Erfahrung danken und etwas zurückgeben. Und das tat sie nun seit 150 Jahren mit stetig wachsender Begeisterung. Kein Wunder, dass sie alles dafür geben wollte um ihre gefiederten Freunde vom Stein zu befreien.

Noch etwa eine halbe Stunde lang saßen wir zusammen und plauderten. Egil hatte sich inzwischen ebenfalls zu uns gesetzt, und gab sich zum Glück wie ein erwachsener Krieger anstatt eines liebestollen Jugendlichen. Selena hatte erneut fünf Minuten lang für musikalische Begeisterung gesorgt, und ich hatte festgestellt, dass ich Leonaria trotz ihrer ernsten und leicht unterkühlten Art gerne mochte. Wenn sie sich auch im Kampf gut bewährte, wäre sie eine hervorragende Ergänzung für unsere Gruppe. Dann war es langsam Schlafenszeit. Mein letzter Gedanke? Eine zehn Schritt große Göttin der Schlangen, die damit drohte unsere Gruppe einfach zu zerquetschen, aber dann von sieben mutigen Helden zu Fall gebracht wurde. Ich war bereit!

TAG 30: Sansrie - Kampf gegen die Angst

Es dämmerte gerade, als ich aufwachte. Es war erstaunlich früh für mich, und ich fühlte mich ungewöhnlich fit, fröhlich und zuversichtlich. Selena und Leonaria waren schon auf den Beinen und führten eine leise Unterhaltung, was mich im ersten Moment erstaunte und mich im zweiten Moment sehr für die Sylphe freute. Ich machte mich frisch, kramte schnell ein paar Vorräte zusammen und inspizierte anschließend meine Ausrüstung. Inzwischen waren auch die Letzten auf den Beinen, und bald wurden die Zelte abgebrochen.

Als wir bereit zur Weiterreise waren, suchte mich Sabine auf und ging mit mir den Plan für den Tag durch. Sie schlug vor, dass wir gemeinsam durch das Windtor gehen, uns gemeinsam die Insel anschauen, und uns dann vor der Stadt Snakesign trennen. Wir untersuchen die Stadt, während sie mit Hexenbesen, Windkette und Aufbaustab bewaffnet nach Illien zurückkehrt, das Windtor repariert, zurück nach Snakesign reist und uns vor der Stadt wiedertrifft. Ich machte mir Sorgen, weil sie allein reisen wollte und sie niemanden zur Verteidigung dabei hatte. Sie hingegen erklärte, der Besen flöge am schnellsten, wenn eine einzelne Person ihn ritt. Und je schneller sie in Illien war, desto schneller wäre sie auch wieder bei uns. Das klang logisch für mich, und so stimmte ich dem Plan zu.

Wenige Minuten später standen wir vor dem Windtor, das uns auf die Schlangeninsel, wie ich sie inzwischen nannte, bringen würde. Wir fassten uns an den Händen, damit die Windkette uns alle transportierte, und dann standen wir auch schon an jenem Ort, den wir bereits vor einigen Tagen kurz gesehen hatten, bevor wir uns eilig wieder vom Acker gemacht hatten. So weit, so gut! Ich holte den Hexenbesen heraus und bat meine Gefährten aufzusteigen. Wie schon am Vortag tat sich der Besen schwer damit, an Höhe zu gewinnen, aber immerhin schaffte er heute wieder die knapp fünf Schritt des Vortages, weshalb ich daraus schloss, dass er seine Kraft nach jeder Rast zurückgewinnt, ähnlich wie wir Menschen das taten. Ach ja, und Halbelfen, und Elfen, und Sylphen und Felinen…

Die folgende Stunde verbrachten wir mit einem Rundflug über die Insel. Im Süden gab es viel sumpfiges Land, und ganz im Westen einen großen Tempel. Wir vermuteten, dass es sich dabei um den Tempel der Sansrie handeln könnte. Je weiter wir nach Norden kamen, desto mehr Felder und Farmen gab es. Ein Fluss trennte die Insel in einen nördlichen und einen südlichen Bereich auf. In den westlichen Bergen meinte ich einen Höhleneingang zu erkennen. Vermutlich war das der Ausgang des von Leonaria erwähnten Tunnels durch die Berge. Und schließlich sahen wir die Stadt Snakesign vor uns, wobei das Wort „Stadt“ an dieser Stelle wahrlich übertrieben ist, denn selbst Spannenberg ist größer als Snakesign. Und da ich *mein* Spannenberg gerne als kleine Stadt ansah, werde ich Snakesign fortan als Dorf bezeichnen. Ein wenig Stolz auf die Stadt meiner Schulzeit, in der meine liebe Sally wohnte, und in der mein Abenteuerleben begonnen hatte, fühlte ich schon und möchte ich auch gern zeigen.

Wir landeten vor dem Tor, und ich händigte Sabine den Hexenbesen aus. Dann nahm ich die Windkette ab und reichte sie ebenfalls der Heilerin. Daraufhin fragte Egil etwas streng, was das werden solle. Ich erzählte dem Krieger von Sabines Plan, und dass wir bereits am Vortag darüber gesprochen hatten, dass eine Person allein zurück nach Illien fliegt, um das Windtor in Betrieb zu nehmen. Egil hatte das ursprünglich für einen Scherz gehalten. Sabine konterte schnippisch, ob es ihm lieber wäre, erneut acht Stunden auf einem Besen zu verbringen. Egil sagte daraufhin, dass wir ohne Windkette und Hexenbesen auf dieser Insel festsitzen würden und keine Chance mehr hätten von hier zu entkommen und Lyramion zu retten. Sabine fragte daraufhin mit eiskalter Stimme: »Vertraust du mir etwa nicht? Nach allem, was wir zusammen durchgemacht haben und was ich für die Gruppe getan habe, zweifelst du nun an meiner Loyalität?« Das war doch komplett absurd! Ich wunderte mich sehr über Egils Ausbruch und fragte mich, woher das so plötzlich kam. Ich beeilte mich zu sagen: »Entschuldige bitte, Sabine. Er meint es nicht so, wie es rüberkam. Natürlich vertrauen wir dir. Und ich bin dir sehr dankbar dafür, dass du diese langweilige Aufgabe übernehmen möchtest, während wir die Stadt erkunden. Nelvin, gibst du ihr bitte den Stab des Aufbaus?« Sabine nahm den Stab und meinte, sie komme so schnell wie möglich zurück. Treffpunkt sei vor den Toren Snakesigns. Dann stieg sie auf den Hexenbesen und flog davon, in Richtung Windtor. Ich sah ihr deutlich an, dass sie gekränkt war. Und ich verstand gerade die Welt nicht mehr...

Alles war doch bis jetzt so gut für uns gelaufen. Selbst Selena und Valdyn kamen endlich miteinander aus, und nun brachen aus heiterem Himmel Gräben zwischen Egil und Sabine auf? Natürlich hatten sich die beiden die ganze Zeit über geneckt. Mal teilte der Krieger aus, mal die Heilerin. In den meisten Fällen taten sie das mit freundlicher Miene oder einem Augenzwinkern, nur selten stritten sie wirklich. In diesem Moment jedoch, strahlte Egil bloß eine kühle Distanz aus, die ich so nicht mehr erlebt hatte, seitdem wir beide den Streit um Selenas Gruppenzugehörigkeit hatten. Auf diese Art und Weise würde er Leonaria ganz sicher nicht beeindrucken können, so viel war mir klar. Ich musste so schnell wie möglich mit ihm darüber sprechen. Wir hatten genug mit unseren Aufgaben zu tun, da konnten wir uns keine zusätzlichen Probleme innerhalb der Gruppe leisten.

Kaum hatten wir das Dorf betreten, da bemerkten wir einen Banditen etwa zehn Schritt neben dem Stadttor stehend. Er trug dieselbe Kleidung wie die Mitglieder der Diebesgilde Spannenbergs, schien glücklicherweise friedlich zu sein und es nicht auf einen Kampf angelegt zu haben. Als wir ihn grüßten, sagte er zu uns: »Ich hoffe, dass es nicht zum Krieg mit den Elfen von Illien kommt. Ich habe gehört, Sansrie hätte ihnen einen Besuch abgestattet und sie sehr verärgert.« Es stellte sich heraus, dass der Mann ehemals der Spannenberger Diebesgilde angehörte. Vor zwanzig Jahren reiste er nach Snakesign und wurde dort von dem Absturz des roten Mondes überrascht. Seitdem wohnte er dort und hat geholfen, das Dorf wieder aufzubauen.

Die Kleidung, inzwischen viele Male erneuert, trug er aus Gründen des Wohlgefallens auch heute noch, und natürlich um seine alte Heimat zu ehren und sie nicht in Vergessenheit geraten zu lassen. Er ließ sich von uns kurz darüber berichten, wie sich seine ehemalige Heimstätte im Laufe der Jahre verändert hatte...

Dann gingen wir weiter und starteten einen Rundgang durch die Stadt. Ich bemühte mich mit Egil zu sprechen, aber gab er sich sehr einsilbig und wollte nichts über den Streit mit Sabine sagen. Was war nur los mit ihm? Ich beschloss es später noch einmal zu versuchen. Unterdessen schauten wir uns fleißig um und stellten fest, dass Snakesign ein sehr seltsamer Ort war. Es gab nicht viele Häuser, die für die Öffentlichkeit zugänglich waren. Anders als in Spannenberg waren die privaten Wohnungen fast allesamt verschlossen, und dabei spielte es auch keine Rolle, ob jemand zuhause war oder nicht. Das Dorf verfügte über einen Heiler, der aber seltsamerweise nur während der Nachtstunden geöffnet hatte und sich als „Heiler der Sansrie“ bezeichnete. Der Lebensmittelhändler nannte sich allen Ernstes „Schlangenfraß“, weshalb ich froh über die mitgeführten Rationen war. Daneben hatte es auch einen Schmied, einen Händler und eine Taverne. Sehr interessant fand ich die Aufschrift eines Schildes am Eingang zum Haus des Weisen: „Sie suchen Wissen? Ich verkaufe es. Geöffnet von 12 bis 16 Uhr. Inh.: Melchior“ Abgesehen von den netten, kurz gehaltenen Arbeitszeiten weckte der Name meine Aufmerksamkeit. Melchior hieß nämlich auch ein ehemaliger Weggefährte von Thalion, und ich fragte mich, ob er es möglicherweise war. Da es leider noch nicht einmal 10 Uhr war, konnte ich es nicht herausfinden.

Wir beschlossen die Taverne zu betreten und dort einige Informationen einzuholen. Nelvin war der Meinung, dass man gar nicht genug wissen konnte, bevor man den Tempel einer Schlangengöttin betrat. Und auch ich versuchte das erworbene Wissen zusammenzukratzen, das ich von Thalions früherer Begegnung mit Sansrie erhalten hatte.

Als ich den Namen der Taverne erfuhr: „Zur Göttin“, war mir endgültig klar, dass auf dieser Insel absolut alles auf Sansrie ausgerichtet war. Was Pelani über sie erzählt hatte, war ziemlich böse, und offenbar regierte sie auch auf ihrer Insel mit eiserner Hand. Oder verehrten die Bewohner Snakesigns ihre Göttin sogar freiwillig? Es schien beinahe so, denn als uns ein Priester über den Weg lief und wir das Gespräch mit ihm suchten, meinte er zu uns: »Sehr schade, dass bei der schrecklichen Flut vor fast zwanzig Jahren ein Großteil von Sansries Tempel zerstört wurde. Auch heute steht das untere Stockwerk des Tempels noch halb unter Wasser.« Das waren ja feine Aussichten! Valdyn und Selena würden sich sicherlich nicht gerade darüber freuen...

Viel Betrieb herrschte in dem Gasthaus nicht, und daher hatten wir auch nicht viele Ansprechpartner. Neben dem Priester und einem ausgesprochen netten Gastwirt, der uns aber nichts über den Tempel der Schlangengöttin erzählen könnte, trafen wir nur noch auf einen alten Mann, der uns neugierig ansah und dann zu uns sprach: »Ah, Fremde auf Sansries Insel! Dann wollen wir mal hoffen, dass eure Köpfe nicht unter die Äxte von Sansries Minotauren gelangen. Har, har, har.« Einen sehr eigenartigen Sinn für Humor hatten sie in diesem Dorf! Minotauren? Nicht Schwingenspeier? Ich dachte gehört zu haben, dass Sansrie geflügelte Schlangen, sogenannte „Schwingenspeier“, als Wächter hatte. Zumindest wurde es von Großvater Thalion so überliefert und stand auch entsprechend in allen Abhandlungen über ihn drin.

Draußen auf der Straße durchs Dorf… Nein, ich fange noch einmal an. Draußen, auf dem ausgelatschten Trampelpfad durchs Dorf, den sie hier als Straße bezeichneten, kam uns ein junger Mann entgegen. Er bestaunte unsere bunte Truppe und schien ganz wild darauf, sich mit uns zu unterhalten. Besonders Valdyn hatte es ihm scheinbar angetan, und er beachtete dessen warnendes Knurren gar nicht, als er ganz im Vertrauen einen Arm um ihn legte und ihm dabei unter anderem erzählte: »Meine Großmutter hat mir gesagt, dass Sansrie vor der großen Flut geflügelte Schlangen als Wächter in ihrem Tempel hatte. Sie sollen aber bei der großen Flut alle umgekommen sein. Vor ein paar Jahren hat sie dann neue Wächter eingestellt. Ich habe vor ein paar Jahren, als ich genug Gold hatte, um mir einen Stein der Sansrie zu kaufen, einen ihrer Wächter im Tempel gesehen: Ein riesiger Minotaurus, halb Mensch, halb Stier. Schon allein seine riesigen Hörner haben mir Angst eingejagt, ganz zu schweigen von seiner gewaltigen Axt.« Dann ließ er Valdyn los und ging davon.

Das konnte ja noch heiter werden, denn an diesen Minotauren mussten wir definitiv vorbei, wenn wir der Oberschlange das Blut abzapfen wollten. Egil knurrte vor sich hin: »Abwarten, ob sie wirklich so gefährlich sind!«, und dann wurde unsere Aufmerksamkeit von einem Bettler beansprucht, der auf der Straße… oder halt dem Äquivalent einer Straße… saß und uns die geöffnete Hand entgegenstreckte. Ich gab ihm ein Goldstück, und wollte schon weitergehen, da ergriff er meinen Ärmel und sagte zu mir: »Der Tempel der Sansrie ist im Prinzip für jeden geöffnet. Zumindest für diejenigen, die den Stein der Sansrie bei sich tragen. Doch ich warne euch! Seht mich an: Ich bin ein armer Mann geworden, weil ich den Tempel zu oft besucht habe. Denn jedes Mal, wenn ihr den Tempel verlasst, zerfällt der Stein der Sansrie zu Staub, und ihr müsst

beim Händler hier in Snakesign einen neuen kaufen. Dieser alte Halsabschneider ist ein sehr reicher Mann geworden, und ich gehe jede Wette ein, dass er sich den Gewinn mit den Priestern der Sansrie teilt!«

Nelvin kam mir zuvor, und teilte seine Erkenntnisse daraus bereits mit, noch bevor ich dazu kam: »Also dürfen wir den Tempel nur ein einziges Mal betreten und müssen alles in einem Rutsch erledigen!« Ich fragte mich in diesem Zusammenhang, was eigentlich geschehen würde, wenn ich das Wort des Markierens innerhalb des Tempels sprechen würde. Konnten wir dann auch ohne Schlangenstein den Tempel erneut betreten, oder würde das nicht funktionieren. Gut, ich hatte das Wort des Markierens auf mein Haus gesprochen und wollte diese Markierung ungern wieder verlieren, aber Leonaria kannte sich ebenfalls mit alchemistischen Zaubern aus und beherrschte diesen Zauber. Womöglich konnte das helfen? Moment mal… Sollten Egils düsterste Albträume wahr werden, und Sabine tatsächlich nicht zu uns zurückkehren, dann konnte ich uns mit dem Wort der Rückkehr wenigstens von dieser Insel runterholen und nach Hause zurückbringen, wo dann unser Schiff auf uns wartete. Umso sinnloser erschien mir der Streit zwischen Egil und Sabine. Natürlich hätte ich unseren Rückflug damit auch verkürzen und somit den Alleingang Sabines komplett verhindern können. Also behielt ich meine Erkenntnisse vorerst vor mich, bevor alles, was ich nun sagte, gegen mich verwendet werden würde.

Beim Gemischtwarenhändler fragten wir nach einem Stein der Sansrie und mussten dafür ganze 2.500 Gold hinlegen, wonach Valdyn knurrend äußerte: »Und ihr sagtet meine Harfe wäre teuer gewesen!« Hoffentlich hatte dieser unscheinbare, kleine Stein wenigstens eine Wirkung. Außerdem ließ ich noch einen Erdstein für 500 Gold mitgehen und reichte ihn Selena zwecks Aufbewahrung. Ein Edelstein weniger auf der Beschaffungsliste für den Navstein. Dann war unser Rundgang komplett, und wir schickten uns an, das Dorf wieder zu verlassen. Auf dem Weg zum Stadttor fragte ich Leonaria, ob sie in der Lage sei, das Wort des Markierens innerhalb des Tempels zu sprechen, um ihn notfalls verlassen zu können, ohne dass wir einen neuen Schlangenstein brauchten. Leonaria schaute mich aus unergründlichen Elfenaugen an und antwortete: »Ich bin in der Lage diesen Zauber zu sprechen, kann jedoch noch nicht sagen, ob es auch in dem Tempel funktioniert.«

Nun waren wir kurz davor die Stadt zu verlassen, und mir wurde ein wenig mulmig ums Herz. Was war, wenn Sabine wirklich nicht zurückkehrte? Wenn Egil doch Recht gehabt hätte? Nein, ich wollte diese Gedanken gar nicht erst in mein Herz lassen. Als wir am vereinbarten Treffpunkt standen, war von der Heilerin keine Spur. Und jetzt? Die Uhr zeigte mir, dass es nicht einmal 12 Uhr war. Vermutlich war sie noch unterwegs, rief ich mich zur Ruhe. Sie würde schon kommen, redete ich mir ein. Meine Gruppe und ich, wir setzten uns hin und warteten… und warteten… und warteten… Es wurde 13 Uhr, es wurde 14 Uhr, und immer mehr Übelkeit kam in mir auf. Egil saß mir gegenüber und schaute mich strafend an. Hatte Sabine uns wirklich verraten? War ich zu naiv gewesen, als ich sie diesen Alleingang machen ließ? Ja, Naivität war schon immer mein zweiter Vorname gewesen. Ich war nun bereits seit dreißig Tagen unterwegs und dachte alles zu kennen und zu wissen, und dennoch war ich so sehr auf dem Holzweg. Wer wusste schon, welche Gründe Sabine für ihren Verrat hatte? Aber es passte einfach nicht zusammen: Erst rettet sie Nelvin das Leben unter Aufbringung aller Fähigkeiten bis hin zur vollständigen Erschöpfung, und dann lässt sie uns einfach so im Stich? Und doch war es geschehen… Selbst als ich um fünf Minuten nach Zwei in der Ferne einen weißen Punkt sah, der sich uns schnell näherte, dachte ich noch es sei ein großer Vogel oder irgendeine andere Kreatur. Erst als ich die wehende Robe einer Heilerin erkannte, war ich mir vollständig sicher, dass uns Sabine doch nicht verraten hatte. Scheiß Paranoia!! Wenn man sich einmal in ihrem Netz verfing...

Sabine landete bei unserem Rastplatz und rief fröhlich: »Ich bin wieder da!«, wobei sie besonders Egil anblickte, der nach wie vor kühl blieb und keine größere Regung zeigte. Sie gab mir die Windkette und den Besen zurück, reichte Nelvin den Aufbaustab und meinte, sie wäre gern früher zurückgekehrt, aber erstens hatte sie Schwierigkeiten mit dem Auffinden des Windtors, und zweitens hatte es beinahe eine halbe Stunde gedauert, bis das Tor repariert und wieder aufgebaut war. Sabine musste vor dem Tor stehend die ganze Zeit über mit dem Stab dirigieren, damit sich das Tor wie von Zauberhand bewegt zusammenfügte und aufbaute. Aber dann funktionierte es wieder perfekt, und sie sei problemlos durch das Tor auf die Insel der Winde, und von dort aus weiter auf Sansries Insel gekommen. Gefahren gab es keine, und der Besen hatte mit nur einem Fahrgast die pure Lust am Fliegen entwickelt. Es hatte richtig Spaß gemacht und es gefiel ihr immer besser auf Hexenart zu reisen.

Ich erstattete dann meinerseits Bericht, erzählte von dem teuren Stein der Sansrie, dass wir nur einen Versuch hatten im Tempel etwas zu erreichen, dass wir uns mit Minotauren auseinandersetzen müssen, und dass eventuell ein Teil des Tempels geflutet sein könnte. Ihr besorgter Blick in Valdyns Richtung machte es leicht für mich zu erraten, was sie gerade dachte. Der Katzenmensch hingegen ließ sich noch nicht anmerken, ob er sich deswegen Sorgen machte.

Dann machten wir uns auf den Weg in Richtung Tempel. Ich steuerte den Hexenbesen so gerade wie möglich dorthin, und keine fünfzehn Minuten später waren wir vor dem Bauwerk gelandet. Würden wir dort finden,

wonach wir suchten? Aber wenn nicht dort, wo dann? Wir machten uns bereit den Tempel zu betreten. Noch bevor ich auch nur ans Zaubern denken konnte, hatte Leonaria schon die mächtigen drei Zauber ausgeführt und eine Lichtquelle erschaffen. Das ganze dauerte nicht einmal halb so lange wie bei mir und vor allem machte sie dabei keine Fehler. 200 Jahre, beruhigte ich mich, hat sie Vorsprung.

Anschließend betraten wir den Tempel. Zu meiner Überraschung war er gut beleuchtet, was jegliche weitere Lichtquelle überflüssig machte. Außerdem stellte sich uns niemand in den Weg. Wir teilten uns die große Eingangshalle, in der wir nun standen, mit einem Bürger der Stadt, der gerade den Tempel verlassen wollte. Na klar, dieser Teil des Tempels war öffentlich zugänglich. Die Halle beinhaltete grob über den Daumen gepeilt nur eine einzige, große Statue in ihrer Mitte. Schon aus größerer Entfernung konnte ich den Namen „Sansrie“ lesen. Die abgebildete Frau sah gar nicht wie eine böse Schlangengöttin aus, sondern ich fand sie sogar durchaus hübsch und ansehnlich – für eine Statue. Schon hörte ich Sabine sagen: »Wie kann eine so schöne Frau nur so fies sein?« Valdyn machte sich daraufhin grollend bemerkbar: »Grrr, das werden wir bald erfahren!«

Da es sonst nichts zu sehen gab, und auch kein Weg aus der Halle herausführte, gingen wir auf eine kleine, dem Eingang gegenüberliegende Nische zu. Als wir uns diesem Bereich näherten, fing plötzlich der Stein der Sansrie an zu glühen, woraufhin in der Nische ein Teleporter erschien. Aha, dazu war der Schlangenstein zu gebrauchen! Noch hatte er sich nicht aufgelöst, aber das geschah vermutlich auf dem Rückweg aus dem Tempel hinaus. Wir gingen nacheinander durch den Teleporter und zwar zunächst Egil, dann Valdyn, dann ich, und schließlich die anderen. Die Krieger sicherten den Bereich hinter dem Teleporter, im Moment drohte uns zum Glück noch keine Gefahr, selbst wenn das Monsterauge bereits die Anwesenheit möglicher Gegner anzeigte.

Wir befanden uns am Ende eines langen Gangs, und hinter uns stand ein weiteres Teleporterfeld, das uns offenbar zurückbringen konnte. Wenn einer von uns jetzt stolperte und in das Feld fiel, dann würde uns das weitere 2.500 Gold kosten. Hatten wir überhaupt noch so viel? So richtig darüber Bescheid wusste ich in dem Moment gar nicht. Damit das nicht passieren konnte, orientierten wir uns lieber nach vorne. Wir gingen den Gang entlang, bis wir vor einer Tür standen. Dann öffneten wir die Tür, und wurden dahinter bereits erwartet: Vier große, hässliche Kreaturen, halb Mensch und halb Stier, griffen uns mit ihren großen Äxten an. Ein feines Begrüßungskommando war das!

Ein Problem war, dass wir noch gar nicht alle durch die Tür gegangen waren, als wir attackiert wurden. Die hinteren Gruppenmitglieder konnten somit nicht richtig eingreifen. Egil bat Valdyn sofort nach möglichen Schwachstellen zu suchen und ließ seine Zwergenaxt kreisen. Funkensprühend trafen die Äxte von Egil und den Minotauren aufeinander. Ich war mittendrin im Gefecht und versuchte mich eines Angreifers zu erwehren. Äußerlich sahen diese Biester fast aus wie Orks: Sie waren groß, sie waren kräftig, sie hatten Hörner auf dem Kopf (Orks durch die Hornhelme, die sie getragen hatten), sie trugen Äxte und waren potthässlich! Mit den Orks war ich sehr gut klargekommen, denn mein kleiner Eisenring hatte mich beschützt. Als ich den ersten Treffer am Arm eingesteckt hatte und aus der Wunde blutete, stellte ich schweren Herzens fest, dass der Eisenring in diesem Fall einmal mehr nicht funktionierte. Sind wohl doch keine Orks, ging es mir durch den Kopf. Als einer der Minotauren mitten in der Bewegung erstarrte und Nelvin erfreut ausrief: »Lähmung funktioniert!«, da dachte ich mir dann: Okay, dann sind es größere Orks, aber immer noch Orks. Valdyn meldete sich daraufhin: »Grrrr, du solltest sie besser auch irritieren, die können Magie!« Oh? Etwa doch keine Orks? Die konnten nämlich nicht zaubern. Im nächsten Moment erbebte der Tempel in seinen Grundmauern, als einige Erdbeben über uns hinwegrollten und wir alle von den Beinen gerissen wurden. Völlig durchgeschüttelt versuchten wir wieder auf die Füße zu kommen, bevor die Äxte uns den Schädel spalten. Und damit war mir völlig klar, dass es sich hierbei nicht um Orks, sondern um wesentlich gefährlichere Gegner handelte, und ich konnte endlich anfangen, mich auf das Gefecht zu konzentrieren.

Egil, Valdyn und ich, wir hatten alle Hände voll zu tun um die Angriffe abzuwehren. Selena und Leonaria feuerten aus der Ferne. Nelvin versuchte die Angreifer zu irritieren und zu lähmen, konnte jedoch immer nur einen Minotaurus anvisieren und musste daher insgesamt achtmal zaubern, um alle Gegner bewegungsunfähig zu machen. Sabine griff nicht in den Kampf ein, sondern hielt sich außer Reichweite der Erdbeben-Zaubersprüche und sicherte uns nach hinten ab. Endlich waren alle Feinde erstarrt und kampfunfähig, und wir konnten sie mühelos bezwingen. Anschließend hielten wir erst einmal Kriegsrat. Egil suchte nach einer Taktik, mit der wir die Minotauren verlustfrei beseitigen konnten. Während das bei den Magischen Wachen noch recht problemlos funktioniert hatte, gab es bei diesen Gegnern leider keine Möglichkeiten, das zu bewerkstelligen.

Also suchte Egil fortan nach einer Taktik, mit der wir die Monster *nahezu* verlustfrei beseitigen konnten. Dummerweise waren sie bärenstark, sauschnell, schwer gepanzert und dabei auch noch verflixt gute Kämpfer. Trotz magischer Attacke kamen wir kaum durch ihre Rüstung durch, während sie sowohl mit ihren Äxten als

auch mit den Erdbeben-Zaubersprüchen unsere Deckung ein ums andere Mal durchdringen konnten. Natürlich hätte Nelvin sie mit einem Eisschauer leicht hinfort fegen können, aber erstens kostete ihn das sehr viel Kraft, zweitens fügte ihm das auch selbst große Schmerzen zu, und drittens war unser Vorrat an Zaubertränken auch nicht überragend groß. Die Zaubersprüche Schlaf, Lähmung und Irritation waren hier wirklich die besten Mittel, und Nelvin gab an, lieber acht bis zwölf kleine Zauber zu sprechen, anstatt einen großen Eisschauer erschaffen zu müssen. Also hatten wir keine andere Wahl, als die Gegner solange hinzuhalten, bis der Magier sie alle außer Gefecht gesetzt hatte. Entsprechend hatte auch Sabine viel zu tun, denn sie war noch während wir über die Strategie sprachen dabei, die Wunden von uns Frontkämpfern zu heilen. Das bedeutete außerdem, dass sich die Heilerin die restlichen Zaubertränke mit dem Magier teilen musste. Hoffentlich würden sie ausreichen! Egil fragte Leonaria, ob ihr noch eine gute Taktik einfiel, oder sie vielleicht mit Zaubern helfen könne. Die Elfe meinte jedoch, dass ihre alchemistischen Zauber nicht für den Kampf geeignet seien, abgesehen von der Magischen Attacke, die sie bereits gewirkt hatte.

Also gut! Dann mussten wir eben noch eine Weile leiden und versuchen, so viele Feinde wie möglich zu umgehen oder schon vorher auszuschalten. Bevor wir unseren Weg fortsetzten, verteilten wir noch ein paar Waffen um. Egil wollte mit seiner Zwergenaxt weiterhin in den Nahkampf gehen und bat Valdyn ein Scimitar zu übernehmen und stets, wenn möglich, denselben Gegner anzugreifen. Da Nelvin nun ständig mit zaubern beschäftigt wäre, und von dem starken Morag Dart keinen Gebrauch machen konnte, übernahm Leonaria die fremdartige Waffe. Selena griff mit der Wurfaxt an, und auch ich sollte mit der Wurfaxt aus der Ferne angreifen, während Sabine sich um unser aller Wohl kümmern sollte.

Endlich hatten wir Gelegenheit, uns in dem Raum umzuschauen, in dem wir uns befanden. Es war ein sehr großer Saal, der abgesehen von ein paar Säulen komplett leer war. An jeder dieser Säulen befanden sich fünf große steinerne Schlangenköpfe, ein Anblick, der mir eiskalte Schauer über den Rücken jagte. Sabine fragte plötzlich: »Wieso sind es fünf? Es hätte doch vollkommen ausgereicht, einen Schlangenkopf für jede Richtung zu platzieren.« Eine Antwort auf diese Frage hatten wir alle nicht, und ich war ohnehin noch damit beschäftigt, die Gänsehaut wieder loszuwerden, die mich erfasst hatte.

Wir durchquerten den Saal und gingen durch eine weitere Tür, die uns wieder in einen Gang führte. An dessen Ende standen zwei Minotauren Wache und warteten offenbar auf uns. Noch kamen sie nicht auf uns zu und griffen an. Als wir uns ihnen näherten, brüllte plötzlich eine der Wachen mit kehliger Stimme und schwerem Akzent: »Halt!!! Keinen Schritt weiter! Besucher des Tempels dürfen das Labyrinth nicht betreten!« Dann erhoben sie ihre gewaltigen Äxte. Natürlich gingen wir dennoch weiter, woraufhin beide einen gewaltigen Luftstrom aus ihren Nüstern bliesen. Einer von ihnen kam nun auf uns zu und griff Egil und Valdyn an. Der Zweite schien eingeschlafen zu sein. Nelvin hatte also bereits eingegriffen. Während Egil versuchte, die Angriffe des Stiers zu parieren, griff Valdyn an und schaffte es mit dem dritten Hieb einen kritischen Treffer am Hals zu landen, was er mit einem lauten Schrei »Haaa! Jay!!« begleitete und wonach der Minotaurus wie vom Blitz gefällt zusammenbrach. Nun konnte Nelvin den schlafenden Gegner irritieren und lähmen, und wir uns an das blutige Handwerk machen auch diesen Feind zu fällen. Ein verlustfreier Kampf! Na also, es ging doch!

Ein paar Dinge waren mir inzwischen aufgefallen. Erstens überraschte es mich, wie gut sich der Minotaurus verständlich machen konnte. Sansrie brachte ihnen offenbar ziemlich gut unsere Sprache bei. Was ich aber noch viel aufregender fand war: Wenn wir bis zu dieser Stelle noch als Besucher galten, wieso hatten wir dann vorher bereits einen Angriff abwehren müssen? Nelvin sagte darauf: »Gut bemerkt. Scheint so, als wüsste Sansrie, dass wir kommen und sie hat bereits Abwehrmaßnahmen ergriffen.« Leonaria antwortete ihm: »Sie ist eine Göttin! Natürlich weiß sie, dass wir kommen.« Und Egil, der noch immer sehr grimmig dreinschaute und mit dem heute wirklich nicht gut Kirschen essen war, fügte hinzu: »Aber es wird ihr nichts nützen! Kommt schon, wir müssen weiter!«

Überraschend meldete sich Selena zu Wort und sagte laut auf Sylphisch: »Er sprach von einem Labyrinth, also seid vorsichtig. Hier kann jeder Schritt eine Falle sein!« Nelvin übersetzte für die Gruppe, und dann gingen wir langsam voran. Ich ermunterte Valdyn, meinen Kartenzeichner mit dem mystischen Kartenzauber zu kombinieren, damit wir Feinde, Fallen und mögliche Hebel oder Knöpfe schon im Vorfeld fanden, und ich war zuversichtlich, dass wir unbeschadet durch das Labyrinth kommen würden. Mit der Hilfe einer Karte und etwas gesundem Verstand konnte es doch nicht schwer sein, oder?

Tatsächlich war das Komplizierteste an dem Labyrinth die Tatsache, dass wir immer wieder auf Minotauren trafen. Alles in allem ließen wir sicherlich zwanzig Leichen hinter uns zurück, teilweise bis zu fünf Stück an einem Ort. Wir wurden in beinahe jedem Kampf von Erdstößen durchgeschüttelt, hatten zahlreiche blaue Flecken und Blessuren, und gerade Egil und Valdyn hatten reichlich tiefe Schnitte eingesteckt, die Sabine heilen musste. Nelvin zauberte sich nahezu die Seele aus dem Leib und hatte Mühe, die Kopfschmerzen zu unterdrücken, die sich durch die ständige Zauberei allmählich einstellten. Zwanzig Minotauren für uns

bedeuteten schließlich zwischen vierzig und sechzig Zauber für ihn, und das war kein Spaziergang auf einer sommerlichen Wiese. Und hatte er alle arkanen Energien verbraucht, nahm er einen starken Zaubertrank zu sich und fing wieder von vorne an. Nur so ließ es sich schaffen. In einem normalen Zweikampf wäre es für jeden von uns schwer geworden zu gewinnen, selbst für Valdyn oder Egil.

Ansonsten gab es einige Hebel umzulegen, genau gesagt sieben Stück. Dabei hatte sich Sansrie einen besonderen Clou einfallen lassen: Einer der Hebel war nicht erreichbar, denn wann immer wir uns ihm näherten, erschien plötzlich eine undurchdringliche Wand vor uns, und wir hatten keine Chance zu dem Hebel zu gelangen. Leonaria wollte es mit dem Zauber „Sprung“ versuchen, doch auch sie prallte von der Wand ab und holte sich eher eine platte Nase, als dass sie etwas erreichte. Es dauerte fast eine halbe Stunde, bis wir des Rätsels Lösung gefunden hatten: Im Zugang zum Labyrinth hatten wir eine Geheimwand entdeckt, hinter der sich eine Sanduhr befand, durch die feiner Sand rieselte. Egal, wie sehr wir uns bemühten Sansries Eigentum zu zerstören und die Uhr zu beschädigen, nichts funktionierte. Es war wie bei der Kristallwand im Tempel der Bruderschaft, sie schien unzerstörbar zu sein. Das änderte sich erst, als wir in einer Truhe einen seltsamen Hammer fanden. Wir dachten zunächst an eine Waffe, doch die fremdartigen Runen auf dem Hammer ließen uns auf die Idee kommen, das Werkzeug magisch zu untersuchen. Nachdem Valdyn den Zauber „Identifikation“ gesprochen hatte, teilte er uns mit, dass der Hammer auf den Namen „Zeitstopper“ hörte… oder halt nicht hörte, denn Ohren hatte er vermutlich keine, jedenfalls bedeuteten das die Runen. Also, was tat man nun mit einem Zeitstopper? Wir brauchten nicht lange, bis wir auf die Antwort kamen: »Sanduhren zerdeppern!« Der Rest war einfach… Schon nach einem Schlag mit halber Kraft zersplitterte die Sanduhr, und die mysteriöse Wand ließ sich nicht mehr blicken. Wir kamen an den letzten Hebel und hatten endlich den Zugang zum restlichen Tempel geöffnet. Es blieb nur eine Frage offen: Warum hatte Sansrie den Zeitstopper im Labyrinth versteckt? Hätte sie ihn bei sich getragen, dann wären wir bis heute nicht aus dem Labyrinth herausgekommen, es sei denn auf dem Rückweg... Aber vermutlich wollte sich die Göttin nur darüber informieren, wie schlau, erfinderisch und gerissen wir waren.

Nachdem wir den Irrgarten verlassen hatten, kamen wir in eine große Halle. Sofort machten wir uns bereit zum Kampf, doch der Angriff blieb aus und das Monsterauge leuchtete ebenfalls nicht. Überrascht gingen wir weiter, kamen durch eine Tür und betraten eine weitere große Halle. Sabine lästerte gerade: »Platz hat Sansrie hier aber genug!«, da wurden wir einmal mehr von vier Minotauren attackiert, und mein ohnehin geprelltes Steißbein zu einer neuerlichen Zerreißprobe gezwungen. Wir überlebten auch dieses Gefecht, und nachdem Sabine die Blessuren geheilt hatte, setzten wir den Weg fort.

Einen langen Gang später standen wir vor der Treppe in den Keller des Tempels. Auf dem Kartenzeichner konnten wir aber erkennen, dass an der Stelle eine illusionäre Wand war, hinter der sich eine Truhe befand. Das war eine Aufgabe für Selena, aber keine harte Prüfung. Ein Paradering, ein Glücksring und ein Stärkering waren der Lohn. Den Paradering bekam Valdyn, damit er sich besser gegen seine Angreifer zur Wehr setzen konnte, den Stärkering durfte Selena behalten, um der körperlich schwachen Sylphe etwas mehr Durchschlagskraft zu verschaffen, aber wer bekam den Glücksring? Wir einigten uns auf Sabine, denn sie war am verwundbarsten und wurde am dringendsten gebraucht. Ach ja, und unsere Barschaft erhielt Zuwachs von ungefähr 8.000 Gold. »Braucht noch jemand eine Elfenharfe?«, fragte ich lachend in die Runde. »Es könnte aber auch für drei Schlangensteine reichen«, antwortete Egil grinsend. Endlich mal wieder eine positive Reaktion des Kriegers! Ich freute mich darüber...

Wie so oft in einem Moment der Ausgelassenheit, ließ der nächste Tiefschlag nicht lange auf sich warten. Wir gingen die Kellertreppe hinab und standen im Dunkeln. Egil und Valdyn hatten wie immer die Führung übernommen, und während ich meinen Sonnenhelm abnahm, um ihn zu aktivieren, fauchte der Feline plötzlich gepeinigt auf und kreischte regelrecht: »WASSER!!!«, bevor er die Treppe wieder hinaufwieselte und beinahe Leonaria über den Haufen gerannt hätte. Na fein! Also stimmten die Gerüchte, wonach das untere Stockwerk noch immer halb überflutet war. Wenn diese Schlangentante so viel Macht hatte, dann hätte sie doch mal ihren ollen Tempel trockenlegen können, oder nicht?

Nun mussten wir damit leben. Ich hatte den Helm und damit das Licht, also ging ich voran. Das Monsterauge blieb aus, zu unserem Glück. Als ich endlich am Fuße der Kellertreppe angekommen war, stand mir das kalte Wasser bis zur Hüfte. Das ging ja noch! …für mich! Aber auch für Valdyn? Und was war mit Selena? Sie war bisher auch eher wasserscheu gewesen und ich war mir nicht sicher, wie sie reagieren würde. Egil hatte zu mir aufgeschlossen, und auch Leonaria war bereits im Wasser. Sabine versuchte Selena den Einstieg zu erleichtern, aber die Sylphe tat sich noch sehr schwer. Egil rief derweil angespannt: »Komm schon Valdyn, trau dich! Hier kannst du stehen, also kannst du auch nicht ersaufen. Ich brauche dich, also komm!«

Sabine hatte Selena an die Hand genommen und ging mit ihr Schritt für Schritt die Treppe hinunter. Selbst aus meiner Position an der Spitze der Gruppe sah ich die Diebin zittern. Nelvin versuchte nun dasselbe bei Valdyn, aber der Feline zuckte immer wieder zurück, sobald auch nur sein Stiefel ins Wasser tauchte. Während

ich mich Schritt für Schritt nach vorne tastete, rief Sabine mir zu: »Warte Lunselin! Es wird zu dunkel hier, wenn du so weit vorgehst.« Egil gab sich keine Mühe seinen Ärger zu verbergen als er rief: »Dann kommt endlich! Wir sind bis hierhin gekommen, da lassen wir uns doch nicht von etwas Wasser aufhalten, oder?« Nun reichte es mir und ich rief ihm lautstark zu: »Verdammt noch mal, Egil, was ist denn heute mir dir los? Sie haben Angst! Warum verstehst du das nicht? Sie versuchen gerade mühevoll ihre Angst zu überwinden, aber das dauert eben eine Weile!« Der Krieger reagierte darauf mit wütendem, unverständlichen Geknurre, aber ich meinte die Worte »Was glaubst du, was ICH hier gerade versuche?« herauszuhören. Ich war mir zwar nicht sicher, ob mich meine Ohren nicht getäuscht hatten, doch konnte ich es nicht anders interpretieren. War das der Grund für Egils schlechte Laune? Hatte er Angst? Er, der starke Krieger, der sonst immer furchtlos voran ging?

Im Moment konnte ich mich leider nicht weiter darum kümmern. Selena und Sabine standen nun hüfttief im Wasser und näherten sich langsam Egil und mir. Sabine rief nun Leonaria zu sich und bat sie, die Sylphe auf dem Weg nach vorne zu begleiten und auf sie aufzupassen, woraufhin die Elfe kommentarlos den Platz der Heilerin einnahm. Sabine watete durch das Wasser zu Nelvin und Valdyn. Als sie sie erreicht hatte, nahm sie einen Ring vom Finger und reichte ihn an Valdyn weiter. Sie sagte: »Das ist ein Ring des Sobek! Mit diesem Ring am Finger ist es völlig unmöglich im Wasser unterzugehen und zu ertrinken. Dir kann also nichts passieren, selbst wenn du ausrutschen solltest. Vertrau mir!« Gute Idee! Der Feline steckte sich den Ring an und setzte nun vorsichtig einen Fuß auf die nächsttiefere Stufe, fing dabei aber gleich wieder an zu knurren. Dann rief er: »Knurrrr, Lunselin? Gib mir doch bitte die magische Flugscheibe aus deinem Gepäck!« Ich dachte kurz nach, bevor ich ihm antwortete: »Keine schlechte Idee, aber die Decke ist zu tief. Das funktioniert nicht! Ach ja, und der Hexenbesen wird hier drin auch nicht fliegen!« Wütendes Knurren war die Antwort, gefolgt von einem Schrei: »ROAAAR!!! Das vergesse ich nie!« Dann stieg Valdyn die letzten Stufen hinab und stand nun hüfttief im Wasser, wie wir anderen auch. Er hatte es geschafft, und ich war stolz auf ihn. Im selben Moment rief Egil: »Gut so Valdyn, ich bin stolz auf dich! Gehen wir weiter!«

Inzwischen hatte Selena mich erreicht. Sie zitterte nicht nur vor Kälte, das war eindeutig zu sehen, und sie machte ein ganz unglückliches Gesicht. Da sie den zweiten Ring des Sobek trug, konnte ihr ebenfalls nichts geschehen, wie ich ihr mitteilte. Dann waren auch Nelvin, Sabine und Valdyn heran, und ich ging vorsichtig weiter. Hoffentlich mussten wir hier nicht kämpfen, denn sonst wurde es wirklich gefährlich… Ganz langsam, Schritt für Schritt watete ich voran. Und das rettete mir vielleicht das Leben, als mein nächster Schritt ins Leere ging. Ich war drauf und dran vorne überzukippen und in der unerwarteten Tiefe zu versinken, doch Egil und selbst Selena griffen geistesgegenwärtig zu und hielten mich fest. Zwar konnte ich inzwischen schwimmen, meine Ausrüstung hätte mich aber unweigerlich in die Tiefe gezogen. Nur welche Tiefe? Zunächst einmal spürte ich nur ein Loch im Boden. Wie tief es war, konnte ich weder fühlen noch sehen. Was nun?

Sabine schloss zu mir auf und meinte, wir müssten herausfinden, wie tief es an der Stelle ist, und wo wir wieder stehen konnten. Sie reichte Nelvin ihren Rucksack und zog auch mühsam ihre Robe aus. Dann machte sie sich schwimmbereit. »Ist das eine gute Idee?«, fragte ich sie? Wenn ihr etwas geschah, dann sähe es schlecht aus für uns. Sie meinte aber, es gäbe keine Alternativen. Neben Leonaria sei sie die beste Schwimmerin, und die Elfe müsste erst mühsam ihre Ausrüstung ablegen. Dann schwamm sie los und versuchte einen Schritt vor mir zu stehen. Als ihr Kopf kurz unter Wasser versank und die Heilerin prustend wieder auftauchte, war uns klar, dass wir mindestens ein ernsthaftes Problem hatten. Vielleicht war unser Weg hier aber auch ganz zu Ende. Es war vollkommen unmöglich mitsamt der Ausrüstung schwimmend voranzukommen. Ich glaubte nicht einmal, dass der Ring des Sobek in der Lage war das zu schaffen. Sabine schwamm einige Schritt von uns weg und versuchte immer mal wieder zu stehen. In etwa zehn Schritt Entfernung gelang es ihr endlich, und das Wasser war ähnlich tief wie zuvor. Also standen wir vor einer Art Fallgrube, die mit Wasser vollgelaufen war. Leider waren auch diese zehn Schritt Distanz ein schier unüberwindbares Hindernis.

Was sollten wir nun tun? Sabine bot an, vorauszuschwimmen und zu schauen, ob es noch weitere solcher Gruben gab, Egil ermahnte sie hingegen, lieber zurückzukommen, da es hier unten immer noch Minotauren geben könnte. Nun brauchten wir einen richtig guten Plan, doch Valdyn schüttelte den Kopf: »Grrrr! Das war's, meine Freunde! Bis hierhin und nicht weiter. Ich kann auf gar keinen Fall dorthin mitkommen. Ihr müsst mich hier zurücklassen! Knurrrr!«
Natürlich widersprach ihm Egil energisch: »Das geht aber nicht, Valdyn. Denk daran, dass wir noch gegen eine Schlangengöttin antreten sollen. Das schaffen wir nur mit deiner Hilfe! Hat denn keiner eine Idee?«
»Das große Problem ist die Ausrüstung. Ich kann leidlich schwimmen, und ich würde mir zehn Schritt durchaus zutrauen, aber wenn meine Spruchrollen nass werden, dann sind sie zerstört!«, meinte Nelvin.
Egil horchte auf: »Was? Du kannst schwimmen? Seit wann?«
Nelvin antwortete: »Ungefähr seit dreißig Jahren!? Aber nicht sehr gut und sehr unsicher.«
Egil entgegnete genervt: »Das hätte ich gern gewusst, bevor wir in den Sumpf sprangen oder ich nach Burnville gepaddelt bin!«
Nelvin erklärte dem Krieger: »Ich kann es wirklich nicht gut. Entschuldige, dass ich das verheimlicht habe.«

Egil erwiderte: »Schon gut. Das große Problem heißt ohnehin Valdyn! Ohne ihn schaffen wir die Schlange nicht, und er traut sich niemals dorthin zu schwimmen. Und Selena vermutlich auch nicht?« Er schaute sie an, aber die Sylphe zitterte nur und regte sich kein bisschen.
»Mit der Hilfe der beiden Sobek-Ringe kriegen wir sie beide ans andere Ufer, da mache ich mir keine Sorgen«, meinte Sabine. »Doch die Ausrüstung ist viel zu schwer für den Transport. Was machen wir damit?«
Dann erklang Leonarias dunkle Stimme: »Ich könnte rüberschwimmen und ein „Wort des Markierens" sprechen. Dann komme ich zurück und nehme euch samt Gepäck mit einem „Wort der Rückkehr" auf die andere Seite mit.«
Egil bekam Hoffnung: »Das klappt? Das klingt genial einfach. Ich bin dafür wir machen es so. Und wenn das klappt, dann gibt's von uns allen einen dicken Kuss!!«
Mit hochgezogener Augenbraue erwiderte die Elfe: »Ich mache das auch ohne Belohnung. Ich muss mich nur eben umziehen und meine Ausrüstung verstauen.«

Die Elfe watete zurück zur Treppe, wo sie Teil um Teil aus dem Gewand holte und sorgsam in ihrem Rucksack verstaute. Dann zog sie sich die Robe über den Kopf, nahm alle Sachen auf und machte sich auf den Rückweg. Wir warteten geduldig auf ihre Rückkehr. Na gut, ich gebe es zu, ich war alles andere als geduldig, vor allem fror ich mir so langsam den Ar… ab. Überrascht stellte ich fest, dass Leonaria weitaus schlanker war, als es zuvor durch die Robe erschienen war. Sie war sehr zierlich gebaut und wirkte geradezu zerbrechlich auf mich. Die Elfe drückte dem verdutzten Krieger ihre Robe und den Rucksack in die Hand und gab ihm noch mit auf den Weg: »Pass auf, dass mein Bogen nicht ins Wasser kommt, sonst ist die Sehne ruiniert.« Dann sprang sie in die Fluten und schwamm elegant auf die andere Seite. Bei ihr sah das so spielerisch leicht und einfach aus. Als sie angekommen war, stellte sie sich hin und sprach den Zauber „Wort des Markierens", den ich selbst schon einige Male gesprochen hatte. Sie tat es einmal, anschließend ein zweites Mal... Das verstand ich nicht! War es beim ersten Versuch misslungen? Nach dem zweiten Mal ließ sie sich nach vorne fallen und schwamm zu uns zurück, bevor sie sagte: »Tut mir leid, es funktioniert nicht. Irgendeine Magie verhindert ein erfolgreiches Markieren der Position. Wir brauchen einen anderen Plan!«

»Na super!«, polterte Egil los. »Magst du es mal versuchen, Lunsi?« Noch bevor ich antworten konnte, sagte Leonaria: »Das ist zwecklos, da es nicht funktioniert. Er würde nur seine Kraft verschwenden!« Der Krieger stieß einen verzweifelten Schrei aus, aber dann übernahm Nelvin das Kommando: »Leute, kommt mit zur Treppe! Ich möchte aus dem kalten Wasser raus, es hindert mich am Denken.« Wir machten uns auf den Rückweg und ich dachte fieberhaft nach, wie wir diesen Wassergraben überwinden könnten. Es durfte doch nicht wahr sein, dass wir sämtliche Feinde besiegten, nur um dann vor Wasser zu kapitulieren. Aber wir konnten nicht fliegen, nicht schweben, nicht mit Sack und Pack schwimmen… einige von uns nicht einmal ohne Ausrüstung schwimmen, aber wenigstens das war mit den Ringen kein Problem. Es ging eigentlich nur um die Ausrüstung, und um die Angst zweier Gefährten.

Nelvin schien das ebenfalls erkannt zu haben, denn kaum waren wir angekommen, fragte er Valdyn: »Kannst du dir vorstellen mit Hilfe des Rings des Sobek auf die andere Seite zu schwimmen?»
Er hatte den Satz noch nicht einmal beendet, da hörten wir schon: »Grrrrrr, nein!«
»Verdammt, verdammt, verdammt!! Dann musst du eben doch hier zurückbleiben, auch wenn das unsere Chancen stark reduziert«, sagte der weiterhin sehr aufgebrachte Krieger.
Sabine sprach den Felinen nun an: »Valdyn, vertraust du mir?«
»Knurrrr, ist das ne Fangfrage?«, fragte der Kater.
Sie ließ sich nicht beirren: »Bitte, sei ehrlich. Du bist ein so mutiger Krieger! Reicht dein Mut aus, um mir dein Leben anzuvertrauen?«
Valdyn knurrte und es sah so aus als wollte er sich vor der Antwort drücken, bis er endlich erwiderte: »Grrrr, ja, ich vertraue dir, aber das Wasser…«
Sabine unterbrach ihn: »Du musst nicht dem Wasser vertrauen, sondern nur mir! Schaffst du das?«
»Ja, das kann ich!«, sagte der Gefährte.
»Gut, Valdyn ist dabei!«, teilte die Heilerin der Gruppe mit. Ich fragte mich ernsthaft, wie sie das bewerkstelligen wollte, aber das ließ ich vorerst ihre Sorge sein. »Was ist mit dir, Selena?«, fragte sie nun.
In gebrochenem Lyramionisch meinte sie: »Ich vertraue dir immer. Aber ich kann schwimmen nicht.«
Die Heilerin meinte daraufhin: »Du musst nicht schwimmen, du musst nur vertrauen! Wie kommst du dort rüber, Lunselin?«
Ich dachte kurz nach und sagte: »Ich schwimme. Die zehn Schritt schaffe ich schon!«
Egil brauste abermals auf: »Seit wann kannst du schwimmen, Lunsi? Am Anleger von Spannenberg konntest du es noch nicht…«
»Sally hat es mir beigebracht, als wir neulich zusammen am Strand waren«, sagte ich schlicht.
»Ich fasse es nicht! Danke fürs Erzählen…«, meinte der Krieger, woraufhin ich mich unangenehm ertappt fühlte. Stimmte ja, ich hatte es nur Valdyn und Selena erzählt, die anderen drei waren nicht dabei gewesen.
Sabine setzte ihre Fragerunde fort: »Okay, dann bist du auch dabei. Nelvin, du schaffst die Strecke ebenfalls?«
Ein kurzes Nicken von Seiten des Magiers war die Antwort. »Gut, dann fehlst noch du, Egil?«

»Ja, ja, ja! Gib mir den Sobekring, und ich schwimme bis nach Illien, wenn ich muss! Aber wie bringen wir die Ausrüstung rüber?«
»Wir werden nun alle unsere Rucksäcke ausleeren und sämtliche für das Gefecht mit Sansrie überflüssigen Gegenstände hier zurücklassen. Dann packen wir die Waffen in einen Rucksack und die Rüstungen in einen zweiten Rucksack. Tränke und leichte Gegenstände kommen in einen Dritten. Drei nehmen wir mit, vier lassen wir hier, damit wir nur das Nötigste dabei haben. Außerdem nehme ich persönlich ein paar wichtige Heiler und Magierspruchrollen mit und werde sie trocken auf die andere Seite schwimmen. Lunselin schwimmt als erster rüber. Ihm gebe ich die Spruchrollen, bis Leonaria den dritten Rucksack mit den leichten Teilen auf die andere Seite geschwommen hat. Traust du dir das zu?«, fragte Sabine die Elfe.
»Ja, aber es dürfen wirklich nur ganz leichte Sachen drin sein«, meinte sie.
»Du suchst sie selbst aus und bestimmst, wieviel du dir zumuten kannst«, sagte Sabine. »Lunselin hält die Spruchrollen fest, bis wir einen hoffentlich trockenen Rucksack drüben haben. Nelvin schwimmt selbst rüber, ich kümmere mich um Valdyn und Selena. Egil bleibt bis zuletzt drüben und holt die beiden schweren Rucksäcke. Sobald Nelvin drüben ist, wirft Egil mit Hilfe des Stärkerings von Selena einen Rucksack rüber. Lunselin und Nelvin versuchen ihn aufzufangen und ziehen ihn notfalls aus dem Wasser. Dasselbe passiert mit dem zweiten Rucksack. Anschließend bringe ich Egil einen Ring, und er schwimmt zum Rest der Gruppe. Alle einverstanden?«

Abgesehen davon, dass ich nicht ganz mitgekommen war, und daher nur die Hälfte verstanden hatte, war ich mit dem Plan einverstanden, vor allem auch, weil es der einzige war. Die Ausrüstung war schnell sortiert. Dinge wie der Kartenlokator, Kartenzeichner, Heil- und Zaubertränke mussten mit, während einige Ersatzwaffen, Schaufel, Spitzhacke, Edelsteine und andere Gegenstände zurückgelassen wurden. Selbst das Monsterauge ließen wir zurück, denn wir würden die Feinde schon früh genug erkennen, wenn sie in unsere Nähe kamen. Dann zogen wir uns allesamt bis auf die Unterwäsche aus und packten die Kleidung in einen, und die Waffen in einen zweiten Rucksack. Da kamen zwei ganz schön dicke Bündel bei heraus. Widerwillig ließ Leonaria ihren Elfenbogen zurück, und auch Selena hatte ihren Bogen zu den verbleibenden Sachen gelegt. Wir durften nichts tragen, was keine Nässe vertrug. Die vier überzähligen Rucksäcke verstauten wir in dem Geheimgang mit der Truhe, damit kein zufällig vorbeikommender Minotaurus darüber stolpern konnte.

Dann stiegen wir wieder ins Wasser. »Grrrr, jetzt werde ich nicht nur nass, sondern fühle mich auch noch nackt! Knurrrr«, ertönte eine jammernde Stimme. Zum Glück hatte jeder von uns überhaupt Unterwäsche, die er noch am Körper tragen konnte. Hätte ja genauso gut sein können, dass so etwas bei den Sylphen oder Felinen unbekannt war, oder dass jemand freiwillig darauf verzichtet hatte. So musste sich wenigstens niemand wegen völliger Nacktheit schämen. Sabine und ich gingen voraus, und sie hatte einige Spruchrollen in den Händen. Ein Teil davon waren Heilersprüche, jedoch waren auch einige Eisbälle und Eisstürme dabei, die wir bestimmt gut gegen Sansrie gebrauchen konnten. Dann stand ich wieder am Rand des Beckens. Nun galt es! Hoffentlich hatte ich mich nicht übernommen, denn ich hatte zwar zusammen mit Sally die zehn Schritt Distanz schon geschafft, aber das war im flachen Wasser gewesen, wo ich jederzeit stehen konnte, wenn ich es denn musste. Nun konnte ich mich nur noch auf meine eigenen Fähigkeiten verlassen, und mir war doch etwas mulmig zumute. Ich dachte an Sally! Sie hatte mir damit ein so schönes Geschenk gemacht, und nun war es an der Zeit, es zu nutzen. Mutig legte ich mich aufs Wasser und begann zu schwimmen. Boah, war das eisig! Ich schnappte nach Luft und schwamm etwas hektischer als nötig gewesen wäre. Sofort hörte ich Sabine: »Ganz ruhig! Keine Hektik!«, dann hörte ich sie irgendwo hinter mir planschen. Wo war ich? Konnte ich hier schon stehen? Ich versuchte es, spürte aber keinen Boden unter den Füßen. Mist! Langsam wurden mir die Arme schwer, aber ich schwamm weiter. Hier vielleicht? Oh ihr Götter Lyramions, helft mir! Ich hatte es noch immer nicht geschafft und bekam es langsam mit der Angst zu tun. Mühsam schwamm ich vorwärts und versuchte es ein weiteres Mal... und spürte den Boden. Sofort stand ich auf und hatte es geschafft! Yeah!!

Ich drehte mich um und sah Sabine heranschwimmen. Sie hielt die Hände hoch über ihre Brust und schwamm in Rückenlage nur durch einen Scherenbeinschlag vorwärts. Nun kam sie genau auf mich zu, und da sie nicht sehen konnte, wohin sie schwimmt, griff ich schnell unter ihre Schultern und zog sie kräftig aus dem Wasser. Die Heilerin gab einen erschreckten Laut von sich, stand aber dann sicher auf ihren Beinen. Sie meinte: »Danke. Das wäre gar nicht nötig gewesen, du hättest mir nur die Rollen abnehmen brauchen.« Aber meine Hände waren noch nass, und so warteten wir einen Moment, bis ich die kostbaren Spruchrollen übernahm. Inzwischen machte sich Nelvin auf den Weg, und er schwamm ähnlich unsicher wie ich zuvor. Leonaria hingegen hatte sich den leichten Rucksack auf die Brust gelegt und schwamm ruhig und abgeklärt rüber. Zwar lag sie sehr tief im Wasser, aber sie schaffte es, ohne dass die Sachen übermäßig nass wurden.

Sabine war inzwischen zurückgeschwommen und widmete sich Valdyn. Sie sprach beruhigend auf ihn ein, stellte sich dann mit dem Rücken zu uns und bat den Felinen sich ebenfalls so hinzustellen. Dann ergriff sie den angelegten rechten Arm des Katzenmenschen und beschwor ihn, dass er ihr vertrauen und sich einfach fallen lassen sollte. Es dauerte ein wenig, bis Valdyn sich traute, und er fauchte und schrie heftig, als Sabine sich in Rückenlage begab und anfing, ihn in dem Griff auf die andere Seite des Beckens zu ziehen. Der Ring

des Sobek verhinderte, dass Valdyn unterging, und so hatte Sabine leichtes Spiel mit ihm. Schließlich stand unser Kater wieder auf seinen eigenen zwei Füßen und war mehr oder weniger glücklich, es geschafft zu haben. Während Sabine dieselbe Prozedur mit Selena wiederholte, machten sich Nelvin und ich bereit, die Wurfgeschosse von Egil abzufangen. Die Devise war, dass Egil bloß nicht zu kurz werfen sollte. Wenn der Rucksack in dem Wasserbecken verschwand, dann würde es extrem schwer werden, ihn wieder herauszuziehen. Entsprechend fiel Egils kraftvoller Wurf aus, der uns beide beinahe von den Beinen geholt hätte. Es war schon eine Leistung, diesen schweren Rucksack zehn Schritt weit zu schleudern, und dann auch noch so zielgerichtet, dass er uns direkt in die Arme fiel. Wir konnten mit Mühe verhindern, dass er ins Wasser plumpste, und schafften das auch bei dem zweiten Wurfgeschoss des Kriegers. Nun musste Sabine nur noch einmal mit Selenas Ring des Sobek zu Egil schwimmen und der Krieger es bis zu uns schaffen, dann waren wir alle wieder vereint.

Erwartungsgemäß schaffte Egil die Strecke mit dem Ring und fand nach seiner Ankunft noch die nötige Courage, um Sabine zu sagen: »Ich hätte nichts dagegen gehabt, wenn du mich auch so sanft hergeschwommen hättest, wie Valdyn.« Inzwischen war Sabine allerdings selbst ziemlich fertig mit der Welt, denn sie war mit Abstand am häufigsten geschwommen, am Ende ihrer Kraft und heftig am Frieren. Nach kurzer Erholung verteilten Nelvin und ich die Ausrüstungsgegenstände an die Gruppe, wir konnten uns alle wieder anziehen und unsere Waffen aufnehmen, und dann konnten wir endlich weitergehen. Hoffentlich gab es kein weiteres Wasserbecken unterwegs, denn sonst...

Langsam wateten wir voran und kamen zu einer Abbiegung linker Hand. Auch dort war alles frei und wir gingen weiter. Nach knapp dreißig Schritt ging es erneut links herum, und von vorne sah ich eine Gruppe von vier Minotauren auf uns zukommen. Oh je! Ein Kampf im Wasser... na herrlich! Zwar waren es nur noch drei Gegner, die uns erreichten, weil einer unterwegs eingeschlafen war, trotzdem hatten wir alle Hände voll zu tun, um sie abzuwehren. Plötzlich gab es wieder ein paar fiese Erdstöße, und abgesehen von Egil und Selena wurden wir allesamt von den Beinen geworfen. Selbst über Valdyns Kopf schwappte das Wasser kurz zusammen, bevor er spuckend wieder auf die Beine kam und erneut jaulte, als hätte man einem Kater auf den Schwanz getreten. Einen Moment lang fragte ich mich, warum unser katzenhafter Freund eigentlich keinen Schwanz hatte, schließlich hatten doch alle Katzen für gewöhnlich Schwänze. Leider konnte ich mich dieser Frage nicht allzu lange widmen, denn ich musste kämpfen. Es dauerte schier eine Ewigkeit, bis der letzte Minotaurus in seiner Bewegung erstarrte und Egil genervt fragte: »Warum hat das so lange gedauert, Nelv?« Der Magier zuckte nur mit den Schultern und meinte: »Mit einem Mund voller Wasser zaubert es sich nicht besonders gut!« Wenigstens war das Wasser relativ klar und frisch. Ich wollte mir nicht vorstellen, in dunklem Brackwasser waten oder gar schwimmen und tauchen zu müssen.

Nachdem meine Gefährten ihre Arbeit beendet und vier tote Minotauren zurückgelassen hatten, gingen wir vorsichtig weiter. Ich beschloss die Stimmung aufzulockern und stellte die Frage, über die ich kurz zuvor bereits nachgedacht hatte: »Valdyn, sollten nicht eigentlich ALLE Katzen Schwänze haben?« Sabine, Egil und Nelvin fingen an zu lachen, selbst Leonaria stimmte mit ein – es war das erste und einzige Mal, dass ich die Elfe lachen hörte. Nur Valdyn schaute mich mit einem grimmigen Blick an und fauchte schon wieder bedrohlich. Ich glaube, er wollte nur noch hier weg, und sonst nichts...

Ein paar hundert Schritt weiter gab es rechts einen Durchgang zu sehen. Da ich noch immer voran ging, sah ich als erster, was dort wartete: Mindestens ein halbes Dutzend Minotauren, sowie die leuchtende Gestalt einer Frau. »Ich glaube wir sind am Ziel!«, rief ich meinen Gefährten zu. Sabine gab Selena und Nelvin die Schwarzmagier-Spruchrollen, und wir machten uns bereit für den Kampf unseres Lebens. Das da musste Sansrie sein, die Göttin der Schlangen. Seltsam übrigens, dass sie zwar Göttin der Schlangen hieß, dass wir aber nirgendwo auf diese Reptilien getroffen waren. Doch meines Wissens brauchten Schlangen ganz viel Wärme, und hier war es eher kühl als warm. Warum also lebte Sansrie in einer so kalten Wohnstätte?

Ich zwang mich zur Konzentration, wollte mich vor diesen schicksalshaften Gefecht auf gar keinen Fall ablenken lassen. Sansrie, wenn sie es denn war, ließ uns alle hereinkommen in den großen Saal, in dem sie vor einem Thron stand und uns erwartete. Ihr Thron war ähnlich schmuckvoll ausstaffiert wie ich das bei Pelani gesehen hatte, abgesehen von den Schlangenornamenten darauf. Und es waren auch nicht sechs, sondern ganze neun Minotauren, die sich in diesem Raum befanden und sich beherrschen mussten, um nicht sofort anzugreifen. Anscheinend ließ sie ihre Herrin aber noch nicht von der Leine. Ja, die Herrin... Ich muss sagen, sie war eine wunderschöne Frau, wahrlich anbetungswürdig, und sie erstrahlte in einem goldenen Licht, als wir uns näherten. Sie erinnerte mich ein bisschen an Gala, deren Statue ich zum Leuchten gebracht, und deren überirdisch schönes Gesicht mich angelächelt hatte. Der Zauber verflog allerdings schlagartig, als ich in die Augen der Frau blickte. Nichts als Kälte und Tod strahlten sie aus, und nichts anderes verbarg sich hinter dieser atemberaubenden Fassade. Dann schickte sie sich an zu sprechen, und ich bemerkte schockiert eine schlangenartige Zunge, die sich geschmeidig bis zu ihrem Kinn bewegte. Sie sagte zu uns: »Sssso,

Ssssterbliche wagen essss wieder einmal mich zzzu sssstören. Nun denn, sssseht meine Macht und ssssterbt in Qualen, Sssssssss«

Mit dem letzten Zischen ging eine schreckliche Veränderung mit Sansrie vor, denn sie verwandelte sich in eine fünfköpfige, drei Schritt große Hydra mit roten Schuppen. Ich hörte Egil schreien: »Ja Schlange, sieh unsere Macht und stirb in Qualen!! ATTACKE!!!« Dann begann das Gefecht. Während ich die Axt hob und sie in Richtung Sansrie warf, passte plötzlich alles zusammen. Eine Hydra... eine Wasserschlange! Der Keller stand nicht von der großen Flut unter Wasser, sondern weil Sansrie es so wollte. Das Becken, das uns solche Probleme bereitet hatte, war vielleicht sogar ihr Schwimmbecken. Deshalb hatten die Säulen im Tempel überall fünf Schlangenköpfe gehabt. Hoffentlich lebte ich lange genug, um meine Erkenntnisse weiterzugeben!

Alles ging irgendwie durcheinander. Minotauren liefen wild umher, meine Freunde wehrten sich nach Leibeskräften, und immer wieder griff ein roter Kopf in das Geschehen ein und schnappte nach einem meiner Gefährten. Meistens war es Egil. Doch dann ging alles ganz schnell: Nelvin ließ einen klirrend frostigen Eisschauer vom Stapel, der jeden einzelnen Minotaurus und Sansrie in arge Bedrängnis brachte. Im selben Moment zischte ein Eisball von Selena auf die Schlangengöttin und warf sie einen Schritt zurück. Leonaria schoss einen Morag Dart nach dem anderen auf die Hydra, Egil und Valdyn wehrten Minotauren ab, die neben ihrer Königin sogar mit den Erdbebensprüchen geizten und stattdessen die Äxte sprechen ließen. Nelvin biss auf die Zähne und zauberte einen zweiten Eisschauer, der die letzten lebenden Minotauren umwarf, aber auch den Magier vor Schwäche und Schmerzen torkeln ließ. Sabine fing ihn auf, bevor er in die Fluten stürzen konnte. Selena wich einem der Schlangenköpfe behände aus und schoss einen weiteren Eisball auf die Fünfköpfige, und da wir keine weiteren Gegner mehr hatten, konnte ich meine Attacken nun ebenfalls auf sie konzentrieren. Alle feuerten aus vollen Rohren auf Sansrie, die gar nicht mehr zu eigenen Angriffen kam. Der dritte Eisball der Sylphe brachte dann das endgültige Verderben über die Göttin der Schlangen. Sie wurde von den Beinen geworfen und fiel ins Wasser.

Der gewaltige Leib der Hydra lag vor uns. Drei der fünf Köpfe lagen unter Wasser und zahlreiche Bläschen stiegen von ihnen auf. Leonaria stürmte sofort vorwärts und lief auf Sansrie zu. Noch im Laufen zog sie eine kleine Phiole aus ihrer Robe und begann aus einer der vom Morag Dart gerissenen Wunden das Blut des Wesens aufzufangen. Als das kleine Fläschchen voll war, machte sie sorgsam einen Korken drauf und verstaute es wieder in einer der zahlreichen Taschen. Wir hatten es geschafft! Bevor ich mich freuen konnte, fiel mir auf, dass sich der große Brustkorb des Monsters noch hob und senkte. Allein es fehlte ihm die Kraft, um noch einmal aufzustehen. Dann erschlaffte der Leib völlig und begann damit, sich in ihre Frauengestalt zurück zu verwandeln. Plötzlich schlug die Frau die Augen auf, aber an dem gebrochenen Blick konnten wir zweifelsfrei erkennen, dass uns keine Gefahr mehr drohte. Dennoch gelang es ihr ein paar letzte Worte loszuwerden. Sie stöhnte: »Warum mussss ich immer wieder verlieren? Ich hassssse euch!!« Nach diesen Worten verwandelte sie sich in einen dünnen Nebel, der sich dann vollends verflüchtigte.

JA!! Wir hatten gewonnen!! Wir hatten das Unmögliche geschafft und die Schlangengöttin bezwungen, hatten ihr Blut geschöpft und unser Ziel erreicht. Riesige Freude stieg in mir auf, und nicht nur in mir, sondern wir jubelten alle lautstark und ausgelassen. Vor allem Egil konnte sich überhaupt nicht mehr halten. Übermütig hüpfte er durch die Gegend, schlug mit der Faust an eine Wand, stolperte über eine Minotaurusleiche, stürzte kopfüber ins Wasser, tauchte prustend wieder auf, lief auf uns zu und fiel jedem Einzelnen von uns in die Arme. Die drei Frauen bekamen von ihm einen großen, dicken Kuss auf die Wange aufgedrückt, was sie alle drei mehr oder weniger freudig über sich ergehen ließen. Mich sprang er so übermütig an, dass wir beide ins Wasser kippten, und schließlich fläzte er sich auf Sansries Thron, schlug eins seiner Beine über die Lehne und kostete den Triumph aus. Es war nicht schwer zu erraten, dass die Anspannung des Kampfes endlich von ihm abgefallen war. Und mit ihr verschwand auch die Angst vor Sansrie, die ihn zuvor gelähmt hatte. Sie wurde ersetzt durch grenzenlose Erleichterung, und sie hauchte seinem trüben und mürrischen Tag neues Leben ein. Das war Egil, wie ich ihn kannte, mochte und schätzte. Endlich war er wieder er selbst!

Während Egil zufrieden auf seinem Thron hing, heilte Sabine Valdyns Verwundungen, die er während des Kampfes mit den Minotauren erlitten hatte. Und mir fiel auf, dass das Wasser wesentlich kälter geworden war, als zuvor. Die Eisschauer und Eisbälle taten ihre Wirkung, und ließen die Temperatur auf Gefrierpunktnähe sinken. Dennoch fühlte ich keine Kälte in diesem Moment. Mir fiel ein, dass es zuvor schon jemandem gelungen war Sansrie zu bezwingen, nämlich meinem Großvater Thalion während seiner Suche nach dem Amberstar. Es machte mich umso mehr stolz auf diesen Sieg! Während Sabine Egil zu sich zitierte, um auch seine Verletzungen zu heilen, und der Krieger sehr widerwillig seinen Thron räumte, hörte ich Nelvin fragen: »Hast du genug Blut gesammelt, um die Adler zu befreien?« Die angesprochene Leonaria antwortete ihm: »Ja, es wird reichen.« Mir fiel dazu ein: »Gut, dass Leonaria sofort das Blut der Hydra genommen hat, denn sonst wäre uns Sansrie am Ende noch entkommen.« Einem Nebelstreif konnte man eher schlecht das Blut extrahieren... So aber: Alles richtig gemacht!

Ich schaute auf die Uhr und stellte fest, dass es beinahe 20 Uhr geworden war. Daraufhin meinte ich: »Wenn wir jetzt aufbrechen, dann schaffen wir es heute noch nach Illien!« Der gut gelaunte Egil, inzwischen vollständig geheilt, rief gleich: »Dann nichts wie los! Ich kann es gar nicht erwarten aus dem Wasser rauszukommen, in Illiens Taverne Bier zu trinken und ein paar süße Elfinnen aufzureißen!« Kopfschüttelnd wollte ich vorangehen, als Sabine nach mir rief. Ich solle kurz warten, meinte sie. Dabei untersuchte sie etwas im Wasser. Egil begann gerade eine Ansprache wegen der erneuten Verzögerungen, da warf sich Sabine ins Wasser, tauchte komplett unter und suchte den Boden ab. Wenige Sekunden später tauchte sie triefendnass wieder auf. Sie hatte Eiskristalle im Haar und die Robe klebte nass an ihrem Körper, aber sie hielt etwas in der Hand. Es waren ein schillerndes Halsband, sowie ein Ring. Wenn ich nicht völlig danebenlag, dann hatte Sansrie dieses Halsband zuvor in ihrer Frauengestalt getragen, es mussten also Überbleibsel von ihr sein. Sabine gab die beiden Teile Nelvin zur Aufbewahrung, und zog sich dann die Robe zurecht. Sie fröstelte sichtbar, und dass Egil sie wissen ließ: »Toll Sabine, du siehst nass echt heiß aus!«, half da auch nicht weiter. Leider hatten wir keine wärmende Kleidung dabei, die ich ihr nun hätte anbieten können.

Endlich machten wir uns auf den Rückweg, und neben mir schritt nun Valdyn zügig einher. Er konnte es gar nicht erwarten, zurück ins Trockene zu kommen und das Wasser zu verlassen, das hier nun wieder wesentlich wärmer war als an Sansries Thron. Zuvor mussten wir aber noch einmal das Becken passieren und die zehn Schritt zurückschwimmen. Sabine mahnte uns alle zur Vorsicht, denn es musste wirklich nicht sein, dass jetzt, nach bestandenem Abenteuer, noch etwas passierte. Wir machten alles genauso wie beim ersten Mal, abgesehen davon, dass Leonaria ein paar Strecken zusätzlich schwamm, um Sabine zu entlasten. Valdyn ließ sich als erster auf die andere Seite bringen, und kaum hatte er festen Boden unter den Füßen, da watete er schnellen Fußes zur Treppe, verließ das Wasser, ging die Treppe hoch, fiel oben auf die Knie und… küsste den Boden! Ja wirklich! Dann setzte er sich mit dem Rücken zur Wand und wartete geduldig darauf, dass wir mit der ganzen Schwimmerei fertig werden. Selena setzte sich bald zu ihm, und schien ebenso erleichtert zu sein, wie Valdyn. Ich schaffte komplett stressfrei die Distanz und stellte fest, dass mir das Schwimmen richtig viel Spaß machte. Nach diesem Abenteuer würde ich mich damit noch viel mehr auseinandersetzen, dessen war ich mir sicher.

Es dauerte ein Weilchen, bis wir alle Ausrüstungsgegenstände verteilt und uns allesamt trockengelegt hatten. Sabine hatte mit ihrer nassen Robe das größte Problem und sie hoffte sehr, dass sie sich nicht erkälten würde. Eine kranke Heilerin sei schließlich ein miserables Gruppenmitglied. Nun, das sah ich anders! Nicht nur hatte Sabine uns bisher immer wieder zusammengeflickt, wenn uns die Monster auseinandergenommen hatten, sondern sie hatte auch hervorragende Ideen und war sehr ehrgeizig. Meiner Meinung nach hatte sie nicht nur in diesem Tempel, sondern auch sonst, den größten Anteil an unserem Erfolg, und sie war ein äußerst wichtiges Gruppenmitglied geworden. Überraschend stimmte mir Egil zu und ließ lautstark von sich hören: »Das kann ich nur bestätigen! Ohne Sabine wären wir niemals so weit gekommen. Und irgendein Esel unserer Gruppe vertraute dir nicht, weil er seine eigenen Ängste nicht unter Kontrolle halten konnte. Ja, ihr habt richtig gehört: Euer tapferer Krieger war heute ein Schisser! Es tut mir aufrichtig leid, Sabine, dass ich dich mit meinem ungerechtfertigten Misstrauen beleidigt habe! Und es tut mir ebenso leid, dass ich euch allen so auf den Sack gegangen bin!«
Sabine ging zu Egil und legte ihm die Hand auf die Schulter: »Ist schon in Ordnung. Wir haben alle Angst gehabt. Angst ist etwas völlig Natürliches, und du musst dich nicht dafür schämen. Auch Krieger dürfen Angst haben, und ich kann sehr gut nachvollziehen, wie du dich gefühlt hast. Alles, was ich dir vorwerfen kann ist, dass du nicht offen damit umgegangen bist und uns nicht vorher schon gesagt hast, wie du fühlst.«
Egil schaute ihr fest in die Augen: »Na hör mal! Ich bin der Krieger unserer Gruppe. Was hätte es für einen Eindruck gemacht, wenn ich euch gezeigt hätte, dass ich die Hosen voll habe?«
Sabine sagte sanft: »Einen menschlichen Eindruck? Ja, du bist der Krieger, aber wir sind schließlich eine Gruppe. Wir halten alle zusammen und helfen einander, nicht nur im Kampf, sondern auch so. Du bist doch nicht allein! Und du bist gerade mal neunzehn. Es ist keine Schande, Schwäche zu zeigen, erst recht nicht vor deinen Freunden, die dich verstehen!«
»Schnurrrr, wir hatten heute alle Schiss. Frag mich mal! Wenn ihr mich jemals wieder ins Wasser zwingen wollt, verlasse ich lieber die Gruppe! Schnurrr«, meinte Valdyn.
»Ich habe meine Angst schon in dem Moment klargemacht, in dem du den Auftrag, Sansrie zu jagen, angenommen hast, erinnerst du dich?«, fügte ich hinzu.
»Ja ja, ich weiß das. Aber ich wollte bloß mit gutem Beispiel vorangehen«, erwiderte der Krieger.
»Nein«, sagte Sabine daraufhin. »Du hast dich vor unserer Reaktion gefürchtet und versucht es zu überspielen. Doch damit hast du deine Freunde verletzt, die deine schlechte Laune ertragen mussten. Dabei kannst du dich uns jederzeit anvertrauen. Wir haben alle Angst gehabt und niemand hätte über dich gelacht!«
»Und wir sitzen alle im selben Boot, müssen alle über unsere Grenzen gehen, wenn wir diese wundervolle Welt noch retten wollen«, ergänzte Nelvin.

Auf schnellstem Wege liefen wir zurück zum Ausgang des Tempels. Dabei erzählte ich von meinen Überlegungen Sansrie betreffend, die ich während des Kampfes angestellt hatte, und erntete dafür

Zustimmung. Als wir den Teleporter durchschritten hatten, hörte ich aus meinem Gepäck ein knisterndes Geräusch. Der Stein der Sansrie hatte sich tatsächlich in seine Bestandteile aufgelöst und war verloren. Zum Glück konnten wir unbehelligt den Tempel verlassen. Ich fragte mich, was nun aus den Bewohnern von Snakesign wurde. Obwohl sie sie sicherlich auch fürchteten, war ich mir relativ sicher, dass sie Sansrie ebenso verehrten. Ob sie jemals erfahren würden, was im Tempel geschehen war? Andererseits wusste ich, dass Sansrie schon von Thalion umgehauen worden war, und jetzt hatte sie in voller Blüte wieder vor uns gestanden. Vielleicht würde sie sich auch von dieser Niederlage erholen und sich in einigen Jahren mit bösen Taten zurückmelden. Na dann würde aber mein eigener Enkelsohn ausziehen und sie dafür fünf Köpfe kürzer machen...

Endlich standen wir wieder unter freiem Himmel. Die Sonne war gerade untergegangen, und wir flogen auf dem Hexenbesen schnurstracks zum Windtor zurück. Auf der Insel der Winde dauerte es ein paar Minuten, bis wir das passende Tor für den Weitertransport nach Illien gefunden hatten, aber schließlich kamen wir dort heraus. Nun noch schnell mit dem Besen zur Stadt geflogen, dabei zahlreiche Bäume umrundet und stets auf eventuelle Hindernisse aufgepasst, und im letzten Licht der Dämmerung standen wir vor dem Stadttor, das auch im Zwielicht noch Begeisterung in mir auslöste. Dann betraten wir die Stadt und gingen so schnell wir konnten zu Pelanis Palast. Dort mäßigten wir das Tempo und fragten nach einer spontanen Audienz, die uns sogleich gewährt wurde. Leonaria nahm das Blut aus der Robe und sagte mit Stolz im Gesicht: »Es ist vollbracht, mein Fürst!«
Pelani staunte nicht schlecht: »Ihr habt mit Sansrie gekämpft und sie tatsächlich besiegt? Unfassbar, ich bin unendlich glücklich! Leonaria, bitte nimm du das Blut und befreie die Adler und die Wächter von dem Fluch. Ihr anderen habt euch unsere ewige Dankbarkeit verdient. Bitte nehmt diesen Schlüssel. Er öffnet die Tür zur Schatzkammer. Sucht aus, was immer ihr für angemessen haltet und was ihr für euren schwierigen Weg braucht. Außerdem gebe ich euch diese Flöte. Mit ihr könnt ihr einen Adler rufen, der euch zu eurem Ziel fliegen wird.«

Als wir uns auf den Rückweg machten, hielt uns Leonaria kurz auf. Sie meinte, sie wolle nun zuerst den Auftrag abschließen und den Fluch lösen. Das müsse sie allerdings ohne uns tun. Am kommenden Morgen würde sie uns in der Taverne treffen, uns berichten wie es gelaufen ist, und uns auch zeigen, wie wir die Flöte einsetzen können. Dann schaute sie Nelvin noch einmal tief in die Augen und machte sich auf den Weg, ließ uns allein im Palast zurück. »Auf zur Taverne«, meinte Egil munter, und wir hatten nichts gegen diesen Weg einzuwenden. Zuvor jedoch wollten wir einen Blick in die Schatzkammer werfen. Mit dem Schlüssel öffneten wir die Tür und staunten nicht schlecht über die angesammelten Reichtümer der Elfen. Geschmeide, Waffen, Edelsteine, Rüstungen, Ringe und ganz viel Gold. Da wir Abenteurer und keine Plünderer sind, haben wir uns nur für wenige Dinge entschieden. Ein Mithrilhemd nahmen wir für Valdyn mit, damit er besser geschützt war als bisher. Ein weiterer Paradering wurde mir an den Finger gesteckt, zwei von den interessanten Wunschmünzen nahmen wir an uns, und einen Topas-Edelstein für den Weg zum Navstein. Wir hätten sicherlich auch 100.000 Gold mitnehmen können, doch unser Vorrat war durch Sansries Tempel wieder angewachsen, und so verzichteten wir vorerst darauf.

Dann gingen wir zur Taverne. Da es hier auch Gästezimmer zu erstehen gab, quartierten wir uns sogleich für die kommende Nacht dort ein. Nachdem wir uns bequeme Sachen angezogen hatten, gingen wir in den Schankraum und bestellten zu essen und zu trinken. Da sich die Nachrichten über unseren Kampf gegen Sansrie und die Rettung der Adler wie ein Lauffeuer in der Stadt verbreiteten, mussten wir weder für die Zimmer noch für die Verpflegung etwas bezahlen. Natürlich haben wir dennoch einen kleinen Betrag abgegeben, um die Kosten zu decken.

Das Essen schmeckte gut und war reichlich, und dabei besprachen wir die weitere Vorgehensweise unserer Gruppe. Am folgenden Tag wollten wir nach Gemstone reisen und uns dort umschauen. Und ich war sehr gespannt auf meinen ersten Flug mit einem Adler. Sabine, Nelvin und Valdyn verschwanden bald darauf in ihre Betten, Selena, Egil und ich blieben noch eine Weile dort sitzen, und schließlich zog sich auch die Sylphe zurück. Egil hatte sich inzwischen das vierte Bier bestellt und war schon reichlich beschwipst. Ich fragte ihn, ob er die richtige Entscheidung traf, denn am folgenden Tag würde er einen ordentlichen Werwolf haben. Mein Freund wollte aber davon nichts wissen. Er meinte, er hätte sich heute zum Affen gemacht mit seiner Angst, aber er konnte nichts dagegen tun. Er hat schon Dämonen bekämpft, gegen Schurken gefochten, und alle möglichen Monster vor das Schwert bekommen. Doch eine Göttin? Das war etwas ganz anderes, und wäre es nicht unumgänglich auf unserem Weg gewesen, dann hätte er sich das niemals zugetraut. Mit Gala oder Bala würde er sich schließlich auch niemals anlegen. Entsprechend groß war die Anspannung vorher, und das führte zu der schlechten Laune, die ich erlebt hatte. Aber nun hätten wir Sansrie besiegt, und es sei an der Zeit zum Feiern. Egil machte mir deutlich klar, dass er der Ansicht sei, unsere Gruppe könne sämtlichen Gefahren trotzen, wenn wir zusammenhielten. Nur das mit dem Zusammenhalten, das müsse er noch lernen und verbessern…

Dieser Mann, mein Freund Egil, hatte mich gerade in den ersten Tagen meines Daseins als Abenteurer immer wieder auf Kurs gebracht, und nun war für mich eine Gelegenheit, ihm etwas davon zurückzugeben.
Ich sagte ihm: »Hör mal, du solltest dir wirklich nicht zu viele Vorwürfe machen. Abgesehen von den Kriegern im Haus der Trainer, warst du bisher auch noch nie mit einer Gruppe zusammen unterwegs. Valdyn, Sabine, Nelvin und vor allem Leonaria haben so viel mehr Erfahrung als du und ich. Da ist es kein Wunder, wenn wir hin und wieder mal anecken und uns zum Narren machen.«
»Meinst du?«, fragte mein Freund leicht schwerfällig. Der Alkohol hatte bereits Wirkung gezeigt.
»Aber klar, glaub mir. Du könntest bestenfalls mal ein wenig respektvoller gegenüber Sabine sein. Sie ist eine sehr gute Freundin geworden, unsere Heilerin, die sich für uns und die Gruppe aufgeopfert hat. Ich mag es nicht, wenn du sie nur als Frau siehst, bei der du dir vielleicht Hoffnungen auf eine Nacht mit ihr machst. Sie ist ein wertvolles Mitglied unseres Teams, das haben wir heute erst wieder gesehen – und wie!«
Der Krieger antwortete: »Ich gebe dir Recht, Lunselin, aber glaube mir: In Sachen Frauen hast du noch viel zu lernen. Meine Sticheleien und Flirts sind manchmal etwas derb, das gebe ich ja zu, aber sie erwidert diese Aktionen. Sie reagiert darauf, und das bedeutet, dass sie mich mag. Vertrau mir! Dafür habe ich ein sicheres Gespür!«
Ich staunte: »Dann bist du über Nacht zum Frauenkenner geworden? Ich habe gar nicht mitgekriegt, wie du den passenden Zaubertrank zu dir genommen hast. Noch gestern hatten wir beide nämlich denselben Erfahrungsstand, nämlich ungefähr null! Meine erste Erfahrung heißt Sally, und du hast mir gesagt, dass du auch viel weniger mit Mädchen zu tun hattest, als du es dir gewünscht hast. Woher kommt also dein plötzliches Wissen, hm?«
»Intiu... Intu... ition... Intuition!«, lallte der Krieger schwerfällig und grinste. »Ich bin mir sicher, den Mädchen gefällt sowas. Das haben meine Mentoren im Haus der Trainer auch immer gesagt.«
Aber klar... sicher doch! Krieger mochten das so sehen. Grobe Klötze, die meinten, man könne mit einem Mädchen ähnlich derbe umgehen, wie mit einem Hauklotz! Ich war froh, dass ich meine Gedanken nicht sofort laut aussprach, sondern mir aus Gründen der Rücksichtnahme und der Freundschaft die Worte zurechtlegte: »Ich gehe jede Wette ein, dass Sally ein solches Verhalten nicht gefallen würde. Und Sabine scheint mir auch nicht der Typ dafür zu sein. Ich habe schon einige Male beobachtet, wie sie diese Sprüche gekränkt haben. Vielleicht versuchst du es mal mit dem sanften Weg, anstatt mit derben Anzüglichkeiten? Und vielleicht mag sie dich dann sogar noch viel mehr?«
»Ach Lunsi! Du hast deinen Weg, und ich habe meinen. Wir werden ja sehen, wer zuerst punktet. Aber was Sabine angeht, so ist das Thema für mich erledigt. Ich habe sie heute mit meinen Verdächtigungen verloren, und werde mir nicht länger Hoffnung auf sie machen. Nein, ich werde sofort handeln! Ich werde noch in dieser Nacht mit einem niedlichen Elflein meine Unschuld verlieren. Vorher gehe ich nicht ins Bett!«
Jetzt echt? Wirklich? Das konnte ja wohl nicht sein Ernst sein! Beschwörend sagte ich zu ihm: »Egil, bitte denke darüber noch einmal nach, und zwar bei klarem Kopf. Mein Rat ist: Tu es nicht! Warte auf jemanden, den du wirklich liebst, und mit dem es etwas ganz Besonderes sein wird. Ich finde es falsch, sich einfach wegzuwerfen, nur um ein Mann zu sein. Warte lieber auf die Richtige! Du hast doch noch alle Zeit der Welt!«
Egil klopfte mir auf die Schulter, als er mir mit leicht brüchiger Stimme antwortete: »An dir ist echt ein Paladin verloren gegangen, Lunselin! So viel Ehre im Leib hatten nicht einmal die ganz Großen! Dennoch muss ein Mann tun, was ein Mann tun muss! Und wer weiß, ob wir in einem Monat überhaupt noch leben. Auf gar keinen Fall will ich als Jungfrau sterben, und genau das werde ich heute Nacht verhindern!«

Es sah nicht so aus, als könnte ich mit Argumenten noch etwas erreichen, also wünschte ich ihm eine angenehme Nacht und ging auf mein Zimmer. Ich mochte Egil wirklich gerne und versuchte auch, ihn in der Sache zu verstehen, aber es wollte mir nicht gelingen. Ich würde mich auf keinen Fall wegwerfen. Und ich würde auch nicht auf die Idee kommen Sally zu verführen, bevor es nicht wirklich an der Zeit dafür war, nur um es mal getan zu haben. Das war nicht mein Stil, egal ob wir bald untergehen würden, oder nicht. Im Gegenteil: War es nicht ein größerer Anreiz die Welt zu retten und alle Gefahren zu überstehen, wenn irgendwann eine Nacht mit der geliebten Freundin als Belohnung in Aussicht stand? Entsprechend waren meine letzten Gedanken des Tages an Sally gerichtet. Zwar stellte ich es mir sehr schön mit ihr vor, aber das würde es auch noch in einem Jahr sein, ohne Druck und ohne die gewaltige Last auf den Schultern, diese Welt retten zu müssen. Ich wollte leben! Und ich wollte die erst 15-jährige Sally nicht entehren. Ob Paladin oder nicht, es fühlte sich einfach falsch an, und ich betete zu Gala, dass auch Egil die richtige Entscheidung traf und sich nicht an irgendeine fremde Elfe verschenkte...

TAG 31: Von Elfen und Zwergen

Zum ersten Mal seit meinem Aufbruch von zuhause hatte ich wieder ganz alleine geschlafen. Kein Schlafsaal, nicht mehrere Betten im selben Raum, keine Doppelzimmer, sondern ein Zimmer nur für mich. Entsprechend hatte ich keinen Plan, ob meine Gefährten schon auf den Beinen waren, als ich aufwachte, und die ersten

Sonnenstrahlen meine Nase kitzelten. Ich stand auf, kleidete mich an, packte mein Zeug zusammen, hinterließ sogar das Bettzeug in einem ordentlichen Zustand und verließ schließlich das Zimmer. Im Schankraum sah ich außer Egil und Valdyn bereits alle Freunde sitzen, und sie grüßten mich freundlich, als ich eintrat. Ich bestellte ein kräftiges Frühstück, und während ich aß, gesellten sich erst Valdyn, und schließlich auch Leonaria zu uns. Von Egil war noch nichts zu sehen, und ich fragte mich, wie es ihm wohl ergangen sein mochte.

Leonaria machte einen sehr glücklichen Eindruck. Sie begrüßte uns herzlich und bekam das Lächeln kaum aus ihrem Gesicht. Es kleidete sie sehr gut, und wesentlich besser als die grimmige Miene des Vortags. Sie sagte, dass alle Adler und Wächter vom Stein befreit wurden, und dass uns ganz Illien damit zu ewiger Dankbarkeit verpflichtet sei. Dann erklärte sie uns die Flöte, die Fürst Pelani uns gegeben hatte. Mit ihrer Hilfe konnten wir nun die Adler rufen. Auf einem dieser edlen Geschöpfe hätten zwei Menschen samt Ausrüstung Platz und könnten sich von den Tieren überall hinfliegen lassen. Egal, wo auf Lyramion wir uns befanden, die Adler würden den Ton der magischen Flöte auf jeden Fall hören, es konnte nur sein, dass sie ein wenig mehr Zeit brauchten, um zu uns zu gelangen, wenn wir weiter von Illien entfernt wären. Doch wir sollten nur geduldig warten, sie würden auf jeden Fall kommen. Für sechs Leute brauchten wir drei Adler, also sollten wir dreimal in die Flöte pusten. Die Riesenadler ließen sich durch einfache Kommandos steuern, wie links, rechts, flieg, landen, höher, tiefer und warte. Wenn wir drei Adler riefen, musste nur der Vorderste gelenkt werden, die anderen beiden würden ihm dann folgen. Es sei ganz einfach, und es sei noch nie jemand heruntergefallen.

Das klang alles ziemlich gut, aber ich hatte ein kleines Problem damit: Ich fragte Leonaria, ob wir nicht vier Adler benötigen würden, also für sieben Personen. Leider sagte sie darauf, dass sie uns nicht begleiten werde. Ihr Platz sei hier, in Illien, bei ihren Adlern. Auf meine Bemerkung hin, dass Illien ebenfalls dem Untergang geweiht wäre, sofern der Plan der Moraner, das Wasser von Lyramion auf den gelben Mond zu transportieren, aufgehen würde, meinte sie, dass sie das zwar genau wisse, dass es aber im Moment noch ihre Bestimmung wäre, bei den Adlern zu bleiben. Meine flehentlichen Blicke zu Sabine und Nelvin, mir bei der Überzeugungsarbeit zu helfen, brachten leider keinen Erfolg ein. Sehr schade, denn wir hätten jemanden mit ihren Fähigkeiten sehr gut in unserer Gruppe gebrauchen können. Vielleicht würde es zu einem späteren Zeitpunkt gehen, meinte die Elfe. Bis dahin hätte sie noch einen guten Tipp für uns: Die Stadt der Elfen hätte in jeder ihrer vier Ecken einen größeren Stadtgarten, in dessen Mitte ein Brunnen stehe. Mit Hilfe der Wunschmünzen in unserem Gepäck könnten wir unsere Schnelligkeit, unser Charisma, unsere Fähigkeit zur Abwehr von Magie, ja sogar unser Glück zu unseren Gunsten beeinflussen. Vielleicht würden uns diese neuen Fähigkeiten an der einen oder anderen Stelle das Leben retten?

Bald darauf machte sich Leonaria auf den Weg. Sie verabschiedete sich herzlich von uns allen, besonders von Nelvin, wie mir schien, und dann verließ sie die Taverne. Da sich Egil noch immer nicht blicken ließ, erklärte ich mich bereit, auf dem Zimmer des Kriegers nach dem Rechten zu sehen. Als ich den Raum betrat, hörte es sich so an, als würde dort gerade ein Baum gefällt. Egil schlief tief und fest (allein, wie ich erleichtert feststellte), und ich war mir nicht sicher, ob ich ihn wecken sollte. Letztendlich entschied ich mich dagegen und verließ das Zimmer auf leisen Sohlen wieder. Unser Aufbruch würde sich demnach verschieben… Wir beschlossen, uns mal die Brunnen der Stadt anzuschauen und stellten fest, dass sie inmitten von herrlichen Gärten standen, ähnlich wie der Stadtgarten von Spannenberg, nur viel schöner und größer. Ein Steinkopf stand jeweils vor dem Eingang und gab uns ein Rätsel auf, bevor wir zu den Brunnen treten durften, aber es war nichts Schwieriges. Es waren allgemeine Fragen, die jeder von uns leicht beantworten konnte, und mit Lösungen wie Nase, Spiegel oder Nähnadel.

Nur ein Steinkopf machte es uns schwer. Er sagte zu uns: »Ratet ihr das Lösungswort, lass ich euch zum Zauberort. Also: Ich bin am Fass ein festes Band, ein Spielzeug bin ich in Kinderhand, ein Schmuck am Finger einer Braut, ein Flor im Feld, bevor es taut. Nun, was bin ich?« Ich dachte zunächst an einen Ring, aber das passte nicht zum Flor im Feld, also entschied ich mich für das Wort „Reif“, und tatsächlich verschwand der Steinkopf daraufhin im Boden. Als wir eben durch die entstandene Öffnung gehen wollten, da kam die Wand aber wieder hoch und der Steinkopf sagte: »Ich reime zwar nicht gut, doch gern, verzeiht mir das, ihr klugen Herrn! Nur allzu selten lauscht mir wer, da fällt das Ruhigbleiben schwer.« Danach versenkte sich der Steinkopf wieder und der Weg war frei. Kopfschüttelnd, aber amüsiert setzten wir unseren Weg fort und bestaunten auch den vierten Brunnen der Stadt. Auf die Benutzung der Münzen verzichteten wir aber, solange wir nicht vollzählig versammelt waren.

Auf dem Rückweg zur Taverne statteten wir dem Trankhändler einen Besuch ab, und kauften uns ein paar weitere Phiolen für die Auffrischung der magischen Kräfte. Wir würden sie sicherlich gut brauchen können, da wo wir hingingen. Fast drei Stunden nach dem Verlassen der Taverne waren wir wieder dort, und fanden einen ziemlich übernächtigten Egil vor, der gerade mühsam versuchte, etwas Essen in sich zu behalten. Hatte ich es nicht gesagt? Hatte ich doch, oder? Da ich aber nicht gerne in offenen Wunden herumbohre, verzichtete ich auf jeglichen Kommentar. Und auch die anderen Gruppenmitglieder verzichteten auf eine größere Szene. Sabine wirkte den Zauber Vergiftung heilen auf Egil und befreite ihn von seinem Rausch, damit wir alsbald

aufbrechen konnten, und währenddessen beratschlagten Nelvin und ich die Vorgehensweise für unseren Besuch der Zwergenstadt. Während Nelvin dafür war, mit Hilfe der Windtore und des Hexenbesens nach Gemstone zu gelangen, wäre ich gerne auf einem Adler geflogen. Nelvin meinte, wir sollten die edlen Tiere nicht überstrapazieren, sondern sie nur für Flüge über die Berge nutzen, wohin uns kein anderes Transportmittel bringen würde. Ich war dafür, die Reise mit den Adlern wenigstens einmal zu versuchen, immerhin hatten wir hart dafür geschuftet. Nelvin blieb aber standhaft und meinte, das würden wir ja auch tun, sobald es erforderlich wäre. Und der Weg nach Gemstone wäre mit unseren Mitteln leicht zu beschreiten. Ich erhielt Unterstützung von Valdyn, Nelvin erhielt sie von Sabine und die Heilerin gab außerdem zu bedenken, dass unser höhenängstlicher Krieger sein Essen im Magen behalten müsse. Daher wäre der Hexenbesen mit der geringen Höhe die sichere Wahl. Letztendlich gab ich nach, zückte den Hexenbesen und ließ meine Gefährten aufsteigen. Aber bald schon würde ich auf einem Adlerrücken sitzen, das schwor ich mir!

Wir verließen die Elfen und ich blickte auf ein sehr gastfreundliches und insgesamt sympathisches Volk zurück. Sicher haben sie die eine oder andere Macke, aber die haben wir Menschen ja ebenfalls. Gestern waren wir sieben Personen, verteilt auf fünf Rassen: Menschen, Elfen, Halbelfen, Felinen und Sylphen. Und ich könnte von jeder Rasse einige Macken aufzählen! Am wenigsten noch von Halbelf Nelvin, aber das liegt auch nur daran, dass er so ein ruhiger und gelassener Vertreter seiner Art ist. Über die Halbelfen ist allgemein bekannt, dass sie sich weder den Menschen noch den Elfen zugehörig fühlen, was sie zu einer rastlosen, geradezu ausgestoßenen Art macht, die sich in keiner der beiden Gesellschaften wirklich zuhause fühlt. Aber wie gesagt, auf Nelvin traf das nicht zu, denn er kam mit allen Wesen sehr gut aus.

Besonders lange konnte ich diese Überlegungen nicht aufrecht halten, denn meine Konzentration wurde gebraucht, um den Bäumen auszuweichen und um meine Freunde nicht mit den Ästen und Zweigen zu peitschen. Außerdem waren wir auch schnell da, und ich landete den Besen direkt vor dem Windtor. Wenige Sekunden später hatten wir die Illien-Insel verlassen und befanden uns einmal mehr auf der Insel der Winde. Da das Gemstone-Tor noch niemand repariert hatte, mussten wir nun wieder mit dem Hexenbesen über das Wasser fliegen. Zu sechst konnte ich den Abstand zur Wasseroberfläche wieder auf ungefähr fünfzehn Schritt erhöhen, so dass auch unser Kater halbwegs entspannt bleiben konnte. Es war einmal mehr ein langer Flug! Bald wären einige Stellen meines Körpers komplett wund und durchgescheuert... Aber was tut man nicht alles, um die Welt zu retten? Das Heldendasein ist wahrlich kein Zuckerschlecken, das könnt ihr mir glauben. Es hat so seine tollen Momente, gar keine Frage, aber es ist auch harte Arbeit und ein absolutes Gefühlschaos. Ich könnte jetzt einige Stunden lang Dinge aufzählen, die ich in diesem Moment viel lieber getan hätte, aber da sich das sicherlich jeder gut vorstellen kann, verzichte ich an dieser Stelle darauf. Außerdem würdet ihr mich sicher sofort aufwecken und mir zurufen, ich solle aufhören zu träumen. Das geschah mir schließlich öfter!

…wie auch in diesem Moment! Der Flug verlief so eintönig, dass ich meinen Gedanken erneut erlaubt hatte, in jenseitige Sphären abzudriften. Als mich Selenas Hand vorsichtig in den Arm kniff und mich ein leiser Schmerz durchzuckte, wachte ich wieder auf. Ich folgte ihrer ausgestreckten Hand, die gerade auf etwas deutete. Und als ich das Ziel ihrer Hand erblickte, rutschte mir einen Moment lang das Herz in die Hose! Es war eine Seeschlange! Eine riesige Seeschlange!! Sie musste mindestens zwanzig Schritt lang sein, und befand sich bestenfalls einhundert Schritt von uns entfernt. Sofort flog ich in die entgegengesetzte Richtung weiter, versuchte Abstand zu gewinnen. Ich wollte es nicht darauf ankommen lassen herauszufinden, ob diese Kreatur uns auf dem Besen erreichen konnte, oder nicht. Als ich erneut den Kopf wandte, war die Seeschlange verschwunden. Sie musste abgetaucht sein. Wir blieben weiterhin angespannt, aber das Monster ließ sich nicht wieder blicken. Bis zum heutigen Tag habe weder ich noch einer meiner Gefährten dieses Wesen ein zweites Mal gesehen. Es blieb ein Mysterium! Erst recht wenn ich daran dachte, dass es in den neueren Büchern hieß, dass diese Wesen eigentlich seit der Katastrophe um den roten Mond als ausgestorben galten.

Auf jeden Fall konnte ich mir das Träumen gehörig abschminken, so viel war klar. Also orientierte ich mich erst einmal und stellte fest, dass ich links die Gemstone-Insel und gleichzeitig rechts die Waldinsel sehen konnte. Natürlich ist das auf der Landkarte genau andersherum, aber da wir ja von Norden nach Süden flogen, änderte sich die Perspektive und... ach, ihr wisst schon Bescheid, was ich damit sagen will, nicht wahr? Jedenfalls flog ich nun weiter linker Hand, also auf die Gemstone-Insel zu, etwa dorthin, wo sich auf meiner Landkarte der niedliche, kleine, blaue Punkt, also das Windtor, befand. Wenn wir schon einmal hier waren, dann konnten wir das auch gleich wieder aufstellen. Je mehr Windtore, desto kürzer der Besenritt, desto besser das körperliche Wohlbefinden, desto besser die Laune, so dachte ich mir. Etwa eine halbe Stunde später hatten wir das Tor erreicht, und es dauerte eine weitere halbe Stunde lang, bis das Tor endlich wieder so stand, wie es stehen musste. In der Ferne waren schon die Stadtmauern von Gemstone zu sehen, eng an die hohen Berge geschmiegt, wie es die Art der Zwerge war. Eine weitere halbe Stunde später standen wir schließlich vor dem Tor zur Stadt.

Enttäuschung machte sich breit! Eigentlich hatte ich erwartet, dass das Stadttor der Zwerge das Tor der Elfen bei weitem überragen würde, was Pracht und Schönheit anging, aber da hatte ich mich gründlich getäuscht.

Ein einfaches metallenes Tor mit einem Schmiedehammer drauf, das war alles, was wir zu sehen bekamen. Dafür versprachen wir uns viel mehr vom Inneren der Stadt. Also öffneten wir das Tor und gingen hinein. Wenige Momente später musste ich mich bereits gedanklich korrigieren: Ich befand mich nicht in der prächtigen Zwergenstadt Gemstone, sondern ich war in den Gemstone-Ruinen! Vom einst so prächtigen Hauptsitz des stolzen Zwergenvolks war nicht mehr viel übriggeblieben. Die Hämmer in den Schmieden waren verstummt, und die Straßen zwergenleer. Die meisten der Behausungen waren ohne Dächer, und die eingebrochenen Mauern zeugten vom Untergang der Pracht.

Egil war konsterniert. »Die Zwerge hätten ruhig etwas mehr in ihre Stadt investieren können, aber vermutlich waren sie auch hierfür zu geizig!«
Nelvin zeigte sich etwas versöhnlicher: »Bedenke, dass diese Stadt seit bald zwei Jahrzehnten verlassen ist. Wind und Wetter haben ihr zugesetzt, und es gab niemanden mehr, der sie pflegen konnte.«
Sabine meldete sich ebenfalls zu Wort: »Wenn die Zwerge schon so lange fort sind, dann waren sie bereits vor dem Einschlag des dritten Mondes nicht mehr hier. Die Flutwelle wird ebenfalls zur Zerstörung beigetragen haben. Bedenkt auch, dass die elementaren Gewalten ausgereicht haben, um den ganzen Kontinent auseinander zu reißen!«
»Genau mein Gedanke!«, stimmte ich mit einem Seitenblick auf Egil zu.
»Knurrrr, ich hab da mal ne Frage!«, meldete sich plötzlich Valdyn zu Wort. »Wenn eure Zwerge schon so lange weg sind, vorher aber noch diese komische Maschine gebaut haben. Warum wurde sie dann nicht längst in Betrieb genommen? Was hat so lange gebraucht, dass erst jetzt die große Gefahr droht?«
Wir schauten den Felinen alle ziemlich verdattert an. Er hatte Recht! Der ganze Vorgang hätte eigentlich schon viel früher beginnen können. Also warum blieb die Maschine so lange inaktiv? Eine gute Frage.
Nelvin war der Erste, der seine Sprache wiedergefunden hatte. »Darüber kann ich nur spekulieren«, sagte er. »Die Maschine soll das Wasser vom Planeten auf den Mond befördern. Das ist sicherlich keine einfache Prozedur, denn dazu muss das Wasser durch den Weltraum reisen. Womöglich mussten erst sehr komplizierte Zauber gewirkt werden, damit es überhaupt funktioniert. Oder die Echsen mussten auf Morag erst einen Gegenpol bauen, bevor es klappt. Genau sagen kann ich es leider nicht, aber so muss es sein. Sonst wäre unser schöner Planet längst trocken.«
»Dann ist es eben jetzt so weit. Schade nur, dass sich Shandra nicht schon früher gemeldet hat, denn dann hätten wir nun mehr Zeit, um es aufzuhalten«, sagte Sabine
»Dann wären Lunselin und ich aber noch nicht alt genug gewesen, um die Welt zu retten!«, entgegnete Egil.
Sabine schaute den Krieger belustigt an. Ich beeilte mich zu sagen: »Da hat er nicht ganz unrecht. Thalion war auch vor fünf Jahren nicht mehr für ein solches Abenteuer bereit. Also musste Shandra warten, bis ich alt genug bin.«
Sabine war nicht überzeugt: »Hätte der große Magier nicht andere, mächtige Helden finden können, die das übernehmen, anstatt zwei unbedarfte Jungspunde dazu auszuwählen?«
»Welche denn? Hast du auf unserer Reise schon welche gesehen?«, entgegnete der Krieger. »Es gibt keine Helden mehr auf Lyramion. Seit der Katastrophe kümmern sich alle Menschen um den Wiederaufbau von Städten, Landwirtschaft und Handel. Wir sind die ersten Helden seitdem. Was glaubst du, warum wir so viele Aufträge bekommen und Dinge erledigen müssen? Weil es nicht genug Helden gibt, die das übernehmen. Selbst die überaus fähigen Elfen verbringen die Zeit lieber mit den Blumen ihrer Stadt, anstatt da draußen für Gerechtigkeit zu sorgen!«
Nelvin ermahnte uns zur Ruhe: »Streitet nicht schon wieder. Wir wissen leider nicht genau, wieviel Zeit uns noch bleibt, um die Echsen aufzuhalten. Aber Shandra wird uns sicher genug Zeit einkalkuliert haben.«
Sabine stimmte ihm zu: »Richtig! Die Maschine schwieg zwei Jahrzehnte lang. Vielleicht braucht sie auch noch ein ganzes Jahr, um aktiv zu werden? Es gibt keine Informationen, also tun wir, was nötig ist, und behalten dabei einen kühlen Kopf.«
Das rief mich auf den Plan: »Shandra trieb uns aber schon zur Eile. Er wollte, dass wir so schnell wie möglich den Tempel der Bruderschaft betreten und das deutet für mich darauf hin, dass die Katastrophe bald beginnt.«
Der Krieger bestätigte: »Schon möglich! Für mich ist es jedenfalls kein Zufall, dass das ausgerechnet nach dem Abschluss meiner Kriegerausbildung geschieht. Ich fühle mich vom Schicksal berufen!«
Sabine verdrehte nun völlig entnervt die Augen: »Au Mann!! Einbildung ist auch eine Bildung.«
»Wir wissen es nicht! Und es ist müßig, darüber zu diskutieren! Lasst uns die Zeit lieber damit verbringen, in den Ruinen hier nach Hinweisen zu suchen«, sagte Nelvin schnell. Er wollte es nicht zu einem neuerlichen Streit kommen lassen. Also machten wir uns lieber schnell auf den Weg.

Wir begannen damit, uns genauer umzusehen. Rund fünfzig Schritt hinter dem Eingang der Stadt, standen die Reste eines einstmals großen und prunkvollen Gebäudes. Das halb verwitterte Schild neben dem Eingang ließ uns wissen, dass wir vor Kires Palast standen, oder eben den Überresten davon. Vorsichtig betraten wir das Gemäuer, und blickten immer wieder voller Sorge zur Decke, in der Hoffnung, dass nicht alles einstürzen wird, während wir die Räumlichkeiten erkunden. Selena stellte in gebrochenem Lyramionisch die Frage, warum die Zwerge den Palast vier Schritt hoch gebaut haben, wo sie doch so ein kleines Volk sind. Eine gute Frage, die wir abgesehen von Vermutungen über Prunk oder möglicher Platzangst der Zwerge nicht mit

Sicherheit beantworten konnten. Egil war einige Schritte voraus gegangen und bog als erster in die große Ratshalle ein, die einmal das Zentrum des Palastes gewesen sein musste. Plötzlich blieb er stehen, hielt uns mit abgespreizten Armen auf und machte mit ruhiger Stimme einen weiteren Vorschlag: »Oder aber, die Zwerge haben die Decke so hoch gemacht, damit auch eine Gigantula hier behaglich wohnen kann!« Was?

Ein Blick hinter den Krieger bestätigte mir, was ich eigentlich gar nicht wahrhaben wollte. Tatsächlich hatte sich hier eine dieser Riesenspinnen eingenistet, wie sie uns bereits den Weg zu Thalions Ausrüstung versperrt hatte. Ich erinnerte mich noch bestens an diesen fiesen Kampf, dem Egil und ich nur mühevoll entkommen waren. In diesem Moment kam das Ungetüm fauchend auf uns zu, und auch drei Giftspinnen und fünf Große Spinnen kamen aus den Ecken hervor. Was soll ich sagen? Damals waren wir zwei Kämpfer zu Beginn unserer Karriere, mit schlichten Langschwertern bewaffnet und ohne große Erfahrungen. Heute waren wir sechs zu allem entschlossene Helden mit außergewöhnlichen Fernwaffen, und dieser Kombination hatte weder Gigantula noch ihr Hofstaat irgendetwas entgegen zu setzen. Es dauerte nur einen Wimpernschlag, da war der Kampf gelaufen, und wir konnten die Erkundung fortsetzen.

Es gab nicht besonders viel zu sehen, und noch weniger zu holen. In einem hinteren Bereich des Palastes fanden wir schließlich Kires private Gemächer, und darin ein paar Truhen und Kommoden, die einige verwertbare Gegenstände beinhalteten. Neben Wunschmünzen, sechs Gemmen, einem Diamanten und einem Rubin (benötigten wir beide noch für unsere Edelstein-Sammlung!), einer breiten Palette an interessanten Tränken und Phiolen, sowie einer weiteren Zielbrosche, einem Paradering, einem Mithrilhemd und einer stattlichen Summe an Gold, fanden wir auch ein Buch, das wie ein Tagebuch aussah, und bestimmt von Kire geschrieben worden war. Die Edelsteine gab ich Selena, die Tränke sollte Sabine untersuchen, ob sie nach all den Jahren noch verwendbar waren, das Mithrilhemd packten wir erst einmal nur ein, da weder Nelvin noch Selena oder Sabine es tragen wollten, der Paradering ging an die Heilerin, und die Zielbrosche bekam Nelvin.

Und dann wurde es Zeit, sich dem Tagebuch zu widmen. Ich blätterte durch die Blätter und war enttäuscht, denn die meisten Seiten waren zum Teil zerstört, die Schrift verblasst und so gut wie nicht mehr zu entziffern. Wenigstens die letzten Eintragungen konnte ich noch gut lesen. Ich überflog sie schnell, stellte fest, dass bestenfalls der letzte Eintrag von Bedeutung war und zitierte ihn sogleich für meine Gefährten:
»Wir haben heute unsere Arbeit an den Maschinen im unteren Teil des Tempels der Bruderschaft vollendet. Mich stört an der Sache zwar immer noch, dass wir nicht wissen, wofür diese Maschinen nütze sind, aber das ist jetzt bedeutungslos, denn schließlich wird als Lohn für unsere Arbeit unser größter Traum wahr: Wir gelangen zum grünen Juwel! Morgen werden alle Zwerge von Gemstone das seltsame Schiff der Bruderschaft besteigen und auf eine lange Reise gehen. Doch obwohl ich überglücklich sein sollte, bin ich es nicht. Zweifel nagen an mir, ob wir das Richtige tun. Nun, jetzt ist es zu spät! Die Freude der Zwerge, zum grünen Juwel zu kommen, ist so groß, dass ich nichts mehr tun könnte, um sie aufzuhalten. Was mich nach wie vor stört, ist, dass die Mitglieder der Bruderschaft ihre Kapuzen so tief im Gesicht tragen, dass man sie nicht erkennen kann. Ich kann mich nicht erinnern, auch nur einem von ihnen je ins Gesicht geblickt zu haben. So, nun verlassen wir Gemstone und überlassen unsere Stadt der Natur. Möge sie mit ihr tun, was immer sie will. Kire, Oberhaupt der Zwerge von Gemstone.«
»Hat noch jemand eine Frage?«, warf Egil in den Raum.

Nein... keine Fragen mehr... alles hatte sich bestätigt! Unsere Theorien waren korrekt, die richtigen Schlussfolgerungen waren gezogen und die letzten Zweifel beseitigt worden. Die Maschine befand sich wirklich im Tempel der Bruderschaft hinter der Wand aus Kristall, die Zwerge waren tatsächlich zum grünen Mond gereist und die Echsen hatten alle Völker unseres schönen Planeten erfolgreich hinters Licht geführt. Und nur wir konnten sie noch stoppen! Oder es zumindest versuchen, denn bisher hatten wir noch keinen Plan, wie wir die Kristallwand überwinden konnten, um überhaupt nur in die Nähe der Maschine zu gelangen. Also hieß es weitersuchen. Auf dem Rückweg aus dem Palast dachte ich über das eben Gehörte nach. Wie konnte Kire, der Anführer der Zwerge, sich nur dazu verleiten lassen, diese Maschine fertig zu stellen, wenn er weder die Besitzer des Geräts noch dessen Verwendungszweck kannte? Eigentlich hätten alle seine Sinne Alarm schlagen müssen, aber die Gier der Zwerge war sprichwörtlich, ihr Bestreben nach Reichtümern so groß, dass jegliche Vernunft abgeschaltet war. Doch nun hatten sie eine weitere Katastrophe über Lyramion gebracht, und es mochte gut sein, dass es die Letzte war...

Wir verließen den Palast und beschlossen, weiter durch die Stadt zu gehen und uns umzuschauen. Vielleicht gab es ja noch etwas zu holen, das uns bei unserer Aufgabe helfen konnte. »Am besten einen Hinweis darauf, wo diese kleinen Edelsteindiebe ihre Mine versteckt haben!«, meinte ein geladener Egil. Während wir so durch das einstmals prächtige Gemstone gingen und einen weiteren Magiebrunnen passierten, aber keine Lust verspürten eine Wunschmünze hinein zu schnippen, dachte ich an den gestrigen Tag, denn mir brannte noch eine Frage auf dem Herzen, die ich meinem kriegerischen Freund nun stellte: »Sag schon, wie war denn nun dein erstes Mal?«

Egil schaute mich verdutzt an, und sah sich dann aufmerksam um. Als er feststellte, dass ihn die anderen – vor allem Sabine – nicht hören konnten, raunte er mir leise zu. »Kann ich Euch nicht sagen, Sir Lunselin, denn es fand nicht statt!«
Ich war überrascht... Egil hatte so entschlossen gewirkt. Wollte ihn etwa keine Elfe haben? Oder hat der hohe Alkoholpegel es verhindert? Da ich es in diesem Moment angebracht fand, zum Schutze meiner Gesundheit auf jegliche Sticheleien zu verzichten, fragte ich stattdessen schlicht: »Warum nicht?«
Etwas genervt raunte Egil mir zu: »Weil du so ein Moralapostel bist, mein Freund!«
Ehrlich? Hatte Egil wegen mir verzichtet? Oder war da noch etwas, das er mir nur nicht sagen wollte? Er wirkte plötzlich so verlegen... »Aber du wirktest so entschlossen, so als könne ich dich nicht stoppen?«
Genervt drehte sich Egil zu mir um und raunte: »Ist das jetzt gerade ein wichtiges Gespräch?«
In dem Moment rief Sabine: »Ich glaube dort hinten ist ein Eingang, das sollten wir uns ansehen.«
Wie zur Bestätigung nickte Egil mir zu und überrascht bemerkte ich, dass eine tiefe Röte sein Gesicht durchzog. Wow! Er tat immer so hart, aber hinter dieser harten Schale verbarg sich doch ein verletzlicher, empfindlicher Mensch. Was sich in Sansries Tempel schon angedeutet hatte, wurde mir hier nun bestätigt, und ich musste mir ehrlich eingestehen: Was auch immer der wahre Grund für seine Abstinenz gewesen war, so war ich froh und stolz darüber, dass Egil seine Jungfräulichkeit nicht einfach weggeworfen hatte. Ich beschloss, ihn nicht mehr danach zu fragen, sondern darauf zu warten, dass er auf mich zukam. Und wenn er es nie tat, dann war es eben so. Zu viel Neugier war eben auch nicht gut.

Hinter dem von Sabine gezeigten Eingang lag ein größerer Platz, der vielleicht mal ein Versammlungsort gewesen war. Im Zentrum dieses Platzes erkannte ich ein Loch im Boden, aus dem die Spitze einer Leiter herausschaute. Nelvin fiel ein Schild an einer der Wände nahe des Eingangs auf. Die verwitterten, zwergischen Buchstaben zeigten übersetzt das Wort „Waffenkammer“, und das war für uns nicht uninteressant. Im selben Moment zischte Valdyn uns an und legte einen Finger an die Lippen, bevor er eine Hand hinter das Ohr legte und auf das Loch im Boden deutete. Ich trat näher, und konnte nun auch von unten einige Sprachfetzen hören: »Beeil ... müss ... Waf ... raus ... vor ... Mons ... uns ... schen ...« Wir waren nicht allein! Wir griffen nach unseren Waffen und dann stiegen wir vorsichtig die Leiter runter. Egil ging als Erster, denn er war am besten gerüstet. Valdyn folgte, dann huschte Selena die Leiter hinunter, dicht gefolgt von mir. Unten beeilte ich mich Platz zu machen, damit Sabine und Nelvin ebenfalls runterklettern konnten, und dann spähte ich mühsam durch die Dunkelheit. Ob ich Licht machen soll, fragte ich leise. »Aber natürlich!«, lautete die Antwort Egils, der auf Heimlichkeit pfiff und sich einer offenen Konfrontation nicht scheute. Vorsichtig schauten wir uns um und gingen vorwärts. Bereits einen Raum weiter sahen wir die Quelle der Geräusche, denn dort standen vier verwegen aussehende Krieger, die sich an einem schweren Eisenschrank zu schaffen machten. Als sie uns entdeckten, rief einer: »Niemand wird uns die mächtigen Zwergenwaffen streitig machen. Los, Leute! Tötet die Eindringlinge!«

Kennt denn keiner dieser Tunichtgute auf der Welt mehr das Wort „Verhandeln“? Warum müssen immer erst die Waffen sprechen? Das hier waren keine Monster, sondern Menschen, und eigentlich wollte ich keine Menschen mehr grundlos umbringen. Aber da sie einfach angriffen, und uns damit einen Grund lieferten, gab es mal wieder keinen Ausweg aus meinem Dilemma. Oder doch? Die vier Männer drangen auf uns ein, und sogleich konnte ich feststellen, dass es sich um geübte Kämpfer handelte. Außerdem hatten sie gute Rüstungen, die nicht leicht zu durchdringen waren. Ich fragte Nelvin, ob er sie lähmen könne, und danach Valdyn, ob sie über Magie verfügten. Wenig später erstarrte einer von ihnen mitten in der Bewegung, und der Feline rief mir zu, dass sie nicht zaubern können. Na perfekt! Ich rief laut: »Haltet sie auf, aber tötet sie nicht!«, und beeilte mich, meine Wurfaxt zu schleudern, da einer der Krieger gerade Nelvin etwas zu sehr bedrängte. Wenig später hatten wir vier unbewegliche Statuen dort stehen. Ich wusste inzwischen, dass der Zauber einige Stunden lang anhielt, und dass die vier Krieger alles mitbekamen, was um sie herum geschah. Also sprach ich laut und für alle vernehmbar: »Ihr habt es unserer Gnade zu verdanken, dass ihr den heutigen Tag überlebt. In Zukunft solltet ihr das Plündern und Morden sein lassen und es stattdessen mit Freundlichkeit und Ehrlichkeit versuchen, denn sonst habt ihr beim nächsten Mal vielleicht nicht so viel Glück. Eine zweite Chance habt ihr bekommen, eine dritte wird es nicht geben!« Egil lachte laut auf und meinte erneut: »Der Orden der Paladine hat ein neues Mitglied: Sir Lunselin!« Sabine lächelte und klopfte mir mit den Worten auf die Schulter, ich sei fast zu gut für diese Welt. Ich freute mich über das Kompliment, denn die Paladine waren ein ehrenwerter Orden und ihre Vernichtung ein großer Verlust für Lyramion. Und wenn wir einfach wahllos alle töteten, obwohl wir bessere Optionen hatten, dann waren wir nicht besser als die Monster da draußen...

Kaum war ein Thema ausdiskutiert, schon tat sich eine neue Frage auf. Sollten wir uns nun selbst an dem Eisenschrank die Finger schmutzig machen, oder waren wir dann auch nicht besser als die Eindringlinge? Da wir mit der Rettung der Welt ein ehrenhaftes Motiv hatten und alle Hilfe brauchten, die wir kriegen konnten, entschieden wir uns schließlich dafür, den Schrank zu öffnen. Immerhin konnte es ja sein, dass sich darin ein Navstein befand, oder eine strenggeheime, magische Waffe, mit der man Kristallwände mühelos zum Einsturz bringen konnte. Selena brauchte ungewöhnlich lange für das Schloss dieses Schranks, aber letztendlich gelang es ihr, es zu überwinden. Was wir darin fanden, waren gewöhnliche Zwergenwaffen. Ein paar Äxte,

wie Egil bereits eine trug, sowie eine Schleuder, mit der man Steinkugeln groß wie ein Apfel verschießen konnte. Da wog allein die Munition schon mehr als unsere Rucksäcke noch zu tragen bereit gewesen wären. Außerdem wollte ich mir nicht vorstellen, was die Steinkugeln mit empfindlichen Dingen wie Phiolen oder dem Monsterauge anstellen würden. Apropos... warum hatte uns eigentlich das Monsterauge nicht vor der Gigantula gewarnt? Ich fragte meinen katzenhaften Gefährten, der schnurrend erwiderte, dass er das Gerät nach unserem unfreiwilligen Bad im Tempel von Sansrie noch nicht zurückbekommen hätte. Es war mir ein wenig peinlich, als ich erkennen musste, dass das gute Stück ausgerechnet in meinem Rucksack herumlag.

Nachdem ein weiteres Problem flink gelöst worden war, beschlossen wir, dass wir von den Waffen keine mehr benötigten. Die Fernwaffen waren uns ohnehin inzwischen lieber geworden, und Nahkampfwaffen hatten wir bereits genug. Ich fragte Selena, ob sie in der Lage sei, den Schrank wieder zu verschließen, damit die Krieger ihn nicht öffnen konnten. Meine grünhäutige Gefährtin erwiderte, sie könne ihn verschließen, aber nicht dafür sorgen, dass die Fremden ihn nicht erneut öffnen können. Auf jeden Fall waren die vier Krieger anschließend wieder so weit, wie vor unserer Ankunft, und sie konnten sich ihre nächsten Schritte gut überlegen. Da es sonst nichts mehr in der Tiefe zu finden gab, kletterten wir die Leiter wieder hoch und setzten unseren Rundgang durch die Ruinenstadt fort.

Wir durchstreiften die alten Gemäuer und schauten uns ausgiebig um, konnten jedoch nichts entdecken, was eine nähere Untersuchung erforderte. Ich ertappte mich dabei, wie ich mich unwillkürlich immer mal wieder umdrehte, so als erwartete ich, dass diese fremden „Möchte-gern-Krieger“, wie Egil sie bezeichnete, mit gezogenen Waffen hinter uns auftauchten und ihre zweite Chance wegwarfen. Aber alles blieb ruhig. Als wir im nordwestlichen Bereich der Stadt eine verschlossene Tür durchschritten, die uns in den Hof eines Gebäudes führte, das womöglich früher einmal als Taverne gedient haben mochte, war ohnehin alles andere vergessen. Ich traute meinen Augen kaum, als ich das sah, und meinen Freunden ging es nicht besser. Dieses hier zu sehen, hätten wir alle wohl am wenigsten erwartet: Einen Zwerg! Wo kam der denn auf einmal her? Wir hatten doch gehört, dass ALLE Zwerge Lyramion verlassen hatten. Und doch stand er da, etwa 1,3 Schritt groß, stämmig, mit wildem Haar- und Bartwuchs, und stetig in den Himmel schauend. Er hatte uns bis jetzt nicht einmal bemerkt, sondern er stand bloß da, starrte in den Himmel und schien irgendwas zu murmeln.

Doch etwas stimmte nicht. Als wir näher traten, und der Zwerg uns noch immer nicht wahrnahm, bemerkte ich, dass die Gestalt des kleinen Mannes seltsam durchscheinend war. Ich konnte einen alten, verwitterten Stuhl hinter ihm erkennen, und wenn ich genau hinsah, bemerkte ich ein unstetes Flackern.
»Das muss ein Geist sein!«, sagte ich zu meinen Gefährten, die ebenso fasziniert dort standen, wie ich.
»Erscheinen Geister nicht für gewöhnlich nur nachts?«, fragte Egil.
»Nicht unbedingt. Geister sind zumeist an den Ort gebunden, wo die Person zuvor gestorben ist. Und sie erscheinen nur, wenn sie etwas im Diesseits hält, wie große Trauer, eine unerfüllte Aufgabe, oder so etwas.« Sabine meldete sich zu Wort: »Schaut mal dort auf dem Stuhl. Da sitzt ein Skelett, vermutlich das Skelett unseres Geistes.«
»Ist so ein Geist gefährlich, Lunselin?«, fragte Egil und griff zur Waffe, ohne sie zu ziehen.
»Kann ich auch nicht sagen«, antwortete ich ihm und schaute fragend Nelvin an.
»Das ist unterschiedlich«, meinte der Magier. »Es kommt wohl auf die Umstände an. Wir sollten wachsam sein, aber nicht zuerst angreifen.«
»Können wir mit ihm kommunizieren?«, wollte Sabine wissen.
»Kann schon sein«, erwiderte Nelvin und ging vorsichtig ein paar Schritte auf den Geist zu, um ihn anschließend in Zwergensprache zu begrüßen.

Der Zwergengeist tauschte für einen Wimpernschlag einen Blick mit Nelvin aus, nur um im nächsten Moment wieder zum Himmel zu blicken. Doch dann hörte ich ihn in unserer Sprache sprechen, und ähnlich wie bei Shandra schien seine Stimme von weit her zu kommen, als er auf Lyramionisch sagte: »Alle sind weg, alle flogen davon, nur mich haben sie nicht mitgenommen! Warum hat Dönner mich nur vergessen?«
»Wie ist dein Name?«, fragte Nelvin.
»Bore«, antwortete ihm der Geist nach einem kurzen Moment, ohne die Blickrichtung zu ändern.
»Was ist passiert?«, hielt der Magier die Konversation aufrecht.
»Ich wär auch gern mit dem großen Schiff zum grünen Juwel geflogen! Aber ich war verletzt und lag im Bett. Und dann hat Dönner vergessen, mich mitzunehmen. Und jetzt bin ich ganz allein hier in Gemstone, ja ganz allein.«
Mühsam versuchte ich die Worte zu verstehen. Der Aufbruch der Zwerge musste so schnell geschehen sein, dass sie gar nicht mehr an ihren Patienten gedacht, ihn schlicht vergessen hatten. Ich fragte mich, wann wohl sein Fehlen erstmals aufgefallen war. Vermutlich erst, nachdem sie auf dem sogenannten grünen Juwel angekommen waren und den Verrat seitens der Echsenmänner verstanden hatten.
Egil mischte sich ein und fragte: »Also hältst du den Mond für einen Edelstein?«

Der Geist schaute ihn an, und ein sehnsüchtiger und zugleich habgieriger Ausdruck tritt in sein Gesicht. Fast sabbernd vor Gier und Enttäuschung stammelte er: »Ja, ja, Reichtum und Macht, große Macht! Nur ich nicht, warum ich nicht?«
Au weia! Diese Echsenmänner hatten die Zwerge eiskalt ausgenutzt und sie an ihrem wundesten Punkt getroffen. Sobald die Möglichkeit auf Schätze bestand, schalteten Zwerge ihren Verstand komplett aus und waren wie Wachs in den Händen der fremden Rasse. Und nun hatten sie sich selbst ins Exil gebracht und Lyramion zum Untergang verdammt, nur um am Ende verraten und verkauft mit leeren Händen da zu stehen. Mir fiel ein, dass Bore den Namen Dönner erwähnt hatte. Er war der ehrenwerte Zwerg gewesen, der Großvater Thalion geholfen hatte, ein Stück des Amberstar von seiner Krone zu befreien. Ich wusste, dass jener Zwerg eine eigene Mine hatte, und ich hoffte, dass es sich um die Mine handelte, wo Kire den Navstein versteckt hatte. Also fragte ich mutig: »Wir suchen Dönners Mine. Kannst du uns sagen, wo sie sich befindet?»

Nach wenigen Sekunden antwortete der Geist: »Ja, einst war ich in Dönners Mine beschäftigt, aber jetzt, wo alle weg sind, hab ich keine Lust mehr, dort allein zu arbeiten. Ich hab den Schlüssel auf der Insel vor der Mine versteckt. Man muss nur diesen Stab vor dem Hügel auf der Insel in den Boden stecken.« Mit diesen Worten holte er einen Holzstab aus dem Kittel hervor. Plötzlich meinte er wohl, ein Geräusch von oben zu hören, denn er riss den Kopf hoch und suchte hoffnungsvoll den Himmel ab. Dass er den Stab dabei zu Boden fallen ließ, schien er gar nicht zu bemerken. Dann fing der Geist von Bore an zu verblassen, und wenige Sekunden später war er völlig verschwunden. Nur der Stab lag noch immer auf dem Boden.

»Unfassbar! Unglaublich! Diese Zwerge...«, schnaubte Egil. »Sollten wir dieses Volk jemals treffen, dann werde ich ihnen mal ein paar Takte erzählen. Man lässt niemanden zurück!«
Nelvin hatte eine eigene Theorie: »Ich bin mir sicher, dass Shandra hier seine Finger im Spiel hatte, und uns Bore geschickt hat, damit er uns den Stab aushändigt. Es würde passen. Er hilft uns bestimmt dabei, an den Navstein zu kommen und ich denke, dass wir ihn finden und verwenden sollen.«
Valdyn erhob seine dunkle Stimme und fauchte: »Grrrr. Wie habgierig und machtversessen kann ein Volk sein, dass sie eines ihrer Mitglieder einfach so vergessen? Knurrrr«
Sabine interessierte sich mehr für ein anderes Thema, denn sie hätte gern gewusst, woran Bore letztendlich gestorben war. Das Skelett auf dem Stuhl sah nicht so aus, als hätte ihm jemand Gewalt angetan. Nelvin war sich sicher, dass der Zwerg vor Gram gestorben war. Nach der Abreise seines Volkes war jeder Lebenswille in ihm erloschen. Er hatte sich nicht mehr um die Bedürfnisse seines Körpers gekümmert, sondern nur tieftraurig in den Himmel gestarrt, bis er irgendwann nicht länger stehen konnte. Ich dachte darüber nach, ob ihn nicht auch der Absturz des Mondes umgebracht haben konnte, doch dann hätte er vermutlich nicht mehr auf dem Stuhl gesessen, und so machte Nelvins Theorie durchaus Sinn.

Egil hob vorsichtig den Stab auf, so als erwarte er, dass er sich jeden Moment in Luft auflösen könnte, ähnlich wie es sein vorheriger Besitzer gerade getan hatte, und anschließend machten wir uns auf den Rückweg zum Eingangstor der Stadt. Von den Kriegern war noch immer nichts zu sehen, wie ich erfreut feststellte, und inzwischen neigte sich die Sonne dem Horizont entgegen, so dass die Luft langsam kühler wurde. Wir liefen weitgehend schweigsam, denn jeder von uns hing seinen Gedanken nach. Ich fragte mich, wie es den Zwergen auf dem Waldmond ergangen war, seitdem sie von den Echsen dort abgesetzt worden waren. Der Blick in die Kristallkugel hatte teilweise die Vergangenheit gezeigt, nämlich den Teil, wo die Zwerge gerade mit dem Luftschiff fortgeschafft worden waren. Die andere Kugel zeigte, wie sie sich durch den Wald kämpften, aber war das die Gegenwart, oder war das vielleicht schon vor fünfzehn Jahren passiert, und inzwischen war das stolze Volk der Zwerge bereits ausgestorben? Immerhin sprach S'Orel von einem „verseuchten" Mond, und das konnte für das kleine Volk nichts Gutes heißen. Nun, vielleicht würde ich es schon bald erfahren...

Wenig später hatten wir den Strand erreicht, und dort unser Lager aufgeschlagen. Wir planten am nächsten Tag zur Waldinsel zu fliegen und dort Dönners Mine aufzusuchen. Inzwischen war ich mir sicher, dass sie sich dort befinden musste, denn sie war früher schon ganz in der Nähe des Walds von Darlogna gewesen. Wir aßen, unterhielten uns ein wenig, und sowohl die Sylphe als auch der Feline unterhielten uns mit ein wenig Musik. Bald hatte Sabine ein Gespräch mit Nelvin begonnen, und auch Selena und Valdyn plauderten leise miteinander, wie ich erfreut feststellte.

Dann trat Egil an mich heran, legte mir die Hand auf die Schulter und fragte mich: »Wollen wir beide uns noch ein wenig am Strand die Beine vertreten?«
Ich gähnte, war wirklich müde von diesem harten Tag, und verspürte keine große Lust, meine wunden Füße weiter zu strapazieren. Also antwortete ich ihm: »Ne, ich glaube, ich will heute nicht mehr laufen.«
Egil schaute genervt und sagte: »Doch, willst du!« und zog mich gleich auf die Beine und hinter sich her. Und dann dämmerte mir endlich, worum es hier ging, oder gleich gehen sollte.

Während wir schlenderten, erzählte mir Egil, dass er ernsthaft die Absicht hatte, seine erste Nacht mit einer Frau zu verbringen, und dass auch meine gut gemeinten Worte ihn nicht davon abbringen konnten. Aber dann

fiel es ihm zunächst sehr schwer, eine willige Elfe zu finden, die ihn nicht mit dem Satz „Was soll ich denn mit einem Kind?“ abspeiste, weil ihr Lebensalter schon dreistellige Werte erreicht hatte. Nach längerer Suche hatte er dann tatsächlich eine halbwegs junge Begleiterin von 42 Jahren gefunden, die ihn aber ähnlich wie ich nur davon überzeugen wollte, dass er sich die erste Verschmelzung für die wahre Liebe aufheben sollte. Die Elfe hatte ihm zumindest ein wenig kuscheln angeboten, und so gingen sie gemeinsam zu Bett, denn Egil dachte sich, dass es immerhin ein Anfang war, und er vielleicht später noch etwas mehr herausholen könnte. Leider hatte sein Alkoholpegel zu dem Zeitpunkt bereits einen kritischen Stand erreicht, bei dem er sich nicht mehr sicher war, die Tat überhaupt noch ausführen zu können. So blieb es in dieser Nacht bei etwas Wärme, Trost und oberflächlichen Streicheleinheiten, und soweit er noch davon wusste, konnte er über Sanya, so der Name der Schönen, nichts als Gutes erzählen, vielleicht einmal abgesehen davon, dass sie am Morgen beim Aufwachen nicht mehr an seiner Seite geweilt hatte. Aber wenigstens hatte sie ihn verständnisvoll, und nicht so herablassend behandelt, wie andere Elfen.

»Nun, vermutlich sind wir in ihren Augen nicht mehr als kleine Welpen, die noch nicht einmal das erste Jahrhundert überstanden oder die große Flut miterlebt haben«, sagte ich zu meinem Freund.
Egil konterte mit flinker Zunge: »Ja, aber im Gegensatz zu ihnen sind wir Welpen, die gerade dabei sind, die Welt zu retten!«
»…aber immer noch Welpen!«, blieb ich stur bei meiner Meinung. »Und daher sollten wir vielleicht zunächst die Welt retten, und erst hinterher nach Zuneigung fragen.«
»Ich hoffe nur, dass uns das auch gelingt, und es überhaupt ein „hinterher“ für uns gibt«, sagte Egil mit einer gewissen Resignation in der Stimme.
»Was ist denn los mit dir?«, fragte ich im Gegenzug. »Wo ist deine Zuversicht geblieben, die du mir noch vor einem Monat täglich gepredigt hast?«
Seine Antwort war ernüchternd: »Unser ganzes Abenteuer ist dermaßen komplex, voller verworrener Risiken, Gefahren und Unwägbarkeiten, so dass ich mir über gar nichts mehr sicher sein kann. Gib mir einen klaren Auftrag, dann erledige ich das schon. Aber sag mir nicht: Irgendwo versteckt auf drei verschiedenen Himmelskörpern befindet sich eine unbekannte Maschine hinter einer Kristallwand, die mit unbekannten Mitteln zerstört werden muss, um in einer unbekannten Zeit die Vernichtung unserer Welt zu verhindern. Da sind mir entschieden zu viele Unbekannte drin, und das frisst mich auf, vor allem, wenn ich auf dem Weg auch noch Götter und Göttinnen aus dem Weg putzen muss. Ich bin auch nur ein Mensch und ich spüre den Druck, nicht nur in meinen Lenden, sondern auch auf den Schultern. Alles, was mir im Moment noch geblieben ist, das ist ein schwacher Funke an Hoffnung, dass wir als Gruppe gemeinsam alles erreichen können.«
»Na das ist doch immerhin ein Anfang, mein Freund!«, baute ich ihn auf. »Und alles Weitere sehen wir, wenn es so weit ist. Shandra schickt uns nicht auf eine unmögliche Mission, davon bin ich überzeugt. Solange wir alle zusammenhalten und Freunde bleiben, uns nicht zerstreiten, solange werden wir auch erfolgreich sein. Wir sind schon so weit gekommen, wie ich es nie für möglich gehalten hätte.«
»Das ist wahr! Wir haben schon viel erreicht«, bestätigte Egil mit energischem Kopfnicken.
»Na also, dann Kopf hoch, weitermachen, die Welt retten, und danach klappt es dann auch mit den Mädchen. Wir werden beide nicht als Jungfrau sterben und in einigen Jahren über den Unsinn lachen, den wir zuweilen labern, wenn wir uns mal wieder gegenseitig verrückt machen.«
»Klingt nach einem guten Plan, Lunselin!«
»Siehst du!«
»Kein noch so guter Plan überlebt den ersten Kontakt mit dem Feind, wie du weißt...«
»Aber mit Freunden, Egil. Komm schon, gehen wir zu unseren Freunden zurück. Schlaf eine Nacht darüber, und morgen sieht die Welt wieder sonniger aus, und deine Zuversicht kehrt zurück.«
Gemeinsam machten wir uns auf den Rückweg zur Gruppe.

Als wir das Lager betraten, feixte mich Egil an und meinte: »Ein Wort von unserem Gespräch zu Sabine, und ich sehe mich gezwungen, dich in sehr feine Streifen zu schneiden!«, und knuffte mich gutgelaunt in die Rippen. Ich erwiderte: »Und wer soll dich dann von deinen ganzen dummen Taten abhalten?«, und beeilte mich aus seiner Reichweite zu kommen. Bald darauf machten wir uns bereit für die Nacht. Die Wache übernahmen Egil, Valdyn und Selena, und so konnte ich durchschlafen, hoffte ich zumindest. Mein letzter Gedanke galt Sally. Ich vermisste sie sehr und hätte viel dafür gegeben, einfach mit ihr zu kuscheln, so wie Egil mit Sanya. Über den Gedanken „Halte durch, Lunselin. Deine Zeit kommt schon noch!“, schlief ich ein.

TAG 32: Suchen und Finden sind zwei völlig verschiedene Dinge

Ich erwachte bei Anbruch der Dämmerung und fühlte Tatendrang in mir. Ich hatte gut geschlafen und überraschend nicht von Echsenwesen, Monstern oder Zwergen geträumt, und ich stellte erfreut fest, dass heute mein erstes Jubiläum war. Ich hatte den ersten Monat meines Abenteurer-Daseins überlebt und in den

vergangenen 32 Tagen viel Gutes getan. Mir kam der Gedanke, dass das so eigentlich nicht korrekt war, denn Tag 32 hatte ich noch gar nicht überlebt... Ich verwarf diesen Gedanken schnell, bevor er mir lästig werden konnte und die gute Stimmung trübte. Hochmotiviert stand ich auf und leistete Selena Gesellschaft, die gerade unser Frühstück vorbereitete. Bald wachten meine Gefährten auf, und es begann der übliche Ablauf, mehr oder weniger bereichert durch gut gelaunte Gespräche. Auch Egil hatte sich erholt und war in weitaus besserer Stimmung als am Vortag. Wir packten unsere Brocken zusammen und wenig später schwangen wir uns auf den Hexenbesen und machten uns auf den Weg zur westlichen Nachbarinsel.

Weder Wasser noch Seeschlangen konnten uns etwas anhaben, und unser Feline war zwar schweigsam und knurrig wie an beinahe jedem Morgen, aber der Flug so dicht über die Wellen schien ihm nicht mehr besonders viel auszumachen. Nach nicht einmal einer Stunde hatten wir die Insel erreicht, und ich steuerte auf eine kleine Bergkette im Süden zu. Schon bald hatten wir den Eingang zu einer Höhle erspäht, und irgendwie war ich mir sicher, dass es sich dabei um Dönners Mine handelte. Wir landeten und betraten die Höhle, nur um wenige Schritte später vor einer verschlossenen Tür zu stehen, die weder über ein Schloss verfügte, noch über irgendeinen anderen Mechanismus zur Öffnung. Selena konnte hier nichts tun, aber uns fiel rechtzeitig ein, dass uns Bores Geist mit einem Öffnungsstab versorgt hatte. Nur wo man ihn benutzen musste, das hatte er uns leider nicht mitgeteilt.

Sabine erinnerte sich an die Worte, dass der Stab vor einem Hügel auf der Insel in den Boden gesteckt werden musste, und so gingen wir wieder ins Freie, um uns in der näheren Umgebung umzuschauen. Ich hätte ja vermutet, dass sich der Hügel ganz in der Nähe der Mine befinden müsste, aber ich konnte beim besten Willen nichts entdecken. Erst als ich mit Sabine und Valdyn zusammen einen Rundflug über die Gegend machte, konnte ich östlich neben der Bergkette einen kleinen Felsen ausmachen, der so aussah, als könnte er früher mal der Teil eines Hügels gewesen sein. Wir landeten und untersuchten den Felsen. Ein halb verwittertes Loch zog meine Aufmerksamkeit auf sich, und der Öffnungsstab passte auch nach zwanzig Jahren noch perfekt hinein. Wir spürten ein sanftes Zittern im Boden, das sich bald wieder beruhigt hatte, und dann flogen wir zurück zum Eingang der Mine, wo Egil, Nelvin und Selena schon auf uns warten. Sie hatten das Zittern ebenfalls gespürt und bereits in der Mine nachgeschaut. Die Tür stand uns nun offen.

In den folgenden fünf Stunden durchsuchten wir Dönners alte Mine nach bestem Gewissen, und das war kein Zuckerschlecken. Wir lebten in ständiger Furcht, dass gleich die Decke auf uns herabstürzen könnte. Zwar hatten die Zwerge gut gebaut, aber die Mine war mindestens sechzig Jahre alt und war in den vergangenen zwanzig Jahren nicht mehr gepflegt worden. Und das sah man ganz deutlich. Einzelne Steine lagen auf dem Boden und erschwerten das Vorankommen. Nelvin knickte mit dem Fuß um und benötigte Sabines Heilkunst, um schmerzfrei weiterlaufen zu können. Auf einem anderen Stein vertrat sich die Heilerin selbst den Fuß und musste ihre Magie wirken. Egil, Valdyn und ich mussten einige Einstürze mit Spitzhacke, Schaufel und Brecheisen beseitigen und schon bald tropfte uns der Schweiß von der Stirn. Und als hätte das noch nicht gereicht, mussten wir uns auch gegen einige Minenechsen unserer Haut erwehren. Na hoffentlich bekamen wir dafür wenigstens eine ordentliche Belohnung!

Doch nicht einmal diese Hoffnung erfüllte sich. Ich hatte erwartet, dass wir unsere Edelsteine irgendwie verwenden müssen, um an den Navstein zu gelangen, so wie es Kire seinem Zwergenkundschafter aufgeschrieben hatte, aber leider gab es in dieser Mine keinerlei Vorrichtungen dafür. Nachdem wir sicherlich ein halbes Dutzend Türen aufgebrochen, und bis dato nichts Brauchbares gefunden hatten, standen wir nun endlich vor einer Truhe. Selena konnte sie ganz einfach mit einem Dietrich öffnen, und musste nicht etwa Edelsteine dafür aufwenden, so dass ich mir inzwischen sicher war, dass wir uns in der völlig falschen Mine befanden. Na wenigstens fanden wir in der Truhe ein paar sinnvolle Dinge. Die Zwergenaxt benötigten wir ebenso wenig wie das Mithrilhemd, wobei wir Letzteres wenigstens einsteckten und mitnahmen. Zwei unscheinbare Edelsteine waren viel wertvoller für uns, denn neben einem Erdstein fanden wir auch einen Bernstein. Dieser war der letzte fehlende Stein auf unserer Liste, nun hatten wir alle acht Edelsteine zusammen und es fehlte nur eine geeignete Option auf ihre Verwendung. Der Navstein war woanders versteckt worden, und wir wussten noch immer nicht, wo.

Völlig erschöpft verließen wir Dönners Mine und ich glaube, ich hatte mich bisher in meinem Leben nur nach Verlassen von Luminors Turm mehr über die frische Luft gefreut. Wir machten eine kleine Rast, verzehrten etwas Proviant und fragten uns, was wir eigentlich als nächstes tun wollen. Klar war, dass wir Kires Zwergenmine finden mussten. Ansonsten hatte Nelvin noch vor, in Godsbane den Amberstar zu bergen und sich anschließend in Tarbos‘ Sarghalle nach dem zweiten Teil des Amuletts umzuschauen. Warum er so erpicht darauf war, konnte er uns nicht einmal deutlich sagen, aber er würde das gerne erledigt wissen und hatte das Gefühl, es könnte wichtig für uns sein. Da wir gerade am frühen Nachmittag des Tages waren, beschlossen wir sofort die magische Flöte auszuprobieren, und dann mit einem Riesenadler nach Godsbane zu fliegen. Korrektur... mit drei Riesenadlern nach Godsbane zu fliegen, denn wir benötigten ja drei dieser edlen Tiere für unseren Sechserpack. Da es keine weiteren Einwände gab, begannen wir sogleich damit.

Es war Nelvin, der die Flöte in die Hand nahm, und dreimal kräftig hineinblies. Ich hatte erwartet, einen überaus lauten Ton zu hören, doch so stark Nelvin auch pustete, es pfiff nicht besonders laut in den Ohren. Glücklicherweise hatten auch Valdyns empfindliche Ohren kein Problem damit. Dann warteten wir. Es kam mir fast schon ein wenig fies vor, dass wir für unseren ersten Flug einen Startplatz gesucht hatten, der so weit von Illien und dem Adlerhorst entfernt lag. Vielleicht hätten wir vorher mit Hilfe der Windtore dorthin reisen sollen, aber dafür war es nun zu spät. Es dauerte beinahe eine Stunde, bis sich plötzlich drei große geflügelte Wesen am Himmel zeigten und auf uns zuflogen, und wir waren sehr beeindruckt von ihrem majestätischen Antlitz. Zielgenau landeten sie bei unserer Gruppe und warteten geduldig darauf, dass wir aufstiegen. Da sich niemand mit einer Vogelphobie meldete, bildeten wir schnell drei Zweiergruppen: Selena kam augenblicklich zu mir, Valdyn griff nach Egil, und so blieben Sabine und Nelvin die letzte Gruppe. Ich rief eben noch bei meinen Freunden die Kommandos in Erinnerung, die uns Leonaria zum Fliegen gegeben hatte, und dann waren wir bereit für den ersten Flug auf einem Riesenadler unseres Lebens.

Bitte vergesst alles, was ich euch über das Fliegen auf der magischen Flugscheibe oder auf dem Hexenbesen gesagt hatte, denn das hier war etwas völlig anderes. Die Adler sind weder einen Schritt noch zwanzig Schritt hoch geflogen, sondern sie stiegen mit mächtigen Schwingen höher und höher in die Luft, bis die Oberfläche unseres Planeten nur noch wie ein Flickenteppich aussah und uns selbst die Gebirgskette mit Dönners Mine klein vorkam. Hoffentlich hielt Egil das aus! Ich sah mich um und sah den Krieger hinter Valdyn kauern, mit geschlossenen Augen und mühsam um Beherrschung ringend. Der Feline jedoch schien diesen Flug zu genießen, und auch Selena hinter mir hatte sichtlich Freude an dieser neuen Erfahrung. Ich merkte, dass die Adler in nördliche Richtung, geradewegs nach Illien flogen, und begann mit einigen Kurskorrekturen, so dass es mehr in Richtung Godsbane ging. Vermutlich würden wir in spätestens einer Stunde dort sein, und ich konnte nur hoffen, dass sich unsere gefiederten Freunde brav an die Kommandos hielten. Auf jeden Fall war diese Art zu Reisen wohl die edelste, die man sich vorstellen konnte.

Es war ein berauschendes Erlebnis! Mein Adler flog vorweg, die anderen folgten und passten sich jeder meiner Kurskorrekturen an. Kurz sah ich zu Sabine rüber. Sie saß vor Nelvin, schien es ebenfalls sehr zu genießen und winkte mir begeistert zu. Die Zeit verging im Fluge, und bald erkannte ich unter mir die Sumpfinsel im hohen Norden. Ich befahl dem Adler, der weiterhin keine Anzeichen von Erschöpfung zeigte, tiefer zu fliegen, und bald hatte ich eine kleine Festung erblickt, die größer wurde, je näher wir ihr zustrebten. Mit geschickten Kommandos lotste ich den Adler zu einer größeren Wiese vor der Feste und bat ihn dort zu landen. Es klappte auf Anhieb, und er legte eine sehr sanfte Landung hin. Wir stiegen ab, und ich schaute in drei strahlende, ein angestrengtes und ein leidendes Gesicht. Letzteres hob gleich warnend den Finger, ich solle jetzt besser die Klappe halten. Nelvin taumelte ein wenig und fühlte sich sehr unwohl und angespannt. Valdyn, Sabine, Selena und ich, wir waren hingegen schlichtweg begeistert von diesem atemberaubenden Erlebnis.

Als Egil zur Weiterreise bereit war, gab ich Valdyn den Kartenzeichner und das Monsterauge zurück, zog die drei großen Schutzzauber hoch und bald darauf betraten wir die Feste Godsbane. Kaum hatten sich meine Augen an das diffuse Kerzenlicht gewöhnt und ich mich erstmals etwas umgesehen, da stellte ich auch schon fest, dass ich enttäuscht war. Die große Feste Godsbane... Ich hatte etwas Edles, Prunkvolles dabei erwartet, mindestens wie bei Freiherr Georg Schild von Spannenberg, jedoch keinen schlichten Palast ohne großen Zierrat und Sehenswürdigkeiten. Zu sehen bekam ich dennoch etwas, nämlich zwei Wachgolems, die sich schnellen Schrittes näherten und auf uns losgingen. Sie waren aber keine große Herausforderung für meine Gruppe.
»Schon hart, wie man hier empfangen wird!«, schimpfte Egil.
»Es geht schließlich um die Verteidigung des Amberstar, daher hatte ich schon so etwas erwartet«, meinte Nelvin.
»Klar doch, aber man kann hier ja laut des alten Schmökers auch diesen Paladin-Typen anwerben, oder? Und jetzt stell dir mal vor, du latscht hier allein rein, um den Typen abzuholen. Da kommst du doch nie durch...«, vertrat Egil seinen Standpunkt.
Das war mein Stichwort, um etwas loszuwerden: »Übrigens eine gute Frage! Wir sind eigentlich hier, um uns den Amberstar zu holen, aber wenn wir schon mal da sind, könnten wir doch auch diesen Gryban kennenlernen, oder?« Darauf hatte ich mich schon länger gefreut.
»Wenn ihr darauf besteht, dann schauen wir uns den Typen mal an«, meinte der Krieger.
»Hey du Griesgram«, warf Sabine ein. »Sei doch nicht so voreingenommen und gib dem Mann eine Chance. Je mehr Hilfe wir bekommen können, desto besser für uns, oder?«
»...außerdem hat Shandra uns den Mann ans Herz gelegt. Da wird er schon nicht so schlecht sein«, ergänzte Nelvin die Aussage der Heilerin.
»Ich würde ihn gerne treffen«, stellte ich klar. »Immerhin hat Großvater Thalion Seite an Seite mit ihm gekämpft, und er scheint mir das einzige noch lebendige Gruppenmitglied zu sein, das ich treffen kann.«
»Vorsicht!«, rief Selena in diesem Moment, denn von vorne kamen erneut zwei Wachgolems auf uns zu und beendeten damit vorerst die Konversation.

In den folgenden zwei Stunden liefen wir durch ein kleines Labyrinth. Es war längst nicht so zäh wie in Sansries Tempel, aber ich bekam langsam eine Vermutung, woher die Schlangengöttin die Idee für ihr Labyrinth bekommen hatte. Oder war Godsbane nach ihrem Vorbild angelegt worden? Wohl kaum... spielt aber auch keine Rolle. Jedenfalls mussten wir in den hintersten Winkeln des Tempels immer mal wieder einen Hebel umlegen (also im Sinne von bewegen, nicht im Sinne von töten...), und zumeist wurden die Hebel von den bereits bekannten Wachgolems bewacht. Entsprechend mühsam war das Unterfangen. Nachdem wir endlich alles abgesucht hatten, standen wir schließlich vor einem Teleporter. Als wir durch die schimmernden Lichter traten, hatte ich das Gefühl komplett durchleuchtet zu werden, so als wollte sich jemand besonders vergewissern, dass wir Menschen aus Fleisch und Blut sind, und nicht irgendwelche Monster oder Maschinen. Glücklicherweise wurde das mit den Menschen bei Selena und Valdyn nicht so ernst genommen, und wir alle konnten uns bald den Raum hinter dem Teleporter anschauen. Vielleicht war auch schlicht unsere Gesinnung überprüft worden, ob wir gute oder böse Absichten hatten. Auf jeden Fall war hier eine höhere Macht am Werk, das konnte ich deutlich spüren.

Und dann standen wir vor einer goldenen Truhe, schlicht und schmucklos gehalten, wie der ganze Tempel. Wir mussten nicht einmal mehr ein Schloss knacken, sondern konnten einfach den Deckel hochklappen und hatten freien Blick auf den Amberstar, einen großen, goldenen Stern mit zwölf Zacken. Da lag es nun, jenes Artefakt, das der Gegenstand von Thalions erster großer Queste gewesen war. Sollten wir ihn wirklich herausnehmen und ihn in die Welt zurückbringen? Mächtige Magier hatten sich größte Mühe gegeben, den Amberstar vor der Welt zu verbergen – zwei Mal! – und nun wollten wir ihn fortschleppen, um damit eine Tür zu öffnen, die womöglich besser für immer verschlossen bleiben sollte. Ich war sehr skeptisch und fragte in die Runde, ob wir das Richtige taten. Nelvin war der Einzige, der sich wirklich sicher war. Er ging fest davon aus, dass wir hinter der verschlossenen Tür im Tempel der Bruderschaft den zweiten Teil jenes Amuletts finden würden, auf das der Verrückte im Keller so aufmerksam reagiert hat. Und zu gerne wollte er erfahren, wie er wohl auf das ganze Amulett reagierte.

»Und um deine Neugier zu befriedigen, bringen wir die ganze Welt in Gefahr?«, fragte Egil geradeheraus, so wie es seine Art war.
»Nennt es eine Vorahnung, oder eine Eingebung, aber ich bin mir sicher!«, beharrte Nelvin auf seinem Standpunkt.
»Früher konnte niemand Tarbos aufhalten! Nicht einmal die größten lebenden Magier konnten ihn gemeinsam stoppen. Wie soll unsere kleine Gruppe das schaffen? Wenn wir den Chaosgott wirklich in die Welt zurückbringen sollten, dann sind wir alle verloren«, gab ich zu bedenken.
»Ja, es ist ein Risiko, das gebe ich zu«, meinte der Magier. »Aber wenn wir nichts tun, dann wird unsere Welt so oder so untergehen. Alles oder nichts! Wenn ich aber richtig liegen sollte, und Tar auf das Amulett reagiert, dann haben wir womöglich einen mächtigen Verbündeten.
»Wir haben?«, mischte sich gänzlich unerwartet Selena ein. »Ich habe Mann gesehen. Er hat ein Maus zu Asche gemacht. Er ging in seine Zimmer herum. Er sprach verrückt. Seine Augen waren böse und unheimlich. Wie er soll uns helfen?« Ich nickte der Sylphe zu, war es doch das erste Mal, dass sie einen größeren Zusammenhang auf Lyramionisch gesagt hatte.
»Ich weiß!«, antwortete Nelvin. »Aber so, wie Tar das Amulett angeschaut hat, habe ich die Hoffnung, dass es womöglich seinen Geist aufklaren kann und er zu sich selbst zurückfindet. Und wenn die Verrücktheit weicht, dann könnte er ein mächtiger Verbündeter sein.«
»Oder aber ein mächtiger Feind!«, sagte Egil. »Es bleibt ein großes Risiko!«
»Als Tar noch nicht mit dem Dämon verbunden war, konnte man ihn auch nicht gerade als Gutmensch bezeichnen. Er war machtgierig und böse«, gab ich weitere Befürchtungen preis.
»Ja, das war früher der Fall. Aber seitdem ist viel geschehen. Solange wir Tar und den Erzdämon nicht wieder miteinander vereinen, halte ich das Risiko für vertretbar, und das haben wir schließlich nicht vor. Wir haben während unserer Reise schon andere unglaubliche Dinge gesehen, und ich würde es gern versuchen.«
»Was sagst du dazu, Valdyn?«, wollte Egil wissen.
»Knurrr, mich müsst ihr nicht fragen! Ich kenne Tarbos nicht, ich kenne den Verrückten nicht, ich kenne nur Nelvin, und ich vertraue Nelvin. Schnurrrr«
»Also gut, bevor wir hier stehen und Wurzeln schlagen... Auf deine Verantwortung, Nelvin!«, antwortete der Krieger.

Mit einem mulmigen Gefühl im Magen nahm ich den Amberstar aus der Truhe und legte ihn in meinem Gepäck ab. Hoffentlich ging das gut, denn unsere Probleme waren eigentlich schon groß genug. Nach allem, was Nelvin bereits in unserer Gruppe durchgemacht hatte, wollte ich ihm diesen Gefallen schon gerne gönnen, aber die Schmetterlinge im Magen ließen sich eben nicht leugnen. Wir verließen die Kammer und gingen durch einen weiteren Teleporter. Zu meiner Überraschung brachte er uns nicht zu Gryban, sondern an den Ausgang des Tempels zurück. Also mussten wir uns wohl oder übel erneut auf den Weg machen, und nach einem anderen Weg zum Paladin suchen. Als wir das nördliche Ende des Tempels wieder erreicht hatten, konnten

wir gegenüber des ersten Teleporters einen zweiten entdecken, den wir sogleich mutig durchschritten. Erneut fühlte ich mich unangenehm gemustert, bevor ich transportiert wurde, und mich vor einem dieser Steinköpfe wiederfand. Dieser würde uns gleich eine Frage stellen, und ich war sehr gespannt darauf, ob er es in Reimform tat, oder nicht.

»Wie lautet der Name des Schläfers?«, fragte der Steinkopf lapidar. Also kein Reim, wie schade! »Gryban!«, kam meine Antwort sogleich, und noch während sich die Wand mit dem Steinkopf in die Höhe hob, hörte ich ihn erneut sprechen: »Der Schläfer ist erwacht!« Dann war alles still, und gespannt betraten wir den Raum. Abgesehen von einem großen Bett aus Marmor war das Zimmer komplett leer. Und einen Ritter in strahlender Rüstung fanden wir auch nicht.
»Nanu, wo ist er denn hin?«, vernahm ich Sabines Stimme.
»Vielleicht ist er mal kurz für kleine Paladine. Wer so lange pennt, muss zwangsläufig auch mal pissen!«, antwortete Egil gekonnt theatralisch, worauf ich ein Kichern nicht unterdrücken konnte und Sabine einmal mehr genervt die Augen verdrehte.
In diesem Moment trat jemand aus einem Gang am Ende des Zimmers und schaute uns fragend an. Es war ein großer Mann mittleren Alters, angetan in eine blitzblanke Ritterrüstung und mit einem großen Schwert auf dem Rücken. Unter seinem Helm quollen rotblonde Haare hervor, und der ausgeprägte Schnäuzer in seinem Gesicht hatte dieselbe Farbe. Seine Augen leuchteten in einem hellen Blauton, und er war alles in allem ein sehr hübscher Mann, zumindest der Teil, der nicht von seiner Rüstung versteckt wurde. Sein Gesicht wirkte stark, aber durchaus nicht unfreundlich.

Nun war es Zeit für die Kontaktaufnahme, und als Anführer der Gruppe würde ich das wohl übernehmen müssen. Aber wie sprach man eigentlich einen Paladin an? Ich kramte all mein Bücherwissen zusammen und versuchte einfach mal mein Glück: »Ihr seid Sir Gryban, nicht wahr?«, nicht eben originell, aber immerhin ein Anfang.
»Das ist korrekt!«, antwortete der Mann mit einer unerwartet tiefen Stimme.
»Ich bin Lunselin, der Enkel Eures ehemaligen Weggefährten Thalion!«, legte ich alles in die Waagschale.
»Ich weiß wer du bist. Ich habe bereits auf eure Ankunft gewartet«, erwiderte Sir Gryban.
»Wann seid Ihr aufgewacht?«
»Vor knapp zwei Wochen.«
»Und seitdem wartet Ihr auf uns?«
»Korrekt! Ich hatte schon befürchtet, du kommst nicht mehr.«
»Ja, wir mussten erst die Schlangengöttin Sansrie aus dem Weg räumen, um mit einem Adler der Elfen über die Bergkette rings um die Feste Godsbane hinweg fliegen zu können. Ihr wisst bereits, warum wir hier sind?«
»In der Tat! Ich wurde beim Aufwachen instruiert, dass Lyramion in Gefahr ist, und dass ein junger Krieger namens Lunselin zusammen mit seinen Gefährten auf dem Weg zu mir sei, damit wir gemeinsam die Gefahr für unseren Planeten beenden.«
Ich war beeindruckt! Magie war wirklich eine tolle Sache! »Hat Shandra Euch instruiert?«
»Die Identität meines Informanten ist mir unbekannt. Ich habe mit niemandem gesprochen. Ich wachte auf, und wusste es einfach. Ist Shandra noch am Leben?«
»Leider nein. Er starb vor etwa siebzehn Jahren, als der rote Mond auf Lyramion stürzte und er eine große Anzahl an Leuten rettete. Doch sein Geist hat auch nach seinem Tod meinen Großvater erreicht und mich auf dieses Abenteuer geschickt. Durch einen Bernstein habe ich Kontakt mit Shandras Geist bekommen und konnte so mehr über die drohende Gefahr herausfinden. Wie viel wisst Ihr darüber, Sir Gryban?«
»Wenn ich mit dir und deiner Gruppe ziehen soll, sollten wir uns die Förmlichkeiten sparen. Ich bin Gryban, ohne Sir. Und du kannst du zu mir sagen, ebenso wie deine Gefährten!«
»In Ordnung, Gryban. Danke! Ach ja, meine Gefährten... das hier ist mein Waffenbruder Egil, das ist der Meister der Destruktionsmagie Nelvin, das ist die Oberheilerin von Burnville Sabine, das ist Selena von der Rasse der Sylphen, und das ist der Feline Valdyn. Die beiden kommen aus einer fremden Welt und sind im Laufe meines Abenteuers zu mir gestoßen«, stellte ich meine Gefährten vor.
»Seid mir gegrüßt!«, antwortete der Paladin, bevor er hinzufügte: »Mein Wissen über die Gefahr ist gering. Vielleicht kannst du mir mehr darüber erzählen?«
»Gerne. Also hier die Kurzfassung: Ein Echsenvolk vom gelben Mond, der sich übrigens Morag nennt, hat mit Hilfe der Zwerge Lyramions eine Maschine gebaut, die all unser kostbares Wasser stehlen und nach Morag transportieren soll. Zur Belohnung wurden die Zwerge auf den grünen Mond gebracht, den sie für ein Juwel hielten, der aber eigentlich nur aus Wald besteht. Seither sind die Zwerge dort im Exil. Wir müssen die Maschine zerstören, doch sie befindet sich im Tempel der Bruderschaft Tarbos hinter einer unzerstörbaren Kristallwand. Im Moment suchen wir einen Navstein für das Luftschiff der Echsen, mit dem wir hoffentlich auf den gelben Mond reisen können, um dort nach einer Lösung zu suchen.«
»Das ist in der Tat eine große Gefahr! Lasst uns gehen, und dann würde ich gerne die lange Version der Geschichte hören«, sagte Gryban, zog einen großen Rucksack unter seinem Bett hervor, schwang ihn sich auf den Rücken und schickte sich an den Raum zu verlassen.

Zu siebt machten wir uns auf den Weg, die Feste Godsbane zu verlassen. Unterwegs erzählten meine Gefährten und ich abwechselnd von unseren Abenteuern. Ich begann mit dem Bernstein und der Verbindung zu Shandra, und Gryban zeigte sich tief betroffen, dass er meinen Großvater nur um wenige Wochen verpasst hatte. Sabine erzählte von Burnville und von Luminor, was wiederum Valdyn in die Gruppe gebracht hatte, Nelvin berichtete von Newlake und den Erkenntnissen um den Tempel der Bruderschaft. Egil und ich mussten dann alle Fragen zum Absturz des roten Mondes beantworten, und der Paladin war sehr überrascht darüber, dass er nicht bereits zu dieser Gelegenheit aufgeweckt worden war. Sabine fragte ihn, wieso er überhaupt dort geschlafen hatte, und Gryban erzählte, dass auch hier Shandra seine Finger im Spiel gehabt hatte. Nachdem er gemeinsam mit Thalion und dessen Gefährten den bösen Magier Marmion vernichtet, sowie Bralkur in seine Schranken gewiesen, und dadurch die Welt gerettet hatte, gab es viele Jahre lang nichts mehr für Gryban zu tun. Die Welt war sicher, und es gab fast keine Paladine mehr. Trotz all seiner Bemühungen verfiel der Orden in der Stadt Crystal mehr und mehr. Gryban fühlte sich zu Höherem berufen, und so arbeitete er jenen Plan aus, in der Feste Godsbane in einen tiefen, magischen Schlaf versetzt zu werden, in dem er nicht altert und jederzeit aufgeweckt werden könne, sollte die Welt wieder seine Hilfe benötigen. Und so hat er über vierzig Jahre lang geschlafen, und dabei sogar den Absturz des Mondes und die daraus resultierende Katastrophe verpasst.

»Das nenne ich mal einen gesunden Schlaf!«, meinte Egil hierzu. Er hielt sich überraschend mit Sticheleien zurück, vermutlich, weil Gryban ihn trotz seiner wesentlich größeren Erfahrung und Egils Jugend nur mit größtem Respekt behandelte. Auch den anderen gegenüber war der Paladin äußerst freundlich. Zwar war Gryban insgesamt ein recht wortkarger Mann, der nur sprach wenn es erforderlich war, der sich nichts aus Smalltalk machte, der ähnlich wie Leonaria zuvor selten bis niemals lachte, und der erst recht vollkommen unempfänglich gegenüber jeglicher Stichelei war, aber er war ein Meister der Etikette, reichte den Damen – auch Selena – die Hand, sprach hochachtungsvoll mit den Männern und ließ keinerlei Zweifel offen, dass er jedes einzelne Mitglied meiner Gruppe zu einhundert Prozent akzeptierte und respektierte. Nelvin meinte später zu mir, dass Gryban in einer anderen Zeit geboren wurde, und dass sich die lyramionische Kultur im Laufe der letzten fünfzig Jahre eben geändert hätte. Gryban hatte all die Jahre geschlafen, und dabei sooo viel verpasst! Alle seine Freunde waren gealtert und gestorben, während er in Godsbane geruht hatte. All das hatte er aufgegeben, nur um mit völlig fremden Kreaturen zusammen erneut die Welt retten zu können. Und diese Erkenntnis brachte ihm unseren Respekt ein, selbst Egils oder Valdyns.

Wir verließen Godsbane, während draußen die Nacht hereinbrach. Um diese Zeit noch mit einem Adler fortfliegen zu wollen, war sicherlich keine besonders gute Idee, und im Sumpf zu übernachten mochte auch nicht gerade die klügste Entscheidung sein, die man treffen konnte. Also zogen wir uns wieder in die Festung zurück und bereiteten dort unser Nachtlager. Wir verbrachten die Zeit bis zum Schlafen mit weiteren Geschichten und Erzählungen, und abgesehen von Selena waren wir alle recht glücklich und zufrieden. Sie hatte leider wieder einen sehr melancholischen Abend erwischt, einerseits weil nun eine weitere Person kein Sylphisch mehr verstand und andererseits weil sie sich nach ihrer Schwester, nach ihrem Volk sehnte. Als ich mich gerade intensiver um die Sylphe kümmern wollte, nahm Sabine sie an die Hand und ging mit ihr noch einmal raus, um etwas frische Luft zu schnappen. Eine Stunde später kehrten die beiden Frauen lächelnd zurück, aber ich konnte deutlich in Selenas Gesicht sehen, dass sie geweint hatte. Valdyn winkte Selena zu sich und reichte ihr die Elfenharfe, und spätestens nach den ersten Akkorden war die Trauer fort. Es tat gut, solche Gefährten zu haben, und ich wollte mir gar nicht ausmalen, welche Stufe der Verzweiflung ich inzwischen erreicht hätte, wenn ich dieses Abenteuer hätte alleine bestehen müssen. Ach was, dann wäre ich niemals so weit gekommen... Mein letzter Gedanke des Tages galt Bore. Er hatte keine Gefährten... war ganz allein... von seinem Volk vergessen... entwurzelt... verzweifelt... einsam. Armer Zwerg! Und welch ein grausames Schicksal...

TAG 33: Freund oder Feind?

Nun hatte ich es also tatsächlich geschafft, und Tag 32 meines Abenteuers überlebt. Der zweite Monat konnte beginnen, und ich nahm mir fest vor, in einem Monat noch immer auf unseren schönen Lyramionischen Inseln zu wandeln. ...möglichst mit Sally im Arm und ohne ständige Angst um ein vorzeitiges Ableben. Während ich meine Ausrüstung wieder verstaute, sprach mich Gryban auf Großvater Thalion an, und ich konnte ihm ein wenig von dessen letzten Jahren erzählen. Der Paladin bat mich darum, dass ich ihn eines Tages zu dessen Grabstätte führe, und dieses Versprechen nahm ich sehr gerne an. Es wurde auch für mich Zeit, ihm erneut meine Aufwartung zu machen. Fürs Erste musste das allerdings warten, denn wir wollten so früh wie möglich unsere heutigen Aufgaben in Angriff nehmen.

Nelvin blies viermal kräftig in die Flöte, und schon nach ungefähr zehn Minuten erschienen vier Riesenadler am Himmel. Zu meiner Überraschung musste ich Gryban die Kommandos nicht beibringen, denn er war früher bereits mit den Adlern gereist. Thalion hatte ebenfalls einmal eine solche Flöte besessen, aber er hatte sie nach den Ereignissen um den Amberstar aus Respekt vor den Elfen zurückgegeben. Gemeinsam flogen wir in südliche Richtung, und zwar zum Tempel der Bruderschaft. Gryban staunte nicht schlecht, als er den Krater des roten Mondes, sowie den darauf erbauten Tempel sah. Für ihn war aber auch bereits Neuland, dass das Land nicht mehr zusammenhing, sondern in zwölf einzelne Inseln aufgespalten war. Bereits am Vorabend hatte er einen Blick auf die Landkarte geworfen und verzweifelt nach seiner ehemaligen Heimatstadt Crystal gesucht. Leider war sie in Feuer und Wasser untergegangen, samt der Gilde der Paladine und aller Menschen, denen die Flucht nicht rechtzeitig gelungen war.

Wir landeten und ließen die Adler nach Hause fliegen. Wer wusste schon, wie lange wir hier brauchen würden? Dann wurde die nähere Umgebung des Tempels untersucht, und alles war noch genau so, wie wir es zurückgelassen hatten, einschließlich des Zwergengrabs, das wir angelegt hatten. Im Eingangsbereich zeigten wir Gryban die Wand aus Kristall, aber auch ihm wollte keine Möglichkeit einfallen, wie sie zu beseitigen wäre. Jedenfalls nicht mit seinem „Heiligen Schwert“, einem verzauberten Anderthalbhänder, mit dem er trotz Zauberkraft nichts gegen die Wand ausrichten konnte. Wir zeigten ihm, wo der Wachdämon gesessen und uns böse angeglotzt hatte, wir zeigten ihm sogar den Flugschiffhangar einschließlich Schiff, und dann machten wir uns auf den Weg zu Tarbos‘ Sarghalle.

Mit jedem Schritt, den ich mich diesem Ort näherte, wuchs das Unwohlsein in meinem Bauch. Ich fühlte mich wie vor einer wichtigen Schulprüfung: aufgeregt, unwissend, unvorbereitet, zweifelnd... panisch! Ich war nie ein besonders götterfürchtiger Mensch gewesen. Ja gut, ich glaubte an Gala und Bala, zweifelte auch nicht an der Existenz von Sobek oder Geb, aber ich betete für gewöhnlich nicht zu ihnen. An diesem Tag jedoch tat ich es. Heimlich, still und leise! Ich betete, dass wir bitte keinen Mist bauten, dass wir nicht Lord Tarbos in die Welt zurückholten, und dass wir heil aus diesem Tempel entkommen mochten. Vorsorglich zauberte ich die Attacke, die Parade und die Anti-Magie-Sphäre über die Gruppe. Dann war es so weit, wir standen vor der Tür mit der Abbildung des zwölfzackigen Sterns. Langsamer als nötig gewesen wäre, setzte ich den Rucksack ab. Mehrmals glitten meine Finger über den Amberstar, bekamen ihn jedoch nicht zu fassen. Alles in mir schrie, dass er sich doch bitte einfach in Luft auflösen möge und wir diese verdammte Tür nicht öffnen müssen. Wenn ich aber meine Gefährten anschaute, sah ich lauter entschlossene Gesichter. Und mir war klar, dass ihnen eine neuerliche Diskussion über die richtige Vorgehensweise hier und jetzt missfallen hätte. Also griff die rechte Hand zu und zog den Amberstar aus dem Rucksack. Schnell reichte ich das Artefakt an Nelvin weiter. Flehentlich schaute ich Gryban an, aber auch er schien den Magier nicht aufhalten zu wollen. Zwar war er ähnlich skeptisch wie ich, doch hatte Nelvins Geschichte über den Verrückten und die darauf folgenden Erkenntnisse auch ihn neugierig gemacht. Entsprechend hatte ich keine Hilfe mehr zu erwarten.

Während ich sinnierte, setzte Nelvin den Stern in die Fassung ein. Er passte perfekt, verschmolz regelrecht mit der Tür. Und natürlich öffnete sie sich daraufhin. Interessante Konstruktion! Zu Schade, denn gerne hätte ich den Amberstar anschließend mit nach Hause genommen, was jetzt unmöglich zu sein schien. So einen Amberstar über dem Kaminsims hat schließlich auch nicht jeder... Ablenkung! Ich erwartete jeden Moment von einem wütenden Dämon in Stücke gerissen zu werden und wich instinktiv zurück. Schon war ich an die letzte Stelle zurückgefallen, sogar hinter Selena, die ähnlich vorsichtig war, während Nelvin, Egil und Valdyn bereits den Raum halb durchschritten hatten. Keiner sprach ein Wort und Anspannung lag auf der ganzen Gruppe. Zögernd trat ich ein und sah mich um. Im Licht meines Sonnenhelms erkannte ich, dass der komplette Raum leer war, abgesehen von einem riesigen Sarg in der hintersten Ecke. Was mochte dort verborgen sein? Eigentlich wollte ich es gar nicht wissen, näherte mich ihm aber dennoch. Verdammte Neugier! Und als meine Freunde den Sarg schließlich erreicht hatten, brach wie befürchtet die Hölle über uns herein...

Ich weiß nicht, ob wir einen unhörbaren Mechanismus ausgelöst hatten, aber auf jeden Fall begann der Boden zu beben. Noch bevor einer von uns den Sarg berührt hatte, sprang der Deckel mit lautem Krachen auf. Wie angewurzelt blieben wir stehen, denn ein geradezu gigantischer Dämon erhob sich daraus. Mein erster Gedanke war: „Warum muss dieser Raum auch so verdammt hoch sein? Wäre doch besser, wenn er sich nicht aufrichten könnte!“ Leute, gegen diesen Dämon waren Luminor und selbst der Torwächter nichts als kleine Schoßhunde. Die Kreatur reckte sich zu ihrer vollen Größe empor, schaute mit blitzenden Augen und Blicken wie Dolche in die Runde, und dann donnerte sie uns mit einer Stimme an, die uns fast hinweg fegte und unsere kleinen Köpfe auf eine harte Zerreißprobe stellte: »AHH, STERBLICHE! FÜRCHTET EUCH, DENN TARBOS, DER GOTT DES CHAOS, IST WIEDER FREI!!« Dann ging sein Blick an sich herunter, und mit einem entsetzlichen Wutschrei jaulte er auf: »AAARRGHH!!! WIESO BIN ICH VON TAR GETRENNT? DA STECKT IHR DAHINTER, IHR KLÄGLICHEN STAUBHAUFEN! DAFÜR WERDET IHR STERBEN, UND ZWAR AUF DER STELLE, SO WAHR ICH DER KÖNIG DER HÖLLE BIN!«
Danach brach er in ein unverständliches Gebrüll aus, und in dem ohrenbetäubenden Krach drangen Nelvins Worte schwach an mein Ohr: »Das ist Thornahuun! Wir haben nur eine Chance, wenn wir sofort angreifen!«

Das Ende der Welt... so stellte ich es mir vor! Ehrlich? Meine Knie schlotterten, ich zitterte und ich schäme mich nicht zu sagen, dass ich mir in diesem Moment vor Angst in die Hose gemacht habe. Hektisch griff ich nach meiner Wurfaxt und schleuderte sie auf den Dämon. Groß genug war die Angriffsfläche ja, die er mir bot. Ich sah Egil mit dem Mute der Verzweiflung seine im Vergleich winzig kleine Zwergenaxt schwingen, ich sah Gryban den König der Hölle umlaufen bei dem Versuch ihn von einer anderen Seite aus zu attackieren. Valdyn wich zur gegenüberliegenden Seite aus und schleuderte Wurfäxte, die jedoch kaum Schaden anzurichten schienen. Sabine beschwor Wasserfälle aus dem Ring des Sobek, Nelvin zauberte einen Eisschauer, Selena hatte eben eine Spruchrolle „Eisball“ aus dem Gepäck gezogen und schickte die elementaren Gewalten auf den Weg. Wir alle kämpften mit dem Mute der Verzweiflung! Mir kam der wahnwitzige Gedanke, dass Thornahuun, selbst wenn er uns besiegte, nicht entkommen konnte, immerhin passte er gar nicht durch die Tür. „Du bist ein Narr und ein Dummkopf!“, schalt ich mich selbst, denn dieses Ding war ein Dämon und hatte vorher in dem vergleichsweise kleinen Sarg geschlummert. Die konnten alles... Zum Beispiel Egil mit einem einzigen Hieb seiner Klauen fünf Schritt weit vor die nächste Wand zu pfeffern, wo er benommen liegen blieb. Thornahuun brüllte vor Freude, weil er sich bereits eines Gegners entledigt hatte. Nelvin zauberte derweil den zweiten Eisschauer, Selena den zweiten Eisball, Sabine den dritten Wasserfall. War das ein Wanken von Thornahuun? So ein Quatsch! Der drehte sich um und griff nach Valdyn, nahm den Felinen mühelos mit einer Hand hoch. Flink wechselte der Katzenmensch die Waffe, nahm sein Schwert und zog es dem Dämon mehrfach durch den Körper. Ich warf die Äxte nun mitten in den ekligen Klötenbeutel, den ich für das Gesicht des Wesens hielt. Gryban sengte mit seinem Heiligen Schwert inzwischen sein Hinterteil an und riss Stück für Stück heraus. Weitere Wurfäxte kamen nun von Egil angeflogen, der zwar nicht mehr laufen, aber immer noch werfen konnte, und zielten auf den Hals des Monstrums. Immerhin richteten wir Schaden an, wenn wir schon untergingen... Thornahuun griff wieder nach Valdyn und wollte ihn jetzt unter Einsatz beider Klauen einfach zerreißen. Ich schrie panisch auf, in fester Überzeugung, dass ich den Felinen nie wieder sehen würde! Zwei Eisbälle von Nelvin und Selena vereinigten sich im Flug und schlugen voll im Gesicht des Hünen ein. Valdyn plumpste auf den Boden, sprang sofort wieder auf und wieselte flink um Thornahuun herum, schnitt ihm dabei mit dem Schwert die Unterseite auf. Jetzt jaulte und kreischte der Dämon, deutete mit der verletzten Pranke auf Selena und schleuderte einen riesigen Feuerball auf die Sylphe. Oh nein! Nicht schon wieder... das hatten wir doch alles schon zweimal erlebt... Meine Gefährtin hatte dank der Anti-Magie-Sphäre, und wohl auch dank der ureigenen Abwehrkräfte ihrer Rasse den Angriff abwehren können und keinen Schaden genommen. Nun konterte sie mit dem vierten Eisball. Nelvin war inzwischen zusammengebrochen und kauerte auf dem Boden, ohne jegliche Magie. Mühsam und mit zusammengebissenen Zähnen rappelte er sich auf und warf mit dem Morag Dart auf das Ungeheuer. Egil und ich trafen das Gesicht, Valdyn und Gryban schnitten ihn auf, Nelvin durchlöcherte ihn, und der fünfte Eisball von Selena gab Thornahuun schließlich den Rest! Es gab einen lauten Knall, der uns alle von den Beinen warf, und dann verging der König der Hölle in einer Rauchsäule, die rasch kleiner wurde, und sich dann vollends verflüchtigte. Geschafft!!!

Mühsam rappelte ich mich auf. Ich sah Sabine auf Egil zulaufen und einige Heilzauber wirken, ich sah Gryban und Valdyn japsen, sah Nelvin schmerzerfüllt auf die Zähne beißen und Selena die wenigen verbliebenen Eisball-Spruchrollen fortlegen. Ich torkelte auf Egil zu und fragte: »Bist du in Ordnung?«, und wunderte mich, dass meine Stimme so völlig fremd klang. Ich fühlte mich fast taub, und konnte auch die Antwort des Kriegers kaum vernehmen: »Ging mir nie besser! Warum müssen diese Viecher immer mich an die Wand klatschen?« Ein Lächeln huschte über sein Gesicht und steckte mich an. Ich fasste Sabine an die Schulter und rief: »Ich glaube ich bin fast taub!« Sie antwortete mir übertrieben laut: »Ich auch! Einen Moment Geduld!« Dann fiel mir ein unangenehmer Geruch auf, der mir entströmte, und ich stellte fest, dass ich mich benässt hatte... was mein Gesicht mit einer Farbveränderung ins purpurne quittierte und mich vor Scham fast verglühen ließ. Ich würde mich dringend waschen müssen, und zwar schnell... Vorher trat Sabine an mich heran. Ohne die Nase zu rümpfen, fasste sie an meine Ohren, sprach ein magisches Wort, und kurz darauf fühlte es sich so an, als würden mir Wattepropfen herausgezogen werden. Ich konnte wieder hören. »Vielen Dank!«, sagte ich zu ihr. »Gern geschehen!«, antwortete sie. »Und gräme dich nicht, denn ich benötige auch dringend ein Bad! Noch nie in meinem Leben verspürte ich eine solche Angst.« Es tröstete mich, dass ich mit meiner Scham nicht allein war.

Inzwischen hatte Nelvin die Überreste des Sargs durchsucht, und hielt ein Amulett in der Hand, das verdächtig dem ähnelte, das wir im Keller vom Haus der Heiler gefunden hatten. Die Buchstaben T, A und R standen darauf, und plötzlich fiel es mir ein. Die andere Hälfte des Amuletts trug die Buchstaben S, O und B, doch ich hatte sie verkehrt herum gelesen. Wenn man das Amulett vollständig zusammensetzte, trug es den Namen des Chaosgottes. Nelvin stimmte mir zu und meinte, er hätte auch schon eine Idee, wo er das Schmuckstück wieder zusammensetzen lassen könnte. Zunächst jedoch wollte ich nichts mehr, als diesen grausigen Ort verlassen! Inzwischen waren alle geheilt worden und wir standen wieder in einem Kreis zusammen. Sabine fragte in die Runde, ob wir hier fertig seien, oder ob noch jemand etwas untersuchen wolle. Da sich keiner meldete, fragte die Heilerin mich, ob ich das Wort der Rückkehr zu unserer Heimstätte sprechen könnte, denn sie müsse dringend ins Bad. Dankbar nickte ich ihr zu, rief schnell »Zweiter im Bad!«, und fasste dann Selenas

und Nelvins Hand. Als wir uns alle an den Händen hielten, sprach ich den Zauber, der seine Wirkung einmal mehr nicht verfehlte, und teleportierte uns nach Hause.

Dort hatten wir alle erst einmal mehr oder weniger peinliche Dinge zu erledigen. Ich war wie besprochen als Zweiter dran, und nachdem wir fertig waren, unterhielt ich mich mit meinen Kameraden über den Kampf gegen Thornahuun und über unser weiteres Vorgehen. Nelvin war sich sicher, dass für lange Zeit von Thornahuun keine Gefahr mehr drohte und wir den König der Hölle genau dorthin zurückgeschickt hatten. Und ebenso sicher war er sich, dass von Tar ebenfalls keine Gefahr mehr ausging, denn seine Verbindung zum Erzdämon war endgültig beendet. Also konnten wir ihn auch gefahrlos erneut aufsuchen, meinte der Magier. Er würde das gerne nach einer kurzen Rast versuchen und mit mir gemeinsam erst nach Burnville und dann zum Haus der Heiler fliegen. »Wieso nach Burnville?«, fragte ich ihn verwirrt. »Weil dort Theresa wohnt, die uns angeboten hat, kaputte Schmuckstücke zu reparieren«, antwortete Nelvin. Ach ja, richtig! Irgendwie hatte ich heute eine besonders lange Leitung!

»In Ordnung, Lunsi! Was macht der Rest von uns?«, fragte Egil
Sabine meldete sich: »Ich würde gern mit einem Adler über die Inseln fliegen, sämtliche defekten Windtore wieder aufbauen und dabei Ausschau nach Kires Zwergenmine halten.«
»Das wird nicht notwendig sein!«, warf Gryban ein. »Ich denke ich kenne den Standort der Mine. Ich habe sie früher schon besucht und könnte ihren Standort womöglich auf den heutigen Inseln rekonstruieren. Gib mir bitte die Landkarte, Lunselin!«
Ich gab sie ihm, und war gespannt, ob er das wirklich konnte. Gryban studierte die Karte, suchte hier und da, versuchte sich zu orientieren und zeigte schließlich auf einen Punkt. »Ich denke, Kires Mine sollte hier sein!«
»Moment, aber das ist ja unsere Insel!?«, war ich erstaunt. Er zeigte auf einen Ort, der gleich westlich neben der Sylphenhöhle war. Dort befand sich massiver Berg, doch mittendrin war ein kleiner Bereich frei, so als wäre es eine Lichtung mitten im Wald. »Wieso denkst du das?«, fragte ich.
»Weil sich hier ein großes Lavabecken befindet. Ich kenne das von früher. Die Mine sollte noch intakt sein.«
»Ja, vor allem weil die hohen Berge den Innenbereich vor der Flut beschützt haben sollten«, meinte Sabine.
»Korrekt! Wenn die Mine nicht durch den Absturz des Mondes eingestürzt ist, dann sollten wir sie dort finden.«
»Okay. Sabine fliegt zu den Windtoren, und schaut auf dem Rückweg, ob die Mine wirklich dort ist. Aber nur schauen, nicht betreten, hörst du?«, fragte Egil.
»Natürlich! Betreten werden wir sie gemeinsam«, sagte Sabine.
»Lunsi, dann schicke ich dir und Nelvin noch unseren Kater mit. Nur für den Fall, dass es Probleme mit dem Verrückten geben sollte. In Ordnung, Valdyn?«
»Jederzeit! Schnurrr«
»Selena, möchtest du lieber mit Sabine fliegen oder den Verrückten treffen?«, richtete der Krieger das Wort an die Diebin.
»Mit Sabine fliegen«, antwortete sie prompt.
»Dachte ich mir. Ist mir auch recht, wenn jemand auf unsere Heilerin aufpasst. Beim ersten Anzeichen von Gefahr zieht ihr zwei euch zurück! Klar soweit?«
»Natürlich, Egil! Wir sind ja nicht lebensmüde... zumindest nicht mehr als sonst, oder wenn wir uns mit Erzdämonen anlegen.« Sie lachte. »Welche Aufgabe hast du Gryban und dir zugedacht?«
»Ich werde Gryban sämtliche Fragen beantworten, die noch offen sind, und wir werden gemeinsam unsere Ausrüstung inspizieren, ausbessern und erweitern.«
»Klingt nach einem Plan«, sagte ich. »Eine Frage noch: Wenn Nelvin, Valdyn und ich mit unserer Aufgabe fertig sind, besuchen wir dann heute noch die Zwergenmine, oder haben wir den Rest des Tages frei?«
Egil grinste: »Ach daher weht der Wind... Joa, du kannst anschließend Sally besuchen!« An Gryban gewandt erklärte er: »Unser Anführer ist nämlich verknallt und er hat seine Liebste nun einige Tage lang nicht gesehen.«
Grybans tiefe Stimme sprach: »Ich verstehe!«, und ließ mich ein weiteres Mal erröten.
»Kein Problem, Lunselin. Lass dir ruhig Zeit. Wir haben alle ein wenig Erholung nötig!«, kam die Heilerin mir zu Hilfe und beendete damit weitere Diskussionen.

Na dann los! Wir sortierten schnell alle wichtigen Ausrüstungsgegenstände zusammen, und bald brachen wir auf. Sabine pfiff auf der Flöte und holte damit einen Adler herbei. Selena wünschte mir noch viel Glück, und dann stiegen Nelvin, Valdyn und ich auf den Hexenbesen und machten uns davon. War ja auch klar, dass Egil mit seiner Höhenangst lieber auf dem sicheren Boden blieb, anstatt sich an einem der beiden Flüge zu beteiligen. Während wir die Spannenberger Insel verließen, machte ich mir Hoffnung auf einen schönen Abend mit Sally. Der Tag war noch jung, die Reise würde schon nicht allzu lange dauern, und auch das Zusammentreffen mit Tar konnte eigentlich nicht besonders viel Zeit verschlingen, zumindest wenn Nelvin Recht behielt. Die einzige Sorge galt eigentlich Theresa und der Zeit, die die Reparatur des Amuletts benötigen würde. Hoffentlich schafften wir es bis zum Nachmittag, denn ich sehnte mich sehr danach, meine Liebste in die Arme zu nehmen.

Während der Reise kamen mir immer wieder Zweifel in den Kopf. Woher nahm Nelvin nur diese Sicherheit in Sachen Tar? Mir fiel eine ganze Palette an Dingen ein, die dabei schiefgehen konnten, aber der Magier zweifelte nicht an einem erfolgreichen Zusammentreffen. Was war, wenn Tar mit Hilfe des Amuletts den Erzdämon zurückholte? Was war, wenn er uns einfach hinwegfegte? Wenn er nicht heilbar war? Wenn Lord Tarbos, der Gott des Chaos, wieder auferstehen würde? Wäre es nicht so sinnlos gewesen, dann hätte ich diese Dinge gern vorher mit Nelvin ausdiskutiert, aber für ihn schien es ja keine Variablen mehr zu geben, und so konnte ich mir den Atem gleich sparen. Nun, ich würde es bald herausfinden, und bis dahin musste ich eben Angst haben. Schließlich war das keine neue Situation für mich. Erfreut nahm ich zur Kenntnis, dass Valdyn inzwischen weniger Angst davor hatte, über das Wasser zu fliegen. Eigentlich hätte er auch daheim bleiben können und wir hätten ihn vor dem Treffen mit Tar abgeholt, doch er schien den Flug spannender zu finden, als mit Egil und Gryban in unseren Sachen zu wühlen oder sich an Gesprächen beteiligen zu müssen. Armer Valdyn! Nun waren wir schon fast drei Wochen gemeinsam unterwegs, und wir hatten weiterhin nicht den Hauch einer Ahnung, wie wir ihn in seine Welt zurückbringen könnten...

Da der Hexenbesen nur halb so belastet war wie sonst, dauerte der Flug auch nicht so lange. Bald hatten wir Burnville erreicht und landeten vor dem Stadttor. Von dort aus war es nicht weit, bis zu Theresas Geschäft im Haus der Künste, und wir waren sehr gespannt darauf, ob sie uns helfen konnte. Nelvin grüßte die Frau freundlich und holte dann ein Teil des Amuletts aus seinem Gepäck. Staunend begutachtete sie das Schmuckstück, sah es sich von allen Seiten an und meinte: »Oh, ein schönes Stück! Wenn ihr auch die andere Hälfte habt, dann gebt sie mir. Ich füge die beiden dann wieder zusammen.« Nelvin überreichte ihr auch das andere Teil, und sofort setzte sich die Dame an ihren Werktisch und begann zu arbeiten. Kein Kommentar, wie lange es dauern würde, wie lange wir warten sollten? Dann konnte es eigentlich nicht lange dauern. Leider konnte ich nicht sehen, was sie genau tat, da alle Arbeiten von ihrem Rücken verdeckt wurden, aber ich hörte sie mehrfach murmeln. Womöglich wurde die Kraft ihrer Hände durch die Macht der Magie unterstützt. Wir standen etwa eine halbe Stunde dort herum und es kribbelte allmählich in meinen Beinen, bis Theresa sich erhob und auf uns zukam. Dabei hielt sie das Amulett, nun wieder in einem Stück, mit ausgestrecktem Arm weit von sich. Sie ließ es Nelvin in die Hände fallen und sagte dann mit einer Mischung aus Ärger und Angst in der Stimme: »Dieses Amulett ist Teufelswerk! Ich würde nie den Namen des Chaosgottes in ein Amulett einarbeiten. Los nehmt es, und verschwindet schnell aus meiner Werkstatt!«

Nelvin bedankte sich für die Hilfe und entschuldigte sich dafür, dass er die Frau in diese Lage gebracht hatte. Als er nach dem Preis fragte, lächelte Theresa kurz und sagte: »Für meine Retter kostenlos, aber jetzt fort mit euch! Lebt wohl! Und passt gut auf euch auf!« Dann beeilten wir uns, Haus und Stadt zu verlassen. Bald saßen wir auf dem Hexenbesen und flogen zurück in Richtung Spannenberg. Natürlich hatten die Menschen auf den Lyramionischen Inseln auch heute noch große Angst vor Tarbos. Immerhin war die letzte Katastrophe um ihn nicht einmal zwanzig Jahre her, und obwohl der Gott des Chaos schon lange nicht mehr gesehen wurde, fürchteten sie sich vor seiner Rückkehr. Es wurde höchste Zeit, dass auf unseren schönen Inseln endlich mal Ruhe einkehrte! Erneut konnte ich nur beten, dass wir mit dem Amulett keinen Schaden anrichteten.

Es war die erste Stunde nach Mittag, als wir Spannenberg erreichten. Inzwischen hatte das Wetter aufgeklart. Nach morgendlichen Wolken wurde es langsam schön, die Sonne ließ sich blicken, und es war deutlich wärmer geworden. Perfektes Wetter, um mit Sally am Strand herumzutollen. Aber leider hatten wir ja vorher noch das Date mit einem Verrückten. Als wir das Haus der Heiler betraten, fühlte ich mich ähnlich wie am Morgen, kurz bevor wir den Amberstar benutzten. Ich wollte dort nicht hinein, und ich wollte nicht in den Keller. Vor einigen Stunden lag ich richtig mit meiner Vorahnung, und war nur knapp mit dem Leben davon gekommen. Das wollte ich nicht wiederholen... »Komm schon, Lunselin! Ich bin mir sicher, dass uns keine Gefahr droht. Der Mann sitzt noch immer in einer Zelle, er kann uns nicht erreichen.« Nelvin ließ sich nicht aufhalten. Ich erwiderte: »Ich will nicht so enden, wie die Maus!« Nelvin fasste mir an die Schulter und sah mir in die Augen: »Wirst du auch nicht, vertrau mir!« Ich ließ Valdyn und ihm gern den Vortritt, als wir die Stufen zum Keller hinuntergingen, und zauberte heimlich still und leise die Anti-Magie-Sphäre, nur um mich selbst ein wenig zu beruhigen.

Valdyn zog seine Waffe und machte sich vorsorglich kampfbereit. Und auch ich zog die Wurfaxt, blieb aber am Fuße der Kellertreppe stehen. Nelvin ging um die Zelle herum, bis dorthin, wo der Verrückte stand. Dieser ließ den Magier keinen Moment lang aus den Augen und fauchte wie ein wildes Tier. Dann holte Nelvin das Amulett aus dem Rucksack und hielt es dem Mann vor die Augen. Da stöhnte der Verrückte plötzlich gepeinigt auf. Er warf sich gegen die Gitterstäbe, und seine langen dünnen Arme versuchten nach dem Amulett zu greifen, erreichten es jedoch nicht. Valdyn begann leicht zu knurren und hob die Axt höher. Nelvin sprach beruhigend auf uns ein, und reichte das Amulett vorsichtig näher an die Gitterstäbe heran. Sofort griff der Mann danach, zog Nelvin das Amulett fast aus der Hand, und hängte es sich um den Hals. Dann erstarrte der Verrückte eine Zeit lang. Bange Sekunden vergingen. Ich setzte instinktiv einen Fuß vor den anderen, um näher bei meinen Freunden zu stehen, und hatte sie fast erreicht, als auf einmal der Körper des Verrückten von Krämpfen ergriffen und geschüttelt wurde. Er zuckte und zitterte unkontrolliert, hatte Mühe auf den Beinen

zu bleiben und warf sich erneut gegen das Gitter. Dann war der Anfall vorbei, und der Gesichtsausdruck des Mannes wurde mit jeder Sekunde klarer, die verrückten Züge waren aus seinen Augen gewichen. Eine ganze Weile lang schien er in die Stille des Kellers hineinzulauschen, und sein Gesicht zeigte, dass er sich an viele Dinge erinnerte, die verschüttet waren. Er taumelte zurück, lehnte sich gegen die steinerne Wand, und brach schluchzend in der Ecke zwischen Wand und Gitter zusammen.

Was war da eben passiert? Offenbar hatte das Amulett etwas bewirkt, aber war das nun gut oder schlecht? Inzwischen stand ich neben Nelvin und stellte ihm dieselbe Frage. Er meinte, dass die Verrücktheit dank des Amuletts von ihm gewichen sei, und er sich nun vermutlich an alles erinnern könne. Ob das gut oder schlecht sei, fragte ich ihn. Ich schaute mir den Mann genauer an, der dort am Boden kauerte und schluchzte. Plötzlich hob er den Kopf und schaute uns an. Ich erschrak, denn ich hatte das Gefühl, in den Augen dieses Mannes tausend Jahre voller Qualen zu erkennen. An welch schreckliche Dinge er sich nun wohl wieder erinnerte? Auf einmal sagte der Mann mit einer leisen, traurigen Stimme: »Habt keine Angst, das Böse ist von mir gewichen! Jetzt bin ich wieder der kleine Junge, der ich vor langer Zeit war. Jetzt bin ich wieder Tar. Einst war ich Lord Tarbos, der Gott des Chaos, und ich habe so viel Schuld und Sünde auf mich geladen, dass ich auf der Stelle meinem blutigen Leben ein Ende setzen sollte. Doch wie soll ich dann die Schuld begleichen, die ich auf mich geladen habe? Wie kann mir Lyramion jemals vergeben für die Wunden, die ich ihm zugefügt habe?« Müde schloss Tar die Augen und legte die Stirn auf seine Knie.

Nelvin bat mich, den Zellenschlüssel zu holen, damit wir den armen Mann befreien konnten. Zwar war ich mir noch immer nicht sicher, ob das eine gute Idee war, aber Nelvin hatte längst die Verantwortung dafür übernommen und war sich sicher für uns beide. Valdyn blieb bei ihnen, während ich dem Felinen den Sonnenhelm reichte, und mich auf den Weg nach oben machte. Ich suchte Clementine und fragte schnell ein paar andere Bedienstete, ob sie die Frau gesehen hatten. Sie sei in der Küche, sagte man mir, und ich beeilte mich, dorthin zu gelangen. Schließlich fand ich sie und erklärte ihr stammelnd in Windeseile, was gerade im Keller vorgegangen war. Clementine bekam große Augen und schlug sich die Hand vor den Mund. »Du meinst Tar? Wie in Tarbos? Ein Teil des Chaosgottes war fast zwanzig Jahre lang in unserem Haus der Heiler eingesperrt? Er war der Verrückte?«
»Das ist korrekt!«, imitierte ich Gryban, während sich die Frau plötzlich ganz unwohl zu fühlen schien. Ich erklärte ihr, dass seine Verrücktheit geheilt sei und er nicht länger eingesperrt sein müsse. Ach ja, und dass der Erzdämon gebannt wurde und Lord Tarbos keine Auferstehung feiern würde und sie alle in Sicherheit wären. Ob sie den Zellenschlüssel hätte, fragte ich sie. Clementine antwortete furchtsam, dass der Schlüssel sich an ihrem Bund befände, dass sie aber vorher unbedingt Sandra einweihen müsse, immerhin sei sie die verantwortliche Oberheilerin des Hauses.

Also gingen wir zu Sandra, und auch sie staunte nicht schlecht, als ich ihr die Geschichte erzählte, wirkte dabei aber weit weniger aufgeregt und schockiert als ihre jüngere Kollegin. Zu dritt machten wir uns auf den Rückweg in den Keller, wo Nelvin offenbar gerade dabei war, Tar alles über die aktuelle Bedrohung zu erzählen. Als wir die Zellentür erreichten, stand Tar auf und sagte: »Mein Name ist Tar, und ich danke euch sehr für die gute Pflege, die ihr mir so lange Jahre gewährt habt. Ich verspreche euch, dass ich mich bald dafür erkenntlich zeigen werde.« Clementine schlug erneut die Hand vor den Mund, so als könne sie gar nicht glauben, dass zum ersten Mal nach so vielen Jahren vernünftige Worte aus dem Mund dieses Mannes kamen. Mit zitternden Händen schloss sie die Tür auf, nachdem Sandra ihr Einverständnis zum Ausdruck gebracht hatte. Und dann verließ Tar zum ersten Mal seine Zelle.

Es dauerte noch einige Zeit, bis alle neugierigen Fragen seitens der Heilerinnen gestellt und beantwortet waren. Ich richtete Sandra Grüße von Sabine aus, und dann standen wir bald wieder unter freiem Himmel. Auf dem Weg zum Stadttor von Spannenberg stellte mir Nelvin plötzlich die Frage, ob ich etwas dagegen hätte, wenn Tar in Zukunft ebenfalls unsere Gruppe verstärkt. Mir fiel die Kinnlade herunter, denn damit hatte ich nicht gerechnet. Ob er sich sicher sei, fragte ich ihn eindringlich. Nelvin sagte, Tar wolle etwas Gutes tun, um Stück für Stück die Last von seinen Schultern zu nehmen, die er sich als Tarbos aufgeladen hatte. Und das könne er am besten, indem er uns hilft, unseren schönen Planeten zu retten. Er habe ihm die Geschichte bereits erzählt, und Tar sei bereit uns zu helfen. Er sei ein fähiger Magier, weitaus mächtiger und stärker als Nelvin selbst es je sein werde. Er wäre eine sehr gute Verstärkung! Jetzt hatte ich in etwa eine Ahnung, wie sich Egil gefühlt hatte, als ich Selena in die Gruppe geführt hatte. Alles in mir schrie, die Aufnahme Tars abzulehnen, zu sehr war ich geschockt über seinen vorherigen Zustand und über seine ehemalige Identität.

Tar schien meine Zweifel zu erkennen und sprach mich an. Es komme ihm vor, als wäre er gerade aus einem langen Albtraum erwacht. Er habe so viel Leid und Zerstörung über diese Welt gebracht, dass es ihn nicht wundere, dass ich ihm nicht vertraue. Wenn ich bereit wäre, ihn aufzunehmen, dann würde er mir bei allen Göttern Lyramions schwören, niemals mir oder einem meiner Gefährten zu schaden, niemals mehr etwas Böses zu tun, sondern alles Erdenkliche zu tun, um seine Sünden wieder gutzumachen und das Vertrauen zu rechtfertigen. Ich überlegte. Bisher war er ein Feind gewesen, nun wollte er plötzlich ein Freund sein, aber

konnte ich mir sicher sein, dass er nicht bald erneut ein Feind wäre? Tar schwor auf die Götter Lyramions... Eine gewagte Aussage für jemanden, der sich früher mal selbst für den einzigen Gott dieser Welt hielt. Andererseits: Hatte ich das Recht seine Hilfe abzulehnen? Durfte ich seine Versuche zur Wiedergutmachung unterbinden? Hatte ich überhaupt eine Wahl? War es nicht Schicksal, dass wir auf ihn getroffen waren und seinen Fluch gelöst hatten? Wir würden jeden Mann brauchen, wenn wir das Unheil noch aufhalten wollten, und Nelvin hatte Recht damit, dass Tar ein überaus mächtiger Mann war. Ich schaute Valdyn an, doch der Feline wartete ruhig auf meine Entscheidung und zeigte mit keiner Regung, ob er für oder gegen eine Aufnahme war. Hier musste ich allein durch, und ich beschloss dieses Mal nicht auf mein Gefühl zu hören. Nach einem Stoßgebet zu Gala, dass ich diese Entscheidung bitte nicht bereuen möge, hieß ich Tar in meiner Gruppe willkommen. Dankbar kniete er sich vor mich und schwor mir seine bedingungslose Treue, solange ich gute Taten tat und Lyramion helfen wollte. Schnell zog ich ihn wieder auf die Beine, bevor mir die Situation peinlich werden konnte. So etwas musste schließlich nicht sein.

Nelvin schlug dann vor, dass Tar, Valdyn und er nun zu Fuß nach Hause zurückkehren könnten, während ich gleich zu Sally gehen könnte. Unterwegs würde der Magier unserem neuen Gruppenmitglied mehr über die bisherige Reise und über die Gefahr erzählen. Und ich sollte dann später einfach mit dem Hexenbesen nachkommen. Damit war ich einverstanden und nahm den Vorschlag dankbar an. Ich trennte mich von meinen Gefährten und machte mich auf den Weg zum Haus des Fischers, um meine liebe Freundin zu treffen. Hoffentlich war sie auch zuhause! Unterwegs dachte ich viel nach... über Tar, über Gryban, über die Zwerge, und darüber, dass ich eigentlich ganz entspannt und gefasst war, dafür, dass ich noch vor wenigen Stunden ein Rendezvous mit dem König der Hölle gehabt hatte. Sollte ich Sally davon erzählen? Nun, sie war glücklicherweise nicht so zart besaitet, und bisher hatte ich ihr alles erzählt, aber das war durchaus starker Tobak. Dann erreichte ich die Wohnung des Fischers, klopfte, trat ein, und lief fast direkt Sally in die Arme, die mich mit einem Freudenschrei ganz fest an sich drückte.

Ihr Vater schaute kurz, wer ihnen die Aufwartung machte, und nach kurzen Fragen über mein Befinden und dem Wohlergehen meiner Freunde ließ er uns zwei Verliebte allein. Gemeinsam verließen Sally und ich das Haus und machten uns auf den Weg zum Strand. Dabei erzählte ich ihr von den neuesten Ereignissen, angefangen vom Tempel der Bruderschaft über die eigentliche Bedrohung durch die Echsen, bis hin zu Sansrie und den folgenden Ereignissen. Sie zeigte großes Mitgefühl für den zurückgelassenen Zwerg, freute sich über unsere Heldentaten, und sie war stolz, dass sie mir das Schwimmen beigebracht hatte und mir diese Fähigkeit in Sansries Tempel so sehr geholfen hatte. Sie war entsetzt über die Taten der Moraner und meinte, sie hätten sich freundlich mit uns in Kontakt setzen und um Wasserlieferungen bitten sollen, anstatt solch hinterhältige Pläne zu schmieden. Sie war interessiert an Gryban und staunte fassungslos, dass Tar all die Jahre hinweg in derselben Stadt gelebt hatte, wie sie. Und sie meinte, dass wir die Echsenwesen unbedingt aufhalten und unseren Planeten retten mussten. Doch genau da läge das Problem, erklärte ich ihr. Das konnten wir nur tun, wenn wir mit Hilfe des Luftschiffs auf die Monde reisten, denn hier hätten wir keinen Weg gefunden, um diese Kristallwand zu überwinden. Diese Reise könnte jedoch ein ewiges Exil bedeuten, sofern der Navstein nur einmalig benutzbar wäre. Wir würden schon einen Weg finden, meinte Sally. Bisher hatten wir immer einen gefunden.

Zumindest war die Wahrscheinlichkeit recht groß, dass wir uns eine ganze Weile lang nicht mehr sehen können, gab ich ihr zu bedenken. »Dann freuen wir uns umso mehr auf das Wiedersehen!«, antwortete sie, und vielleicht seien die Lyramionischen Inseln zu diesem Zeitpunkt ja bereits gerettet und ich könnte dann für immer bei ihr bleiben. Das klang so wundervoll... Außerdem hätten wir jetzt gerade Zeit füreinander, daher sollten wir nicht über den Abschied nachdenken, sondern die Zeit genießen. Natürlich hatte sie Recht, und so versuchte ich abzuschalten und nicht länger darüber nachzugrübeln.

Übermütig hüpften wir den Weg zum Strand, hielten uns an den Händen und unterhielten uns. Sally stellte mir immer neue Fragen über meine Erlebnisse und wie ich schon vermutet hatte, wollte sie alles wissen. Also musste ich auch von Thornahuun erzählen, was mir alles andere als leicht fiel. Nur mein kleines Malheur verschwieg ich ihr, das war mir dann doch zu peinlich. Bald hatten wir den Strand erreicht, und Sally überredete mich zu einer Runde schwimmen. Also zogen wir uns aus und gingen ins Wasser. Nun, unsere Aktivität ließ sich weniger schwimmen als planschen nennen, denn wir spritzten uns übermütig nass, tauchten einander unter, jagten uns durch die Fluten oder nahmen uns küssend in die Arme, aber es machte ganz viel Spaß und lenkte mich von den Strapazen und Gedanken ab. Mir fiel auf, dass ich diese Entspannung bitter nötig hatte. Allzu oft hatte ich in der vergangenen Woche um mein Leben gekämpft. Glücklich fielen wir uns in die Arme und küssten uns, bevor wir das Wasser verließen und uns in die warme Nachmittagssonne legten. Wir waren völlig allein, weit und breit war keine Menschenseele in der Nähe, und so wagte ich es, Sally ein wenig zu streicheln. Sie hatte nichts dagegen, schien es sehr zu genießen, sagte dann aber zu mir:
»Ich bitte dich zu verstehen, dass ich noch nicht bereit bin, dir mehr von mir zu geben. Ich liebe dich, so viel ist mir nun klar, aber ich möchte dich um etwas mehr Zeit bitten, bevor wir miteinander schlafen.«

Das war für mich gar keine Frage. Ich antwortete ihr: »Ich liebe dich auch, Sally. Natürlich verstehe ich dich. Und natürlich gebe ich dir alle Zeit, die du brauchst. Ich bin mir ja selbst nicht sicher, dass ich im Augenblick dazu bereit wäre, in der jetzigen Situation.«
»Danke!« Ein inniger Kuss folgte, bevor sie sagte: »Ich fürchtete, du würdest vor dem Abschied zum Mond darauf bestehen, weil es womöglich kein Zurück geben könnte.«
»So etwas würde ich nie tun. Außerdem habe ich so einen guten Grund mehr, nach Lyramion zurückzukehren und die Welt zu retten!«
»Du bist so süß, weißt du das?« Ein weiterer intensiver Kuss raubte mir den Atem und verhinderte eine Antwort meinerseits.

Plötzlich fiel mir noch etwas ein. Etwas, das ich mir schon einmal überlegt hatte, und wofür nun eine gute Gelegenheit war. »Hast du eigentlich Höhenangst, mein Schatz?«, fragte ich Sally. Als sie verneinte, stand ich auf, griff nach meiner Kleidung, gab ihr ihre Kleider, zog mich schnell an, und nahm anschließend den Hexenbesen aus meinem Gepäck. Sally begriff, und ihre schönen, blauen Augen blitzten vor Vorfreude. Ich mahnte sie, sich auf jeden Fall gut festzuhalten, und dann ließ ich den Besen losfliegen. Sally jauchzte vor Freude, als ich rasch an Höhe gewann und anfing, mit ihr eine Runde über unsere Insel zu drehen. Ich zeigte ihr Alkems Turm und den Eingang zur alten Krypta, den Tempel der Gala und die Quelle des Lebens, das Banditenhaus mitten in der Wüste, Spannenberg von oben, und schließlich die Sylphen- und Orkhöhle, bevor wir in weitem Bogen über das Meer zurück zu unserem Startpunkt am Strand flogen und wohlbehalten dort landeten. Sally war begeistert und wollte gleich lernen, wie sie den Besen selbst steuern konnte. Ich zeigte es ihr, und auch sie stürzte dabei einmal ins Wasser, genau wie ich bei meinem ersten Versuch, überstand es aber lachend und unbeschadet. Dann klappte es und Sally konnte selbst fliegen. Ich erzählte ihr von meinem Flug auf einem Riesenadler, und dass wir das auch eines Tages einmal tun sollten, dass ich die Flöte allerdings Sabine gegeben hatte. Sie strahlte mich an, nahm mich ganz fest in die Arme, küsste mich und flüsterte dann in mein Ohr: »Noch ein wichtiger Grund zu mir zurückzukehren! Es werden immer mehr...«

Der Abend brach herein, und ich beeilte mich, Sally nach Hause zu bringen. Dort angekommen, lud mich ihr Vater zum Abendessen ein, was ich gern annahm. Zu meiner Überraschung wollte er gar nichts über die heraufziehende Bedrohung wissen. Dazu sei er zu alt, meinte er. Ich sollte es ihm erst mitteilen, wenn die Bedrohung abgewandt wäre. Da Sabine gesagt hatte, ich dürfe mir ruhig Zeit lassen, blieb ich noch ein paar Stunden mit Sally und ihrem Vater zusammen. Wir lachten, scherzten und plauderten über alles, was nicht mit der Queste zu tun hatte. Sally fragte nach neuen lustigen Geschichten über Egil, die ich ihr, abgesehen von den Erlebnissen mit Sanya in Illien, gerne erzählte, und immer wieder küssten wir uns. Erst gegen 22Uhr beschlossen wir, dass es allmählich an der Zeit für mich wäre, zu gehen. Wir hielten uns noch einmal ganz fest in den Armen, ich spürte ihr Herz heftig schlagen, und ich versprach ihr hoch und heilig, dass ich alles tun würde, um zu ihr zurückkehren zu können. Wenn ich das täte, erwiderte Sally, dann würde sie mich nie mehr gehen lassen. Na dann hatte ich doch gar keine andere Wahl mehr, oder? Da meine Liebste gerne einen Zauber von mir gesehen hätte, bot ich das Wort der Rückkehr an. Mir war es ohnehin lieber, wenn ich nicht mehr den ganzen Weg latschen musste. Es gab einen letzten, atemlosen Kuss, wir sprachen beide die Worte „Auf Wiedersehen!“, und schließlich zauberte ich mich zurück in mein Haus.

Kaum hatte ich den Standort gewechselt, fiel ich schon Sabine in die Arme, denn sie hatte gerade direkt neben der markierten Position gestanden, als ich dort erschien. Sie war etwas erschrocken, fing sich aber sofort wieder, als sie mich erkannte. Ob alles in Ordnung sei, fragte sie mich. Trotz des Abschiedsschmerzes war ich gerade sehr fröhlich und bestätigte ihr lachend, dass es mir gut geht. Ob sie denn ihre Mission erledigt hätte, wollte ich wissen. Sie sagte, sie hätte sämtliche Windtore auf den Lyramionischen Inseln überprüft und falls nötig wieder aufgebaut. Dank des Adlers erreichte sie sogar das schwer zugängliche Tor bei Lebabs Turm und musste nicht erneut durch die verhassten Hügelhöhlen hindurch. Und auf dem Rückweg hätte sie dann die gesuchte Zwergenmine entdeckt, und zwar genau dort, wo Gryban sie vermutet hatte.

Inzwischen war auch Egil auf mich aufmerksam geworden. Der Krieger kam sogleich auf mich zu und meinte: »Lunsi, ich muss dir dringend etwas zeigen!« Dann zog er mich in Richtung des Wohnzimmertisches, wo noch Reste unserer Ausrüstung drauflagen und zeigte mir einen seltsamen Stein, etwa halb so groß wie eine Faust. Er hatte eine bernsteinfarbene Fassung und innen war etwas Grünes zu sehen. Bei näherer Betrachtung kam es mir so vor, als wären Blätter in dem Stein eingeschlossen.
»Was ist das?«, fragte ich Egil.
Er grinste im typischen Egil-Stil und meinte dann: »Das, mein lieber Freund, ist ein Navstein!«
Ich schaute ihn konsterniert an... Hatten meine Gefährten den Navstein etwa ohne mich geborgen? »Ihr seid ohne mich losgezogen?«, fragte ich ihn.
»Na irgendwas mussten wir doch tun, während du Sally die Insel gezeigt hast!«
»Ihr habt uns fliegen sehen?«, jetzt war ich endgültig baff und wusste nichts mehr zu sagen.

»Joa! Ihr hattet gerade die Sylphenhöhle passiert und wart auf dem Weg zur Orkhöhle, als wir mit den Adlern dort ankamen. Die anderen haben noch gerufen, aber ihr zwei Turteltäubchen habt uns nicht gehört«, meinte der Krieger.
»Warum habt ihr nicht auf mich gewartet?«, wollte ich wissen.
»Na ja. Gryban und mir war langweilig. Dann kamen erst Nelvin, Valdyn und unser neuer Freund Tar zuhause an, und wenig später landeten auch Sabine und Selena bei uns. Und nach kurzem Kennenlernen und Einschleimen bei Tar, sowie Sabines Information, dass die Mine wirklich dort liegt, wo Gryban sie vermutet hatte, beschlossen wir, dass der Tag noch jung ist und wir die Mine sofort besuchen könnten.«
»Ohne mich...«, warf ich enttäuscht ein.
»Lunsi, wir waren zu siebt und brauchten vier Flederwische für die Reise!«
»Du sollst mich doch nicht immer Lunsi nennen!«, antwortete ich ihm resignierend.
»Warum denn nicht? Ist eben einfacher als Lunselin. Na jedenfalls lief alles glatt und du hast nicht viel verpasst. Vor dem Eingang stand so ein Schild rum, mit der Aufschrift „Zwergenmine – Eintritt auf eigene Gefahr!“ Sehr witzig! Von innen war alles noch intakt und sah viel besser aus als Dönners Ruine. Wir hatten es dann mit einem Labyrinth zu tun. Überall waren Gänge verschlossen, und wir mussten einen der Edelsteine von der Liste in eine Apparatur stecken, damit sich der Gang öffnete und wir vorankamen. Kire hat den Stein wirklich gut versteckt, weißt du? Unterwegs mussten wir noch ein paar Echsen und Spinnen umnischeln, aber die haben uns nicht aufgehalten. Du hättest Tar sehen sollen! Eine Geste von ihm, und ein greller Lichtblitz schoss aus seiner Hand und ließ von einer Minenspinne nur ein Häufchen Asche zurück. Toller Kerl, ich mag ihn auf Anhieb! Jedenfalls standen wir acht Edelsteine später vor der Truhe mit dem Navstein, und Selena konnte die Kiste mühelos überreden, uns ihren Inhalt zu überlassen. Jetzt haben wir das Teil, und du siehst, du hast nicht viel verpasst. Im letzten Tageslicht schwirrten wir mit den Vögeln nach Hause zurück, und seitdem haben wir gegessen, gepackt und auf Lunsi gewartet. Klar soweit?«

Tja nun... Vielleicht hatte ich ja wirklich nicht viel verpasst, aber wenn sie mich ohnehin gesehen hatten, dann hätten sie mir auch eben Bescheid sagen können. Andererseits war ich gerade mit Sally glücklich gewesen, und das wollten sie auch nicht stören. Immer diese Situationen, in denen beide Seiten irgendwo Recht hatten, und man niemanden dafür anschreien durfte. Ich hatte gerade Lust jemanden anzuschreien, immerhin dachte ich, der Anführer unserer Gruppe zu sein, und wurde nun völlig übergangen. Da ich meine Gefährten aber auch irgendwie verstand und mit Sally eine wunderschöne Zeit gehabt hatte, schluckte ich den Ärger runter und verzichtete darauf.

Der Abend war ohnehin bald vorbei. Egil meinte, dass am kommenden Morgen beraten werden sollte, wie wir weiter verfahren. Wenigstens da durfte ich dabei sein, stellte ich erleichtert fest. Und anschließend wollten sie dann auch aufbrechen und Lyramion verlassen, um die Monde zu besuchen. Also sollten wir noch einmal gut ausschlafen, meinte der Krieger. Das war mir recht, und so zog ich mich bald darauf zurück. Als ich im Bett lag, dauerte es eine ganze Weile, bis ich einschlafen konnte. Meine Gedanken kehrten immer wieder zu Thornahuun zurück. Ich betete zu allen mir bekannten Göttern, dass ich so etwas niemals wieder tun muss. Es war einfach schrecklich! Ich fragte mich, welcher grausame Mensch sich nur mit solchen Wesenheiten wie dem König der Hölle, Bralkur, oder anderen Dämonen einließ. Der Gedanke schnürte mir die Kehle zu. Ich versuchte schnell an etwas anderes zu denken. An den Waldmond... an Morag... an die bevorstehenden Aufgaben... an Gryban... selbst an Sally. Aber immer wieder entstand vor meinem geistigen Auge das Bild des Schreckens, bis ich schließlich doch noch von gnädiger Schwärze umfangen wurde und endlich einschlief.

TAG 34: Aufbruch in eine fremde Welt

Ich träumte... aber nicht besonders gut. Es waren Albträume. Bilder des Schreckens. Von Dämonen. Die unsere Gruppe überfielen. Thornahuun war gefallen, dafür rächten sich nun Andere. Und sie kamen. Alle! Sie schlugen Egil wieder und wieder gegen die Wand. Sie schnappten sich Nelvin und drückten seinen Kopf zusammen bis er platzte. Sie trennten Gryban mit einem einzigen Hieb den Kopf ab. Sie stampften auf Selena herum, bis von ihr nichts als blutige Masse übrigblieb. Sie spießten Sabine auf einem langen Speer auf und ließen sie ausbluten. Sie griffen nach Valdyn und rissen ihn spielend leicht auseinander. Der Anführer der Dämonen wandte sich mir zu. Sein Gesicht war ein Abbild von Tar...

Schweißüberströmt wachte ich auf und blickte angsterfüllt um mich. Dunkelheit. Ich hörte mein Herz rasen und spürte, wie es mir schier in der Brust zerspringen wollte. Schwankend und taumelnd stand ich auf und hatte Mühe aufgrund von Dunkelheit und Orientierungslosigkeit dem Bettpfosten auszuweichen. Ich schüttelte den Kopf, und erlangte langsam meine Sinne zurück. Vorsichtig tastete ich mich durch die Dunkelheit, verließ den Raum und schlich in Richtung Küche. Dabei hörte ich das bekannte Schnarchen von Egil. Aber da war noch etwas anderes, ein wimmerndes Schluchzen, das ich nicht zuordnen konnte. Es lag nahe der Küche. Offenbar

hatte da noch jemand einen Albtraum, aber wer? Sollte ich die Person wecken? Aber ich wusste nicht, wer es war... Am Ende verzichtete ich darauf und ging weiter, fand die Küche und das gesuchte Wasser, von dem ich einen tiefen Schluck nahm. Meine Kehle war wie ausgedörrt, und gierig sog ich das kühle Nass hinein. Nun ging es mir besser. Der Herzschlag hatte sich beruhigt, die Schlinge um den Hals lockerte sich, die Panikattacke ging vorüber. Es war nur ein Traum gewesen... Nach den Erlebnissen des Vortags kein Wunder, so sagte ich mir, und schlich leise wieder zu meinem Bett. Würde ich in dieser Nacht noch Schlaf finden? Ich konnte es wenigstens versuchen, denn ich wäre meinen Gefährten keine große Hilfe, wenn ich völlig übernächtigt wäre. Also zwang ich mich zur Ruhe und versuchte an nichts zu denken. Es funktionierte, ich schlief wieder ein.

Ich träumte... Ich sah Sally. Ich hielt ihre Hand. Wir gingen am Strand spazieren. Wir lachten. Wir scherzten. Wir waren so glücklich. Plötzlich kam jemand auf uns zugeflogen. Ein Dämon? Nein, es war ein Mensch. Ein grüner Mensch. Eine Sylphe. Selena!? Sie flog. Lange, schimmernde Flügel schlugen hinter ihrem Rücken. Selena landete direkt vor uns. Sie lachte. Sie fiel mir in die Arme und drückte mich. Fest. Ganz fest. Ich bemerkte, dass sie vor Glück weinte. Große Tränen kullerten über ihr grünes Gesicht. Ein Kuss auf die Wange. Ganz unschuldig. Dankbar? Dann löste sie sich von mir und flog wieder davon. Ich schaute verwirrt Sally an. Sie strahlte. Sie umarmte mich ebenfalls. Dann flüsterte sie etwas in mein Ohr. »Es war DEINE Idee, ihr die Allheilungsphiolen zu geben!«

Mühsam fand ich in die Wirklichkeit zurück und schüttelte den Traum ab. Ein seltsamer Traum war das! Ein sehr schöner Traum war das, und viel schöner als der erste in dieser Nacht. Ich stellte fest, dass es bereits hell wurde, und beeilte mich, mein Bett zu verlassen. Vermutlich würde ich nun für längere Zeit auf mein Bett verzichten müssen. Hoffentlich würde ich es überhaupt jemals wiedersehen! Ich zog mich um und verließ das Zimmer, nach einem letzten, bangen Blick auf meine Schlafstätte. Außer Selena, Sabine und Valdyn war noch niemand auf den Beinen. Ich konnte meine Augen nicht von Selena wenden, was sie spürte und mich verwundert ansah. Dann kam mir eine andere Eingebung, und ich ging in Richtung Küche. Etwa an der Stelle, wo ich in der vergangenen Nacht Zeuge eines weiteren Albtraums gewesen war, sah ich den dunklen Magier Tar auf einer Reihe von Stühlen liegen und unruhig schlafen. Nicht gerade ein bequemes Bett... Und ich bekam sogleich Mitleid mit dem Mann. Ich hatte eine Dämonenbegegnung gehabt und musste diese Träume erdulden. Ihn hatten Dämonen jahrzehntelang begleitet. Er hatte so viel Schlimmeres erlebt und gesehen, so dass ich mich fragte, wie er überhaupt Schlaf finden konnte. Noch dazu war es die erste Nacht, die er außerhalb seiner Zelle und ohne die Verrücktheit verbracht hat. Da waren Albträume wahrlich kein Wunder.

Ich holte mir einen Becher Wasser, und gesellte mich dann zu meinen Kameraden. Noch immer schaute mich Selena neugierig an, aber wenn überhaupt, dann wollte ich mit ihr allein darüber sprechen.
Sabine lenkte mich von meinen Gedanken ab, indem sie fragte: »Wie hast du geschlafen, Lunselin?«
Wahrheitsgemäß antwortete ich ihr: »Nicht gut. Ziemlich wilde Träume hatte ich.«
»Ja, ich auch! Ich musste immerzu an die Sarghalle denken. Valdyn und Selena haben das auch schon gesagt, und ich bin mir sicher, dass es Egil, Nelvin und Gryban nicht anders geht.«
»Knurrrr, kein Wunder, würde ich sagen!«, meinte der Feline.

Anschließend sprachen wir über die gestrigen Missionen. Selena hatte den Adlerflug sehr genossen, Sabine erzählte von dem problemlosen Aufbau der Windtore, und Valdyn berichtete von seinem schweigsamen Rückweg aus Spannenberg, weil Nelvin und Tar in einer Tour schnatterten und ihn gar nicht mehr beachteten. Dann hörte ich mir die Beschaffung des Navsteins aus drei weiteren Perspektiven an und stellte zufrieden fest, dass Egil in seinem Bericht nichts Nennenswertes vergessen hatte. Sabine fragte, ob ich noch sauer sei, weil ich übergangen wurde, und ich erwiderte, dass mein Zorn verraucht ist und ich es verstehen könne. Dann kam Schnarcher Egil zu uns an den Tisch, dicht gefolgt von Gryban, und beide berichteten ebenfalls über sehr unangenehme Träume in der vergangenen Nacht. Der Paladin sagte, er kenne diese Träume von seinem Zusammentreffen mit Bralkur vor sechzig Jahren. Diese Phase würde mit der Zeit vergehen. Sehr beruhigend... Nelvin und Tar ließen auch nicht mehr lange auf sich warten, und dann saßen wir alle acht versammelt an dem Tisch. Nun wurde es ernst und wir würden unser weiteres Vorgehen planen.

»Wo wir alle mehr oder weniger gemütlich an diesem Tisch sitzen, sollten wir uns mal darüber unterhalten, wie es weitergehen soll«, fiel Egil gleich mit der Tür ins Haus.
»Wir reisen mit dem Navstein nach Morag und legen den Echsen vor Ort das Handwerk!«, gab sich Sabine ungewohnt kämpferisch.
»Jep, das ist der Plan. Doch was machen wir, wenn der grüne Navstein uns nicht nach Morag bringt? Nelvin vermutete gestern, dass es für jede der drei Maschinen andere Steine geben könnte. Womöglich bringt uns der Stein nur zum Waldmond. Oder er ist für Lyramion und bringt uns nirgendwo hin«, erläuterte Egil.
»Fakt ist«, begann ich mich einzubringen, »dass wir auf Lyramion alles versucht haben, um die Kristallwand zu beseitigen, und dass wir keine Möglichkeit gefunden haben. Uns bleibt hier nichts mehr zu tun!«

»Alles haben wir noch nicht versucht!«, warf Egil ein. »Wir haben unser neuestes Gruppenmitglied noch nicht auf die Wand losgelassen. Wenn ich bedenke, was Tar gestern mit den Echsen und Spinnen veranstaltet hat, dann sehe ich eine realistische Chance, dass die Wand bei ihm bröckelt.«
»Ich will es gern versuchen«, sagte der dunkle Magier darauf.
Sabine antwortete ihm: »Aber wenn das nicht klappt. Dann müssen wir auf die Monde fliegen und dort unser Glück suchen.«
»Gut wäre, wenn uns der Stein nach Morag bringt«, erklärte ich. »Dort vermuten wir die Echsen, dort wurde der Plan gefasst unserer Welt das Wasser zu rauben, dort sollten wir eine Lösung für das Kristallproblem finden können. Schlecht wäre, wenn der Navstein nur für Lyramion gedacht ist, denn dann sitzen wir hier fest. Nicht viel besser wäre eine Reise zum Waldmond, denn den Zwergen ist es in den vergangenen zwanzig Jahren nicht gelungen, von dort zu entkommen. Wir würden dann ebenfalls festsitzen.«
»Die Zwerge hatten kein Luftschiff! Vielleicht besitzen sie Navsteine, aber eben nicht das passende Schiff dazu«, gab Sabine zu bedenken.

Nun meldete sich Nelvin zu Wort: »Womöglich benötigen wir auch nur einen einzigen Stein und können damit überall hinfliegen. Wir kennen die Funktionsweise der Luftschiffe nicht gut genug, um sicher etwas dazu sagen zu können. Ich denke eher darüber nach, ob wir wirklich alle zusammen aufbrechen sollten.«
Egil brauste auf: »Was?? Wie meinst du das denn? Sollen wir etwa jemanden zurücklassen?«
Nelvin blieb ruhig: »Genau das schlage ich vor. Wenn wir alle gehen, und womöglich auf den Monden im Exil landen, dann gibt es niemanden mehr, der hier weiter nach Lösungen suchen könnte.«
»Aber wer hier bleibt, wird ebenfalls draufgehen, wenn wir keinen Erfolg haben sollten«, gab der Krieger zu bedenken.
»Das ist wahr! Ich halte es jedoch für sinnvoller, an zwei verschiedenen Fronten zu suchen. Wir haben nun genug Mitstreiter dafür«, erklärte Nelvin seinen Standpunkt.
Egil erwiderte: »Ich halte es nicht für sinnvoller, an zwei Fronten mit halber Kraft zu suchen!«
»Deswegen reist der Großteil auf die Monde, und nur zwei Leute bleiben hier und kämpfen von Lyramion aus weiter.« Scheinbar hatte sich Nelvin ausführliche Gedanken darum gemacht.
»Und wer bleibt auf Lyramion? Und was sollen die beiden überhaupt noch hier ausrichten?«, fragte Sabine.
»Die Maschine ist irgendwo unterhalb des Tempels. Womöglich könnte man versuchen von außen an sie heranzukommen, und so die Kristallwand umgehen. Hierzu müssten weitere Mitstreiter angeworben werden, aus Spannenberg, aus Burnville, aus Newlake oder aus Illien, und auch das könnte man tun. Vielleicht weiß der alte Lebab eine Möglichkeit, die Kristallmauer zu brechen. Es gibt vieles, was noch nicht versucht wurde«, sagte Nelvin.

»Aber wer von uns soll zurückbleiben?«, fragte ich in die Runde.
»Gryban ist der Erste«, sagte Nelvin. »Er als Paladin und Held der Vergangenheit kann weitere Mitstreiter bestimmt am leichtesten überzeugen, sich uns anzuschließen.«
»Korrekt!«, sagte der Paladin. »Ich würde zwar gerne mit euch reisen, sehe aber ein, dass ich für die neue Aufgabe am besten geeignet bin.«
»Dann ist Sabine die Zweite«, sagte Egil jetzt.
»Auf gar keinen Fall!«, antwortete die Heilerin mit Bestimmtheit.
»Aber du bist die einzige von uns, die hier noch jemanden hat. Ich habe niemanden, Selena und Valdyn haben in dieser Welt niemanden, Nelvin hat niemanden, Tar hat niemanden, doch du hast die ganze Stadt Burnville, um die du dich kümmern musst.« Egil blieb hart.
»Wenn Gryban hier bleibt, hat die Gruppe auf den Monden keinen Heiler mehr. Es hieß, der Waldmond sei verseucht, da benötigt ihr Heilung. Anscheinend ist Morag eine trockene Wüstenwelt, da benötigt ihr Heilung. Wer weiß, was für Kreaturen sich dort herumtreiben, da benötigt ihr Heilung. Ich habe mich euch angeschlossen, um herauszufinden ob es eine Bedrohung für Burnville gibt. Jetzt wo ich die Antwort kenne, werde ich auf keinen Fall auf Lyramion bleiben!« Sabine wirkte nun fast verzweifelt.
»Dann muss Lunselin hierbleiben!«, sagte Egil in diesem Moment.
Ich dachte mich verhört zu haben. Gestern nahmen sie mich nicht mit in die Mine, heute war ich bereits so verzichtbar für die Gruppe, dass ich nicht mit auf die Monde kommen sollte? Und ausgerechnet Egil, mein Waffenbruder vom ersten Tag an, wollte mich aus meiner eigenen Gruppe werfen. Ich schwankte zwischen Enttäuschung und Wut, als ich den Krieger anblickte und sagte: »Und das aus deinem Mund?«
Egil hielt meinem Blick stand: »Mir passt das auch nicht! Aber du hast hier Sally zu verlieren, im Gegensatz zu uns. Valdyn sucht dort oben nach einer Rückkehrmöglichkeit nach Hause, die er hier bisher nicht fand. Selena ist die Öffnerin der Türen und Truhen, Tar und Nelvin sind Magier und unverzichtbar, Sabine will nicht auf mich hören, ich bin der Krieger. Es ist die einzig logische Wahl!«
»Ja, ich bin erst siebzehn und habe auf den Monden nichts verloren. Ja, ich werde Sally vermissen. Ja, ich habe Schiss davor, womöglich ins Exil zu gehen... aber auch ja, ich habe mich ganz gut gemacht im vergangenen Monat. Ja, ICH wurde von Shandra in dieses Abenteuer geschickt. Ja, ICH bin daher der Anführer der Gruppe. Ja, ohne MICH gäbe es nicht einmal ein WIR, das die Welt retten soll. Daher JA, ich

werde definitiv mit auf die Monde fliegen« Das war doch lächerlich! Das durfte unmöglich wahr sein. War ich noch immer in einem Albtraum gefangen, oder was lief hier gerade ab?

»Beruhigt euch, meine lieben Gefährten!«, sagte Nelvin in diesem Moment. »Die Entscheidung wurde bereits getroffen: Ich werde bleiben!«
»WAS? Nein!«, donnerte Egil augenblicklich.
»Doch, das werde ich.«
»Aber wir brauchen dich da oben!«
»Ihr braucht einen fähigen Magier. Tar ist mehr als qualifiziert für diese Aufgabe. Du hast gestern gesehen, was er kann, und das war nur der Anfang. Gryban braucht mich als Begleiter. Er braucht jemanden, der aus erster Hand berichten kann, der bei allen bisherigen Abenteuern und Erkenntnissen dabei war.«
Sabine wirkte traurig: »Bist du sicher, Nelvin? Du warst immer unsere Stimme der Vernunft, Berater, fast Vaterfigur für Lunselin und auch für mich. Ich würde ungern auf dich verzichten.«
»Jetzt muss ich die Stimme der Vernunft hier sein. Ich würde euch gern begleiten, aber ich bin die einzig logische Wahl. Gryban und ich müssen hier alle überzeugen. Wir müssen Leute überreden. Sollte die Katastrophe nicht abgewendet werden können, müssen wir versuchen unser Überleben zu sichern. Dazu sind wir beide einfach am besten geeignet.«
Während Egil sich mit der Hand an die Stirn patschte und den Kopf schüttelte, ergriff Tar das Wort: »Ich will diese Welt retten, aber ich kann die Menschen nicht führen. Sie werden mir nicht vertrauen. Sie haben mir früher schon allein wegen meiner schwarzen Haare und meiner Magie nicht vertraut. Nun fürchten oder verachten sie mich zusätzlich für das, was ich gewesen bin. Ihr seid meine einzige Chance auf Wiedergutmachung. Bitte nehmt mich mit!«
»Das machen wir, keine Sorge!«, beeilte sich Sabine zu sagen.
»Also ist es entschieden?«, fragte Egil mit belegter Stimme.
»In der Tat!«, sagte Gryban stellvertretend für alle.
»Dann sollten wir nun packen!«, meinte der Krieger resignierend. »Die besten Sachen müssen die sechs Luftschiffreisenden bekommen!«

Die Versammlung löste sich auf. Ich blieb erschüttert sitzen und dachte nach. Nelvin zurücklassen klang nach einem sehr schlechten Plan. Er war unser schlauster Kopf in all den Abenteuern. Er fand häufig die Antworten, noch bevor die Fragen gestellt wurden. Und darauf sollten wir verzichten? Andererseits hatte er ja Recht. Wenn es uns nicht gelänge, die Morag-Echsen aufzuhalten, dann musste sich jemand um die Menschen und Elfen kümmern, sie vereinen, Lösungen ausarbeiten, um das Sterben des Planeten zu verhindern. Und dafür war niemand besser geeignet als Gryban und Nelvin. Mir fiel der Traum wieder ein, und die fürchterliche Dämonenfratze, die mich angeschaut hatte. Es war Tars Fratze gewesen. Konnte ich diesem Menschen vertrauen? Nelvin hatte ich blind vertraut, hatte ihn kennengelernt, wusste, wie er fühlt und reagiert, und wusste ihn als Gruppenmitglied und Freund zu schätzen. Das Wort Vaterfigur war gar nicht so verkehrt. Diesen Platz konnte Tar unmöglich einnehmen. Andererseits war er kein Chaosgott mehr, kein Verrückter mehr, sondern ein fühlender Mensch... mit großen Schuldgefühlen, nur auf Wiedergutmachung aus. Er würde alles tun, um uns zu helfen, und Nelvin schien ihm blind zu vertrauen. Dennoch war er nicht Nelvin, und mein Bauch sagte mir, dass ich den Kerl bloß nicht dabei haben möchte. Bei Selena, Sabine, Valdyn und Nelvin war das anders gewesen. Sie wollte ich sofort mitnehmen. Leonaria ebenfalls, aber bei Targor hatte sich mein Bauch gemeldet, und am Ende hatte er sich als Flop erwiesen. Meistens konnte ich mich auf meinen Bauch verlassen, das war schon immer so gewesen. Aber andere Leute hatten ebenfalls Bäuche... Nelvin zum Beispiel, und sein Bauch war mit Tar einverstanden. Und auch seine höhere Lebenserfahrung und Menschenkenntnis widersprach meinem schlechten Gefühl... Was sollte ich also tun? Es war eine schwierige Situation für mich!

Ich stand auf, packte meine Sachen ein und gab mich ansonsten schweigsam, grübelte vor mich hin und bekam die widersprüchlichen Gefühle nicht aus meinem Körper heraus. Irgendwann sah ich Sabine nahe des Eingangs stehen und mir fiel ein, dass ich sie noch etwas fragen wollte. Schnell ging ich zu ihr und sprach die Worte: »Magst du kurz mit mir nach draußen gehen, ich möchte dich gern etwas fragen.«
Sie stimmte zu und wir verließen das Haus. Draußen sprach sie mich an: »Es tut mir leid, dass du so überfahren wurdest. Du kennst ja Egil und sein nicht vorhandenes Feingefühl. Ich denke, dass er es nur gut gemeint hat und uns beide beschützen wollte.«
»Ja, mag sein. Es hat mich getroffen, aber ich komme schon damit klar. Ich wollte eigentlich über etwas anderes mit dir reden.«
»Und um was geht es?«
»Wofür sind eigentlich die Allheilungsphiolen gut, die Lebab uns als Dank für unsere Hilfe geschenkt hat.«
Die Heilerin stutzte. »Nun, wie der Name schon sagt, sind sie dazu da, um jemanden von sämtlichen Krankheiten und anderen Gebrechen zu heilen. Sie sind äußerst selten und überaus mächtig, aus besonderen Reagenzien hergestellt, die man nicht überall finden kann.«
»Und damit kann man alles heilen?«, fragte ich zur Sicherheit noch einmal nach.

»Ja, ich denke schon. Ich hatte nie einen solchen Trank zur Verfügung, konnte es daher nicht ausprobieren, aber ich habe viel davon gehört. Sie sind oft die letzte Rettung in der höchsten Not, aber leider so verdammt selten. Sie sind ein echter Schatz für uns.«
»Heilen sie auch gebrochene Knochen?«
»Ich denke schon, ja!«
»Und gebrochene Flügel?«
»...«, Sabine schaute mich überrascht an, als ihr dämmerte, was meine Intention war. »Was für ein genialer Einfall, Lunselin! Ich weiß weder, ob diese Tränke gebrochene Flügel wieder zusammenfügen können, noch ob sie bei Sylphen überhaupt wirken. Aber einen Versuch wäre es auf jeden Fall wert. Ich hatte es selbst schon mit ein paar Heilzaubern versucht, hatte aber leider keinen Erfolg. Aber dieses magische Wasser könnte wirklich dazu in der Lage sein.«
»Dann sollten wir es versuchen. Womöglich sogar heimlich, um ihr keine unnötige Hoffnung zu machen. Kann man ihr den Trank ins Wasser mischen?«
»Ja, das sollte gehen. Lunselin, du bist wirklich zu gut für diese Welt!« Sie nahm mich kurz in die Arme und verdrückte eine Träne aus dem Augenwinkel. »Woher wusstest du das?«
»Ich habe es heute Nacht geträumt. Sally und ich waren am Strand, als Selena überglücklich zu uns geflogen kam. Und Sally sagte dann zu mir, dass es meine Idee war, Selena diese Phiole trinken zu lassen.«
»Unglaublich! Deshalb hast du Selena vorhin so seltsam angeschaut...«
»Das hast du bemerkt?«, fragte ich überrascht.
»Ja. Und sie auch. Keine Sorge, ich kümmere mich darum und werde ihr mal so eine Phiole verabreichen. Ich sage ihr sie dient zur Stärkung, dann brauche ich sie nicht einmal zu vermischen.«
»In Ordnung. Halte mich auf dem Laufenden, ja?«
»Natürlich. Ein Traum... Ich wünschte, ich hätte letzte Nacht etwas so Schönes geträumt.«
»Der erste Traum war furchtbar. Dann stand ich auf, trank ein Glas Wasser, und diesen zweiten Traum hatte ich am Morgen kurz vor dem Aufwachen.«
»Womöglich hatte Shandra wieder seine Finger im Spiel?«
»Ich weiß es nicht. Schon möglich. Es wäre nur wunderbar, wenn es funktioniert!«
»Ich werde es dich wissen lassen. Danke, Lunselin! Du machst auch mir damit eine große Freude!«

Das war schon mal geschafft und aus meinem Kopf. Jetzt gab es für mich nur noch eine Sache zu tun, und ich suchte nach Nelvin. Ich fand ihn im Gespräch mit Tar, als er ihm gerade ein paar Dinge über unsere Gruppe erklärte. Ich fragte, ob ich kurz stören und ihn unter vier Augen sprechen darf. Nelvin entschuldigte sich bei Tar und folgte mir nach draußen.
Er sprach mich gleich an: »Lunselin... bitte versuche nicht, mir das auszureden.«
»Das habe ich ja gar nicht vor, Nelvin. Ich weiß, dass es keine Alternative gibt. Ich weiß auch, dass ich dich dort oben vermissen werde, vor allem deine klugen Ratschläge. Ebenso weiß ich, dass Lyramion bei euch beiden in guten Händen sein wird.«
»Danke. Aber ich beabsichtige meine Gruppe rasch zu vergrößern.«
»An wen hast du gedacht?«, fragte ich überrascht und neugierig.
»In erster Linie Leonaria. Ich denke, sie wird es verstehen und sich uns anschließen.«
»Ja, das wäre gut. Du könntest auch Fürst Pelani von der Kristallwand erzählen. Vielleicht findet er eine Lösung, wie sie zu überwinden ist. Wer auf unserer Welt hat mehr Erfahrung, als er?«
»Das ist wahr. Auch Lebab, Freiherr Georg, Nagier und Baron Karsten werde ich besuchen und einweihen.«
»Guter Plan. Wenn es keine Rettung gibt, dann sind die Führer der größten Städte zusammen und mögliche Rettungspläne können besser koordiniert werden. Jemanden aus Burnville solltest du auch kontaktieren. Und was ist mit Snakesign?«
»Du hast Recht. Überlässt du mir die Flöte und die Windkette?«
»Klar! Auf den Monden werde ich sie ohnehin nicht benutzen können. Aber den Besen nehme ich mit.«
»Einverstanden. Wolltest du sonst noch etwas mit mir besprechen?«, fragte Nelvin erwartungsvoll.
Ich zögerte... »Ja... Sollten wir scheitern... Sollte ich nicht zurückkehren, aus welchem Grund auch immer, dann möchte ich... dass du... all meinen Besitz und so viel Gold wie du entbehren kannst, Sally gibst.«
»Lunselin! Denk positiv! Ihr werdet nicht...«
»Bitte Nelvin! Es ist mir wichtig! Du musst es mir versprechen!«
»...« Der Magier sah mich an, schwieg aber.
»Ich werde alles tun, um zurückzukommen und Lyramion zu retten. Aber wenn mir etwas geschieht, oder wir keine Rückkehrmöglichkeit finden, dann möchte ich wenigstens sicher sein können, dass es Sally gut geht.«
»Sie liebt dich, Lunselin. Es wird ihr nicht gut gehen, ohne dich.«
»Ich möchte ihr wenigstens ein angenehmes Leben ermöglichen!«, sagte ich flehentlich.
»In einer Welt ohne Wasser? Du scherzt...«, erwiderte Nelvin mit hochgezogenen Augenbrauen.
»Würdest du bitte wenigstens so tun, als könntest du mich verstehen? Verdammt, Nelvin, es ist doch ohnehin schon alles so schwer für mich. Kannst du mir nicht wenigstens diese eine Sorge nehmen?«
»Na gut. Tut mir leid, mein Freund. Ich verstehe es ja. Ich will nur positiv denken.«
»Versprich mir, dass du dich um sie kümmerst!«

»Ja, ich verspreche es.«
»...dass du sie mit Gold versorgst, ihr Wasser gibst und sie beschützt.«
»Ja, ich verspreche es dir.«
»Schwöre es!«
»Ich schwöre es dir, Lunselin. Bei allen Göttern Lyramions!« Nelvin hob eine Hand zum Schwur.
»Mein Geist wird dich heimsuchen, wenn du dich nicht daran hältst!«, sagte ich mit einem leichten Lächeln.
»Das wird nicht notwendig sein.«
»Gut. Bitte lass mich nicht hängen!«
»Werde ich nicht. Eigentlich sollte ich seit der Begegnung mit S'Orel nicht mehr auf dieser schönen Welt wandeln. Dass ich es dennoch tue, habe ich Gala zu verdanken. Und Sabine, die den Willen der Göttin ausgeführt hat. Dass meine Zeit noch nicht abgelaufen ist, ich eine zweite Chance bekommen habe, das sehe ich als Zeichen dafür, dass auch ich von den Göttern hierfür berufen wurde. Wir alle wurden berufen, um diese Welt zu retten. Und wir werden nicht scheitern! Auf gar keinen Fall!«
»Das hoffe ich auch...«
»Ich bin mir sicher, Lunselin! Warum hat Shandra dich auf die Reise geschickt? Warum hat Egil gerade seine Ausbildung abgeschlossen? Warum hat Selena sich uns angeschlossen, oder Luminor gerade jetzt Burnville überfallen, und uns Sabine in die Hände gespielt? Wieso nur hat sich Valdyns Amulett vor unseren Augen manifestiert, so dass wir ihn herholen konnten? Wieso ist Gryban jetzt erwacht, haben wir Leonaria kennengelernt, oder das Geheimnis von Tar gelüftet? Und wieso hatte ich mich vor einem Monat ausgerechnet bei Alkem einquartiert, obwohl ich doch so viele bessere Möglichkeiten gehabt hätte, als den griesgrämigen und nur über seinen verlorenen Ring jammernden Alchemisten?«
»Ja... wieso eigentlich?«, fragte ich neugierig. Darüber hatten wir nie gesprochen.
»Das kann ich dir nicht einmal sagen, da ich es nicht weiß. Es erschien mir ebenso gut, wie jeder andere Ort. Aber nur dort bin ich auf dich und Egil getroffen. Das war kein Zufall, sondern Schicksal! Die Götter sind uns gewogen! Seitdem Sabine mich zurückholte, habe ich so ein Gefühl der Verbundenheit. Früher glaubte ich nur an die Magie, an meine Macht. Natürlich stritt ich die Existenz der Götter nicht ab, aber ich kümmerte mich auch nicht besonders um sie. Seit sieben Tagen hat sich das geändert.«
»Ich habe früher auch nicht oft gebetet. In den letzten Tagen ertappe ich mich aber immer wieder dabei.«
»Dann bin ich nicht der Einzige, den dieses Abenteuer verändert hat. Sieh nur mal die Geschehnisse um den Amberstar und um Tar. Du hattest Zweifel, ob wir das Richtige tun. Ich fühlte nicht nur, dass es das Richtige war, sondern ich wusste es irgendwie. Ich war mir in meinem Leben selten zuvor so sicher gewesen.«
»Hast du die Begegnung mit Thornahuun vorhergesehen?«
»Nein. Aber sie war ein Puzzlestück auf dem Weg zum Ziel, und das Ziel hieß, Tar zu erlösen und für uns zu gewinnen. Das weiß ich jetzt.«
»Wie sicher bist du dir mit Tar? Es fällt mir sehr schwer, ihm zu vertrauen und ihn in meiner Nähe zu haben, weil ich weiß, wer er früher einmal war. Gleichzeitig tut er mir leid, und ich würde ihm gerne die Chance geben. Mein Bauchgefühl beschwört mich aber, es nicht zu tun. Daher frage ich dich, wie du über ihn denkst.«
»Wie gesagt, bin ich mir sehr sicher. Ich glaube nun an Schicksal. Als Sabine mich wiedererweckt hatte, war die Geschichte über den Verrückten das Erste, was meinen Geist gefüllt hat. Zuvor hatte ich niemals einen einzigen Gedanken daran verschwendet, noch nicht einmal, als du mir die Geschichte erstmals erzählt hattest. Erst ab diesem Moment ging ich der Sache nach. Heute bin ich mir sicher, dass Tars Zugehörigkeit zur Gruppe Schicksal ist. Er wird uns eine große Hilfe sein, sonst hätte Gala ihn nicht berufen. Er wird einen Teil seiner Schuld durch deine Queste wiedergutmachen können. Deshalb ist er dabei, und deshalb solltest du ihm auch eine Chance geben. Vertrauen muss er sich erst erarbeiten, aber die Möglichkeit dazu solltest du ihm gewähren. Er wird dich bestimmt nicht enttäuschen!«
»Gut Nelvin, das genügt mir. Wenn du ihm vertraust, dann kann ich das sicher auch tun.«
»Das wäre schön. Alles hat seinen Sinn, und ich bin zuversichtlich, dass uns all unsere Wege zur Rettung dieser Welt führen werden.« Nelvin nickte zuversichtlich, um seine Aussage zu unterstreichen.
»Werden wir alle dieses Ziel erreichen?«, fragte ich ängstlicher als beabsichtigt.
»Das weiß ich nicht, mein Freund. Es wird geschehen, was auch immer die Götter für uns vorgesehen haben.«
»Dann bleibt es auf jeden Fall bei deinem Versprechen! ...auch wenn ich hoffe, dass du es niemals einlösen musst.«
»Du kannst dich auf mich verlassen, mein Freund!«
»Ich weiß! Danke!«

„Mein Freund"... ich weiß noch ziemlich genau, wie ich an den ersten Tagen meiner Queste davon geträumt hatte, einen Freund zu finden, der mir Rückendeckung gibt, der mir hilft, mit dem ich über alles reden kann. Ich hatte nie zuvor echte Freunde gehabt, aber spätestens hier und heute war ich mir sicher, dass zumindest Egil, Nelvin, Selena, Sabine und Valdyn echte Freunde waren. Gryban und Tar kannte ich noch nicht lange genug, um es genau zu wissen, aber diese fünf waren längst mehr als nur Weggefährten geworden. Und dafür war ich überaus dankbar. Ich wusste nun, wie Thalion sich damals gefühlt hatte. Es war eine Mischung aus Verzweiflung und Zuversicht. Mal überwog das Eine, mal das Andere. Zumeist hielt es sich in Waage, und das war es, was uns durchhalten und diese Bürde ertragen ließ.

Inzwischen waren meine Freunde und Gefährten mit der Verteilung der Ausrüstung fertig. Es ging nur noch um das Gold. Ich war mir nicht sicher, ob wir es auf den Monden brauchen würden, aber es war vermutlich besser, etwas davon dabei zu haben. Nelvin teilte die Vorräte in zwei gleichgroße Teile, so blieben jeder Partei fast 20.000 Gold übrig. Jeder von uns hatte einen vollgepackten Rucksack zu tragen, denn wir wollten auf alle Eventualitäten vorbereitet sein. Zur Not konnten wir auch einen Großteil davon im Luftschiff zurücklassen, denn das hatte genügend Stauraum für das ganze Zeug. Kurz bevor ich das Haus verließ, sah ich Sabine, wie sie Selena einen Trank verabreichte. Hoffentlich würde sich eine positive Wirkung einstellen.

Dann ging es los. Gryban blies viermal die Flöte, und etwa zwanzig Minuten später kamen die Adler zu uns. Wir stiegen auf, und ich bildete mir den einen oder anderen vorwurfsvollen Blick der stolzen Vögel ein, weil sie weit mehr Gewicht zu tragen hatten, als nur die Menschlein auf ihrem Rücken. Dennoch stiegen sie mit uns in die Höhe. Ich warf einen letzten Blick auf mein Haus. Würde ich es jemals wiedersehen? Allein es blieb die Hoffnung... Ich war voller Gedanken und konnte den Flug gar nicht wirklich genießen. Nelvins Zuversicht wollte ich haben! Es gab so viele Variablen und Unwägbarkeiten bei dieser ganzen Queste, dass ich mir beim besten Willen nicht sicher sein konnte, dass alles gutgehen würde. Viel zu zerbrechlich waren unsere Körper, und S'Orel hatte schon einmal ein Mitglied meiner Gruppe umgebracht. Beinahe wären es drei gewesen, denn Sabine hatte es bereits erwischt, und Selena hatte auch nur mit letzter Kraft durchgehalten und die Heilerin wiederbelebt, die ihrerseits Nelvin zurückgeholt hatte. Was wäre geschehen, wenn sie alle drei umgekommen wären? Nelvin hätte nun gesagt, dass uns die Götter damit zeigen wollten, dass auch die Sylphe ein Teil des großen Plans ist. Bei mir jedoch kamen eher neue Zweifel auf. Immerhin mussten wir demnächst vermutlich gegen viele S'Orels kämpfen...

Tief unter mir zu meiner Linken sah ich Spannenberg langsam verschwinden. „Mach es gut, liebe Sally! Und pass bitte auf dich auf!", murmelte ich. Bald war die Stadt nicht mehr zu sehen. Vor mir lag das Meer, und etwa eine halbe Stunde später sah ich den charakteristischen roten Farbton der Tempelinsel der Bruderschaft. ...der „ehemaligen Bruderschaft", verbesserte ich mich rasch. Wir landeten vor dem Eingang und ließen die Adler fliegen. Nelvin und Gryban wollten noch mit reinkommen und einerseits sehen, ob Tar etwas gegen die Wand ausrichten konnte, und andererseits miterleben, ob wir das Schiff zum Fliegen bringen würden.

Der erste Teil wartete gleich hinter dem Eingang. Tar staunte über die Wand und ihre Beschaffenheit, und wunderte sich, dass es keine Waffe gab, die sie auch nur minimal ankratzen konnte. Dann bat er uns zur Seite zu treten und baute sich vor dem Kristall auf. In den folgenden zehn Minuten ließ er sämtliche elementaren Gewalten auf die Wand los, die ihm zur Verfügung standen. Feuerbälle, Eisbälle, Donnerschläge, Blitze, selbst in Kombination, magische Pfeile, und und und... Nichts half! Am Ende der Prozedur hatte Tar einen Brummschädel und benötigte einen Zaubertrank zur Wiederauffrischung, wir hatten Nebelschwaden in der Luft, überall lagen Wasserpfützen herum, nur die Kristallwand hatte nicht einen verdammten Kratzer bekommen. So viel dann zu Plan A...

Also gingen wir tiefer in den Tempel und in Richtung Flugschiffhangar. Dort verstauten wir gemeinsam einen Großteil der Ausrüstung in den Truhen, wie Ersatzwaffen, das Gold, Ersatzrüstungen, Werkzeug und überzählige Heiltränke. Inzwischen schauten sich Nelvin und Tar gemeinsam die drei Steuereinheiten des Schiffs an, erlangten jedoch keine neuen Erkenntnisse. »Sie sehen alle drei gleich aus. Womöglich reicht also ein Navstein für alle drei Mechanismen«, sagte Nelvin. Dann war es an der Zeit, Abschied zu nehmen. Gryban und Nelvin sollten sich besser nicht mehr an Bord befinden, wenn wir versuchten den Stein zu verwenden. Wir wünschten einander viel Glück, den Beistand der Götter und viel Erfolg, dann verließen Paladin und Magier das Schiff. Der Rest von uns fühlte sich etwas unbehaglich. Nun würde sich gleich unser Schicksal entscheiden. Langsam gingen wir zu den Steuereinheiten zurück und wählten diejenige aus, wo in der Nähe das Schild mit der Aufschrift „Morag" hing.

»Hat einer von euch eine Ahnung, wie dieses Ding funktioniert?«, fragte Egil.
»Ich vermute, man muss den Navstein nur in die Fassung pressen, damit etwas geschieht«, antwortete ihm Tar. »Weitere Möglichkeiten sehe ich auch nicht. Es gibt nichts einzustellen, zu verändern oder sonst wie zu aktivieren.«
»Also dann, versuchen wir es!«, sagte ich, und reichte Tar den Stein.
Vorsichtig setzte der Magier den Stein in die zugehörige Fassung ein. Er passte perfekt, aber es passierte nichts. Es gab keinerlei Anzeichen, dass auch nur der Hauch von Leben in diesem Schiff steckte.
»Hoffentlich gibt es nicht irgendeine Art Zauberwort, das man nun sprechen muss, sonst haben wir nämlich verloren!«, meinte Sabine.
»MORAG!«, versuchte ich einfach mal mein Glück, aber die Maschine blieb weiterhin ohne Funktion.
»S'OREL!«, rief Egil anschließend. »WASSER? LYRAMION?«
»FLIEG!«, war ich wieder dran.
»GELBER MOND! WALDMOND! GRÜNES JUWEL! APFEL! BANANE! KÄSEKUCHEN!«

Sabine schaute Egil verdutzt an. »Käsekuchen? Echt jetzt?«
»Ich hab halt Hunger und schon seit Jahren keinen Käsekuchen mehr gegessen«, erwiderte der Krieger grinsend.
»Leute?«, meldete sich Valdyn zu Wort.
»LEUTE!«, rief Egil dazwischen.
»Knurrrr, seid ihr sicher, dass die Tür völlig verriegelt ist?«
»Ja. Ich habe es überprüft«, antwortete ihm Tar.
»In Ordnung. Dann sollten wir den Stein an einer anderen Fassung ausprobieren«, meinte Sabine.
»Tja, Lyramion macht vermutlich wenig Sinn, oder? Dann also Waldmond?«, entschied Egil.
Ich antwortete: »Das ist unsere letzte Chance.«

Tar nahm den Stein aus der Fassung, und dann gingen wir zwei Nischen weiter und standen vor dem Schild, an dem jemand „Vorsicht Zwerge“ geschrieben hatte. Der Magier fackelte gar nicht lange und setzte den Stein augenblicklich ein. Und dann geschah es. Aus den Seiten der Fassung kam eine Abdeckung, die sich über dem Navstein schloss, so dass wir ihn nicht mehr erreichen konnten. Die ganze Apparatur leuchtete auf, und dann fing plötzlich ein leises Brummen an. Anschließend ging ein leichter Ruck durch das Schiff, und wir konnten deutlich spüren, dass wir uns in die Luft begeben hatten und flogen. Was nun? Steuern konnte man das Schiff nicht, aber ich hatte den Eindruck, dass das womöglich gar nicht notwendig war. Fenster gab es auch keine, und so blieb uns nichts weiter zu tun, als uns auf den Boden zu setzen und zu warten. Na fein! Nun waren wir doch auf dem Weg zum verseuchten Waldmond und würden in Kürze die Zwerge treffen. ...oder deren Überreste, wenn es ihnen nicht so gut ergangen war. Wer wusste schon, worin diese Verseuchung bestand und ob die armen Zwerge nicht längst alle dahingerafft worden waren. Nun, wir würden es bald herausfinden, oder beim Versuch umkommen...

Egil setzte sich zu mir und begann ein Gespräch. »Also der Waldmond, hm?«
»Hmmm.«
»Besser als nichts.«
»Auch wieder wahr.«
»...«
»...«
»Lunselin... ich liebe dich wie einen Bruder! Als ich dich zurücklassen wollte, da wollte ich dich nur beschützen. Das musst du mir glauben.«
»Schon gut, Egil! Es tat weh, aber ich werd‘s überleben.«
»Aber es beeinträchtigt unsere Freundschaft und das will ich nicht.«
»Ist gut. Ich komme schon klar.«
»Du hast vom ersten Tag an unter diesem Abenteuer gelitten, hast über dein ungerechtes Schicksal geflucht. Du hast dich in Sally verliebt. Du bist so ein verdammt guter Kerl, hast ein so großes Herz. Bitte glaub mir, dass ich dich nur beschützen wollte.«
»Ich glaube dir.«
»Ich will dich glücklich sehen! Du bist verliebt! Du hast es verdient, mit ihr zusammen zu sein. Und wenn diese Welt wirklich untergeht, dann hättet ihr wenigstens eine gemeinsame Zeit zusammen gehabt. Und die wollte ich dir geben.«
»Danke dafür.«
»Ach komm schon, Lunselin! Ich kenne dich seit einem Monat und spüre, dass du beleidigt bist. Lass mich nicht zappeln, gib mir Saures. Hau mir auf die Fresse, wenn du willst, aber gib mir bitte ein Zeichen, dass ich dich noch erreichen kann, dass ich unsere Freundschaft nicht vermasselt habe.«
»Du willst also ein Zeichen? Wie wäre es mit: Unsere beschissene Welt geht unter! Wie hätte ich denn unbeschwert mit Sally leben können, mit diesem Wissen? Was für eine hölzerne Logik ist das?«
»Okay, aber wen hätte ich sonst...«
»Ja, genau das ist der zweite Grund. Egil kann kämpfen, Nelvin und Tar können zaubern, Selena öffnet jedes Schloss, Sabine heilt uns alle, Valdyn muss einen Heimweg finden. Sie alle haben ihre Berechtigung in der Gruppe. Nur Lunsi brauchen wir nicht!«
»Das war so nicht gemeint!«
»Mag sein! Das glaube ich dir sogar! Aber was glaubst du, wie sich das in dem Moment anfühlte, nachdem ich am Vorabend schon ausgeschlossen war?«
»Du bist der Jüngste von uns, du bist verliebt und hattest glückliche Stunden mit deiner ersten Freundin. Wir wollten dich nicht ausschließen, sondern dir nur eine Auszeit gönnen, gerade nach dem scheiß harten Kampf im Tempel. Sabine war auch dafür, dir ein paar glückliche Stunden zu lassen.«
»Oh wie nett von euch. Was hätte dagegen gesprochen, den Navstein heute Morgen zu bergen?«
»Nichts. Aber wir hatten nichts zu tun, die Idee kam auf, eins ergab das andere. Ehrlich! Es steckte keine böse Absicht dahinter! Warum machst du da so ein Drama draus? Du hast nichts verpasst, und wir haben dir alles erzählt, was wir dort erlebt haben. Ich gehe jede Wette ein, dass du eine schönere Zeit hattest, als wir.«

»Es ist aber meine Queste, und niemand schert sich darum, wenn ich Teile meiner eigenen Queste verpasse? Und glaubst du, ich weiß nicht, dass ich der Jüngste hier bin? Noch vor einem Monat war ich nichts als ein unwichtiger Bücherwurm, ein Außenseiter, ein Niemand! Jetzt bin ich ungewollt Anführer einer Abenteuergruppe geworden. Ich musste mich bewähren, musste euren Respekt gewinnen, musste so oft über meinen Schatten springen. Ich tat Dinge, die ich mir nie hätte träumen lassen.«
»Du warst klasse! Und das haben wir dir schon oft gesagt!«
»Ja, bis ich aus heiterem Himmel überflüssig wurde.«
»Du bist nicht überflüssig! Warst du nie und wirst du nie sein! Ohne deine genialen Ideen wären wir nie so weit gekommen. Es war deine Idee Luminor mit dem Eiswasser zu schwächen, du hast den Hexenbesen gemeistert, mit dem Kater gesprochen, du hast uns mehr als einmal den Arsch gerettet, während ich an der Wand oder am Boden klebte.«
»Jeden Tag bekämpfe ich meine Ängste und zum ersten Mal im Leben habe ich das Gefühl nützlich zu sein, Freunde zu haben und etwas Sinnvolles zu tun. Und dann... Puff... alles weg! Lunsi kann zuhause bleiben!«
»Nein! Das stimmt so nicht! Das war auch nie so beabsichtigt! Ich wollte niemanden zurücklassen, nicht mal Gryban und erst recht nicht Nelvin oder dich. Ich habe mich gegen Nelvin aufgelehnt, leider ohne Erfolg.«
»Als du heute Morgen die Vorzüge deiner Gruppenmitglieder aufgezählt hast, fehlte mein Name!«
»Weil ich dich beschützen wollte. Weil ich dachte, wenn einer von uns verdient hat, den Rest seiner Tage noch ein wenig Spaß zu haben, dann du! Aber ich weiß jetzt, dass das falsch war! Und es tut mir leid!«
»Ja, mir auch. Du und ich, wir waren Waffenbrüder vom ersten Tag an. Also war ich davon ausgegangen, dass ich für dich am wenigsten verzichtbar wäre. Du und ich, Rücken an Rücken, wie früher!«
»Du bist auch unverzichtbar für mich! Boah, schlag mir einfach in die Fresse, aber sei bitte nicht mehr böse auf mich. Es tut mir aufrichtig leid! Ich bin manchmal so ein Holzkopf, dass ich gar nicht merke, wenn ich Blödsinn rede.«
»Eben! Genau das kenne ich nicht von dir! Bei meinem ersten Waffentraining, im Banditenhaus, bei unserem Streit wegen Selena oder an manch einem verzweifelten Morgen hast du alles andere als Blödsinn geredet. Deine Worte haben mich immer berührt und mir geholfen, du warst so oft mein Fels in der Brandung. Daher hat mich das ja so mitgenommen, weil es für mich wirklich so klang, als wolltest du mich auf Lyramion zurücklassen und nicht länger dabeihaben.«
»Bitte vergiss es. Lass das nicht zwischen uns stehen. Ich brauche dich mehr als jeden anderen, Lunselin!«
»Nenn mich Lunsi!«
»... Was?«
»Du kannst mich Lunsi nennen! Aber nur du! Ich brauche dich auch, mein Freund!«
Egil atmete hörbar aus und schaute mich dankbar an. »Danke! Das bedeutet mir sehr viel!«
»Mir auch«, sagte ich erleichtert. Es hatte gut getan, sich den Frust von der Seele zu reden.
»Sag mal, was hat eigentlich Selena heute? Sie juckt sich ständig den Rücken«, begann Egil ein neues Thema.
»Aha, auf sowas achtest du also, während du ein ernstes Gespräch mit mir führst? Sehr interessant.«
»Was? Nein... das ist mir nur gerade so aufgefallen. Das heißt jetzt nicht, dass...«
»Schon klar. Es fängt also mit Jucken an.«
»Was denn? Weißt du etwa, was sie hat?«
»Mmhh, kann schon sein.«
»Echt jetzt?«
»Kann schon sein!«
»Weihst du mich ein?«
»Noch nicht. Ich will erst sicher sein. Hättest du mich nicht ausgeschlossen, würde ich es dir sagen!«
»Och ne, Lunsi! Lass mich nicht dumm sterben!«
»Mache ich nicht. Ich lass dich nur noch ein wenig zappeln... Strafe muss schließlich sein!« Ich streckte Egil die Zunge heraus und schwieg. Wie gut, dass wir das geklärt hatten. Manchmal konnte ich mich wie ein Narr aufführen! Während meine Freunde es nur gut mit mir gemeint hatten, musste ich gleich alles persönlich nehmen und mich angegriffen fühlen. Es war eine weitere Lektion auf dem Weg meines Lebens, und ich war heilfroh, dass ich nun endlich einen Strich drunter machen und nach vorne schauen konnte.

Bald gesellte sich Valdyn zu uns und knurrte, dass es da etwas gäbe, das er nicht verstand. Warum sahen sie in der Kristallkugel Zwerge an der Reling eines Luftschiffs, obwohl dieses Schiff gar keine Reling hatte? Egil vermutete, dass dieses Schiff womöglich nicht das Einzige wäre, das die Echsen in ihrer Flotte haben. Dementsprechend würden sie alle anders aussehen. Außerdem könne man mit diesem kleinen Schiff kein ganzes Volk transportieren, also müsse es ein anderes Schiff gewesen sein. Plötzlich patschte sich Egil mit der Hand an den Helm und fluchte: »Verdammt, wir haben einen großen Fehler gemacht!«
»Welchen denn?«, fragte ich neugierig.
Der Krieger antwortete: »Wir hätten Nelvin nicht zuhause lassen dürfen. Er ist der einzige von uns, der die Zwergensprache beherrscht!«
Mmhh, echt jetzt? Das wollte ich genauer wissen und rief zum Magier: »Tar? Beherrschst du die Sprache der Zwerge?«

»Ja. Wenn sich die Sprache in den letzten Jahrhunderten nicht allzu sehr geändert hat, sollte ich mit ihnen kommunizieren können«, antwortete der Magier.
»Na bitte. Außerdem denke ich mal, dass viele Zwerge auch Lyramionisch sprechen können, ebenso wie die Elfen in Illien zweisprachig sind«, gab ich zu bedenken.
»Du nun wieder, Lunsi!«, sagte Egil und knuffte mich an den Arm.

Nach einer ganzen Weile des Herumsitzens und Smalltalk betreibens ging ich zu Selena und fragte sie, wie es ihr geht. Sie antwortete mir, dass sie seit dem Morgen ein seltsames Jucken im Rücken verspürt, das sie so noch nie gehabt hat. Vielleicht sei sie reisekrank, meinte sie. Aber sonst gehe es ihr gut und sie sei gespannt darauf, sich den Mond anzuschauen. Urplötzlich ging ein Ruck durch das Luftschiff und ließ es sanft erbeben. Außerdem verstummte das monotone Brummen, das bis dato unser ständiger Begleiter gewesen war. Ehrlich? Hatte die ganze Reise nur knapp eine Stunde gedauert? Schwer vorstellbar... Aber warum schaltete sich sonst alles ab? Ich fühlte mich nicht anders als zuvor, überhaupt hatte ich abgesehen von dem zweimaligen Ruckeln gar nicht gespürt, dass ich mich bewege. »Eine hochinteressante Magie!«, flüsterte Tar ehrfürchtig. »Leider gibt es auch eine schlechte Nachricht. Der Navstein ist verschwunden. Vermutlich war er die Energiequelle für das Luftschiff, und diese ist nun aufgebraucht. Wir werden einen neuen Stein benötigen, wenn wir mit dem Schiff den Mond wieder verlassen möchten.« Na fein! Also doch im Exil? Hoffentlich fanden wir eine Lösung für dieses Problem. Zunächst wollten wir uns aber in dieser neuen Welt umschauen. Also packten wir unsere Sachen zusammen, nahmen die Rucksäcke auf und schickten uns an, das Schiff zu verlassen. »Du gehst voran, Lunsi!«, meinte Egil zu mir.

Na schön... Als Anführer musste ich die Gruppe schließlich anführen, nicht wahr? Also griff ich nach dem Hexenbesen, den ich mir für den ersten Rundflug über den Mond bereitgestellt hatte, und öffnete die schwere Eingangstür. Frische Luft umfing meine Nase. Es war etwas kühl für meinen Geschmack, aber durchaus nicht unangenehm. Mein erster Blick war gleich spektakulär, sah ich doch am Himmel, nahe des Horizonts einen großen, blauen Planeten. Lyramion! Eine wunderschöne Welt, wenn ich sie von hier aus sah. Wie konnten in dieser Welt so grässliche Monster leben, wie wir sie bereits gesehen und bekämpft hatten? Und wie mochte es angehen, dass diese Welt in gar nicht ferner Zukunft nicht mehr so strahlend blau scheinen sollte? Wir mussten unseren Planeten retten, egal wie, egal zu welchem Preis, egal mit welchen Mitteln!

Vorsichtig stieg ich die Stufen hinab und verließ das Schiff. Wie ich unschwer erkennen konnte, befand ich mich auf einer großen Lichtung. Sonst sah ich überall grün. Wald, Pflanzen, Gras... Keine Edelsteine, Smaragde, Juwelen, ergänzte ich in Gedanken. Die Luft war klar und kam mir nicht verseucht vor. Im Gegensatz zum blauen Himmel Lyramions hatte der Himmel hier einen Grünstich. Außerdem war die Sonne schon fast untergegangen. Klar, dass die Tage hier anders vergingen, als in unserer Heimat. Wie lang mochte ein Tag wohl sein? Und wie sollte ich eigentlich die Tage meiner Reise weiterzählen? Nach dem Tag-und-Nacht-Rhythmus von Lyramion, oder nach den Regeln des Waldmonds?

Dass es auf diesem Himmelskörper wichtigere Dinge als Träumereien gab, bemerkte ich in dem Moment, als etwas von meiner rechten Seite angeflitzt kam. Dieses zwei Schritt große und bärtige Etwas griff mich an, und noch bevor ich irgendwie reagieren konnte, hatte mir die Kreatur schon den Hexenbesen aus der Hand gerissen. Wutentbrannt kreischte das Wesen auf. Dann warf es einen verächtlichen Blick auf das Transportmittel und fing an, den Besen wieder und wieder in kleinste Stücke zu zerbrechen. Dann setzte es ein zufriedenes Grinsen auf, und wenige Sekunden später verschwand es in einer Rauchwolke. Der schöne Hexenbesen hingegen war nur noch ein Häufchen Holzsplitter...

»Was ist hier gerade passiert??«, fragte ich konsterniert in die Runde.
»Knurrr... Du hast gerade zugelassen, dass ein Dämon deinen Hexenbesen zerstört«, antwortete der schlecht gelaunte Feline.
»Zugelassen? Was meinst du mit zugelassen? Ich hatte nicht einmal die Chance zu reagieren. Und du hast auch bloß Maulaffen feilgehalten. Alles ging so schnell...«, jammerte ich.
»Na immerhin brauchen wir uns jetzt keine Gedanken mehr darüber machen, wie der Mond von oben aussieht. Nun können wir Flora und Fauna aus der Nähe studieren«, ergänzte Egil in sarkastischem Tonfall.
Sabine hob mahnend den Zeigefinger und sagte: »Streitet nicht schon wieder, Jungs. Es ist wie es ist! Wir marschieren los und schauen uns erst einmal um.«
»Och ne. Der schöne Hexenbesen! Ich hatte so gehofft, ihn nach der Queste Sally schenken zu können.«

Ich war ernsthaft betroffen. Da setzte man einen einzigen Fuß vor das Luftschiff, und wurde bereits dafür abgestraft. Was passierte als nächstes? Nach zehn Schritten kam eine Dämonenherde und zog uns bis auf die Unterwäsche aus? Oder eine Horde Affen kam kreischend aus dem Unterholz und klaute uns Ringe und Amulette vom Körper? Welch ein toller Beginn auf diesem Mond! Wenigstens gab es schon mal Leben hier und wir waren nicht die einzigen lebendigen Kreaturen. Ob Dämonen allerdings die besten Nachbarn waren,

davon war ich noch nicht ganz überzeugt. Auf jeden Fall nahm ich mir fest vor, mein Hab und Gut demnächst fester zu halten und besser zu verteidigen.

Sabine machte die Tür des Luftschiffs sorgfältig hinter sich zu. Leider gab es keinen Schlüssel um die Tür zu verriegeln, und wir mussten hoffen, dass uns niemand das Schiff wegnimmt oder zerstört. Ohne das Luftschiff wären wir auf jeden Fall für immer hier gefangen. Und nach der aktuellen Lage benötigten wir definitiv einen Navstein, um es überhaupt noch einmal aktivieren zu können. Am besten in einer anderen Farbe als grün, für den Fall, dass Farben hier den Unterschied machten. Wir mussten einfach etwas finden! Anderenfalls gäbe es wohl keine Möglichkeit, diesem Mond zu entfliehen.

Wie erwähnt waren wir auf einer großen Lichtung gelandet. Hätte ich nach dem Ausstieg nicht gleich auf rätselhafte Weise den Hexenbesen verloren, sondern auf den Kompass gelinst, dann hätte ich feststellen können, dass der Ausstieg in südliche Richtung geschah. Ich sah Lyramion am östlichen Himmel, die Sonne tief im Westen, geradeaus hohe Bäume, dichtes Strauchwerk, fremdartige Pflanzen und Büsche, alles voller Grün. Aber da war noch etwas anderes. An manchen Stellen hatte ich das Gefühl, als würde die Luft eigenartig flirren... oder schimmern. Nur wenn ich ganz genau hinsah und mich auf die Stelle konzentrierte, dann konnte ich es erkennen. Ich fragte meine Gefährten danach, und sie sahen es ebenfalls, also lag es schon mal nicht an meinen Augen. Eine Idee, was das wohl zu bedeuten hatte, konnte aber niemand von uns liefern.

Ich wandte mich Lyramion zu und ging ein paar Schritte vorwärts, bis ich an dem Luftschiff vorbei war, und einen ersten Blick in nördliche Richtung werfen konnte. Und was ich dort sah, überraschte mich sehr: Dort stand eine Mauer in etwa 150 Schritt Entfernung von meinem Aufenthaltsort. Ich blieb verblüfft stehen, und Egil rannte gleich mal in mich hinein. »Pass doch auf, Lunsi!«, sagte er zu mir. Wieso ich? Er war doch aufgelaufen, oder? Ich schluckte jeglichen Kommentar herunter und schaute gebannt zur Mauer. Dann ging ich einige Schritte weiter, umrundete das Luftschiff, um mehr von dem Bauwerk sehen zu können. Ein wenig erinnerte es mich an die Palisadenwände von Spannenberg, nur wesentlich massiver. War das eine ganze Stadt? Als ich ein großes Stadttor erkannte, und darauf die Motive von Hammer und Amboss sah, war mir alles klar. Dasselbe Motiv hatte ich auch in Gemstone gesehen. Das hier war eine Zwergenstadt! Ich fragte mich, ob sie noch bewohnt war, oder ob sie alle der Natur dieser Welt zum Opfer gefallen waren. Immerhin hatte S'Orel von einem verseuchten Waldmond gesprochen. Bis jetzt war mir, abgesehen von dem seltsamen Dämon, nichts dergleichen aufgefallen.

»Das finden wir nur heraus, wenn wir uns die Stadt aus der Nähe anschauen!«, sagte die Heilerin in diesem Moment. Hatte ich etwa laut gedacht? Oder hatte einer meiner Gefährten dieselben Vermutungen angestellt? Ich fühlte mich irgendwie eigenartig... so leicht... so unbeschwert... als würde ich träumen. Wenn ich genauer darüber nachdachte, machte das ja auch Sinn, denn wenn ein 17-jähriger Junge, der noch vor einem Monat kaum aus seinem eigenen Haus gekommen war, plötzlich auf einem der Monde in einer fremden Welt im Begriff war, sich einer Zwergenstadt zu nähern, dann konnte es sich dabei eigentlich nur um einen Traum handeln, oder? Vorsichtig näherten wir uns dem Eingangstor. Egil und Valdyn zogen zur Sicherheit ihre Waffen, und ich tat es ihnen gleich. Glücklicherweise waren keine von diesen flirrenden Flecken in unserem Weg, sondern diese schien es nur auf der Südseite des Luftschiffs zu geben. So sehr ich mich auch anstrengte, hier bei der Stadt konnte ich keine entdecken.

Als wir noch etwa fünfzig Schritt entfernt waren, da wurden die schweren Holztore der Stadt auch schon aufgerissen, und eine stolze Menge von aufgeregten Zwergen stürmte uns entgegen. Alles wuselte durcheinander, alle sprachen durcheinander, teils auf Lyramionisch, teils in der Sprache der Zwerge und alle schauten uns staunend an. Unsere Landung war DIE Sensation!!! Wie eine Flutwelle brachten uns die Zwerge ins Innere der Stadt, es gab absolut keinen Weg, ihnen zu entkommen. Da wir nicht bedroht wurden, war das glücklicherweise auch nicht nötig. Aber auch das war für mich logisch, denn die Zwerge wurden vor ungefähr zwanzig Jahren hier abgesetzt. Entsprechend lange hatten sie keinen Kontakt mehr zu fremden Menschen gehabt. Zumindest ging ich davon aus, dass auf dem Waldmond sonst keine Menschen wohnten.

Auf einem Platz in der Nähe der Stadttore kam es zu einer spontanen Versammlung. In der folgenden Stunde gab es für jeden von uns dutzende aufgeregter Fragen und Antworten, und daraus ergab sich kurz zusammengefasst für uns das folgende Bild: Als das Volk der Zwerge auf diesem Mond abgesetzt worden war, stellte sich schnell heraus, dass es sowohl von seinen Auftraggebern als auch von den eigenen Träumen übel verraten worden war. Das vermeintliche Paradies voller Smaragde und anderer Edelsteine stellte sich als ein dampfender Dschungel fremdartiger Pflanzen heraus. Da die verhüllten Priester das riesige Luftschiff wieder mitgenommen hatten, gab es für sie kein Zurück mehr, und sie waren auf diesem Himmelskörper gefangen.

Die ersten Jahre waren hart für die Gestrandeten. Die Pflanzen- und Tierwelt des Mondes hatte einige Spezies aufzuweisen, bei denen Gastfreundschaft nicht zu den herausragendsten Eigenschaften gehörte, um es mal

vorsichtig auszudrücken. Die meisten der Raubkreaturen hatten die Kunst der Tarnung bis zur Perfektion entwickelt und griffen äußerst überraschend an. Diese flirrenden, flimmernden Flecken, die wir gesehen hatten, waren getarnte, gefährliche Bestien, von denen man sich besser fernhielt. Die Zwerge machten manche schmerzvolle Erfahrung und mussten viele Opfer beklagen, aber sie wussten bald, welche Tiere und Pflanzen ihnen als Nahrung dienen konnten, und welche eher den umgekehrten Vorgang herbeiführten.

Nachdem der erste Schock der Enttäuschung überwunden war, wurde eine befestigte Anlage gebaut, aus der mit Hilfe zahlreicher Harthölzer diese Stadt wurde. Trotz des Misserfolgs der Reise bestand Kire, der noch immer Anführer der Zwerge war, darauf, sowohl die Stadt als auch den Mond nach sich zu benennen. Viele Bürger „Dor Kiredons“ benutzten allerdings bevorzugt Ausdrücke wie „Komposthaufen“ anstelle des offiziellen Namens „Kires Mond“.

Wie schon oft erwähnt und bewiesen wird dem Volk der Zwerge eine gewisse Starrköpfigkeit nachgesagt, und so versuchten sie zunächst, auch unter den Bedingungen der neuen Welt ihren Lebensstil beizubehalten. Sobald die Fragen des täglichen Überlebens geklärt waren, begann man damit, den Mond unterirdisch zu erforschen. Die Ergebnisse waren jedoch deprimierend: Kires Mond erwies sich als sehr metallarm, und nur in größeren Tiefen waren kümmerliche Spuren von Eisen und Mineralien zu finden, jedoch nichts Wertvolles oder Bemerkenswertes.

Nach ungefähr zehn Jahren trat eine Entwicklung ein, über die sich die meisten der Zwerge nur zögerlich äußern wollten, aber schließlich konnten wir erfahren, dass sich zu jener Zeit Stimmen erhoben, die nicht mehr in den Chor des Jammerns und Klagens über das Leben auf dem „Komposthaufen“ einstimmen wollten. Viele vornehmlich jüngere Zwerge hatten sich eingehender mit der Natur des Mondes befasst. Sie gingen in die Wälder, um mehr Informationen zu sammeln. Diejenigen, die überlebten, brachten fast immer neue Erkenntnisse mit. Manche von ihnen blieben immer länger in der Wildnis, und es wurde klar, dass sie Begeisterung für die Pflanzen und Tiere des Mondes verspürten. Eine Gruppe dieser Waldläufer vertrat vehement die Ansicht, man solle die Natur des Mondes nicht länger als Feind betrachten, sondern lernen, mit ihr umzugehen, um besser zu überleben. Für die auf Tradition bedachten Zwerge waren solche Gedanken natürlich nicht akzeptabel. So zogen letztendlich viele der jungen zwergischen Waldläufer aus, um ihre eigene Stadt „Dor Grestin“ zu gründen, wo sie nach ihren Vorstellungen leben konnten.

So viel, wie wir von den Zwergen und ihrer Geschichte erfahren haben, genauso viele Fragen mussten wir auch über uns beantworten. Wir stellten uns ausführlich vor, berichteten von Selenas und Valdyns Herkunft, schilderten kurz und knapp die Situation auf Lyramion, und wir erzählten von einigen unserer Abenteuer im vergangenen Monat. Sehr ausführlich mussten wir auch über die Geschehnisse von vor siebzehn Jahren sprechen. Die Zwerge hatten beobachtet, wie der kleine rote Mond auf Lyramion stürzte. Er war damals knapp an Kires Mond vorbei geflogen, war beim Anflug auf Lyramion in viele kleine und größere Brocken zerbrochen, und schließlich auf die Oberfläche des Planeten geknallt. Für eine Weile war der schöne, blaue Planet dunkel und verhüllt. Die Zwerge hatten sich große Sorgen gemacht, aber im Laufe des folgenden Jahres kehrte das gewohnte Blau langsam aber sicher zurück. Nur war die Landmasse völlig verändert. Anstelle eines großen Kontinents glaubten die Zwerge nun viele Inseln zu sehen. Sie waren sich nicht einmal sicher, dass auch nur ein Geschöpf diese furchtbare Katastrophe überlebt hatte. Nach siebzehn Jahren waren wir der erste lebende Beweis dafür, dass es auf Lyramion noch eine Zivilisation gab. Und nun mussten wir als Informationsquelle herhalten, und ausführlich erläutern, wie sich unsere Heimat dadurch verändert hatte.

Die Zwerge lauschten gebannt und zeigten sich hochinteressiert, aber nach und nach kam dann doch Enttäuschung auf. Einerseits darüber, dass wir nur mit einem so kleinen Luftschiff unterwegs waren, das nicht einmal ein Zehntel der Bewohner der Stadt mitnehmen könnte. Und andererseits darüber, dass wir uns nun in derselben Situation befanden, wie die Zwerge: Ohne einen Navigationsstein für das Schiff stellte Kires Mond ein Exil für den Rest unseres Lebens dar. Die Zwerge waren nicht im Besitz dieser Steine und hatten auf dem Mond auch nie welche gefunden. Entweder wir machten das Unmögliche möglich, oder wir konnten uns auf Kires Mond einrichten und dort alt werden. Aber so weit waren wir natürlich längst noch nicht!

Etwa an diesem Punkt der Diskussion kam das Oberhaupt der Zwerge, Kire, persönlich hinzu. Auch er hieß uns herzlich willkommen und ließ sich kurz in groben Zügen berichten. Dann aber löste er die Versammlung auf, und langsam gingen die Zwerge in diskutierenden Grüppchen an ihr Tagwerk zurück. Bevor auch Kire sich wieder seinen Aufgaben zuwandte, bat er uns eindringlich, ihn möglichst bald in seiner Residenz, im Nordwesten der Stadt, zu besuchen. Dann waren wir allein und hatten erstmals die Möglichkeit, tief durchzuatmen und uns bewusst die Stadt anzusehen.

Schon ein interessantes Volk, diese Zwerge! Mir waren sie eigentlich recht sympathisch vorgekommen, obwohl ich gar nicht damit gerechnet hatte, nach allem, was ich bisher an Wissen zusammengetragen hatte. Erfreut stellte ich fest, dass unser Kartenzeichner auch auf dem Waldmond den Dienst nicht verweigerte. Also

beschlossen wir, uns erst einmal die Stadt anzusehen, und uns erst hinterher mit den Häusern und ihren Bewohnern auseinander zu setzen. Es war schon bewundernswert, was die Zwerge alles aus Holz geschaffen hatten. Soweit ich überblicken konnte, war die komplette Stadt aus Holz entstanden, und das in einer Pracht, wie sie eigentlich nur von fleißigen Zwergenhänden erreicht werden konnte.

Kaum hatten wir uns in Bewegung gesetzt, kam ein einzelner Zwerg, gehüllt in eine schwere Rüstung und mit einer großen Axt über der Schulter, auf uns zu. Er sagte zu uns: »Grüße ihr Reisenden! Ich bin Cludkor der Wächter. Nicht, dass ich viele Streitereien zu schlichten hätte, für Müßiggang ist hier schon mal Zeit. Gefahr droht jedoch von den verrückten Biestern um uns herum. Manchmal überwinden sie sogar unsere Stadtmauern, also passt gut auf euch auf.« Oh ohhh! Da hatten wir die Waffen gerade erst versteckt, nun konnten wir sie schon wieder in greifbare Nähe bringen. Egil meinte, als wir wieder allein waren, dass die Gefahr so groß gar nicht sein könne, wenn nur ein einzelner Wächter einsam seine Runden zog. Wie falsch seine Annahme war, bemerkten wir einerseits, als wir während unseres Rundgangs immer mal wieder auf einen Wächter trafen, und andererseits sollte es auch nicht besonders lange dauern, bis wir herausfanden, dass diese Gefahr durchaus real war...

Bis dahin marschierten wir weiter durch die Stadt und sahen uns um. Neben einigen Wohnhäusern war „Ferrins Schmiede“ das erste Haus, das uns auffiel. Besonders der Krieger war sehr gespannt darauf, ob er hier ein paar nette Waffen oder Rüstungen erstehen könnte. Vorerst gingen wir aber weiter. Bald gesellte sich ein Bürger der Stadt zu uns und meinte ganz im Vertrauen, so als ob er uns eine geheime Botschaft aus wichtiger Quelle überbringen wollte: »Verlasst die Stadt nicht, ohne gut gewappnet zu sein! Ferrin im Südosten Dor Kiredons ist ein Meister in der Herstellung raffinierter Waffen.« Da kamen wir zwar gerade erst her, aber wir zeigten uns dennoch dankbar für den Tipp. Dass wir inzwischen selbst auf die Idee gekommen waren, brauchten wir dem netten Zwerg ja nicht mitzuteilen, nachdem er allem Anschein nach Kopf und Kragen riskiert hatte, um uns diese strenggeheime Nachricht zu überbringen.

Träumte ich etwa schon wieder? Sah ganz danach aus. Immer diese Ablenkungen. Manchmal kamen sie ja höchst willkommen, aber zu anderen Zeitpunkten fielen sie mir ein wenig auf die Nerven. So hätte ich nämlich beinahe das Treffen mit einer älteren Zwergin verpasst, die zu Sabine sagte: »Besucht unseren Kristallgarten, Reisende, und seht, welche Schönheit wir wegen unserer naiven Hoffnungen für immer aufgegeben haben!« Dieser Kristallgarten war auch gar nicht zu übersehen, befand er sich doch gleich nordöstlich der Taverne, die ich aufgrund meiner Träumerei mal eben verpasst hatte. Schon aus der Entfernung erkannte ich vier größere Figuren aus Kristall, die wirklich beeindruckend aussahen. Auf kleinen Holzschildern standen die Namen: „Kriegsstein“, „Feuerfrost“, „Seelenspiegel“ und „Bergseele“, und dahinter stand noch, wo man sie gefunden hatte. Ein weiteres Schild sagte uns in geschwungener Schrift: »Erinnerungen an die Heimat. Die schönsten Schätze aus dem Schoß Lyramions.« Besonders der Seelenspiegel hatte es mir angetan, und ich konnte mich kaum daran satt sehen, als ich neben mir ein wütendes Knurren vernahm: »Knurrrr, da haben diese Zwerge bei ihrer Abreise Kristallstatuen mitgeschleppt, haben dafür aber den armen Bore völlig vergessen. Knurrrr!« Ähh, ja! Darüber mussten wir auch unbedingt noch mit einem Zwerg sprechen. ...aber war es wirklich so klug, alte Wunden aufzureißen? Die Zwerge schienen die ganze Sache zu bereuen, und es war zwanzig Jahre her. Vielleicht sollten wir diese Erinnerung besser ruhen lassen. Immerhin mussten wir womöglich mit den kleinen Kerlen zusammenleben...

Wir waren bereits mindestens fünfzig Schritt weitergelaufen, als Sabine plötzlich feststellte, dass Selena verschwunden war. Wir suchten die Sylphe, und fanden sie mit entzücktem Gesicht im Kristallgarten vor dem „Feuerfrost“. Fasziniert und völlig weggetreten stand sie da und schien sich an der glänzenden Schönheit des Bildnisses zu erfreuen. Auf unsere Rufe reagierte sie nicht, also musste jemand zu ihr hingehen und sie sanft am Arm dort wegzerren. Endlich wachte sie auf und reagierte wieder auf ihre Umwelt. Sie sagte, diese Figur habe sie völlig verzaubert und sie sei mit Abstand das Schönste, was sie jemals gesehen hat. Ich musste schmunzeln. Während ich vor mich hinträumte, ließ sie sich noch immer von funkelnden Dingen verzaubern. Ich glaube, wir haben wirklich alle so unsere Macken gehabt, und vielleicht war das der Grund, warum wir uns so gut verstanden. Wir passten einfach gut zusammen!

Irgendwann auf unserem Rundgang durch die Stadt standen wir vor Kires Residenz, und wir überlegten, ob wir sie jetzt gleich betreten, oder ob wir zunächst noch warten sollten. Da Kire nicht gesagt hatte, dass der Besuch unbedingt an diesem Tag stattfinden müsse, gingen wir zunächst weiter und schoben die Audienz noch ein wenig auf. Vielleicht war das ein Fehler, denn kaum hatten wir die westliche Stadtmauer erreicht, da ertönte ein bedrohliches Schwirren über unseren Köpfen. Ein Blick nach oben offenbarte uns riesige Insekten, die sich auf uns stürzten. Wir zogen die Waffen und wehrten uns unserer Haut. Diese Dinger waren groß wie Hunde, hatten scharfe Fangzähne und Klauen, sowie hinten einen fiesen Stachel, und sie konnten verdammt gut damit umgehen. Sie waren brutal flink und wichen den meisten Hieben oder Wurfgeschossen mühelos aus. Zwei Zwergenwachen eilten uns zur Hilfe, und mit viel Mühe gelang es uns, die vier Kreaturen zu Boden zu schicken.

Wow! Das war sehr unangenehm gewesen. Sabine hatte einige Heilungen vorzunehmen, unter anderem auch an mir, denn eins der Viecher hatte mir den Oberarm zerfleischt, weil ich nicht schnell genug war. Glücklicherweise war die Wunde für unsere Heilerin kein Problem. ...und sie wollten wir ernsthaft zuhause lassen? Nun waren wir heilfroh, dass wir sie dabei hatten. Was hatte Tar eigentlich während des Kampfes gemacht? Er sah sehr besorgt aus, wie ich feststellte. Egil erklärte ihm gerade, dass Nelvin uns für gewöhnlich magische Unterstützung in Form von Schlafzaubern, lähmenden Sprüchen oder elementaren Gewalten gibt. Tar sagte, das hätte er auch vorgehabt, aber gegen Schlaf und Lähmung seien diese Insekten immun, und es schien ihm so, als könne er die elementaren Zauber auf Kires Mond nicht anwenden. Er habe es versucht, aber er konnte die Elemente nicht formen, nicht für einen Angriff bündeln, und das verunsichere ihn sehr, denn das sei ihm noch niemals zuvor passiert. Er würde gern einige Tests machen, um zu erfahren, ob alle Elemente davon betroffen waren, oder nur einige bestimmte, aber das sollte er lieber außerhalb der Stadtmauern tun, damit er keine Zwerge gefährdete. Bis dahin würde er in den nächsten Kämpfen auf den Morag-Dart zurückgreifen, den Nelvin ihm mitgegeben hatte. Sabine hatte inzwischen alle Heilungen abgeschlossen und meinte dazu: »Zum Glück habe ich mit der Heilmagie keine solchen Schwierigkeiten.«

Egil hatte sich inzwischen bei den beiden Wächtern für die Hilfe bedankt, und von einem der Männer noch einen guten Rat mit auf den Weg bekommen: »Nehmt euch vor den Biestern der wildgewordenen Natur hier in acht.« Als wir uns wieder in Bewegung setzten, erklärte uns Valdyn, dass diese Kreaturen „Fluchwespen“ heißen, und er lieferte uns auch die eine oder andere Eigenschaft, die wir allerdings gerade aus erster Hand festgestellt hatten. Alles in allem war ich nicht darauf erpicht, so bald erneute Bekanntschaft mit ihnen zu schließen.

Ganz im Nordwesten der Stadt stießen wir auf ein Tor, welches mit einem schweren Vorhängeschloss gesichert war. Daneben war ein Schild angebracht mit der Aufschrift „Versuchsmine Dor Kiredon“. Dort hatten also die Grabungen stattgefunden, die so erfolglos verlaufen waren. Aber warum war das Tor nun so gut gesichert? Das fand ich doch etwas seltsam, und da alles Seltsame interessant war, beschloss ich der Sache demnächst mal auf den Grund zu gehen. Zunächst gingen wir aber wieder in südliche Richtung weiter und beendeten unseren Rundgang durch die Stadt. Inzwischen war es merklich dunkel und kühl geworden, und nach kurzer Absprache beschlossen wir, uns für den Rest des Abends in der Taverne einzuquartieren. Tavernen waren immer ein guter Ort, um nach weiteren Informationen zu suchen. Ich war gespannt darauf, ob man dort Betten hatte, die groß genug für uns abgebrochene Riesen waren...

Auf dem Weg dorthin begegneten wir einem weiteren Zwerg, der bei unserem Anblick traurig den Kopf schüttelte und zu uns sagte: »Die Luftschiffreisenden! Buzzurk! Nun seid auch ihr auf diesem verfluchten Mond gefangen, den wir für unser Paradies hielten...« Na wenigstens schienen die Zwerge inzwischen eingesehen zu haben, dass sie einen schweren Fehler gemacht hatten, als sie sich auf ein Geschäft mit diesem S’Orel eingelassen hatten. Als wir die Taverne gerade betreten wollten, da kam uns aus dem Eingang ein rüstiger, ganz in grün gekleideter Zwerg entgegen, der uns ohne zu zögern ansprach: »Grüße Abenteurer! Mein Name ist Darbog. Auch wir in Dor Grestin haben von eurer Landung vernommen. Ich bin Händler in Lebensmitteln und komme von dort. Eine wunderschöne Stadt, keine Festung wie Dor Kiredon. Licht, Luft und Leben! Ihr solltet Dor Grestin unbedingt besuchen! Es liegt nordwestlich von hier. Aber nehmt euch in acht, die Wälder sind nicht ungefährlich! Haltet euch von flimmernden Lichtern fern! Viel Glück auf euren Wegen. Vielleicht sehen wir uns bald wieder!« Dann machte er sich leichten Schrittes auf den Weg.

Mein Interesse an Dor Grestin war auf jeden Fall geweckt und ich war gespannt, wie eine Stadt im Einklang mit der Natur aussah. Ob die Zwerge sie ähnlich gestaltet hatten, wie die Elfen von Illien? Die Elfen würden sich vor Lachen die Bäuche halten, wenn sie wüssten, dass die Zwerge von Dor Grestin im Einklang mit der Natur lebten. Elfen und Zwerge konnten sich noch nie ausstehen und hatten kein Verständnis für die Lebensweise des jeweils anderen Volkes. Zwerge beschimpften Elfen als „Baumstreichler“ oder „Gänseblümchenfresser“. Elfen beleidigten Zwerge als „Steinwühler“ und fürchteten sich, dass eines Tages ganz Lyramion wegen der vielen Tunnel der Zwerge in sich zusammenfallen würde. Und nun gab es Zwerge, die wie die Elfen lebten, wie kurios! Ich fragte mich, ob wir den Zwergen in irgendeiner Art und Weise behilflich sein konnten, und ob wir hier Aufgaben übernehmen konnten. Es wäre ja nicht schlecht, wenn wir unseren guten Ruf auch auf Kires Mond aufrechterhalten könnten. Also hieß es, sich weiter umzuhören und zu schauen, was hier auf uns wartete...

Die Taverne war recht gut besucht, und ich denke, dass wir und unser Erscheinen durchaus ein Grund dafür waren. Kaum hatte sich die Tür hinter uns geschlossen, da kam schon ein Zwerg mit einer Schürze auf uns zu, offenbar der Wirt. Sofort verwickelte er uns in ein Gespräch. »Ah, die berühmten Reisenden! Ich heiße euch willkommen in der Gaststätte Gemstone! Eure Landung hat wahrlich für eine Menge Aufregung gesorgt. Meine Gäste sind auf Monate hinaus mit Gesprächsstoff versorgt.«
»Ihr habt den Gasthof Gemstone genannt?«, fragte Egil keck.

»Dorina hat damals vorgeschlagen, das Haus nach unserer alten Heimatstadt zu benennen. Meine Frau und ich versuchen, den Gästen etwas von der Fröhlichkeit vergangener Tage wiederzugeben«, antwortete Doreb, der Wirt.
»Dann heißt Eure Frau Dorina?«, schlussfolgerte ich ins Blaue hinein.
»Ach so, nein! Dorina ist eine Kusine von mir, und sie ist, oder besser war, Kires Frau. Es ist eine schlimme Sache passiert zwischen den beiden, das ist jetzt schon über zehn Jahre her. Bevor sie verschwand, besuchte sie uns oft, wenn auch vorwiegend, um mit meinem damals neugeborenen Sohn zu spielen. Buzzurk! Die ganze Sache ist ein herber Verlust für uns alle. Nicht nur, dass Dorina die Liebenswürdigkeit in Person war – unter uns, sie war die begabteste Magierin, die unser Volk jemals hervorgebracht hat. Ihr solltet mal mit dem alten Brog über sie sprechen. Er ist nun der einzige von uns, der über Kenntnisse der geheimen Künste verfügt. Brog ist ein häufiger Gast bei uns, ihr werdet ihn des Abends hier antreffen. Gehabt euch wohl! Ich hoffe, euch bald wieder bei mir begrüßen zu können!«

Also nett waren die Zwerge ja, das musste man ihnen lassen. Sabine holte mich aus meinen Überlegungen: »Was mag da nur vorgefallen sein zwischen Kire und seiner Frau?«
Noch bevor ich antworten konnte, meinte Valdyn: »Grrrr. Würde mich nicht wundern, wenn sie sich gestritten hätten und die Zwergin daraufhin ein Opfer des Waldes geworden wäre.«
»Ein Opfer des Valdyns?«, fragte Egil verwirrt.
Der Katzenmensch fauchte: »Grrrrr. Des Waldes, du Scherzkeks!«
Überraschend mischte sich Tar ein, der bisher eher wenig gesagt hatte: »Vor zehn Jahren. Das war auch die Zeit, in der sich die Zwerge in zwei Lager aufgeteilt und Dor Grestin gegründet haben. Vielleicht gibt es einen Zusammenhang?«
»Kommt, fragen wir weiter, vielleicht erfahren wir mehr!«, sagte ich, und lief beinahe in eine auffallend hübsche Zwergin hinein, die mich daraufhin schüchtern lächelnd ansprach:
»Seid gegrüßt, Reisende! Wenn ihr Erholung benötigt, kann euch das Gasthaus Gemstone erstklassige Zimmer bieten, mit Lagern in Eurer Größe. Tragt euch bitte beim Empfang da drüben ein.«

Ein nettes Angebot, aber bisher waren wir nicht müde, sondern wollten lieber weitere Informationen sammeln. Diese Dorina schien ein sehr interessantes Thema zu sein, denn aus den Gesprächen anderer Gäste konnte ich des Öfteren ihren Namen heraushören. Gerne auch in Verbindung mit unserer Landung und dem Hinweis, dass Dorina das sicherlich gern miterlebt hätte. Sabine hatte sich inzwischen mit einem kleinen Zwergenjungen angefreundet, der auf einem Hocker saß. Offenbar war das der Sohn des Wirtes Doreb, mit dem wir zuvor gesprochen hatten. Aber er hielt nur Maulaffen feil und schaute Sabine sprachlos an. Anscheinend hatte er noch nie so große Leute gesehen; wie denn auch, schließlich bekamen die Zwerge hier oben ja auch keinen Besuch.

Dann fielen uns zwei Zwerge auf, die ein wenig abseits der Anderen saßen. Einer von ihnen hatte einen sehr verbitterten Gesichtsausdruck, als er mich ansprach: »Ah, die armen Narren, die es uns gleichgetan haben! Willkommen auf dem Komposthaufen!«
Der andere Zwerg schien schon seit einiger Zeit in der Taverne zu sein, denn er hatte sichtlich Mühe, sich überhaupt noch aufrecht zu halten. Dann sprach er mit schwerer Zunge zu Egil: »Dieser unglücksülige... unselglückl... unglücksll..., ach, Busurrk! Sscheiß Mond is nur imm Suff ssu ertragen!«
Ich schaute meinen Waffengefährten mit gerunzelter Stirn an, als wir die beiden allein ließen. Besonders viel Verständnis konnte ich dafür nicht aufbringen. Sicher waren sie auf diesem Mond für unbestimmte Zeit gefangen, aber man durfte sich doch nicht einfach so hängen lassen, sondern musste versuchen, das Beste aus der Situation zu machen. Diese beiden schienen sich aber schon lange aufgegeben zu haben. Gerade hatte ich beschlossen, dass ich auf gar keinen Fall so enden wollte, selbst wenn wir keinen Heimweg finden sollten, da griff Egil mir an die Schulter, setzte einen verrückten Blick auf und meinte prophetisch zu mir: »Das sind wir beide in einem Jahr!« Sein Grinsen, der Knuff an die Schulter und der aufmunternde Blick sagten mir aber allzu deutlich, dass er meiner Meinung war.

Mir kam da so ein Gedanke: »Ist euch eigentlich klar, dass es auch Vorteile hat, auf Kires Mond festzusitzen? Sollten Nelvin, Gryban und die Anderen es nicht schaffen, von Lyramion aus die Welt zu retten, dann sind wir und die Zwerge bald die letzten Überlebenden unserer Zivilisation!«
»Daran möchte ich lieber gar nicht denken«, meinte Sabine.
»Och, mir gefällt der Gedanke«, sagte Egil süffisant. »Da du dann die einzige Menschenfrau weit und breit bist, müssen wir beide unsere Rasse retten und für den Fortbestand der Menschen sorgen!«
Au weia! Jetzt ging das wieder los. Egil schaffte es auch immer wieder, sich in Schwierigkeiten zu bringen. Prompt antwortete Sabine: »Träum weiter! Da sichere ich den Fortbestand unserer Zivilisation lieber mit Tar oder Lunselin! Dich würde ich nicht mal in mein Bett lassen, wenn du der letzte Mensch auf der Welt wärest!«

Bevor Egil darauf antworten konnte, wurden wir von einem älteren Zwerg angesprochen. Seine kräftigen Hände zeugten von einem Leben voller harter Arbeit. Er rief uns zu: »Ho, Reisende aus der Heimat! Mit

Verlaub, ich hätte nicht geglaubt, dass ich mich noch mal so über den Anblick von euch Langbeinen freuen würde. Aber seit es uns auf diesen Komposthaufen verschlagen hat, ist Besuch ein wenig selten geworden.«
»Das ist allzu verständlich«, antwortete ich ihm.
»Oh, ich bin natürlich nicht der Einzige in Dor Kiredon, der den alten Zeiten nachtrauert. Aber wenn ich an meine Mine und an die Zeit in Gemstone zurückdenke, packt mich die kalte Wut. Weißt du, Lunselin, ich habe sogar deinen Großvater kennengelernt. Sicher hat er dir erzählt, dass der alte Dönner ihm zu einem Stück des Amberstar verholfen hat. Glückliche Zeiten waren das! Doch dann kam der Aufbruch! Himmel, unsere Naivität wurde nur durch unseren Starrsinn übertroffen! Und Kire, unser großer Anführer, war der Sturste von allen! Aber ich sollte fair bleiben. Er hat wirklich das Beste aus unserer Situation gemacht, und auch ihn hat das Schicksal hart bestraft.«
Dönner!? Ich konnte gar nicht fassen, dass der legendäre Zwerg Dönner vor mir stand. Natürlich wusste ich alles über die damaligen Ereignisse! Mein Großvater Thalion fand das Mittelstück des Amberstar, eingefasst in eine Zwergenkrone, in Dönners Mine und benötigte anschließend die Hilfe des Zwergs, um den Stein von der Krone zu trennen. Dönner hatte sich als ausgesprochen kollegial erwiesen, und war in den alten Geschichten und Legenden stets hochgelobt worden. Und nun stand er leibhaftig vor mir...
Sabine hielt inzwischen die Unterhaltung am Laufen: »Du sagst, das Schicksal hat Kire hart getroffen. Was ist denn passiert?«
Der Zwerg antwortete mit leiserer Stimme: »Zehn Jahre ist es nun her, dass sich Kire mit seinem Sohn Ketnar überworfen hat. Seht ihr, er ist ein guter Anführer, aber bisweilen kann er ganz schön herrisch und ungestüm sein. Als Ketnar das Haus verließ, konnte Kires Frau Dorina diesen Schlag nicht verwinden. Kurze Zeit später verschwand sie. Kire versucht es zu überspielen, aber ich glaube, dass er noch heute schwer an diesem Verlust zu tragen hat.«
Langsam formte sich die Geschichte zu einem vollständigen Bild. Mir fiel eine andere Frage ein, die ich dem Zwergenmann sogleich stellte: »Weilt eigentlich Großvater Thalions Gefährte Drobamir noch unter euch?«
Traurig antwortete Dönner: »Leider nein, Lunselin. Er war eines der ersten Opfer hier auf dem Mond. Er hat die Feindseligkeit der wilden Kreaturen unterschätzt und war allein losgezogen. Er kehrte nicht zurück, und später konnten wir nur noch seine Überreste bergen. Passt um Himmels Willen auf euch auf, wenn ihr da raus geht! Schön, mit euch gesprochen zu haben. Viel Glück!«, sagte er, und ging seines Wegs.

Jep, dieser Zwerg wurde seinen Vorschusslorbeeren mehr als gerecht! Sehr freundlich, und ich konnte gut verstehen, dass mein Großvater so gut mit ihm auskam. Wir bestellten uns nun etwas zu trinken – Zwergenbier – was Egil und Tar durchaus schmeckte, bei Selena, Valdyn und Sabine jedoch auf Ablehnung stieß und schnell durch Wasser ersetzt wurde. Ich fand es nicht so gut wie den Wein in Spannenberg, aber wenigstens war es nicht so stark, wie ich es insgeheim befürchtet hatte. Ein kleines Mädchen, selbst für einen Zwerg noch halbwüchsig, trat schüchtern an Valdyn heran und fragte, ob sie den Kater vielleicht mal streicheln dürfe. Der war erst einmal völlig perplex und wusste gar nicht, wie ihm geschah. Als er jedoch den flehenden Blick in den Augen des Mädchens sah, ging er auf die Knie und ließ sich von ihr den Kopf kraulen. »Knurrr, wehe ihr sagt ein Wort«, meinte der Feline grimmig zu uns. Wir hatten größte Mühe, nicht vor Lachen laut loszuprusten, konnten es gerade so unterdrücken. Das Mädchen jedoch war glücklich, und bald machte sie sich wieder aus dem Staub und verschwand in der Menge.

Bald fiel mir ein alter Zwerg auf, mit einem rauschenden, weißen Bart, der mehr den Eindruck eines Gelehrten als den eines Minenarbeiters machte. War das vielleicht dieser Brog, von dem uns der Wirt erzählt hatte? Ich winkte meinen Gefährten, und wir gingen zu ihm.
Vorsichtig sprach ich ihn an: »Hallo. Seid Ihr Brog?«
»Der bin ich. Seid gegrüßt, Luftschiffreisende! Wieder einmal ist diese eindrucksvolle Magie missbraucht worden, um Unschuldige zum ewigen Exil auf diesen Mond zu verbannen.«
»Ihr scheint euch ja ganz gut mit der Magie auszukennen«, antwortete ich ihm.
»Ah, die Magie! Die Faszination des geheimen Wissens! Wie ihr merkt, teile ich nicht die Auffassung meiner verehrten Mitbürger. Die meisten Leute halten Zauberei aller Art für eine unwürdige Kunst und bringen ihr bestenfalls Ignoranz entgegen. Wie ich mich nach einem Erfahrungsaustausch mit kompetenten Fachleuten sehne!«
Sofort begann er rege Konversationen mit Tar und Sabine über das Thema Magie. Zwar hätte ich dazu auch das eine oder andere zu sagen gehabt, aber mir lag eine andere Frage auf der Zunge. Geduldig wartete ich, bis sich eine Lücke in ihrem Disput auftat und fragte dann: »Doreb hat angedeutet, dass Ihr mir mehr über Dorina erzählen könntet?«
»Das kann ich! Dorinas Fortgang traf mich tief, besonders, da mein Bruder, der Heiler, zur gleichen Zeit nach Dor Grestin ging. Ihr müsst wissen, dass Dorina eine in unserem Volk ungewöhnlich starke Begabung für Illusionsmagie hat. Ihr Talent entwickelte sich so weit, dass sie dauerhafte Illusionsbilder hervorrufen konnte. Nachdem sie mit mir zusammen geübt hatte, zeigte sich sogar, dass sie bei voller Konzentration reale Materie magisch zu erschaffen vermochte. Kire hasste mich dafür, aber da ich sowieso als seltsamer Kauz gelte, konnte er mich schwer unter Druck setzen. Was ist nur aus Dorina geworden? Unser Unglück reißt nicht ab, seit wir auf diesem verwunschenen Himmelskörper gestrandet sind.«

»Vielleicht können wir in Dor Grestin mehr erfahren?«, fragte ich ihn.
»Ja, die Stadt unserer Naturfreunde. Dort ist nun mein Bruder und erforscht die Heilkräfte der einheimischen Flora.«
»Worin besteht eigentlich die Verseuchung dieses Mondes?«, fragte Sabine nun.
»Hmmm, sie besteht darin, als dass wir hier gefangen sind und nicht zurück nach Hause können.«
»Wir haben gehört, dass dieser Himmelskörper unter einer Seuche leiden soll. Darüber wisst Ihr nichts?«, blieb die Heilerin hart.
»Was? Nein! Abgesehen von der feindseligen Natur und deren Bewohnern ist alles in Ordnung. Wer hat euch das denn erzählt?«
»Einer dieser Priester, der euch damals hierher gebracht hatte.«
»Na da habt Ihr doch Eure Antwort. WIR sind die Seuche für diesen elenden Abschaum! Meine besten Wünsche begleiten Euch!«

Damit zog Brog von Dannen. Ein Blick durch die Taverne zeigte uns keine besonders interessanten oder auffälligen Gesprächspartner mehr, und so setzten wir uns an unseren Tisch, streckten die Beine aus und „genossen" unser Bier, oder eben das Wasser. Wir hatten einige sehr interessante Bekanntschaften gemacht und eine Menge erfahren. Besonders das Thema Dorina war faszinierend, und ich fragte mich, wohin sie wohl gegangen sein mochte. »Vermutlich nach Dor Grestin!«, warf Egil ein. Aber dessen war ich mir nicht so sicher.
»Wenn sie wirklich dort wäre, dann müssten die Zwerge, die zwischen den beiden Städten pendeln, auf jeden Fall Bescheid wissen und sie gälte nicht als verschwunden. Klatsch und Tratsch verbreiten sich schnell, und bald wüssten alle Zwerge, dass sie dort lebt und dass es ihr gut geht. Nein, ich bin mir sicher, dass sie woanders hingegangen ist.«
»Wenn sie noch lebt!«, gab Selena zu bedenken. Sie fühlte sich von den Zwergen unangenehm gemustert, aber sie konnte es schon wesentlich besser ertragen oder verbergen, als zu Beginn unseres Abenteuers. Sie hielt sich wacker. Dasselbe galt für den Felinen, der nun zu unserer Überraschung die Elfenharfe auspackte und damit anfing, ihr ein paar Töne zu entlocken.
»Echt jetzt, Valdyn? Wir hatten gesagt, wir nehmen nur das Wichtigste mit...«, sagte Egil seufzend.
»Hab ich doch gemacht. Schnurrrr.«

Die Zwerge schätzten die Musik meines Gefährten sehr, immerhin waren sie nicht wirklich ein musikalisches Volk und wurden daher nicht oft mit Musik verwöhnt. Aber Valdyns Spiel gefiel ihnen ziemlich gut. Selena wollte heute keine Kostprobe ihres Könnens geben und nicht noch mehr Aufmerksamkeit erregen. Sie fragte lieber, was wir am kommenden Tag tun wollen. Nach kurzer Überlegung einigten wir uns darauf, erst den Schmied zu besuchen, und anschließend endlich Kire „Guten Tag" zu sagen. Und vielleicht fände sich ja dann eine Aufgabe, der wir nachgehen könnten. Nun, den ersten Tag auf dem Komposthaufen hatten wir ganz gut herumbekommen. Bald zogen wir uns auf unser Zimmer zurück. Leider hatte die Frau des Wirts ein wenig übertrieben. Es gab keine großen Betten hier. Einige Strohballen und Decken mussten als Unterlage herhalten, aber das war immer noch wesentlich besser und angenehmer, als draußen im Zelt, mitten in der wilden Natur zu nächtigen. Darauf hatte keiner von uns Lust. Meine letzten Gedanken galten Sally und Dorina, in dieser Reihenfolge. Was die beiden nun wohl gerade taten?

TAG 35: Ungeahnte Fähigkeiten schlummern in jedem!

Soweit ich das bisher überblicken konnte, dauerte ein Tag auf Kires Mond ungefähr achtzehn Stunden, und ich beschloss, dass es besser wäre, mich an den Tag- und Nachtrhythmus des Mondes anzupassen, und nicht mehr nach lyramionischen Tagen zu zählen. Vermutlich brachte mir das zwar meine ganze Zählung durcheinander, aber ich hatte wichtigere Dinge im Kopf, als mich damit zu befassen. Es hatte ein Weilchen gedauert, bis ich einschlafen konnte, immerhin waren für mich noch nicht so viele Stunden vergangen, und ich war nicht wirklich müde gewesen. Dennoch konnte ich schlafen, und ich schlief überraschend gut. Keine Dämonenträume, kein Thornahuun, keine Exilgeschichten, sondern eine traumlose Nacht mit tiefem Schlaf.

Als wir uns beim Wirt unser Frühstück holten und ihm für die Unterkunft dankten, lobte er die gute Musik des Vorabends. Er wünschte sich von uns in Zukunft regelmäßige Auftritte, dafür wären Kost und Logis völlig frei. Die Zwerge haben schon vor langer Zeit aufgehört, sich gegenseitig für ihre Dienste zu bezahlen, sondern man tat, was man konnte, sowohl für sich selbst als auch für seine Mitzwerge. Auch wir seien ihnen herzlich willkommen, und es wäre toll, wenn wir diese Regelung ebenso handhaben würden. Nun, nach welchen Reichtümern sollten sie hier oben auch streben? Hier gab es nur den Reichtum des Miteinanders, des gegenseitigen Auf-sich-aufpassens und der Freundschaft. Mir war das sehr recht! Valdyn knurrte zwar, weil er in Zukunft regelmäßig spielen sollte, aber ich würde Selena schon irgendwie überreden, ebenfalls die Saiten der Elfenharfe zu zupfen, und die Zwerge genauso zu begeistern, wie sie uns begeistert hatte.

Apropos Selena. Ich war sehr gespannt darauf zu erfahren, wie es meiner Sylphenfreundin heute ging. Als ich sie sah, fragte ich auch gleich. Sie meinte, sie hätte nicht besonders gut geschlafen, denn überall in ihrem Rücken kribbelte und kitzelte es, so dass sie kaum Ruhe finden konnte. Irgendetwas Merkwürdiges geschehe mit ihr, sagte sie. Und sie war sich ziemlich sicher, dass es mit dem Trank zu tun hatte, den sie am Vortag von Sabine erhalten hatte. Schweren Herzens lüftete ich mein Geheimnis, erzählte ihr von dem Traum und von meiner Hoffnung, dass der Trank möglicherweise ihre Flügel heilen könnte. Selena dankte mir vielmals für meine Idee und für die Hilfe. Leider hätte der Trank, abgesehen von diesem fast unerträglichen Jucken, bisher noch keine Wirkung gezeigt. Ich schlug vor, dass sie womöglich mehrere davon zu sich nehmen müsse, damit es funktioniert, und winkte gleich mal Sabine heran. Ich erzählte ihr, dass Selena Bescheid wusste, und dass es nötig sei, dass sie noch eine Allheilungsphiole zu sich nimmt. Beide Frauen waren einverstanden, und nach dem Frühstück bekam die Sylphe eine zweite Phiole zu trinken. Die Hoffnung starb bekanntlich zuletzt...

Kaum hatten wir die Taverne verlassen, wurden wir von einigen Zwergen nett begrüßt. Wir erwiderten den Gruß und marschierten in Richtung Ferrins Schmiede. Dabei bekam ich mit, wie Sabine ein Gespräch mit Tar begann. Sie hatte sich über die Ausführungen des Zwergenmagiers gewundert. Er meinte, Dorina hätte mit ihrer Magie feste Materie erschaffen können, aber sie habe noch nie von einem solchen Zauber gehört. Der Magier dachte nach und meinte, dass solche Magie heutzutage vermutlich eher dem grauen, alchemistischen Zweig angehörte, als der Weißmagie der Heilung. Sabine meinte, dass sie in der Theorie durchaus auch den grauen Pfad kennen würde, aber auch dort keine passenden Zauber gefunden hätte. Tar sagte, sie solle unbedingt das Alter der Zwerge im Hinterkopf behalten. Als er selbst noch ein Junge war, da wurde die Magie eher intuitiv gewirkt. Es gab weniger Zauberformeln, sondern man stellte sich vor, was geschehen sollte, und dann geschah es. Daher kenne er auch noch einige Zauber, für die es heutzutage gar keine Formeln mehr gab, wie zum Beispiel die Blitze aus der Hand. Dorina sei sicherlich bereits im dreistelligen Alter. Ihr Mentor war der alte Brog, der womöglich schon ein halbes Jahrtausend alt sei. Und wer wusste schon, woher er seine Magie gelernt hatte. Da die Magie unter den Zwergen selten sei, waren sie sicherlich nicht nach festen Zaubersprüchen ausgebildet worden, wie Nelvin, Sabine oder meine Wenigkeit. Entsprechend erklärten sich besondere Fähigkeiten. Sabine bedankte sich für die Einsicht, und mir fiel ein Beispiel ein, wie selbst ich feste Materie erschaffen konnte. Es gab nämlich den Zauber „Essen erschaffen“, den ich unlängst gelernt hatte, und da wurde eben auch Etwas aus dem Nichts erschaffen. Nun war Sabine überzeugt.

Bald hatten wir die Schmiede erreicht und betraten sie forsch und mutig. Nun, beinahe wären wir etwas zu mutig rangegangen, denn wir mussten höllisch aufpassen, dass wir nicht über die Ausrüstung des Schmieds stolperten. Überall standen Kisten, Werkbänke, Werkzeuge und andere Dinge herum. Es war gar nicht einfach einen Weg zu finden, um „unbeschadet“ die Hindernisse zu umgehen.

Nach ein paar Schritten sahen wir den Gehilfen des Schmieds. Er war gerade dabei eine Hartholzrüstung auszubessern, unterbrach aber seine Arbeit und sagte: »Ferrin, mein Meister, ist einer der größten Schmiede unseres Volkes. Er hat es als einziger unter den Meisterschmieden geschafft, seine Kunstfertigkeit auch auf die Hölzer dieser Welt auszudehnen. Heute stellen wir wahre Wunderwerke an Waffen und Werkzeugen her, die meisten von ihnen aus veredeltem Hartholz. Schaut euch die Auswahl an der Theke an. Normalerweise würde Ferrin euch mit Stolz herumführen, aber seine Familie ist in Trauer!«
»Was ist passiert?«, fragte Egil sogleich.
»Das fragt ihn besser selbst. Ich bin nicht befugt, darüber Auskunft zu geben.«
»Na schön, wir kriegen das schon noch raus!«, meinte Egil. Witterte er eine neue Aufgabe für uns?

Wir gingen zur Theke und sprachen mit dem Verkäufer.
»Seid gegrüßt! Wenn ihr reparaturbedürftige Dinge bei euch habt, kümmern wir uns gerne darum. Kommt vor die Theke!«
»Ich würde mir lieber das Sortiment anschauen«, erwiderte der Krieger.
»Werkzeuge und Waffen aus Holz, wie sie die meisten nicht aus Metall machen könnten! Kommt vor die Verkaufstheke und ich zeige euch unsere Auswahl!«
»Nichts lieber als das...«, antwortete Egil freudig.

Und dann machte er sich an die Arbeit, das Sortiment zu durchsuchen. Einiges davon war auch mir durchaus bekannt, wie wattierte Leder, Buckler, Dreschflegel, Bögen, Armbrüste, Pfeile, Bolzen oder die erwähnten Hartholzrüstungen. Aber es gab auch ziemlich geniale Erfindungen, wie eine Dolchschleuder. Mit so einer Waffe konnte man Schleuderdolche auf die Gegner schießen, die das Ziel absolut tödlich durchbohrten. Leider stellte ich fest, dass man dafür ganz viel Kraft benötigte, und das Gerät auch nicht einfach zu handhaben war, besonders beim Nachladen. Und die Anzahl an Fehlschüsse im Kampf gegen die wieselflinken Fluchwespen wollte ich mir gar nicht erst vorstellen. Egil hatte sich derweil für eine andere Waffe interessiert. Der Verkäufer nannte sie „Schnellstich“. Die Waffe war etwa so lang wie ein Kurzschwert und hatte nicht nur eine, sondern gleich zwei Klingen, wobei die zweite nur etwa drei Viertel so lang war, wie die Erste. Sie lag ausgesprochen

gut in der Hand, konnte quasi wie eine Verlängerung des Arms geführt werden, war sehr leicht und dennoch widerstandsfähig. Egil wünschte sich gleich zwei Stück von den Dingern, eins für den linken und eins für den rechten Arm. Einen Schild wollte er dann nicht mehr führen, dafür wünschte er sich zwei Paraderinge für die Finger, um maximalen Schutz aufzubauen, und dennoch schnell und gezielt zuschlagen zu können. Der Zwerg wollte die beiden Waffen gegen eins unserer Scimitare tauschen, von denen wir zwei Stück im Gepäck hatten, und die wir nur noch als Ersatz benötigten. Ferrin würde daraus schon etwas Sinnvolles machen, so meinte der Zwerg. Wir waren einverstanden und tauschten. Passend zu den Waffen bekam Egil eine Kreuzscheide für den Rücken, wo er die Schnellstiche verstauen konnte. Hoffentlich würden sie uns gute Dienste leisten...

Dann schauten wir uns weiter in der Schmiede um. Je weiter wir kamen, desto wärmer wurde es. Die Feuer der Schmiede brannten heiß, und bald fingen wir alle an zu schwitzen. Wir stromerten herum, wollten gerne den Meister persönlich treffen, und trafen bald auf einen kraftstrotzenden Zwerg, der geistesabwesend mit einem mindestens zwanzig Stein schweren Hammer spielte. Mit dem sollten wir uns wohl besser nicht anlegen... Ich war mir sicher, dass es sich um Ferrin handelte, und sprach ihn vorsichtig an.
»Wir grüßen euch, Meister!«
»Grüße Abenteurer! Ich würde es vorziehen, im Augenblick mit meiner Trauer allein zu sein!«, sagte er mit einer tiefen, brummenden Stimme, die keinen Widerspruch duldete.
»Was ist passiert?«, platzte es vorwitzig aus Egil heraus.
Ferrin warf uns einen finsteren Blick zu, sagte nur knurrend: »Buzzurk!« und hob spielend leicht den Hammer. Aber dann hielt er inne, so als würde er nachdenken. Schließlich holte er tief Atem und sprach doch weiter: »Nun gut! Ich sollte keine Chance versäumen. Vielleicht könnt ihr herausfinden, was passiert ist. Vor vier Tagen ist meine kleine Tochter im Lagerkeller meines eigenen Hauses verschwunden. Sie sollte von dort etwas heraufholen, wie schon so oft. Sie kam nie wieder, ist spurlos verschwunden. Alles Suchen war vergebens. Wir fanden Spuren von klauenbewehrten Pfoten, aber keine der verfluchten Bestien war zu sehen. Wir wissen nicht, was passiert ist, und unsere Hoffnung wird Tag für Tag geringer.« Er schloss die Augen und flüsterte nur noch: »Ich..., ich selber habe sie dort hinuntergeschickt!«
»Und sie verschwand im Lagerkeller?«, fragte mein Waffenbruder zur Sicherheit noch einmal nach.
»Der Lagerkeller entstand bei einer Probegrabung. Die Mine wurde jedoch nie fertiggestellt, und so habe ich die Räume als Lager benutzt. Ihr könnt es durch den Keller erreichen. Nehmt die Treppe hinter der Tür im westlichen Teil des Hauses. Bitte... versucht etwas zu finden! Selbst die schlechteste Nachricht ist besser als diese Ungewissheit!«
Er händigte Egil wortlos einen Schlüssel aus, wandte sich ab und machte unmissverständlich klar, dass er kein weiteres Wort mehr sagen würde.

»Leute, wir haben einen Auftrag!«, rief der Krieger erfreut, als Ferrin außer Hörweite war.
»Was, jetzt? Sollen wir nicht erst Kire aufsuchen?«, warf ich ein.
»Später. Wir sind gerade hier, also was hält uns davon ab, gleich anzufangen?«, erwiderte Egil.
»Außerdem ist die Kleine seit vier Tagen verschwunden. Da zählt womöglich jede Minute!«, sagte Sabine.
»Sag ich doch! Also frisch ans Werk, liebe Kameraden, Kameradinnen und Lunsis.«
»Fordere dein Glück nicht heraus, Egil!«, sagte ich lachend, und schaute in die Gesichter meiner Gefährten. Sie alle waren bereit dazu, also war für mich jeder Widerstand zwecklos. Aber auch ich musste einsehen, dass es eine gute Idee war, sich mit den Zwergen gutzustellen und ihnen zu helfen. Und sollten wir dem Schmied irgendwie helfen können, dann hatten wir bei ihm schon mal einen Stein im Brett.

Langsam und vorsichtig machten wir uns auf den Weg, damit wir bloß nicht über irgendwelche Dinge stolperten. Auf dem Weg zur angesprochenen Tür lief uns Ferrins Frau über den Weg, aber als wir versuchten, sie anzusprechen, schüttelte sie nur den Kopf. Sie hatte verquollene, rotgeränderte Augen, so als ob sie die letzten Tage nur geweint hätte. Das war mehr als verständlich, und so versuchten wir es auch kein zweites Mal, sondern ließen sie in Ruhe. Stattdessen fragte ich in die Runde, warum eigentlich kein großer Suchtrupp der Zwerge dort unten unterwegs war und das Kind suchte. Sabine vermutete, dass die Kunde von der verschollenen Tochter die Schmiede noch nicht verlassen hätte. Die Zwerge seien so stolz und stur, dass sie nicht jedem alles auf die Nase banden. Schön und gut, aber hier ging es um ein Leben, also hätte ich in diesem Moment sämtlichen Stolz über Bord geworfen und hätte ganz Dor Kiredon dort runtergescheucht. Sie hätte das ebenfalls gemacht, aber wir mussten eben die Sitten und Eigenarten der Zwerge respektieren, völlig egal wie unverständlich oder unsinnig sie uns erschienen.

Weiter kamen wir nicht mit unseren Überlegungen, denn ein weiterer Zwerg tauchte vor uns auf. Er schien unglaublich alt zu sein und sprach uns mit zittriger Stimme an: »Und mir sagten sie, ich solle mich beruhigen. Es sei nichts, sagten sie. Ich habe es jede Nacht dort unten gespürt, wie sie suchten und schnüffelten. Aber ich bin ja alt. Alt und verschroben...« Seine Stimme verlor sich in unverständlichem Gemurmel. Anscheinend hatte dieser alte Zwerg Ferrins Familie davor gewarnt, ihre Tochter allein in den Keller zu schicken, aber man hatte ihn nicht ernst genommen, und die Geräusche, die er gehört hatte, als typische Alterserscheinungen abgetan. Nun bezahlten sie den Preis für ihre Ungläubigkeit... Das erinnerte mich irgendwie an Lady Heidi und

Canth, denen man die Geschichte von den Sylphen auch nicht geglaubt hatte, bis sie letztendlich bewiesen war. Nun, hoffentlich war es noch nicht zu spät für die kleine Tochter des Schmieds.

Dann standen wir vor der Tür in den Keller. Sie war verschlossen, und die Qualität des Schlosses war bemerkenswert gut. Glücklicherweise hatten wir den passenden Schlüssel dazu bekommen, und so war es kein Problem, die Tür zu öffnen. »Habe ich das eigentlich richtig verstanden, dass es einen Keller und einen Lagerkeller gibt?«, fragte ich in die Runde. »Das ist mir ziemlich schnuppe!«, sagte der Krieger. »Wir suchen die Kleine, bis es nicht mehr weitergeht, und schauen uns alles ganz genau an.« War ja auch nur eine Frage...

Der dahinterliegende Keller sah auch nicht viel besser aus, als der obere Teil des Hauses. Überall lag Werkzeug auf dem Boden herum, und Fässer und Kisten versperrten uns immer wieder den Weg. Dennoch mussten wir alles gründlich untersuchen, um ja keine Spur zu übersehen. Oder vielleicht fanden wir einige Gegenstände, mit denen sich die Suche erleichtern würde? Also schauten wir in jedes Fass hinein, fanden jedoch meistens nur Beizflüssigkeit, die uns die Tränen in die Augen trieb, sonst aber wenig Nutzen für uns hatte. Auf einem Regal lagen einige gut erhaltene Dietriche und ein Brecheisen herum; womöglich brauchte Ferrin diese Sachen, wenn sich einer der Zwerge ausgesperrt hatte. Auch eine sehr gute Spitzhacke ließen wir liegen, da Valdyn bereits eine solche in seinem Besitz hatte. Eine Zange mit besonders kräftigen Backen schien auch nur für Schmiede von praktischem Nutzen zu sein. Regale, Schränke, Kisten, alles wurde durchwühlt, jedoch ohne nennenswerte Ergebnisse. In einem Fass fanden wir gepökeltes Fleisch, das zwar gerade nicht besonders appetitlich aussah, dafür aber Nahrung für eine lange Zeit sein könnte. Wir durchsuchten Ferrins alte Besitztümer mit großer Sorgfalt, konnten letztendlich aber keine Hinweise auf die Tochter des Schmieds finden.

Am Ende des Kellers fanden wir eine Tür und dahinter eine steile Treppe, die noch tiefer ins Erdreich führte. Das musste der Lagerkeller sein, von dem Ferrin erzählt hatte. Es war groß und geräumig dort unten, und zahlreiche kleine Leuchtgloben spendeten ein wenig Licht, dennoch nicht vergleichbar mit meinem Sonnenhelm, der den Keller strahlend hell erleuchtete. Auch dort konnten wir keine Spuren entdecken. Es gab Fässer mit einem übelriechenden Öl, das sicher ideal für Zwecke der Holzveredelung war, das uns aber keinen Schritt weiterbrachte.

Typisch Selena! Zwischen zwei Juckattacken fand sie auf dem Boden, unter einer dicken Staubschicht schon fast verschwunden, einen schimmernden Bernstein, den sie gleich mal einsackte. Und ein Fass enthielt 25 Fackeln, die wir nicht benötigten. Tja nun, im gesamten Keller fand sich kein Hinweis, so als wäre das Mädchen vom Erdboden verschluckt worden. Valdyn meinte, dass es im Staub Spuren geben müsse, aber es gab entweder ausgelatschte Wege oder dicke Staubschichten, und beides brachte uns nicht weiter. Es war wie verhext! Wir suchten noch einige Zeit lang weiter, und als Egil ein paar gut erhaltene Seile fand, schöpften wir neue Hoffnung. Leider erfüllte sie sich nicht, denn egal, wo wir suchten, wir konnten nicht die geringste Spur finden. Enttäuschung machte sich breit. Eigentlich wollten wir nicht einfach so aufgeben, aber was blieb uns schon für eine Wahl, wenn wir nichts finden konnten?

Gerade wollte ich die Gruppe sammeln und zum Rückzug bewegen, als Valdyn plötzlich rief »Lunselin, komm doch bitte mal zu mir. Schnurrr«. Er stand regungslos vor einer Wand und starrte sie an. Ich ging zu ihm, und er bat mich, diese Wand mal genau anzuleuchten, und sie mit den umliegenden Wänden zu vergleichen. Ob mir etwas auffalle, wollte er wissen. Mmhh, ich war jetzt kein Experte für Tunnelwände oder hatte auch nur den Hauch von Ahnung davon, doch selbst mir fiel auf, dass da ein Bereich anders aussah. Der Fels wirkte löchrig, irgendwie porös, nicht so stabil wie die umliegenden Bereiche. Nun waren auch Egil, Tar, Selena und Sabine bei uns und bestätigten meine Beobachtung.

Valdyn holte die Spitzhacke aus seinem Rucksack und hieb ein paarmal kräftig dagegen. Es war schon verblüffend, wie leicht die Hacke in die Wand eindrang, und wie schnell und problemlos Valdyn sie beseitigt hatte. Selbst Selena hätte das locker geschafft! »Hoffentlich stürzt die Höhle nicht ein, wenn wir hier graben!«, sagte Sabine. »Keine Angst«, antwortete Tar. »Ich kann mir nicht vorstellen, dass dieses Wandstück etwas zur Stabilität der Höhle beigetragen hat.« Valdyn war gerade damit beschäftigt, das Geröll zu untersuchen, und vermeldete, dass das Gestein von einer Art klebrigen Masse durchdrungen war. Wenn er es nicht besser wüsste, dann hätte er geschätzt, dass es sich dabei um Speichel handelte. Aber wie konnte das sein? »Wir wissen nicht, welche Kreaturen sich hier durch die Erde graben, warum sollte es dann nicht Speichel sein?«, antwortete ihm Tar. Verblüfft stellte ich fest, dass sich durch das Graben ein weiterer Gang aufgetan hatte.

Vorsichtig folgten wir dem Gang, bis wir an dessen Ende ein großes Loch in der Decke fanden, etwa zwei Schritt im Durchmesser. Darüber schien es stockfinster zu sein. Ich fragte mich, was für Kreaturen problemlos Gänge graben, sie mit Speichel wieder verschließen und durch solch große Löcher in der Decke flitzen. Tar und Sabine zündeten je eine Fackel an, die das Licht des Sonnenhelms ergänzen sollte, und dann stellten sich alle um mich herum, damit ich uns mit dem Zauber „Levitation“ dort hochbringen konnte. Langsam

schwebten wir nach oben in diesen Raum. Kaum hatten wir wieder festen Boden unter den Füßen, als wir auch schon von zwei entsetzlich aussehenden Kreaturen angegriffen wurden. Diese Geschöpfe waren mindestens zwei Schritt groß, hatten teils schwarz, teils purpurn gefärbtes Fell, eine grässliche Fratze, vier große Augen, große Reißzähne und gewaltige Tatzen. Nun wunderte ich mich nicht mehr über ihre Fähigkeiten im Graben!

Ich staunte über diese Monster und bekam den Mund kaum zu, so dass ich ein wenig das Kämpfen vergaß. Aber dafür hatte ich ja meine Freunde. Abgesehen von den beiden Frauen sammelten sie alle neue Erkenntnisse. Egil benutzte erstmals seine zwei neuen Waffen. Es war, als wären seine Arme verlängert, und er konnte entweder mit den Schnellstichen wie mit einem Schwert fechten, oder aber wie mit einem Dolch zustechen, und das mit jeweils zwei Klingen. Die beiden Paraderinge und das Mithrilhemd machten ihn beinahe unverwundbar, nur die Prankenhiebe brachten ihn aus dem Gleichgewicht, was er mit einer geschickten Rolle rückwärts abzufangen wusste. Ansonsten wurde gefochten und gestochen, und bald lag eins der Monster auf dem Boden. Um das zweite Monster hatte sich Tar gekümmert. Er probierte es mit einem Erdstoß, der ebenso wenig funktionierte, wie ein Donnerschlag. Doch ein Feuerball traf und verletzte das Monster schwer, bis es schließlich von einem Eisball ums Leben gebracht wurde. »Ich kann also doch noch zaubern! Gut zu wissen!«, kommentierte Tar erleichtert seinen Kampf. »Feuer, Wasser und Eis sollten funktionieren, aber Blitz und Erde sind auf diesem Mond nicht einsatzfähig« Ihm antwortete der Feline: »Knurrr, vielleicht solltest du es mit Lähmen probieren. Diese Kreaturen nennen sich „Tornaks“ und haben keinen Funken Magie in sich, sollten demnach anfällig dafür sein.« Anscheinend hatte sich Valdyn über die Kreaturen schlau gemacht, mit Hilfe des mystischen Zaubers „Monster Wissen“. Vielleicht sollten wir wieder verstärkt auf seine Fähigkeiten zurückgreifen? Ich erinnerte mich daran, dass er den Kartenzeichner manipulieren konnte, so dass wir die Position sämtlicher Monster sehen konnten. Ich ermutigte ihn dazu, und bald leuchteten auf dem Kartenzeichner einige rote Punkte in bisher unerforschten Bereichen auf. Sie würden nicht mehr lange unerforscht bleiben...

Beschienen von unseren verschiedenen Lichtquellen konnten wir erkennen, dass diese Höhle nicht wie der Keller von den Zwergen fein säuberlich aus dem Fels gehauen war, sondern sie war gegraben worden, mit ziemlicher Sicherheit von den Tornaks. Die Räume und Gänge waren nicht ebenmäßig, sondern zerklüftet und nicht auf Gleichmäßigkeit bedacht. Nun befanden wir uns in einem abgeschlossenen Raum, aus dem es keinen Weg hinaus zu geben schien. Der Kartenzeichner teilte uns allerdings mit, dass es weitere Räume und weitere Tornaks gab, und so suchten wir nach einer mit Speichel verklebten, provisorischen Wand. Und wenn man wusste, wonach man suchen musste, dann wurde man auch ziemlich schnell fündig. Valdyn schwang die Spitzhacke, und erneut war schnell ein Durchgang geschaffen, durch den wir in den nächsten Raum kamen.

Zwei Tornaks kamen auf uns zugelaufen, hielten jedoch beide plötzlich mitten in der Bewegung inne und rührten sich nicht mehr. Tar wirkte zufrieden.
»Beide auf einmal?«, wunderte ich mich.
»Sollten sie nicht beide erstarren?«, fragte der Magier unschuldig.
»Doch, doch. Aber Nelvin konnte immer nur einen lähmen, und nicht mehrere auf einmal«, antwortete ich erstaunt.
Schulterzuckend antwortete Tar: »Ich habe eben ein paar hundert Jahre Erfahrungsvorsprung.«
»Knurrr, na dann auf sie!«, rief Valdyn und setzte sich in Bewegung, um die Tornaks anzugreifen.
»Moment mal!«, rief ich dazwischen. »Tar, wie lange werden sie gelähmt sein?«
»Mehrere Stunden lang«, antwortete er.
»Dann müssen wir sie nicht umbringen. Sie haben uns schließlich nichts getan, und wir sind in ihr Reich eingedrungen. Lassen wir sie einfach stehen.«
»Sie haben Ferrins Tochter gefressen!«, sagte Egil. »Ist das ein guter Grund?«
»Das wissen wir doch noch gar nicht. Wir haben keine Leiche oder Knochen gefunden«, antwortete ich.
Egil lachte. »Na schön, Sir Lunsi. Dann sollten wir uns nun aber beeilen und sehen, dass wir weiterkommen, bevor diese Dinger wieder aufwachen und uns den Fluchtweg abschneiden.«
»Bist du nicht etwas jung, um ein Ritter zu sein?«, fragte mich der Magier nun neugierig?
Ich wurde rot... »Bin ich gar nicht wirklich. Das ist ein Scherz zwischen Egil und mir. Er lobt damit meine ritterliche und pazifistische Einstellung. Er sagt ich wäre ein guter Paladin...«
»Verstehe!«, sagte Tar schlicht.

Wir setzten uns wieder in Bewegung und trieben uns zur Eile an. Hoffentlich hielt der Zauber auch auf diesem Mond einige Stunden lang, sonst gäbe es nicht für die Tornaks ein böses Erwachen, sondern für uns. Wir durchsuchten den Raum, fanden jedoch gar nichts. Dasselbe galt auch für den folgenden Raum. Bald kam eine Horde aus vier Tornaks auf uns zu, aber innerhalb von fünf Sekunden standen sie alle vier still und rührten sich nicht mehr. Zu finden gab es weiterhin gar nichts. Wenn Ferrins Tochter noch am Leben wäre, dann hätte auf dem Kartenzeichner eigentlich ein grüner Punkt aufleuchten müssen, den es jedoch nicht gab. Also

entweder befand sich das Mädchen in einer anderen Ebene, oder es lebte nicht mehr. Ich hoffte wenigstens ihre Überreste zu finden, um ihrem Vater Gewissheit geben zu können.

Eine eingerissene Wand später fiel mir auf, dass sich die Deckenhöhe hier fast verdoppelte. Und als ich den Grund dafür erkannte, blieb mir vor Schreck der Mund offen stehen. Im hinteren Teil des Raums stand ein über drei Schritt großer, wild aussehender Tornak in Begleitung eines Rudels von fünf normalen Tornaks. War das der Häuptling? Hatten die Tornaks das Mädchen entführt, damit der Häuptling damit gefüttert werden konnte? Das war für mich die einzig logische Erklärung. Mit mulmigem Gefühl wartete ich auf das Zeichen zum Angriff, und ich stellte erstaunt fest, dass sich der Riesen-Tornak bereits nicht mehr bewegte. Tar bat Valdyn um eine Überprüfung, während er dieses Mal rund zehn Sekunden benötigte, um die restlichen fünf Gegner erstarren zu lassen. Wow! Wirklich beeindruckende Fähigkeiten. Nelvin hätte sicherlich für einen Gegner allein fast schon zehn Sekunden gebraucht, und nur so gelang es uns, ohne Waffengewalt an den Kreaturen vorbei zu kommen. Bald meldete Valdyn, dass es sich bei der Riesenkreatur um ein Tornak-Weibchen handelte, das bärenstark und unglaublich resistent gegen physische Angriffe war, das aber ebenfalls über keinen Funken Magie verfügte. »Wir sind in Sicherheit!«, war die schlichte Erkenntnis.

Ich suchte die Kammer nach Hinweisen ab, wie abgenagte Knochen oder so etwas, aber ich konnte nichts finden. Entweder gab es einfach keine, oder sie fraßen ihre Opfer samt Knochen auf, oder sie versteckten die Knochen irgendwo. Dass ich nichts gefunden hatte, wertete ich aber als gute Nachricht. Plötzlich rief uns Selena zu sich. Sie hatte ein Loch im Boden gefunden, ähnlich wie das, durch das wir heraufgeklettert waren. »Kannst du uns dort hinunter levitieren?«, fragte mich Sabine. Ich dachte schon, dass es auch in die andere Richtung gehen müsste, und versuchte es. Sanft schwebten wir nach unten.

Im nächsten Moment wünschten wir uns, wir wären oben geblieben... Beißender Gestank schlug uns entgegen, und im Licht des Sonnenhelms konnte ich mindestens zwei Dutzend Tornaks erkennen. Ich fing an zu schwitzen. Selbst Tar konnte sie nicht alle lähmen. Aber was war das? Inmitten der Tornaks saß ein kleines Mädchen. Ein Zwergenmädchen! Ferrins Tochter? Doch wie konnte das sein? Sie saß dort, umgeben von den Tornaks, die sich wie Schoßhündchen gebärdeten. Sie spielte selig mit ihnen, schmutzig zwar und auch ein wenig abgemagert, aber offenbar sehr zufrieden. »Sie muss über eine angeborene Fähigkeit verfügen, Tiere zu beeinflussen!«, sagte Sabine staunend.

Vorsichtig traten wir näher, jeden Schritt ganz behutsam setzend, um die Tiere nicht aufzuscheuchen. Wie hieß das Mädchen überhaupt? Das hatten wir gar nicht erfahren. Als sie uns bemerkte, staunte sie nicht über unsere Größe oder unsere Anwesenheit, sondern sie schaute uns nur neugierig an. Ich erzählte ihr, dass ihr Vater uns geschickt hätte, um sie zurück nach Hause zu holen. Aber der Schuss ging nach hinten los. War denn das zu fassen? Sie wollte nicht mit uns kommen! Sie erzählte munter von ihren neuen Spielkameraden, und wieviel Spaß sie mit ihnen hatte. Als ich nach ihrer Hand greifen wollte, fingen die Tornaks bedrohlich zu knurren an... Was nun? Inzwischen schwitzte ich am ganzen Körper. Wenn wir sie verärgerten, und die Tornaks uns jetzt angriffen, dann würden sie uns zerreißen, ohne dass wir den Hauch einer Chance hätten. Aber dann begann Sabine ihr zu erzählen, wie sehr ihre Eltern sie vermissten, dass ihre Mutter verweinte Augen hatte und sich nichts sehnlicher wünschte, als mit ihrer Tochter zusammen bei leckerem Essen am Mittagstisch zu sitzen. Die Worte verfehlten ihre Wirkung nicht. Die Kleine beschwerte sich lauthals über das komische Essen, das ihr ihre Freunde gebracht hatten, und erklärte entschlossen, sie wolle „SO-FORT nach Hause!“. Die Tornaks beruhigten sich so schnell, als wären sie abgeschaltet worden. Dann stand das Mädchen auf, nahm Sabines Hand und bat sie, sie auf schnellstem Wege heim zu bringen.

Fassungslos machte ich mich mit meinen Gefährten und dem kleinen Zwergenmädchen auf den Rückweg. Kein einziger Tornak griff uns an! Sie folgten uns noch nicht einmal, während ich die Gruppe einmal hoch und später wieder herunter levitierte. Schweigend marschierten wir durch den Lagerkeller, erreichten die Tür zum Keller, und nach kurzem Suchen und Herumstolpern auch die Tür zur Schmiede. Widerstandslos ließ sich die Kleine von Sabine führen, und sie stellte auch keine weiteren Fragen. Dann endlich hatten wir es geschafft.

Kaum traten wir aus der Kellertür, da kamen uns Ferrin und seine Frau schon entgegen gestürmt. Die Freude der Eltern war unbeschreiblich! Minutenlang lagen sich alle drei in den Armen. Selbst hinter seinem dichten, roten Bart konnte ich Ferrin lachen und förmlich strahlen sehen. Dann war es an uns, zu erzählen. Wir berichteten, dass die Tornaks ihre Gänge manchmal wieder verschlossen, und welchen unheimlichen Einfluss das Kind auf die Bestien ausgeübt hatte. Das glückliche Elternpaar bedankte sich überschwänglich bei uns, und Ferrin sagte: »Ihr habt uns zu den glücklichsten Zwergen auf dem Mond gemacht, Freunde! Welch eine unglaubliche Geschichte, welch seltsame Fähigkeiten schlummern in meiner Tochter! Doch lasst mich euch etwas Handfesteres als unseren Dank mit auf den Weg geben.« Er holte eine kunstvoll gearbeitete Armbrust hervor. Sie war aus dunklem Holz und einem seltsamen Metall gefertigt, das in allen Farben schillerte. »Dieses kleine Schätzchen habe ich vor kurzem aus den edelsten Hölzern und dem letzten Rest Lumidra gefertigt. Dieses Metall wurde von einem berühmten Urahnen meiner Familie mit Hilfe von Magie erzeugt. Die Armbrust

ist leicht, von jedem zu handhaben, und das Beste ist, sie benötigt keine Bolzen!« Mit diesen Worten übergab er Egil die Waffe. Prüfend wog er sie in den Händen und lobte sie in den höchsten Tönen, gab sie dann weiter an Valdyn. Ich bedankte mich im Namen aller für das prächtige Geschenk, dann verabschiedete ich mich von dem Schmied. Er sagte: »Lebt wohl! Ihr seid immer willkommen in meinem Haus!«

Wenig später verließen wir die Schmiede und die glückliche Familie, und gingen nach draußen an die frische Luft. Es tat gut, mal wieder richtig durchzuatmen, und die Kühle trocknete nun auch endlich den Angstschweiß, der mich seit der Begegnung mit dieser wahnsinnigen Horde begleitete. Kaum waren wir wieder unter uns, schon drehte ich mich zu Sabine um, schnappte mir ihre Hand und sagte: »Danke Sabine! Du hast uns da drin den Hintern gerettet!« Egil und Valdyn stimmten gleich mit ein und lobten die Heilerin für ihre spontane Handlungsweise. Sie selbst wehrte bescheiden den Dank ab und meinte, es seien schlicht „Mütterliche Instinkte“ gewesen, die sie geleitet hätten. »Dann danke ich eben deinen Instinkten dafür, dass ich nicht in Streifen gerissen wurde!«, antwortete der Krieger lachend.

Wir unterhielten uns über den Schrecken, der uns dort unten in die Knochen gefahren war. Keiner von uns hatte jemals Kreaturen wie die Tornaks gesehen oder gar mit ihnen zu tun gehabt. Nicht einmal Selena und Valdyn, die aus fremden Welten stammten, hatten von vergleichbaren Kreaturen gehört. Wenn es noch irgendwelche Beweise brauchte, dass dieser Waldmond eine ganz eigenständige Welt war, dann waren sie uns gerade geliefert worden. »Und ich finde es sehr gut, dass sie noch leben, und dafür möchte ich dir gerne danken, Lunselin!«, sprach Sabine zu mir, woraufhin ich mich nicht dagegen wehren konnte, dass eine sanfte Röte mein Gesicht überzog. Ich wechselte schnell das Thema und sprach über die verborgenen Fähigkeiten des kleinen Zwergenmädchens, die Tiere zu kontrollieren. Es klang für mich nicht so, als hätten die Eltern selbst diese Gabe gehabt, also kann sie nur von einem der anderen Vorfahren weitergegeben worden sein. Schon genial, was für Wunder es für uns zu entdecken gab...

»Was machen wir als nächstes?«, fragte Egil in diesem Moment in die Runde. Sabine meinte, sie würde gern Kire aufsuchen und herausfinden, was er uns zu sagen hat. Ich fügte hinzu, wir könnten ihn dann auch gleich nach dem Schlüssel für die Mine fragen, die wir gesehen hatten. Langsam machten wir uns auf den Weg zu Kires Residenz. Ein Stadtwächter in schwerer Rüstung kam uns schnaufend entgegen und rief uns zu: »Grüße, Luftschiffreisende! Eure Landung hat ein wenig Abwechslung in unseren tristen Alltag gebracht. Tut mir leid, dass ihr dafür einen so hohen Preis bezahlen müsst. Das Exil auf diesem elenden Mond ist kein Zuckerschlecken!« Nein, danach sah es auch nicht aus! Und dabei hatten wir noch nicht einmal durch die wilde Natur des Mondes gehen müssen, sondern waren immer in der Nähe der Stadt geblieben. Wie heftig würde es erst da draußen zugehen? Fluchwespen und Tornaks kannten wir bereits, aber das waren sicherlich nicht die einzigen Kreaturen, die dort draußen auf ahnungslose Wanderer lauerten.

Bald hatten wir die Residenz erreicht und streiften uns ausgiebig die Schuhe ab, bevor wir sie betraten. Kaum hatten wir die Eingangstür passiert, schon konnten wir eine prächtige Inneneinrichtung bewundern. Bevor ich aber dazu kam, mir die Einzelheiten einzuprägen, wurden wir von einem würdig dreinblickenden Zwerg in wallenden Gewändern begrüßt. Offenbar war er sowas wie ein Türsteher, wobei sich mir die Frage stellte, was es in dieser Stadt groß zu bewachen gab. Monster würden sicherlich nicht die Türen öffnen, um sich eine Audienz bei Kire zu verschaffen... »Willkommen in Kires Residenz! Kire ist von 9.00 bis 21.30 Uhr im Thronsaal anzutreffen.« Dann beugte er sich leicht vor und flüsterte uns verschwörerisch zu: »Im Vertrauen gesagt, ich weiß auch nicht, wie er es die ganze Zeit da aushält. Mein Bruder Arnd meint, er sei vielleicht nicht mehr so ganz..., aber erzählt das bitte nicht weiter!« Während Egil laut vernehmbar giggelte, hatte ich Mühe meine Beherrschung zu bewahren, um den Zwerg nicht anzupfeifen. Spricht man denn so über seinen Herrscher? Aber was maßte ich mich an, darüber zu urteilen? Schließlich kannte ich Kire, abgesehen von ein paar Worten, noch gar nicht und konnte mir kein genaues Bild von ihm machen. Also schluckte ich den Ärger runter und machte ein freundliches Gesicht.

Wir gingen voran und schauten uns die Residenz genauer an. Im westlichen Bereich gab es eine abgeschlossene Tür, und Tar identifizierte die Runen auf dem Schild als die Aufschrift „Schatzkammer“. Nett! Aber wir würden wohl bis auf weiteres keinen Zugang dazu bekommen. Auf der anderen Seite des Hauses waren private Räumlichkeiten, sowie die Küche. Als wir dort herumstromerten, kam uns eine Zwergendame vermutlich mittleren Alters entgegen. Ihre Kleidung ließ darauf schließen, dass sie die Köchin der Residenz war. Sie meinte zu uns in gebrochenem Lyramionisch: »Seid gegrüßt, edle Reisende! Entschuldigt meine Eile, aber ich habe noch viel zu tun«, bevor sie sich von uns abwandte und ihres Weges ging.

Dafür trafen wir einen anderen Gesprächspartner auf dem Rückweg aus dem Bereich. Es war ein eher grob gebauter Zwerg mit einem auffällig wachen Blick. Auf meine Begrüßung hin, zuckte er nur mit den Schultern, aber als Tar ihn auf Zwergisch ansprach, gab der Mann bereitwillig Auskunft. Tar übersetzte das Gehörte sofort: »Er entbietet uns seinen Gruß. Sein Name ist Storgat, er ist über drei Jahrhunderte alt und ist der Grabungsleiter der Versuchsmine von Dor Kiredon.«

Ich entgegnete: »Klasse! Dann frag ihn mal ein bisschen über die Mine aus, womöglich erfahren wir etwas Interessantes, womit wir arbeiten können.«
Tar sprach dann wieder auf Zwergisch, eine für meine Ohren sehr seltsame Sprache mit vielen tiefen Brumm- und Grolltönen. Selena juckte es weiterhin am Rücken, und sie sah sehr angespannt aus, während Sabine geduldig darauf wartete, was Tar gleich übersetzen würde.
Der Magier meinte: »Er sagt, vor fast fünfzehn Jahren, nachdem das Überleben der Zwerge einigermaßen gesichert schien, begannen sie mit der unterirdischen Erforschung des Mondes. Die Ergebnisse waren enttäuschend. Es gab kaum Metalle, nur ein paar wenige Minerale, einige hübsche Felsstrukturen, die sie als Boden für den Thronsaal genutzt haben, sowie reichlich Brocken von nutzlosem Bernstein. Im Augenblick sei die Mine jedoch verschlossen.«
Egil fragte sofort: »Warum ist sie verschlossen? Wer hat den Schlüssel? Können wir den haben?«
Tar stellte seine Fragen, und ich schaute Valdyn an. Er wirkte ruhig und gelassen, aber ich fragte mich, wie es tief in ihm drin aussah. Ich vermisste Sally jetzt schon, obwohl ich sie gerade mal einen Monat lang kannte und sie vor zwei Tagen zuletzt gesehen hatte. Wie schlimm musste es ihm erst gehen, der von einem Moment auf den nächsten von seiner geliebten Ilene fortgerissen worden war. Der Feline merkte, dass ich ihn anstarrte und sah mich fragend an. Schnell wandte ich den Blick ab und lauschte Tars Ausführungen.
Der Magier klärte uns über das neuerliche Gespräch auf: »Nur Kire sei zur Vergabe von Schlüsseln autorisiert. Wir könnten ihn fragen, doch er glaubt kaum, dass er den Schlüssel herausgibt. Im Moment wird die Mine scheinbar von den Tornaks heimgesucht.«
Bevor einer von uns eine Frage stellen konnte, sprach Tar den Zwerg Storgat erneut an. Also schon wieder Tornaks... Mein Angstschweiß war doch gerade erst getrocknet. Ich hatte kein Verlangen danach, sie so bald wiederzusehen. Der Zwerg antwortete auf die Frage unseres Gefährten, schien sich dann zu verabschieden und ging fort. Tar blieb nachdenklich zurück.
»Was hat er gesagt? Was hat er gesagt?«, fragte Egil ungeduldig.
Der Magier antwortete: »Seltsam... Er meinte wörtlich: „Die Tornaks sind Bestien! Wie fast alle einheimischen Tierarten sind es furchterregende Gegner, und vor einiger Zeit sind so viele von ihnen in die Minen eingedrungen, dass wir zum Rückzug gezwungen wurden. Ausgerechnet jetzt! Ich dachte daran, jemanden aus Dor Grestin um Rat zu fragen, aber Kire lehnt diesen Vorschlag strikt ab.“ Und dann verabschiedete er sich, als wenn er es plötzlich sehr eilig gehabt hätte.«
»Ausgerechnet jetzt? Was meint er denn damit?«, fragte Sabine neugierig.
»Scheint fast so, als hätten sie gerade etwas Interessantes entdeckt, bevor die Bestien die Mine geflutet haben«, meinte ich.
»Und dann fiel ihm auf, dass er sich verplappert hat, und er suchte schnell das Weite, bevor wir weiterbohren«, ergänzte Egil. »Wir sollten Kire auf den Zahn fühlen. Vielleicht können wir etwas aus ihm herauspressen!«
»Gut, aber lasst uns vorsichtig sein, schließlich kann es gut sein, dass wir noch ein paar Jahrzehnte mit den Zwergen zusammenleben müssen«, beendete Sabine das Gespräch.

Also gingen wir weiter, und gelangten schließlich in den Thronsaal. Sofort fielen mir die polierten Steinplatten des Bodens auf, denn sie schillerten in allen Farben und waren wunderschön. Selena kniete sich auf den Boden und strich mit der Hand über die Platten, und sie waren komplett glattschliffen, wie ich es bisher noch nirgendwo gesehen hatte. Welch eine wunderbare Arbeit! Auch der restliche Saal war prächtig. Es gab beeindruckende Wandbehänge und mächtige, geschmückte Säulen, sowie natürlich einen imposanten Thron inmitten des Raums. Und von dort näherte sich jetzt langsam und gemächlich ein rotbärtiger Zwerg in einer blitzenden, vollständigen Zeremonienrüstung. Ich erkannte Kire wieder, auch wenn er mit dieser Gewandung völlig anders, majestätischer, aussah, als bei unserer ersten Begegnung beim Stadttor von Dor Kiredon. Das Oberhaupt des Zwergenvolks war rund 240 Jahre alt und ein starker Krieger. Mit einer tiefen, kraftvollen Stimme sprach er uns in akzentfreiem Lyramionisch an: »Wie ich sehe, seid ihr meiner Einladung gefolgt. Ich grüße euch! Hoffentlich hadert ihr nicht mit euch selbst. Der Gedanke daran, den Rest eures Lebens hier zu verbringen, darf euch nicht verzweifeln lassen! Und nun berichtet mir bitte ausführlich, was in all den Jahren auf Lyramion geschehen ist!«

Es dauerte über eine Stunde, bis wir alle uns bekannten, wichtigen Ereignisse der vergangenen zwanzig Jahre einigermaßen ausführlich erzählt hatten. Längst saßen wir alle im Kreis zusammen und ergänzten immer wieder vorher vergessene Details, erzählten von unserem Leben, von Selenas und Valdyns Herkunft, von unserem Besuch in Gemstone, von Luminor, natürlich von der Begegnung mit Shandras Essenz, und auch von dem schändlichen Verrat der Moraner. Kires Gesicht verdüsterte sich bei der Erwähnung des Echsenvolks, und schnell wechselte er das Thema. Vor allem Tars „Wiederauferstehung“, Selenas Volk und das wundersame Erscheinen von Valdyn hatten es ihm angetan. Und irgendwann seufzte Kire mit kratziger Stimme: »Wenn nur Dorina das miterleben könnte!«
»Ja, Dorina! Immer wieder hören wir den Namen dieser stolzen Zwergenfrau. Was ist da eigentlich geschehen?«, fragte Egil vorwitzig in die entstandene Stille hinein.

Kire schaute den Krieger ausdruckslos an, holte tief Luft und sprach: »Sie ist der eigentliche Grund, warum ich mit euch sprechen wollte. Doch vorher möchte ich darauf hinweisen, dass dies eine Privatangelegenheit ist: Ich verlange strengste Diskretion! Niemand darf von diesem Gespräch erfahren! Dorina ist meine Frau. Vor nunmehr zehn Jahren verschwand sie unter rätselhaften Umständen, aber ich habe Anhaltspunkte dafür, dass sie noch lebt. Man hat sie in den Wäldern hinter den Sümpfen südlich von Dor Grestin, diesem unkrautüberwucherten Dorf, gesehen. Ich möchte, dass ihr sie ausfindig macht und ihr diese Nachricht übergebt. Habt ihr Erfolg, so soll es euer Schaden nicht sein!« Mit diesen Worten überreichte Kire uns einen versiegelten Umschlag, den ich sogleich sorgfältig in meinem Gepäck verstaute. Sabines vorsichtige Fragen nach den näheren Umständen von Dorinas Verschwinden beantwortete er mit schweigendem Kopfschütteln. Und auch meine Frage nach dem Schlüssel der Versuchsmine wurde verneint, denn Kire würde keine Schlüssel an Privatpersonen aushändigen. Er war nicht bereit, uns weitere Fragen zu beantworten, und bevor Egil einmal mehr einen Blutrausch bekam, schoben Valdyn und ich ihn lieber gleich aus dem Palast heraus.

Doch draußen ließ der Krieger seinem Ärger freien Lauf... »Was bildet sich dieser aufgeblasene Schnösel eigentlich ein? Der Kerl kocht geistig auf Sparflamme, und selbst die versucht er noch zu drosseln... Die ganze Zeit durften wir nicht mehr tun, als seine dummen Fragen zu beantworten... Dann kriegen wir auch noch eine scheiß Aufgabe, zu der er selbst wohl nicht in der Lage ist... Und unsere einzige Bitte nach einem kleinen Schlüssel wird mit einer Standardantwort abgeschmettert... Keinen Finger werde ich für diesen Kerl krumm machen!!!« Egil in Höchstform! Wie gut, dass ich ihn in den vergangenen 35 Tagen so gut kennengelernt hatte, denn sonst hätte ich mir nun wohl Sorgen gemacht. Der „Schnösel“ war Kire, Anführer der Zwerge und wohl der mächtigste Mann auf dem ganzen Mond. Er würde schon seine Gründe haben, warum er so handelt, sagte ich mir. Aber mir fiel auch wieder ein, was der Torwächter über ihn gesagt hatte, dass er womöglich nicht mehr alle Steine in der Schleuder hätte. Meiner Meinung nach konnten wir der Sache aber ebenso gut nachgehen. Womöglich fanden wir etwas Interessantes? Da es bereits spät am Abend war, verließen wir Dor Kiredon und gingen vorsichtig zurück zu unserem Luftschiff. Glücklicherweise wurden wir nicht angegriffen.

Nachdem wir die Tür des Schiffs hinter uns geschlossen hatten, schlugen wir ein Lager auf. Und dann schlug ich vor, dass wir uns gleich nach dem Aufstehen auf den Weg nach Dor Grestin machen könnten.
»Nein! Für diesen Zwergensack tu ich gar nichts!«, wetterte Egil wieder los.
»Ach komm schon!«, hielt ich dagegen. »Er ist ein wenig stur, aber noch immer das Oberhaupt der Zwerge. Wenn wir das schaffen und Dorina finden, dann haben wir auf ewig einen Stein bei ihm im Brett, genauso wie bei Ferrin!«
»Kommt ja gar nicht in Frage! Wir haben schon jede Menge Aufträge erledigt, aber kein einziger Auftraggeber war so ein unfreundlicher Blödmann, wie dieser Zwerg!«, sagte der Krieger.
Ich zuckte mit den Schultern. »Zwerge sind nun einmal so! Bei der Suche nach Dorina können wir auch gleich die Augen offen halten nach allem, was uns womöglich helfen könnte, um nach Morag zu gelangen. Je eher wir das schaffen, desto schneller wirst du Kire wieder los!«
Egil knurrte: »Alles was uns noch helfen kann, ist ein Navstein! Solange die hier nicht auf den Bäumen wachsen, kommen wir von diesem elenden Komposthaufen niemals weg.«
Sabine mischte sich nun ein: »Na, na, na! Nicht den Kopf verlieren, Egil! Wir dürfen nicht einfach aufgeben. Erst, wenn wir jeden Stein auf dem Mond umgedreht, und trotzdem keine Möglichkeit gefunden haben, dann geben wir vielleicht auf, aber auf keinen Fall eher. Ich bin dafür, es zu versuchen, Lunselin. Aber warum willst du dazu nach Dor Grestin? Soweit ich Kire verstanden habe, soll Dorina im Wald gesehen worden sein.«
»Jaaa!«, warf Egil ein. »Gestern in der Taverne warst du dir noch sicher, dass sie dort nicht sein kann.«
»Das stimmt!«, erwiderte ich. »Dorina nicht... Aber Dönner hat gesagt, dass Kire sich vor zehn Jahren mit seiner Frau und seinem Sohn überworfen haben soll. Und ungefähr zur selben Zeit zog ein Teil der Zwerge fort und gründete Dor Grestin. Ich könnte mir vorstellen, dass der Grund des Familienstreits jene Bewegung war, die das Zwergenvolk aufgespalten hat. ...und das Kires Sohn nun in Dor Grestin lebt. Ihn sollten wir zuerst aufsuchen, finde ich. Womöglich weiß er näheres zum Verbleib Dorinas?«
Tar wirkte nervös, als er sagte: »Dann müsstest du aber das Siegel der Verschwiegenheit brechen, um das Kire so dringend gebeten hat?«
Wieder zuckte ich mit den Schultern. »Seine Familie ist eh zerstritten, oder? Kires Sohn wird wohl kaum petzen gehen, wenn wir ihm davon erzählen. Stattdessen erhöht es die Chancen auf eine Wiederzusammenführung der Familie. Ich denke, ich würde das Risiko eingehen.«
»Ein gefährlicher Plan! ...aber der beste, den wir haben. In Ordnung, wer ist dafür, dass wir gleich morgen früh nach Dor Grestin aufbrechen? Bitte Hand heben!«, sagte Sabine.
Tar, Sabine, Valdyn und ich hoben sofort die Hand. Selena folgte kurz darauf. »Komm schon, du Grießgram!«, rief Sabine. »Lass uns etwas tun! Das ist besser, als nur herumzusitzen und zu warten!«
Egil schien mit sich zu ringen, dann hob er mit verdrehten Augen den Arm. »Jaaa... in Ordnung... Ich hebe den Arm... Siehst du? ... ein paar Trottel strecken ihre Arme hoch! Jetzt zufrieden?«

Bald gingen wir schlafen. Bevor ich den Weg ins Traumland fand, gingen mir noch einige Dinge durch den Kopf. Zunächst einmal dachte ich daran, dass wir auf gar keinen Fall anfangen dürfen, die Verzweiflung in uns

aufkommen zu lassen. Solange wir noch einen Funken Hoffnung hatten, war nichts verloren. Zwar freute ich mich nicht gerade darauf, durch die wilde Natur des Mondes streifen zu müssen, aber wenigstens hatten wir eine Aufgabe, der wir nachgehen konnten, und die uns einen Schritt weiterbringen würde – in welches Schicksal auch immer. Die Zwerge saßen nicht ohne Grund auf dem „Komposthaufen“ fest. Sie hatten weder Navsteine noch ein Flugschiff gehabt. Aber da sie kein Schiff hatten, mussten sie auch nicht weiter nach den Steinen suchen. Vielleicht gab es irgendwo welche? Die meisten Zwerge hatten sicherlich niemals einen Navstein auch nur gesehen und wussten gar nicht, wonach sie suchen mussten. Also gab es noch Hoffnung. Andererseits würden die Morag-Echsen ihre Navsteine nicht einfach mit vollen Händen auf dem Mond verteilt haben. Würden wir dort wirklich für den Rest unseres Lebens festsitzen, oder würden wir einen Weg finden, um nach Morag zu gelangen? Was würde aus unserem geliebten Lyramion werden, wenn wir hier festsaßen und zum Nichtstun verdammt waren? Was würde aus Sally werden? Und aus Nelvin? Zwar hatte ich vor der Abreise noch den Zauberspruch „Wort des Markierens“ in meinem Haus wiederholt, aber erstens traute ich mich nicht, ohne meine Gefährten den Spruch „Wort der Rückkehr“ zu versuchen, und zweitens konnte ich mir auch beim besten Willen nicht vorstellen, dass der Spruch zwischen zwei verschiedenen Welten überhaupt wirkte. Meine letzten Gedanken galten Dorina. Sie war eine mächtige Magierin. Womöglich kannte sie einen Weg, oder ein anderer zwergischer Gelehrter konnte möglicherweise selbst einen Navstein herstellen, der das Schiff zum Fliegen bringen würde. Dann schlief ich ein...

TAG 36: Dor Grestin: Eine andere Welt innerhalb der anderen Welt...

Dieser seltsame 18-Stunden-Tag-Nacht-Rhythmus machte mich irgendwann noch fertig, wenn ich mich nicht schnell an ihn gewöhnte. Abends war ich nicht müde, und die Tage wirkten so seltsam kurz. Dennoch standen wir beim ersten Anzeichen von Dämmerung auf. Ehrlich gesagt war ich äußerst erstaunt darüber, dass die Nacht so ereignislos verlaufen war, schließlich befanden wir uns in einem äußerst gefährlichen Wald voller verrückter, angriffslustiger Kreaturen. Valdyn hatte wie abgesprochen Wache gehalten und sich dabei mit Egil abgewechselt, der sich in dem Moment gerade gähnend erhob und sich ausgiebig reckte und streckte. Wir aßen kurz eine Ration, Sabine gab Selena die dritte Allheilungsphiole zu trinken, und dann packten wir unser Zeug zusammen. Alles, was wir in der Wildnis irgendwie brauchen könnten, das wollten wir mitnehmen. Als wir das Schiff verließen, bat Tar darum, kurz in die Stadt gehen zu dürfen. Es gäbe da noch eine wichtige Information, die er gern erworben hätte, bevor er in die Wildnis aufbricht. »Und wo?«, fragte ich neugierig. »Bei unserem neuen, besten Freund!«, antwortete der Magier augenzwinkernd.

Wir verließen das Luftschiff und gingen zur Stadt. Einmal mehr bewunderte ich den schönen blauen Planeten am Himmel, der einst meine Heimat war. „...und bald auch wieder sein wird!“, beruhigte ich mich selbst. Dor Kiredon war schnell erreicht, und Tar ging direkt auf die Schmiede zu. Ferrin und seine Familie arbeiteten dort nicht nur, sondern sie wohnten auch dort, und daher trafen wir sie trotz der frühen Morgenstunde an. Kaum hatte uns der mächtige Zwergenschmied gesehen, schon kam er lachend auf uns zugestürmt und umarmte Tar, Egil und mich. Dabei fühlte ich mich, als würde ich gleich zerquetscht werden, ich bekam keine Luft und mir wurde fast schwarz vor Augen. Autsch! Selena brachte sich augenblicklich vor Ferrins tiefer Dankbarkeit in Sicherheit, während Sabine und Valdyn sich wenigstens die Hand schütteln ließen. Die Heilerin tastete anschließend aber verstohlen ihre Finger ab, ob sie auch alle noch ganz sind. Diesen Zwerg zum Freund zu haben war schon nicht ganz ungefährlich. Um keinen Preis der Welt wollte ich ihn zum Feind haben... Aber das war vermutlich jetzt gar nicht mehr möglich. Unsere gute Tat würde ihn uns auf ewig gewogen machen. Munter erzählte er von dem schönen gestrigen Nachmittag und meinte: »Meiner Tochter geht es gut. Wir müssen nur höllisch aufpassen. Sie will ab und zu ihre „Freunde“ besuchen, ha!«

Nach der Wiedersehensfreude nahm Tar den stämmigen Zwerg zur Seite und zeigte ihm unseren Kartenlokator. Er erklärte ihm kurz seine Funktionsweise und fragte ihn dann nach den Koordinaten von Dor Grestin. Eine sehr gute Idee! So konnten wir uns womöglich eine längere Suche ersparen. Leider konnte uns Ferrin nicht helfen, denn er hatte die Stadt selbst noch nie aufgesucht. Es gab so viel zu tun, dass er bisher nicht dazu gekommen war. Ja, und außerdem sei er auch ein eher traditionsbewusster Zwerg, der die ganze Trennung seines Volkes, nur um dort „im Dreck zu spielen“, nicht gerade gutheißen konnte. Doch seine Frau sei schon des Öfteren dort gewesen, um die eine oder andere Schmiedearbeit abzuliefern oder um neue Aufträge an Land zu bringen. Ferrin rief sogleich seine Frau Mora herbei, und auch sie umarmte freudig meine ganze Gruppe, machte auch vor Valdyn und Selena nicht halt, zerquetschte dabei aber wenigstens keine Rippen, Knochen oder lebenswichtige Organe, wie ihr starker Gatte zuvor. Sie stammelte: »Mir fehlen die Worte, um meinen Dank auszudrücken, ihr edlen Abenteurer! Ich hatte nur noch so wenig Hoffnung, ihr mögt gesegnet sein!« Sabine sagte daraufhin, dass sie nun eine Gelegenheit habe, um unsere eigene Hoffnung am Leben zu erhalten, und Tar erklärte, dass wir die Koordinaten von Dor Grestin benötigten. Mora schaute sich

den Kartenlokator an, stellte schnell ein paar Berechnungen an, und gab uns dann die Werte 110 und 180. Ungefähr dort sollten wir die Stadt finden, und sie würde sich sicher nicht übersehen lassen.

Wir bedankten uns herzlich und wollten uns gerade verabschieden, als Ferrins kleine Tochter zu uns kam. Sie erkannte uns gleich wieder, kam auf mich zu, schnappte sich meinen Arm und sagte: »Mir ist langweilig! Könnt ihr mich nicht zu meinen Freunden bringen?« Fluchtartig und mit einem Schrei des Entsetzens auf den Lippen verließen wir das Haus! Ferrin lachte sich halb schlapp und rief uns hinterher: »Lebt wohl! Ihr seid immer willkommen in meinem Haus!«, und dann gaben wir Fersengeld. Keine zehn Pferde würden mich noch einmal zu dieser Tornakmeute bringen. Aber dieser kleine Ausflug zu Ferrin hatte für richtig gute Laune gesorgt und sämtliche Sorgen fürs Erste vertrieben. Lachend verließen wir die Stadt und versuchten uns dann draußen zu orientieren.

Laut Kartenlokator sollte sich Dor Grestin von uns aus gesehen in nordwestlicher Richtung befinden. Und damit mussten wir mitten durch den dichten Urwald hindurch. Ich suchte und fand einen ausgelatschten Pfad in die richtige Richtung, und wir begannen diesem Weg zu folgen. Die Zwerge hatten sich nicht die Mühe gemacht, so etwas wie einen Weg zu errichten, und so gingen wir direkt auf Gras. Valdyn erinnerte uns daran, dass es hier draußen diese blinkenden Flecken gab, und wir ihnen besser nicht zu nahe kommen sollten, aber leider waren sie nur sehr schwer zu erkennen, und so kamen wir zu Beginn nur langsam voran. Der Wald war sehr dicht, und bald hatten wir unseren Trampelpfad verloren. Nach kurzer Diskussion einigten wir uns darauf, mit Hilfe des Kartenlokators einfach eine möglichst gerade Linie zu gehen und uns einen eigenen Weg zu suchen. Hierzu mussten wir aber aufpassen, dass wir gut zusammenblieben und uns auf keinen Fall aus den Augen verloren.

Es war finster zwischen den Bäumen. Lianen hingen herab, die mir fast wie Tentakel vorkamen, und sich hin und wieder sogar so benahmen. Mehr als einmal hatte einer von uns das Gefühl, als wäre er von irgendwas getroffen worden. An den Büschen hingen teilweise verschiedenfarbige Früchte, vor allem rote und blaue, aber wir wagten es nicht, diese zu probieren. Sabine riet uns dringend, dass wir vorher einen Waldläufer nach der Genießbarkeit fragen. Ganz böse wurde es, als wir einmal einen dieser seltsamen Flecken übersahen, denn plötzlich stürzten sich gleich sechs von den gefährlichen Fluchwespen auf unsere Gruppe. Wir hatten alle Hände voll zu tun, die Plagegeister wieder loszuwerden, und anschließend hatte Sabine dann mindestens ebenso viel zu tun, um uns von den verschiedensten Krankheiten zu kurieren. Was für Biester! Fortan passten wir noch besser auf, diesen verdammten Flecken bloß nicht zu nahe zu kommen.

Irgendwann hatten wir den Wald verlassen und kamen als nächstes an ein ausgedehntes Sumpffeld. Aber das wurde kein besonders großes Problem, denn ich hatte ja noch die Magische Flugscheibe bei mir, und allen Göttern Lyramions sei Dank, funktionierte sie sogar auf dem Waldmond zuverlässig. Der bärtige Dämon übrigens, der mir den Hexenbesen aus der Hand gerissen und zu Kleinholz verarbeitet hatte, der tauchte nie wieder auf, obwohl ich andauernd Ausschau nach ihm hielt. Was auch immer das gewesen war, hatte es wohl nur auf dieses Transportmittel abgesehen gehabt. Gemächlich schwebten wir über den Sumpf hinweg. Ich fragte Selena nach ihrem Befinden und sie meinte, dass sie sich schon lange nicht mehr so wohl gefühlt hätte. Irgendwie gefiel es ihr auf dem Mond und sie war ganz fasziniert von dieser fremdartigen Welt. Nur das Jucken in ihrem Rücken nervte sie ziemlich stark. Allerdings hatten sowohl die Diebin als auch Sabine und ich festgestellt, dass sich ihre Flügel tatsächlich regenerierten. Als wir uns erstmals trafen, da waren sie noch ziemlich zerfetzt gewesen, aber nun bestanden sie wieder aus einem Stück und ragten hinter ihr empor. Leider hatte sie noch kein Gefühl in ihnen und konnte sie nicht bewegen, aber womöglich war das auch nur eine Frage der Zeit. Auf jeden Fall kehrte allmählich die Hoffnung zurück, dass Selena eines Tages wieder fliegen können wird. Und endlich durfte auch Egil erfahren, was die Frauen und ich die ganze Zeit über ausgeheckt hatten, was er inzwischen aber bereits geahnt hatte. Er sei schließlich nicht so dumm, wie gewisse Zwerge, vor allem gewisse Zwergenführer...

Kaum hatten wir das Sumpffeld überstanden, da gelangten wir an einen breiten Fluss. Wasser, fast so weit das Auge reichte, das andere Ufer war in weiter Ferne zu sehen. Es war wunderschönes, kristallklares Wasser, wie ich es selbst auf Lyramion selten gesehen hatte. Wir beschlossen unseren Durst zu löschen, und auch unsere Vorräte wieder aufzufüllen. Beinahe hätten Sabine und ich auf etwas Zeit für ein kleines Bad bestanden – wir hatten es eigentlich bitter nötig, doch da wir es ebenso eilig hatten, die grüne Stadt zu erreichen, verzichteten wir für den Moment darauf. Valdyn meldete, dass wir die Stadt beinahe erreicht hätten, aber noch konnte ich sie nicht sehen. Hoffentlich waren die Koordinaten korrekt... Mit Hilfe der Flugscheibe schwebten wir über den Fluss hinweg nach Norden, und als das Gewässer eine Biegung nach rechts machte, gelangten wir plötzlich an eine dichte Hecke. Wir schwebten daran entlang, bis sich einige Minuten später ein Durchgang auftat, und wir vor einer grünen, blumenbedeckten Stadt standen. Dor Grestin!

Vorsichtig betraten wir die Stadt und sahen in einiger Entfernung bereits die ersten Zwerge neugierig in unsere Richtung schauen. Wir müssen ein sehr lustiges Bild abgegeben haben, denn wir staunten mit offenem Mund

über die Schönheit der Stadt. Alles war mit Blüten übersät, eine muntere Quelle sprudelte aus einem Felsen und bildete einen kleinen Teich mit kristallklarem Wasser, alles war grün und bunt, soweit das Auge reichte. Verglichen mit Dor Kiredon war das eine völlig andere Welt. Dort gab es kalte Stadtmauern aus Holz, alles war braun, farblos, trostlos, hier erlebten wir hingegen die ganze Pracht der Natur. Selbst Egil gefiel es auf Anhieb, und wir versuchten alles auf einmal zu fokussieren und in unserer Erinnerung zu verewigen.

Plötzlich meldete sich Valdyn zu Wort: »Grrrr... was stinkt denn hier so erbärmlich?«
Wir schauten ihn verwirrt an und schnupperten in der Luft herum. Dann konnte ich es auch riechen: Es war ein unangenehmer Geruch, leicht süßlich, fast wie Verwesung, aber doch irgendwie anders, nach Moder oder Schweißfüße. Ich konnte es nicht genau definieren. Zwar störte es, aber es ließ sich ertragen. Valdyn hatte anscheinend eine etwas empfindlichere Nase und schien gar nicht froh zu sein. Bevor ich etwas dazu sagen konnte, griff mir Egil an die Brust und starrte etwas auf dem Boden, links von uns, an.
»Lunsi...«, sagte er. »Schau dir das bitte einmal an. Entweder ich bin jetzt völlig durchgeknallt, oder aber da bewegen sich einige Pilze und kommen genau auf uns zu.«
Ich glotzte ziemlich blöd in die Richtung und glaubte weder was Egil sagte, noch was mir meine Augen mitzuteilen versuchten.
»Du bist nicht verrückt! Die Pilze laufen wirklich...!«, gab Tar nun konsterniert zum Besten.
»Danke für die Bestätigung, ich dachte echt gerade, ich hab sie nicht mehr alle!«
»Wie faszinierend!«, mischte sich jetzt auch Sabine ein.
»Grrrrr, ja, ganz klasse! Aber vielleicht gehen wir lieber weiter, bevor wir bald ebenso stinken, wie diese Pilze!«, drängte Valdyn zum Weitergehen.
»Ja, eine gute Idee. Wer weiß, was passiert, wenn man mit ihnen in Kontakt kommt«, sagte ich und ging schnellen Schrittes tiefer in die Stadt hinein.

Wir schauten uns in der Stadt um, und Valdyn aktivierte wie immer den Kartenzeichner, um uns einen Überblick verschaffen zu können. Der Nachmittag war bereits angebrochen, als wir Dor Grestin erreicht hatten, und eigentlich hatte ich erwartet, dass wir hier ähnlich von Zwergen umringt werden würden, wie uns das bei der Ankunft auf dem Mond passiert war. Aber offensichtlich hatte sich die Kunde von unserem Erscheinen auch hier bereits verbreitet, und es gab keine Meute, die sich auf uns stürzte. Bald fiel mir eine einzelne Zwergin auf, deren hübsches Gesicht allerdings von Trauer verschleiert wurde. Wir sprachen sie an, und stockend berichtete sie, dass ihr Gefährte kürzlich den Raubtieren zum Opfer gefallen war. Danach war sie leider nicht an einem weiteren Gespräch interessiert, und so ließen wir sie besser in Ruhe. Leider war die Gefahr auf diesem Mond allgegenwärtig. Überall lauerten diese Bestien, und wer nicht vorsichtig oder gut ausgerüstet war, der wurde allzu leicht ihr Opfer. Ich wunderte mich darüber, dass ein so grüner Ort wie Dor Grestin nicht völlig von Fluchwespen belagert wurde...

Zwei weitere Begegnungen waren sehr interessant. Ein Zwerg stellte sich als erfahrener Waldkundschafter vor und sagte: »Achtet in den Wäldern auf eure Schritte! Manche Raubtiere sind erst zu entdecken, wenn sie sich bewegen, und dann kann es schon zu spät sein. Reist niemals in blinder Hast!« Guter Tipp! Zum Glück waren wir bereits auf diese Flecken aufmerksam gemacht worden, denn sonst hätten wir sicherlich auf dem Weg nach Dor Grestin wesentlich mehr unangenehme Bekanntschaften geschlossen. Ein anderer, sehr fröhlicher Zwerg begrüßte uns freundlich in der Stadt, und sagte dann: »Wundert euch nicht über die Wanderpilze. Ulkige Dinger. Wir versuchen, sie in der Stadt zu halten, weil ihr Geruch viele gefährliche Insekten abhält.«
Valdyn knurrte angewidert: »Jaaa, und sie halten auch mich ab! Grrrrr«.
Egil meinte daraufhin allerdings: »Stell dich mal nicht so an, Katerchen! Wenn wir die Stadt verlassen, dann nehmen wir vielleicht ein paar von den Pilzen mit. Wir stecken sie in den Rucksack und brauchen uns keine Sorgen mehr wegen der Fluchwespen machen!«
»Um meine Gesellschaft auch nicht! Knurrrr«, entgegnete der genervte Feline.
»Den Gestank bekommst du aber nie wieder aus dem Rucksack!«, sagte Sabine.
Der Krieger meinte schlicht: »Besser stinken, als tot!«
»Lasst uns das doch einfach später diskutieren, in Ordnung?«, beendete Tar schließlich die Unterhaltung.

Wie üblich machten wir einen Rundgang durch die Stadt und versuchten uns zu orientieren, bevor wir die Gebäude näher in Augenschein nahmen. Als wir den Norden Dor Grestins erreicht hatten, kam uns eine Zwergin entgegen, die einen prüfenden Blick auf die Gruppe warf, uns nett begrüßte und dann sagte: »Ich hoffe, ihr hattet eine gefahrlose Reise. Falls einer von euch an einer Verwundung leidet, denkt daran, dass wir mit Asrub den besten Heiler des Zwergenvolks bei uns haben. Ihr findet ihn in seinem Pflanzenhaus im Nordwesten der Stadt. Er hat übrigens außerdem ein hervorragendes Wissen über wertvolle Kräuter.«
»Herzlichen Dank, aber wir haben schon die beste Heilerin des Menschenvolks bei uns!«, entgegnete Egil und deutete dabei auf Sabine.
Diese verdrehte die Augen und meinte: »Danke, aber über die Kräuter dieses Mondes weiß ich rein gar nichts, also würde ich diesen Asrub sehr gerne treffen und bin dankbar für den Hinweis.«

Da es von unserem aktuellen Standort aus nicht besonders weit war, machten wir uns auf den Weg zu dem Heiler. Das Pflanzenhaus, von dem die Zwergin gesprochen hatte, war nicht besonders schwer zu finden, man konnte es schon von weitem erkennen. Wir betraten das Haus und erfreuten uns an einem starken, frischen Duft nach Pflanzen und Kräutern, der uns sogleich in die Nase stieg. Ich mochte wetten, dass man sich hier schon nach ein paar tiefen Atemzügen viel besser fühlte. Wir waren gerade erst eingetreten, da kam uns bereits ein Zwerg entgegen, der uns doch irgendwie bekannt vorkam. Es war Darbog, den wir am Tag unserer Ankunft in der Taverne getroffen hatten, und der uns nach Dor Grestin eingeladen hatte. Wir kamen ins Gespräch und erzählten ihm von unserem Abenteuer in der Schmiede. Als ich die Tornaks ansprach, und den Zwerg fragte, ob er schon von ihnen gehört hat, da erzählte er uns etwas Interessantes: »Die Tornaks? Natürlich kenne ich die Biester. Eine wahre Plage! ... Wir hatten auch in der Gegend von Dor Grestin einige Opfer, bis wir etwas entdeckten, was einem die Viecher vom Leib hält: Jeder von uns nimmt auf weite Reisen ein Tornak-Ei mit. Sie greifen dann tatsächlich nicht an. Offensichtlich wollen sie das Ei nicht gefährden.« Das mussten wir uns unbedingt merken, wenn wir mal wieder auf sie treffen sollten. Da die Mine in Dor Kiredon laut des Zwergs Storgat von diesen Kreaturen geflutet sein sollte, konnte es gut sein, dass uns dieser Tipp noch das Leben retten würde...

Man konnte ja über die Zwerge sagen, was man wollte, und auch wenn goldgierig, stur und starrsinnig die überzeugendsten Adjektive waren, so waren sie auch in gleichen Maßen gastfreundlich, redselig und gesellig. So hatten wir Kontakt mit einer jungen, kaum sechzig Jahre alten Zwergin, die uns herzlich begrüßte und sagte: »Seid gegrüßt, fremde Besucher! Wisst ihr, ich bin sehr froh, dass Asrub bei uns ist. Ich liebe die Natur unseres Mondes, aber dies ist nicht der ideale Ort für jemanden mit höllischem Heuschnupfen!« Sie lachte herzhaft und bekam prompt einen Niesanfall, was sie jedoch kaum verdross. Sie steckte uns mit ihrer Fröhlichkeit an, und unwillkürlich musste ich ebenfalls lachen. Aber dann trafen wir auf einen älteren Zwerg mit weißem Rauschebart und einem hageren Gesicht, der in eine Art Tunika gekleidet war. Das musste der Heiler sein, und wir begrüßten ihn höflich.

»Willkommen in meinem Haus, Abenteurer von Lyramion! Solltet ihr meiner Magie bedürfen, dann lasst es mich nur wissen. Auch wenn die Magie für mich kein Allheilmittel darstellt. Ich benutze sie nur in schweren Fällen, wo es keine andere Behandlungsmöglichkeit gibt. Früher habe ich sie mir teuer bezahlen lassen, denn ich halte viel von den natürlichen Heilkräften des Körpers. Außerdem lehrt die langwierige Heilung, in Zukunft vorsichtiger durchs Leben zu gehen. Oftmals ist der Einsatz von Magie jedoch gerechtfertigt, wie bei dem Patienten im Bettensaal, einem armen Kerl aus den Minen von Dor Kiredon.«
»Was ist denn mit ihm geschehen?«, fragte ich neugierig, wie ich nun einmal bin.
Der Heiler lieferte sogleich die Antwort: »Er ist einer der Überlebenden des Tornak-Überfalls in der Mine. Seine Verwandten brachten ihn hierher, keine Stunde zu früh. Ich konnte ihn gerade noch vor dem Tod bewahren. Sprecht ihn ruhig an, er ist inzwischen über den Berg.«
»Man hat uns mitgeteilt, dass ihr großes Wissen über die hier wachsenden Kräuter habt, und ich würde gerne von Euch lernen«, sagte Sabine.
Der Anflug eines Lächelns zeigte sich auf Asrubs Gesicht: »Ja, viele der Pflanzen unseres Waldmonds zeigen fürwahr erstaunliche Wirkung. Schade nur, dass es so gefährlich ist, nach ihnen zu suchen. Es gibt einige extrem seltene Kräuter und Pilze, die sogar permanente Wirkung auf Körper und Geist desjenigen haben, der sie zu sich nimmt!« Asrub erzählte begeistert weiter und beschrieb zahlreiche besondere Kräuter. Während Sabine und ich uns seine Ausführungen genau gemerkt haben, wurde es Egil, Valdyn und Selena schnell langweilig und sie schauten sich weiter um. Tar schien unschlüssig zu sein, ob er bei uns bleiben, oder sich den anderen anschließen sollte, und blieb bei uns, hörte aber nur mit einem Ohr und sehr halbherzig zu.

Etwa eine Viertelstunde später trafen wir dann wieder zusammen. Egil plapperte gleich munter drauflos und warf eine flapsige Bemerkung in die Richtung der Heilerin: »Lass dir bloß nicht einfallen, dich für die Heilungen in der Gruppe bezahlen zu lassen!«
»Keine schlechte Idee!«, meinte die Frau darauf. »Irgendwie müssen auch Heiler ihren Lebensunterhalt verdienen... Aber für euch mache ich eine Ausnahme, schließlich bin ich mitgekommen, um euch zu helfen, und nicht um reich zu werden.«
»Ich könnte dich ja auf andere Art und Weise bezahlen...«, warf der Krieger in den Raum.
Sabine fasste sich an den Kopf. »Nicht schon wieder! Lass dir mal was Neues einfallen, du Maulheld! Kommt, lasst uns mal den Verletzten aus der Mine aufsuchen. Vielleicht kann er ein wenig Licht ins Dunkel bringen.«

Bald schon standen wir im Bettensaal. Da nur ein einziges Bett belegt war, wussten wir sogleich, wer der besagte Patient war. Er schien noch immer übel zugerichtet zu sein und trug dicke Bandagen am ganzen Körper. Erst schien es, als würde er schlafen, aber als sich unsere Gruppe ihm näherte, da öffnete er die Augen und schaute uns neugierig an. Die Schläfrigkeit schien von ihm abzufallen, und er sprach uns an.
»Ich grüße euch! Mein Name ist Gorban. Wie kommt ihr hierher, Leute aus dem großen Volk?«

Wir berichteten ihm von unserer Fahrt zum grünen Mond, und erklärten kurz und knapp die Details. Gorban lauschte fasziniert und sagte dann: »Da habe ich fürwahr einiges verpasst!«
»Und wer hat Euch so zugerichtet? Waren das die Tornaks?«, fragte ich den Zwerg.
Er antwortete: »Diese Bestien! Sie haben mir die schlimmsten Tage meines Lebens beschert! Ich hatte schon einige Zeit vorher das Gefühl, dass in der Mine etwas nicht stimmt. Gegenstände verschwanden, Leuchtgloben sind zerschmettert worden. Die Ursache war jedoch nicht zu entdecken. Als ich eines Morgens einen Gang erweitern wollte, passierte es: An einer Stelle war das Gestein ungewöhnlich weich und klebrig. Dahinter erwartete mich eine ganze Horde Tornaks! Ich kann es mir nur so erklären, dass sie ihre Gänge manchmal wieder verschließen.« Gorban schloss die Augen, als er sich an die darauffolgenden Ereignisse erinnerte, während ich ihm zustimmte, dass wir bereits dieselbe Erfahrung gemacht hatten, als wir die Tochter des Schmieds retteten.
»Jedenfalls stürzten sich die Bestien sofort auf mich und die anderen. Sie überfluteten die Mine förmlich. Buzzurk, es war grauenhaft«, beendete er seinen Bericht.
»Und das passierte in der Mine von Dor Kiredon, oder wo?«, wünschte Tar zu erfahren.
»Genau. Die Mine von Dor Kiredon ist lediglich eine Versuchsmine. Bisher haben wir nicht viel Lohnendes gefunden«, sagte der Zwerg, blickte dabei aber angestrengt auf die Fingernägel seiner nicht verbundenen Hand. Man konnte meinen, dass er etwas verschwieg. »Sobald ich wieder ganz genesen bin, werde ich erst einmal Urlaub nehmen. Mir ist gar nicht danach zumute, schon wieder in die Mine zu klettern. Lebt wohl! Ich hoffe, euch widerfährt nicht so viel Pech wie mir!«

Seltsam! Sowohl Storgat als auch Gorban schienen etwas verschweigen zu wollen. Mir kam langsam der Verdacht, als hätte die Mine nach fast zwei Jahrzehnten Anwesenheit auf diesem Mond endlich etwas abgeworfen, als die Tornaks ein weiteres Vorgehen verhinderten. Bald verließen wir das Pflanzenhaus und ich teilte meinen Gefährten die Überlegungen mit. Sollten wir Dorina finden, dann könnten wir Kire ja erneut nach dem Schlüssel zur Mine fragen, meinte Tar. Mit den Tornaks würden wir schon irgendwie fertig werden, notfalls würde er sie eben alle lähmen. Valdyn hatte aber eine bessere Idee: Wir müssten irgendwie in den Besitz eines oder mehrerer Tornak-Eier gelangen. Wenn die Bestien dann wirklich nicht mehr angriffen, dann könnten wir kampflos passieren und uns anschauen, was auch immer dort vielleicht gefunden wurde. Egil gab aber zu bedenken, dass das den Zwergen noch nicht weiterhelfen würde. Womöglich konnte man sich mit Hilfe eines Eis dort unten bewegen, doch auf keinen Fall konnten die Zwerge die Arbeit in der Mine wieder aufnehmen und weitergraben. Das ginge nur, wenn die Tornaks nachhaltig beseitigt werden würden. Selena meldete sich überraschend zu Wort und stellte eine ganz andere Frage: Wenn die Zwerge Dor Grestins so viel über die Tornaks wussten und mit Hilfe eines solchen Eis eine Abwehrmaßnahme hatten, warum teilten sie das den Zwergen Dor Kiredons nicht einfach mit und arbeiteten zusammen? »Na weil diese kleinen Spinner lieber einen Bürgerkrieg miteinander beginnen, als zwei unterschiedliche Lebenswege zu akzeptieren!«, schimpfte der Krieger und stapfte wütend davon, während ich versuchte, der Sylphe die Antwort etwas schonender zu erklären...

Eine weitere Gesprächspartnerin fanden wir in einer jungen Zwergin. Zunächst schaute sie etwas schüchtern und skeptisch auf unsere Gruppe, aber dann konnte sie sich schließlich zu einem Gespräch durchringen und rief: »Oho, Leute vom großen Volk! Mein Name ist Darla, und ihr müsst die Luftschiffreisenden sein, von denen man sich erzählt.« Sie machte eine weitausholende Geste und meinte dann: »Ist es nicht eine wunderschöne Stadt, unser Dor Grestin? Und habt ihr schon mit Ketnar, unserem Oberhaupt, gesprochen?«
»Ja, die Stadt ist wahrlich wunderschön!«, stimmte Sabine ihr zu. »Und Ketnar ist euer Anführer? Ist das nicht Kires Sohn?«
Daria schien die Aussage über Kires Sohn zu überhören und sagte stattdessen: »Ketnar hat sich seit dem Auszug aus Dor Kiredon als unser Anführer bewährt. Er ist sicherlich an einem Gespräch mit euch interessiert. Ihr findet ihn in der Ratshalle im Südwesten der Stadt, falls er nicht gerade auf Reisen ist.«
»Er ist wohl viel unterwegs?«, fragte Tar neugierig.
»Nun, es kommt recht oft vor, dass Ketnar für zwei bis drei Tage verschwindet, ohne dass jemand wüsste, wohin. Man munkelt, dass er seine Mutter besucht, die ein Einsiedlerdasein in den Wäldern führen soll. Lebt wohl und genießt den Aufenthalt in unserer Stadt!«, verabschiedete sich die Zwergin.

Kaum waren wir weitergegangen, und die Zwergin war außer Sicht- und Rufweite, da wurde Sabine ganz aufgeregt. Sie wollte darauf wetten, dass dieser Ketnar genau wusste, wo sich seine Mutter aufhält, und wenn wir es geschickt anstellten, dann würde er uns womöglich sogar sagen, wo wir sie finden konnten. Vielleicht war dieser Auftrag gar nicht so schwierig, wie wir zunächst vermutet hatten... Nun gingen wir zielstrebig in Richtung Ratshalle, denn wir konnten das Treffen mit Kires Sohn gar nicht mehr erwarten. Hoffentlich war dieser Ketnar nicht ein Sturkopf wie sein Vater!

Dann endlich hatten wir das gesuchte Haus erreicht, und traten kurzerhand ein. Bald kamen wir an der Küche vorbei und sahen dort einen Koch bei der Arbeit werkeln. Wenn man gemeinhin sagt: „Traue niemals einem dünnen Koch!“, dann sah dieser Geselle außerordentlich vertrauenswürdig aus... Bevor wir unseren Weg

fortsetzen konnten, winkte uns der dicke Zwerg zu sich heran. »Seid gegrüßt! Ihr müsst die Neuankömmlinge sein! Ich bin Drongeb, und ich hoffe, es gefällt euch in Dor Grestin.«
Egil antwortete ihm: »Ja, es ist so erfrischend anders als Dor Kiredon!«
Der Koch stimmte ihm zu, dass sein gewaltiger Bauch in Wallung geriet. »Eine schöne Stadt, nicht wahr? Ich bin hierhergekommen, weil ich für mein Leben gern mit neuen Zutaten für meine Speisen experimentiere. Riecht nur diese Kräuterpasteten!« Dabei hielt er uns ein Tablett verführerisch duftender Pasteten unter die Nase.
»Dürfen wir die mal kosten?«, fragte ich schüchterner, als beabsichtigt.
»Aber selbstverständlich gerne! Hier bitte, bedient euch!«, antwortete Drongeb.
»Herzlichen Dank!«, sagte ich und nahm einige der Kräuterpasteten vom Tablett, um sie reihum an meine Kameraden zu verteilen. Egil, Selena und Valdyn griffen eher zögerlich zu und schienen nicht so recht zu wissen, was sie mit der guten Gabe anstellen sollen. Sabine und ich, wir bissen als Erste herzhaft hinein. Und wir bereuten es nicht, denn sie waren wirklich köstlich! Obwohl diese Welt so feindlich aussah, konnte man doch eine ganze Menge mit ihr anfangen und auch so köstliche Speisen zubereiten. Selbst meinen drei zurückhaltenden Gefährten schmeckte es überraschend gut. Eine tolle Erfahrung!

Nachdem wir den Küchenchef ausgiebig gelobt und uns verabschiedet hatten, setzten wir die Suche nach Ketnar fort, und wurden bald von einer sehr hübschen, jungen Zwergenfrau angesprochen. Sie hatte lange, rote Zöpfe und musterte unsere Gruppe höchst aufmerksam, bevor sie schließlich sagte: »Ich grüße euch! Verzeiht mein aufdringliches Starren, aber es ist schon lange her, dass ich welche vom großen Volk gesehen habe. Man spricht sehr viel über euch, und auch mein Mann Ketnar ist an einem Gespräch mit euch interessiert.«
Das war also Ketnars Frau? Dann galt es für uns einen besonders guten Eindruck zu machen, und ich stellte die Mitglieder meiner Gruppe erst einmal ausführlich vor.
»Wo sind nur meine Manieren?«, fragte die Zwergin. »Mein Name ist Leira, und ich bin sehr erfreut euch kennenzulernen. Wie gefällt es euch in unserer Stadt?«
»Ausgesprochen gut!«, antwortete Sabine an meiner statt. »Die Luft ist so frisch und riecht angenehm.«
»Solange man sich von den Stinkpilzen fernhält. Schnurrrr«, warf Valdyn ein, woraufhin wir alle lachen mussten.
Leira erwiderte: »Das ist wahr, sie riechen echt ekelhaft, aber sie halten die Plagegeister aus der Stadt fern, und diesen Preis sind wir mehr als bereit zu bezahlen. Ich finde es wundervoll, in einer Stadt zu leben, die man selbst mit aufgebaut hat. Sagt, habt ihr auch schon mit Kire gesprochen?«
»Ja, wir haben ihn getroffen!«, sagte ich schnell, bevor sich unser Krieger möglicherweise dazu herabließ, etwas über seinen Charakter zu sagen.
»Ich frage, weil ich ein wenig auf ein Lebenszeichen von ihm hoffe. Ihr habt sicher schon davon gehört, dass Ketnar Dor Kiredon im Streit mit Kire verließ. Vielleicht sollte ich nicht so offen darüber reden, aber ich glaube, er vermisst seine Familie doch ein wenig!«
»Vielleicht können wir helfen!«, sagte ich daraufhin. »Kire bat uns zwar um absolute Diskretion, aber dass wir jetzt hier stehen, geschieht in seinem Auftrag. Schaut her, er gab uns einen Brief mit, den wir Dorina übergeben sollen. Womöglich wünscht er nach zehn Jahren der Trennung die Probleme zu beseitigen?« Ich gestehe, dass meine Stimme zitterte, denn das war ein eindeutiger Vertrauensbruch. Aber schließlich war die Person vor uns Kires Schwiegertochter...
Sie reagierte feinfühlig und lächelte, als sie sagte: »Ich freue mich sehr über diese Nachricht. Das ist immerhin ein Anfang! Sprecht Ketnar ruhig auf seine Eltern an und zeigt ihm den Brief!«
Gerade wollten wir Leira davon erzählen, was wir seit unserer Ankunft in Dor Kiredon erlebt hatten, da kam Ketnar persönlich hinzu und Leira legte unauffällig einen Finger auf den Mund. Offenbar sollte Ketnar nicht mitbekommen, dass seine Frau so offen über seine Familie redete.

Kaum hatte der junge Zwerg uns erblickt, da kam er auch schon schnellen Schrittes auf uns zu. Er sah enorm kräftig aus und war leicht und zweckmäßig gekleidet.
»Ich freue mich, euch kennenzulernen, Luftschiffreisende! Ein solches Ereignis hat sich auch bei uns schnell herumgesprochen. Ich heiße euch willkommen in Dor Grestin!«
»Herzlichen Dank für den warmen Empfang!«, antwortete ihm Tar, woraufhin ich das Wort ergriff, und die Mitglieder meiner kleinen Schar ein weiteres Mal vorstellte.
Ketnar stellte seine Frau und sich selbst ebenfalls vor und fragte dann: »Wie gefällt euch unsere grüne Stadt? Grestin heißt in einem alten Dialekt so viel wie „nachgiebig“ oder „umschließend“. Seit dem Auszug aus Dor Kiredon vor nunmehr zehn Jahren versuchen wir hier, mit den Naturgewalten des grünen Mondes zu kooperieren, anstatt dagegen anzukämpfen. Der Erfolg gibt uns Recht: Wir haben viel gelernt, und mittlerweile sind kaum noch Opfer zu beklagen.«
»Was ich bisher gesehen habe, hat auch mich völlig überzeugt«, sagte Sabine erneut.
»Es ist schön, das zu hören«, meinte Ketnar. »Und wir haben hier noch genug Platz für sechs Großlinge wie euch, wenn ihr euch dazu entscheiden solltet, in unserer Stadt zu leben.«

»Danke für die Einladung, aber noch möchten wir die Suche nach einem Weg nach Hause nicht aufgeben, denn wir befinden uns auf einer schwierigen Mission« Egil berichtete in aller Kürze von unserem Weg und den Problemen auf Lyramion, die uns in diese Lage gebracht haben. Als er geendet und Ketnar sein Bedauern für unser Exil ausgedrückt hatte, sprang ich ins kalte Wasser und stellte die Frage, die mir so am Herzen lag: »Könnt Ihr uns sagen, wo sich Dorina befindet?«
Ketnar stutzte und überlegte einen Moment, bevor er antwortete: »Ihr scheint gut über meine Familienverhältnisse informiert zu sein. Dorina ist meine Mutter. Nur um ihretwillen bereue ich manchmal den Zwist mit meinem Vater. Sie hat sehr unter Kires Uneinsichtigkeit gelitten. Es war sehr richtig von ihr, ihm den Rücken zu kehren.«
Ketnar ließ sich nicht mehr über Dorina entlocken, aber ich gewann den Eindruck, dass er sich keine Sorgen über ihren Verbleib machte. Nun zog ich das As aus dem Ärmel, oder besser: Den Brief aus der Tasche, und zeigte ihm die Nachricht, erzählte ihm dabei von Kires Bitte, Dorina aufzusuchen.
Ein weiteres Mal geriet der junge Zwerg ins Staunen, während seine Frau selig lächelte und ihren Mann am Arm packte, so als wollte sie ihre Glücksgefühle über das unerwartete Lebenszeichen mit ihm teilen.
Dann sagte er: »Eine Nachricht von dem alten Dickschädel? Was immer drin steht, allein die Tatsache, dass er Kontakt sucht, erstaunt mich zutiefst, denn wir haben seit unserem Auszug gar nichts mehr von ihm gehört. Nun gut! Unter diesen Umständen möchte ich euch gerne helfen.«
Ich wurde hellhörig und versuchte mir die folgenden Worte genau zu merken. »Haltet euch in südwestlicher Richtung, wenn ihr die Stadt verlasst. Gebt Acht in den Sümpfen dort! Ihr erreicht Dorina durch eine Tür, die in einen riesigen Baum eingelassen ist. Merkt euch das Wort der Öffnung, es lautet „Schnism“. Der Baum wird sich euch damit auftun.«
Ich muss einen sehr blöden, fragenden Blick aufgesetzt haben, denn Ketnar schaute mich an, als er erklärte: »Nein, ich weiß auch nicht, was das Wort bedeutet! Eine Warnung möchte ich euch noch zukommen lassen: Unterschätzt die magischen Fähigkeiten meiner Mutter nicht! Sie hat sich gegen ungebetenen Besuch von Tieren und Zwergen gut gesichert.«
»Habt vielen Dank, Ketnar! Wir werden uns sogleich auf den Weg machen«, leitete ich unseren Abschied ein.
»Moment! So leicht kommt ihr mir nicht davon! Es ist spät, es wird bald dunkel und ihr sollt im Auftrag meiner Familie nicht in der Nacht unterwegs sein. Ihr seid herzlich eingeladen, mit uns zu Abend zu essen und die Nacht hier zu verbringen, bevor ihr euch auf den Weg macht. Sagt bitte nicht Nein, ich brenne darauf mehr von Euren Abenteuern zu erfahren.«

Diese Einladung konnten und wollten wir nicht ausschlagen, und so ließen wir uns in das Gästequartier der Familie führen. Dort machten wir uns frisch und legten unsere Ausrüstung ab, bevor wir gemeinsam mit Ketnar und Leira zu Abend aßen. Es ergaben sich hierbei die Möglichkeiten zwei und drei, die Kochkünste Drongebs zu loben, denn das Essen schmeckte ausgezeichnet. So satt waren wir alle schon lange nicht mehr gewesen. Immer wieder berichteten wir von unseren Abenteuern, und auch Ketnar gab das eine oder andere zum Besten. Wir erfuhren, dass die beiden noch keine Kinder hatten, aber sobald wie möglich eine Familie gründen wollten. Zunächst müsse das Überleben der Stadt und seiner Einwohner gesichert werden, und erst danach wollten die beiden an sich selbst denken. Und es stellte sich heraus, dass sie ihre alte Heimat Gemstone kaum mehr vermissten. Der Ort war so grau, so steril gewesen, so völlig durchgeplant und... erbaut. Hier hingegen überwiegte das Grün und das Leben, und sie hatten sich beide noch nirgendwo so wohl gefühlt, wie hier. Selbst wenn wir Navsteine hätten und damit das ganze Zwergenvolk nach Hause bringen könnten, so würden sie dennoch nicht von hier fortgehen wollen.

Tar hielt sich während des Essens und der Gespräche zurück. Zu sehr fürchtete er sich davor, sein altes Leben vor den Zwergen ausbreiten und erklären zu müssen. Auch das Zwergenvolk hatte unter Lord Tarbos, dem Gott des Chaos gelitten, und er wollte auf keinen Fall Salz in die Wunden streuen. Immerhin wurde das Zwergenvolk sehr alt, und viele von ihnen hatten die sinnlosen Verwüstungen des Landes selbst miterlebt. Aber er sorgte sich umsonst. Leira und Ketnar dachten gar nicht daran, ihn dafür zu verurteilen. Was geschehen war, das war geschehen, und das konnte niemand rückgängig machen. Aber man konnte es bereuen, und dass Tar zutiefst und aufrichtig bereute, was er damals getan hatte, und dass er heute nur noch Gutes tun wollte, das reichte ihnen völlig aus, um ihn ebenso in ihre Herzen zu schließen, wie Egil, Sabine und mich. Selena und Valdyn gaben sich Mühe, sich an dem Gespräch zu beteiligen. Bei der Diebin scheiterte das oft an der Schüchternheit und ihren Zweifeln an der Beherrschung unserer Sprache, und der Feline wurde von Stunde zu Stunde ruhiger und melancholischer. Die Geselligkeiten erinnerten ihn sehr an Ilene, und bald zog er sich zurück, um eine Weile allein zu sein. Armer Kerl! Selena konnte ich aber aufmuntern, indem ich sie überredete, die Elfenharfe zu benutzen und etwas von ihrer Kunst zu zeigen. Wie erwartet, so waren die Zwerge fasziniert von ihrem Spiel und sparten nicht mit Lob, so dass eine zarte Röte auf der grünen Haut der Sylphe zurückblieb.

Kurz bevor wir uns zurückziehen und schlafen wollten, geschah noch etwas Unerwartetes. Ketnar und Leira gerieten in eine kleine Meinungsverschiedenheit, die sie zwar vor uns verbergen wollten, die aber unseren guten Ohren nicht vollständig entgehen konnte. Leira schien ihren Mann immer wieder um etwas zu bitten,

und schließlich gab er dem Drängen nach und ergriff noch einmal das Wort, bevor wir uns in die Nacht verabschieden konnten. Er meinte, er habe bei unserem ersten Gespräch nicht übertrieben, als er von den gefährlichen Fallen in Dorinas Versteck erzählte. Es gäbe dort einige magische Mechanismen, die nur von Eingeweihten abgeschaltet oder umgangen werden können. Und auf dem gesamten Waldmond gäbe es nur zwei eingeweihte Personen: Ihn selbst, sowie seine Frau Leira. Da wir trotz unserer eigenen Not unterwegs waren, um seiner Familie etwas Gutes zu tun, hielt er es für seine Pflicht zu verhindern, dass wir in den Fallen seiner Mutter Schaden nehmen. Leider könne er uns nicht persönlich begleiten, da er als Oberhaupt der Stadt dringenden Geschäften nachgehen müsse und daher im Moment Dor Grestin nicht verlassen dürfe. Doch er würde uns gerne Leira mitschicken, so dass sie auf uns aufpasst und uns einen sicheren Weg zu Dorina zeigt. Ketnar sagte uns, dass ihm nicht wohl dabei sei, sie gehen zu lassen, aber er sehe keine andere Möglichkeit uns zu helfen. Und wir sollten bitte alles dafür tun, dass sie gesund und munter zu ihm zurückkehrt. »Aber selbstverständlich! Ich schwöre dir bei meinem Leben, dass wir sie unversehrt zurückbringen!«, sagte Egil sogleich und schlug sich mit der Faust auf die Brust, um seinen Schwur zu untermauern.

Dann trennten sich die Wege für heute. Wir schliefen alle in einem Raum, und wie seit meiner Ankunft auf dem Waldmond üblich, konnte ich noch lange nicht einschlafen. Wir taten Gutes! Aber würden wir auch eine Chance bekommen, Lyramion zu retten? Würde ich Sally wiedersehen? Würde ich meinen lieben Großvater stolz machen können? Ich hoffte es so sehr, aber mit jedem weiteren Tag auf dem Mond schwand die Hoffnung mehr und mehr. Ohne einen Navstein wäre alles verloren...

TAG 37: Die Bäume hier haben Türen!

Bei Tagesanbruch standen wir auf und zogen unsere Ausrüstung wieder an, die irgendwelche fleißigen Hände inzwischen gereinigt und gebürstet hatten. Ich machte mir Sorgen um Tar, denn er hatte einmal mehr sehr schlecht geschlafen und wurde ständig von Albträumen gequält. Er meinte zwar, es ginge ihm gut, aber dieser kontinuierliche Mangel an Schlaf konnte nicht sonderlich gesundheitsfördernd sein. Ich sprach beim Frühstück gleich mal Sabine darauf an, und sie wollte vor dem Aufbruch einen Zauber auf ihn wirken, um ihn zu stärken und ihn frisch zu machen. Außerdem sprachen wir darüber, ob wir Selena mit der vorletzten Allheilungsphiole versorgen sollten. Da ihre Flügel sich schon deutlich gebessert hatten, war das eine rein rhetorische Frage. Valdyn ging es auch besser und er begrüßte mich beinahe fröhlich, als wir uns sahen: »Schnurrrr. Hallo großer Anführer! Führe uns auch heute wieder zu guten Taten und gutem Essen! Schnurrrr!« Was war denn mit dem los? Aber immerhin war das wesentlich besser als Depression, und sorgte für allgemein erheiterte Laune.

Und hier kam auch Leira ins Spiel. Als wir sie trafen, hatte sie bereits eine Lederrüstung angelegt und einen Rucksack gepackt. Valdyns Laune bekam einen kleinen Dämpfer, als er aus Leiras Bündel einen inzwischen vertrauten, unschönen Geruch wahrnehmen konnte. »Grrrr, ist da ein Pilz in deinem Gepäck?«, fragte er grollend. Lachend bestätigte die Zwergin seine Vermutung. Das sei besser, als Kontakt mit den wilden Tieren zu haben, so meinte sie. Egil meldete sich daraufhin stolz zu Wort: »Ich habe auch Einen! Es war gar nicht so leicht, einen von ihnen zu fangen! Der hat ganz schön gezappelt, als ich ihn endlich erwischt hatte! Aber jetzt befindet er sich in meinem Gepäck und wird hoffentlich alle Feinde vertreiben, die es sonst in großer Zahl auf uns abgesehen hätten!« Na fein! Hoffentlich hielten diese kleinen Pilze auch, was ihr Duft versprach...

Dann brachen wir gemeinsam auf und verließen die Ratshalle. Zwei kleine Zwergenkinder kamen uns entgegen, ein Junge und ein Mädchen, und während das Mädchen bei unserem Anblick erschrak und weinend ihr Heil in der Flucht suchte, stand der Junge nur mit offenem Mund da und staunte: »Warum seid ihr so groß?« Für meine flapsige Bemerkung, dass Egils hässliches Gesicht auch wirklich jeden in die Flucht schlagen würde, fing ich mir einen schmerzhaften Fausthieb an die Schulter ein. Leira lachte und erzählte uns, wie sehr sie sich darauf freue, eigene Kinder zu haben. Wir verließen bald darauf die Stadt und gingen in südwestliche Richtung. Egil und Valdyn zogen nun ihre Waffen und waren fortan besonders wachsam. Und während wir voran schritten, näherten wir uns einem Gebiet, in dem ich sehr viele von diesen blinkenden Flecken ausmachen konnte. Ich fragte Leira, ob es keinen anderen Weg gäbe, aber sie beruhigte mich, dass wir hier noch nicht in Gefahr seien. Bald darauf wusste ich dann, was sie meinte: Ein Schwarm von Rieseninsekten, die wir als Fluchwespen kennengelernt hatten, machte Anstalten, sich auf uns zu stürzen, und wir machten uns kampfbereit. Aber lange bevor sie uns erreicht hatten, drehten sie ab und flogen davon, verschmolzen wieder mit dem Grün der Umgebung. Leira meinte, das sei die Auswirkung der beiden Pilze in unserem Gepäck. Diese Insekten reagierten äußerst allergisch auf den Gestank. Das beruhigte uns fürs Erste...

Während der folgenden Stunde erfuhren wir, dass nicht immer nur wilde Tiere für schmerzhafte Begegnungen sorgten, sondern auch die einheimische Vegetation. Die blauen und roten Beeren, die wir auf dem Weg zur Stadt gesehen hatten, seien allesamt nicht genießbar, erklärte Leira uns. Zumindest nicht, bevor man sie nicht

gekocht hätte. Dann wären sie überaus heilsam und würden Körper und Geist erfrischen. Bald fielen uns riesige Schlingpflanzen auf, deren lange Tentakel schlaff herunterhingen, und die fremdartig, aber friedlich aussahen. Das änderte sich jedoch, als wir in ihre Nähe kamen. Plötzlich fingen sie an sich zu bewegen, und mit ihren Tentakeln nach uns zu schlagen. Leira warnte uns vor einer Berührung von ihnen, denn ein Treffer wäre wie ein Peitschenhieb und würde wie Feuer brennen. Mit äußerster Vorsicht bewegte sich unsere Gruppe durch das Gebiet und entging so den Tentakeln. Sabine dankte Leira für ihre Hilfe und die vielen Informationen. Die Zwergin meinte mit trauriger Miene, dass jede dieser Erfahrungen durch ein Zwergenleben erkauft worden war. Das Beste, was man daraus machen konnte war, sie an alle Bewohner des Mondes weiterzugeben. Klar... irgendein Zwerg hatte die Beeren zuerst gegessen oder den Erstkontakt mit den Tentakeln oder Fluchwespen gehabt, und war daran gestorben. Es war sehr traurig, aber wenigstens konnten alle anderen Zwerge davon profitieren. »Was wäre passiert, wenn ich die Tentakel mit dem Schwert abgeschlagen hätte?«, fragte Egil nun. Die Zwergin antwortete: »Von dem Saft, der sich dann über dich ergossen hätte, wäre deine Haut verbrannt und dein Schwert schartig geworden!« Der Krieger schluckte. »Okay... war ja nur eine Frage!«

Ein kleines Sumpfgebiet lag auf unserem Weg, und Leira meinte, sie kenne einen halbwegs sicheren Pfad mitten hindurch. Ich hielt dagegen, dass ich einen halbwegs sicheren Weg darüber hinweg kennen würde, und zog die magische Flugscheibe heraus. Es war ein wenig eng zu siebt auf der Scheibe, aber sie flog. Wir hielten einander fest und kamen so sicher über den Sumpf hinweg. Die Zwergin fand das faszinierend, und ich konnte sie mit der Herkunftsgeschichte der Scheibe weiter beeindrucken. Nochmals vielen Dank an Thalion, dass er sie aus dem Pharaonengrab mitgenommen und mir vererbt hatte.

Nachdem wir den Sumpf hinter uns gelassen hatten, kamen wir in ein dichtes Waldgebiet. Es dauerte keine fünf Minuten mehr, bis wir vor einem riesigen, sehr seltsamen Baum standen. Eine Tür in Zwergengröße war in die Rinde des Baums eingelassen, und war nicht einmal schlecht getarnt. Wären wir von der falschen Seite aus gekommen oder hätten nur oberflächlich hingeschaut, dann wären wir womöglich einfach daran vorbei gegangen und hätten bis an unser Lebensende danach gesucht. Dass Leira uns begleitete, erwies sich mehr und mehr als Segen. Von unserem Aufbruch bis hierher waren wir knapp eine Stunde unterwegs gewesen, und nun waren wir unserem Ziel sehr nahe gekommen. Wir näherten uns der Tür, als plötzlich eine langsame, knarrende Stimme ertönte und sprach: »Sage das Wort!«

»Schnism!«, antwortete ich ohne zu zögern, woraufhin sich das Tor knarrend öffnete und die Worte »Tritt näher, geliebter Sohn!« erklangen. Dorina musste wahrlich eine mächtige Zauberin sein! Doch welch seltsames Wort hatte sie sich für die Öffnung des Baums einfallen lassen? Hatte der Mystiker in Burnville nicht etwas darüber gesagt, dass „Schnism“ vor der Katastrophe mal ein magisches Wort gewesen sei, bei dem irgendeine Wesenheit blöde Sprüche von sich gab? Aber klar, man musste alt und weise sein, um sich ein solches Wort als Lösungswort für eine Geheimtür einfallen zu lassen. Ich freute mich mehr und mehr auf ein Treffen mit dieser Dorina. Plötzlich kam mir eine Idee: Ich fragte Tar nach der Bedeutung des Worts, immerhin war er der Älteste von uns und konnte womöglich etwas wissen. Aber leider konnte er mir auch nicht viel mehr darüber sagen. Seine eigene Zauberkraft wäre viel zu groß gewesen, als dass er sich noch mit irgendwelchen magischen Worten hätte beschäftigen müssen...

Der mächtige Baumstamm war zum Teil von innen hohl, und eine Leiter führte in die Tiefe. Es war verdammt eng da drin und ich hatte kurz mal etwas Angst, dass wir gar nicht hindurchpassen würden. Im selben Moment meinte der noch immer gutgelaunte Feline: »Unser Koch von gestern ist sicher kein Gast von Dorina! Schnurrr«, woraufhin ich erst einmal einen Lachkrampf bekam und fast von der Leiter gefallen wäre. Nachdem wir alle unten angekommen waren, stellten wir fest, dass sich hinter dem Eingang des Baums eine große Höhle verbarg. Wir sahen eine fremdartige Welt voller seltsamer Pflanzen, die von einer Anzahl wundersamer Leuchtgloben erhellt wurde.
»Hat wirklich Dorina diese ganze Höhle erschaffen?«, fragte Sabine in diesem Moment die Zwergin.
»Nein. Sie hat den Baum beim Auskundschaften der Umgebung gefunden und die Höhle untersucht. Damals war sie unbewohnt, und wurde dann von ihr als Versteck eingerichtet.«
»Warum ist Dorina eigentlich nicht nach Dor Grestin gezogen? Warum ging sie in die Einsamkeit?«, fragte ich nun.
»Durch den Streit mit Kire war ihr Herz gebrochen und sie ertrug die Nähe und das Mitleid der anderen Zwerge nicht. Außerdem konnte sie sich hier ganz und gar mit der Magie beschäftigen, ohne jemanden in Gefahr zu bringen. Ihr werdet noch sehen, dass diese Vorsichtsmaßnahme absolut notwendig war.«

Na da war ich aber gespannt! Der Durchgang nach Süden wurde uns von gar seltsamen Pflanzen versperrt, die aus purer Energie zu bestehen schienen. Sie sahen sehr gefährlich aus, und Leira warnte uns auch gleich davor, dass wir ihnen besser nicht zu nahe kommen sollten. Stattdessen ging sie linker Hand weiter und bat uns, ihr zu folgen.

Aus heiterem Himmel rief Valdyn: »Knurrrr! Achtung! Monster!«

»Wo denn?«, fragte Egil, während wir unsere Waffen bereit machten, und rückte näher an Leira heran.
»Knurrrr, ich weiß nicht! Aber das Monsterauge leuchtet. Knurrrr«
»Ich denke, ich weiß es«, meinte die Zwergin. »Dort vorne, links befindet sich ein geheimer Raum hinter einer Wand, die pure Illusion ist.«
»Scheint so, als wäre der geheime Raum nicht mehr ganz so geheim!«, erwiderte der dunkle Magier.
Valdyn bat einen Moment um Ruhe, dann zauberte er die „Mystische Karte“ und gab dem Kartenzeichner damit die Möglichkeit, auch vor Lebewesen, Monstern und Fallen zu warnen. Er ließ die Zwergin einen Blick darauf werfen, und sie bestätigte, dass sich die Monster in dem geheimen Raum befinden. Ich zog schnell meine drei Lieblingszauber „Attacke, Parade und Anti-Magie-Sphäre“ hoch, was inzwischen zur Routine geworden war und problemlos klappte, und dann begaben wir uns zu dem Durchgang.

Immer wieder bewunderte ich diese illusionären Wände. Man sah vor sich feste Materie, aber man kam ungehindert hindurch, zumindest wenn man nicht am harten Rand des Durchgangs hängen blieb, wie es mir in diesem Moment geschah. Autsch! Und wieder eine Schramme dem Kollektiv hinzugefügt... Der Raum war dunkel, so dass ich den Sonnenhelm aktivierte. Das scheuchte nun aber die Monster auf, die sich sogleich auf uns stürzten. Im ersten Moment fragte ich mich, aus welchem Albtraum diese Kreaturen entkommen sein mochten. Sie waren geradezu abscheulich, sahen aus wie ein Schritt große, grüne Insekten mit langen Beinen, Flügeln und dicken Pranken mit langen Krallen, die schon so aussahen als wären sie messerscharf und würden durch die ungepanzerte Haut hindurchgehen, wie durch Butter. Wenigstens machten sie kaum Lärm und kreischten nicht infernalisch herum, wie so viele andere Monster vor ihnen. Ich feuerte mit der Wurfaxt auf sie und musste feststellen, dass diese Tiere einen starken Schutzpanzer hatten und unsere Angriffe nur wenig Schaden anrichteten. Immer wieder sah ich die Krallen von so einem Tier kurz hell aufleuchten, und ich fragte mich, wozu das wohl gut sei. Als ich Valdyn, Sabine und Tar zu Boden sinken sah, dämmerte mir endlich, dass dieses Licht wohl die Benutzung von Magie symbolisierte. Au weia! Hoffentlich waren meine Freunde in Ordnung!

Egil hatte gerade das zweite Insekt niedergestreckt, als mein Gegner auch endlich fiel. Selena erledigte mit einem kritischen Treffer die vierte Kreatur, und der Kampf war geschafft. Sofort eilte ich zu Sabine und untersuchte sie. Glücklicherweise stellte sich heraus, dass es sich um einen einfachen Schlafzauber handelte, und ein wenig rütteln und schütteln weckte die Heilerin, Gala sei Dank, sofort wieder auf. Auch Tar und der Feline konnten auf diese Weise von ihrem Zauber befreit werden. Wo war Leira? Panisch suchte Egil die Zwergin, doch sie hatte sich einfach draußen vor dem Eingang des Raums versteckt und den Kampf nicht miterlebt. Sie war in Ordnung, freute sich, dass wir das Gefecht unbeschadet überstanden hatten und die Gizzeks beseitigt waren.
»Moment, wie heißen diese Dinger?«, fragte Egil konsterniert.
»Das sind Gizzeks!«, wiederholte Leira. »Unsere Mystiker haben sie identifiziert. Sie sind recht schwache Kreaturen, aber stark gepanzert und leben bevorzugt in lockeren Verbänden zusammen und in dunklen Höhlen. Wirklich gefährlich sind ihre Schlafzauber, denn eingeschläferte Gegner können in aller Ruhe einzeln umgebracht und dann gefressen werden.«
»Die fressen lebende Wesen?«, fragte Sabine entsetzt?
»Ja, gerade in der Anfangszeit haben wir viele Zwerge an sie verloren. Inzwischen gehen immer mehrere von uns gemeinsam und können einander im Kampf sofort wieder aufwecken. So haben diese Wesen kaum eine Chance.«
»Das stimmt!«, sagte Egil. »Einer hat mich gebissen, aber es tut nicht einmal weh!«
»Ja, auch das ist typisch für Gizzeks. Schmerz würde die Schläfer wecken. Doch mit dem Biss injizieren sie eine Flüssigkeit, die den Schmerz betäubt. So können die Opfer lebendig gefressen werden, ohne dass sie noch einmal aufwachen!«
»Das ist ja furchtbar!!«, sagte Sabine. »Erst die Tornaks, jetzt die Gizzeks! Hat es denn jede Kreatur hier nur auf unser Fleisch abgesehen?«
»Nein, die Tornaks nicht. Sie ernähren sich nur von Pflanzen und Wurzeln, sind aber sehr territorial. Wann immer ein lebendes Wesen in ihr Reich eindringt, greifen sie es an und töten es. Dann schleppen sie die Kadaver an die Oberfläche und werfen sie aus ihren Tunneln, da sie damit nichts anfangen können. Unbehelligt bleibt man bloß, wenn man ein Ei von ihnen hat. Klingt einfach, nur muss man da erst einmal rankommen!«, erklärte Leira.
»Sehr faszinierend!«, sagte Tar. »Valdyn, siehst du noch mehr von denen in dieser Höhle?«
»Ja! Knurrrr. Ich fürchte, wir werden ihnen erneut begegnen.«
»Wo befinden sie sich?«, fragte die Zwergin, woraufhin unser Kater sie einen Blick auf den Kartenzeichner werfen ließ und ihr erklärte, dass es die roten Punkte sein müssen.
»Dann können wir sie unbehelligt lassen. Dort müssen wir gar nicht lang.«

Kaum hatte sie das gesagt, steuerte sie schon auf eine einzelne Blume zu, die in der hintersten Ecke des Raums einsam auf dem Boden stand. Die Blüten der Blume leuchteten in einem silbernen Licht. Durch eine leichte Berührung änderte Leira die Farbe der Blüten auf Orange und winkte uns dann, ihr zu folgen. Während

ich fasziniert die neue Blütenfarbe bewunderte und mich fragte, wie die Zwergin das bewerkstelligt hatte, kümmerte sich Sabine schnell und zuverlässig um die Wunden, die der Krieger davongetragen hatte. Dann verließen wir gemeinsam den Raum. Zu meiner Überraschung waren die fremdartigen Energieblumen verschwunden und der Durchgang frei. Nur die Löcher im Boden zeugten noch von der Anwesenheit einer Falle. Leira zeigte uns, dass es auf der anderen Seite des Durchgangs genau dieselbe Blume gab, mit der sie die Falle auch gleich wieder aktivierte. Es sollten schließlich keine Gizzeks dort hindurchkommen und Dorina überraschen. Dann beeilte sie sich, uns eine weitere nützliche Information mit auf den Weg zu geben: »Eines muss ich euch zu den Gizzeks noch sagen: Ähnlich wie die Tornaks haben sie Königinnen, die das Rudel anführen. Sie sind doppelt so groß, sogar größer als ihr, und sind um ein Vielfaches stärker. Sie fressen ihre Opfer nicht einfach nur auf, sondern sie zerreißen sie vorher mühelos in kleine Stücke. Und sie sind beinahe völlig immun gegen Magie!«, fügte sie mit einem Blick auf Tar hinzu. »Wenn ihr so ein Wesen seht, dann kommt besser nicht in seine Nähe, sondern lauft, so schnell ihr könnt! Zum Glück sind sie träge und bewegen sich sehr langsam, so dass man ihnen entkommen kann, wenn man nicht einschläft. Noch nie hat ein Zwerg eine Gizzek-Königin besiegt!«
»Au weia! Na hoffentlich werden wir niemals ihre Bekanntschaft machen müssen!«, sagte ich ehrfürchtig und dankte Leira für die Warnung.
»Ja! Gala sei Dank, dass du uns begleitest! Ohne dein Wissen wären wir niemals unbeschadet bis zu Dorina gekommen! Wir schulden dir und Ketnar großen Dank!«, sagte die Heilerin in diesem Moment.
Strahlend und leicht errötend meinte Leira: »Es ist mir ein Vergnügen euch zu helfen!«
»Eine Frage noch!«, meinte Egil nun. »Was wäre passiert, wenn Ketnar allein zu Dorina gegangen wäre? Wie wäre er an den Gizz-Dingern vorbeigekommen?«
»Mit der Hilfe eines Mantels, der ihn unsichtbar macht und ihn vor den Gizzeks verbirgt! Ein Geschenk seiner Mutter für ein sicheres Reisen zwischen hier und Dor Grestin!«

Jep, das erklärte einiges! Und es brachte mich auf eine weitere Idee: Wenn Dorina feste Materie aus dem Nichts erschaffen konnte, dann war es vielleicht auch möglich, dass sie einen Navstein für uns herstellte? Neue Hoffnung keimte in mir auf, aber für den Moment behielt ich meine Idee für mich, und konzentrierte mich auf diese seltsame Höhle. Und in den folgenden Minuten sollte sie meine Aufmerksamkeit auch komplett fesseln. Leira führte uns einen Gang entlang, und hielt plötzlich inne. Mit einer Hand zeigte sie uns an, dass sich an der Stelle eine weitere Geheimwand befand. Valdyns Blick auf die Karte offenbarte keine Monster dahinter, und so konnten wir beruhigt eintreten. Wir fanden acht kleine, silbrige Pflanzen ähnlich denen, die uns vorher bereits aufgefallen waren. Zielstrebig ging Leira darauf zu und berührte sechs von ihnen, die daraufhin ihre Farbe ins orangene wechselten. Ich glaubte dabei nicht an einen Zufall! Die Zwergin wusste ganz genau, was sie da tat. Vermutlich würden diese sechs Blumen weitere Fallen auf dem Weg entschärfen! Und ich fragte mich mehr und mehr, wie es uns wohl ergangen wäre, wenn wir das alles hätten allein in Angriff nehmen müssen.

Leira führte uns dann wieder in den Gang, der sich bald zu einem breiten Weg weitete. In unregelmäßigen Abständen fand ich kleine Löcher im Boden, und ich vermutete, dass sie zu abgeschalteten Fallen gehörten. Gleich hinter einer Abbiegung nach rechts blieben wir mit stockendem Atem stehen. Mitten im Weg standen drei große Knollen mit wild aussehenden Gewächsen darüber. Sie erinnerten an die Tentakel draußen, waren jedoch anders. Als wir näher kamen, griffen sie mit großen Scheren nach uns. Leira meinte, wir brauchten keine Angst zu haben. Dies sei die Nachbildung von fleischfressenden Pflanzen, die an der Oberfläche des Mondes gesehen wurden. Sie würden sich hauptsächlich von Fluchwespen ernähren, könnten aber auch ganze Zwerge verschlingen, wenn sie sie erwischen würden. Da sie aber gerade die richtigen Blumen berührt hatte, seien diese Pflanzen nur noch eine Illusion und konnten uns nicht mehr gefährlich werden. Wir benötigten schlicht etwas Mut, um sie zu überwinden. Wie viele Illusionen gab es hier eigentlich? Und ohne die Kenntnis der richtigen Blumen wären die Pflanzen real gewesen und hätten uns verletzt? Langsam stimmte ich Sabine zu: Ohne Leira hätten wir Dorina wohl niemals lebendig erreicht... Trotz abgeschalteter Pflanzen war das mit dem Mut gar nicht so einfach, so wild, wie sich diese Gewächse in unserer Nähe gaben. Aus unserer kleinen Schar ging ich als Vorletzter und zog Selena hinter mir her, die sich auch nicht so recht entschließen konnte, den tobenden Pflanzen zu nahe zu kommen.

Die Treppe, die wir am Ende des Gangs fanden, war glücklicherweise keine Illusion, und so kletterten wir sie hinunter und warfen einen weiteren Blick auf den Kartenzeichner. Wir befanden uns in einer neuen Ebene und im südlichen Teil der Höhle. Im Norden gab es eine ganze Horde an Monstern, vermutlich Gizzeks, doch Leira beruhigte uns, dass sie nicht in der Lage wären, bis zu uns vorzudringen. Auch ein grüner Punkt war auf dem magischen Instrument sichtbar geworden. Das musste Dorina sein! Wir gingen durch einen großen Raum und kamen an eine Tür, die durch eine einfache Berührung mit der Handfläche zu öffnen war. Sogleich strömte uns ein lieblicher Geruch entgegen. Wir sahen einen großen Garten mit allerhand Topfpflanzen. Alles war fein säuberlich gehegt und gepflegt worden. Leira bat uns darum, unsere Ausrüstung abzulegen. Wir seien hier absolut sicher und würden weder das Gepäck noch die Waffen benötigen. Außerdem seien manche Pflanzen sehr empfindlich und Dorina würde nicht wollen, dass die Stinkpilze in ihre Nähe kommen. Wir folgten ihrer

Anweisung und waren einmal mehr dankbar für ihre Anwesenheit. Es wäre ziemlich übel gewesen, wenn wir ohne dieses Wissen dort reingestolpert wären, und Dorina gleich einen Grund gehabt hätte, uns zur Schnecke zu machen...

Und dann sahen wir sie... Dorina! In einem wohnlich eingerichteten Raum stand eine Zwergin mittleren Alters und mit einem rundlichen Gesicht. Vom reinen Aussehen her konnte man nicht erahnen, dass sie eine begabte, mächtige Magierin war. Aufgeschreckt fuhr sie herum und blickte uns mit einem Ausdruck maßloser Überraschung an. Dann sagte sie: »Bei allen Göttern! Wer seid ihr? Wie seid ihr hereingekommen? Ihr seid keine Zwerge! Wo... was wollt ihr von mir?«
Dann erkannte sie Leira in unserer Gruppe und beruhigte sich ein wenig. »Tochter!? Was machst du hier? Und wer sind diese Leute?«
Leira sagte: »Beruhige dich bitte, Mutter! Uns droht keine Gefahr! Dies hier sind Luftschiffreisende von Lyramion, die vor wenigen Tagen auf unserem Mond gestrandet sind, so wie wir. Sie haben viel auf sich genommen, um dich zu finden, Mutter, und sie haben einen Brief von Kire für dich dabei.«
Dorinas Gesicht wechselte zwischen überrascht, erstaunt, fasziniert bis hin zu völlig fassungslos. Letzteres geschah, als Kires Brief erwähnt wurde. »Ein Brief von IHM? ... Unglaublich!! Bitte gebt ihn mir.«
Ich hatte glücklicherweise daran gedacht, den Brief aus dem Rucksack zu nehmen, bevor ich ihn abgelegt hatte, und hielt der sichtlich aufgebrachten Zwergin nun das versiegelte Schriftstück hin.
»Ihr seid von KIRE geschickt worden? Das kann ich euch nicht glauben! Der sture Kerl würde niemals...«

Trotz dieser Worte nahm Dorina den Umschlag entgegen. Sie bemühte sich redlich um einen gleichgültigen Gesichtsausdruck, dennoch konnte ich ihre Finger leicht zittern sehen, als sie das Siegel brach. Sie zog das Pergament hervor und begann zu lesen. »Er ist wirklich von ihm... Schon zehn Jahre... Oh, ihr Götter!« Während Dorina in den Brief versunken dastand, huschten erneut die vielfältigsten Ausdrücke über ihr Gesicht. Bald liefen Tränen über ihre Wangen, und Leira legte mitfühlend ihre Hand auf Dorinas bebende Schultern, freilich ohne den Versuch zu unternehmen, selbst einen Blick in das Dokument zu werfen. Die beiden schienen sich sehr nahe zu stehen, immerhin nannten sie einander „Mutter“ und „Tochter“, obwohl Leira eigentlich nur die Schwiegertochter war. Bald begann Dorina selig zu lächeln. Dann rang sie um Fassung, wischte sich einige große Tränen aus dem Gesicht und wandte sich schließlich mir und meinen Gefährten zu. Mit stockender Stimme sagte sie: »Ich danke euch für diese Botschaft, Freunde, oh, ich danke euch! Ihr werdet nicht verstehen, wie ein simpler Brief mich so erschüttern kann. Doch ich habe über ein Jahrhundert an Kires Seite gelebt, und zum ersten Mal, seit ich ihn kenne, gesteht er einen Fehler ein, zeigt er Einsicht und Reue, ja, er bittet um Verzeihung, stellt euch das nur vor!« Nachdenklich sinnierte sie weiter: »Was ist nur mit ihm passiert? Nun, das ist leicht herauszufinden... Lasst uns gleich aufbrechen!«

Dieses Mal war die Verblüffung auf unserer Seite. Blitzschnell packte Dorina ein paar Habseligkeiten ein und schaute uns dann auffordernd an. Und sogleich machten wir uns alle zusammen auf den Rückweg nach draußen. Wir nahmen unsere Ausrüstung wieder auf und stiegen die beiden Leitern hoch, bis wir den Baum erreicht hatten, durch den wir in das Gewölbe eingedrungen waren. Dorina hatte sorgfältig darauf geachtet, dass die Illusionen wieder aktiviert wurden, einzig auf die Energieblumen am Eingang verzichtete sie. Dann standen wir wieder im Wald. Leira zuliebe machten wir einen Umweg über Dor Grestin, denn wir wollten unbedingt unser Versprechen einhalten, das wir Ketnar gegeben hatten, und Leira wollte keineswegs mitkommen nach Dor Kiredon. Sie sagte, dies sei ein privater Moment zwischen Dorina und ihrem Mann, und da würde sie sich nur völlig fehl am Platze fühlen. Es war eine gute, eine fröhliche Reise. Jeder von uns stellte sich Dorina mehr oder weniger ausführlich vor, und wir erzählten ihr auch von einigen unserer Abenteuer. Dann hatten wir Dor Grestin erreicht, und Leira bestand darauf, dass wir sie am Stadttor allein lassen und uns auf schnellstem Wege nach Dor Kiredon begeben. Also verabschiedeten wir uns von der netten Zwergin, ließen schöne Grüße an Ketnar ausrichten und erhielten als Antwort, dass wir das doch bei unserem nächsten Besuch schön selbst tun sollten. Aber sie freue sich schon sehr auf ein Wiedersehen!

Dann holte ich die magische Flugscheibe aus dem Rucksack und überwand damit sowohl den Fluss als auch den Sumpf. Auf dem Weg nach Dor Grestin hatte ich sie nicht benutzt, denn es schien mir unmöglich zu sein, dass acht Leute darauf Platz finden. Zu siebt klappte es hingegen problemlos, und während wir flogen, musste ich Dorina ausführlich von diesem wundersamen Transportmittel erzählen. »Beinahe hätten wir auch mit einem Hexenbesen fliegen können, aber bei unserer Ankunft hier musste irgend so ein dummer, bärtiger Kauz kleine Holzsplitterchen daraus machen!«, so klagte ich der Zwergin mein Leid. Überraschend kannte sie den Dämon, war ihm bereits begegnet, als sie im Wald nach Pflanzen gesucht hatte. Damals war ihr nichts geschehen, und anscheinend waren diese Kreaturen – sofern es mehrere davon gab – völlig harmlos. ...wenn sie nicht gerade eines Hexenbesens ansichtig wurden, ergänzte ich in Gedanken.

Da die letzte Etappe unseres Weges durch dichten Wald führte, und die Reise mit der Flugscheibe zu beschwerlich war, marschierten wir auf unseren eigenen Beinen weiter. Und dabei ergab sich für mich die Möglichkeit, mit Dorina über die Erschaffung von Navsteinen zu sprechen. Gerne wäre sie bereit gewesen,

uns zu helfen, aber leider ergab sich dabei ein kleines Problem: Sie hatte noch nie so einen Navstein gesehen, wusste nicht, wie sie aussahen, welche Beschaffenheit sie hatten, aus welchem Material sie waren und wie sie funktionierten. Entsprechend schwer war ihre Erschaffung. Aber sie versprach uns, über das Problem nachzudenken und nach einer Lösung zu suchen. Dies bekräftigte sie noch, als wir ihr unser Flugschiff zeigten, sowie den kleinen Apparat, in den so ein Stein hineingehörte. Sie war fasziniert davon, dass wir nun im Besitz eines solchen Schiffs waren und versprach alles, um uns dabei zu helfen. Dennoch rechnete sie sich nicht besonders viele Chancen aus, da der Stein zu hundert Prozent zum Schiff und zur Maschine passen musste, damit er seine Passagiere auch sicher nach Morag oder Lyramion brachte.

Und dann hatten wir endlich Dor Kiredon erreicht. Die Reise verlief ohne größere Zwischenfälle, und als wir in Begleitung Dorinas die Stadt betraten, fiel den gerade dort anwesenden Zwergen sprichwörtlich die Kinnlade auf die Schuhe. Nach zehn Jahren Abwesenheit war Dorina wieder aufgetaucht, und es gab niemanden, der das fassen oder gar verstehen konnte. Es war beinahe eine größere Sensation als unsere eigene Ankunft! Die Zwergin erstickte sämtliche Gespräche oder Fragen im Keim und vertröstete die Zwerge auf später. Stattdessen gingen wir schnurstracks in Richtung Kires Residenz. Wir hatten trotz unserer längeren Beine immer größere Schwierigkeiten, mit der Zwergin mitzuhalten, als wir endlich das gesuchte Haus erreichten.

Kaum hatten wir es betreten, strebte Dorina ohne zu zögern dem Thronsaal zu, und wäre beinahe direkt in Kire hineingelaufen, der just in diesem Moment hinter einer Säule hervortrat. Beide starrten sich an wie vom Donner gerührt. Sekunden verstrichen und dehnten sich zu endlosen Momenten. Kire und Dorina öffneten den Mund gleichzeitig und schlossen ihn wieder. Ich konnte förmlich spüren, wie sie beide eine im Geiste vorbereitete Rede verwarfen. Dann ging ein Ruck durch die beiden lange getrennten Lebensgefährten, und sie schlossen sich wortlos in die Arme. Erst nach einiger Zeit kamen die Worte, und schließlich redeten und lachten Kire und Dorina, als wollten sie zehn Jahre Sprachlosigkeit in ein paar Stunden wieder wettmachen.

Begeistert schauten wir den beiden Zwergen zu, und ich stellte fest, dass Sabine Tränen in den Augen hatte. Ich wusste nicht, ob es die richtige Geste war, als ich ihre Hand nahm und sie mitfühlend drückte, doch erschien sie mir in diesem Moment einfach passend zu sein. Die Heilerin erwiderte die Geste mit sanftem Druck und flüsterte mir leise zu: »Für solch wundervolle Momente lebe ich! Komm, lassen wir die beiden allein!« Jep, das war sicher eine gute Idee! Gerade gab ich das Zeichen, dass wir uns verzupfen sollten, da rief Dorina laut in unsere Richtung: »Wir sollten bei aller Freude aber nicht vergessen, wer dieses Wiedersehen erst ermöglicht hat! Kommt zu uns, meine Freunde!« Seltsam ertappt drehte ich mich um und ging langsam auf die beiden Zwerge zu. Meine Gefährten folgten mir ebenso andächtig. Sogar Egil übte sich in Zurückhaltung und wollte diesen schönen Moment auf keinen Fall zerstören, und das, obwohl er Kire doch eigentlich gar nicht ausstehen konnte.

Wir hatten Dorina noch nicht einmal ganz erreicht, da rief sie schon: »Nicht Pech, sondern Glück, mein Glück war es, dass ihr auf unserem Mond gelandet seid. Um euch ein wenig von diesem Glück abzugeben, möchte ich euch diese Brosche mit auf den Weg geben. Und nochmals: Danke, dass ihr mir diesen Moment geschenkt habt! Wenn ihr jemals meine Hilfe brauchen solltet, dann zögert nicht, mich darum zu bitten!«

Auch Kire trat nun näher heran. Er hatte sich verändert! Seine Augen schienen zu leuchten, und er bewegte sich leicht und schwungvoll. Dann rief er: »Meine Freunde! Lasst euch dafür danken, dass ihr mit Dorina die Freude in mein Leben zurückgebracht habt! Um mich erkenntlich zu zeigen, kann ich euch nur zwei kleine Schlüssel bieten. Der eine führt zu meiner Schatzkammer: Nehmt, was euch gefällt! Der andere Schlüssel öffnet das Tor zu unserer Versuchsmine. Ich überlasse ihn euch zusammen mit einer sehr vertraulichen Information. Vor einigen Tagen entdeckten wir bei Probegrabungen ein Tor aus massivem Metall. Alle Öffnungsversuche blieben erfolglos, und weitere Grabungen wurden durch die Invasion der Tornaks in den Minen verhindert. Schaut euch das Tor an, wenn ihr wollt, vielleicht kommt ihr hinter sein Geheimnis.«

Dann wurde Kires Ausdruck für einen Moment etwas ernster. Er überlegte kurz, bevor er sagte: »Ich weiß, dass ihr die Hoffnung noch nicht aufgegeben habt, diesen Mond wieder zu verlassen. Jeden anderen würde ich für den bloßen Gedanken verhöhnen, aber ihr seid ungewöhnliche Leute. Mir ist wohl bewusst, dass euer kleines Luftschiff nicht ein ganzes oder vielmehr halbes Volk transportieren kann. Aber ich bitte euch, an uns zu denken, falls ihr es schafft, von hier zu entkommen. Zum Schluss möchte ich euch raten, meinen Sohn Ketnar in Dor Grestin zu besuchen. Richtet ihm schöne Grüße aus und sprecht ihn einmal auf „Ruinen“ an. Meine Kontakte besagen, dass die Waldläufer eine sehr interessante Entdeckung gemacht haben! Glück und Erfolg mögen mit euch sein!«

Da staunten wir aber nicht schlecht! Kire hatte sich echt geändert, nachdem Dorina ihn so positiv beeinflusst hatte. Zwar wäre es töricht zu denken, dass alle Probleme, die es zwischen den beiden gab, mit einem Schlag beseitigt waren, aber die Erinnerung an den Schmerz der Trennung würde ihnen wohl helfen, vernünftig zu bleiben... Nachdem wir uns herzlich bei den beiden Zwergen bedankt hatten, sahen wir zu, dass wir endlich

Land gewannen und sie sich selbst überließen. Also machten wir uns auf den Weg zu Kires Schatzkammer, und sahen uns dort um. Während wir dessen Habseligkeiten untersuchten, meinte Egil plötzlich: »Ich nehme alles zurück, was ich über Kire gesagt habe, und behaupte das Gegenteil! Der kann ja doch ganz nett sein, wenn er will und Dorina in der Nähe ist!« Wir lachten. Nun, ich mochte Dorina bereits wesentlich lieber als Kire, aber vermutlich wurde man eben so, wenn man der Anführer eines Volkes war und dabei auch noch selbstverschuldeten Liebeskummer hatte. Obwohl... Dorina hatte gesagt, dass sie über ein Jahrhundert lang mit ihm zusammengelebt hatte. Also war der sture Kire der echte Kire, und er hatte sich jetzt nur für Dorina und das Wiedersehen geändert und einen neuen Charakterzug entwickelt. Das konnte ich respektieren! Liebe war eben immer ein Kompromiss, bei dem beide Seiten bereit sein mussten, auch mal Abstriche zu machen und sich anzupassen. Wohl gemerkt: Beide Seiten! Kurz dachte ich daran, ob das bei mir und Sally wohl funktionieren würde, und ein Schauer von Traurigkeit überkam mich. Nicht, weil ich mir nicht vorstellen konnte, dass wir zusammen harmonieren würden, ganz im Gegenteil, aber weil ich mehr und mehr daran zweifelte, dass ich sie jemals wiedersehen würde...

Zum Glück wurde meine Aufmerksamkeit dann anderswo benötigt, denn meine Gefährten schauten sich jede Menge Kisten und Truhen an und inspizierten deren Inhalt auf Tauglichkeit für unser Abenteuer. So fanden sie zum Beispiel jede Menge nutzloser Bernsteinbrocken. Vor einigen Tagen hatte uns ein Zwerg davon erzählt, dass diese Brocken das einzig Nennenswerte gewesen seien, was man aus der Versuchsmine hatte bergen können. Ich schenkte Selena einen davon, aber den Rest ließen wir hier liegen. Wir fanden alte Klamotten – in Zwergengröße, und damit für uns nicht nutzbar, wir fanden... Eier – lecker, aber für unsere Aufgabe eher hinderlich, da es leider keine Tornak-Eier waren. Ein Fass enthielt Wein, vermutlich ein letzter Überrest aus lyramionischen Zeiten, den wir auch nicht unbedingt entwenden wollten. Es gab einige Dietriche, Seile, Laternen, ungefähr fünfzig Bernsteinbrocken und einige Spitzhacken – alles nicht wirklich wichtig für uns. Einige Gemmen, Diamanten, Smaragde, Bergkristalle, Bernsteinbrocken und ein ganzer Haufen Gold zogen unsere Blicke auf sich. Doch wir ließen sie liegen, denn mit Gold konnten wir hier oben nichts anfangen, davon hatten wir selbst mehr als genug in unserem Flugschiff, und die Edelsteine hätte ich auch bestenfalls Selena schenken können, was ich vor einigen Wochen aber bereits getan hatte.

Dann endlich gab es etwas Sinnvolles zu finden. Ein weiterer „Schnellstich“ lag in einer Waffentruhe. Egil hatte zwei davon im Einsatz, und Valdyn hätte nun auch gerne so einen gehabt und wollte wieder in den Nahkampf gehen. Im Gegensatz zum Krieger wollte der Feline aber mit der zweiten Hand ein Turmschild führen. Das machte bei ihm Ferrins Armbrust überflüssig, und so reichte er dieses Schmuckstück an die Diebin weiter. Ihr waren die Pfeile für den Elfenbogen ausgegangen, und obwohl sie im Luftschiff hätte nachladen können, wollte sie lieber die praktischere Armbrust führen, die keine Munition benötigte und somit auch wesentlich schneller abzufeuern war. Einige Heiltränke und Zaubertränke nahmen wir ebenfalls mit. Sogar einen Allheilungstrank konnten wir dort finden, und den reichte Sabine gleich mal an Selena weiter. Die Sylphe fackelte auch gar nicht lange, sondern trank die Phiole gierig leer. Sabine meckerte, dass der Trank eigentlich erst für den nächsten Morgen gedacht war, aber Selena merkte an, dass sie eine deutliche Verbesserung spürt, und gern die Heilung ihrer Flügel beschleunigen möchte. Sonst hätte sie sich nämlich in Kürze den ganzen Rücken wundgekratzt, lachte sie. Andere Waffen und Rüstungen ließen wir liegen, und wir ließen auch die letzte Truhe unangetastet. Darin befanden sich bis zum Rand ziemlich nutzlose und überflüssige Bernsteinbrocken, mit denen man zwar hätte murmeln spielen können, die sonst aber vollkommen unbrauchbar waren! Der Kreis hatte sich geschlossen, und damit konnten wir verschwinden. Über eine Stunde hatten wir in der Schatzkammer zugebracht, dann gaben wir den Schlüssel zurück und verließen die Residenz. Endlich sahen wir wieder das Tageslicht! ...doch es war schwindendes Licht, denn der Tag neigte sich bereits dem Ende entgegen.

Wir fragten uns kurz, ob wir die Nacht in unserem Luftschiff, oder im Gasthaus verbringen sollten, und entschieden uns schließlich für Letzteres. Tar hatte Lust auf ein deftiges Essen und Egil auf ein paar Zwergenbiere, Sabine und ich dachten hauptsächlich daran, unsere musikalischen Pflichten gegenüber des Wirts wahrzunehmen, Valdyn stimmte danach ebenfalls für das Gasthaus Gemstone und schien sich sehr auf die Musik zu freuen, und Selena war alles recht, solange sie dabei in unserer Gesellschaft sein durfte. Also gingen wir zum Gasthaus. Wir hatten noch nicht einmal einen Fuß durch die Tür gesetzt, da wurden wir auch schon stürmisch gefeiert. Obwohl es keine zwei Stunden her war, seit wir mit Dorina in der Stadt angekommen waren, hatte sich die frohe Kunde, dass Kire und Dorina wieder zusammen waren, wie ein Lauffeuer verbreitet. Sämtliche Zwerge in der Hütte kamen und sprachen uns an, umarmten uns, beglückwünschten uns, lobten uns für unsere Tapferkeit oder dankten uns schlicht für die guten Taten. Dann sorgte der Wirt für Ruhe, und wir wurden aufgefordert, erst einmal die ganze Geschichte, wie sich das alles zugetragen hatte, zu erzählen. So gut ich konnte lenkte ich die Aufmerksamkeit auf Ketnar und Leira, verschwieg dabei Kires ausdrückliche Bitte um Diskretion, das Wort „Schnism“, den genauen Standort des Baums und die vielen Illusionen. Wir hatten ja eigentlich gar nichts gemacht, außer dass wir Leira hinterhergedackelt waren und Dorina einen versiegelten Brief übergeben hatten. Danach wurden wir für unsere Bescheidenheit gelobt und bekamen weitere Klopfer auf die bereits arg schrägstehenden Schultern.

Obwohl Egil auf die eine oder andere meiner Ausführungen die Augenbrauen hochzog und gerne unseren Beitrag zu der Geschichte etwas größer dargestellt hätte, fühlte er sich sichtlich wohl als Held unter den vielen Zwergen. Tar verkroch sich eher unauffällig zu einem der Tische, ähnlich wie Selena und Sabine. Valdyn hingegen stand schnurrend neben Egil und ließ die Aufmerksamkeiten über sich ergehen. Und ich? Ich redete mir langsam die Kehle trocken und bekam vom alten Dönner gleich mal ein starkes Zwergenbier gereicht, das mir im ersten Moment die Schuhe auszog, dann aber anfing zu schmecken. Diese Sorte hatte ich am ersten Abend nicht probiert, da hatten wir noch die nicht ganz so wirkungsvolle Version getrunken. Zum Glück hatte ich meine Rede beendet, bevor der Alkohol anfing zu wirken, sonst wäre es nämlich womöglich mit der Zurückhaltung vorbei gewesen, und das hätte mich am folgenden Morgen sicherlich sehr gegrämt. Ja, ich gebe es zu: Ich habe mich an diesem Abend so richtig betrunken, und das war ganz sicher keine meiner Sternstunden. Valdyn spielte auf der Elfenharfe und ließ die Begeisterung der Zwerge noch höher steigen, als sie sowieso schon war. Irgendwann fingen sie an mit uns anzustoßen, und ich machte begeistert mit. Auch Egil, Sabine und sogar Valdyn sprachen dem Zwergenbier sehr stark zu. Dem Felinen schmeckte es zwar nicht besonders, aber seine Wirkung schien er sehr zu genießen, denn es verdrängte den Gedanken an Ilene angenehm in den Hintergrund, und er konnte sich mehr auf das gesellige Zusammensein um ihn herum konzentrieren. Auch Sabine schmeckte es nicht wirklich, doch ließ sie sich von der guten Stimmung anstecken und trank etwas mehr, als sie vielleicht geplant hatte. Einzig Selena und Tar verzichteten darauf und stießen mit frischem Quellwasser an.

Egil und ich ließen uns den Gerstensaft aber gut schmecken und stießen reihum mit jedem an, der mit uns trinken wollte. Ich kann mich noch dunkel an drei Dinge erinnern, die an dem Abend geschehen sind. Das erste war eine noch halbwegs vernünftige Konversation mit Dönner über die vergangenen Zeiten und die Heldentaten meines Großvaters Thalion. Der stämmige Zwerg bedauerte es zutiefst, dass die Lebensspanne von uns Menschen so kurz, und er bereits verstorben war. Das zweite hatte mit Selena zu tun. Irgendwann klagte sie über Kopfschmerzen, weil es ihr zu laut war, und sie sprach mich darauf an, ob ich ihr bitte den Weg zu ihrem Schlafplatz zeigen könne. Inzwischen hatte ich deutlich einen in der Krone sitzen und einige Probleme, mich gegenüber dem Wirt einwandfrei zu artikulieren. So gerade eben hatte ich noch verstanden, dass wir dasselbe Zimmer nehmen können, wie bei der ersten Übernachtung hier. Also torkelte ich zur Sylphe und zog sie so galant wie möglich (also vollkommen ungeschickt!) auf die Beine und hinter mir her, bis hin zum entsprechenden Raum. Dann sagte ich zu ihr: »Sso, hir kannsu jetz pennn. Anneneeme Treume, maine süüüsse Klaine!« und drückte ihr dann einen dicken, feuchten Schmatzer auf die Wange!!! Selena zog sich sofort erschrocken zurück und schaute mich mit einem völlig konsterniertem Blick an, woraufhin ich mich beeilte, den Raum zu verlassen. Ich sagte noch: »Schulligung!«, dann zog ich die Tür zu und torkelte wieder zurück zu den anderen.

Tja, und die dritte Aktion? Nun, irgendwann musste ich mal für kleine Helden. Da Egil gerade dasselbe Bedürfnis plagte, gingen wir zusammen raus, wenn man in unserem Zustand noch das Wort „gehen“ halbwegs sinnvoll anwenden wollte. Und während wir das Wasser so laufen ließen, klagte Egil mir sein Leid, dass er trotz des ganzen Heldenruhms niemals ein Mann werden wird. Er könne nicht mit einer Zwergin schlafen! Das sei völlig unpassend und anomisch (er meinte wohl anatomisch!) gar nicht möglich. Und Sabine würde ihn ja sowieso nicht wollen. Dabei wäre sie die Einzige, die ihn noch retten könnte, bevor seine Jugend verflog und ihm seine nutzlose Männlichkeit abfaulen würde. Vielleicht sollte er sie jetzt sofort küssen und sie einfach verführen. Sie hatte ja auch dem Zwergenbier ordentlich zugesprochen, und so könnte das die erste, einzige und letzte Möglichkeit sein, sie jemals flachzulegen. Aber wahrscheinlich würde sie selbst dann noch den Kater vorziehen und in seine Arme fallen... Ich weiß noch, dass ich ihn ermutigt habe, SO-FORT auf Sabine zuzugehen und sie zu verführen... und dass die Heilerin in dem Moment, als wir das Gasthaus wieder betraten, bereits verschwunden war und sich ins Bett geflüchtet hatte – allein, ohne Valdyn, dessen Musik ich im hintersten Winkel meines benebelten Bewusstseins noch erahnen konnte! Enttäuscht hat sich Egil lieber noch ein Bier bestellt, und ich kraftvoll mit ihm angestoßen, wodurch der größte Teil des Biers auf dem Tisch landete, anstatt in unseren übervollen Mägen.

Meine letzten Gedanken, bevor ich einschlief? Verdammt, ich muss kotzen!

TAG 38: Uralte Ruinen und pfiffige Rätsel

Ich wachte auf, als mich jemand an der Schulter rüttelte. Mühsam schlug ich die Augen auf, und bereute es sofort, denn mir stach ein Schmerz in den Schädel, der seinesgleichen suchte. Eine Stimme sprach mich an. Es war eine freundliche Frauenstimme, die mir irgendwie bekannt vorkam. »Sabine?« Ja, sie war es, und sie half mir dabei, wieder einen klaren Kopf zu bekommen. Eigentlich sollte ich über die folgende Stunde besser

den Mantel des Schweigens ausbreiten, und ihn an den Seiten festnageln, damit er niemals wieder gelüftet werden kann, doch gehörte das alles irgendwie zum Lernprozess dazu, weshalb ich es wenigstens kurz umreißen möchte...

Also: Ich hatte keine Ahnung, wie ich ins Bett gekommen war, und wer mich ausgezogen hatte, denn ich trug gerade mal noch Ringe und ein Amulett am Körper. Beim Frühstück erfuhr ich, dass der Wirt und seine Frau sowohl Egil als auch mich ins Bett schleppen mussten. Mich haben sie ausgezogen, weil meine Kleidung sehr unangenehm nach Erbrochenem roch. Hier schämte ich mich zum ersten Mal! Am Frühstückstisch begegnete ich auch Selena wieder, die mich mit einem sehr seltsamen Blick bedachte und mich in einem ruhigen Moment fragte, ob ich wieder völlig gesund sei. Ich stutzte, konnte damit nicht wirklich viel anfangen, und dann erinnerte sie mich daran, dass ich sie zu Bett gebracht und geküsst hatte... Hier schämte ich mich ein zweites Mal! Ich aß auf, plauderte kurz mit Valdyn, dem es bestens ging und der schon wieder gute Laune hatte, und ging anschließend zusammen mit dem ebenfalls halbwegs wieder hergestellten Egil zum Wirt und seiner Frau, um mich für die freundliche Hilfe beim Zu-Bett-gehen zu bedanken. Er meinte: »Kein Problem! Für die Helden von Kires Mond kann man das schon mal machen. Doch eine Bitte hätte ich an euch für die Zukunft: Könntet ihr bitte beim nächsten Mal unser Zwergenklo mitbenutzen, anstatt an die Rückseite meines Gasthauses zu schiffen? Ich wäre euch sehr verbunden...« Und hier schämte ich mich dann zum dritten Mal und wäre am liebsten gleich im Boden versunken.
»Buzzurk! Das haben wir getan?«, fragte Egil mindestens ebenso geschockt.
Jep, das hatten wir getan... Na wenigstens hatte keiner unsere Unterhaltung mitgehört, und ganz besonders nicht die Person, über die wir so schändlich gesprochen hatten. Es dauerte eine ganze Weile, bis ich die Schamesröte wieder aus dem Gesicht bekam, und Sabine wieder anschauen konnte.

Entsprechend mühsam verlief der Morgen, und ich atmete auf, als wir alle endlich vor dem Gasthaus bereitstanden, um Dor Kiredon zu verlassen. Wir hatten am Vortag, als noch keiner von uns über die Stränge geschlagen hatte, beschlossen, dass wir uns als nächstes auf den Rückweg nach Dor Grestin machen, um Ketnar über die Ruinen auszuhorchen. Und genau diesen Plan setzten wir nun in die Tat um. Da Egil noch immer einen Stinkepilz in seiner Tasche hatte, mussten wir uns über die Fluchwespen keine Sorgen machen, sondern jeder konnte seinen eigenen Gedanken nachhängen. So verlief unsere Reise weitaus schweigsamer als gewohnt. Die Stimmung war irgendwie bedrückt, die Leichtigkeit war uns verloren gegangen. Etwas lag in der Luft, das mit jeder weiteren Minute mehr und mehr auf uns lastete.

Zu meiner Überraschung war es ausgerechnet Selena, die das Schweigen brach. Und das auch noch mit einer Frage an Valdyn, dem sie noch vor gar nicht langer Zeit aus dem Weg gegangen war. Sie fragte den Felinen, ob er mit seiner Ilene verheiratet war, und ob er eines Tages mit ihr eine Familie gründen möchte. Autsch! Ich konnte mir nicht vorstellen, dass Valdyn besonders erpicht darauf war, diese Fragen zu beantworten, zumal er sich so sehr nach Ilene sehnte. Aber ich täuschte mich. Valdyn sprach laut und deutlich, so dass die ganze Gruppe und nicht nur Selena ihn hören konnte, und es schien ihm sogar gut zu tun, darüber zu sprechen. Er erzählte, dass er Ilene als junger Erwachsener kennengelernt hatte. Er hatte ihrem Dorf bei der Verteidigung gegen einige Riesenkäfer geholfen und konnte ihr dabei das Leben retten. Zwei Käfer hatten sie zu Boden geworfen und hatten gerade damit angefangen, sie zu beißen, als Valdyn ihr zu Hilfe eilte, die Käfer erschlug, und sie schnellstens zu einem Heiler brachte. Danach musste sie dreißig Tage lang das Bett hüten, und er besuchte sie an jedem einzelnen von ihnen, fragte wie es ihr geht, brachte ihr Essen und Geschenke mit und lernte sie kennen... und lieben. Es hatte ihn erwischt, und er war froh und dankbar gewesen, dass sie sich auch für ihn interessierte, und das nicht nur, weil sie in seiner Schuld stand.

Egil stellte die Zwischenfrage, ob Ilene ebenfalls zu seiner Rasse gehörte, also eine Felinin war, oder ob sie zu einer anderen Spezies gehörte. Valdyn antwortete ihm, sie sei eine aus seinem Volk. Sie lebten einige Jahre glücklich zusammen und hatten schon daran gedacht, demnächst gemeinsam „den Kreis abzuschreiten“, was in seinem Volk wohl ein Ritual ähnlich unseren Hochzeiten war. Doch schon wenige Tage später brach der böse Magier Norka in sein Leben, als er das kostbare „Lionheart“ aus dem Palast stahl und eine der dort lernenden Schülerinnen, die nur rein zufällig in der Nähe war, versteinerte. Diese Schülerin war Ilene gewesen. Als Valdyn davon erfuhr, packte er sofort seine Sachen zusammen und machte sich auf den Weg, um Norka das Handwerk zu legen. Er fühlte sich vom Schicksal dazu auserwählt, da es ausgerechnet seine Freundin getroffen hatte. Und so lief er durch Sümpfe und durch Städte, ritt auf Echsen, flog auf Drachen und auf Schiffen und ließ sich durch nichts und niemanden aufhalten, bis er Norkas Palast erreicht hatte. Und auch dort bekämpfte er Feinde, Dämonen, das Wasser, jede Art von Hindernissen, und schließlich den Magier persönlich. Er siegte, eroberte das Lionheart zurück und fand ein Amulett, mit dem er seine Liebste gerade befreien wollte, als wir schließlich in sein Leben traten. Und um auf Selenas Frage zu antworten: Ja, er wollte heiraten, und ja, er wollte auch gerne Kinder mit ihr haben und eine große, glückliche Familie gründen. Und auch, wenn er auf diesem Mond weiter denn je von der Erfüllung seiner Träume entfernt war, so würde er niemals aufgeben, wie er auch bei der Jagd nach Norka nicht aufgegeben hatte.

Selena legte mitfühlend ihre Hand auf die Schulter des Felinen und meinte, dass sie sich sehr wünscht, dass er zurück in die Heimat gelangen würde. Valdyn bedankte sich schnurrend und fragte im Gegenzug, ob denn in ihrer Welt jemand auf sie warten würde und sie auch gerne eine Familie gründen würde. Die Sylphe dachte einen Moment darüber nach und schien sich die Worte zurecht zu legen. Dann sagte sie langsam auf Lyramionisch, dass sie nur ihre Schwester Sariel zurückgelassen hätte. Ihre Eltern waren schon seit vielen Jahren nicht mehr am Leben, und seitdem waren Sariel und sie immer zusammen gewesen und hätten alles miteinander geteilt. Bis zu dem Moment, als die Orks sie erwischt und ihr die Flügel gebrochen hatten. Sie hatte sich nach einigen Anlaufschwierigkeiten in unserer Gruppe wohlgefühlt und die Hoffnung auf eine Rückkehr in die Heimat fast aufgegeben, aber seit einigen Tagen heilen ihre Flügel, und vielleicht könnte sie eines Tages wieder fliegen und die Barrieren zwischen den Welten durchbrechen. Ob sie jemanden geliebt hätte? Nein! In ihrem Volk sei es nicht üblich, sich zu verlieben und zu paaren, bevor man nicht 80 Jahre alt sei. Sie war gerade 77 Jahre alt, und daher noch zu jung, aber in den letzten Jahren wuchs in ihr die Vorfreude darauf, und sie schwärmte schon für den einen oder anderen Jungen, träumte von zärtlichen Berührungen und mehr. Eine zarte Röte bedeckte ihre Wangen, als sie das sagte. Und gerne würde sie eines Tages heiraten und Kinder kriegen. Aber dieser Wunsch konnte sich nur erfüllen, wenn sie es tatsächlich wieder in ihre Welt zurückschaffen würde.

»Ich verstehe! Schnurrrr«, sagte der Feline. »Und wie sieht es bei euch Menschen aus in Sachen Liebe? Wartet jemand auf euch?«
Egil antwortete zuerst, und seine Stimme klang bitter, als er sagte: »Nein! Jungfrau! ...wohl für den Rest meines Lebens!« Daraufhin warf er Sabine einen eindeutigen Blick zu, den die Heilerin gekonnt ignorierte.
Schnell ging ich dazwischen und erwähnte Sally, die erste Liebe in meinem Leben. Heiraten? Kinder kriegen? Joa, gerne, sollten wir es jemals wieder zurück auf den blauen Planeten dort am Himmel schaffen, und er auch weiterhin bewohnbar sein.
Tar sagte mit leiser, trauriger Stimme: »Die Einzige, die ich jemals geliebt habe, ist schon seit vielen hundert Jahren tot. Seitdem ist mein Herz erkaltet und ich bin mir sicher, dass ich niemals mehr jemanden lieben werde. Ich bitte um Entschuldigung, aber das ist nicht mein Thema. Bitte fragt mich nicht weiter danach.« Natürlich respektierten wir das und ließen ihn in Frieden.
Und schließlich beantwortete auch Sabine die Frage. Wie sie mir schon mal unter vier Augen erzählt hatte, gab es für sie immer nur Arbeit, seit dem Absturz des roten Mondes, als sie elf Jahre alt gewesen war. Vor sechs Jahren gab es da einen jungen Mann in Burnville. Sie lernten sich kennen, sie mochten einander, verbrachten einige schöne Nächte miteinander und hatten ein paar heiße Sommerwochen. Doch bald merkte sie, dass die Liebe sie von ihrer Arbeit ablenkte, sie ihre Pflichten vernachlässigte. Zu der Zeit brach in Burnville gerade eine kleine Pocken-Epidemie aus, und sie hatte reichlich zu tun. Augenblicklich beendete sie die Beziehung und stellte die Pflicht über die Liebe. Ein paar Wochen lang fragte sie sich, ob sie das Richtige tat, aber sie wurde von der Arbeit abgelenkt und hatte den Herzschmerz bald erfolgreich verdrängt. Und seitdem hat sie nie wieder einen Freund gehabt oder nur mit Jungs geflirtet. Sie bezweifelte stark, dass sie jemals eine Familie gründen würde.«
Valdyn ging auf die Heilerin zu, nahm ihre Hand und meinte: »Schnurrr. Das solltest du aber! Lass die Liebe in dein Herz, Sabine. Ein Leben ist zu wertvoll, um es ohne Liebe zu verbringen! Schnurrrr!« Dann ging er auf seinen Platz zurück und ließ eine völlig verdutzte Sabine zurück, die ihm nachdenklich hinterher schaute.

Inzwischen hatten wir den Wald durchquert und flogen als nächstes über den Sumpf hinweg. Dann erreichten wir den Fluss, und Sabine bat mich, die Flugscheibe kurz anzuhalten. Kaum standen wir auf dem Boden, schon fragte die Heilerin, ob jemand etwas gegen eine halbstündige Pause einzuwenden hätte. Sie würde gern baden und sich vom Schmutz der Reise befreien.
»Was, hier draußen? Jetzt? Du hättest auch den Baderaum im Gasthaus Gemstone benutzen können«, meinte Egil etwas angefressen.
»Ja vielleicht hätte ich das. Doch die Badezuber der Zwerge sind mir zu klein und ich würde mich gern im Wasser ausstrecken, wenn es dir nichts ausmacht. Außerdem macht es unter freiem Himmel viel mehr Spaß. Das habe ich zuletzt als zehnjähriges Kind gemacht und würde es gern wiederholen. Ihr würdet mir damit eine große Freude machen«, antwortete die Heilerin.
»Grrrr. Nur unter einer Bedingung!«, sprach der Feline.
»Lass mich raten, Katerchen. ...wenn du nicht mitmachen musst?«, riet Egil ins Blaue hinein.
»Genau!«, fauchte Valdyn lachend.
»Gut, dann machen wir eine Pause.« Ich war einverstanden, und ein Bad würde auch mir gut tun.
»Und was ist, wenn im Wasser gefährliche Wesen sind, die nur darauf warten, dein zartes Fleisch kosten zu dürfen?«, fragte Egil jetzt.
»Solange du nicht mit mir im Wasser bist, wird das wohl kaum passieren«, konterte Sabine unbeeindruckt.
Egil wurde lauter, als er antwortete: »Das hat nichts mit mir zu tun! Wilde Natur? Gefährliche Tiere? Waldmond?«
Sabine ließ sich nicht aus der Ruhe bringen: »Monsterauge? Kartenzeichner? Mystische Karte? Wir werden schon nicht überrascht, und passen auf.«

Sabine setzte ihren Rucksack ab, kramte ein Handtuch und einige kleine Fläschchen und Tiegelchen heraus, und machte dann Anstalten, uns zu verlassen. Auf unseren fragenden Blick hin meinte sie, sie hätte nicht vorgehabt in ihrer Kleidung zu baden und benötige daher ein wenig Privatsphäre. Sie ging in Richtung eines größeren Busches, wo sie vor Blicken geschützt war. »Kommst du, Selena?«, rief sie der Sylphe zu. Diese wusste nicht so recht, ob sie mitgehen sollte, lächelte schüchtern in unsere Richtung, und ging dann langsam hinter der Heilerin her.
»Buzzurk! Nimm wenigstens den Stinkpilz mit!«, rief Egil ihr hinterher, aber sein Ruf verhallte ungehört. »Das kann doch wohl nicht wahr sein! Immer spielt sie die Ernste, Unnahbare, die Stimme der Vernunft. Und dann wird sie plötzlich wieder zum kleinen Mädchen... für ein Bad in einem womöglich gefährlichen Fluss! Wie unvernünftig kann man nur sein?«
»Hast du eben „Buzzurk“ gesagt?«, fragte ich den Krieger.
»Was? Ja, kann schon sein.«
»Und was heißt das?«, wollte ich wissen.
»Keine Ahnung! Das hab ich von den Zwergen. Ich schätze so was wie „Verdammt!“, „Verflucht!“«
»Und warum sagst du das dann nicht einfach?«
»Klingt besser... Sag mal, ist das hier gerade ein wichtiges Gespräch, Lunsi?«
»...« Was sollte ich darauf schon antworten?
»Genau! Valdyn, tu mir bitte einen Gefallen! Wenn du schon nicht badest, kannst du dann BITTE vernünftig sein und meine Tasche mit dem Pilz in Sabines Nähe bringen? Und wenn du schon einmal dort bist, dann auch gleich auf Monster aufpassen und Alarm schlagen, wenn du etwas Gefährliches siehst?«
»Aber gerne! Schnurrrr!«, antwortete der gutgelaunte Katzenmensch.
»Danke! ...aber nicht spannen, hörst du?«, rief der Krieger hinterher.

Die Frauen waren verschwunden, Valdyn hielt Wache, und nun konnten auch wir ein kurzes Bad nehmen. Egil, Tar und ich, wir zogen uns komplett aus und stiegen ins Wasser. Es war wärmer als erwartet, und ich konnte es ganz gut darin aushalten. Ich beeilte mich mit dem Waschen, hatte jedoch ganz gut Arbeit. Vor allem meine Haare waren so richtig fettig geworden und hatten dringend etwas Pflege nötig. Kurz tauchte ich unter, und dann beeilte ich mich, das Wasser wieder zu verlassen. Dennoch war ich erst nach Tar und Egil fertig. In der Ferne hörte ich zwei Frauenstimmen jauchzen, und konnte auch ein leises Planschen vernehmen.
»Das nennen die baden. Ich nenne das herumtollen!«, sagte der Krieger nun.
»Reiß dich zusammen, mein Freund«, sagte ich leise in Richtung Egil, damit Tar es nicht hören konnte. »Du besserst deine Chancen bei ihr nicht, wenn du ständig mit ihr streitest.«
»Ich will ja eigentlich gar nichts von ihr. Ich will bloß nicht als Jungfrau sterben, und hab nicht gerade viel Auswahl.« Egil zwinkerte mir verschwörerisch zu.
Ich war alles andere als begeistert von seiner Reaktion. »Wie... nett von dir! Hat sie das verdient?«
»Gestern Abend hast du noch gesagt, ich solle sie sofort flachlegen!«
»Da war ich besoffen, das zählt nicht. Jetzt hab ich einen klaren Kopf und finde das fies von dir!«
»Nein, Lunsi. Versteh mich nicht falsch. Sabine ist klasse! Ich mag sie wirklich, aber sie will mich nicht. Ich bin ihr zu jung, sie nimmt mich nicht ernst und sie hat gerade selbst gesagt, dass sie kein Freund der Liebe ist.«
»Nein, Egil! DU nimmst sie nicht ernst! DU siehst in ihr nur eine mögliche Beute für eine Nacht! DU stichelst immer nur und bist gemein, anstatt auf ihre Gefühle einzugehen und dir mal Gedanken darüber zu machen, was SIE eigentlich will. Vielleicht passt ihr beide wirklich nicht zusammen, aber SIE hat auf diesem Mond auch nicht gerade die große Auswahl, verstehst du? Also reiß dich endlich mal zusammen und benimm dich nicht wie ein Ekel, Egil!«
»...« Der Krieger schaute mich nur verdutzt an, wusste aber nichts zu sagen...
»Genau! Du hast mir mal gesagt, ich müsse noch viel über die Liebe lernen. Ich habe aber eine Freundin, die mich liebt, sanft, ohne Anzüglichkeiten und mit gegenseitigem Respekt. Du hingegen lässt gar keine Liebe zu und benimmst dich wie ein grober Klotz! Ein Mädchen ist kein Hauklotz! Mit Gewalt, Kriegertum und derben Sprüchen kannst du vielleicht harte Kriegerinnen beeindrucken, aber bei sanfteren Frauen kommst du damit meistens nicht weit. Und sie steht überhaupt nicht auf sowas, das habe ich längst gemerkt und verstanden. Wieso du nicht? Wenn du Sabine wirklich magst, und sie schätzt und dir vielleicht sogar Hoffnungen auf sie machst, dann behandle sie endlich mal so, wie sie es verdient!«
»... Wow! Das hat gesessen!«
»Denk bitte wenigstens mal darüber nach!«

»Alles in Ordnung bei euch?«, fragte Tar nun, durch meine Worte aufmerksam geworden. »Ja, alles gut!«, sagte ich schnell. Dann trocknete ich mich ab und beeilte mich, meine Sachen wieder anzuziehen. Fast erwartete ich, dass Egil noch einmal das Gespräch sucht, aber er blieb ruhig und kümmerte sich um seine Ausrüstung, während wir auf die Frauen warteten. Es dauerte fast eine halbe Stunde, bis Sabine und Selena zurückkehrten, doch sie waren fröhlich, scherzten und lachten miteinander, als sie es taten. Es gefiel mir sehr, die beiden so glücklich zu sehen. Sabine konnte endlich ein wenig Spaß haben, und Selena fühlte sich mehr

und mehr wohl in ihrer Haut. Aber zwischen uns beiden stand noch ein Gespräch aus, auf das ich lieber verzichtet hätte, das ich aber für nötig erachtete.

Als wir wieder vollzählig waren, stiegen wir auf die magische Flugscheibe und folgten unserem Weg nach Dor Grestin. Während wir flogen, bemerkte ich, dass sich Selenas Flügel leicht bewegten, und zwar nicht nur vom Wind, sondern weil sie es war, die sie bewegte. Es schien also wirklich aufwärts zu gehen, und sie nutzte jede Gelegenheit, um es zu üben. Sie kratzte sich auch nicht mehr so oft, wie in den letzten Tagen. Womöglich konnte sie schon bald wieder richtig fliegen! Egil gab sich sehr schweigsam und schien tief in Gedanken versunken zu sein. Hoffentlich hatte ich nicht mit meiner Rede übertrieben oder ihn zu sehr gekränkt. Es mochte sein, dass es ihn mitnahm, dass der siebzehnjährige Bücherwurm, der nie viel mit anderen Menschen in Kontakt war, glaubte, ihm eine Lehrstunde in Sachen Mädchen geben zu können, während er, der kontaktfreudige Krieger, noch nicht vom Kelch der Liebe kosten durfte. Andererseits dachte ich mir: Wer austeilt, muss auch mal einstecken können, und in den vergangenen Wochen hatte Egil sehr viel ausgeteilt. Ich hoffte, dass sich alles wieder einrenken würde. Sabine hingegen schien richtig glücklich zu sein, und sie lächelte in einem fort. Das Bad schien ihr sichtlich gut getan zu haben, und irgendwas sagte mir, dass auch Valdyns einfühlsame Worte dafür verantwortlich waren.

Dann erreichten wir Dor Grestin und machten uns sofort auf den Weg zur Ratshalle. Auch an diesem Tag grüßte man uns freundlich und besonders wohlwollend. Offenbar hatte die frohe Kunde sich auch in der grünen Stadt schon verbreitet. Klar, dachte ich mir, immerhin hat Leira alles selbst miterlebt und konnte aus erster Hand berichten. Obwohl: Beim Treffen zwischen Kire und Dorina war sie nicht dabei gewesen... Leider trafen wir sie in der Ratshalle nicht an, sondern liefen sogleich Ketnar über den Weg. Bei unserem Anblick erschien ein Lächeln auf seinem Gesicht, und er rief: »Schön, euch zu sehen! Wie ich höre, habt ihr einiges durchgemacht, um unseren Familienfrieden wiederherzustellen. Bitte nehmt meinen tief empfundenen Dank dafür entgegen! Ich werde demnächst meinem Vater einen Besuch abstatten, denn ich kann noch immer nicht ganz glauben, dass er sich einsichtig gezeigt hat.«
»Gern geschehen, Ketnar! Ist Leira wohlauf? Wir haben ihr eine Menge zu verdanken!«, sagte ich.
»Ja, es geht ihr gut. Sie ist unterwegs und sammelt einige Kräuter. Ich richte ihr gern eure Grüße aus, meine Freunde.«
»Das ist sehr nett, danke! Dürfen wir dich womöglich um einen Gefallen bitten?«
»Selbstverständlich! Was kann ich denn für euch tun?«
»Kire meinte, wir sollten dich mal nach „Ruinen“ fragen. Ihr hättet da etwas entdeckt, was er gern mit uns teilen wollte. Magst du uns etwas darüber erzählen?«
Der Zwerg dachte einen Augenblick nach. »Nun, da ihr meiner Familie einen so großen Dienst erwiesen habt, werde ich mit euch eins unserer bestgehüteten Geheimnisse teilen.« Er zögerte kurz. »Offensichtlich ein nicht gut genug gehütetes Geheimnis!«, lachte er schallend. Dann wurde er wieder ernst und meinte: »Vor einem Jahr hat einer unserer fähigsten Kundschafter die Überreste einer Zivilisation entdeckt, die schon Jahrtausende vor unserer Landung hier untergegangen sein muss. Dreblin, so sein Name, fand die Ruinen in einer der gefährlichsten Gegenden des Mondes. Er ist dorthin zurückgekehrt, um ihre Geheimnisse zu erforschen, aber schon seit langer Zeit ist er überfällig. Wenn ihr die Ruinen aufsuchen wollt, sie liegen in nordnordwestlicher Richtung von Dor Grestin! Mehr wissen wir auch nicht, denn wie gesagt ist es dort sehr gefährlich!«

Wir bedankten uns bei dem sympathischen Zwerg und verabschiedeten uns bald darauf. Als wir wieder unter freiem Himmel waren, sprachen wir kurz darüber, ob wir heute noch zu den Ruinen aufbrechen, oder das auf den nächsten Tag verschieben. Da noch nicht einmal Mittagszeit war, und wir sonst nichts zu tun hatten, entschlossen wir uns zum sofortigen Aufbruch. Amüsant fand ich zwei Begegnungen, die wir auf dem Weg zum nördlichen Ausgang der Stadt hatten. Es waren zwei Zwerge, deren Auffassung gar nicht unterschiedlicher sein konnte. Der eine, ein gut gelaunter Passant, sagte: »Seht euch nur um in unserer Stadt, und ihr werdet erkennen, dass diese Welt nicht nur Gefahr, sondern auch viel Schönheit bereithält!« Das sahen wir ganz ähnlich! Mir gefiel Dor Grestin auch irgendwie besser. Aber es gab auch andere Meinungen: Ein Zwerg, offenbar ein Bürger aus Dor Kiredon, schimpfte wie ein Rohrspatz, als er sagte: »Diese Stadt sieht aus wie ein Rübenfeld! Unglaublich! Hoffentlich kann ich meine Einkäufe bald erledigen und in den Schutz Dor Kiredons heimkehren.« Letztendlich musste jeder so leben, wie er es wollte. Wichtig war nur, dass jeder die Wahl hatte, sein Leben so zu gestalten, wie er es sich vorstellte... Sollte dieser Mond tatsächlich meine neue Heimat werden, dann würde ich mich auf jeden Fall für Dor Grestin entscheiden. Ich mochte die grüne Stadt sehr gern und fühlte mich ausgesprochen wohl dort. ...außerdem hatte ich das Gefühl, dass ich mich in Kires Stadt das eine oder andere Mal zu oft geschämt hatte...

Wir verließen Dor Grestin, und schlugen einen Weg nach Nordnordwesten ein. Den ersten Teil unserer Reise konnten wir auf der Flugscheibe fliegend zurücklegen, aber bald folgte ein sehr dichtes Waldstück, und wir mussten zu Fuß gehen. Hier war es schwierig, die Richtung beizubehalten, da kaum ein Lichtstrahl durch das dichte Blätterdach drang und den Boden erleuchtete. Dank unseres Kompasses kamen wir dennoch weiter

voran, und Feinde ließen sich auch nicht blicken. Ich nutzte die Chance und ließ mich ans Ende der Gruppe zurückfallen, wo Selena neben Valdyn den Abschluss bildete. Ich griff die Sylphe sachte am Arm und hielt sie kurz auf, ließ meinen Gefährten ein paar Schritt Vorsprung, damit ich mit ihr unter vier Augen sprechen konnte. Sie schaute mich fragend an.
»Selena, ich möchte mit dir kurz über gestern Abend sprechen«, sagte ich zu ihr auf Sylphisch, so dass der Kater mit den guten Ohren uns nicht verstehen konnte.
»Über welchen Teil von gestern Abend?«
»Du weißt schon...« Ich wurde schon wieder rot. »Ich brachte dich aufs Zimmer... Mein Verhalten... Der Kuss!«, platzte es schließlich aus mir heraus.
Nun wurde auch die Diebin rot. »Ja, der Kuss. Du warst krank, oder?«
»Betrunken! Glaube mir, das passiert mir nicht oft. Es war in meinem Leben erst das zweite Mal!« Ich sprach schnell weiter, bevor die Erinnerung an Großvaters Tod, der Grund für das erste Mal, wieder an die Oberfläche kommen konnte. »Kennt dein Volk keinen Alkohol?«
»Meine Schwester und ich kennen ihn aus Geschichten, aber ich habe ihn nie probiert. Denn in den Geschichten wurden die Menschen, und auch die Sylphen davon sehr krank. Sie wussten nicht mehr, was sie tun und taten lauter merkwürdige Dinge, an die sie sich hinterher nicht mal mehr erinnern konnten. Daher haben wir das niemals probiert.«
»Die Menschen werden nicht krank, sondern nur berauscht. Die Auswirkungen sind aber dieselben, wie du gesagt hast. Alkohol senkt die Hemmschwelle, erhöht den Mut und lässt uns Dinge tun, die wir sonst niemals tun würden.«
»Wie... Freunde küssen!?«
»Unter anderem...« An den Rest von gestern Abend wollte ich lieber nicht denken...
»Dann tut dir der Kuss leid? Du würdest mich niemals küssen wollen?«
»Nun, ähm... Unter anderen Umständen... Vielleicht...« Das Gespräch ging eindeutig in die falsche Richtung. Wie kam ich da nur wieder raus?
»Schade!«
»W-Was?«, hatte ich mich gerade verhört? Das hatte sie jetzt nicht wirklich gesagt, oder?
»In meinem Volk küssen sich gute Freunde sehr oft. Meine Schwester und ich haben uns immer geküsst, bei jedem Willkommen und bei jedem Abschied. Ich habe es immer sehr geliebt und es fehlt mir.«
»Oh... Das wusste ich gar nicht! Bei uns küsst man sich eigentlich nur, wenn man sich wirklich liebt, und mit jemandem zusammen sein will.«
»So wie du und Sally?«
»Ja, genau so!« Endlich lief das Gespräch wieder vernünftig...
»Und ihr küsst euch auf den Mund?«
»Ja. Manchmal lassen wir dann auch unsere Zungen miteinander spielen. Das ist besonders schön.« Wohlige Schauer liefen mir über den Rücken, als ich daran dachte, wie Sally und ich uns geküsst hatten.
»Das glaube ich dir. Meine Zunge ist ganz empfindlich, das stelle ich mir schön vor. Und was bedeutet ein Kuss auf die Wange?«
»Das ist mehr so ein Kuss... unter guten Freunden...« Äh... Moment? Lockte sie mich gerade in eine Falle?
»Wie zwischen uns gestern?«
»Äh... ja!?« Verdammt! Sie hatte Recht... Eigentlich war es ganz harmlos gewesen... und jetzt?
»Und der tut dir leid? Dafür möchtest du dich entschuldigen? Sind wir denn keine guten Freunde?«
»Doch schon... Auf jeden Fall! Na ja, wir haben uns bisher nie geküsst und ich hielt es für sehr unpassend, da ich auch nicht bei klarem Verstand war. Ich habe dich überfallen und das tut mir leid! Dafür möchte ich mich entschuldigen, ja.«
»Schon gut! ... Lunselin, vom ersten Moment an warst du mein bester Freund hier. Du hast mich gerettet, du hast mich aufgenommen, hast an mich geglaubt, mich zur Ausbildung gebracht, so viel für mich getan. Du hast mir eine Chance gegeben, mich zu beweisen, hast mich sogar gegen Egil verteidigt, mich vor dem Tod bewahrt und mir immer und immer wieder Hoffnung gegeben, wo eigentlich längst schon keine mehr war. Und nun hast du sogar meine Flügel geheilt! Wenn einer mich küssen darf, dann bist du das!«, sagte sie lächelnd.
»Danke, Selena! Dann bin ich beruhigt. Ich wollte nicht, dass das zwischen uns steht!«
»Steht es nicht. Damit du es weißt: Wärst du nicht in Sally verliebt und gäbe es keine Hoffnung mehr für eine Rückkehr in meine Heimat, dann hätte ich dich schon längst geküsst.«
»W-Wie bitte?« Das verschlug mir glatt die Sprache...
»Ich hätte mir sehr gewünscht, mit dir die ersten Erfahrungen in der Liebe zu machen und deine Hände auf meiner Haut zu spüren.« Ich fühlte, wie mir erneut die Röte in die Wangen stieg. »Aber ich weiß, dass das nicht geht, dass du Sally gehörst und nur sie liebst. Also werden wir nur Freunde bleiben!«
»...O-Okay!«
»Aber ich möchte dich eins fragen, Lunselin. Und bitte sag mir die Wahrheit: Wenn du Sally nie kennengelernt hättest, und die Umstände anders wären, könntest du dir dann vorstellen, mit mir zusammen zu sein? Magst du mich?« Au weia... was sollte ich jetzt nur sagen?

»Die Wahrheit... Mmmhh... Ich liebe Sally... Sie ist ein Mensch wie ich... Daher habe ich nie über dich und mich nachgedacht... Es ist schwer zu sagen, ob ich mich in dich verliebt hätte. Aber ich mag dich auf jeden Fall. Vielleicht hätte es mit uns funktioniert? Aber genau sagen kann ich das nicht.«
»Das verstehe ich. Danke! Deine Worte bedeuten mir sehr viel! Ich bin voller Sehnsucht und kann es kaum erwarten, die Liebe zu spüren.«
»Oh Selena, ich hoffe sehr und wünsche dir, dass du nicht mehr lange warten musst!«, sagte ich gerade, als Sabine zu uns kam und lachend meinte: »Was turtelt ihr beide denn hier herum? Kommt, lasst uns aufschließen!«
»Was heißt turtelt?«, fragte mich die Sylphe leise.
Ich lachte und antwortete: »Verliebte Gespräche führen!«, woraufhin Selena mich mit einem sehr schelmischen Blick bedachte und vergnügt kicherte... Wir beeilten uns, den Rest der Gruppe wieder einzuholen, und ich hatte viel, worüber ich nachdenken konnte. Hoffentlich erfuhr Egil niemals von Selenas geheimen Wünschen und Sehnsüchten...

Bald darauf wurde es höchste Zeit, sich wieder dem Ernst unserer Situation zuzuwenden. Wir waren von Fluchwespen verschont geblieben und hatten Zeit für Gespräche gehabt, aber nun standen wir vor einem ganzen Feld voller Pflanzen mit diesen langen, peitschenden Tentakeln, vor denen uns Leira gewarnt hatte. Es sah überaus gefährlich aus, als sie in unserer Nähe zum Leben erwachten und wie wild um sich schlugen. »Wir dürfen uns von ihnen nicht treffen lassen!«, rief Egil in diesem Moment. Womöglich konnten wir die Pflanzen einfach umgehen? Ich schlug es vor, und wir wanderten eine ganze Weile daran entlang, fanden aber keinen Weg hindurch. Tar streckte plötzlich den Arm nach vorne und rief: »Da, schaut euch das an. Da stehen Mauern. Es sieht aus wie ein halb verfallener Turm! Das müssen die Ruinen sein, von denen Ketnar sprach!« Okay... aber wie kamen wir dorthin? Wir suchten noch eine Weile weiter, und dann fanden wir eine Möglichkeit. Da gab es zwei hohe Bäume, die direkt nebeneinander standen, aber so groß waren, dass die Tentakel nicht bis auf den Boden reichten. Es mochte möglich sein, zwischen den beiden Stämmen hindurch zu krabbeln. Dahinter war genug Platz, so dass wir einigermaßen sicher bis zu den Ruinen gehen konnten. Zumindest sah es von unserem Standort so aus... Also dann krabbeln. »Fein! Da hat sich das Bad ja so richtig gelohnt!«, seufzte Sabine. »Wir können es auf dem Rückweg gern wiederholen!«, antwortete Egil. Sabine zog erstaunt die Augenbrauen hoch, sagte aber nichts weiter dazu.

Dann ging es los, und wir krabbelten unter den Tentakeln drunter her. Ich hatte Angst, dass sie mich dennoch irgendwie treffen könnten, und blieb mit dem Bauch ganz am Boden. Egil und Valdyn waren die Ersten, dann folgten Sabine und ich. Selena und Tar bildeten den Abschluss. Gut, dass Selenas Flügel nicht getroffen wurden! Ich wollte nicht wissen, was sonst geschehen wäre... Abgesehen davon, dass Tar und ich über Steine in den Hosen klagten, uns aber niemand zuhörte, ging es uns allen gut. Nur Sabines weiße Robe war sehr schmutzig geworden und würde es wohl noch eine Weile bleiben. Langsam und vorsichtig gingen wir voran, näherten uns den Ruinen. Überall schlugen Peitschen nach uns, zum Glück blieb uns aber ein gangbarer Pfad, auf dem wir nicht getroffen werden konnten.

Schließlich hatten wir es geschafft und standen vor den Ruinen. Sie mussten wahrlich uralt sein, und ich fragte mich, was für eine Zivilisation wohl dort gelebt hatte. Die verfallenen Türme zeugten von einer meisterlichen Baukunst, und obwohl man ihnen ansah, dass sie tausende Jahre alt sein mussten, hatten einige von ihnen der Witterung des Waldmonds über all diese Äonen hinweg getrotzt. Wir legten mühsam mit unseren Waffen einen überwucherten Eingang frei und traten ins Innere des Bauwerks. Von Zwergen fanden wir keine Spuren.
»Grrrr, wartet mal. Was machen wir, wenn das Ding einstürzt, während wir drin sind? Knurrr«, fragte der Feline in die Runde.
»Beten wir, dass das nicht geschieht! Wir müssen dort rein. Von außen können wir nicht viel erkennen!«, antwortete ihm der Krieger.
Sabine wollte wissen: »Soll ich draußen warten? Falls jemand sich innen verletzt, kann ich ihn heilen...«
»Und wenn wir dich drinnen brauchen?«, fragte Egil. »Wir bleiben besser alle zusammen!«
Alle waren einverstanden, und so schritten wir langsam und behutsam voran.

Wir standen in einer riesigen Eingangshalle. In der Mitte der Halle hielten massige Felssäulen die Decke, und die Wände schienen aus einem seltsamen, grau-schwarzen Stein zu sein. Es hingen auch vereinzelt Lampen an der Decke, aber sie waren alle dunkel, so dass wir auf meinen Sonnenhelm zurückgreifen mussten, als wir weiter in die Halle vordrangen. »Ich kann mir nicht vorstellen, dass hier irgendwas noch funktioniert!«, meinte Tar. Einige Schritte weiter zog etwas unsere Blicke auf sich: Ein großes, grünes Tor aus Metall. Der Kartenzeichner sagte, dass es dahinter weitergehen musste, aber leider war das Tor verschlossen, und wir konnten auch keinerlei Öffnungsmechanismus erkennen. Zu schade! Also mussten wir uns weiter umschauen und hoffen, dass es einen anderen Zugang gab. Zur Sicherheit zauberte ich meine drei Standardzauber. Wer wusste schon, was sich im Laufe der Jahrtausende hier eingenistet hatte?

Gerade, als wir uns weiter umsehen wollten, brach plötzlich der Boden unter Valdyn und Egil ein, und die beiden stürzten durch ein Loch in die Tiefe. »Seid ihr in Ordnung?«, rief Sabine in das Loch!
»BUZZURK!«, hörte ich jemanden von unten schreien.
»Rooaaar! Uns geht es gut, abgesehen vom Schrecken und ein paar Kratzern.«
»Valdyn? Hattest du die Seile in deinem Rucksack? Wirf mir eins hoch, dann ziehen wir euch raus!«, rief ich nun nach unten.
»Passt auf, dass ihr hier nicht auch noch runterpurzelt!«, rief Egil. »Hier ist es stockfinster und ich sitze bestimmt in einer dicken Staubschicht.«
»In Ordnung. Valdyn, wann kommt das Seil?«, rief ich, erntete aber keinerlei Reaktion darauf.
»Valdyn? Bist du noch da?«, hörte ich Egil von unten fragen. Wo war der Feline hingegangen?
»Knurrrr. Lunselin, kannst du mit den anderen hier runterkommen? Hier steht irgend so eine seltsame Maschine, ich kann aber nicht sagen, wozu sie gut ist. Knurrrr«
»Woher weißt du das? Ich sehe hier nicht einmal die Hand vor Augen!«, sagte Egil zu seinem Gefährten.
»Nelvin nannte es „Nachtsicht“. Warte auf Lunsi! Schnurrr«

Wann hatte ich nochmal Valdyn erlaubt, mich Lunsi zu nennen? Daran konnte ich mich gar nicht erinnern. Na hoffentlich war das nicht an meinem Suff-Abend geschehen. Aber das musste warten! Ich beeilte mich, den Levitationszauber zu sprechen, und ließ Tar, Selena, Sabine und mich selbst sanft nach unten schweben. Mit dem Sonnenhelm erhellte sich nun auch der Raum, und er war wirklich von einer dicken Staubschicht bedeckt. In einer Ecke stand ein seltsames Gebilde: Es war etwa einen Schritt hoch und von silberner Farbe, hatte eine zylindrische Gestalt und einen Deckel in Form einer orangefarbenen Kuppel, die zum Zeitpunkt unseres Eintreffens geöffnet war. Darin befand sich die Fassung für einen vermutlich kugelförmigen Gegenstand. Vom unteren Teil der Maschine führten dicke Leitungen an allen vier Seiten in den Boden und verschwanden darin. Der Rest des Raums war leer, abgesehen von einigen Steinbrocken, die von den Wänden und natürlich aus der Decke gebröselt waren.
»Sabine, ich habe ein Problem«, sagte Egil jetzt. »Ich fürchte, ich habe mir bei dem Sturz den Knöchel verstaucht. Ich bin auf einem der Steine gelandet und umgeknickt.«
»Ich schaue es mir sofort an, zieh bitte schon mal den Stiefel aus. Schaut ihr doch mal, ob ihr herausfinden könnt, wie diese Maschine funktioniert«, antwortete die Heilerin.
»So wie das aussieht, steht dieses Ding schon eine Ewigkeit hier. Ich kann mir nicht vorstellen, dass das Gerät erweckt werden kann!«, meinte Tar.
»Außerdem scheint es mir so, als benötigte man einen Schlüssel, einen Gegenstand oder irgendeinen Aktivierungsmechanismus, um das Gerät in Gang zu setzen«, ergänzte ich Tars Bericht. Ich gebe ja nicht gerne schnell auf, aber es gab hier einfach nichts, was man verwenden konnte.
Während Sabine Egils Knöchel abtastete, und ihm Glück bescheinigte, dass er nicht gebrochen war, untersuchte ich die Maschine genauer, konnte jedoch beim besten Willen nichts finden, was ich mit ihr hätte tun können. Auch Tar war ratlos, und Valdyn hatte ebenfalls keinerlei Ideen.

Bald gaben wir auf und warteten darauf, dass Egil wieder laufen konnte. Sabine nutzte gleich zwei Heilsprüche, und dann durfte der Krieger seinen Stiefel wieder anziehen. Das war auch besser so, denn seiner Socke entströmte ein unfeiner Geruch. Er sah, wie ich die Nase rümpfte, und lachte: »Beim nächsten Bad reinigen wir besser nicht nur unsere Körper, sondern auch unsere Kleidung!«
Dann stand er auf, belastete seinen Fuß ein wenig und meinte: »Fühlt sich an, wie neu!«, dann ging er auf Sabine zu, umarmte die verdutzte Heilerin und sagte: »Vielen Dank für deine Hilfe! Ich bin froh, dass du bei uns bist, und nicht draußen auf uns wartest!«
Sabine schien nicht recht zu wissen, was sie darauf erwidern sollte und beließ es bei einem schlichten »Gern geschehen!«

Als wir uns gerade aufgestellt hatten, damit ich uns wieder nach oben levitieren konnte, ertönte plötzlich ein lautes Summen. Fünf Köpfe ruckten zur Seite und sahen erstaunt die seltsame Maschine an, sowie Selena, die unmittelbar davor stand und uns nun triumphierend anschaute.
»Wie hast du das gemacht?«, fragte Tar etwas schroffer, als beabsichtigt.
Die Sylphe erklärte uns, dass sie im Staub vor der Maschine ein kleines Stück Bernstein gefunden hat. Und als sie es in die runde Fassung im Dach der Kuppel eingesetzt hat, da schloss sich plötzlich die Kuppel und das Gerät fing an zu brummen. Tatsächlich, jetzt war die Kuppel geschlossen, und durch die vier Leitungen in den Boden wurde ein pulsierender Strom von Energie geschickt. Zwar hatten wir noch immer keinen Schimmer, wozu das Gerät diente, aber immerhin war es schon mal aktiv. Vielleicht konnten wir den Rest ebenfalls herausfinden.
»Moment, sagtest du Bernstein? Etwa solche Bernsteinkugeln, wie wir sie zu Dutzenden in Kires Schatzkammer gefunden haben?«, fragte ich Selena neugierig.
»Ja, genau so einer war es!«, bestätigte sie.
»Gut gemacht, Selena! Mmmh, vielleicht sind die Bernsteinvorkommen auf dem Mond doch nicht so nutzlos, wie wir gedacht haben«, sinnierte ich.

»Das würde Sinn ergeben!«, meinte Tar. »Eine uralte Zivilisation auf dem Waldmond musste schließlich das benutzen, was verfügbar war. Womöglich sind ihre Technologien auf Bernsteine ausgelegt?«
»Das wäre unglaublich!«, sagte Sabine. »Kommt, lasst uns nach oben schweben und schauen, ob wir noch mehr finden!«

Gesagt, getan. Und wir staunten nicht schlecht, als wir oben ankamen. Die Lampen, die an der Decke hingen, leuchteten plötzlich. Zumindest die meisten von ihnen, denn eine flackerte nur unstet, während eine andere zerstört war und daher auch nicht leuchtete. Und die größte Überraschung war, dass das große, grüne, massive Metalltor sperrangelweit offen stand.
»Also versorgt die Bernsteinmaschine die Ruinen mit Energie!«, sprach ich das Offensichtliche aus.
»Und das nach all den Jahren! Wahrlich erstaunlich, geradezu faszinierend!«, meinte Tar andächtig.
»Roarrrr, ich habe hier etwas gefunden! Kommt mal her!«, machte der Feline auf sich aufmerksam.
Er stand nun auf der gegenüberliegenden Seite des großen Raums und schaute nach oben. Als ich näher kam, merkte ich, dass von der Decke Tageslicht hineinfiel. Da war ein großes Loch in der Decke, und auf dem Boden befanden sich die traurigen Überreste einer uralten Strickleiter.
»Glaubst du, dass es dort oben etwas zu entdecken gibt, Katerchen?«, fragte Egil nun.
»Warum finden wir das nicht heraus? Schnurrrr«
»Bringst du uns noch einmal nach oben, Lunselin?«

Aber sicher doch! Zwar ging meine Zauberkraft so langsam zur Neige, aber das war mir im Moment ziemlich egal. Wir waren hier einer uralten Spezies auf den Fersen, und ich hätte nur zu gern alles gesehen, was es zu sehen gab. Also ließ ich uns ein weiteres Mal sanft nach oben schweben. Wir kamen auf den Überresten eines einstmals prächtigen Gebäudes heraus. Dieser Turm muss mehrere Dutzend Schritt hoch gewesen sein, bevor er im Laufe der Jahrtausende verfiel. Wir sahen uns um, und bemerkten einige Wandmalereien in Form von geometrischen Symbolen, konnten aber nicht besonders viel damit anfangen. Außerdem hatten wir eine wunderbare Aussicht über das ganze Umland, was wahrlich beeindruckend war. Doch mehr konnten wir nicht herausfinden. »Ich frage mich, ob es Menschen waren, die den Mond bewohnt haben«, fragte Tar in die Runde. »Ich kann das Alter des Turms nicht genau bestimmen, denn ich bin kein Archäologe, aber es kann durchaus sein, dass diese Bauwerke älter sind, als das Volk von Lyramion! Womöglich kamen die ersten Menschen unserer Welt von hier?« Das wäre einfach unvorstellbar und würde die komplette Geschichte unseres Planeten verändern. Leider hatten wir keinerlei Beweise für die Theorie und mussten weitersuchen.

Ich brachte meine Freunde wieder in die Eingangshalle, und nun kümmerten wir uns um das große Tor. Wer wusste schon, wie lange die Bernsteinmaschine ihren Dienst tat, nachdem sie aktiviert worden war. Es kam ja einem Wunder gleich, dass sie überhaupt noch funktionierte... Vorsichtig traten wir durch das Tor und sahen nur wenige Schritte später eine merkwürdige Vorrichtung. Sie war etwa zweieinhalb Schritt groß und vier Schritt breit, und sie sah aus wie ein quadratischer Käfig, begrenzt von vier senkrechten Stangen. Unten gab es eine quadratische Platte von ungefähr vier mal vier Schritt Durchmesser, und an den Seiten gab es eine Fuge, so als wäre die Platte beweglich. »Das kommt mir vor wie eine Art Transportvorrichtung!«, analysierte der Magier das fremde Gerät. »Wenn man sich auf die Platte stellt, wird man womöglich eine Etage tiefer gebracht. Aber das kann ich nur vermuten.« Egil ging voran und sagte: »Es gibt einen Weg, das herauszufinden!«, und stellte sich mitten auf die Platte. Schnell beeilten wir uns, ihm zu folgen. Bald standen wir alle sechs auf der Platte, und zunächst geschah nichts. Aber dann fing sie an, sich sanft nach unten zu senken und uns tatsächlich in ein tieferes Stockwerk zu bringen. Wahrlich erstaunlich! Sabine sagte: »Unfassbar! Warum haben wir auf Lyramion so etwas nicht? Nicht mal der alte Lebab konnte so etwas in seinem Turm konstruieren – und da wäre es definitiv brauchbar!«
»Erinnere mich bitte nicht an diesen Turm!«, antwortete ich ihr. »Wir kennen das nicht, aber die hier hatten das schon vor tausend Jahren... Eine intelligente und kulturschaffende Zivilisation!«

Leider eröffnete sich uns nun ein Problem, denn als wir alle diese seltsame Platte verlassen hatten, schwebte sie wieder geräuschlos nach oben... Erstens war sie damit nicht mehr für uns nutzbar, und zweitens versperrte sie uns auch den Weg zum Ausgang. Da niemand eine Möglichkeit fand, die Vorrichtung wieder zu uns herunterkommen zu lassen, gab es für uns nur noch eine einzige mögliche Richtung: Vorwärts! Hoffentlich gab es einen zweiten Ausgang, denn sonst wären wir hier drin gefangen und würden ziemlich elendig verhungern und verdursten. Tar sah das allerdings ein wenig anders, denn er meinte, dass die Wände der Ruinen teilweise so marode seien, dass es durchaus machbar wäre, sie zur Not mit einer Spitzhacke einzureißen. ...oder per Magie, sollte es notwendig sein. Das klang nach einem Ausweg in der Not und beruhigte mich ein wenig.

Wir schauten uns weiter um, konnten aber auf den ersten Blick nicht besonders viel entdecken. Teile der Decke waren eingestürzt, so dass an einigen Stellen recht große Felsbrocken auf dem Boden lagen. Vorsichtig gingen wir voran, denn wir hatten nicht vor, durch unbedachte Bewegungen neue Einstürze auszulösen. Bald erreichten wir ein weiteres Metalltor, aber es stand bereits offen und wir konnten es mühelos passieren. Wir

gelangten zu einem größeren Raum, und noch bevor wir ihn betreten konnten, warnte Valdyn uns vor Monstern. Leider konnte er uns nicht sagen, auf was wir treffen würden, dennoch war erhöhte Vorsicht geboten. Die Monster auf diesem Mond waren alle brandgefährlich... Kaum hatten wir den Raum betreten, da wussten wir die Antwort: Es waren Gizzeks! Sofort gingen wir auf sie los und waren heilfroh, dass wir durch Leira so viel über sie gelernt hatten. Der Kampf hatte gerade erst begonnen, da sah ich vor mir eine Pranke aufleuchten, und schlief sofort ein. Unsanft wurde ich geweckt und spürte einen Schmerz an meinem Hinterteil... Hatte mir da gerade jemand in den Arsch getreten? Bevor ich mich um die Frage kümmern konnte, half ich bei der Erledigung zweier Gizzeks mit. Auch Sabine war eingeschlafen, im Gegensatz zu mir lag sie aber noch auf dem Boden, und wurde erst nach dem Kampf durch Selena geweckt.
»Wer war das?«, fragte ich nun lachend. »Wer hat mir in den Hintern getreten?«
Egil prustete gleich lautstark los und zeigte lachend mit dem Finger auf mich. Als ich ihm spielerisch an den Kragen gehen wollte, rief er lachend: »Ich war es nicht. Frag mal Valdyn!« Der fauchte vor Vergnügen und rief: »Ich musste dich aufwecken, und du bist wach! Der Zweck heiligt die Mittel, oder nicht, Lunselin? Schnurrr« Nun gut, dieses eine Mal kam er damit durch...

Auch Sabine stand nun wieder auf ihren Beinen, und wir hatten die Gelegenheit, uns genauer umzusehen. Abgesehen von weiteren Steinschlägen und Wandmalereien in Form von Kreisen und Dreiecken gab es dort nur noch einen komischen, seltsam anzuschauenden, antiken Gegenstand. Als ich ihn aufheben und Tar zeigen wollte, um herauszufinden, ob er damit etwas anfangen kann, da zerfiel das Gerät unter meiner Berührung zu Staub! Damit konnten wir nun wirklich nichts mehr anfangen...

Wir verließen den Raum und gingen weiter den Gang entlang, als mir langsam aber stetig ein knirschendes Geräusch auffiel, dem wir uns mehr und mehr annäherten. Irgendwas ging hier vor, und es kam aus einem weiteren Raum, den wir nun betraten. Längst hatte das Monsterauge gemeldet, dass wir es mit feindlichen Wesen zu tun hatten, und wir waren uns sicher, dass es sich erneut um Gizzeks handeln würde. Leider kamen sie nicht allein...
»Buzzurk! Das ist eine Königin!«, schrie Egil.
»Wohin? Rückzug?«, fragte Sabine panisch.
»Grrrrr, wir können nicht zurück! AUF SIE! ROOOAAARRR!«, schrie Valdyn und griff mit dem Mute der Verzweiflung an. Tar baute sich sofort auf und ließ einen Eisschauer durch den Raum fegen, der zwei der sechs anwesenden Gizzeks beseitigte, und die anderen vier stark lähmte. Die Königin freilich, schien die Kälte nicht einmal zu spüren und hatte den Zauber vermutlich abgewehrt.
»Lasst euch bloß nicht von der Königin treffen!«, rief Sabine unseren Nahkämpfern Egil und Valdyn zu.
»Ach, echt?« Egil hackte wie ein Besessener auf die Beine und den hinteren Körper der Königin ein, während Valdyn mehr bemüht war, den Attacken der Bestie auszuweichen. Selena feuerte mit Ferrins Armbrust mitten ins Gesicht der Königin, und so bemühte ich mich, dasselbe Ziel zu treffen. Tar zauberte nun fast im Sekundentakt magische Geschosse auf die Königin ab, mehr zur Ablenkung, als um Schaden zu verursachen. Wie Leira schon sagte, waren diese Königinnen fast völlig unempfindlich gegenüber Magie. Plötzlich ging Egil zu Boden. Einer der verbliebenen Gizzeks hatte ihn eingeschläfert. Ich rannte sofort los, warf mit der Wurfaxt auf jenen Gizzek und fällte ihn damit. Als ich Egil erreichte, gab ich ihm einen Tritt ins Hinterteil und schleuderte die Axt auf einen anderen Gegner, der dem Krieger zu nahe gekommen war. Zum Glück konzentrierte sich die Königin darauf, Valdyn in die Klauen zu bekommen, verfehlte ihn aber bei jedem Versuch. Egil wachte wieder auf und fing kommentarlos an, weiter Geschnetzeltes aus der Königin zu machen. Als sie sich dann zum Krieger umdrehte, nutzte Valdyn sofort die Gelegenheit, sie zu unterlaufen, und sie mit seinem Schnellstich aufzuschneiden. Der Feline sprang in Sicherheit, die Königin ging zu Boden und der Kampf war gewonnen. Zwei kleine Gizzeks befanden sich noch im Kälteschock und wurden problemlos von Egil ums Leben gebracht, und dann waren wir die letzten verbliebenen Lebewesen in dem Raum. Geschafft!!!

Egil keuchte, als er rief: »Glückwunsch, Freunde! Wir sind die Ersten auf dem Mond, die mit einer Königin fertiggeworden sind. Und danke Lunsi, dein Tritt war nicht von schlechten Eltern! Ich werde mich bei Gelegenheit revanchieren!« Er zwinkerte mir zu und ich wusste, wie ich das zu verstehen hatte. Tar bat um eine kleine Pause, denn er musste unbedingt einen Magietrank zu sich nehmen, um für das nächste Gefecht gewappnet zu sein. Aber sonst hatten wir alle die Begegnung mit der Königin ganz gut überstanden.

Nun begutachteten wir den Raum eingehender, und bemerkten dabei die sterblichen Überreste eines Zwergs. Mehr als Knochen konnten wir allerdings nicht mehr finden, die Gizzeks hatten den Rest von ihm gefressen. Inmitten der Leiche lag ein kleiner Behälter. Ich hatte so etwas schon bei den Zwergen gesehen. Man konnte darin gerollte Pergamente sicher aufbewahren und sie vor allen Witterungsbedingungen schützen. Selbst Wasser konnte dort nicht eindringen, wenn er gut verschlossen war. Als Tar sich den Behälter nahm und ihn öffnete, schwante mir nichts Gutes. Ich vermutete, dass das dieser Waldläufer gewesen war, von dem Ketnar erzählt hatte, und der die Ruinen entdeckt und erforscht hatte. Als Tar die ersten Zeilen des Pergaments gelesen hatte, bestätigte er meine Vermutungen.

»Das sind die Aufzeichnungen eines Waldläufers mit dem Namen Dreblin. Hier steht: „Hatte Mühe, die Ruinen wiederzufinden. Dies ist wahrlich einer der gefährlichsten Teile des Waldes. Im Eingangsbereich ist es mir erwartungsgemäß nicht gelungen, weiter als bis zu dem massiven grünen Metalltor vorzustoßen. Nun ist es an der Zeit, die Kletterausrüstung zu erproben.“«
»Genau so haben wir die Ruinen vorgefunden«, sagte Sabine. »Und wenn Egil und Valdyn nicht durch den Boden gebrochen wären, dann hätten wir das Tor niemals öffnen können, und unser Weg wäre wohl schon zu Ende gewesen.«
Tar las weiter: »Nächster Absatz: „Geschafft! Die Ausrüstung ermöglichte es mir, die Außenwand des Turms zu erklimmen. Konnte kurzen Blick auf einige seltsame Wandzeichnungen werfen, dann zwang mich ein Rudel Gizzeks zum Rückzug durch eine Bodenöffnung.“«
Ich warf ein: »Bin gespannt, ob er mit den Wandzeichnungen etwas anfangen konnte.«
»Nächster Absatz: „Es ist mir gelungen, mich unter eine Metallplatte durch eine zweite Öffnung zu zwängen. Bin nun tief in die antike Anlage eingedrungen. Konnte bisher nichts Wertvolles finden, einige Tore versperren den Weg zu unerforschten Teilen der Ruinen. Auch hier sind die Wände mit fremdartigen Symbolen bedeckt. Höre Geräusche. Hoffentlich folgen mir die Gizzeks nicht.“«
Egil sagte: »Hoffentlich sind die Tore jetzt offen! Ich will hier, wenn möglich, alles sehen!«
»Nächster Absatz: „Die Symbole scheinen mir von größter Wichtigkeit zu sein! Man findet sie auch neben den Toren. Die Kugeln auf den Toren können eingedrückt werden, es passiert jedoch nichts. Vielleicht handelt es sich bei den Symbolen um ein Zahlensystem. Dreiecke könnten Zahlen symbolisieren. Bedeutung der runden Symbole unbekannt. Vielleicht Multiplikatoren? Werden nebeneinanderstehende Symbole einfach addiert? Wahrscheinlich. Rote Dreiecke könnten Zahl 1 sein, orange müsste demn...“ Und hier bricht die Schrift einfach ab. Schade, ich hätte gern mehr erfahren.«
Ich vermutete: »An dieser Stelle ist Dreblin wohl von den Gizzeks überrascht worden. Die sind so leise, dass man sie kaum wahrnehmen kann. Gut, dass er noch seine Aufzeichnungen in Sicherheit bringen konnte.«
Egil kam zu mir und Tar und fragte: »Ihr beide seid doch unsere schlausten Köpfe! Könnt ihr irgendwas mit diesen seltsamen Symbolen anfangen?«
Tar antwortete schneller als ich: »Bisher nicht. Die Wandzeichnungen habe ich nicht verstanden, und die Symbole an den Toren habe ich noch nicht gesehen. Wir sollten weitergehen!«

Es dauerte nicht allzu lange, bis wir die Gelegenheit zu einem genaueren Studium bekamen. Wir verließen den Raum, folgten dem Gang um eine Biegung und standen vor einem verschlossenen Tor. Es war aus Metall, es war groß, es war grün, und es versperrte uns den Weg. Im Gegensatz zu dem Tor im Eingangsbereich der Ruinen, gab es inmitten des Tors einige kleine Kugeln, die man eindrücken konnte. Sie waren weiß, gelb, orange und rot. Rechts neben dem Tor fanden wir dann die von Dreblin beschriebenen Symbole. Es waren Dreiecke, und zwar ein gelbes, ein orangenes und ein rotes. Sie waren nebeneinander in die Wand eingelassen und steckten in einer Vorrichtung, aus der man sie möglicherweise hätte herausnehmen können, wenn man gewollt hätte. Tar vermutete, dass das eine Kombination war, die man auswechseln konnte, möglicherweise um das Tor vor ungebetenen Gästen zu schützen. Sabine warf ein, dass es aber keinen Sinn machte, wenn die Lösung direkt neben der Tür hing. Tar erwiderte, dass man die Lösung aber entfernen konnte. Wollte man das Tor nur gewissen Leuten zugänglich machen, dann musste man sich einfach eine neue Kombination überlegen, sie den Leuten nennen, und die Lösung verschwinden lassen. Wir nennen das heute Schlüssel, aber vor tausenden von Jahren war diese Methode womöglich der sicherste Weg.

»Und wie kommen WIR jetzt durch diese Tür?«, fragte ich den dunklen Magier. Er überlegte laut: »Mmhh... Es gibt gelbe, orangene und rote Dreiecke. Und es gibt gelbe, orangene und rote Kugeln auf dem Tor. Was passiert, wenn ich einfach mal diese drei Kugeln drücke?« Er tat es, aber es passierte nichts. »Vielleicht umgekehrt?« Als er mit der roten Kugel begann, danach orange und schließlich gelb drückte, da schwang die Tür beinahe völlig geräuschlos auf. Yeah! Wunderbar! Was für ein tolles Gefühl das war, ein Jahrtausende altes Rätsel geknackt zu haben...

Wir konnten unsere Erkundung fortsetzen und betraten einen größeren Saal, glücklicherweise ohne Gizzek-Besucher. Alles, was wir finden konnten, das waren ein paar weitere, antike Gegenstände, die bei der kleinsten Berührung zu Staub zerfielen. Das hatte sich ja gelohnt... Am Ende des Saals fanden wir ein weiteres Tor. Ich machte es mir leicht und schickte gleich Tar los, um es zu öffnen. Es schien ja so einfach zu sein... war es aber nicht! Bald rief Tar uns herbei, dass er hier Hilfe benötige. Er schilderte uns das Problem wie folgt: »Auf dem Tor haben wir dieselben bunten Kugeln, wie bei dem letzten Tor. Aber die Zeichenfolge rechts daneben ist völlig anders. Wir haben ein orangenes und ein rotes Dreieck, gefolgt von zwei roten Kreisen. Ich habe schon die Kombination „rot, orange, rot, rot“ ausprobiert, sowie einige andere Kombinationen, doch nichts hat funktioniert. Ich fürchte, wir müssen diesen Code erst entschlüsseln, und aufhören zu raten...«

Wir berieten uns. Waldläufer Dreblin hatte in seinen Aufzeichnungen die Farben mit Zahlen gleichgesetzt und einfach mal so ins Blaue geraten, dass Rot gleich Eins sein sollte. Aber er konnte seine These nicht mehr überprüft haben, da er keine einzige Tür mit Hilfe des Codes geöffnet hatte. Woher hatte er also seine Theorie?

Vielleicht hatte er doch mehr aus den geometrischen Mustern an den Wänden herausgelesen, als für uns ersichtlich war. Egil mischte sich ein und meinte: »Glaubst du wirklich, dass eine Zivilisation vor tausenden von Jahren nichts Besseres zu tun hatte, als ihre Mathematik auf Wänden festzuhalten, damit Besucher sie in irgendeiner fernen Zeit entschlüsseln können? Das halte ich doch für sehr unwahrscheinlich!« Wo er Recht hatte... Sabine bestätigte Egils Aussage, denn wenigstens einer von uns hätte beim Anblick der Wandmalereien einen Sinn entdecken müssen. Selena schlug vor, dass wir sie uns noch einmal anschauen sollten, hatte dabei aber nicht bedacht, dass wir die beiden oberen Etagen nicht mehr betreten konnten. Also mussten wir selbst die Lösung finden.

Tar wagte sich voran und meinte: »Gehen wir mal davon aus, dass Rot wirklich Eins ist. Was ist dann Orange?«
»Zwei?«, riet Egil ins Blaue hinein.
Tar war damit nicht zufrieden. »Unwahrscheinlich, sonst würden nicht zwei rote Zeichen nebeneinander stehen, sondern nur ein Orangenes. Vielleicht Fünf?«
Ich warf ein: »Dreblin schrieb, dass nebeneinanderstehende Dreiecke addiert werden sollten, und dass Kreise als Multiplikatoren dienen könnten.«
»Aber das war alles nur Theorie, vergiss das nicht!«, meinte der Magier.
»Im Moment ist es aber alles, was wir haben. Also wären die zwei Dreiecke nämlich Eins plus Fünf gleich Sechs, und die zwei Kreise wären zusammen Eins plus Eins gleich Zwei. Und Sechs mal Zwei sind Zwölf.«
»In Ordnung, Lunselin. Aber wie gebe ich Zwölf in die Tür ein?«
»Was hatten wir bei der letzten Tür gehabt?«, fragte ich.
»Wir hatten ein gelbes, ein orangenes und ein rotes Dreieck nebeneinander. Ich hatte dieselbe Kombination in die Tür eingegeben, aber rückwärts, also Rot zuerst.«
»Wofür steht denn Gelb? Wenn Rot gleich Eins ist und Orange gleich Fünf, was ist dann Gelb?«, fragte Sabine.
»Ich weiß es nicht. Vielleicht Zehn? Oder eher Zwanzig? Wir wissen ja nicht einmal, nach welchem Zahlensystem diese Rasse gerechnet hat«, antwortete Tar.
»Dann probiere einfach alles aus! Wir müssen durch diese Tür kommen, denn zurück geht es nicht mehr, schon vergessen?« Sabine wirkte ein wenig ungehalten, als sie das sagte.
»In Ordnung. Zwölf wäre zwei Mal Orange und zwei Mal Rot, richtig? Aber ich muss mit Rot anfangen.«
Er drückte die entsprechenden Kugeln auf dem Tor, und tatsächlich schwang sie daraufhin auf.
»Jawoll! Klasse! Gute Arbeit, Freunde!«, rief der Krieger.
»Also merkt euch gut: Rot ist gleich Eins und Orange ist gleich Fünf. Und die Kreise sind wirklich Multiplikatoren. Jetzt haben wir es verstanden!« Tar war sehr zufrieden mit unseren Fortschritten.

Hinter dieser Tür befand sich nur noch ein einziger Raum, und sonst gar nichts mehr. Es gab keine Ausgänge, keine Leitern, Treppen, oder andere Durchgänge. Direkt vor uns sahen wir eine kreisförmige Platte im Boden mit einem Durchmesser von ungefähr zweieinhalb Schritt, jedoch ohne Fugen. Es sah nicht so aus, als wäre es so ein ähnlicher Aufzug, wie wir ihn oben bereits gesehen hatten. Valdyn fiel auf, dass in die Decke direkt darüber eine zweite Scheibe eingelassen war. Mutig stellte ich mich zwischen die beiden Scheiben, doch es passierte nichts. Was auch immer das für eine Vorrichtung war, sie war leider außer Betrieb.

Sabine kniete derweil unweit von uns auf dem Boden und schien etwas zu betrachten. Sie rief: »Schaut euch das hier mal an!«
Ich trat näher und sah ein Skelett auf dem Boden liegen. »Was ist damit?«, fragte ich sie und streckte die Hand danach aus.
»Nein, nicht anfassen!«, rief die Heilerin, woraufhin ich die Hand zurückzog, als hätte ich mich an etwas verbrannt. »Ich möchte nicht, dass es womöglich zu Staub zerfällt, bevor ich es nicht untersucht habe.«
Sie beugte sich nun vor und ging mit dem Gesicht ganz nah an das Skelett heran.
»Ist das ein Zwerg?«, fragte Egil sie.
»Nein, der Länge der Knochen nach zu urteilen, hatte es Menschengröße. Es ist kein Monster, sondern eindeutig ein aufrecht gehendes Wesen. Aber seht euch diesen Kopf an. Er passt nicht zu einem Menschen.«
»Was ist es dann?«, fragte ich. »Dieser vorstehende Mund und die kleinen Augenhöhlen erinnern mich irgendwie an eine Echse!«
»Ja, das hätte ich auch gedacht!« Die Heilerin lächelte mich an.
»Moment mal! Wir kennen doch aufrecht gehende Echsen! Glaubt ihr, dieses Morag-Pack hat sich hier herumgetrieben?«
»Schon möglich!«, antwortete Sabine ihm. »Erinnere dich daran, dass die Moraner von einer Verseuchung des Waldmonds sprachen. Woher sollten sie davon wissen, wenn sie nicht selbst hier gewesen sind?«
»Aber einer der Zwerge meinte, dass die Echsen mit der Verseuchung eher die Zwerge gemeint hätten«, hielt Egil dagegen.
»Das war seine Meinung! Aber womöglich wissen die Zwerge auch nicht alles«, entgegnete die Heilerin.
Ich holte tief Luft, bevor ich sagte: »Okay. Dann habe ich zwei Theorien. Nummer Eins: Die Moraner kamen auf den Waldmond, buddelten ein wenig hier herum, fanden diese Ruinen, und einer von ihnen ist hier

verendet, weil er, wie wir, keinen Fluchtweg mehr fand. Theorie Nummer Zwei, und glaubt mir, Leute, die gefällt mir ganz und gar nicht: Die Moraner sind die Erbauer dieser Ruinen, und ihr Volk ist damit wesentlich älter und fortschrittlicher als das von Lyramion.«
»Ganz genau!«, stimmte mir Sabine zu. »Erinnert euch an den Brief des Moraners. Darin stand „Wir sind die Mächtigeren, also sind wir auch die Wertvolleren“. Sollten sie das alles geschaffen haben, dann sind sie zweifellos die Mächtigeren!«

»Freunde, ich habe hier etwas gefunden!«, rief in diesem Moment Selena, die sich einmal mehr nicht an den Überlegungen beteiligt, sondern sich in der Zwischenzeit lieber um praktische Dinge gekümmert hatte.
Sie stand in der gegenüberliegenden Ecke des Raums vor einem großen Gegenstand. Als ich näher kam, konnte ich das Gerät identifizieren: Es war genauso eine Maschine, wie Valdyn sie im Keller dieses Turms gefunden hatte. Und auch dieses Gerät schien auf Futter zu warten, mit einer halboffenen Kuppel.
»Verd... Buzzurk!«, sagte ich mit einem Seitenblick auf Egil. »Warum haben wir nur keine von den Bernsteinbrocken eingesteckt, als wir die Chance dazu hatten?«
»Weil sie uns wertlos vorkamen, mein Freund! Deswegen...«, antwortete der Krieger resigniert.
»Ich habe einen!«, rief die Sylphe freudig und begann fieberhaft ihren Rucksack zu durchsuchen.
»Was? Woher?«, fragte ich sie, aber dann fiel es mir selbst ein. »Ich schenkte dir einen in Kires Schatzkammer! Stimmt‘s?«
»Ja! Und ich fand einen im Keller von dem Schmied, als wir nach dem Mädchen suchten.«
»Wie geil! Dann könnte das unsere Rettung sein! Hoffentlich passt der Stein, und hoffentlich funktioniert dieses uralte Ding auch noch«, meinte der Krieger voller neuer Euphorie.
»Funktioniert... wie?« fragte Tar. »Wir wissen doch gar nicht, was das ist.«
»Es befindet sich am Ende eines langen Gangs. Es wird uns woanders hinbringen«, beharrte Egil.
»Es könnte aber auch eine ganz andere Funktion haben!«, blieb auch Tar standhaft.
»Mister Negativ! Ich bleibe lieber positiv gestimmt.«

Inzwischen hatte die Sylphe einen der beiden Bernsteinbrocken gefunden und setzte ihn vorsichtig in die Fassung ein. Er passte, die Kuppel schloss sich und das bekannte Summen erklang, woraufhin wieder diese seltsamen Energien in den Boden gepumpt wurden. Kurz darauf ertönte hinter uns ein Knacken, und diese antike Vorrichtung erwachte zum Leben. Die beiden Plattformen am Boden und an der Decke leuchteten in einem orangenen, aber ruhigen Licht, während sich zwischen diesen Polen in ellipsoider Form eine Lichtkugel gebildet hatte, die von bündelförmigen Strahlen umkreist wurde. Es sah faszinierend aus, aber was war das? Vorsichtig traten wir näher und stellten fest, dass eine gewisse Anziehungskraft von dem Feld ausging. Je näher wir kamen, desto mehr zog es an uns. Zwar war es nicht schwer, ihm zu widerstehen, aber der Sog war deutlich zu spüren. Tar meinte, dass Egil womöglich Recht haben könnte. Das hier konnte durchaus ein antiker Teleporter sein. Ich merkte an, dass die Teleporter auf Lyramion vollkommen anders waren. Sie bestanden aus einem Kraftfeld mit blinkenden Lichtern und hatten keine Pole, wie dieses Feld hier. Ich konnte mir auch beim besten Willen nicht vorstellen, dass dieser Teleporter in der Gegend herumwandert, wie ich es bereits im Tempel der Gala gesehen hatte. »Mehrere tausend Jahre alt, Lunselin! Mehrere tausend Jahre!«, sagte Tar. Er meinte, dass auf Lyramion die Teleporter erst erfunden worden waren, kurz bevor er das Licht der Welt erblickt hatte. Zu der Zeit hatte diese Zivilisation den Waldmond schon längst verlassen... Es war einfach unglaublich!

Valdyn beschloss, sich mit den praktischen Dingen dieser Entdeckung auseinanderzusetzen. »Schnurrr, und wohin führt uns dieses Wunderwerk?« Es gab nur einen Weg, das herauszufinden... Der Magier wollte aber zunächst auf Nummer Sicher gehen und bat mich, ihm eine unbenutzte Waffe auszuhändigen. Ich gab ihm das letzte verbliebene Scimitar, das meine Nahkampfwaffe hätte sein sollen. Allerdings fühlte ich mich mehr und mehr wohl mit der Wurfaxt in der Hand, und mit ausreichendem Abstand zu den Monstern. Tar nahm die Waffe und warf sie in den Lichtkegel, woraufhin sie verschwand, und nicht einmal mehr auf dem Boden landete. Dann gab er uns grünes Licht, bat uns jedoch darum, unsere Waffen bereit zu machen, für den Fall, dass der Zielort des Teleporters nicht sicher war. Es war ein weiterer Schritt in die Ungewissheit. Immerhin hätte es genauso gut sein können, dass sich sämtliche Materie, die innerhalb des Feldes gelangt, schlicht und einfach auflöst, und wir alle damit unsere Existenzen beendeten. Gut, dass es nicht so war, denn sonst wäre ich heute nicht mehr hier, um davon zu erzählen...

Egil ging wie selbstverständlich als Erster und meinte nur: »Folgt mir! Sobald ihr drüben seid, geht ein paar Schritt zur Seite, damit der Nächste euch nicht umrennt...« Dann ging er mutig voran und verschwand in dem Lichtkegel. Valdyn ging als Zweiter, und Tar folgte ihm sofort. Sabine zog Selena mit, die sich ein wenig vor dem Teleporter zu sträuben schien, und dann blieb nur noch ich übrig. Vorsichtig betrat ich die Plattform. Kurz wurde es dunkel um mich, und dann dauerte es nicht einmal eine Sekunde, bis sich mein Blick wieder erhellte. Der Raum mit dem Transmitter war verschwunden, stattdessen fand ich mich in einer finsteren Umgebung wieder, in der peitschende Tentakel nach meinen Gefährten schlugen, sie aber nicht erreichten. Wir alle waren wohlauf, und auch die Waffe lag noch auf dem Boden. Ich sammelte sie ein, steckte sie weg und schaute mich

um. Tar sagte, wir seien wieder direkt vor dem Eingang zu den Ruinen. Inzwischen war die Nacht hereingebrochen. Der Himmel war wolkenverhangen und es tröpfelte ein wenig Regen auf uns herab. Mein Sonnenhelm war die einzige Lichtquelle weit und breit.

Vorsichtig gingen wir wieder bis zum Eingang der Ruinen und betraten die große Halle, die wir zuerst gesehen hatten. Das Licht war noch immer an, offenbar funktionierte die Maschine länger als gedacht, und wir konnten uns vor dem Regen in Sicherheit bringen. Es war das erste Mal, seitdem wir auf dem Mond gelandet waren, dass es regnete. Dafür wurde der Niederschlag von Minute zu Minute intensiver, er prasselte nun regelrecht auf die Steine, und wir waren gerade noch rechtzeitig ins Trockene gelangt. Wir beschlossen, die Nacht dort zu verbringen, denn bei dem Wetter in der Dunkelheit über den Mond zu wandern hätte erstens Valdyn nicht gefallen, und wäre zweitens einem Selbstmord gleichgekommen. Es war schon im Hellen schwer genug, den Tentakeln zu entkommen...

Wir verteilten einige Rationen und füllten unsere Mägen. Und es gab einiges zu besprechen. Vor allem diskutierten wir über die Herkunft der Ruinen. Waren es wirklich die Echsen von Morag, die das hier alles aufgebaut hatten? Nur warum hatten sie den Mond wieder verlassen, wo es doch Wasser im Überfluss gab, und sie sich bereits eingerichtet hatten. Sabine vermutete erneut, es könnte hier eine Verseuchung geben, von der weder die Zwerge noch wir etwas mitbekamen. Valdyn dachte daran, dass die wilde Flora und Fauna des Mondes den Echsen zu sehr zu schaffen gemacht hatte. Es blieb aber auch die Theorie, dass die Moraner nur Besucher waren, und die hier ansässige Zivilisation einfach ausgestorben war. Auf jeden Fall mussten sie sehr gebildet gewesen sein und ein enormes technisches Wissen besessen haben, denn ansonsten hätten sie so etwas wie Teleporter, Aufzüge oder diese bernsteinbetriebenen Maschinen nicht entwickeln können. Und dieses Wissen hatten sie schon vor vielen tausend Jahren besessen, im Gegensatz zu den armen Menschlein auf Lyramion. Egil fand den Widerspruch zwischen den hochtechnischen Geräten und den billigen geometrischen Formen an den Türen eher witzig. Tar meinte, dass die Echsen eben andere kulturelle Maßstäbe hatten. Für sie war es wie eine Schrift, und nur weil wir ihr Zahlensystem nicht gleich verstanden, musste es noch lange nicht primitiv sein.

Egil machte uns auf eine neue Sache aufmerksam: »Ist euch eigentlich klar, dass wir womöglich bald einer weiteren antiken Anlage dieses Volks begegnen werden?«
»Ist das so?«, wollte der Magier wissen.
»Ich denke schon! Die Zwerge sprachen davon, dass sie kurz vor dem Eindringen der Tornaks in der Mine ein „Tor aus massivem Metall“ gefunden hatten. Ich gehe jede Wette ein, dass der Erbauer derselbe gewesen ist. Und mit den Erkenntnissen hier, sind wir womöglich sogar in der Lage, das Tor zu öffnen und uns dort umzusehen.«
»Egil hat Recht!«, stimmte ich zu. »Ich glaube kaum, dass wir es hier mit mehr als einer fremden Rasse zu tun haben. Und da wir im Gegensatz zu den Zwergen wissen, wonach wir suchen müssen, können wir vielleicht auch fündig werden.«
»Vielleicht finden wir noch weitere Wunderwerke dieser antiken Rasse!«, meinte Sabine. »Ich muss gestehen, dass ich die ganze Geschichte dieser untergegangenen Zivilisation außerordentlich spannend finde. Ich wünschte nur, wir hätten keine solche Not und könnten es viel mehr genießen. Doch stattdessen muss ich immerzu an Lyramion denken...«
»Ja, das geht mir auch so!«, sagte ich mitfühlend. »Ich versuche mir manchmal einzureden, dass Shandra mich nicht auf die Mission geschickt hätte, wenn es bedeutete, dass ich nie mehr von dem Waldmond fortkomme. Es soll mir Hoffnung machen. Aber Shandra ist seit fünfzehn Jahren tot und seine Macht ist nicht unendlich groß. Ich möchte nicht verzweifeln, doch lässt sich diese Stimme einfach nicht zum Schweigen bringen.«
»Ich verstehe, was du meinst«, meinte Sabine.
»Unsinn!«, sagte Egil nun. »Ganz im Gegenteil, denn ich sehe neue Hoffnung! Wenn die untergegangene Kultur wirklich diese Echsen sind, dann betreten wir bald eine weitere ihrer Anlagen. Und vielleicht liegt irgendwo in einer dunklen Ecke ein paartausend Jahre alter Navstein herum, den sie in der Aufregung ihrer Abreise dort vergessen haben. Selena wird ihn schon finden, falls es ihn gibt, denn sie findet einfach alles und übersieht nichts! Also lasst den Kopf nicht hängen und blickt optimistisch nach vorne!
»Danke für deine lieben Worte, Egil!«, sagte Sabine. »Auch wenn es nicht leicht ist, so dürfen wir die Hoffnung nicht aufgeben. Du hast Recht. Die Echsen haben die Luftschiffe erfunden. Die Frage ist nur, wann das war!«
»Schnurrrr. Irgendwie müssen sie vom Waldmond nach Morag gekommen sein. Die Wahrscheinlichkeit ist also sehr hoch, dass sie die Schiffe bereits hatten, als sie hier waren«, machte uns Valdyn Mut.
»Genau! Die einzige Frage ist, wie gut sie aufgeräumt haben, als sie fortgingen, und ob ihnen dabei vielleicht ein kleiner Navstein versehentlich heruntergefallen ist. Und wenn Selena den findet, dann sind wir hier in null Komma nichts wieder weg!« Egil wirkte sehr zufrieden und steckte uns mit der guten Laune an.

Nach dem Essen beeilten wir uns, dass wir schliefen, denn wir wollten am folgenden Morgen früh aufstehen. Die Erschöpfung vom Tage tat ihr Übriges, und so konnte ich auch nicht mehr viel nachdenken, sondern fiel bald schon in einen tiefen, traumlosen Schlaf.

TAG 39: Geschnetzeltes mit Rührei...

Es war Sabine, die mich sanft aus dem Schlaf schüttelte, und mir damit das Signal zum Aufstehen gab. Wenigstens wurde ich nicht wieder in den Hintern getreten... Von draußen fiel bereits helles Licht herein, und so beeilte ich mich, nicht wieder der Letzte zu sein, der bereit ist. Die Stimmung war ausgelassen und gut, so gut wie schon lange nicht mehr, wie ich fand. Selena reichte mir mein Frühstück und strahlte mich geradezu an. Auf meine Frage, was sie gerade so glücklich macht, antwortete sie mir, dass sie an diesem Morgen zum ersten Mal seit langer Zeit wieder die Flügel so richtig spreizen konnte. Noch ein wenig mehr Übung, dann könnte sie versuchen zu fliegen! Das waren tolle Nachrichten, und so nahm ich Selena gleich mal in die Arme, drückte sie sanft an mich, und gab ihr einen langen Schmatzer auf die Wange. Daraufhin strahlte sie noch ein wenig mehr, ließ aber auch wieder etwas rot auf dem Grün ihrer Wangen erscheinen.

Dann widmete ich mich meiner Ausrüstung und machte mich reisefertig, als ich eine Hand auf der Schulter spürte. »Was machst du denn für Sachen, mein Freund? Denk an Sally und nicht an Selena...« Es war natürlich Egil, der mit mahnendem Zeigefinger vor mir stand.
»So ein Quatsch! Das war eine freundschaftliche Umarmung, weil sie ihre Flügel wieder benutzen kann. Nichts weiter...« Schnell fügte ich hinzu: »Und freundschaftliche Küsse auf die Wange werden bei den Sylphen ständig getauscht, das hat sie mir gestern erst erzählt.«
»Beruhige dich, Lunsi. Ich bin nicht dein Inquisitor!«, lachte der Krieger nun. »Ich hab doch nur Spaß gemacht. Aber vielleicht sollte ich das in Zukunft lieber lassen. Es scheint nicht wirklich gut anzukommen, wenn ich das tue. Weder bei dir noch bei sonst wem.«
»Ach, ist schon gut. Ich bin ja selbst verwirrt! Ich liebe Sally! ...aber ich mag auch Selena und Sabine. Sie sind meine Freunde, und das möchte ich ihnen hin und wieder gern zeigen, ohne andere Absichten.«
»Schon klar. Weißt du, eigentlich wollte ich dir auch nur sagen, dass mein Name nicht Egil, sondern Esel sein sollte. Ich habe viel über deine Worte nachgedacht, und du hast einfach nur Recht damit. Ich habe Sabine nicht sehr gut behandelt, dabei hat sie schon mehrfach die Gruppe gerettet und ihren Wert bewiesen. Wenn ich allein daran denke, dass ich ihr in Snakesign unterstellt habe, dass sie uns einfach im Stich lassen würde und nicht zurückkommt... dann wundert mich überhaupt nicht mehr, dass sie mich nicht mag und sich niemals etwas mit mir vorstellen könnte.«
Ich grinste: »Sag das nicht mir, sondern sag das Sabine, Esel!«
»Übertreib es nicht, Lunsi!«, er knuffte mich an die Schulter. »Aber ich will mich bessern! Von nun an gibt es nichts als Respekt für jeden, der ihn sich verdient! Und jedes Mitglied unserer Gruppe, inklusive derer, die wir auf Lyramion zurückgelassen haben, hat längst meinen Respekt mehr als verdient!«
»Ja, das stimmt! Wir können die Hilfe, die wir hier bekommen haben, gar nicht genug wertschätzen. Von der Menschlichkeit ganz zu schweigen! Was sie alles auf sich genommen haben, nur um uns zu helfen und unseren Planeten zu retten, kann man mit keinem Gold mehr aufwiegen!«
»Lunselin... du bist ein wunderbarer Mensch! Mit deinen siebzehn Jahren bist du die Ritterlichkeit in Person. Ich habe sogenannte alte, erfahrene Recken getroffen, denen bist du in Sachen Menschlichkeit und Weisheit... nein, eigentlich in allen Dingen, haushoch überlegen. Ich bin so froh und stolz, dein Gefährte zu sein und ich würde mich wahnsinnig freuen, wenn du mich bald wieder „Freund“ nennen könntest.«
Ich errötete... »Wer bist du? Und was hast du mit Egil gemacht?« Wir beide lachten. »Aber du BIST mein Freund! Mehr als jeder andere hier... Es wäre nur gut, wenn Ekel und Esel häufiger schweigen würden, und Egil etwas öfter an meiner Seite wäre. Dann würden auch alle anderen erkennen, was für ein wunderbarer Mensch dieser Egil eigentlich ist.«
»Alter, bring mich bloß nicht zum Weinen! Ich sag’s dir!« Er zog mich heftig in die Arme, drückte mich fest an sich und sagte: »Danke, Bruder! Das habe ich jetzt wirklich gebraucht!«
»Dafür sind Freunde doch da, oder? Ich habe gestern Abend deine Rede gebraucht, über den Navstein, den wir heute finden werden. Ich brauche diese Zuversicht einfach hin und wieder.«
»Siehst du, wir ergänzen uns perfekt!«, grinste mein Freund mich an. »Kann es losgehen?«
»Ja! Und hey... sprich mit Sabine und sage ihr, was du mir gesagt hast. Es wird ihr guttun!«
»Worauf du dich verlassen kannst, Bruder!«

Bald brachen wir auf und pirschten uns denselben Weg zurück, den wir gekommen waren. Scheinbar hatte es die ganze Nacht hindurch geregnet, denn der Boden war weich und voller schlammiger Pfützen. Au weia! Waren wir nicht gestern über den Boden gekrabbelt? Das würde ein Spaß werden, es heute im Schlamm zu wiederholen. Bald hatten wir die Stelle erreicht und stellten fest, dass es tatsächlich keinen anderen Ausweg

gab. Na fein... Als wir alle die Tentakelbäume hinter uns hatten, sahen wir aus, als wären wir gerade aus einem Moor geklettert. »Freut sich noch jemand auf das Bad?«, fragte ich in die Runde.
»Au ja! Ich sehe aus wie ein Schwein!«, antwortete Sabine.
»Die Zwerge bringen uns um... Nach dem Bad sieht der ganze Fluss schlammig aus!«, meinte Egil.
»Ich wünschte, ich könnte heute schon wieder fliegen. Dann wäre ich jetzt sauber und könnte lachen!«, meinte Selena schmunzelnd. Ich staunte darüber, dass sie sich an dem Flachs beteiligte, und das auch noch auf Lyramionisch. Das hatte sie noch nie getan. Anscheinend war ihr Selbstvertrauen und Selbstbewusstsein in den letzten Tagen ebenso geheilt, wie ihre Flügel. Und auch ihre Aussprache wurde immer besser, die Sätze beinahe fehlerfrei. Es blieb ihr einzig ein deutlicher Akzent, aber der war niedlich und passte zu ihr.
»Dann hättest du uns alle hier rausfliegen müssen!« erwiderte Egil.
»Konntest du das, Selena?«, wollte Sabine wissen. »Ich meine, jemanden beim Fliegen mitnehmen?«
»Nein, ich glaube nicht. Ich habe es nie versucht, weil alle meine Freunde selbst fliegen konnten. Aber schon schwere Gegenstände zu tragen kostete mich große Anstrengung.«
»Zu schade! Ich wäre gern einmal mit dir geflogen!«, sagte Sabine.
Die Sylphe nickte ihr zu: »Ja, ich auch mit dir!«
»He, Valdyn! Heute wirst du wohl nicht um ein Bad herumkommen!«, meinte Egil nun.
»Grrrr. Oh doch! Du wirst es schon sehen. Waschen reicht, baden muss gar nicht sein. Knurrrr«

Bald hatten wir wieder den dichten Wald erreicht, in dem ich mein Gespräch mit Selena geführt hatte. Ich ging zusammen mit Egil vorne weg, hinter uns gingen Tar und Valdyn, und am Ende dann die beiden Frauen, die ständig miteinander lachten und tuschelten. Irgendwann hörte ich Egil tief durchatmen, und dann flüsterte er mir leise zu: »Jetzt oder nie. Wünsch mir Glück!« Ich antwortete ihm: »Viel Glück! Lasst euch etwas zurückfallen, es muss ja nicht gleich jeder hören«, und deutete mit dem Daumen auf den hinter mir gehenden Felinen, aber so, dass dieser die Geste nicht sehen konnte. Egil grinste und bedankte sich, dann verschwand er von meiner Seite. Kurz darauf hörte ich ihn sagen: »Sabine, kann ich dich bitte einmal unter vier Augen sprechen?« Ich hörte noch, wie sie sich einverstanden zeigte, dann gerieten sie aus meiner Hörweite. Kurz darauf kam Selena zu mir und fragte, was die beiden zu besprechen hätten, und ich meinte schlicht »Ihre Freundschaft.« Stimmte ja auch, in gewisser Weise. Dann begannen wir beide ein Gespräch über den Mond und seine Heilkräfte. Und irgendwann fragte ich Selena danach, wie es eigentlich in ihrer Heimatwelt aussah. Immerhin konnte es gut sein, dass sie sie bald wiedersehen würde. Vorher hatte ich mich nicht getraut, danach zu fragen, da ich sie nicht an ihren Verlust erinnern wollte, aber nun konnte ich meine Neugier befriedigen. Sie erzählte mir von den großen Bäumen und einer grünen Welt, die diesem Mond gar nicht so unähnlich war. Nur waren die Schmetterlinge dort keine Fluchwespen, wie hier. Ich lachte! Es war eine friedliche Welt ohne große Abenteuer und ständige Angriffe. Sie sprach über viele weitere Details, deren Wiedergabe den Rahmen meiner Erzählung nun völlig sprengen würde. Aber es klang wundervoll, und ich hätte ihre Welt zu gerne einmal besucht. Sie versprach das mal zu versuchen, wenn sie wieder in der Lage wäre, andere Welten zu bereisen, und ich freute mich sehr darauf.

Auch Valdyn und Tar waren in ein Gespräch vertieft, denn der Dunkle wollte alles über die Magie in Valdyns Heimat hören. Wenn ich heute so darüber nachdenke, dann haben wir viel Glück gehabt, dass uns keine Fluchwespen überfallen haben. Egil hatte den einzigen Pilz, und er befand sich gerade noch in Sichtweite hinter uns, während wir vier vorne ungeschützt waren. Aber anscheinend meinte es das Schicksal wirklich gut mit uns, und wir kamen unbeschadet durch den Wald. Dann warteten wir auf die beiden Nachzügler, denn wir wollten die Reise auf der Flugscheibe fortsetzen. Wenn ich den Gesichtsausdruck der beiden richtig interpretierte, dann schien das Gespräch ganz gut gelaufen zu sein. Zumindest hatten sie sich nicht gestritten, und das war bei der Vorgeschichte von Egil und Sabine schon eine ganze Menge wert.

Also setzten wir die Reise fliegend fort. Da wir nicht nach Dor Grestin mussten, nahmen wir einen anderen Weg. Dabei hatte ich leider nicht bedacht, dass wir dann auch an einer anderen Stelle des Flusses herauskommen würden. Zwar war das Wasser flach und damit auch für Nichtschwimmer geeignet, aber es gab weit und breit keine Büsche, hinter denen sich die Frauen verstecken konnten. Ich fragte Sabine, ob wir lieber einen Umweg fliegen sollten, bis wir die alte Stelle erreichen, doch sie meinte, das wäre nicht nötig. Sie würde ihren Helden vertrauen, dass sie sich wie zivilisierte Menschen benehmen! Also machten wir an der Stelle Rast. Wir legten die Rucksäcke und die Ausrüstung ab, aber als es an die Kleider ging, konnte ich ein gewisses Schamgefühl nicht leugnen. Seltsamerweise hatte ich das am Vortag nicht gehabt... Sabine ging knietief ins Wasser, zog sich die Robe über den Kopf und begann damit, das völlig verdreckte Kleidungsstück zu reinigen. Ich bemühte mich, den Blick von ihr abzuwenden und freute mich, dass auch Egil sie nicht anstarrte. Selena genierte sich auch ein wenig vor den Jungs und wusste nicht so richtig, wie sie sich verhalten und welche Stellen ihres Körpers sie bedecken sollte, als sie ins Wasser stieg. Valdyn ging knurrend bis zu den Knien ins Wasser und begann dann damit, seine Kleidung und schließlich sich selbst zu waschen. Sabine war inzwischen mit der Robe fertig, breitete das Kleidungsstück zum Trocknen im Gras aus, nahm ein paar Tiegelchen aus ihrem Rucksack und legte ein Handtuch bereit, dann löste sie den Knoten, der ihr Haar

zusammenhielt, schüttelte die Mähne einmal ordentlich, zog sich die Unterwäsche aus, lief in ganzer Schönheit ins Wasser, bis sie nicht mehr stehen konnte, ließ sich nach vorne fallen, und tauchte erst einmal völlig unter.

»Lunsi?« Egil riss mich aus meinen Gedanken und ich beeilte mich, zu ihm zu gehen. »Nicht spannen, Lunsi! Nicht mal Ekel und Esel tun sowas!« Immer wieder dieses verschmitzte Grinsen, das inzwischen zu seinem Markenzeichen geworden war.
»Ich weiß, aber es ist schon etwas verlockend...«, grinste ich zurück. Wir gingen zusammen ins hüfttiefe Wasser und begannen mit der Reinigung des Körpers. Dabei drehte ich mich mit dem Rücken zu den Frauen, um gar nicht erst in Versuchung geführt zu werden. »Wie ist es vorhin gelaufen?«, fragte ich meinen Freund.
»Och, ziemlich gut. Ich sagte ihr, was ich dir gesagt hatte, sie nannte mich Esel. Wir sprachen darüber, wie ich zu der Erkenntnis gekommen bin, und ich habe dich eiskalt verpetzt. Sie nannte mich Esel, der es wenigstens einsieht. Ich sprach über mein ungehobeltes Benehmen, das ich bei den Kriegern gelernt habe, und sie nannte mich einen sehr jungen Esel. Ich sprach über meine Sehnsüchte in Sachen Liebe und sie meinte, für einen Esel in meinem Alter wäre das ganz normal. Doch auch ein Esel wie ich müsse eben einsehen, dass nicht jede Frau auf dieser Welt nur darauf wartet, von mir angemacht und flachgelegt zu werden. Ich sagte ihr, dass ich das nach dem Gespräch mit dir endlich verstanden habe, und sie nannte mich einen Esel, der wenigstens lernfähig ist.« Ich lachte jedes Mal bei dem Wort Esel.
Plötzlich hörte ich es hinter mir plätschern und fragte meinen Freund: »Was macht sie da?«
Mit einem Auge schielte der Krieger zu ihr rüber. »Sie kommt aus dem Wasser und geht an ihre kleinen Tiegel... Jetzt reibt sie sich damit ein. Scheint eine Art Seife zu sein, denn es schäumt.«
»Ich will auch so was!«, sagte ich.
»Geh doch hin und frag sie...«, erwiderte Egil lachend.
»Jetzt? Wo sie nichts an hat? Neee, das machen anständige Paladine nicht!«
»Na jedenfalls habe ich ihr versprochen, dass Ekel und Esel in Zukunft die Klappe halten. Dann habe ich mich bei ihr für sämtlichen Scheiß entschuldigt, den ich in der gemeinsamen Zeit verzapft habe. Und das fing ja schon mit dem ersten Tag an, als ich sie blöd anmachte, weil sie mit dem Beitritt in unsere Gruppe so lange gewartet hatte. Und da ich ja Zeit hatte, darüber nachzudenken, waren mir ungefähr ein Dutzend weitere Gelegenheiten eingefallen, die ich nun alle nacheinander abarbeitete. Ich hatte einiges auf dem Kerbholz...«
Erneut hörte ich es plätschern. »Was macht sie jetzt?«, fragte ich.
»Sie springt wieder ins Wasser und wäscht sich die Seife ab. Buzzurk, schau doch einfach selbst, wenn du es wissen willst. Am Ende kriege ich dafür wieder den Hintern versohlt...«
»Du schuldest mir aber was...«, sagte ich breit grinsend.
»Buzz... jetzt hast du mich wohl in der Hand! Auf jeden Fall sprachen wir danach über sie. Sie hat gerade das Gefühl, dass sie zum ersten Mal seit dem Absturz des beschissenen Mondes so richtig viel Spaß in ihrem Leben hat. Trotz aller Gefahren für Leib, Seele und ihre Welt, liebt sie jede Sekunde mit der Gruppe, sowie die vielen Abenteuer und Erkenntnisse. Zwar ist das auch Arbeit, doch sieht sie immer wieder neue Dinge und Wunder, und ist mehr als glücklich, dem leicht sterilen Leben in Burnville entkommen zu sein.«
»Das hat sie gesagt? Ich dachte, sie liebt ihre Heimatstadt?«
»Sie sagte, ihr Leben war sehr eintönig, voller Arbeit und Ernsthaftigkeit. Sie hat nie verstanden, was Spaß ist. Manch einer ihrer Patienten, oder die anderen Schwestern hätten ihr immer geraten, mal richtig auszuflippen und ihre Jugend zu genießen. ...oder sich nen Kerl zu suchen. Doch sie wollte davon nichts wissen und lebte mehr oder weniger wie im Kloster.«
»Kloster?«, fragte ich überrascht.
»Ihre Worte... nicht meine! Jedenfalls liebt sie die Zeit mit der Gruppe. Und sie war froh über unser Gespräch, denn sie meint, dass sie mit allen Mitgliedern der Gruppe richtig gut ausgekommen sei. Nur mit mir gab es immer wieder blöde Momente und Situationen, und sie freut sich sehr, dass wir sie nun aus der Welt geschafft haben. Ich schätze mal, dass zwischen uns nun alles in Ordnung ist.«
»Na also! Das ist doch großartig. Versau es nur nicht wieder!« Ich hörte es erneut plätschern, diesmal ganz in meiner Nähe. »Was passiert da hinter mir?«, fragte ich den Krieger.
Er grinste und sagte: »Das willst du nicht wissen!« Dann griffen mich zwei Hände an den Schultern, zogen mich nach hinten und drückten mich mit Schwung unter Wasser...

Ich war überrascht, aber es war nicht schlimm. Kaum schlug das Wasser über meinem Kopf zusammen, ließ sie mich schon wieder los. Prustend tauchte ich auf und hörte Egil laut lachen. Ich drehte mich um, sah Sabine vor mir, wie sie bis zum Hals im Wasser stand und mich herausfordernd ansah. »Kommt Jungs, lasst uns eine Runde schwimmen. Oder seid ihr etwa wasserscheu?«
»Ich kann leider nicht schwimmen, schon vergessen?«, rief Egil.
»Hast du den Ring des Sobek nicht mehr am Finger?«, fragte die Heilerin, während ich noch überlegte, ob ich mitmachen sollte.
»Nein. Ich tauschte ihn ein gegen zwei Paraderinge. Ich war während meiner Lehre dafür, dass wir am Strand Schwimmtraining machen, doch meine Trainer waren noch mehr wasserscheu als unser Kater.« Ein Blick zu Valdyn zeigte, dass er uns sehr wohl gehört hatte, denn er sah in unsere Richtung und drohte spielerisch mit der Faust. »Entschuldige, Tiger! Nicht bös gemeint!«, rief Egil schnell hinterher.

»Wenn wir wieder in Lyramion sind und die Welt gerettet haben, dann spiele ich gern deine Schwimmlehrerin. Natürlich kostenlos! ...wenn du es willst, natürlich nur«, bot Sabine an.
»Auf das Angebot komme ich sehr gerne zurück, Schwester!«, meinte Egil lachend.
»Bis dahin müssen wir dann eben dort planschen, wo du noch stehen kannst!«, meinte Sabine und spritzte uns mit beiden Händen nass.
»Na warte!«, rief ich und spritzte zurück. Sabine wich zurück, als Egil und ich ihr nachsetzten und sie lachend mit weiteren Wasserfontänen bombardierten. Dann tauchte die Heilerin ab und schwamm unter Wasser aus unserer Reichweite. Egil und ich blieben stehen und sahen ihr hinterher.
Wenig später tauchte Sabine in der Nähe von Selena wieder auf und spritzte die Sylphe nass, die gerade ihr Leder vom Schlamm befreite. Selena schrie kurz auf, machte keine Anstalten, sich zu revanchieren, sondern sie sah eilig zu, dass sie sich ins flachere Wasser zurückzog. Offenbar hatte sie keine Lust zum Planschen.
Egil sprach mich an: »Mir reicht's. Ich muss raus hier, bevor man mir meine Erregung ansieht, und es peinlich wird! Ich helfe lieber Tar und Valdyn mit unserer Ausrüstung. Geh du ruhig noch eine Runde schwimmen. Du hast es dir verdient, mein Freund.«
Ich überlegte und gab mir dann einen Ruck: »Okay, bis später!«, rief ich.
»Ach Lunsi! Bevor ich es vergesse: Sabine und mir ist bei unserem Gespräch noch eine Sache eingefallen. Wir sind uns jetzt sicher, dass zumindest früher in den Ruinen der Moraner unter Dor Kiredon Navsteine gewesen sein müssen.«
»Wirklich? Und wie kommt ihr darauf?«, fragte ich überrascht.
»Na weil die Ruinen direkt neben oder sogar unter dem Ort liegen, an dem unser Luftschiff gelandet ist. Von allen möglichen Orten auf dem Mond landete es ausgerechnet an der Stelle. Warum wohl? Wir denken, dass sich einst dort der Flugschiffhangar der Moraner auf dem Waldmond befunden haben muss. Na, was sagst du dazu? Das ist mal ein genialer Einfall, oder nicht?«
»Wenn es stimmt! ...und wenn das Volk wirklich die Moraner waren!«, antwortete ich.
»Mister Negativ! Natürlich waren das die Echsen! Und wir werden dort Navsteine finden, du wirst schon sehen!«, rief Egil voller Zuversicht. Dann verließ er das Wasser und ging zu Valdyn.
»Grrrrr... Wenn du mich nass spritzt, wirst du es bereuen! Knurrrr«, drohte der Katzenmensch.
»Na dann lass ich es besser!«, lachte Egil. »Ich hole eben mein Handtuch, dann helfe ich dir.«

Kaum hatte ich diese Worte vernommen, wurde ich ein weiteres Mal an den Schultern gepackt und unter Wasser gezogen, wo ich ungefähr fünf Sekunden verweilen durfte, bevor ich losgelassen wurde. »Das scheint dir zu gefallen, Lunsi, wenn du dich nicht besser verteidigst!«, lachte Sabine und schwamm gleich wieder auf Abstand. Dieses Mal sprang ich ihr hinterher und schwamm, was das Zeug hielt. Doch sie war viel schneller als ich, und der Abstand vergrößerte sich zusehends. Irgendwann tauchte sie ab und ich sah sie nicht mehr. Ich habe nicht mitgezählt, aber es dauerte mindestens dreißig Sekunden, bis sie wieder auftauchte. Sie war echt gut im Tauchen! Etwa fünf Schritt rechts von mir kam sie überraschend hoch und schleuderte gleich ein paar Wasserfontänen in meine Richtung. Ich schüttelte das Wasser aus dem Gesicht und schwamm in ihre Richtung, aber sie war bereits wieder untergetaucht und ich konnte sie nirgendwo entdecken. Ich stellte fest, dass ich an der Stelle nicht mehr stehen konnte und beeilte mich, ins flachere Wasser zu kommen, blieb dabei zum Glück ruhig und bekam keine Panik. Dann hatte ich es geschafft und stand. ...zumindest kurzzeitig, denn hinter mir durchbrach jemand die Wasseroberfläche, griff blitzschnell zu und drückte mich ein weiteres Mal unter Wasser, noch bevor ich reagieren konnte. Rund fünf Sekunden später tauchte ich nach Luft schnappend auf und sah mich um. Sabine winkte mir höhnisch zu, drehte sich um und machte Anstalten, wieder wegzuspringen und mir davonzuschwimmen. Aber dieses Mal machte sie langsamer, wollte mich auch mal gewinnen lassen. Halb schwamm ich und halb sprang ich, dann holte ich sie ein, griff sie an den Schultern und drückte sie in die Tiefe, hielt sie ungefähr fünf Sekunden fest, und ließ sie wieder los. Ein großer Schwall Luftblasen stieg an die Oberfläche, gefolgt von Sabine, die prustend und lachend auftauchte...

Ich fragte sie, ob ich auch mal ihre Seife benutzen dürfe, was sie gern gestattete. Während ich mich zum zweiten Mal wusch, schwamm sie munter noch ein wenig herum. Dann bald verließ ich das Wasser. Ich schnappte mir mein Handtuch, band es mir um die Hüfte, lief dann schnell zu Sabines Handtuch, hielt es quer in die Luft und kam ihr damit entgegen, bevor sie das Wasser verließ. Sie bedankte sich, und nannte mich einen Mann von großer Ehre, woraufhin ich mich schnell abwandte, damit sie die Veränderung meiner Gesichtsfarbe nicht bemerkte. Mir fiel auf, dass mir das in den letzten Tagen recht häufig passierte... Etwa zwanzig Minuten später waren wir dann wieder auf dem Weg in Richtung Dor Kiredon. Wir waren sauber, erfrischt und voller Tatendrang, und unsere Laune hätte kaum besser sein können.

»Ach, hat das Spaß gemacht!«, seufzte Sabine. »Ich fühle mich gerade wieder wie das kleine Mädchen von zehn Jahren.«
»Seitdem hast du sowas nicht mehr gemacht?«, fragte ich.
»Nein! Gestern war das erste Mal in meinem Leben, dass ich nackt durch offenes Gewässer schwamm.«
Egil staunte: »Ehrlich, Schwester? Komm schon, Burnville liegt inmitten eines Wassergrabens, und dort ist es nicht nur im Sommer sehr heiß. Sag nicht, du warst dort noch nie baden?«

Sie schüttelte den Kopf. »War ich wirklich nicht! Viele Einwohner der Stadt springen dort im Sommer rein oder gehen an den Strand. Aber für mich gab es das nicht. Als ich achtzehn war, gab es einige Schwestern im Haus der Heiler, die an jedem heißen Tag nach Feierabend dort schwimmen gingen, auch nackt, und hinterher damit prahlten, wie sie mit den Jungs geflirtet und sie scharf gemacht hatten. Sie haben mich einige Male eingeladen, doch ich ging nie mit, weshalb sie mich irgendwann prüde nannten und mich nicht wieder gefragt haben. Alles, was ich mir gegönnt habe, das war der große Badezuber im Haus der Heiler. Einmal pro Woche genoss ich das Baden darin, denn er war so groß, dass ich mich komplett ausstrecken konnte. Doch draußen unter freiem Himmel? Leider nicht!«
»Und gestern wolltest du das nachholen?«, fragte der Krieger.
»Genau. Bei der ersten Reise nach Dor Grestin fand ich den Fluss wie geschaffen dafür und am Abend bei Leira und Ketnar kam mir dann die Idee dazu. Und gestern wollte ich die Gelegenheit nutzen.«
»Deswegen also war dir das Bad so wichtig?«, sagte ich einfühlsam.
»Ja genau. Nochmal danke dafür, dass ihr mir das ermöglicht habt! Ich wollte einfach noch einmal für ein paar Minuten Kind sein und sehen, wie sich das wohl anfühlt. Es war großartig, ein tolles Gefühl und langsam dämmert es mir, dass ich seit dem Absturz des Mondes viel zu viel verpasst habe. Der Mond hat alles verändert. Er hat MICH verändert. Leider nicht nur zum Guten. Doch hier... mit euch... sehe ich endlich wieder klar, dass das Leben noch viel mehr als nur Arbeit zu bieten hat.«
»Es freut mich sehr, dass dich unsere Reise glücklich macht!«, sagte ich mitfühlend.
»Ja, mich auch!«, stimmte Egil mir zu. »Langsam glaube ich, dass diese Reise uns alle sehr verändert hat, und noch weiter verändern wird.«
»Und das ist auch gut so, meine Freunde!«, sagte Sabine. »Dieses Abenteuer weckt das Beste in uns!«
Ich beobachtete Selena, die einige Schritt vor uns ging und während des Laufens immer mal wieder die Flügel spreizte und weitere Fortschritte machte. Sabine und ich tauschten einen schwärmerischen Blick aus. Es war einfach großartig, dass unsere Medizin so gut gewirkt hatte. Dann sprach ich die Heilerin wieder an: »Wann hast du schwimmen gelernt? Du bist so gut, da werden selbst die Fische neidisch!«, sagte ich. »Das war bestimmt vor dem Absturz, oder?«
Sie lachte. »Ja. Meine Mutter lehrte es mich mit sechs Jahren. Ich habe es so sehr geliebt... Ich war eine echte Wasserratte und konnte nie genug davon kriegen. Manchmal blieb ich stundenlang im Meer und tauchte nach Muscheln und Perlen, so dass ich hinterher ganz aufgequollene Haut hatte. Doch nach dem Absturz war das alles weg! Verdrängt! ...Vergessen! Bis gestern...«
»Wunderbar!«, sagte der Krieger. »Langsam schmieden wir Pläne für die Zeit nach unserem Abenteuer. Ich lerne schwimmen, und dann treffen wir uns allesamt zum Nacktbaden an einem Strand deiner Wahl! Wie klingt das?«
»Das klingt wunderbar, Egil. Einfach nur wunderbar!«, seufzte die Heilerin schwärmerisch.
»Ich bin dabei!«, sagte ich spontan. »Aber nur wenn Sally auch mitkommen darf. ...und Valdyn!«
»Das habe ich gehört... Rooaarrr!«, ertönte die Stimme des Felinen von ungefähr zehn Schritt vor mir.
»Ich weiß!«, lachte ich vergnügt auf.

Die Reise verlief ohne Zwischenfälle. Seitdem wir den Stinkpilz bei uns trugen, hatten wir Fluchwespen nur noch aus der Ferne gesehen. Sie hielten mindestens dreißig Schritt Abstand und kehrten immer gleich um, bevor sie in unsere Nähe kamen. Es war bereits nach Mittag, als wir Dor Kiredon erreichten. Nur wenige Zwerge waren auf den Straßen zu sehen, und das war uns auch recht so. Auf kürzestem Weg gingen wir zu Kires Residenz, denn wir wollten unbedingt noch etwas erledigen, bevor wir uns auf den Weg in die Mine machten. Wir grüßten den Torwächter und gingen dann in den Thronsaal. Kaum hatte Kire uns gesehen, da verließ er seinen Thron und kam leichtfüßig auf uns zu. Freundlich begrüßte er uns und erkundigte sich nach unserem Wohlbefinden. Wir antworteten höflich, und ich erlaubte mir die Frage zu stellen, wo Dorina sich befand. Ich hatte sie eigentlich hier erwartet, konnte sie aber nicht sehen. Mit Erleichterung nahm ich zur Kenntnis, dass es ihr gut ging, dass sich Kire und Dorina weiterhin gut verstanden, und dass die Zwergin im Moment gerade dabei sei, zusammen mit ihrem Sohn die Baumhöhle im Wald zu räumen, damit sie fest nach Dor Grestin umziehen konnte. Nachdem die Streitigkeiten zwischen ihnen ausgeräumt waren, wollte sie ihr Einsiedlerdasein endlich aufgeben. Allerdings zog es sie ins Grüne und nicht zwischen die sterilen Holzmauern von Dor Kiredon. Überraschend war Kire damit einverstanden. Er plante sogar schon seine allererste Reise in die grüne Stadt, um seine Frau und seinen Sohn wiederzutreffen und sich endlich selbst ein Bild von Dor Grestin zu machen. Das klang unglaublich! Nicht nur wir hatten uns verändert, sondern auch Kire hatte ein paar neue Charakterzüge gefunden, die ihn gleich viel liebenswerter machten.

Dann sprachen wir über die aktuellen Neuigkeiten. Wir berichteten Kire von den Ruinen, und dass es Anzeichen dafür gab, dass es die bösen Echsen waren, die vor tausenden von Jahren hier gelebt hatten. Und nun wollten wir herausfinden, was es mit der Mine unter der Stadt auf sich hatte. Dafür benötigten wir allerdings noch eine Kleinigkeit aus seiner Schatzkammer, und baten ihn, uns ein weiteres Mal Zutritt zu gewähren. Gerne händigte er uns den Schlüssel erneut aus, fragte aber auch, was wir denn so dringend benötigen würden. Egils Antwort war schlicht: »Jede Menge völlig unnützen und wertlosen Bernstein!« Auf Kires fragenden Blick hin, berichtete Tar von den antiken Maschinen jener untergegangenen Zivilisation, die wir mit

Bernsteinbrocken gefüttert hatten. Und da wir vermuteten, dass das Metalltor in der Mine zu demselben Volk gehörte, lag die Vermutung nahe, dass wir weitere Stücke dieses gelben Schmucksteins benötigten. Der Zwerg schüttelte lachend den Kopf und meinte nur: »Ihr Reisenden seid wahrlich voller Überraschungen!« Wir schnappten uns ungefähr fünfzig Brocken davon und gaben sie Selena zur Aufbewahrung. Wem könnte ich solche Steine besser anvertrauen, als ihr? Dann verließen wir die Schatzkammer wieder, verabschiedeten uns von Kire und verschwanden an die frische Luft.

Gemütlich schlenderten wir zum Eingang der Versuchsmine von Dor Kiredon. Kurz bevor wir versuchten, das Schloss zu öffnen, meinte Sabine zu uns, dass wir noch einmal tief durchatmen sollten, denn es würde wohl für längere Zeit die letzte frische Luft gewesen sein, wenn wir das Metalltor tatsächlich öffnen konnten. Dann öffneten wir mit Hilfe von Kires Schlüssel das schwere Eisenschloss, das die Mine bisher vor unerwünschtem Eindringen geschützt hatte, und kletterten eine Leiter hinunter, die direkt hinter dem Eingang in einem Schacht stand. Nach einem kurzen Weg von nur wenigen Schritt Länge gelangten wir in eine große Halle, an deren Ende ein Tor den weiteren Weg versperrte.
»Dieses Tor sieht aber ganz anders aus, als die Tore in den Ruinen«, sagte Tar leicht beunruhigt.
»Und es steht ein Zwerg davor!«, fiel mir auf. »Wer hat denn den Zwerg hier reingelassen?«
»Oder vielmehr eingesperrt! Knurrrr... Jemand muss den armen Kerl hier eingesperrt haben!«
»Fragen wir ihn einfach...«, ging Tar voran.

Der Zwerg vor dem grünen Tor war äußerst muskulös und trug eine komplette Kampfausrüstung, die Egil sicherlich flapsig als Blechbüchse bezeichnet hätte. Er schien ebenso erstaunt über unsere Anwesenheit zu sein, wie wir über seine... Die Frage nach der richtigen Sprache beantwortete der Zwerg schon, bevor wir sie stellen konnten, denn er war es, der uns zuerst ansprach. »Grüße, Abenteurer! Ich bin Gadrin. Selbst mich hier unten hat die Kunde eurer Taten erreicht. Ich stehe hier Wache, seit die Tornaks die Mine überrannt haben.« Dabei warf er einen Blick auf die Tür neben sich. »Das Tor zu den unteren Minen ist das einzige, was uns vor den Raubzügen der Bestien schützt.«
Ich verzichtete an dieser Stelle darauf, dem Zwerg von der Eigenschaft der Tornaks zu erzählen, sich durch den Boden zu wühlen, wie es ihnen passt. Ich bezweifelte stark, dass sie sich unbedingt durch ein Zwergentor buddeln mussten, wenn sie ihm ans Leder... nein, ans Eisen wollten.
Tar übernahm fürs Erste das Reden, stellte uns kurz vor und kam dann auf die Tornaks zu sprechen.
Gadrin antwortete: »Ihr habt sicherlich schon von ihnen gehört... Scheußliche Biester! Eines Morgens tauchten Dutzende davon in den Minen auf. Sie müssen sich außergewöhnlich tiefe Gänge gegraben haben. Sie haben sich sofort auf uns gestürzt und es gab einige Tote. Wir haben uns schließlich zurückgezogen, um weitere Opfer zu vermeiden.«
Egil sprach ihn nun an: »Und du wurdest hier eingesperrt, weil...?«
»Weil jemand hier unten aufpassen soll. Vielleicht schafft es doch noch ein Schwerverletzter hierher. Auch wenn es Tag für Tag unwahrscheinlicher wird. Außerdem bin ich nicht wirklich eingesperrt. Alle acht Stunden ist Schichtwechsel, dann kommt mein Kollege und lässt mich raus. Ich schließe ihn dann ein, bis ich acht Stunden später selbst wieder die Wache übernehme, solange bis Kire etwas anderes sagt.«
»Habe ich richtig gehört, dass ihr eure Toten zurückgelassen habt?«, erkundigte Sabine sich leicht gereizt.
»Leider ja! Mir passt das auch nicht, aber wir konnten beim besten Willen kein erneutes Aufeinandertreffen mit diesen Monstern riskieren.«
»Wie lange grabt ihr hier eigentlich schon?«, warf ich ein.
Gadrin ließ sich bereitwillig ausquetschen: »Etwa seit zwölf Jahren. Die Versuchsmine wird von Kire unterhalten. Nicht, dass sie viel abwerfen würde, aber wir wissen nun zumindest, dass unser angebliches Paradies auch unterirdisch nicht viel zu bieten hat. Es gibt hier kaum verwertbare Metalle und nur wenig reizvolle Mineralien.«
Tar bohrte nach: »Aber neulich habt ihr etwas gefunden. Ein Tor aus Metall. Kire erzählte uns davon.«
Der Zwerg schien überrascht zu sein. »Davon weiß ich nichts. Ich gehöre nicht zu den Minenarbeitern, ich bin hier nur der Wächter.«
Wieder sprach der Magier: »Kire sagte auch, dass wir uns dort drin umschauen dürfen. Spricht von deiner Seite aus etwas dagegen?«
Gadrin konnte kaum fassen, was er gerade gehört hatte. »Ist nicht wahr... Ihr möchtet wirklich durch das Tor in die unteren Minen? Dort wimmelt es vor Tornaks! Ich habe nichts dagegen, aber ihr seid gewarnt!« Ohne große Mühe zog er das massive Tor in die Höhe. »Ich werde das Tor hinter euch schließen. Solltet ihr dem Tollhaus dort unten entkommen, so klopft kräftig! Ich werde zur Stelle sein, um zu öffnen. Und ich sage meinem Kollegen Bescheid, damit auch er euch wieder rauslassen kann.«

»Danke, Gadrin. Sehr freundlich!«, sagte Egil, und schickte sich an, durch das Tor zu gehen.
»Schnurrr. Einen Moment noch, lieber Egil. Ich habe da noch eine Frage an den freundlichen Zwerg. Schnurrr«, hielt Valdyn den Krieger auf. »Wäre es wohl möglich, dass du während unserer Abwesenheit hier auf einen unserer Gegenstände aufpasst? Wir nehmen ihn wieder mit, wenn wir zurückkommen. Doch bis dahin würde ich ihn gerne in guten Händen wissen. Können wir uns darauf einigen? Schnurrrr«

Der Zwerg stutzte: »Aber natürlich! Was immer ihr wollt!«
»Schnurrr... Lieber Egil, es gibt doch da etwas in deinem Gepäck, dass du nur draußen im Wald brauchst, aber nicht in dieser Mine, sehe ich das richtig? Schnurrrr«
Der Krieger dachte einen Moment nach, dann fing er an zu lachen. »Ach... du meinst DIESEN Gegenstand. Den kleinen roten? Der mit den gelben Flecken drauf?« Er bedachte den Zwerg mit einem belustigten Blick und ergänzte: »Und den man seeeehr gut im Auge behalten muss, damit er nicht wegläuft? Du meinst diesen Gegenstand?«
Ich musste mich sehr beherrschen, um nicht laut loszuprusten...
»Schnurrrr. Ja, genau diesen kleinen Gegenstand meinte ich. Er ist komplett harmlos und wird dir sicherlich keinen Kummer machen. Schnurrrr«
Egil griff in den Rucksack und zog einen kleinen, zappelnden Pilz hervor, und gab ihn dann dem verdutzten Zwerg, der sicherlich noch nie ein solches Wesen gesehen hatte.
Sabine lächelte und meinte: »Der Pilz hält im Wald sämtliche stechenden Insekten fern, ist also sehr nützlich. Wir haben ihn selbst getestet und uns von seiner Wirkung überzeugt. Ein paar davon verteilt an den Stadtmauern, und schon hätten die Wächter völlige Ruhe vor den geflügelten Plagegeistern!«
»Herzlichen Dank für die freundliche Hilfe, mein Freund! Schnurrrr«, sagte der Feline zum Zwerg und marschierte zufrieden durch das Tor. Nachdem wir alle sechs hindurch gegangen waren, ließ Gadrin das Tor wieder herunter. Das letzte, was wir von ihm hörten war: »Das stinkt ja zum Steinerweichen!«
Valdyn hingegen war zufrieden. »Besser abgestandene Minenluft als stinkende, abgestandene Minenluft. Schnurrrr« Wir lachten schallend und wagten uns tiefer in die Mine vor.

Es waren auf den ersten Blick weit und breit keine Tornaks zu sehen, aber da es sich um eine große Mine handelte, kam das nicht besonders überraschend für uns. »Vielleicht haben sie den Ort längst verlassen?«, überlegte Selena laut, und ich muss ehrlich sagen, dass ich damit sehr zufrieden gewesen wäre. Nach den Erfahrungen aus Ferrins Lagerkeller war ich nicht besonders scharf darauf, diesen Geschöpfen erneut zu begegnen. Im Moment gab es nicht viel zu entdecken. Die Mine war mäßig beleuchtet, denn in regelmäßigen Abständen standen kleine Leuchtgloben auf dem Boden, die zwar inzwischen kaum noch Energie hatten, die aber immerhin ein wenig Licht spendeten. Viel heller war mein Sonnenhelm, und nur in seiner Gegenwart war es möglich, sich genau umzusehen. Die Deckenhöhe betrug zu meiner Freude knapp über zwei Schritt, weswegen niemand von uns gebückt laufen musste. Im Vorfeld hatte ich mir deswegen Sorgen gemacht, und dass ich im Augenblick Zeit fand, um darüber nachzudenken, warum die Zwerge wohl eine solch große Höhe verwendeten, sagt schon viel darüber aus, wie sehr meine Konzentration von anderen Dingen beansprucht wurde... nämlich gar nicht!

Natürlich hatten wir längst die üblichen Vorbereitungen getroffen und sämtliche wichtige Zauber gesprochen. Valdyn konnte in der ganzen Umgebung kein einziges Monster finden, und so war die Situation entspannt genug, dass er Egil eine Frage stellen konnte. »Sag mal, Egil. Schnurrr. Du hast mich heute am Fluss „Tiger“ genannt. Was genau meintest du eigentlich damit? Schnurrr«
Der Krieger glaubte seinen Ohren nicht zu trauen. »Du weißt nicht, was ein Tiger ist?«
»Ganz genau. Magst du es mir erklären, oder möchtest du das Geheimnis mit ins Grab nehmen? Schnurrrr«
Egil lachte. »Das ist eigentlich kein Geheimnis! Ein Tiger ist eine große Raubkatze, etwa einen Schritt hoch, mit gelbem Fell und schwarzen Streifen, die auf vier Pfoten läuft und ein wunderbares Tier ist... oder vielleicht auch war. Es gab früher schon nicht viele auf Lyramion und seit dem Absturz des roten Mondes wurden sie nicht mehr gesehen und gelten als ausgestorben. Ich weigere mich aber, das zu glauben. Ich bin mit den Geschichten über Raubkatzen aufgewachsen und hatte sehr viel Spaß daran, habe diese geschmeidigen Jäger immer bewundert. Du erinnerst mich ein wenig daran, auch wenn du natürlich auf zwei Beinen läufst, sprechen kannst und keinen Schwanz hast.«
»Aha, ich verstehe. Schnurrrr. Dann war es also nur ein Vergleich.«
»Ja, genau. Als ich dich zum ersten Mal gesehen habe, in Luminors Turm, da fiel mir als erstes ein: „Ein aufrecht gehender Tiger!“ Aber ich habe lange nichts gesagt. Heute ist es mir dann rausgerutscht. Gibt es denn in deiner Welt keine Tiger? Oder andere Raubkatzen? Ist dein Volk die einzige Katzenart in deiner Welt?«
»Nein. Schnurrrr. Ich kenne keine Tiger in meiner Welt. Und auch keine andere Art, die so wäre wie ich, aber ich kenne kleine Feline wie in Meras Haus. Sie leben in der Wildnis, in den Wäldern, sie sprechen nicht und sind harmlos. Menschen halten sie als Haustiere, wir lassen ihnen ihre Freiheiten und kümmern uns kaum um sie. Aber sie kommen auch sehr gut ohne uns zurecht. Schnurrr.«
»Ich kenne Tiger!«, rief Selena. »Wir nennen sie Großkatzen. Sie leben in unseren Wäldern und sind sehr gefährlich für alle Arten, die nicht fliegen können. Ich finde sie eigentlich wunderschön und habe sie immer gern gesehen, solange sie mich nicht erreichen konnten. Manchmal klettern sie auch auf Bäume, und dann wird es gefährlich. Das machen aber nur sehr hungrige Großkatzen, die am Boden keine Beute finden«, klärte Selena uns auf.
»Klasse!«, meinte Egil lachend. »Ich würde so gerne mal einen deiner Tiger sehen! Bis dahin müsste ich aber viel besser klettern lernen, damit ich schneller auf dem Baum bin, als er.«

»Ja, das ist sehr wichtig!«, antwortete die Sylphe mit Bestimmtheit. »Mein Vater wurde von einer Großkatze angefallen und umgebracht. Er konnte sich nicht rechtzeitig in Sicherheit bringen. Das ist auch der Grund, warum ich am Anfang so große Furcht vor Valdyn gehabt habe. Er hat mich auch an eine aufrecht gehende Großkatze erinnert, und ich musste an meinen Vater denken.« Ich war überrascht, denn das erklärte alles!
Zu Valdyn sagte Selena: »Wenn wir demnächst mal rasten, und ich etwas finde, womit ich malen kann, dann male ich dir einen Tiger.«
»Das würde mich freuen! Schnurrrr.«
»Ich bin echt begeistert von deinen vielen verborgenen Talenten, liebe Selena!«, meinte Egil, nur um dann mit einer Kinderstimme hinzuzufügen: »Bekomme ich auch einen? Ooooch biiiiiitteeeee!«
Valdyn fauchte vergnügt: »Kein Problem. Wenn ich ihn gesehen habe, darfst du ihn haben! Schnurrrr.«

Während unseres Gesprächs hatten wir eine Abzweigung genommen, und hatten uns ohne groß darüber abzustimmen für den rechten Weg entschieden. Dieser endete just in diesem Moment vor einer Treppe, die in die Tiefe führte. Vorsichtig stiegen wir hinunter und schauten uns dort um. Viel mehr als oben fanden wir deswegen aber auch nicht. Eine Biegung später sahen wir einen toten Zwerg auf dem Boden liegen, der fürchterlich zugerichtet war. Sabine sprach einen Segen auf die Leiche, mehr konnten wir im Moment leider nicht tun, und dann gingen wir weiter. Selena fragte die Heilerin, ob sie nicht in der Lage wäre, den Zwerg wieder ins Leben zu holen, ähnlich wie sie das bei Nelvin geschafft hatte. Doch die Heilerin meinte, dass ein solches Ritual nur innerhalb der ersten sechs Stunden nach dem Tod gelingen könnte, solange die Seele noch nicht in Balas Reich aufgestiegen ist. Und selbst dann sei es ungewiss. Selbst innerhalb der ersten Stunde stünden die Chancen für ein Gelingen maximal bei sechzig Prozent. Bei Nelvin hätte sie sehr viel Glück und Galas Beistand gehabt. Damit war die Neugier der Sylphe befriedigt, sie gab uns jedoch noch mit auf den Weg, dass in ihrem Volk niemand in der Lage war, ein gestorbenes Wesen zurückzuholen. Während sie das sagte, kramte sie in ihrem Rucksack und zog eine Spruchrolle heraus, die sie sogleich verwendete. Es war ein Lichtzauber, wodurch nun über ihr eine hellblaue Kugel schwebte, die die nähere Umgebung erhellte. Zwar war sie nicht so hell wie mein Sonnenhelm, aber sie erfüllte ihren Zweck. Ich kannte den Zauber und hatte ihn selbst vor wenigen Wochen gelernt. Auf meine Frage, warum sie das tat, wo wir doch schon Licht hatten, meinte sie, dass sie gern ein eigenes Licht hätte, um jeden Winkel absuchen zu können. Fortan trennte sie sich öfters von der Gruppe und schaute sich alles ganz genau an, wuselte ständig hin und her, bisher aber ohne Erfolg. Ich merkte eindeutig, dass Selina mehr denn je aufblühte und immer selbstbewusster wurde.

Bald öffnete sich der Gang zu einer großen Halle, und wir blieben wie angewurzelt stehen. Vor uns sahen wir eines dieser vier Schritt großen Tornak-Weibchen, die uns schon einmal beeindruckt hatten.
»Was ist mit dem Kartenzeichner los, Tiger? Wolltest du uns nicht warnen?«, fragte Egil ungehalten.
»Knurrrr. Ich weiß es nicht. Das Monsterauge leuchtet auch nicht. Vielleicht ist es tot?«
»Oder es schläft...«, flüsterte Sabine. »Schaut nur, ganz sachte bewegt es sich, aber nur minimal. Und die Augen sind geschlossen. Es muss seinen Stoffwechsel so weit herunterfahren, dass es für unsere Geräte nicht mehr als Lebenszeichen wahrgenommen werden kann! Faszinierend!«
»Leute? Knurrrr... was ist das da für ein Gegenstand vor dem Tornak?«
»Ich weiß nicht«, antwortete Egil mit zusammengepressten Augen. »Es ist zu dunkel da in der Ecke.«
»Ich werde es dir sagen... Heute ist unser Glückstag! Schnurrrr... Denn das da vorne ist ein Ei!«
»Wie? Ein Ei? So wie in Tornak-Ei, mit dem wir angeblich von den Tieren nichts mehr zu befürchten haben? So ein Ei meinst du?«, fragte Egil hoffnungsvoll.
»Jaaa, genau so ein Ei habe ich gemeint. Schnurrrr«
»Na dann, her damit! Wie stellen wir das an?«, wollte der Krieger einen Plan austüfteln und sah dabei mich erwartungsvoll an.
»Also, wenn ich mich recht entsinne...«, grübelte ich, »...dann waren diese Biester sehr empfänglich für den Zauber „Lähmung“. Also würde ich vorschlagen, dass Tar das Weibchen zusätzlich zum Tiefschlaf noch lähmt, und dann stibitzen wir ihr das Ei einfach unter der Nase weg und machen uns aus dem Staub. Und wenn sie dann irgendwann wieder aufwacht, wird sie ziemlich blöd aus der Wäsche gucken! Ist das ein Plan?«
»Gefällt mir!«, meinte der Krieger. »Na dann, vorwärts!«
Tar erhob sich aus seiner Deckung, machte eine Geste mit den Händen und meinte dann: »Gelähmt! Ihr seid dran!«
Ich staunte immer wieder darüber, wie krass gut dieser Mann zaubern konnte!
Plötzlich meldete sich Selena: »Holt ihr das Ei, ich schaue mich weiter vorne mal um, ob es dort noch etwas zu entdecken gibt!«, und schon machte sie sich leichtfüßig davon, ehe einer von uns antworten konnte.

Also holten wir uns das Ei. Es war etwas größer als ein Menschenkopf, und es wog sicherlich um die zwei Stein. Egil stellte dann eine sehr wichtige Frage: »Wer trägt das Ei nun eigentlich? Es in den Rucksack zu legen, halte ich aus zwei Gründen für Quatsch. Erstens sieht dann kein Tornak, dass wir das Ding haben, und zweitens könnte es darin nur allzu leicht zerbröseln. Also muss es jemand in der Hand halten. Am besten wäre jemand, der keine Waffen trägt oder andere Ausrüstung in den Händen hält. Entschuldige, Schwester! Ich will

dich nicht schon wieder ärgern, aber hierfür erscheinst du mir am besten geeignet zu sein.« Dabei schaute er Sabine erwartungsvoll an und zuckte mit den Schultern.
»Ist schon in Ordnung, Egil. Ich nehme es gerne. Hoffen wir, dass es auch funktioniert!«, zeigte sich die Heilerin mit dem Plan einverstanden, und nahm das Ei in die Hand.
»Nur nicht fallen lassen! Schnurrrr«, warnte der Feline.
Sabine lächelte ihn an. »Werde ich nicht!«
»Wo bleibt Selena? Ich möchte nicht mehr hier sein, wenn dieses Tier aufwacht!«, sagte Egil jetzt.
»Ach, dann hat sie noch ein paar Stunden Zeit...«, warf Tar ein.
»Gut, aber Wurzeln schlagen wollte ich hier eigentlich auch nicht. Gehen wir ihr entgegen?«, schlug er vor.
»Warte! Gib ihr noch fünf Minuten Zeit. Sie wird schon kommen«, bat ich.

Wir warteten, und wenig später tauchte die Diebin wieder auf. Sie vermeldete, dass es dort vorne nichts gäbe, was für uns interessant sein könnte. Leider gäbe es auch keinen weiteren Weg, so dass wir umkehren, und eine andere Abzweigung nehmen mussten. Ich wunderte mich darüber, dass das Tornak-Weibchen so völlig allein und unbewacht war, noch dazu mit so einem Ei vor der Nase. Andererseits befand sich das Tier im Tiefschlaf und wollte womöglich von seinen Artgenossen nicht gestört werden. Umso besser für uns, dass sie nicht mit der Störung durch uns kleine Menschlein gerechnet hatten... Ich fragte mich, wie die Tornaks so ein Ei eigentlich ausbrüteten. Unter dem Körper, wie bei einem Huhn, würde bei dem Gewicht so eines Weibchens sicher nicht funktionieren. Sie würde das Ei schlicht zerquetschen. Aber wie sonst? Per Gedankenkraft? Indem das Weibchen sich auf das vor ihm liegende Ei fokussierte? Ich hatte keine Ahnung, wunderte mich aber einmal mehr über die seltsamen Kreaturen auf diesem Mond. Wiederum andererseits konnte ich mir auch nicht vorstellen, wie die Feuerdrachen, Wüstenechsen oder Imps auf Lyramion ihre Nachkommenschaft ausbrüteten. Egils Ruf zeigte mir, dass ich einmal mehr tief in Gedanken versunken war und mich besser wieder konzentrieren sollte!

Wir waren an einer Treppe angekommen, die uns in die Tiefe führen sollte. Wenn ich Treppe sage, dann heißt das bei den Zwergen, dass es sich um eine senkrecht stehende Stange handelte, die alle paar handbreit seitliche Trittstangen aufwies. Man musste senkrecht in die Tiefe klettern und brauchte beide Hände, um sich festzuhalten. Das stellte Sabine nun doch vor eine kleine Herausforderung, die aber durch etwas Akrobatik gelöst werden konnte: Sabine legte sich oben auf den Bauch und reichte das Ei durch das Loch im Boden an Valdyn weiter. Der Feline hatte sich mit den Beinen in der Mitte der Stange festgeklammert, nahm oben das Ei an, und bog dann den Rücken weit zurück, fast senkrecht nach unten, und reichte das Kleinod weiter an Egil. Der wartete geduldig, bis Valdyn von der Stange kam und Sabine runtergeklettert war, gab der Heilerin das Ei zurück, und dann konnte die Reise weitergehen. Und wieder staunte ich, diesmal über den Felinen...

Kaum hatte Valdyn seine Ausrüstung wieder aufgenommen und einen Blick auf den Kartenzeichner geworfen, da gab er auch schon Alarm. Es gäbe hier mehrere Dutzend roter Punkte auf dem Gerät, schätzungsweise um die fünfzig bis sechzig Stück. Au weia! Unwillkürlich geriet ich ins Schwitzen! Allzu deutlich waren noch die Erinnerungen an das Treffen mit Ferrins Tochter und den dort anwesenden Tornakhorden. Scheinbar hatten sich sämtliche Tiere nun hier versammelt. Oder es waren einfach nur ihre Brüder. Ich wusste es nicht, und wollte es auch gar nicht wissen. Ich hatte nur noch eine einzige Hoffnung, und die hielt Sabine in den Händen. Wenn das nicht funktionierte, dann wäre unser Weg hier zu Ende. Selbst Tar konnte diese Biester nicht alle lähmen!

Egil sah, dass ich schwer schlucken musste und mahnte mich, ruhig zu bleiben und abzuwarten. Noch sahen wir die Bestien nicht, und sie sahen uns auch nicht. Mmhh, schade eigentlich, dass keiner von uns einen Unsichtbarkeitszauber beherrschte, den man über unsere Gruppe legen konnte. Ein solcher Spruch fehlt in der lyramionischen Magie, und sollte meiner Meinung nach unbedingt entwickelt werden. Alle außer Sabine zogen ihre Waffen und gingen langsam voran. Zwei größere Räume passierten wir, ohne etwas von den Tieren zu sehen. Dafür wurde die Luft immer schlechter. Es stank ganz fürchterlich, und auch die Geräusche, die aus dem Bereich vor uns vernehmbar waren, ließen nichts Gutes vermuten. Spätestens jetzt sehnte sich Valdyn nach dem Stinkepilz zurück, denn selbst der roch immerhin besser als die Ausdünstungen der Tornaks.

Hinter dem nächsten Durchgang wurde es dann kritisch! Valdyn warnte uns vor, dass dort die Horde begann. Egil ging langsam voran und holte Sabine an seine Seite, die sich in ihrer Haut ebenso wenig wohlfühlte, wie ich. Tar machte sich bereit zum Zaubern und folgte gleich darauf, neben Valdyn. Selena wagte kaum zu atmen, und ich bildete den Abschluss und war bemüht, den Kontakt zu meinen Gefährten nicht abreißen zu lassen, so als wollte ich damit ausdrücken: „Ich gehöre zu der mit dem Ei!“

Dann war es so weit. Egil und Sabine hatten die ersten Tornaks erreicht. Ich sah allein neun Stück auf beiden Seiten innerhalb der nächsten zehn Schritt. Sie alle glotzten uns an, glotzten das Ei in Sabines erhobenen Händen an und schienen unschlüssig, wie sie darauf reagieren sollten. Ein tiefes Grollen ertönte, aber bisher regten sie sich nicht weiter. Wenn die Biester jetzt angriffen, dann war es zweifellos um uns geschehen. Selena

fing heftig zu zittern an und flüsterte mir auf Sylphisch zu, dass sie das nicht ertragen könne und lieber umkehren wolle. Ich nahm ihre Hand und drückte sie sanft, woraufhin sie näher kam und sich so eng wie möglich an meine Seite schmiegte. Es war schwierig, so zu gehen, aber ich spürte, dass ich sie jetzt auf keinen Fall loslassen durfte.

Plötzlich ergriff Egil lautstark das Wort: »Aufgepasst, ihr Idioten! Die Sache läuft so: Sobald einer von euch auch nur mit einer Tatze zuckt, machen wir augenblicklich Geschnetzeltes aus euch, und servieren das zusammen mit einer großen Portion Rührei. Klar soweit?«
Während Sabine kicherte und Mühe hatte, nicht schallend zu lachen, bekam ich die schlimmsten Schweißausbrüche und befürchtete, mein Herz bleibt augenblicklich stehen! Was sollte das denn? »Halt die Klappe, du Esel!«, zischte ich ihm zu.
Doch Egil blieb unbeirrbar: »Hat das jetzt auch der letzte von euch Dickschädeln begriffen? Wenn ihr nicht wollt, dass wir euer kostbares Ei zu Mus verarbeiten, dann rührt ihr euch nicht vom Fleck und lasst uns ungehindert passieren.«
Das Grollen der Tornaks wurde lauter, aber noch griffen sie nicht an. »Egil! Gib Ruhe! Fordere sie nicht noch heraus!«, sagte ich mit Nachdruck.
Selena presste sich immer enger an meine Seite und vergrub jetzt auch noch das Gesicht an meiner Schulter, so als wolle sie gar nicht hinsehen, wenn es uns gleich zerreißt! Mir ging es um keinen Deut besser, vor allem nicht, wenn Egil solche Faxen machte.
Und er ging sogar noch weiter: »Hey, ich habe gesagt stillhalten. Und stellt doch mal diesen üblen Gestank ab, hier! Das hält ja keiner aus! Kein Wunder, dass ihr hier keine Gäste bekommt, und dass euer Weibchen sich lieber selbst befriedigt, als Zeit mit euch zu verbringen!« Dabei trat er im Vorbeigehen einem der Tiere, das etwas im Weg stand, auf den Fuß, woraufhin dieses laut fauchte, aber zum Glück die Krallen bei sich ließ.
Nun griff Tar ein: »Halt endlich die Schnauze, Krieger, und lass diesen Scheiß!«

Endlich schwieg Egil, und wir gingen ganz langsam, Schritt für Schritt vorwärts. Inzwischen hatten wir den dritten größeren Raum hinter uns gelassen und sicherlich vierzig Tornaks passiert. Auch die Körper dreier toter Zwerge hatten wir gefunden und weitgehend unbeachtet hinter uns gelassen. Ich hatte das Gefühl, dass ich die Mine mit meinem Angstschweiß flutete, und zumindest Selena ging es nicht besser. Sie zitterte noch immer und hielt sich krampfhaft an mir fest. Zwei weitere Räume und weitere rund zwanzig Tornaks später, hatten wir es endlich geschafft und gelangten in einen freien Bereich der Mine. Der Gestank ließ nach, wir waren wieder allein und beeilten uns, so viel Distanz wie möglich zwischen uns und die Bestien zu bringen.
»Was sollte denn das, du Holzkopf? Wolltest du uns alle umbringen?«, fuhr Tar nun den Krieger an.
»Bleib mal locker, Tar«, antwortete Egil lachend. »Die Zwerge haben die Information über das Ei mit viel Blut erkauft. Ich war mir sicher, dass sie stimmt! Man muss auch mal positiv denken!«
»Wir hatten die Information der Zwerge aber noch nicht getestet! Und außerdem muss man es nicht noch herausfordern und den Monstern auf die Füße trampeln!«, blieb der Magier standhaft bei seiner Meinung.
»Das war gar nicht meine Absicht! Ich hatte nur keinen Platz mehr, da die Viecher zu dicht beisammen standen, und Sabine neben mir ging. Jetzt beruhige dich mal wieder, es ist ja schließlich nichts passiert!«
Das stimmte zwar, aber zumindest die Sache mit dem Fuß war eindeutig gelogen. Ich hatte gesehen, wie Egil in völliger Absicht dem Tornak genau über den Fuß gewalzt war. Und leider ging der Spaß völlig auf Selenas Kosten. Sie lag jetzt in meinen Armen, umschlang meine Taille mit den Händen, legte ihren Kopf auf meine Brust, zitterte, weinte und wollte sich kaum wieder beruhigen. Irgendwann schaute sie mich an. Ihre Augen waren völlig verweint, und sie schluchzte: »Bitte sag mir, dass ich das nie, nie wieder tun muss!«
Ich streichelte ihre Schultern und den Nacken, um sie zu trösten. Auch Sabine kümmerte sich jetzt um die Sylphe und hatte das Ei solange dem verdutzten Felinen in die Hand gedrückt. Gemeinsam schafften wir es, Selena zu beruhigen und ihr die Angst zu nehmen, so dass wir bald darauf weitergehen konnten.

Ich ging zu Egil nach vorne und zischte ihm zu: »Wer war das? Esel oder Ekel?«
Er schmunzelte: »Das haben Esel und Egil gemeinsam ausgeheckt! Ich war mir sicher, dass uns keine Gefahr droht, solange wir ein intaktes Ei dabeihaben. Ich möchte mir allerdings nicht vorstellen, was geschehen wäre, wenn Sabine das Ei versehentlich fallen gelassen hätte.«
»Verdammt, ja! Dem Ei darf nichts geschehen, wir brauchen es auf dem Rückweg erneut.«
»Stimmt! Das ist auch die schlechte Nachricht für Selena. Leider wird sie das noch einmal durchmachen müssen.«
»Dann versprich mir wenigstens, dass du beim nächsten Mal kein zusätzliches Öl ins Feuer gießt!«, bat ich ihn inständig.
»Abgemacht! Versprochen! ... aber ein wenig lustig war es schon, oder?«, neckte er mich.
»Ja... zugegeben! Unter anderen Umständen hätte ich mich vermutlich bestens amüsiert«, musste ich ihm zugestehen.
»Finde ich auch!«, sagte Sabine daraufhin lachend. »Ich hatte zwar einen Puls von über 200 Schlägen in der Minute, was nicht gerade gesundheitsfördernd ist, aber ich habe mich dafür prächtig unterhalten gefühlt.«
»Na also, dann war die ganze Aktion wenigstens nicht umsonst!«, freute sich Egil.

Bald darauf hatten wir das Ende des Gangs erreicht und standen vor einem Raum mit drei Treppen in die Tiefe. Eine links, eine rechts und eine in der Mitte, jeweils durch rund zehn Schritt voneinander getrennt. „Buzzurk! Wir hätten von den Zwergen eine Wegbeschreibung einfordern sollen!«, fluchte der Krieger. Dann bot er sich an, die mittlere Leiter hinunterzuklettern, denn womöglich führten alle drei Treppen zum selben Ziel. Er übernahm den Sonnenhelm, stieg hinunter, schaute sich kurz um und meinte dann, dass es wohl doch drei verschiedene Bereiche seien. Anscheinend hatten sich die Zwerge aufgeteilt und an drei Orten gleichzeitig gegraben, um schneller voran zu kommen. Für uns bedeutete das aber, dass nur einer der drei neuen Abschnitte uns voranbringen würde. Nur welcher? Kurz zog ich in Erwägung, dass wir uns aufteilen könnten, aber wir hatten keine Ahnung, ob es irgendwo weitere Monster gab, und denen wollte ich auf keinen Fall ohne das Ei unter die Augen treten. Also hieß es einen Bereich nach dem nächsten durchsuchen. Da Egil schon gewählt hatte, folgten wir ihm nach unten, und Valdyn musste nicht erst überredet werden, um sich ein weiteres Mal als Stangentänzer zu beweisen.

Dieses Mal blieb Valdyns Warnung bezüglich Monster aus. Anscheinend hatten sich sämtliche Tornaks dieser Mine auf die Versammlung über uns konzentriert, denn zumindest der Kartenzeichner gab an dieser Stelle keinerlei Hinweise auf mögliche Feinde. Also konnten wir uns etwas entspannen, und uns genau umschauen. Leider gab es abgesehen von einigen Fußangeln, die von den Zwergen zur Verteidigung gegen die Tornaks ausgelegt wurden, und anscheinend vollkommen wirkungslos geblieben waren, nichts zu finden, was unser Interesse geweckt hätte. Etwa eine Stunde später durften wir die Treppe wieder hochklettern und eine neue Entscheidung treffen. Da der mittlere Abstieg bereits untersucht wurde, blieben noch links und rechts übrig, und nach Abstimmung und mehrheitlichem Entscheid (fünf-gegen-Sabine!), wandten wir uns der linken Treppe zu.

Auf den ersten Blick unterschied sich dieser neue Stollen durch nichts von seinem Vorgänger, aber nachdem wir einen großen Raum durchschritten hatten und anschließend einem langen Gang gefolgt waren, sahen wir in der Ferne etwas großes Grünes auf uns warten. Nun gingen wir schneller und beeilten uns, das Objekt unserer Begierde zu erreichen. Mit jedem Schritt, den wir näher kamen, konnten wir erkennen, dass dieses Tor genau die gleiche Form und das gleiche Aussehen hatte, wie jene Tore, die wir in den alten Ruinen gesehen hatten. Wir waren am Ziel angekommen, und kribbelnde Vorfreude kam auf. Ich konnte es kaum erwarten, das Tor zu öffnen, und mir den Bereich dahinter anzuschauen!

Aber die Freude wurde schnell getrübt. Erstens gab es neben dem Tor keine Symbole, die uns den richtigen Code vorgeben würden, sondern nur Felsen und Gestein. Und zweitens, und das war das größere Problem: Es gab auf dem Tor zwar die Löcher für die farbigen Kugeln, doch die Kugeln darin fehlten. Wie sollten wir dieses Tor also öffnen? Ratlosigkeit machte sich breit. Wir waren dem Ziel so nahe gekommen, und konnten es dennoch nicht erreichen!

Enttäuscht sahen wir uns um und machten eine Bestandsaufnahme. Der Gang endete direkt am Tor, links und rechts davon war Wand mit Steinen, Geröll und Erde. Es fehlten die Kugeln auf dem Tor, und es fehlte die Kombination zum Öffnen. In den Ruinen waren die Dreiecke und Kreise stets rechts neben dem Tor gewesen. Vielleicht gab es sie hier ebenfalls, aber sie waren noch nicht ausgegraben und freigelegt worden. Und was die Kugeln anging, so musste man sie womöglich erst einmal aktivieren, eventuell mit einer von diesen Bernsteinmaschinen. Und falls es eine gab, dann musste sie hier ganz an der Nähe sein. Ich kam auf die Idee, dass wir unser Wissen mit den Zwergen teilen sollten. Womöglich konnten sie die Umgebung des Tors ausgraben? Meine Gefährten meinten aber, dass wir unser Glück mit den Tornaks besser nicht zu oft strapazieren sollten, was Selena sofort bekräftigte. Dann müsse eben einer allein gehen und das Ei mitnehmen, meinte Egil und meldete sich gleich freiwillig. Er würde dann mit einem Trupp an Zwergen zurückkommen. Valdyns Frage, wie er allein mit dem Ei in der Hand die Treppen hinaufklettern wollte, blieb aus Mangel an Ideen unbeantwortet. Irgendwie würde das schon gehen, meinte der Krieger. Wir fanden das viel zu gefährlich, denn wenn dem Ei etwas passierte, dann passierte ihm und uns ebenfalls etwas, und dieses Risiko wollten wir nicht eingehen. Egil schlug daraufhin vor, zu zweit zu gehen. So könnte man das Problem mit dem Ei minimieren, und dennoch schnell wieder zurück sein. Tar und Sabine waren damit aber auch nicht einverstanden, aufgrund der Vielzahl an Tornaks und des wiederholten Weges an ihnen vorbei. Außerdem stellten sie die Frage, ob die komplette Zwergenriege nach erfolgreicher Öffnung des Tors uns auch in die Anlage folgen sollte. Sie würden sich wohl kaum aufhalten lassen...

»Knurrrr. Also graben wir selbst!«, meinte Valdyn als nächsten Lösungsvorschlag. Zwar kamen wir zu dem Argument, dass auch das nicht besonders ungefährlich war, da wir darum fürchten mussten, dass womöglich die komplette Decke einstürzt, doch schien das immerhin ein besserer Vorschlag zu sein, als erst die Zwerge zu mobilisieren. Wir mussten nur ausgesprochen vorsichtig sein und versuchen, die Decke irgendwie unbeschädigt zu lassen. Valdyn holte die Spitzhacke, die Schaufel und auch das Brecheisen aus dem Gepäck, und dann fingen wir vorsichtig an zu graben. Egil, Valdyn und ich, wir begannen mit der Arbeit, während sich

Tar, Sabine und Selena ausruhen durften. Der Feline kannte sich von uns am besten mit dem Graben von Tunneln aus... nein, das muss ich korrigieren: ...kannte sich als einziger von uns mit dem Graben von Tunneln ein ganz kleines bisschen aus, und übernahm daher das Kommando. Wir buddelten als erstes links von dem Tor, und Valdyn schlug die Spitzhacke in das Gestein, so vorsichtig wie es beim benötigten Kraftaufwand eben ging. Egil räumte das Geröll zur Seite, und ich durfte Valdyn hin und wieder das Brecheisen reichen.

Wir hatten schon über eine Stunde gearbeitet, und unser Tun sah noch nicht wirklich nach Fortschritt aus, als Valdyn plötzlich rief: »Rooaar, Leute, ich hab hier was! Hinter dieser Wand ist ein Hohlraum!« Tatsächlich stieß die Spitzhacke an der Stelle nicht auf Widerstand. Der Feline begann dort ein Loch zu buddeln, aber es dauerte fast eine weitere Stunde, bis er einen ausreichend großen Durchgang geschaffen hatte, so dass wir dort hindurchgehen konnten. Es war tatsächlich ein kleiner Raum. Nun sah man auch, dass die Wände anders aussahen, als vor dem Tor, so als hätte dort schon immer eine Wand gestanden, die im Laufe von Jahrtausenden von Erde verschüttet worden war. Tar und die Frauen folgten uns neugierig durch die Öffnung, und wir schauten uns angespannt um. Leider mussten wir feststellen, dass ein Teil des Raums verschüttet worden war. Die Steine waren von oben runtergefallen, und der Anblick erinnerte mich ein wenig an den Einsturz in den alten Höhlen der Nordberge, unter dem Keller meines Hauses. Damals waren Egil und ich mit einer Spitzhacke hindurchgekommen. Also mussten wir weitergraben. Egil fragte Tar, ob er nicht mit seiner Magie helfen könnte, aber das schloss der mächtige Magier leider aus. Sein Blitzzauber wäre womöglich geeignet, doch würde dieser hier ebenso wenig funktionieren, wie sämtliche Erdsprüche, so dass er nur mit der Kraft seiner Arme helfen könnte. Er nahm mir das Brecheisen aus der Hand und begann damit, in den Steinen herumzustochern, um sie zu lösen.

Nun arbeiteten Egil, Valdyn und Tar an dem Problem, und ich fühlte mich ziemlich überflüssig, konnte im Moment nichts weiter tun. Ich ließ den Sonnenhelm bei meinen Freunden und verließ den Raum mit Sabine und Selena. Wir setzten uns auf den Boden, warteten und plauderten ein wenig. Es war langweilig! Zu gerne wollte ich weitergehen. Irgendwann stand Selena auf und machte ein paar Schritt entfernt Übungen mit ihren Flügeln, während Sabine sich an mich anlehnte, ihren Kopf auf meine Schulter legte und anscheinend ein wenig schlummerte. Das versuchte ich dann auch. Ich schloss die Augen und schlief bald darauf ein.

Ich erwachte von einem lauten Schrei: »Roooaaarrrrr, verdammtes Werkzeug!« Was war los? Bevor ich aufstehen konnte, erschien Egil in dem Durchgang und meinte: »Jetzt sind wir am Arsch! Valdyn hat die Spitzhacke zerstört! Wir können nicht weitergraben.«
Der Feline rief: »Das war sicher keine Absicht! Grrrrrr. Einfach gebrochen!«
Der Krieger sagte: »Natürlich war es keine Absicht, das hab ich genau gesehen! Aber nun müssen wir doch zurück zu den Zwergen und uns neues Werkzeug holen. Am besten bei Ferrin und in mehrfacher Ausführung, damit alle helfen können und nicht nur schlafen. Das würde viel schneller gehen.«
»Verdammt! Dann müssen wir wirklich wieder nach oben gehen? Och nein!«, stöhnte Sabine sehr lustlos.
»Ich bleibe hier!«, rief Selena. »Ich will nicht wieder an den Monstern vorbeigehen. Das überlebe ich nicht! Dann bleibe ich lieber hier zurück und warte auf euch!«
»Aber irgendwann musst du wieder mitkommen!«, sagte Tar nun.
»Das werde ich, aber erst, wenn wir danach nie mehr hier runtergehen müssen«, beharrte die Sylphe.
»In Ordnung«, seufzte Egil. »Lunsi, macht es dir etwas aus, wenn du auch hierbleibst und auf Selena aufpasst? Ich will dich nicht zurücklassen, möchte sie aber auch nicht ohne Schutz hierlassen. Einer von uns muss bei ihr bleiben...«
»Warte mal einen Moment!«, sagte ich. Mir war ein Einfall gekommen, und bevor wir uns aufteilten, wollte ich das erst ausprobiert haben. »Ich glaube, ich habe eine Idee. Valdyn, gib mir bitte mal die Reste der Spitzhacke.«
»Knurrrr. Die liegen noch da drin. Warte, ich hole sie.«
»Ach nein, lass nur! Dann gehe ich eben rein, ich brauche ohnehin etwas Ruhe dafür...«
»Wofür?«, fragte Egil mich lauernd.
»Na um uns wieder von dem Arsch wegzubringen, an dem wir uns gerade befinden!«, flachste ich, griff mir meinen Rucksack und ging in die Kammer.

Ich betrat sie, suchte und fand die zwei Teile der Spitzhacke, und staunte, dass nicht etwa der Stiel abgebrochen, sondern tatsächlich das Metallteil in der Mitte durchgebrochen war. Für meine Idee war es zum Glück ziemlich relativ, wo sich der Schaden befand. Ich öffnete den Rucksack und suchte mir aus meinem Reservoir an Zauberspruchrollen diejenige aus, auf der „Repariere Gegenstand“ geschrieben stand. Welch ein Glück, dass ich den in der Bibliothek von Newlake gefunden hatte! Zwar hatte ich ihn noch nicht gelernt, aber es waren genügend Spruchrollen übrig, dass ich das jetzt noch nicht tun musste. Das Lernen neuer Zaubersprüche war so kräftezehrend, dass ich mich zuletzt gern mal davor gedrückt hatte. Ich würde es bei Gelegenheit nachholen müssen. Für den Moment reichte mir eine Spruchrolle, und ich begann damit, ihre Macht auf die Spitzhacke zu konzentrieren. Und es wirkte! Ein goldener Schimmer stieg aus der Schriftrolle auf, flog auf das Werkzeug zu und hüllte es vollständig ein. Dabei wurde er immer heller, so dass ich geblendet

die Augen zusammenkneifen musste. Und als die goldene Farbe verblasste, bestand die Spitzhacke wieder aus einem Stück. Es hatte geklappt! Nun auf zu meinen Freunden, damit sie mir für die Idee auf die Schulter klopfen konnten...

»Immer wieder genial, deine Einfälle!«, lobte mich der Krieger, und die anderen stimmten ihm zu. Sogleich nahm mir der Feline die Hacke aus der Hand und machte sich wieder ans Werk, musste mir aber erst das Versprechen geben, dass er das Werkzeug nicht erneut zerbröselt. Valdyn fauchte und meinte, er gäbe sein Bestes. Dann verschwanden Egil, Tar und er in dem Raum, und ließen uns zurück. Derweil unterhielt ich mich mit Sabine über die Magie. Innerhalb von vierzig Tagen hatte ich mehr gelernt, als in meinem gesamten Leben zuvor, und es war faszinierend, was man damit alles tun konnte. Sabine stimmte mir zu und erzählte, dass sie ihren ersten Zauber bereits mit fünf Jahren von Sandra gelernt hatte. Damals hatte sie sich beim Spielen das Knie aufgeschlagen, sich erschrocken und sehr darüber geweint und gekreischt. Doch ihre Mutter hatte sie nur auf einen Stuhl gesetzt, ihr gesagt, dass dies kein Grund zum Weinen sei, und hatte ihr dann gezeigt, wie sie ihre Kraft lenken muss, um die Wunde selbst zu heilen. Es war schwer, es tat weh, aber sie schaffte es, und war so stolz auf sich, wie sie nur sein konnte. Sabine hatte das angeborene Talent zur Heilung, und das wurde von jenem Tag an ständig und kontinuierlich gefördert und verbessert. »Leider reicht mein Talent aber nicht aus, um eine Spitzhacke zu heilen!«, meinte sie lachend.
»Dafür hast du ja mich!«, antwortete ich ihr. »Unsere Gruppe ergänzt sich wahrlich perfekt!«

Es dauerte beinahe eine ganze, weitere Stunde, bis Egil den Kopf wieder zu uns rausstreckte. Längst hatte ich ein schlechtes Gewissen, weil nur die anderen gearbeitet hatten. Zwar hatte ich zwischendurch meine Hilfe angeboten, war aber gleich wieder fortgeschickt worden. Aber nun war es so weit, denn der Krieger grinste mich an: »Rate mal, was wir gefunden haben!«
Ich horchte auf und rief: »Eine Bernsteinmaschine!?«
»Volltreffer!«, meinte Egil und ergänzte gleich: »Selena, nimm bitte einen Bernstein mit!«
Sie tat es sogleich, und dann gingen Sabine, Selena und ich hinter dem Krieger her. Die Jungs hatten ganze Arbeit geleistet und den Einsturz so weit freigeräumt, dass man bequem hindurchgehen konnte, ohne sich Sorgen um gebrochene Fußgelenke machen zu müssen. Und in der hintersten Ecke der kleinen Kammer befand sich tatsächlich eine weitere Bernsteinmaschine, wie wir sie in den Ruinen gesehen hatten. Alles war genau gleich! Es musste demnach wirklich dasselbe Volk gewesen sein, und das war mehr als erstaunlich... Noch während ich grübelte, setzte Selena den Bernsteinbrocken ein, woraufhin sich langsam und stockend der obere Teil der Apparatur schloss und ein sirrendes Geräusch ertönte. Und dann begann das antike Gerät damit, Energie zu erzeugen und in den Boden zu pumpen. In der Ferne war ein kurzes Knistern zu hören. Es kam aus Richtung des Metalltors, und ich ging jede Wette ein, dass es nun entweder direkt offenstand, oder aber mit Hilfe der Kugeln geöffnet werden konnte.

Da sonst nichts Interessantes mehr zu finden war, marschierten wir zurück zum Tor. Leider stand es nicht offen, aber die Kugeln waren nun vorhanden. Wir brauchten nur noch die richtige Kombination, und dann hätten wir dieses Hindernis endlich überwunden. Und wenn mich nicht alle meine Sinne täuschten, dann würden wir die Kombination rechts neben dem Tor finden. Valdyn hatte nach wie vor die Spitzhacke in der Hand, und machte auch keine Anstalten, sie mir zu geben, als ich sagte, dass wir dort noch einmal graben sollten. Kurzentschlossen hackte er die Wand auf, während Egil den entstandenen Dreck fortschaufelte. Der Rest von uns ging etwas in Deckung, da die Luft vom Staub der Arbeit nicht gerade besser wurde. Rund zwanzig Minuten später wussten wir dann, dass wir recht gehabt hatten. Es gab eine Kombination zum Öffnen der Tür. Sie bestand aus einem gelben Dreieck, zwei orangenen Dreiecken und einem roten Dreieck. Nach unserer Rechnung war das 31! Eins für Rot, zweimal Fünf für Orange, sowie einmal Zwanzig für Gelb. Tar war sich sicher, dass Gelb nicht Zehn sein konnte, denn sonst hätten die Moraner ja sofort Gelb genommen, anstelle von zweimal Orange. Letztendlich war das aber auch egal, denn dies war eine Kombination, die wir nicht erst umrechnen mussten, sondern direkt eingeben konnten. Eben Rot-Orange-Orange-Gelb gedrückt, und dann rieselte Staub aus der Tür, als sie sich zum ersten Mal seit Urzeiten wieder langsam öffnete.

Eine völlig fremde Welt wartete auf uns. Allein die Wände sahen hinter der Tür ganz anders aus. Sie bestanden aus schwarzem und grauem Gestein und hatten keine braune Erde mit drin. Allerdings war die Welt nach wenigen Schritten bereits zu Ende: Wir standen in einer Sackgasse, deren einziger Ausweg ein Loch im Boden war. Wir beratschlagten kurz, ob wir sofort durch das Loch nach unten schweben, oder ob wir erst eine Rast machen und etwas schlafen wollten. Egil und Valdyn sahen sehr erschöpft aus, und so entschieden wir uns gegen die Neugier und für die Vernunft, zumindest fürs Erste. Wir aßen eine Ration und tranken ein wenig von unserem Wasser, und dann errichteten wir ein kleines Lager für die Nacht. Wir verzichteten auf Wachen, fühlten uns weitgehend sicher, und bald schon gelangte ich ins Traumland. Was würden wir in dieser Anlage finden? Hoffentlich wären es Navsteine, der Rest war mir nicht so wichtig...

TAG 40: Eine antike Anlage

Ich bin mir relativ sicher, dass ich noch nicht einmal nach meiner Begegnung mit Thornahuun so schlecht geschlafen hatte, wie in dieser Nacht. Der Boden war hart und gefühlt voller Steine. Immer wieder schlich sich die Sorge in meinen Kopf, dass irgendwo über mir rund fünfzig Tornaks mit den Krallen scharrten und nur darauf warteten, mich zu zerreißen. Ich hörte auch ihre Geräusche, obwohl sie gar nicht existierten, und immer wieder fragte ich mich, was wir wohl in der Anlage finden würden. ...und was geschehen würde, wenn wir doch keinen Navstein für unser Schiffchen fanden. Zwar versuchte ich mich stets damit zu beruhigen, dass das hier ein sehr großer Mond war und es sicherlich noch unzählige weitere Anlagen gab, die wir durchsuchen könnten, aber das war erstens vergebene Liebesmüh, da sich die aufkommende Panik damit nicht vertreiben ließ, und zweitens war es mal definitiv etwas, das mich wach hielt und dafür sorgte, dass ich kaum Erholung fand. Meinen Freunden ging es nicht anders. Tar stöhnte scheinbar noch mehr als gewöhnlich, Egil warf sich unruhig hin und her, Selena zuckte immer mal wieder zusammen und wurde scheinbar von Tornak-Horden gejagt, und selbst Valdyn fauchte manchmal bedrohlich. Die Luft roch abgestanden, die Gedanken kreisten, und zusätzlich glaubte ich auch beständig das Sirren der Bernsteinmaschine zu hören. Ich war erleichtert, als nach nur drei Stunden Rast Bewegung in meine Freunde kam, und einer nach dem anderen sich von seinem Lager erhob. Viel früher als vorgesehen waren wir alle bereit zur Weiterreise.

Nachdem Sabine einen erfrischenden Zauber auf uns gesprochen hatte, fühlte ich mich endlich ein wenig munter und scharrte meine Freunde um mich, damit ich sie durch das Loch in die Tiefe levitieren konnte. Abgestandene Luft schlug uns entgegen. Sie roch alt... uralt! Ich konnte fast spüren, dass diese Luft seit Jahrtausenden von keinem Lebewesen mehr geatmet wurde. Dagegen war die Luft oben noch frisch gewesen! Hoffentlich hielten wir durch und würden nicht unter Luftmangel zu leiden haben... Selena und ich sorgten für Beleuchtung, und dann schauten wir uns ausgiebig um. Wir befanden uns in einer völlig fremdartigen Welt, die stark an den Ruinenuntergrund erinnerte. Nun, wir würden diese antike Anlage schon auf links drehen und sie bis in den letzten Winkel erkunden.

Ein verschlossenes Tor versperrte uns den Zugang zum nächsten Raum, und erneut gab es keinerlei Kugeln auf der Oberfläche des Tors zu drücken. Nur gut, dass wir inzwischen genau wussten, wie wir uns in so einem Fall zu verhalten haben. Im hintersten Winkel des Raums, versteckt in einer unscheinbaren Nische, fanden wir eine kleine Maschine, die auf ein Stück Bernstein wartete. Wir ließen sie keine Minute länger warten, und daraufhin nahm sie sogleich ihre Arbeit auf. Zum Glück war keine von diesen Maschinen durch einen Einsturz oder andere äußere Einflüsse zu Kleinholz verarbeitet worden. Sonst hätten wir ein echtes Problem gehabt.

Die Einrichtung in den Räumlichkeiten war mit dem Wort „karg“ bestens beschrieben. Anscheinend hatten die Moraner sämtliche wichtigen Gegenstände rausgeschleppt, als sie die Anlage aufgegeben hatten. Selena leuchtete genauestens den Boden ab und scharrte auch hin und wieder mit dem Fuß einige Staubflocken beiseite, erntete nur leider keinen Erfolg für ihre Bemühungen. Inzwischen hatten wir zwei weitere Tore zu passieren. Das Erste hielt uns nicht lange auf, denn wir mussten überraschend nur einen Hebel umlegen, um es zu öffnen. Die zweite Tür stellte uns jedoch vor ein Rätsel. Wir hatten Kugeln am Tor, wir hatten auch eine Kombination, was uns aber fehlte, das war der Durchblick. Die Kombination hieß: „Orangenes Dreieck, Rotes Dreieck, Orangener Kreis, Roter Kreis“. Laut unserem hochmagisch begabten Freund Tar musste die Antwort (5+1) x (5+1) = 36 lauten. Das wurde eingegeben, indem wir die Kombination „Rot (1), Orange (5), Orange (5), Orange (5), Gelb (20)“ drückten. Dummerweise passierte nichts, als wir das versuchten. Dieses Multiplizieren stellte uns wirklich vor Probleme! Egal, was wir ausprobierten, das Tor blieb verschlossen. Schließlich kamen wir darauf, dass die Werte der Farben möglicherweise noch immer nicht stimmten. Wir probierten ein wenig herum, und brauchten sage und schreibe eine halbe Stunde, sowie ganz viele Nerven, um schließlich doch noch das Tor zu öffnen. Die neuen Werte für die Farben hießen danach Rot gleich Eins und Orange gleich Zehn. Gelb bestimmte Tar zu Fünfzig, da sich das Tor bei der Kombination „Rot-Orange-Orange-Gelb-Gelb“ öffnete. Der entsprechende Zahlenwert lautete Elf mal Elf gleich 121. Sabine stellte daraufhin die Frage, die mich auch brennend interessierte: »Wieso konnten wir denn dann alle anderen Tore bisher öffnen?«
Tar rechnete ein wenig durch und sagte dann: »Wir hatten erst einmal vorher mit Multiplikatoren zu tun. Wenn ich nicht irre, dann war die Kombination damals „Orangenes Dreieck – Rotes Dreieck – Roter Kreis – Roter Kreis“. Wir schätzten, dass Orange gleich Fünf war, und kamen auf den Wert Zwölf. Wenn Orange aber gleich Zehn ist, dann kommt man auf Elf mal Zwei gleich Zweiundzwanzig. Kurioser Weise ist die Kugelkombination auf der Tür für beide Herleitungen identisch, nämlich Rot-Rot-Orange-Orange. Entweder 1+1+5+5 gleich 12, oder aber 1+1+10+10 gleich 22. Deshalb hatte es funktioniert. Bei allen anderen Toren konnten wir die Kombination einfach rückwärts übernehmen, nur bei der Multiplikation klappt das leider nicht. Hier hat uns dann Bruder Zufall aus der Patsche geholfen!«

Damit waren alle Klarheiten beseitigt und wir hatten einige rauchende Köpfe in der Gruppe. Ehrlich? Ich halte mich ja durchaus für ein pfiffiges Kerlchen und bin sicher nicht auf den Kopf gefallen. Aber ohne Tars Logik und Dreblins Notizen wäre es schwer... sehr schwer für uns geworden.

Kaum hatten wir das Tor geöffnet, und einen ersten Blick in den Raum geworfen, da kamen aus dem hintersten Winkel drei kleine, etwa ein Schritt große Eier auf uns zugeschwebt. Klingt irgendwie skurril, ich weiß, aber genau so war es. Wir checkten das Monsterauge, es zeigte aber keinen Angreifer in der Nähe an. Diese Eier waren purpurn gefärbt, schwebten etwa zehn Finger hoch über dem Boden und kamen geradewegs auf uns zu. Als sie weniger als zehn Schritt von uns entfernt waren, begann sich plötzlich aus dem oberen Ende des Eis aus purer Energie ein bernsteinfarbener, menschähnlicher Oberkörper zu bilden, womit dieses... Ding dann zwei Schritt groß war, und uns alle damit mehr oder weniger deutlich überragte. Fasziniert schaute ich mir dieses Schauspiel an. Ich war ja schon ziemlich weit herumgekommen, aber so etwas hatte ich bisher nicht gesehen... Als diese fliegenden Eier uns erreichten, begannen sie damit, ihre Fäuste fliegen zu lassen, und auf unsere Gruppe einzudreschen. Entsetzt begannen wir damit, uns zu verteidigen. Aber wie bekämpfte man diese Energiewesen überhaupt? Tar schoss ein magisches Geschoss auf einen dieser... Wächter ab. Ein besserer Name fiel mir in der Eile nicht ein. Leider ging das Geschoss mitten durch den Oberkörper hindurch und es passierte gar nichts, außer, dass es an die gegenüberliegende Wand klatschte und für eine kleine Staubfontäne sorgte. Egil hatte mit seinen beiden Waffen inzwischen herausgefunden, dass es nur half, auf das eigentliche Ei einzuschlagen. Bei jedem Treffer schien es so, als gäbe es eine Störung im Energiefluss, denn das Bild von dem Oberkörper verschwamm für kurze Zeit. Leider musste Egil derweil feststellen, dass seine beiden Paraderinge ihn nicht immun gegen die Angriffe der Wächter machten. Zwar konnte er einige Energiefäuste mit den Schnellstichs ablenken, doch wenn so eine Faust mal durchkam und traf, dann hinterließ das einen ordentlichen Wumms. So ein Treffer fühlte sich an, wie der Prankenhieb eines Bären, nur ohne die Krallen. Man könnte auch sagen, wie der Schlag eines Hammers. Es tat auf jeden Fall ordentlich weh und man konnte das definitiv nicht besonders lange aushalten.

Da Egil momentan als Einziger mit Nahkampfwaffen ausgestattet war, und sich alle drei Wächter auf ihn konzentrierten, bekam er natürlich besonders viele Fäuste ab. Wir vier Fernwaffenkämpfer Valdyn, Selena, Tar und ich, ließen auch gerade unsere eigentlich bekannte Disziplin vermissen, woraufhin Egil uns wütend anfuhr: »Was ist los mit euch? Einen nach dem anderen angreifen, wie immer!« Im Eifer des Gefechts hatten wir uns auf verschiedene Wächter konzentriert und damit die Tortur für den Krieger deutlich verlängert. Valdyn rief laut: »Rechts!«, woraufhin wir alle den am weitesten rechtsstehenden... nein, fliegenden Wächter angriffen. Egil hatte derweil den entscheidenden Treffer gegen den mittleren gelandet, der mit einem Knall und dem Geräusch von berstendem Glas auseinanderflog, während die Energie des Oberkörpers in sich zusammenfiel. Valdyn gelang der entscheidende Treffer bei dem rechten, und dann kloppten wir in Gemeinschaftsarbeit auch den linken Wächter klein, so dass nur noch Metall und Splitter übrigblieben. Verdammt, war das heftig gewesen. Hoffentlich gab es nicht noch mehr von den Dingern hier unten!

Nach dem Kampf sank Egil zu Boden. Er sagte, er fühle sich wie früher in der Schule, wenn er von einer ganzen Gruppe anderer Kinder vermöbelt worden war. Jeder Knochen tat ihm weh. Bereits jetzt fühle er zahlreiche blaue Flecke und Blutergüsse. Sabine kümmerte sich um seinen Körper und heilte ihn, so gut es eben ging, während Selena sich die Überreste der Wächter anschaute, aber nichts Verwertbares finden konnte. Tar sagte gleich, dass weder der Zauber „Lähmung“ noch „Schlaf“ erfolgreich gewesen wäre. Und anscheinend musste man sämtliche physische Attacken auf das Ei konzentrieren. »Ach, was du nicht sagst!«, spottete Egil. Der Magier ging nicht weiter darauf ein und fragte sich, ob wohl ein Eisschauer Wirkung zeigen würde. Valdyn merkte knurrend an, dass er mit dem Zauber „Monster Wissen“ nichts herausfinden konnte. Zwar hätte der Spruch funktioniert, doch gab es nichts Wissenswertes zu erfahren. Ich vermutete, dass das schlicht daran lag, dass diese Dinger keine Lebewesen, sondern Maschinen waren. Aus diesem Grund hatte vermutlich auch das Monsterauge ihre Anwesenheit nicht gemeldet. Am Ende mussten wir uns alle eingestehen, dass die Moraner ausgesprochen gute und zähe Wächter erschaffen hatten. Hiermit setzte sich dann auch mein Name für sie durch, zumindest bei einem Großteil meiner Gruppe. Einzig Egil zog Namen wie „Eier“, „Blechbüchsen“ oder „Schwebender Schrott“ meiner Bezeichnung vor.

Während ich mir Gedanken darüber machte, wie diese Wächter all die Jahrhunderte überstanden haben mochten, und warum die Moraner sie bei ihrer Abreise nicht einfach mitgenommen hatten, durchsuchten wir weiter die Anlage. Wir fanden einen Durchgang, der von einer Art Falle versperrt war. Da, wo sich normalerweise die Tür befunden hätte, gab es eine Vorrichtung an der Decke, die gewaltige Blitze und Energiebalken auf den Boden leitete. Ich wollte mir beim besten Willen nicht vorstellen, was mit meinem Körper geschehen würde, wenn ich damit in Kontakt kam. Es sah nicht so aus, als könnte man das überleben... Dementsprechend versuchten wir, dieser Falle nicht zu nahe zu kommen. Zunächst dachte ich mir: Ziemlich blöd, dass wir jetzt gar nicht schauen können, was sich in dem Raum hinter der Falle befindet. Doch dann stellten wir fest, dass auf der anderen Seite des Raums die Wand eingestürzt war und es einen Durchgang dorthin gab. Damit war das Problem natürlich kein Problem mehr, und wir sahen uns um. Alles, was wir dort

fanden, war ein Fach in der Wand, so eine Art Tresor, der hoffentlich ein paar Gegenstände beherbergte, die noch nicht den Äonen zum Opfer gefallen waren.

Selena untersuchte den Öffnungsmechanismus des Fachs ganz genau, da sie so etwas bisher nie zuvor gesehen hatte. Überraschend lag auch eine Falle auf dem Schloss, aber mit etwas Mühe konnte die Sylphe sie unschädlich machen. Dennoch dauerte es beinahe eine Viertelstunde, bis sich die Tür von dem Fach endlich öffnete, und wir einen Blick hinein werfen konnten. Darin lag eine Art Buch. Es bestand nicht aus Papier, wie die Bücher auf Lyramion, sondern aus einer Art von Haut, und die Schrift war auch sehr verblasst und konnte bestenfalls bruchstückhaft angeschaut, geschweige denn gelesen werden. Außerdem konnte keiner von uns die Schriftzeichen entziffern, aber wenigstens war das der Beweis dafür, dass die Moraner sich schon während ihrer Zeit auf Kires Mond mit Büchern beschäftigt hatten. Gab es eigentlich irgendetwas, was die nicht vor uns erfunden hatten? Auf Lyramion gab es bestenfalls seit fünfhundert Jahren so etwas wie Bücher...

Ich habe lange nichts mehr von dem Tornak-Ei erzählt, das Sabine noch immer behütete, wie ihren Augapfel. Während der Ausgrabungsarbeiten und der Rast oben, hatte es neben ihrem Rucksack gelegen, und seit dem Aufbruch in diese Anlage trug die Heilerin es tapfer in den Händen, ließ es keine Minute unbeaufsichtigt und behandelte es wie ein rohes Ei. Das war es ja schließlich auch...! Aber nun hatten wir die erste Ebene der antiken Anlage fast vollständig erkundet, und sahen im letzten, verbliebenen Raum einen dieser Aufzüge, die uns in den Ruinen ein Stockwerk tiefer gebracht hatten. Und Sabine schlug vor, das Wandfach als Aufbewahrungsort für das Tornak-Ei zu nutzen, bis wir zurückkehren und es abholen. Zwar dachte keiner von uns, dass wir in der Anlage auf Tornaks stoßen würden, dennoch war es eine riskante Entscheidung. In den Ruinen hatte uns letztendlich ein Teleporter wieder ins Freie geführt, und wir konnten die Aufzüge nur in eine Richtung benutzen. Wenn das an diesem Ort genauso wäre, dann würden wir auf dem Rückweg nicht mehr an das Ei herankommen, und das wollte sich keiner von uns vorstellen. Andererseits verstanden wir Sabines drängenden Wunsch, das Ei endlich aus der Hand legen zu dürfen. Also gab es einen Kompromiss: Egil meldete sich freiwillig und wollte das arme Opfer spielen, das den Aufzug als Erster benutzt. Wenn er anschließend in der Lage wäre, damit auch wieder nach oben zu fahren, dann dürfe Sabine das Ei ablegen. Sonst müsse sie es leider doch weiterhin mit sich herumschleppen...

Im Nachhinein und mit ganz viel Abstand, fallen mir mehr als genug Dinge ein, die alle hätten schiefgehen können. Plötzlich auftretende Tornakhorden, defekte Aufzüge, noch mehr Maschinenwächter, Einstürze, die uns den Rückweg abschnitten, ein Teleporter am Ende, der uns irgendwohin bringt und uns von der Rückholung des Eis abhält, und und und... Mit etwas Phantasie ließen sich sicher mehrere Dutzend sinnvolle Argumente dafür finden, warum wir in dieser Situation das Ei besser nicht aus der Hand hätten legen sollen. Aber wir taten es trotzdem, entsprachen Sabines Wunsch, und... wir bereuten es zum Glück nicht!

Egil spielte, wie gesagt, das Versuchskaninchen und konnte problemlos mit dem Aufzug runter und wieder hinauf fahren. Es schien so, als wäre das Gerät in den Ruinen defekt gewesen, aber dieses hier funktionierte tadellos. Also folgten wir dem Krieger und fuhren hinunter in die zweite Ebene der Anlage. Im Gegensatz zur oberen Etage gab es dort sogar funktionierende Lampen an der Decke und genügend Licht, so dass wir eigentlich gar keine eigenen Lichtquellen mehr gebraucht hätten. Dafür funktionierten einige andere Dinge nicht... Wir befanden uns in einem sehr, sehr großen und breiten Gang, als wir den Aufzug verließen. Ich schaute mich neugierig um und stellte drei Sachen fest: Erstens flackerte das Licht immer mal wieder, so als hätte es einen Wackelkontakt. Zweitens gab es einige von diesen seltsamen Maschinenwächtern aus Glas und Metall, die zwar nicht gleich die Muskeln spielen ließen, die aber kreuz und quer durch die Gegend schwebten und sicherlich jeden attackiert hätten, der ihnen in die Quere kam. Und drittens gab es dort mehrere von diesen Blitz-Platten, mit denen oben ein Durchgang versperrt worden war. Hier versperrten die Blitze zwar nicht direkt den Weg, doch die Platten drehten sich ziemlich unkontrolliert, und die Blitze zuckten mal in die eine und mal in die andere Richtung weg. Die Frage war, wie wir durch dieses Chaos hindurchkommen sollten, ohne mit den Wächtern oder gar Blitzen zu kollidieren...

Nachdem wir die ganze Szenerie eine Weile beobachtet hatten, erkannten wir zumindest in den Bewegungen der Blitze ein sich wiederholendes Muster. Die Wächter schwirrten einfach unberechenbar durch die Gegend, sie waren aber langsam genug, dass wir uns sicher waren, ihnen ausweichen zu können. Wir fragten uns, was wohl geschähe, wenn so ein Wächter auf einen Blitz traf. Obwohl es den einen oder anderen Zusammenstoß definitiv hätte geben müssen, passierte nichts, vermutlich weil in der Programmierung der Wächter enthalten war, dass sie sich von solch gefährlichen Dingen fernzuhalten hatten, und sie mit genügend künstlicher Intelligenz für Ausweichmanöver konstruiert worden waren. Na hoffentlich hatten wir ebenfalls genügend Grips mitbekommen, um zu solchen Manövern in der Lage zu sein...

Vorsichtig gingen wir voran und waren stets auf der Hut vor Wächtern und Blitzen. Mir fiel zu meiner Rechten eine große Wandtafel auf, mit allerlei Anzeigen darauf, die ich nicht deuten konnte. Außerdem hatte das Ding

Löcher, die so aussahen, als könnten da Geräusche herauskommen. Aber ich konnte nichts hören... Ich fand das höchst faszinierend, und hätte zu gerne gewusst, wozu diese seltsame Schalttafel benutzt wurde. Einen Moment lang war ich ganz in diese Konsole vertieft und bekam nicht mit, was um mich herum geschah. Aber ein gellend laut schreiender Ruf holte mich ganz schnell in diese Welt zurück: »Weg da, Lunse...!« Was? Ich sah mich um und konnte mich gerade noch in Deckung werfen, bevor ich mit einem dieser ollen Wächter zusammengestoßen wäre. Nicht einmal in Ruhe umschauen konnte man sich hier... Da mir der Ruf vermutlich den Bürzel gerettet hatte, verzichtete ich darauf, meinen Freund Egil danach zu fragen, wen er denn eigentlich mit „Lunse“ gemeint hatte... Ich sah zu ihm rüber. Er schüttelte streng den Kopf und schwenkte den Finger in der Luft hin und her, so als wollte er damit sagen, dass ich doch bitte etwas vorsichtiger sein sollte.

Selena und Tar hatten derweil die Führung übernommen und das andere Ende dieser gigantischen Halle erreicht. Von weitem sah ich, dass ein Tor dort den Weg versperrte. Und das war alles andere als günstig, denn wenn dieses Tor sich nicht öffnete, dann würden wir davor stehen bleiben und uns sowohl mit Blitzen als auch mit Wächtern auseinandersetzen müssen. Als Sabine und ich als Letzte die Stelle erreichten, da hatte Tar jedoch bereits einen Hebel umgelegt und damit das Tor geöffnet. Wenn nur alle Dinge so einfach wären! Leider war die folgende Passage überaus kompliziert gewesen...

Wir traten durch den entstandenen Durchgang und fanden auf der anderen Seite die Möglichkeit, das Tor wieder zu schließen und dafür zu sorgen, dass die Wächter nicht zu uns vordringen konnten. Diesseits des Tors schien alles ruhig zu sein, und es gab weder Blechbüchsen noch Blitze. Wir folgten dem Korridor und sahen links einen schmalen Durchgang. Einen Moment lang waren wir versucht, uns das näher anzuschauen, aber wir verzichteten sogleich darauf, als wir feststellten, dass es dort Blitze gab. Mussten diese Moraner uns wirklich jeden Spaß vermiesen? Doch es wurde noch schlimmer: Am Ende des Korridors schloss sich linker Hand ein Gang an, der bald vor einem großen Metalltor endete. Das Tor war verschlossen, es gab keine Kugeln auf dem Tor, und nicht einmal eine Zeichenkombination zwecks Öffnung rechts neben dem Tor. Äh... und wie machte man die Luke jetzt auf? Wir suchten noch ein wenig dort herum, konnten aber keinen Öffnungsmechanismus entdecken. Genauer gesagt, konnten wir eigentlich gar nichts entdecken! Es gab keine Schätze, keine antiken Gegenstände und erst recht keine Navsteine. Bisher war unsere Ausbeute wahrlich katastrophal...

Als ich mich im Tempel der Gala befunden hatte und die Statue meiner Lieblingsgöttin hell erstrahlen lassen sollte, da hatte ich während der Suche nach der Lösung des Problems in eine Kristallkugel geschaut und dabei einen schönen Spruch gelesen: „Es gibt immer einen Weg!“ Dieser Spruch war mir während meiner ganzen Reise schon einige Male als das Non-plus-Ultra aufgefallen. Egal, wie groß das Problem auch war, es gab immer einen Weg, um es schließlich zu lösen. Manche Wege waren leicht, manche Wege waren ausgefallen und sehr schwierig, doch letzten Endes hatte es bis jetzt immer irgendwie funktioniert. Nun standen wir einmal mehr vor einem Tor und hatten keine Ahnung, wie wir es öffnen sollten. Die Lösung zu diesem Problem gehört mit zu den gefährlichsten und krassesten Dingen, die ich je in meinem Leben getan hatte...

Natürlich lag der Schlüssel ausgerechnet in dem schmalen Gang mit den Blitzen, den ich gerade kurz erwähnt hatte. Man stelle sich einen großen, quadratischen Raum mit einem Durchmesser von ungefähr fünfzehn Schritt vor. Was sich in dem Raum befand, das konnten wir niemals rausfinden, da wir keinen Weg fanden, um hinein zu gelangen. ...und dieses Mal gab es zur Abwechslung mal wirklich keinen Weg! ...oder zumindest haben wir keinen gefunden, und auch nicht besonders intensiv gesucht. Ich hatte Tar vorgeschlagen, dass er doch mal einen Teleport-Zauber entwickeln könnte, mit dem man in der Lage war, in einen Raum einzudringen, den man von außen nicht einsehen konnte. Aber ich schweife ab... Außen, um das Quadrat herum, befand sich ein schmaler Gang von ungefähr einem Schritt Breite, gerade so breit, dass auch der dicke Koch aus Dor Grestin dort entlanggehen könnte, ohne stecken zu bleiben. Die Krux mit diesem Gang war jedoch, dass dort Blitze im Kreis liefen! Und sie waren nicht einmal langsam, sondern legten durchaus einen Schritt in zwei Sekunden zurück. Die Blitze hatten einen regelmäßigen Abstand von ungefähr drei bis dreieinhalb Schritt, und zuckten an mehreren Stellen von der Decke auf den Boden. Wir standen jetzt völlig unschlüssig vor dem Eingang zu diesem Gang und sahen etwa alle sieben Sekunden einen Blitz vor unserer Nase herwandern. Und da wir sonst keinerlei Öffnungsmechanismen gefunden hatten, vermuteten wir, dass dieser Blitzgang etwas damit zu tun haben könnte.

Es kann sich sicherlich jeder vorstellen, dass wir alle nicht sonderlich erpicht darauf waren, uns in diesen Gang zu quetschen. Einmal stolpern und man stürzte in den Blitz vor sich, einmal kurz anhalten, und man wurde vom Blitz hinter sich geröstet. So oder so konnte ein einziger unachtsamer Moment das Ende bedeuten. ...und in den vergangenen vierzig Tagen hatte ich gelernt, dass „Unachtsam“ mein zweiter Vorname war. Erst gerade eben, als Egil mich Lunse genannt und mich gerade noch so aufgeweckt hatte, da hatte ich die Unterschrift unter diese These gesetzt. Wir schauten uns alle ziemlich resigniert und entnervt an und warteten darauf, dass sich irgendwer freiwillig melden würde. Natürlich tat das niemand, selbst Egil zögerte.

Nachdem wir fünf Minuten lang die Regelmäßigkeit der Blitze untersucht und dann zehn Minuten damit verbracht hatten, uns zu fürchten, bekam Valdyn einen Rappel und marschierte ohne Vorankündigung in den Gang. »Pass auf dich auf, Tiger!«, rief ich ihm hinterher, bekam jedoch nur ein Fauchen als Antwort. Dann war er weg, und wir warteten... Nach ungefähr zwei Minuten erschien der Feline wieder beim Ausgang und erzählte, was er gesehen hatte: »Grrrr. Es gibt einen Hebel auf der Seite gegenüber von unserem Standort. Außerdem ist da ein Tor, aber es ist verschlossen.«
»Hast du den Hebel umgelegt?«, fragte Tar.
»Knurrr, nein, noch nicht! Ich war mir nicht sicher, ob ich das machen sollte. Knurrr«
Egil fragte: »Warum nicht? Wir haben jetzt schon zwei verschlossene Türen. Vielleicht kannst du wenigstens eine davon mit dem Hebel öffnen.«
»Hatte das Tor eine Kombination?«, wollte der Magier wissen.
»Und Kugeln?«, warf ich ein.
»Grrrr, weiß ich nicht! Ich hatte kaum Zeit, mir das anzuschauen, weil die Blitze mich gejagt haben.«
»Na los, mein Kater, dann huuusch, wieder rein mit dir und finde das mal schön raus!«, forderte Egil ihn auf.
Wenn Blicke töten könnten, dann hätten wir Egil vermutlich in diesem Moment verloren... Zum Glück ist Valdyn nicht nachtragend, sondern ein Kater der Tat! Er machte sich tatsächlich, wenn auch grollend, wieder auf den Weg in den Gang.

Zwei Minuten später kehrte er wohlbehalten zu uns zurück.
»Knurrrr. Hebel umgelegt! Kugeln sind da! Kombination ist Gelb-Rot-Orange! Und ich bin froh, dass ich kein Staubhaufen geworden bin. Knurrrr.«
»Ich laufe los und schaue, ob die Tür auf ist«, rief Selena und ließ uns sogleich stehen.
Tar grübelte anscheinend über etwas: »Die Kombination ist sehr ungewöhnlich. Normalerweise sind diese Farben immer nach Wertigkeit sortiert. War das orangene Symbol zufällig ein Kreis?«
»Grrrr, schon möglich! Ich war aber zu sehr mit den Kugeln beschäftigt! Ich hatte keine fünf Sekunden für die ganze Aktion! Grrrrr.«
»Schon gut, Valdyn. Ich gehe selbst einmal nachschauen!«, meinte Tar ruhig und begab sich sogleich in den Gang.
Wir warteten wieder. Wie langsam doch zwei Minuten vergehen konnten, wenn man gespannt auf etwas wartete... Auch von Selena war noch nichts zu sehen.
Dann endlich tauchte Tar wieder auf! »Es ist sehr schwierig, durch die Blitze hindurch etwas zu erkennen. Ich sah die Kombination erst im letzten Moment und verstehe jetzt, warum es dir so schwer fiel, Valdyn. Es ist wirklich ein Kreis. Gelb ist Fünfzig, Rot ist Eins, zusammen also 51, das ganze mal Orange gleich Zehn, ergibt 510. Jetzt haben wir nur ein Problem: Wenn ich zehn Mal auf Gelb drücken soll, dann werde ich das in den fünf Sekunden, die mir bleiben, kaum schaffen. Ich vermute, dass wir Weiß benutzen müssen, aber ich kenne nicht die Wertigkeit von Weiß. Vielleicht ist es 100, aber ich denke eher 200, 250 oder vielleicht sogar 500. Wenn wir wirklich durch diese Tür hindurchwollen, dann werden wir das wohl leider ausprobieren müssen.«
Au weia! Das war mir aber ganz und gar nicht geheuer! Tar meinte, er würde ungern allein seine Runden drehen und immer neue Kombinationen ausprobieren. Er brauchte also Kameraden, die ihm halfen, aber brandvorsichtig waren. Damit war ich ja dann fast schon aus dem Rennen, dachte ich mir, und das tat mir nicht einmal leid. Diese Blitze waren mir ganz und gar nicht geheuer, und ihr Zischen zermürbte mich mit jeder Sekunde mehr.

Tar gab Anweisungen an Valdyn, Sabine und Egil, die alle versuchen wollten, zu helfen. Jeder von ihnen bekam von Tar einen Code genannt, den er am Tor eingeben sollte, und mit etwas Glück könnten wir den Durchgang so öffnen. Ich sollte derweil draußen auf Selena warten, und selten war mir etwas so recht, wie in diesem Moment. Meine Freunde zogen los und verschwanden zwischen den Blitzen. Ich war doch sonst nicht so feige, dachte ich mir, aber irgendwie überforderte mich diese Situation maßlos. Und wir hatten noch immer keinen Navstein gefunden. Die Hoffnung entglitt meinen haltsuchenden Fingern mehr und mehr, wie ich mir eingestehen musste. Wo blieb Selena? Nach zwei Minuten kehrten meine Freunde zurück, allesamt noch lebendig! Sabine hatte keinen Erfolg, Egil kam nicht einmal dazu, es zu versuchen, Valdyn hatte sich verdrückt und einen falschen Code eingegeben, und Tars Code war ebenfalls inkorrekt. Der Magier gab neue Anweisungen an Sabine und dann machten sich alle vier wieder auf den Weg. Endlich kehrte Selena zurück. Ich sah sie von weitem immer wieder mit den Flügeln schlagen, so als wollte sie versuchen zu fliegen, aber auch sie hatte keinen Erfolg mit ihren Bemühungen. Irgendwie hatten wir das momentan alle nicht... Wenigstens konnte mir die Sylphe mitteilen, dass das Tor tatsächlich offen stand. Dahinter befand sich aber leider nur noch ein Aufzug, der vermutlich in eine dritte Ebene führte. Wie viele Ebenen gab es hier eigentlich? Als ich Selena gerade darüber aufklären wollte, was die anderen im Schilde führen, kehrten sie auch schon von ihrer Runde zurück. Sabine hatte sich vertippt, Egil und Tar hatten keinen Erfolg, doch Valdyn, der als letzter gegangen war, vermeldete, dass die Tür sich geöffnet hatte. Als Tar ihn nach dem Code fragte, meinte der Kater: „Orange-Weiß“. Mir rutschte die Frage heraus, wie sich Valdyn beim ersten Versuch hatte vertippen können, wenn er doch nur zwei Farben drücken musste. Knurrend erklärte mir der Feline, dass er in der unvorstellbaren Eile von nur fünf Sekunden, sowie der immerwährenden Todesangst, von der weißen Kugel

abgerutscht, und auf Gelb gelandet war. Und Tar berechnete, dass Weiß einen Wert von 500 hatte. Damit sollten wir nun alle Farben einwandfrei identifiziert haben und für sämtliche weiteren Tore gewappnet sein. Es konnte ja auch keiner ahnen, dass wir an dieser Stelle das letzte Tor geöffnet hatten...

Noch bevor ich dazu kam, wiederholte Selena, dass sich das andere Tor geöffnet hatte, und sich dahinter leider ausschließlich ein Aufzug befand. Aber vorher wollten wir in Erfahrung bringen, was sich hinter der gerade eben geöffneten Tür abspielte. Leider bedeutete das für mich, dass ich dieses Mal mit zwischen die Blitze musste. Während Selena nicht weiter darüber nachdachte und diese neuerliche Prüfung sehr locker anging, hatte ich heftiges Herzklopfen und große Angst. Ich wollte Sabine nach einem Mutzauber fragen, aber sie beruhigte mich, dass es gar nicht so schwierig sei, wie es sich anhörte. Solange ich nur vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzte, würde mir nichts geschehen. Also gut. Valdyn, Selena und Tar gingen zuerst. Dann folgten Sabine, sowie meine zitternde Wenigkeit. Egil bildete den Abschluss. Es ist wahrlich kein schönes Gefühl zu wissen, dass vor- und hinter einem der sofortige Tod lauert. Aber letztendlich war es dann einfacher, als ich mir vorgestellt hatte.

Bald standen wir alle sechs mehr oder weniger glücklich in dem Raum und konnten uns umsehen. Mir fiel als erstes einer dieser antiken Teleporter ins Auge. So einer war es gewesen, der uns aus den Ruinen herausgebracht hatte, und ich fragte mich, wohin er wohl führen mochte. Ansonsten gab es noch vier Wandfächer zu entdecken, um die sich Selena sogleich kümmerte. Nach kurzer Zeit meinte sie, dass alle vier Fächer mit einer Falle gesichert waren. Und die Fallen waren wiederum mit dem Teleporter verbunden. Seltsam! Was hatte der Teleporter mit den Wandfächern zu tun? Tar meinte, dass der Transmitter möglicherweise als Sicherung eingebaut war: Wenn sich jemand an den Fächern zu schaffen machte, und die Falle auslöste, dann würde eine Horde von den Wächtern durch den Transmitter springen und die Energiefäuste fliegen lassen. Eine interessante Theorie, auf deren Überprüfung wir aber verständlicherweise verzichteten. Aber wir machten einen weiteren Waffentest: Als ich versuchte, mein Scimitar in das Teleportfeld zu werfen, wurde es abgestoßen und gelangte nicht in den Lichtkegel. Also konnte man anscheinend in diesen Raum hinein-, aber nicht hinausteleportieren. Es könnte ein möglicher Beweis für Tars Theorie sein, wurde aber, wie erwähnt, nicht weiter überprüft.

Selena hatte inzwischen zwei Wandfächer geöffnet und überließ Egil und Sabine die Überprüfung des Inhalts. Leider war das Einzige, was wir dort finden konnten, eine „antike Staubschicht“, für die wir leider keinerlei Verwendungszweck hatten, wie Sabine sagte. Wenigstens in dem dritten Fach konnten wir etwas finden. Es war ein sehr seltsamer Gegenstand: Etwa einen Schritt lang, bestand das Gerät hauptsächlich aus einem dicken, roten Rohr mit einem ausziehbaren, gelben Teil, einem gelben Griff, sowie einem gelben Schalter. Sensationell fand ich, dass das Gerät nicht gleich zu Staub zerfiel, als Sabine versuchte, es in die Hand zu nehmen. In den Ruinen gehörte das noch zur Standardreaktion antiker Gegenstände... Bevor einer von uns den Schalter betätigen durfte, wollte Valdyn versuchen das Gerät magisch zu identifizieren. Und zu meiner Überraschung gelang ihm das sogar. Zwar konnte er nicht herausfinden, wie das Gerät heißt („Antiker Gegenstand“ musste fürs Erste ausreichen!), aber er konnte uns immerhin erklären, dass über sechzig Feuerbälle darin verborgen waren. »Also quasi wie „Feuerbrand“, nur ohne Schwert!«, scherzte ich. Ein sehr nützliches Gerät, wenn es denn funktionierte. Da nur Sabines Rucksack noch Platz für das Teil hatte, musste sie es einstecken. Die dritte antike Staubschicht im vierten Wandfach war nur von äußerst geringem Interesse für uns, und so machten wir uns auf den Rückweg durch den Blitzkorridor. Und wieder war ich um eine Erfahrung reicher!

Nun marschierten wir zum zuvor verschlossenen Tor, und sahen bald den von Selena erwähnten Aufzug. Erneut spielte Egil das Versuchskaninchen und fuhr einmal runter, dann wieder hoch, und schließlich mit fünf Begleitern zusammen erneut in die Tiefe. Ein paar wenige Wandleuchten erhellten die Szenerie, doch erst Sonnenhelm und Lichtkugel zusammen zeigten uns, wo wir uns befanden. Es war ein relativ kleiner Raum, verglichen mit den Ausmaßen in der vorherigen Etage. Dem Fahrstuhl gegenüber befand sich ein deaktivierter Teleporter, sowie zwei Hebel. Einer der Hebel war groß und hatte so eine Art leuchtendes Feld direkt unter sich, während der andere Hebel klein und schlicht war, noch dazu völlig unbeleuchtet. Wer sonst als Egil versuchte mir in diesem Moment weißzumachen, dass selbst der unerfahrenste und dümmste Abenteurer genau wusste, wie er die Maschinerie ans Laufen bringt. Natürlich musste man nur die beiden Hebel umlegen, und schon lief der Dachs, der Teleporter wurde aktiviert, und schwups, wären wir aus dem Raum verschwunden. Wenn doch die Sachlage immer so klar, übersichtlich und einfach wäre...

Selena bat um einen kleinen Aufschub, um sich gründlich umsehen zu können, schließlich wollte sie nicht aufgrund der Eile auf dem Boden liegende Navsteine übersehen. Leider fand sie keine... Sie fand gar nichts! In dieser ollen Anlage gab es nicht das Geringste zu finden, abgesehen mal von dieser komischen, antiken Feuerballschleuder! Die fiesen Moraner hatten sämtliche Schätze mitgenommen, als sie sich von dem Mond verzupft hatten, und nun saßen wir hier für alle Zeiten fest. Mein Gedankengut verschlechterte sich von Stunde zu Stunde! Wenn ich ehrlich war, so waren wir bisher nur in der Gegend herumgeirrt und hatten versucht,

irgendeinen Weg zu finden, um voran zu kommen. Aber etwas Zählbares war bisher nicht herausgesprungen... So auch dieses Mal. Enttäuscht vermeldete Selena, dass es nichts mehr zu finden gab, und wir weiterziehen könnten. Egil legte die beiden Hebel um. Mit dem ersten Griff aktivierte sich der Teleporter knisternd, und das Feld unter dem Hebel begann zu leuchten. Mit dem zweiten Griff änderte er die Position des anderen Hebels, wenngleich keinerlei Reaktion auf diese Tat erfolgte. Wie auch immer, der Transmitter war aktiviert, schon warf ich mein Scimitar dort hinein und sah zu, wie es verschwand. Also dann! Wo würde uns der Teleporter hinbringen? Hoffentlich nicht zurück nach Dor Kiredon oder direkt vor die Tornak-Horden.

Wie schon in den Ruinen dauerte der Transport ungefähr eine Sekunde. Dann sah ich wieder klarer. Doch was ich da sah, machte für mich irgendwie keinen Sinn! Zwar befand ich mich in einem anderen Raum, ich stand jedoch vor einem weiteren aktivierten Teleporter. Und jetzt? Ich hob die Waffe auf, und nach kurzer Beratschlagung und Hausdurchsuchung marschierten wir gemeinsam auch durch den zweiten Teleporter hindurch. Wo sollten wir auch sonst hingehen, schließlich war der Raum ansonsten völlig leer... Als ich die Umgebung wieder erkennen konnte, fühlte ich mich noch frustrierter, als zuvor: Wir standen wieder im ersten Raum, also den mit den beiden Hebeln und dem Aufzug. Was sollte das denn? Dieses Spiel konnte man ja endlos lange spielen und zwischen den beiden Räumen pendeln. Ich fragte Valdyn, was denn der Kartenzeichner dazu preisgab, aber das war nicht allzu viel. Zwei Räume und noch ganz viel Platz drum herum. Na fein! Wenigstens waren keine Monster zu erkennen, doch wurden die Wächter ohnehin nicht als Monster dargestellt, so dass wir uns unserer Sache nicht zu sicher sein konnten.

Gemeinschaftlich kamen wir auf die Idee, dass des Rätsels Lösung in den beiden Hebeln liegen musste. Der Große schaltete den Teleporter ein und aus, während der Kleine womöglich für das Ziel verantwortlich war. Also drehten wir den Hebel auf die Ausgangsposition zurück. Da es nur zwei mögliche Positionen gab, hatten wir hierbei keine besonders große Auswahl. Dann traten wir wieder in den Teleporter... Eine Sekunde später sah ich, wo ich mich befand... und eine weitere Sekunde später war ich mir sicher, dass nun mein letztes Stündlein geschlagen hatte!!

Aus allen Ecken der großen Halle, in die meine Freunde und ich teleportiert wurden, strömten Wächter auf uns ein. Es waren sicherlich vierzig oder fünfzig Stück, vermutlich waren wir in eine Lagerhalle geraten, wo der Großteil der Wächter zurückgelassen wurde. Warum bei allen Dämonen der Niederhöllen hatten diese dummen Moraner ihre Maschinen nicht abgeschaltet, als sie diesem Ort den Rücken gekehrt hatten??? Schnell befahl Egil uns allen, dass wir uns Rücken an Rücken stellen und uns gegenseitig decken sollten. Sie kamen von allen Seiten auf uns zu, und ich machte mir keinerlei Hoffnung, dass wir diesen Kampf überstanden. Wir waren regelrecht umzingelt, und gleich würden knapp einhundert Energiefäuste auf uns eindreschen und uns zu Mus verarbeiten...

Unter der Vielzahl an Eiern befanden sich auch einige größere Eier, und als sich die energetischen Oberkörper bildeten, da sah ich über drei Schritt große Brocken auf uns zukommen. Das war das Ende! Der Gedanke an Flucht schoss mir durch den Kopf, aber wohin sollte ich schon gehen? Gab es überhaupt einen Teleporter hinaus aus dieser Halle? Und selbst wenn, so würde ich ihn doch niemals erreichen... Tar hatte in Windeseile seinen Rucksack abgesetzt und sich drei Phiolen seiner stärksten Zaubertränke geschnappt. Und dann ließ er ein gewaltiges magisches Inferno los. Er zauberte drei Eisschauer hintereinander und konnte damit viele der kleinen Wächter zerstören. Gut, dass das wenigstens funktionierte. Die großen... ich nenne sie mal „Haupt-Wächter“ beeindruckte das allerdings nicht wirklich, und sie begannen damit, unsere Gruppe mit Schlägen einzudecken. Tar trank gierig einen Zaubertrank und ließ sofort drei weitere Eisschauer vom Stapel, dieses Mal hinter uns, so dass dort ganze Rotten an Wächtern in ihre Einzelteile zersprangen. Ich wusste unterdessen gar nicht, wo ich zuerst hinschauen und meine Axt hinwerfen sollte. Plötzlich sah ich die bernsteinfarbenen Augen eines Haupt-Wächters in strahlendweißem Licht aufleuchten, und kurz darauf jagte eine Feuersäule durch unsere Gruppe. Diese verfluchten Blechheinis konnten sogar zaubern!!! Wie war das nur möglich? Egal, ich hatte keine Zeit, um mir Gedanken darüber zu machen. Valdyn stieß gegen mich, als er von einer mächtigen Faust getroffen wurde. Sabine stand in unserer Mitte, drehte sich eigentlich permanent um die eigene Achse und ließ starke Heilsprüche vom Stapel. Ich hörte jeden meiner Gefährten vor Schmerzen stöhnen oder gar schreien. Am Lautesten schrie ich selber, vor Schmerzen, und auch vor panischer Angst. Tar trank einen weiteren Zaubertrank, verschluckte sich dabei, hustete und keuchte fürchterlich. Und dennoch zauberte er schon wieder einen Eisschauer, der uns von einigen weiteren Wächtern befreite. Ich konnte nicht mehr... Die letzte Faust hatte mich am Kopf getroffen und mir den Sonnenhelm heruntergeboxt. Nicht weiter schlimm, denn ich sah gerade so viele Sterne, dass das fehlende Licht mehr als kompensiert wurde. Sabine stieß gegen mich und ging zu Boden. Durch den Schubser taumelte ich einen halben Schritt nach vorne, was der nächste Haupt-Wächter gleich nutzte, um mir einen rechten Schwinger zu verpassen. Die Sterne wurden zur Supernova... sie explodierten in meinem Kopf... dann wurde es schwarz... und ich bekam den harten Aufschlag auf dem Boden schon gar nicht mehr mit...

Als ich erwachte, fühlte ich eine zärtliche Hand in meinem Gesicht. Langsam fing eine Stimme an, in meinen Verstand vorzudringen, doch ich konnte sie nicht verstehen. Erst nach und nach wurde sie klarer. »Lunselin, tu mir das nicht an, hörst du? Wach auf, bitte!«, hörte ich die flehende Stimme von Sabine. Sie klang so verzweifelt... Ich beeilte mich mit dem Versuch die Augen zu öffnen, denn ich wollte die Heilerin nicht länger warten lassen. Mühsam schlug ich die Augen auf. Zunächst sah ich nur Schleier und Nebel, dann wurde der Blick beständig klarer. Sabines engelhaftes Antlitz schwebte über mir. Und als sie merkte, dass ich endlich wieder bei mir war, nahm sie mich ganz fest in die Arme, so dass ich das Gefühl hatte, dass sie mich gleich wieder bewusstlos quetschen wollte. Es tat gut, von ihr gehalten zu werden und ihre Nähe zu spüren, denn das musste bedeuten, dass ich noch nicht in Balas Reich eingegangen war... Ich versuchte zu sprechen, was gar nicht so einfach war. Und das erste, was mir einfiel war: »Wie geht es den anderen?« Nun ließ Sabine mich langsam los, schaute mir strahlend ins Gesicht und sagte: »Alle leben, mehr oder weniger glücklich! Aber dich hätten wir fast verloren!«
Mühsam versuchte ich mich aufzurappeln, doch Sabine hielt mich zurück und meinte, ich solle noch ein Weilchen sitzen bleiben. Das Wasser des Lebens müsse erst noch richtig wirken. In dem Moment schob sich Egil in mein Sichtfeld, beugte sich zu mir herab, klopfte mir auf die Schulter und meinte nur: »Alles klar, Bruder? Was machst du nur für Sachen, Lunsi? Du solltest uns doch anführen, und uns nicht allein zurücklassen!« Er grinste, aber ich sah ihm an, dass er einfach nur erleichtert war.

»Stand es so schlimm um mich?«, fragte ich Sabine. »Was ist überhaupt geschehen?«
Sabine schaute mir tief in die Augen, als sie antwortete: »Du weißt noch von dem Kampf mit den Wächtern?«
»Ja, und den Haupt-Wächtern...«, antwortete ich.
»Knurrrr, Haupt-Wächter? Ja, ich schätze, so kann man sie wohl nennen... Schnurrr« Ich war froh, Valdyns Stimme zu hören. »Wo ist Selena?«, fragte ich.
»Ich bin hier!«, rief die Sylphe fröhlich. »Und ich bin so froh, dass du wieder da bist!«
Plötzlich kam mir ein schrecklicher Verdacht... »Sabine... war ich... tot?« Ich traute mich gar nicht, es auszusprechen.
»Nein«, sagte sie prompt. »Nicht in dem Sinne! Aber es hat dich schwer erwischt und ich brauchte alle Magie und eine Phiole Wasser des Lebens, um dich zu retten. Dein Kehlkopf war eingedrückt und du bekamst keine Luft mehr. Zum Glück hat der Zauber das in Ordnung gebracht. Wir haben sehr viel Glück gehabt! Ohne Galas Beistand hätten wir dich vielleicht verloren...«
»Oh...« Ich schwieg betreten, bis mir die einzig richtigen Worte eingefallen waren: »Danke, Sabine, dass du mich ins Leben zurückgebracht hast!«
»Danke Gala, dass ich helfen konnte!«, antwortete die Heilerin und setzte mir einen erleichterten Kuss auf die Stirn. »Um deine Frage zu beantworten: Tar hat insgesamt zwölf Eisschauer gebraucht, bis alle Wächter kaputt waren. Deshalb ist es hier auch so frostig kalt...« Erst jetzt fiel mir auf, dass es wirklich bitterkalt war und ich in weißen Stoff gehüllt war. Es war Sabines Ersatzrobe, die sie mir zum Wärmen gegeben hatte. »Danach brachen wir alle völlig entkräftet zusammen. Ich stibitzte sofort einen starken Zaubertrank von Tar und frischte meine Kraft auf, um dich zu heilen. Egil und Valdyn gab ich einen starken Heiltrank, denn sie beide hatten Brandwunden von der Feuersäule davongetragen. Der Rest von uns konnte sie dank deiner Anti-Magie-Sphäre abwehren. Nach und nach haben wir uns alle erholt, nur du warst noch in Gefahr. Der Kampf ist inzwischen fast eine Stunde her, solange hatten wir Angst um dein Leben.«
Nun meldete sich auch der Magier zu Wort: »Schön, dass du wieder bei uns bist, Lunselin! Kannst du schon aufstehen? Ich würde diese Kältekammer gern verlassen!«
Ich schaute die Heilerin fragend an: »Darf ich?«
Sabine überlegte und meinte dann: »In Ordnung. Egil, Valdyn, bitte stützt Lunselin, bis wir einen wärmeren Ort zum Ausruhen erreicht haben.«
»Selbstverständlich! Schnurrr«, antwortete der Feline, während Egil schon kräftig zupackte und mich auf die Beine zog. Sabine steckte die Robe wieder weg, und ich ließ mich von meinen Freunden durch die halbe Halle schleppen. Überall hier lagen Metallteile, Glasteile und Splitter. Der ganze Boden war übersät von den Einzelteilen der Wächter. Mir wurde gerade etwas schwindelig. Anscheinend war mein Kreislauf noch nicht vollständig wiederhergestellt...
»Sabine, ich fürchte, ich habe noch ein paar Splitter in mir. Es tut immer noch weh«, sprach Selena die Heilerin an und deutete auf ihren Bauch und die Rippen.
»Ich schaue es mir gleich an. Lass uns eben Lunselin in Sicherheit bringen.« An mich gewandt ergänzte sie: »Ich musste unzählige Splitter aus uns allen rausholen. Die Wächter haben uns selbst nach ihrem Ende weiter gequält! Wie du siehst, bin ich noch immer nicht damit fertig. Du musst mir gleich sagen, ob dir auch etwas weh tut, ja?«
»Geht klar«, antwortete ich. »Im Moment ist mir noch ziemlich schwummerig...«
Egil und Valdyn brachten mich zu einem Teleporter, der etwas versteckt in der Lagerhalle war, und schleiften mich sofort hindurch. Tar, Selena und Sabine folgten. Und dann setzten mich meine Freunde an eine Wand, drückten mir Wasserflasche und etwas zu Essen in die Hand, und ließen mich erst einmal wieder zu Atem kommen. Gala sei Dank, dass ich noch atmen konnte. Ein zerquetschter Kehlkopf ist normalerweise ein sicheres Ticket in Balas Reich!

Langsam kam ich wieder zu Kräften, fühlte mich nur noch etwas benommen. Während ich dort saß, wuselten alle anderen irgendwo herum. Sabine und Selena hatten sich in die hinterste Ecke des Raums zurückgezogen. Ich glaubte zu sehen, wie sich Selena auszog und der Heilerin ungehinderten Zugang zur Haut gab, um dort Heilungen durchzuführen und die letzten Splitter zu entfernen. Einen Moment lang musste ich daran denken, wie sehr Egil diese Art von Behandlung gefallen könnte, aber zum Glück hatte sich mein Freund zuletzt sehr bemüht, solche Anspielungen zu unterlassen. Er, Valdyn und Tar waren gerade dabei, das Rätsel des Teleporters zu entschlüsseln, schienen damit aber keinen Erfolg zu haben. Vorsichtig stand ich auf und nach ein paar unsicheren Schritten gesellte ich mich zu ihnen. Egil begann sofort, mich über das Problem zu informieren: »Schön, dich wieder auf den Beinen zu sehen, Lunsi! Mal sehen, ob du das Rätsel knacken kannst... Also, wir haben hier einen Teleporter, der zu zwei verschiedenen Zielen führt. Entweder zu einem weiteren Teleporter, über den man wieder hierher kommt, oder aber in diese blöde Lagerhalle mit den Wächtern... kaputten Wächtern, wollte ich sagen. Valdyns Kartenzeichner zeigt aber an, dass es weitere, unerkundete Bereiche der Anlage geben muss. Nur wie man dorthin gelangt, das wissen wir nicht. Wir haben alle drei Räume schon genauestens abgesucht, doch wir konnten nichts finden, was uns helfen würde. Und langsam wird es echt langweilig! Also, hast du vielleicht eine Idee, mein überaus schlauer Freund?«

Ich wollte mir selbst die drei Räume noch einmal ansehen und begann dort, wo wir uns nun befanden. Erst einmal sorgte ich für ausreichende Beleuchtung und nutzte den Zauber „Magische Sonne“, dann schaute ich mir alles ganz genau an. Einzig verdächtig erschien mir der Hebel, dessen Funktionsweise wir allerdings schon herausgefunden hatten. Also ging ich durch den Teleporter, und meine drei Freunde beeilten sich, mir zu folgen. Ich war wieder in der kalten Lagerhalle gelandet, die ungute Erinnerungen und Gefühle in mir weckte. Ich untersuchte jeden Winkel, und abgesehen von zahllosen Teilchen auf dem Boden, sowie dem Teleporter für die Rückkehr, konnte ich rein gar nichts entdecken. Dort lagen auch die traurigen Überreste meines Sonnenhelms herum. Ich war etwas sauer, dass keiner meiner Freunde ihn aufgelesen hatte, doch als ich ihn hochhob, sah ich gleich, dass sich das auch kaum gelohnt hätte. Der war so verbogen, dass er definitiv nicht mehr auf meinen Kopf passte. Aber vielleicht konnte ihn ich reparieren, wie ich die Spitzhacke repariert hatte. Bei der nächsten Rast würde ich es versuchen, und steckte den Helm fürs Erste ein. Bis dahin musste der genannte Lichtzauber ausreichen. Da es sonst nichts zu entdecken gab, gingen wir durch den Teleporter zurück und kamen wieder im ersten Raum heraus, wo Sabine und Selena bereits auf uns warteten.

Kaum war ich zurück, schon stürmte mir Selena in die Arme und drückte mich, dankbar dafür, dass ich alles überstanden hatte. Ein Küsschen auf die Wange machte ihr große Freude, und sie erwiderte die Geste sofort. Sabine fragte mich, ob alles in Ordnung sei, und ich konnte das bejahen. Es ging mir gut! Der Nebel im Kopf hatte sich gelichtet, der Kreislauf arbeitete wieder normal, und ich hatte keinerlei Schmerzen mehr. Alles wieder gut! Sabine fragte auch die anderen Jungs, ob sie in Ordnung seien. Tar fühlte sich noch etwas angespannt, nachdem er ein Dutzend Eisschauer hintereinander losgelassen hatte, aber das lag an der Magie. Sonst fehlte niemandem etwas, auch Egil wollte keine weitere Sonderbehandlung von Sabine haben.

Nachdem das geklärt war, konnten wir uns wieder dem aktuellen Problem zuwenden. Da uns die Lagerhalle nicht weiterbrachte, stellte Valdyn den Hebel wieder um und öffnete den Zugang zu dem kleinen Raum. Der Krieger wollte wissen: »Was passiert, wenn wir Hebel 1 abschalten und Hebel 2 einschalten? Kann uns das weiterbringen?« Alle schauten ihn etwas ratlos an. Egil grübelte und gab sich die Antwort schließlich selbst: »Nein... das kann uns nicht weiterbringen, da der Teleporter dann abgeschaltet ist und uns nirgendwo mehr hinbringt, richtig?«
»Richtig!«, bestätigte Tar. Dann gingen wir durch den Teleporter hindurch. Als ich die Augen öffnete, wurde ich durch ein Licht an der Decke kurz geblendet. Vor dem Transmitter, der uns in den Ausgangsraum zurückbringen würde, hing eine Lampe an der Decke und leuchtete. War das vorhin auch schon so gewesen? Ich erinnerte mich nicht mehr. Und sicher war es auch nicht wichtig... Dann schaute ich mich in dem Raum um. An einer Wand fand ich wieder so einen Kasten, der allerhand Anzeigen und Löcher hatte, ähnlich wie dem in der zweiten Ebene, wo Egil mich schnellstens fortgescheucht hatte, da Wächter auf mich zugeschwebt waren. Diesmal konnte ich mir das Ganze genauer anschauen, jedoch schien der Sinn und Zweck der Sache ausschließlich zu sein, dass man Daten ablesen, vielleicht sogar hören könnte. Es gab aber keine Möglichkeit selbst etwas damit zu machen, einzustellen oder sonst wie Veränderungen daran vorzunehmen. Der wahre Sinn dieser Wandtafel blieb weiterhin unbekannt.

Als ich den Raum untersucht, und wieder einmal nichts gefunden hatte, wurde ich dann doch stutzig. Diese Lampe vor dem Teleporter war nun abgeschaltet! Warum auch immer... keiner meiner Freunde hatte etwas bemerkt oder darauf geachtet, und so war es an mir, sie darauf hinzuweisen, dass sich etwas verändert hatte. Zwar versicherten sie mir, dass es nichts zu bedeuten hatte, aber als ich darauf hinwies, dass es die einzige Spur war, die wir hatten, da beschlossen wir es eingehender zu untersuchen. Sabine schlug vor, dass es eine Art Bewegungsmelder war. Sobald man sich hierher teleportierte, erleuchtete die Lampe den Weg zum zweiten Teleporter. Aber was war, wenn die Lampe schlicht ein Zustandsindikator war? Ausgeschaltet hieß,

Rückkehr zum Anfang, eingeschaltet hieß, Weiterreise in neue Gebiete? Zur Sicherheit gingen wir noch einmal hindurch, und kamen wie vermutet an den Anfang zurück. Als wir den Raum erneut betraten, war die Lampe abgeschaltet, also war Sabines Theorie leider falsch. Nun hieß es warten, bis sich die Lampe bequemte, uns wieder Licht zu spenden, und dann schnell sein und hindurchflitzen. Tar vermutete, dass der Teleporter einfach defekt war und es keine Möglichkeit zur Weiterreise gab. Vielleicht konnten wir uns dann mit einer Spitzhacke Zugang verschaffen? Es würde sehr schwer werden, aber womöglich konnte es klappen.

Wir warteten beinahe eine halbe Stunde und gähnten bereits herzhaft, als plötzlich doch noch das Unerwartete geschah: Die Lampe schaltete sich ein, ohne ersichtlichen Grund, einfach so aus heiterem Himmel. Sehr seltsam! Wir sprangen sofort auf die Beine, fassten uns an den Händen und flitzten durch den Teleporter hindurch. Und... siehe da... wir kamen in einem neuen Gebiet raus. Recht zu haben war wirklich eine ganz feine Sache!

...oder doch nicht? Die neue Umgebung sah nicht besonders einladend aus. Es war ein großer und langer Korridor mit sehr vielen, durch Blitze abgetrennten Bereichen. An manchen Stellen sahen wir Wächter hinter den Blitzen schweben. Zum Glück konnten sie nicht an den elektrischen Entladungen vorbei und zu uns vordringen. Tar meinte, dass diese vielen Blitze enorme Mengen an Energie verschlingen mussten. Und all das wurde nur gespeist von einer oder zwei Bernsteinmaschinen? Sie mussten unglaublich effizient arbeiten! Unsere Bewunderung für die Moraner wuchs und wuchs. Sie hatten ihre Fehler, zweifellos, aber sie waren unfassbar fortschrittlich! Zu Schade, dass man nicht einfach mit ihnen sprechen und verhandeln konnte. Es wäre schlichtweg genial, wenn Lyramion ihnen Wasser liefern würde, und unser Volk dafür von den Echsen lernen könnte. Es wäre ein beiderseitiges Nehmen und Geben. Egil fand die Idee wirklich super, leider würden sich die Moraner aber nur auf „stehlen und stehlen“ verstehen. Und das Wort „Verhandlung“ schienen sie nicht einmal zu kennen. Es war Valdyn, der meinte, dass wir dieses Volk nicht aufgrund der Taten einer einzigen Echse (nämlich S’Orel aus dem Tempel der Bruderschaft) verurteilen sollten. Vielleicht gab es in ihrem Volk ja auch Stimmen, die lieber mit uns verhandelt hätten, so schnurrte er mir zu. Egil erhöhte die Anzahl der Feinde auf mindestens zwei, denn der Echsenkopp hatte in seinem Brief irgendeinen Meister erwähnt, der auch nicht gerade unser Freund war. »Auch zwei Leute sind aber noch kein ganzes Volk! Schnurrr«, beendete der Feline die Diskussion. Womöglich wäre es tatsächlich eine Möglichkeit, um die Sache friedlich zu lösen. Wir könnten als Repräsentanten Lyramions auftreten und mit dem Volk in Friedensverhandlungen gehen... Vorher mussten wir aber erst dem Waldmond entkommen, und das wurde leider von Stunde zu Stunde unwahrscheinlicher...

Gemeinsam erforschten wir diese Ebene. Doch wozu? Es gab nichts für uns zu finden. Blitze und Wächter, Wächter und Blitze. Von den Blitzen mussten wir uns fernhalten, und gegen die Wächter mussten wir zum Glück nicht kämpfen. Mein Bedarf an Fäusten in der Fresse war für heute mehr als gedeckt worden. Nach einer fast einstündigen Suche wussten wir, dass uns nur noch ein einziger Weg blieb: Mit dem Aufzug runter in die vierte Ebene. Wie tief unter der Erde waren wir inzwischen? Warum hatten die Moraner überhaupt so weit in die Tiefe gebaut? Auf Lyramion baute man eher in die Höhe, als in die Tiefe. Doch Tar wusste auch darauf eine mögliche Antwort: »Unter der Erde blieb man von Wettereinflüssen wie zu viel Sonne, Regen oder Wind unbeeinflusst.« Sabine hielt dagegen: »Ja, aber auch von frischer Luft, Sauerstoff und blühender Natur! Diese Echsen mussten so richtige Naturbanausen gewesen sein!« Etwas niedergeschlagen betraten wir den Aufzug und fuhren eine weitere Etage in die Tiefe...

Etwas hatte sich verändert! Diese Ebene schien irgendwie wichtig zu sein, denn sie wirkte anders. Die Wandverkleidungen waren edler, die Deckenbalken sorgfältiger und kunstvoller, und auf dem Boden stand einmal pro Schritt mitten im Gang ein kleiner Leuchtglobus von ungefähr Faustgröße. Bei näherer Betrachtung stellte ich fest, dass diese Globen nicht etwa dort standen, sondern in den Boden eingelassen waren, und man sogar drauftreten konnte. Welch sorgfältige, kunstvolle Arbeit! Die Lichter pulsierten, wurden alle paar Sekunden stärker und wieder schwächer, und waren so aufeinander abgestimmt, dass ihr Maximum kurz aufeinander folgte, so als würden sie uns einen Weg weisen wollen. Sie führten den gesamten Gang entlang, und wir folgten ihnen vorsichtig. Auch hier gab es an einer Seite des Gangs wieder so eine Wandtafel mit verschiedensten Anzeigen. Da ich weiterhin nichts damit anfangen konnte, hielt ich mich nicht lange damit auf.

Als wir das Ende des langen Gangs erreicht hatten, kamen wir in einen bewachten Bereich. Die Leuchtgloben hörten auf, offenbar sollten sie uns dorthin führen. Im Schein unserer Lampen sahen wir drei abgetrennte Räume. Dummerweise stand vor jedem dieser drei Räume ein Haupt-Wächter, umgeben von vier kleineren Wächtern herum. Umgehen konnten wir sie nicht. Wenn wir also dort hineinwollten, dann mussten wir an ihnen vorbei. So gut es ging spähten wir in die Räume hinein. Ich sah, dass innen teilweise auch Leuchtgloben waren, ebenso wie die eine oder andere Maschine, und ich schloss daraus, dass sich dort etwas sehr Wichtiges verbergen musste. Immerhin war es so wichtig, dass die Moraner es gut bewachen ließen. Hinter dem dritten Raum war die Ebene dann auch schon zu Ende, und es gab keinen weiteren Aufzug. Das hier war definitiv der letzte und am tiefsten gelegene Raum der antiken Anlage. Entweder würden wir hier etwas finden,

oder gar nicht mehr. Leider standen uns die Wächter im Weg, und mir war gar nicht wohl dabei, mich noch einmal mit ihnen auseinandersetzen zu müssen.

Egil hatte aber einen Plan, und teilte uns diesen sogleich mit: »Wir haben gelernt, dass diese Blecheier sich erst aufbauen müssen, bevor sie uns verprügeln können. Wie wäre es, wenn wir sie gar nicht dazu kommen lassen? Bis jetzt regen sich die Schrotthaufen nicht. Vermutlich geben sie erst Vollalarm, wenn wir versuchen, an ihnen vorbei zu kommen. Doch dann ist es bereits zu spät für sie! Tar, darf ich dich um einen Eisschauer bitten, mit dem du die kleinen Eier knackst?«
»Natürlich! Gerne auch zwei Eisschauer, wenn das hilft!«, antwortete der Magier.
»Sicher hilft das! Wenn es dir nicht zu viele Schmerzen macht, dann nehme ich gern auch zwei Eisschauer! Valdyn, Lunsi, Selena, ihr drei feuert aus allen Rohren und haut nur den Oberblechkopf zu Schrott. Ich tue dasselbe! Und Sabine, du könntest den kleinen Schrott umlaufen, und den großen Schrott dann mit Feuerbällen bombardieren, bis er auseinanderbricht. Geht das?«
»Ich kann es versuchen!«, erwiderte die Heilerin. »Wenn ich herausfinde, wie das antike Gerät funktioniert.«
»Oder ist es gegen deine Ethik als Heilerin, Schaden auszuteilen anstatt ihn zu heilen? Ich will dich ja nicht zwingen«, beeilte sich Egil zu sagen.
»Ist schon in Ordnung. Das sind keine Menschen, nicht einmal Monster, sondern Maschinen. Und ich habe schon Monstern Schaden zugefügt, um Menschenleben zu retten – erinnere dich an Luminors Turm!«, meinte die Heilerin.

Die Schlacht konnte beginnen. Wir starteten mit dem ersten der drei Durchgänge. Ich hoffte, dass sich die anderen beiden Gruppen an Wächtern nicht an dem Gemetzel beteiligen würden, wenn wir gleich losschlugen. Tar bereitete sich vor und ließ in schneller Folge zwei Eisschauer vom Stapel, woraufhin sämtliche kleinen Wächter splitterten und zerfielen, noch bevor sie ihren Oberkörper ausgebildet hatten. Der Haupt-Wächter entfaltete sich gerade, und wurde sogleich von Selena und Valdyn unter Dauerfeuer genommen. Ich machte sofort mit, und hätte beinahe Egil getroffen, der bereits die Schwerter fliegen ließ. Die Axt ging ganz knapp an seiner Schulter vorbei... Sabine wuselte nun um den Wächter herum und experimentierte mit dem antiken Gegenstand. Egil konnte einem Fausthieb gerade noch ausweichen und deckte das Ei mit weiteren Treffern ein, so dass die Energie ein ums andere Mal instabil wurde. Als Sabine dann den ersten Feuerball losließ, gab das dem Haupt-Wächter den Rest und er kippte um. Einen Treffer hatte der Krieger einstecken müssen, der Rest von uns war unverletzt. Das hatten wir seeeehr gut gemacht!

Nun betraten wir den Raum. Wir sahen eine seltsam geformte Maschine etwa eineinhalb Schritt über dem Boden, die auf einem fest in der Erde verankerten Sockel stand. Die Maschine war durch Leuchtgloben mit einem Teleporter verbunden, der jedoch deaktiviert war. Wir schauten uns den Apparat genau an, konnten jedoch beim besten Willen weder einen Verwendungszweck noch eine Möglichkeit zur Bedienung erkennen. Obwohl: Das mit dem Verwendungszweck war eigentlich klar: Die Maschine würde den Teleporter aktivieren und uns auf diese Art und Weise irgendwohin bringen. Aber wie schaltete man sie ein? Selena schien eine Idee zu haben, denn sie holte aus ihrem Rucksack einen Bernsteinbrocken heraus. Sie deutete auf ein kugelförmiges Loch an der Seite des Geräts und wollte versuchen, den Brocken dort einzusetzen. Das sah sehr erfolgversprechend aus, aber leider passte der Bernstein nicht. Er war zu groß für das Loch und ließ sich nicht einsetzen.

Erst jetzt fiel mir auf, dass Sabine sich etwas auf dem Boden neben dem Teleporter anschaute, und untersuchte. Dort lag eine Leiche! Ich kniete mich neben die Heilerin und fragte: »Noch eine Echse?«, doch Sabine verneinte die Frage. Überrascht stellte ich fest, dass diese Leiche im Gegensatz zu denen, die wir bisher gefunden hatten, nicht ausschließlich aus einem Skelett bestand. Ich erkannte kleine Überreste von Sehnen und sogar Fell. Braunem Fell, um genau zu sein. Das musste bedeuten, dass dieses Wesen erst lange nach der Abreise der Moraner hier verendet war. Aber wie konnte das sein? Und woher war es gekommen? Sabine analysierte die Anatomie der Kreatur genauer: Aufgrund der Beschaffenheit von Vorder- und Hinterbeinen glaubte sie zu erkennen, dass dieses Geschöpf kein zweibeiniges Wesen war, sondern sich auf vier Beinen fortbewegte. Dennoch war es in der Lage, kurz auf zwei Beinen zu stehen und mit den Armen komplizierte Dinge zu erledigen. Auch die Form des Schädels war sehr eigenartig, und auf jeden Fall hatte die Kreatur einen langen Schwanz besessen. Wir trugen unsere Erkenntnisse zusammen, und stellten es uns als eine Art Affenwesen vor. Womöglich einen Schritt groß, mit pelzigem Fell und auf jeden Fall sehr intelligent und kulturschaffend, darauf deutete der große Kopf hin.
»Und wo kommt dieser kleine Racker her?«, fragte Egil in die entstandene Stille hinein.
Ich hatte auch eine Frage: »Und gehörte diese Anlage den Moranern, oder den Äffchen?«
»Ich habe auf beide Fragen keine Antwort!«, sagte Sabine resignierend.
Da meldete sich plötzlich Selena und ergriff einen der beiden Vorderläufe des Wesens. Vorsichtig öffnete sie die Knochen, die die Hand dieses fremdartigen Skeletts gewesen sein könnten, und eine Kugel fiel heraus und rollte auf dem Boden umher. Es war eine kleine Kugel aus Metall, und sie hatte rote Gravuren auf der Oberfläche. Konnte es sein, dass...?

Selena hatte denselben Einfall: Sie ging sofort zu der seltsamen Maschine und versuchte, die Kugel dort einzusetzen. Sie passte perfekt! Erst aktivierte sich die Maschine und begann damit, zu leuchten und zu brummen. Und wenige Sekunden später erwachte knisternd der Teleporter am Ende der Reihe aus Leuchtgloben zum Leben. Doch etwas war dieses Mal anders: Die bündelförmigen Strahlen, die einen solchen Teleporter umkreisten, waren stärker, und wurden von rötlichen Schlieren durchzogen, so dass es einerseits vertraut, andererseits aber auch fremd aussah. Und jetzt?
»Gehen wir hindurch?«, fragte Egil lauernd.
Tar antwortete als Erster: »Wenn wir wissen wollen, wohin er führt, dann müssen wir jetzt gehen! Ich weiß nicht, wie lange die kleine Kugel den Teleporter offen halten kann.«
Ich wand ein: »Aber wir haben die beiden anderen Kammern noch nicht untersucht, und womöglich kommen wir nicht wieder hierher zurück!«
Der Magier antwortete: »Ich weiß! Aber das hätten wir uns überlegen müssen, bevor wir das Ding aktivieren. Wenn wir es wagen wollen, dann müssen wir es unbedingt sofort tun!«
Valdyn und Selena waren einverstanden. Sabine zweifelte ebenso wie ich, aber eigentlich gab es nur die zwei Möglichkeiten, es jetzt sofort zu tun, oder darauf zu verzichten und hier zu bleiben. Schließlich entschieden wir uns für das Abenteuer. Wie heißt es so schön? Wer nicht wagt, der nicht gewinnt!

Hatte ich bei meiner ersten Begegnung mit so einem Teleporter gesagt, dass ein leichter Sog von ihm ausging, dass es aber nicht besonders schwer war, ihm zu widerstehen? Dieser Transmitter hier war völlig anders. Das Feld war unglaublich stark und zog uns hinein. Schnell nahmen wir einander bei der Hand und wurden allesamt regelrecht eingesaugt. Ich ging als Letzter hinein, und kurz bevor alles um mich herum verschwand, hörte ich aus der Richtung der Maschine ein Knistern. Ich vermutete, dass sich die rot gravierte Kugel aufgelöst hatte. Hoffentlich nicht zu früh...

Bisher hatte so ein Standortwechsel immer nur ungefähr eine Sekunde gedauert. Es wurde schwarz um mich herum, und einen Wimpernschlag später fand ich mich in einer anderen Gegend wieder. Diese Reise war anders! Erstens hatte ich das Gefühl, als würde ich fallen... tief fallen, so als würde ich von Lebabs Turm herunterspringen, nur aus zehnfacher Höhe. Natürlich kann ich das nicht genau sagen, denn ich bin nie aus einem Turm gesprungen und hatte das auch nicht vor. Aber ich glaubte jedenfalls, dass ich fiel. Ich versuchte zu schreien, aber kein Ton entkam meiner Kehle. Ich sah nicht nur schwarz, sondern unzählige kleine, leuchtende Punkte in hellen Farben, die mir blitzschnell entgegenkamen, mich passierten und wieder verschwanden. Dabei waren sie so schnell, dass sie nicht als Punkte, sondern als Linien zu sehen waren. Sie waren weiß, gelb, rot, blau, orange... Aber ich hatte keine Ahnung, was es war. Ich zählte auch die Sekunden nicht, in denen ich fiel, ich weiß nur, dass es eine lange Zeit war. Dann endlich wurde es wieder schwarz um mich, und ich hatte das Gefühl, als würde ich aus einem Teleporter regelrecht ausgespien. Ich fiel über einen Körper, klatschte an eine Wand und blieb leicht benommen liegen. Und dann kam eine fürchterliche Übelkeit in mir hoch, und ich hatte größte Mühe, mich nicht augenblicklich zu übergeben. Als ich die würgenden Geräusche meiner Gefährten hörte, wusste ich, dass es ihnen auch nicht besser ging, als mir.

Mühsam rappelte ich mich auf. Ich konnte nichts erkennen, konnte die Hand nicht vor den Augen sehen, und sprach erst einmal den Zauber „Licht“, brauchte dafür aber zwei Anläufe, da ich beim ersten Versuch von einer weiteren Übelkeits-Attacke überrollt wurde und meine Stimme ihren Dienst verweigerte. Erst nach tiefem Durchatmen und lautem Räuspern konnte ich den Zauber durchführen. Augenblicklich wurde es hell, dank der Leuchtkugel über meinem Kopf. Zum Glück konnte ich noch etwas sehen und hatte nicht mein Augenlicht eingebüßt. Ich sah, wie Valdyn sich langsam aufrappelte, ich sah, wie sich Selena keuchend an einer Wand abstützte, ich sah, wie Egil Sabine wieder auf die Beine half, ich sah Tar auf dem Boden sitzen und mühsam um seine Beherrschung ringen, und ich sah... grau! Die Wände waren aus einem seltsamen, hellen Grau. Die Umgebung wirkte einfach, und obwohl sie real war, machte alles auf mich einen irgendwie unvollkommenen, unfertigen Eindruck. Ein nicht greifbares Gefühl überkam mich, so als hätte ich das alles schon einmal irgendwo gesehen, doch konnte ich mich beim besten Willen nicht daran erinnern. Vielleicht hatte es auch nur etwas mit der Teleporterreise zu tun.

Davon sah ich übrigens gar nichts mehr! So sehr ich auch den Ort untersuchte, wo wir herausgekommen waren, ich konnte keinen Teleporter entdecken. Es schien so, als wären wir in einer Sackgasse herausgekommen, und oben an der Decke hing eine pulsierende, kleine Scheibe. Es gab jedoch kein Kraftfeld, und damit auch keinen Teleporter, der uns zurückbringen konnte. Hoffentlich gab es hier einen passenden Transmitter, sonst hätten wir wirklich ein Problem!

»Wo sind wir hier eigentlich?«, fragte Sabine krächzend. Ihre Stimme schien ebenso gelitten zu haben.
»Ich habe keine Ahnung!«, sagte ich wahrheitsgemäß.
Selena sorgte nun für zusätzliches Licht und meinte: »So einen komischen Ort habe ich noch nie gesehen!«

Tar staunte: »Alles wirkt so... unwirklich... surreal... als wäre es nur eine Illusion. Dennoch es ist feste Materie! Wo sind wir hier?«
»Ich weiß es immer noch nicht!«, meinte ich entschuldigend.
»Wir sind definitiv nicht mehr in der antiken Anlage, so viel steht fest! Vielleicht sind wir nach Morag gewechselt und befinden uns in einem Keller der Echsen?«
»Knurrr... müsste dann nicht alles weiterentwickelt sein? Ich habe eher das Gefühl, als hätte sich alles zurück entwickelt...«, knurrte der Katzenmensch.
»Alles sieht so eintönig, so steril aus«, meinte Sabine.
»Kommt! Wir schauen uns hier einmal um. Hoffentlich sind wir hier nicht völlig allein und finden einen Ausgang«, hoffte der Magier.

Wir verließen die kleine Nische, in der wir uns befunden hatten, und erkundeten vorsichtig das Gemäuer. Der Kartenzeichner arbeitete fehlerfrei und erleichterte die Orientierung, ähnlich wie der Kompass. Und auch das Monsterauge funktionierte, wie uns gleich darauf bewiesen wurde. Etwas kam von vorne auf uns zugeschwebt. Natüüürlich kamen sie genau auf uns zu. Natüüürlich griffen sie unsere Gruppe an. Natüüürlich mussten einmal mehr unsere Waffen sprechen. Es begann mich allmählich alles zu nerven! Wir wollten doch nur Lyramion retten! Erst saßen wir auf dem Waldmond fest, und nun befanden wir uns an einem völlig anderen Ort und waren komplett verwirrt, nur um sofort wieder um unser Leben kämpfen zu müssen. Und gegen was eigentlich? Es waren schwebende Bälle von ungefähr einem Schritt Größe. Sie waren grün gefärbt und besaßen schwarze Augen mit einer leuchtenden, roten Iris, hatten aber keinerlei Gliedmaßen oder Sonstiges. Ich war gespannt, wie sie uns angreifen wollten. Vermutlich würden sie sich einfach gegen uns werfen, oder mit uns kegeln spielen, bis wir alle auf dem Boden lagen... Nein, sie ließen nur ihre Augen leuchten und wirkten einen Zauber, der uns traf und uns einen Teil unserer Kraft, unserer Lebensenergie absaugte. Nun fiel mir auch ein, dass ich vergessen hatte, meine drei Schutzzauber zu wirken, nachdem wir an diesem seltsamen Ort angekommen waren. Man konnte richtig sehen, wie sich diese Kugeln von unserer Energie ernährten. Also feuerten wir aus allen Rohren und hielten sie davon ab. Zu meiner Überraschung konnten sie nicht viel einstecken und waren sehr schnell erledigt. Es ging uns allen gut, aber Sabine sprach dennoch kleinere Heilzauber auf uns, um unsere Kraft wieder herzustellen. Valdyn teilte uns währenddessen mit, dass diese kleinen Bälle als „Energiekugeln“ bezeichnet werden. Mir rutschte aus: »Wieso nur? Sie sind Kugeln und verschlingen unsere Energie. Hätte ich auch selbst drauf kommen können!« Meine Gefährten lachten, während ich mich mehr und mehr einfach nur elend fühlte.

Wir durchsuchten den ganzen Bereich und konnten sogar ein paar Truhen finden. Aber entweder waren sie völlig leer, oder sie enthielten nur alte, für uns unbrauchbare Kleidung, oder aber sie waren gar nur eine Illusion. Was sollte das denn? Truhen, die nur eine Illusion waren, nutzten doch wirklich niemandem etwas... Sabine sah aufgrund der Kleidung, die durchaus zu einem Menschen gepasst hätte, dass es hier irgendwo Leben geben müsse. Na darauf war ich aber gespannt! Ich wies darauf hin, dass es sich dabei auch genauso gut um Echsen handeln könnte... Ich hatte noch einen Funken Hoffnung, dass wir tatsächlich auf Morag gelandet waren... Während unserer Erkundung wurden wir drei weitere Male von diesen Kugeln angegriffen, doch wurden sie bereits im Anflug mühelos beseitigt und konnten keinen Schaden mehr anrichten. Dann endlich fanden wir einen Ausgang, aber es war nur eine Art Wendeltreppe, mit der wir ein Stockwerk höher kommen konnten. Nachdem ich den Aufbau auf dem Kartenzeichner gesehen hatte, vermutete ich, dass wir uns in einem Turm befanden. So ähnlich hatte es nämlich bei Lebab und bei Luminor auch ausgesehen. Egils Kommentar dazu war: »Na hoffentlich hat dieser Turm nicht so viele Stockwerke!« Ich konnte schon gar nicht mehr darüber lachen...

Wir durchsuchten die zweite Etage des Turms und hätten theoretisch einige Edelsteine erbeuten können, wenn wir denn gewollt hätten. Nun, ich wollte nicht, doch Selena ließ sich nicht davon abhalten, ein paar davon einzustecken, immerhin könnte sie womöglich eines Tages in ihre Heimat zurückkehren, und dann würde sie Andenken brauchen... Es waren Smaragde, Rubine, Gemmen und sogar ein Regenbogenstein. Dazu einige glänzende, aber völlig fremdartige Münzen. War das ein Zahlungsmittel? Falls ja, dann gab es das aber nicht auf Lyramion... Nun, aber wer sagte denn, dass die Moraner nicht ihre eigenen Münzen hatten? Darüber hatte ich bis dahin noch gar nicht nachgedacht. Egil fand ein Kettenhemd, eine Art Bänderpanzer, einen Zweihänder, sowie auch ein großes Turmschild, und stellte fest, dass diese Gegenstände zwar unseren auf Lyramion sehr ähnlich waren, aber doch einige signifikante Unterschiede aufwiesen. Weitere Energiekugeln flogen uns in den Weg, wir nahmen sie aber schon gar nicht mehr ernst und konnten sie in Rekordgeschwindigkeit beseitigen. Und nach einer Weile des Herumsuchens fanden wir eine weitere Wendeltreppe nach oben, und gelangten in die dritte Etage.

Kaum hatten wir die Tür geöffnet und waren auf den folgenden Gang getreten, erblickten wir ein lebendiges Wesen direkt vor uns. Er sah aus wie ein junger Elf aus Illien, wie ich anhand der spitzen Ohren zu erkennen glaubte, und vorsichtig näherten wir uns. Als er uns erblickte, traute er seinen Augen nicht und schien echt erstaunt zu sein. Dann kam er auf uns zu und sprach uns an. Doch welche Sprache war das? Ich verstand

kein Wort von dem, was er sagte, und auch meinen Gefährten schien es nicht besser zu gehen. Selbst Tar und Selena, die beide viele Sprachen kannten, konnten mit dem unverständlichen Kauderwelsch nichts anfangen, das der Elf von sich gab.
»Na klasse! Wie soll man Informationen auftreiben, wenn man einander nicht versteht?«, fluchte Egil.
Tar versuchte nun selbst die Kontaktaufnahme: »Sei gegrüßt! Wir sind Reisende aus Lyramion und würden gerne erfahren, an welchem Ort wir uns befinden.«
Der Elf schaute verwirrt und zuckte mit den Schultern. Und das änderte sich auch nicht, als Tar diese Botschaft in Elfisch, Zwergisch oder Gnomisch wiederholte. Selena hatte auf Sylphisch ebenfalls keinen Erfolg, sogar Valdyn versuchte es in seiner Heimatsprache, doch die Reaktion blieb stets dieselbe.

Dann sprach wieder der Elf, aber so kamen wir einfach nicht weiter. Plötzlich hielt er inne. Der Elf war in eine Art Tunika gekleidet und hatte eine Tasche über der Schulter hängen. Nun zog er sechs kleine Früchte aus der Tasche, etwa so groß wie Pflaumen, und reichte jedem von uns eine Frucht. Wir warfen uns zögernd einige Blicke zu, aber schließlich nahmen wir die Früchte an und begannen zu essen. Sie schmeckte süß, war im Nachgang aber etwas bitter und hinterließ ein unangenehmes Gefühl im Rachen. Während wir aßen, führten die Hände des jungen Elfen einige komplizierte Gesten aus. Dann begann er wieder zu sprechen. Zunächst verstanden wir nichts, doch nach einiger Zeit begannen die Worte unseres Gesprächspartners mehr und mehr Sinn zu machen. Und irgendwann verstanden wir schließlich jedes Wort, wobei der Elf aber vollkommen belangloses Zeug erzählte, das uns auch nicht weiterhalf. Mit der Zeit kam uns allerdings die Erkenntnis, dass wir seine Sprache nicht nur verstehen, sondern auch selbst sprechen konnten, und Tar wiederholte seine Begrüßung vom Anfang noch einmal in der neuen Sprache.

Der Junge antwortete ihm freundlich: »Ich grüße euch! Ich bin Aderin vom Volk der Elfen. Wir verwenden diese Früchte und den Zauber oft, um mit, verzeiht mir, Tieren in Kontakt zu treten. Schön, dass sie auch bei intelligenten Wesen Wirkung zeigen! Wo kommt ihr her, dass ihr keine der bekannten Sprachen sprecht?«
Unser Magier hatte längst die Führung übernommen und antwortete ihm: »Wir kommen aus Lyramion, sind aber von Kires Mond aus mit einem Teleporter gereist und hier herausgekommen. Darf ich fragen, wo wir gelandet sind?«
Aderin antwortete prompt: »Nun, ihr befindet euch in Gadlon, der alten Schule der Magie.«
Tar grübelte und fragte den Elfen nach einer etwas allgemeineren Ortsangabe.
Er lächelte und sagte: »Wir sind in der Nähe von Pegana auf dem Hauptkontinent Ontaflareth.«
»Also nicht Morag? Oder Kires Mond, Bernsteinmond oder Komposthaufen? Oder unser gutes, altes Lyramion?«, stammelte Egil konsterniert.
»Tut mir leid, aber diese Namen habe ich noch nie zuvor gehört«, entschuldigte sich der Elf.
»So wie wir deine Orte noch nie gehört haben!«, erwiderte Sabine.
Wir schauten uns ratlos an. Keiner von uns hatte den Hauch einer Ahnung, wo wir uns befanden. Das musste eine komplett andere Welt sein...

Bevor ich weiter grübeln konnte, fragte Tar den jungen Mann: »Das hier ist eine Schule der Magie?«
Aderin antwortete ihm mit stolzer Stimme: »Nun, hier entsteht ein Zentrum des Wissens über die neuentdeckten Künste der Zauberei. Ich bin neu hier und möchte mein Leben der Erforschung der Magie widmen.«
Tar hakte noch einmal nach: »Sagtest du „neuentdeckte Künste der Zauberei“?«
Der junge Mann bestätigte das. »Die Ausübung von Magie war bei uns lange Zeit verpönt, aber nun beginnt ein neues Zeitalter der Erforschungen der geheimen Künste. Es tut mir leid, aber ich muss weiter! Lebt wohl, Besucher aus einer anderen Welt!«
Damit ließ uns Aderin stehen... Wir schluckten schwer, denn wir hatten einiges zu verdauen. Pegana! Hauptkontinent Ontaflareth! Gadlon... Bei allen Göttern Lyramions! Wohin hatte es uns bloß verschlagen?

Tar sinnierte: »Ich denke, dass der Teleporter auf dem Waldmond ein Weltentransmitter war. Er hat uns nicht an einen anderen Ort auf dem Waldmond gebracht, sondern er schickte uns in eine völlig andere Welt.«
»Deshalb hat die Reise auch so lange gedauert. Wir haben viel mehr Distanz überwunden!«, pflichtete ihm die Heilerin bei.
»Während der Reise habe ich Lichter gesehen!«, bestätigte die Sylphe damit indirekt meine Beobachtungen.
»Ich glaube jetzt, dass ich Sterne gesehen habe, die schnell an uns vorbeigezogen sind.«
»Du meinst wir sind durchs Weltall gereist?«, fragte Egil. »Ist das überhaupt möglich?«
»Ich glaube schon«, meinte Tar. »Immerhin sind wir von Lyramion zum Waldmond auch durch das Weltall gereist, mit Hilfe des Luftschiffs und über eine viel kleinere Distanz. Doch dieser Ort liegt wahrscheinlich auf einem ganz anderen Planeten!« Tar geriet fast ein wenig ins Schwärmen, als er das sagte.
»Knurrr. Es ist wie meine eigene Welt!«, meinte Valdyn. Der arme Feline war damit schon wieder in einer ihm unbekannten Welt gestrandet...

»Einen Moment mal! Bitte erkläre das mal einem unwissenden Krieger, der nicht weiter als bis zur Spitze seines Schwerts denken kann!«, forderte Egil den Magier auf. »Wir kommen von Lyramion. Valdyn stammt aus dem Weltall? Und wo kommt dann Selena her? Und wo sind wir?«
Der Magier ließ sich nicht zweimal bitten: »Selena kannst du rausnehmen. Die Welten, die sie kennt, das sind Parallelwelten. Sie liegen alle am selben Ort, an dem sich auch Lyramion befindet. Vermutlich handelt es sich dabei sogar um sehr viele verschiedene Versionen von Lyramion, auf denen sich alles unterschiedlich entwickelt hat. Aber ins Weltall ist sie sicherlich nicht gereist. Lyramion ist nur ein Planet unter sehr, sehr vielen innerhalb des Weltraums. Ein anderer Planet ist Valdyns Heimatwelt. Während unserer gemeinsamen Wanderungen erzählte er mir, dass er am Himmel dieselben Sterne sieht, wie wir bei uns. Nur sind sie untereinander verschoben. Manche sind heller als hier, manche leuchten nicht so hell, und die Positionen sind anders. Also betrachtete er die Sterne von seinem Planeten aus, in einer ganz anderen Perspektive. Und ich bin mir sicher, dass dasselbe auch für diesen Ort gilt. Genau sagen kann ich das aber erst, wenn ich die Sterne von hier aus sehe.«
»In Ordnung, das habe ich verstanden!«, sagte der Krieger. »Dann hat uns die Maschine auf dem Mond durchs Weltall geschickt! Aber warum sind wir ausgerechnet hier rausgekommen?«
»Ich würde vermuten«, antwortete Sabine anstelle des Magiers, »dass diese rot gravierte Kugel etwas damit zu tun hat. Ich denke sogar, dass es verschiedene solcher Kugeln gibt, und jede von ihnen führt zu einem anderen Ziel.«
»Ganz genauso sehe ich das auch!«, pflichtete Tar ihr bei. »Ich habe keine Ahnung, wie die Moraner das alles entwickelt haben. Vielleicht haben sie es nicht einmal selbst entwickelt, sondern diese Technologie irgendwo gestohlen, und nur gelernt, sie zu benutzen. Ich vermute, dass es eine Art Netzwerk gibt, eine gewisse Anzahl an Welten, die alle untereinander durch diese Maschinen verbunden sind. Mit Hilfe der Kugeln kann man sich dann gezielt eine Welt aussuchen, in die man reisen möchte.«
»Knurrrr, ob es dann auch eine Kugel gibt, die ein Tor in meine Welt öffnen kann?«, fragte Valdyn hoffnungsvoll.
»Ich würde sogar darauf wetten, dass es so ist! Das Weltall ist wahrlich gigantisch, die Entfernungen unvorstellbar groß. Wie sollte man ein genaues Ziel festlegen, wenn nicht mit Hilfe dieser Kugeln? Deine Welt ist mit unserer Welt Lyramion verbunden, Valdyn. Deshalb konnte eine fremde Macht ein Tor zwischen beiden Welten öffnen und dich hierher schicken«, erklärte Tar.
Sabine hatte derweil etwas anderes im Sinn: »Und von einer dieser Welten kam dieses Äffchen, das wir beim Teleporter gesehen hatten, und wollte mit Hilfe der Kugel genau hierhin kommen?«
Tar bestätigte diese Theorie: »Ja, das halte ich für sehr wahrscheinlich.«
Egil hob die Hand und schien langsam zu verzweifeln: »Ich habe noch eine blöde Frage! Warum bist du dir sicher, dass Valdyns Welt nicht über Selenas Art des Reisens erreicht werden kann? Das habe ich noch nicht ganz verstanden.«
Der Magier erklärte es geduldig: »Weil am Himmel auf Valdyns Welt dieselben Sterne zu sehen sind, wie hier, nur verschoben. In Selenas Parallelwelten sind es entweder komplett dieselben Sterne, oder aber es sind völlig fremde Sterne, weil sich das Weltall dort von Grund auf anders entwickelt hat. Glaube mir bitte, ich hatte als junger Lord Tarbos, Gott des Chaos und der grenzenlosen Zerstörung sehr viel Gelegenheit, mich mit dem Thema zu beschäftigen. Ich kenne die Sterne, und sämtliche Theorien über Parallelwelten! Nur fehlten den Magiern auf Lyramion immer die Mittel, um die Theorien in die Praxis umzusetzen.«
Egil klatschte in die Hände: »Sehr gut! Dann sehen wir zu, dass wir eine Kugel auftreiben, die ein Tor zu Valdyns Heimat öffnet, damit wir unseren Freund wieder in die Arme seiner Liebsten bekommen. Aber erst einmal müssen wir hier wieder weg!«
»Genau das macht mir Sorgen...«, sagte Tar. »Laut Aderin haben sie die Magie gerade erst entdeckt und er schien sehr überrascht, uns hier zu sehen. Ich bin mir nicht sicher, wie viel man in dieser Welt von der Reise zu anderen Welten weiß...«

Vielleicht fragt sich der eine oder andere jetzt, warum sich eigentlich Lunsi nicht an diesem Gespräch beteiligt hat. Ganz einfach... Ich war inzwischen zu einem Häufchen Elend zusammengesackt und saß auf dem Boden. Erst der Bernsteinmond... übrigens ein netter Name, den sich Egil da ausgedacht hatte, und vollkommen passend. Immerhin spielte Bernstein dort eine übergeordnete Rolle! ...und jetzt wieder eine völlig fremde Welt. Von Lyramion waren wir weiter weg, denn je! Und damit war ich auch von Sally weiter weg, denn je! Ein Gefühl der Schwäche überkam mich, der Hilflosigkeit. Und während meine Freunde über fremde Welten sprachen und Theorien aufstellten, wollte ich nur eins: In meine eigene Welt zurückkehren. Ich hatte in den letzten Tagen alles ertragen, doch nun brach eine Welle der Traurigkeit über mich herein, der ich mich nicht mehr entziehen konnte. Und so brach ich zusammen, kauerte mich auf den Boden und begann damit, mich der Verzweiflung hinzugeben und mir die Augen auszuweinen. Es ging nicht mehr... das alles war mehr, als ich ertragen konnte.

Selena war die erste, der es auffiel. Sie griff Sabine an den Arm und sagte ihr: »Lunselin geht es nicht gut!«, woraufhin sich dann alle mir zuwandten. Ich dachte nicht an Peinlichkeiten oder unangemessenem Verhalten, sondern ich dachte nur an Zuhause, an Heimweh, an Sally, an den Verlust meines Großvaters... all das füllte meine Gedanken und machte mich unendlich traurig. Zum Glück hatte ich richtig gute Freunde, die mich

auffingen. Sabine setzte sich zu mir und knuddelte mich, sprach mir Mut zu. Valdyn griff meine Schulter und drückte sie, und ich fragte mich ehrlich, woher er nur die Stärke genommen hat, um sein eigenes Exil so lange klaglos ertragen zu können. Selena saß vor mir auf dem Boden und drückte mein Knie. Auch sie hatte so viel verloren und es tapfer ertragen. Und Egil? Er setzte sich auf die andere freie Seite, schnappte sich meine Hand und drückte sie leicht, war einfach nur für mich da. »Ich würde dir jetzt gerne sagen, dass alles wieder gut werden wird, doch das kann ich nicht. Ich weiß nicht, ob wir es schaffen werden, von hier zu entkommen. Noch weniger weiß ich, ob wir je den Bernsteinmond verlassen werden. Doch eins weiß ich genau: Ich will und werde nicht eher aufgeben, bevor ich entweder wieder auf Lyramion bin, oder aber meinen letzten Atemzug getan habe! Ich will immer positiv denken, egal wie groß die Zweifel auch sind! Wir werden es schaffen, Lunselin! Wir werden es gemeinsam schaffen! Und ich schwöre dir hoch und heilig, dass ich nicht aufgeben werde, bevor es vorbei ist, auf die eine oder andere Weise! Und ich bin immer für dich da, mein Freund!«
»Das bin ich auch!«, erklang die gerührte Stimme von Sabine.
»Ich auch!«, stimmte Selena zu.
»Schnurrrr. Wofür sind Freunde denn sonst da? Schnurrrr«

Etwa zehn Minuten lang saß ich einfach nur da und sprach über Dinge, die mich gerade bewegten. Ich werde sie jetzt hier nicht wiedergeben, aber ich versichere, dass ich mein Innerstes nach außen gekehrt habe. Mit jedem Wort wurden die Sorgen, der Frust, die Angst und der Zweifel ersetzt durch ein ganz besonderes Gefühl: Freundschaft! Diese fünf Personen würden für mich durch die Hölle gehen, und ich war mir nun sicher, dass ich dasselbe für sie tun würde. Das war wahre Freundschaft! Zusammenhalt! Zuneigung! Liebe? Das Gefühl war anders, als das, was ich für Sally empfand, aber immerhin war es sehr ähnlich. Ein besonderes, starkes Band, an dem ich mich festklammern konnte, und das mir neue Hoffnung gab. Und es tat gut...

TAG 41: Gadlon

Es sei an dieser Stelle erwähnt, dass ich einen weiteren Tag meines Abenteuers überlebt hatte, auch wenn es nie zuvor so knapp war, und mein Leben so sehr auf Messers Schneide gestanden hatte. Eine Pause machten wir freilich nicht! Sabine vertrieb die Müdigkeit per Magie aus den Knochen, und dann durchsuchten wir den grauen, fremden Turm weiter. Dieses Grau machte mich wahrlich depressiv und ich freute mich sehr darauf, endlich mal wieder Farben zu sehen. Wie konnten die Bewohner dieses Turms es nur dort aushalten, und sich auch noch freiwillig dort einquartieren, um zu studieren? Ich wäre hier schon nach drei Stunden so gelangweilt, dass ich schreiend rausrennen und flüchten würde. Ehrlich? Ich hatte nie zuvor in meinem Leben einen so trostlosen Ort gesehen. Dagegen kam mir selbst die Seufzerwüste vor, wie das blühende Leben...

Wir suchten nach einer Wendeltreppe, über die wir den Turm weiter hinaufklettern konnten. Ein Ausgang ins Freie wäre mir auch höchst willkommen gewesen, aber eigentlich hätte der weiter unten sein müssen, schließlich würde man sicher nicht von der Turmspitze aus einfach ins Land hinaus spazieren... Ich stellte fest, dass es hier keine Energiekugeln mehr gab, und dass zur Überraschung aller uns niemand ans Leder wollte. Doch bald wurden wir wieder angesprochen. Als wir um eine Ecke gingen, wären wir beinahe mit einem stämmig gebauten Magier zusammengestoßen, der sich uns als Bellard vorstellte. Er war in eine neue Robe gehüllt, die auffällig in „Zauberer-Manier“ gestaltet war. Zum Glück verstanden wir einander, und so konnten wir auch den Tadel verstehen, als er uns mit einem strengen Blick in den Augen anpflaumte: »Fremde in Gadlon? Wie seid ihr hier hineingekommen?«
Wir erzählten auch ihm kurz und knapp unsere Geschichte. Dann sagte er: »Ihr habt euch durch die Übungshallen geschlagen?« Im Gegensatz zu Aderin schien ihn die Tatsache, dass wir Besucher aus einer anderen Welt waren, mal so gar nicht zu beeindrucken! »Rinakles wird davon nicht begeistert sein!«
Ich hatte eine Frage, doch Tar kam mir zuvor: »Sagtest du Übungshallen?«
Er antwortete streng: »Wir haben die Kellergeschosse dieses Turms in ursprünglichem Zustand belassen, inklusive seiner Bewohner. Sie dienen fortgeschrittenen Adepten als Prüfungsräume für Kampfzauber. Hoffentlich habt ihr keine allzu großen Verwüstungen angerichtet!«
»Ups...!« Egil biss sich schuldbewusst auf die Unterlippe...
Ich lenkte unseren Gesprächspartner schnell ab und fragte: »Wer ist Rinakles?«
Bellard berichtete ungehalten: »Rinakles ist der ehrwürdige Begründer und das Oberhaupt dieser Schule. Er ist entscheidend an der Rehabilitation der Magie beteiligt. Ihr findet ihn im oberen Stockwerk des Turms. Lebt wohl, und behandelt diese Stätte mit Ehrfurcht!« Dann ließ er uns allein.

Als er außer Hörweite war, fragte Egil in die Runde: »Ob es wohl auch nur ein einziger von diesen Flummis geschafft hat, uns zu entkommen?«

Valdyn fauchte vor Vergnügen: »Neeein! Der Kartenzeichner hat keine Feinde mehr aufgespürt! Wir haben sie alle erwischt! Schnurrrr«
Der Krieger antwortete: »Vielleicht sollten wir dann besser sehen, dass wir schnell die Kurve kratzen, bevor man uns noch einem Inquisitionsgericht überstellt...«
»Was können wir denn dazu? Wir wurden angegriffen und haben uns verteidigt. Das ist alles!«, meine Sabine leicht ungehalten. »Wir wussten ja nicht einmal, wo wir sind.«
»Unwissenheit schützt vor Strafe nicht!«, meinte Tar. »Kommt, ziehen wir weiter. Ich würde mich gerne mal mit diesem Rinakles unterhalten. Wenn hier einer weiß, wie wir vielleicht nach Hause zurückkehren können, dann sicherlich er.«

Wir schritten voran, und bald hatten wir tatsächlich einen Ausgang aus dem Turm gefunden. Klar, wenn unten die Kellerräume waren, dann hielten wir uns gerade im Erdgeschoss auf, und wie vermutet war dort der Ausgang zu finden. Aber zunächst wollten wir uns weiter umschauen, und nach oben gehen. Das gelang uns dann wenige Minuten später. Im ersten Obergeschoss trafen wir ein paar junge Magier, doch waren sie allesamt nicht wirklich mitteilsam. Sie murmelten unverständliche Worte vor sich hin und waren offenbar bemüht, sich irgendeinen Zauber einzuprägen. Sabine stellte etwas verärgert fest, dass wir bisher noch keine einzige Frau in Gadlon getroffen hatten. Hoffentlich gab es in dieser Welt nicht irgendwelche Gesetze, die Frauen die Anwendung oder das Studium der Magie untersagten. Außerdem beobachtete ich, dass Sabine während unserer Suche nach einem Aufgang eine kleine Privatkonversation mit Egil unter vier Augen führte. Ich fragte den Krieger später, neugierig wie ich bin, nach dem Inhalt des Gesprächs.
Vertrauensvoll sagte mir Egil: »Sie hat mich für die Worte gelobt, die ich vorhin zu dir gesagt habe. Und sie wunderte sich darüber, dass jemand, der seine Worte normalerweise wie Pfeile verschießt, so einfühlsam und toll reden kann, wie ich!«
»Gut gesprochen!«, stimmte ich Sabines Meinung zu. »Deine Worte haben mich schon einige Male wieder aufgebaut, wenn in mir jegliche Hoffnung zerstört war.«
»Das freut mich sehr, mein Freund! Jedenfalls habe ich ihr nach dem Kompliment mitgeteilt, dass ich eben viele verborgene Talente habe! Und dabei habe ich meinen anzüglichsten Blick aufgesetzt, zu dem ich im Stande bin!«
»Oh nein... Esel!!«, sagte ich fassungslos!
Der Krieger lachte nur: »Keine Sorge, Lunsi! Sabine reagierte ganz cool. Sie verpasste mir einen Schlag an die Schulter und sagte nur verächtlich „Männer!“, und dann haben wir beide miteinander gelacht. Alles ganz entspannt! Seit unserem Gespräch haben wir beide keine Probleme mehr miteinander, und jeder unserer Scherze wird auch als Scherz verstanden. Der Respekt ist auf jeden Fall in vollstem Umfang vorhanden!«
»Wenn du das sagst...«, ganz wohl war mir dabei nicht. Ich war bei weitem nicht schlagfertig genug, als dass ich mich solche Spielchen trauen würde. Meiner Meinung nach gehörte sich sowas nicht, und es war auch nicht mein Stil. Aber vielleicht war es am besten, wenn die beiden das einfach unter sich klärten. Ich wollte nur wieder eingreifen, wenn ich deutlich merkte, dass sich Sabine unwohl mit den Sticheleien fühlte.

Bald hatten wir das zweite Obergeschoss erreicht, und ich fragte mich, wie viele Treppen wir noch auf dem Weg zu Rinakles benutzen mussten. Nach kurzer Suche trafen wir auf einen sehr geschäftig wirkenden Mann. Wir wollten ihn gerade ansprechen, aber er ließ uns gar nicht erst zu Wort kommen und meinte direkt: »Ah, Besucher aus fremden Landen! Ihr wollt sicher mit Rinakles sprechen. Ihr findet ihn in seinem Arbeitszimmer am Ende des Gangs!«, und schon wandte er sich von uns ab und ging seines Weges. Ich staunte! Je höher wir hier kamen, desto weniger wunderte man sich über unsere Herkunft. Das machte mir neue Hoffnung, und nun würden wir gleich dem Oberhaupt des Turms gegenüberstehen und erfahren, ob es wirklich für uns Hoffnung gab, oder nicht. Wir klopften an und betraten vorsichtig das besagte Arbeitszimmer.

Wir sahen einen kraushaarigen, verblüffend jungen Mann, der bei unserem Klopfzeichen herumfuhr und uns überrascht anschaute. Er winkte uns zu sich heran und sah uns mit einem freundlichen Gesicht an. Ich bemerkte einen Spitzbart, sowie klare, offene Augen, doch auf den ersten Blick wirkte er mir zu jung, um ein großer Meister der Magie zu sein. Aber ich hatte mich schon früher geirrt...
Dann sprach er uns an. »Ich grüße Euch! Willkommen in der Schule Gadlon! Mein Name ist Rinakles Savorlinson. Was führt Euch zu mir, fremde Besucher?«
Tar übernahm fürs Erste das Kommando und sagte: »Ich bin erfreut, Euch kennenzulernen, Rinakles. Mein Name ist Tar. Das hier ist Lunselin, das ist Egil, sie heißt Sabine, das ist Selena, und dies hier ist Valdyn. Wir sind Reisende aus einer Welt namens Lyramion und befinden uns mitten in einer Queste, um unsere Welt vor einer Katastrophe zu retten. Dafür reisten wir auf einen der Monde des Planeten und fanden dort einen Weltenteleporter, der uns mit Hilfe einer kleinen, rotgravierten Kugel hierher gebracht hat.«
Während Tars Rede wurde Rinakles‘ Gesichtsausdruck immer überraschter. Dann sagte er: »Ich gebe zu, ich experimentiere zurzeit mit Transportzaubern und der Manipulation der antiken Teleporter. Ich hätte jedoch schwören können, dass der Kellerteleporter deaktiviert gewesen ist.« Nachdenklich zupfte er an seinem Spitzbart.

Tar warf ein: »Ich vermute, dass unser Teleporter die Verbindung hergestellt hat. Ehrlich gesagt, wussten wir nicht, was wir da tun, und dass es sich um einen Weltenteleporter handelt. Wir haben es erst erfahren, als wir hier landeten und da war es schon zu spät.«
Rinakles staunte: »Unglaublich! Bitte erzählt mir von eurer Heimat!«

In einem langen Gespräch schilderten Tar, Sabine und ich Lyramion und seine Monde, sowie unsere Abenteuer dort. Egil, Valdyn und Selena saßen derweil auf dem Boden und hörten mehr oder weniger gelangweilt zu. Rinakles‘ Wissensdurst war kaum zu stillen, und ich sah ihn sich eifrig Notizen machen. Ich stellte fest, dass man hier Papier kannte, und eine Art Silberstift benutzte, um damit zu schreiben. Inzwischen ließ sich Rinakles weitere Fragen beantworten, die sich auf die Moraner und die antiken Ruinen bezogen, die wir gefunden hatten.

Irgendwann meinte Rinakles: »Wisst ihr, noch vor kurzer Zeit waren die Lehre und Ausübung von Magie auf unserer Welt geächtet. Aufgrund einer Queste, an der ich und meine Gefährten Bladus, Dobranur und Andariel nicht ganz unbeteiligt waren, hat sich dies geändert. Wir haben mannigfaltige Abenteuer und Fährnisse überlebt und am Ende die verschollene Rasse der Drachen wiederentdeckt. Mit ihrer Hilfe wächst das magische Wissen nun wieder an.« Rinakles‘ Ausdruck wurde vorübergehend verträumt. »Ich glaube, ich werde eines Tages unsere Erlebnisse niederschreiben und das Buch „Dragonflight“ nennen...« Dann gab er sich einen Ruck und meinte: »Wie dem auch sei, es ist mein Ziel, hier in diesem altertümlichen Turm ein neues Zentrum des Wissens und des Forschens entstehen zu lassen.«
Nun stellte Sabine die Frage, die sie schon seit Stunden quälte: »Warum gibt es eigentlich keine Frauen in Gadlon? Zumindest haben wir auf unserem Weg durch den Turm keine gesehen.«
Rinakles antwortete freundlich: »Leider nein, und das bedauere ich zutiefst. Wir haben gerade erst damit begonnen, Schüler für den Turm zu rekrutieren, und bisher haben sich nur wenige gemeldet. Das Wiedererwachen des magischen Wissens ist noch nicht lange her, und bislang gibt es leider nicht viele Frauen, die sich damit beschäftigen. Meine elfische Gefährtin Andariel befindet sich derzeit auf einer Reise in unserer Welt, um junge Frauen mit der Magie vertraut zu machen und sie für Gadlon zu rekrutieren.«

Sabine schien beruhigt, und dann musste ich eine Frage loswerden: »Wie viel wisst ihr über die Weltenteleporter und die verschiedenen Welten, zu denen sie führen?«
Rinakles erläuterte: »Mir ist bei der Gründung des Turms ein uraltes Buch in die Hände gefallen, das darüber berichtet. Anscheinend ist die Technologie der Weltenteleporter schon vor über zehntausend Jahren entwickelt worden, und zwar von einer hochentwickelten Rasse, die sich „Furlinger“ nennt. Sie waren Raumfahrer, die mit selbstgebauten Sternenschiffen ins Weltall geflogen sind, und auf ihren Reisen andere, von intelligenten Wesen bewohnte Planeten gefunden haben. Da die Reisen mit Sternenschiffen sehr lange dauern, haben sie die Weltenteleporter entwickelt, um die großen Distanzen viel schneller überwinden und regelmäßige Besuche möglich machen zu können. Laut des Buchs arbeiten die Teleporter, indem sie ein Wurmloch generieren, das zwei Orte durch Raum und Zeit miteinander verbindet, und für einen schnellen Übergang sorgt. Ich habe detaillierte Aufzeichnungen über 24 verschiedene Welten in diesem Nexus gefunden, einschließlich ihrer Lage im Weltall, die Entfernung vom Heimatplaneten der Furlinger, die ziemlich genau in der Mitte des Nexus liegt, sowie die benötigte Schlüsselkugel, um ein Tor zu dieser Welt zu öffnen.«
Ich schluckte... das war unvorstellbar! Ein ganzes Netzwerk verschiedener Welten!
Rinakles sprach weiter: »Es gibt auch einen kurzen Bericht über die Bewohner der jeweiligen Welt, sowie den Namen und den Stand des Fortschritts. Ich habe erfahren, dass unser Planet Ontaflareth, nach dem die größte Landmasse unserer Welt benannt ist, zu den 24 Welten des Nexus gehört. Daher weiß ich auch, dass unsere ganze Zivilisation früher, vor den Drachenkriegen, wesentlich fortschrittlicher war, als sie es heute ist. Wir hier wollen einen Beitrag dazu leisten, dass der Fortschritt unserer Welt endlich wieder wächst.«
»Wenn wir auf unserem Mond einen Weltenteleporter haben, dann müsste doch unser Planet ebenfalls in dem Buch verzeichnet sein, oder nicht?«, fragte ich ins Blaue hinein.
»Schnurrrr, und was ist mit meiner Heimatwelt? Schnurrrr«, mischte sich Valdyn ins Gespräch ein.
»Ihr habt beide recht!«, antwortete Rinakles. »Gebt mir einen Moment, dann hole ich das Buch, und wir schauen einmal gemeinsam nach.« Er schien einen Moment zu überlegen. »Womöglich könnte ich sogar versuchen, meinen eigenen Teleporter zu modifizieren, um euch in eure Welt zurück zu schicken. Es wäre gefährlich, doch eventuell... wenn nur die Distanz...«, murmelte er, bevor er sich erhob und an ein großes Bücherregal trat. Erst jetzt fiel mir der große Teleporter auf, der an einer Wand stand, aber im Moment deaktiviert war. Ich fand es sehr beeindruckend, was wir hier erfahren hatten.

Rinakles kam mit dem Buch zurück und legte es auf einem Tisch ab, so dass wir mit hineinschauen konnten. Leider war es in völlig fremden Schriftzeichen geschrieben, die keiner von uns lesen konnte. Wir entschuldigten uns, dass wir zwar durch eine Frucht und den passenden Zauber die Sprache gelernt hatten, aber leider nicht des Lesens der dazugehörigen Schriftzeichen mächtig waren. Rinakles staunte und meinte: »Dann sollten wir uns besser beeilen, denn der Sprachenzauber hält nur für eine begrenzte Zeit lang an. Irgendwann werden wir uns nicht mehr verstehen, und dann müsste ich erst neue Früchte holen.« Er drehte

das Buch um, so dass er selbst darin blättern und lesen konnte, während wir warteten. Es dauerte schier endlose Minuten, bis Rinakles uns wieder ansprach. Beinahe erwartete ich, ihn nun nicht mehr verstehen zu können, aber noch funktionierte der Verständigungszauber, als er sagte: »Hier, das scheint mir die Heimatwelt eures Freundes zu sein.«
Valdyn sprang auf und kam schnurrend auf uns zu, warf einen Blick in das Buch und knurrte fragend, als er nichts davon entziffern konnte. Rinakles übersetzte: »Der Planet ist unter dem Namen „Prokyon“ eingetragen und wird bewohnt von humanoiden und felinen Kreaturen. Ein Land heißt Altaia, ein Land heißt Felinar, das sind die beiden größten Länder dieser Welt. Kommt dir davon etwas bekannt vor?«
Valdyn schnurrte: »Einfach alles! Das ist meine Welt! Ich komme aus Felinar. Schnurrr«
Der Magier schaute Valdyn an und erklärte ihm: »Dann benötigst du für die Rückkehr in deine Welt eine Schlüsselkugel mit einem gelben Kreuz darauf. Von jedem Weltenteleporter aus kannst du dann ein Wurmloch in deine Heimat öffnen und zurückkehren. Leider ist hier geschrieben, dass der Teleporter deiner Welt in Altaia steht. Du hättest also vermutlich einen längeren Heimweg vor dir?«
»Schnurrrr, das ist nicht schlimm. Unsere Völker sind sehr gut befreundet, und es gibt fliegende Wesen, mit denen ich innerhalb weniger Tage zuhause sein könnte. Schnurrr.«
Ich sagte: »Rinakles, habt Ihr eine solche Schlüsselkugel?«
Der Magier schien die Antwort ehrlich zu bedauern: »Leider nein. Wir haben bisher gar keine gefunden. Aber wie erwähnt, suchen wir auch nicht lange genug danach. Nun schaue ich nach eurer Welt. Lasst mich mal sehen...«
Ich griff Valdyn an die Schulter und drückte sie sanft. »Wir schaffen das schon!«, sagte ich.
»Ich weiß, danke! Schnurrrr«, antwortete mein Freund und setzte sich wieder zu Egil, der die Geste wiederholte.

Es vergingen zehn weitere Minuten, bis Rinakles unsere Welt in dem Buch gefunden hatte, und er benötigte erst einen Hinweis, dass die Bewohner vermutlich Echsen waren, die sich Moraner nannten. Immerhin hatten sie mit den Weltenteleportern zu tun gehabt. Doch dann hatte er sie gefunden: »Aha, eure Welt ist als Morag bekannt und es werden überhebliche Kreaturen genannt, so wie ihr sie beschrieben habt. Sie scheinen nicht allzu gut gelitten zu sein.« Wieso überraschte mich das nicht? Er las weiter... »Ihr benötigt eine blaue Schlüsselkugel dafür...« Erneut machte er eine längere Pause, bis er fortfuhr: »Aber womöglich kann ich euch dorthin schicken. Ich stelle gerade fest, dass eure Welt quasi unsere Nachbarwelt in dem Nexus ist. Das erleichtert die Modifikation des Teleporters ungemein. Prokyon gehört zu den entferntesten Welten, eine Reise dorthin ohne Schlüsselkugel wäre sehr gefährlich. Das Risiko, dass etwas schief geht, wäre einfach zu hoch. Aber zu euch sollte es eigentlich funktionieren.« Das machte uns viel Mut!
Ich beeilte mich, Rinakles mitzuteilen: »Der Teleporter steht aber auf dem Waldmond und nicht mehr auf Morag. Womöglich haben die Echsen ihn damals mitgenommen, als sie dort gelebt hatten.«
»Ist doch schnuppe, Lunsi! Dann schickt er uns eben nach Morag. Dort haben wir ohnehin noch ein paar Stiefeltritte auszuteilen!«, warf Egil ein. Wo er recht hatte...
»Für diese Technologie ist es einerlei, wo genau der Teleporter steht. Solange es ihn gibt, wird euch das Wurmloch genau dorthin bringen, wo er steht«, erklärte mir Rinakles geduldig.

Mir fiel noch etwas ein: »Kennt Ihr eigentlich eine Spezies, die auf vier Pfoten läuft, braunes Fell und einen langen Schwanz hat, einen Schritt groß ist und andere Welten bereist?«
»Ja, natürlich!«, meinte Rinakles überrascht. »Das sind die „Effels“. Es gab sie vor langer Zeit auch auf unserem Planeten, doch sie waren lange nicht mehr hier, und mein Volk kennt heute nur noch Legenden von ihnen. Ich bin mit den Geschichten aufgewachsen!«
»Oh, aber eins von den Braunfellen wollte euch besuchen. Wir fanden sein fast völlig verwestes Skelett direkt vor dem Teleporter. Bei ihm lag die rotgravierte Schlüsselkugel, die uns hergebracht hat.«
»Ehrlich? Schade um den kleinen Effel. Ich hätte so gerne einen von ihnen kennengelernt. Sie sind als große Wissenschaftler bekannt und absolut friedliebend. Ich verstehe gar nicht, wie man eine solch pazifistische Kreatur umbringen kann! Sie haben den Ruf, gemeinsam mit den Furlingern den Nexus entworfen zu haben und sind in jeder Welt, die sie besucht haben, sehr beliebt.«
Ich erklärte ihm, dass der kleine Kerl von seelenlosen Maschinen umgebracht wurde, die auf jeden Eindringling losgingen, und auch uns beinahe das Leben gekostet hätten. Rinakles bedauerte sehr, dass es noch immer Völker gab, die eine solch unvernünftige Haltung an den Tag legten...

Sabine hatte auch eine Frage zu klären: »Warum habt Ihr bisher selbst keine andere Welt besucht, obwohl ihr hier alle Möglichkeiten dazu habt? Ist es, weil ihr das Buch gerade erst entdeckt habt, oder hat es andere Gründe?«
»Der Hauptgrund ist, dass es keine Schlüsselkugeln gibt. Wie gesagt: Ohne sie ist es sehr kompliziert, eine stabile Verbindung aufzubauen. Und selbst wenn ich in eine andere Welt gelangen würde, so könnte ich doch ohne eine rotgravierte Kugel nicht in meine eigene Welt zurückkehren. Ich möchte erst meine Forschungen beenden und auf alle Eventualitäten vorbereitet sein, bevor ich eine solche Reise wage. Aber eines Tages

wird Ontaflareth wieder aktiv am Nexus teilnehmen, und ich hoffe sehr, dass ich das noch erleben werde. Euer Besuch ist ein erster Schritt in die richtige Richtung!«

In diesem Moment schlug Selena Alarm. Sie sagte, dass sie den zweiten Teil von Rinakles' Rede nicht mehr richtig verstehen konnte. Es schien so, als würde uns die Zeit davonrennen. Also machten wir uns bereit zum Aufbruch. Rinakles begann sofort, mit der Hilfe des Buchs und seinen eigenen Aufzeichnungen einige komplizierte Berechnungen durchzuführen, und ließ sich von uns nicht mehr stören. Egil sprach derweil mit Valdyn. Er fragte den Felinen, ob er trotz der geringen Erfolgschance nicht die Reise in die Heimat versuchen will. Es gäbe vielleicht keine andere Möglichkeit mehr. Valdyn meinte, dass er lieber in einem Stück bei Ilene ankommen möchte, anstatt seine Einzelteile im Weltall zu verteilen. Zumindest wisse er jetzt, wonach er suchen müsse, nämlich nach einer kleinen Kugel mit einem gelben Kreuz drauf! Ich weiß nicht, ob ich in der Situation ebenso reagiert hätte, und mein Respekt für den sympathischen Felinen wuchs und wuchs...

Rinakles schien mit seinen Berechnungen fertig zu sein, und ging nun hinüber zum Teleporter. Er führte eine komplizierte Gestenfolge aus und sprach ein paar magische Worte, die ich nicht verstehen konnte und die ganz anders klangen, als die Sprache, die ich zuvor gehört hatte. Mein erster Gedanke war, dass es sich um drachische Worte handeln könnte, denn für mich klangen sie ein wenig wie das Fauchen eines Drachens. Als direkte Auswirkung des Zaubers glühte der Teleporter einen Moment lang in einem bläulichen Licht auf, und war anschließend aktiviert, so wie wir das vom Waldmond her kannten, nur mit blauen Blitzen zwischen den bekannten Lichtbahnen. Rinakles sagte: »Ich muss euch warnen, die Reise könnte gefährlich sein! Ich habe noch nicht alle Wissensbereiche der Transportzauber vollständig gemeistert. Wenn ihr jedoch das Risiko in Kauf nehmen wollt...?« Er deutete auf den Teleporter.

Wir alle gingen zu Rinakles, schüttelten ihm die Hand und verabschiedeten uns von ihm, dankbar für die Hilfe, die er uns zuteilwerden ließ. Egil meinte noch: »Alles, was wir bisher erlebt haben, war gefährlich! Dies ist nur ein weiteres Abenteuer auf unserem Weg!«, doch konnte ich aus dem verwirrten Blick des Magiers lesen, dass er den Krieger bereits nicht mehr verstehen konnte. Egil zuckte mit den Schultern, und näherte sich dem Teleporter, wartete aber, bis wir uns alle verabschiedet hatten. Zu mir sagte Rinakles: »Lebt wohl! ...und möget ihr sicher in eurer fernen Heimat ankommen!« Ich verstand jedes Wort und bedankte mich. Dann ging ich auf das Teleportfeld zu, allerdings mit einer ordentlichen Anzahl an Schmetterlingen im Bauch, aber auch mit ganz viel Hoffnung, dass ich gleich sicher wieder auf Kires Mond ankommen würde. Der Teleporter summte bedrohlich, als wir uns ihm näherten. Schnell fassten wir einander bei den Händen, wie wir es auf dem Mond gemacht hatten. Das Energiefeld war unglaublich stark, es riss mich förmlich in seinen Bereich, und den Anderen ging es nicht besser als mir. Dann wurde es dunkel um mich. Das letzte, was ich hörte war Rinakles' Stimme, die das Wort „Eorlá!" aussprach. Es klang wie „Viel Glück!", und dann verhallte die Stimme im Nichts...

Erneut dauerte die Reise ungewöhnlich lange, und es schien, als würde mein Sturz ewig dauern. Ich sah auch wieder die bunten Lichter, und war mir nun sicher, dass Selena mit ihrer Vermutung Recht hatte. Es waren wirklich Sterne! Wir reisten durchs Weltall! Es war einfach unglaublich, unvorstellbar! Für einen normalsterblichen Lyramioner war es schon nicht in Worte zu fassen, dass die beiden Monde unseres schönen blauen Planeten bewohnt waren. Ihnen zu erklären, dass es da draußen zwischen den Sternen mindestens zwei Dutzend Welten gab, die ebenfalls von kulturschaffenden Wesen bewohnt wurden, hätte vermutlich gar keinen Sinn ergeben, weil sie es um keinen Preis der Welt geglaubt hätten. Allenfalls die fähigsten Wissenschaftler konnten damit etwas anfangen. Ha, wenn ich Nelvin jemals wiedersah, dann musste ich ihm unbedingt alles darüber erzählen. Na der würde sich wundern...

Ein zweites Mal wurde ich aus einem Teleporter regelrecht ausgespuckt. Und wieder stolperte ich über einen meiner Kameraden und ging zu Boden. Und mir war übel... speiübel...
»Grrrr... Lunselin! Es reicht schon, dass du mich nun schon zweimal getreten hast! Wehe dir, wenn du mir jetzt auch noch mitteilst, dass du mich zum Kotzen findest! Dann versohle ich dir das Fell, hörst du? Roaarr!!«
Mir ging es gerade wirklich beschissen, aber dennoch musste ich lachen, als die Worte des Felinen in meinen Verstand vordrangen. Und es half... es lenkte mich von der Übelkeit ab und ließ mich das Essen im Magen behalten.
»Wir haben es geschafft!«, rief in diesem Moment die freudig erregte Stimme Selenas.
»Ja. Wir sind wieder auf dem Waldmond!«, stimmte Sabine mit ein. Nach einem Blick auf Egil korrigierte sie sich und sagte: »...auf dem Bernsteinmond! Ein sehr passend gewählter Name, Egil!«
»Ach was, Waldmond passt auch, immerhin ist ein Großteil des Mondes von Wald bedeckt. Man könnte auch Zwergenmond sagen oder Stinkpilzmond... Hauptsache nicht „Heimatmond", denn dazu will ich es nicht kommen lassen«, antwortete der Krieger motiviert.
Langsam ging es mir besser und ich sah mich um. Enttäuscht stellte ich fest, dass der Weltenteleporter nun abgeschaltet war. Die Leuchtgloben auf dem Fußboden waren die einzige Aktivität, die noch zu vernehmen war. Ich sah die Überreste des fremden Wesens auf dem Boden und überwand die wenigen Schritte bis dahin, kniete mich daneben, fasste das Skelett mit beiden Händen an und sagte: »Lebe wohl, kleiner Effel! Ich danke

dir dafür, dass du uns diese Erfahrung geschenkt hast und wünsche mir, dass du nun in deinem Paradies bist!«
Sabine folgte meinem Beispiel und sprach Galas Segen auf den Effel. Leider hatten wir hier keinerlei Möglichkeit, den kleinen Kerl anständig zu beerdigen. Aber wenigstens sollte ihm jemand gedenken!

Wenig später verließen wir die Kammer und gingen auf den zweiten, mittleren Eingang zu. Natürlich warteten da fünf Wächter auf uns. Ich hatte gerade beim besten Willen keine Lust zum Kämpfen, aber wenn wir dort hineinwollten, dann mussten wir uns wohl oder übel mit der Waffe Zutritt verschaffen. Und immerhin schienen in den Kammern sehr wichtige und wertvolle Dinge zu sein, wenn sie so gut bewacht wurden. Nur, warum hatten die Moraner den Weltenteleporter nicht wieder nach Morag mitgenommen? Warum hatten sie entschieden, ihn hier auf dem Bernsteinmond zurückzulassen? Egil unterbrach meine Gedanken mit der Frage, ob sich noch alle an die Taktik beim letzten Mal erinnerten. Da niemand Einwände dagegen hatte, warteten wir auf den Startschuss von Tar, nämlich die beiden Eisschauer. Er ließ uns nicht lange warten, und sogleich feuerten wir aus allen Lagen auf den Haupt-Wächter. Dabei hat Sabine versehentlich Egils Arm mit einem Feuerball leicht angesengt, was jedoch schnell von ihr selbst wieder geheilt wurde. Und zum Glück machte der Krieger da auch keine große Szene draus.

Die Wächter waren jedenfalls erledigt, und wir betraten den Raum. Das wurde unangenehm für Tar, der sich auf den Überresten der Wächter schmerzhaft den rechten Fuß verdrehte. Sabine konnte auch dieses Wehwehchen auf schnelle und sichere Art heilen, und in der Zwischenzeit schauten wir uns genauer um. Drei Maschinen standen in dem Raum, und sie waren durch Leuchtgloben miteinander verbunden. Ich könnte nun natürlich versuchen, die Formen dieser drei Apparate zu beschreiben, aber mangels Vergleichsmöglichkeiten würde das vermutlich eher wenige Erkenntnisse bringen. Es sei nur gesagt, dass die erste Maschine einen Schlitz hatte, in den man offenbar einen kleinen, flachen Gegenstand hineinstecken konnte. Das zweite Gerät ähnelte ein wenig einer dieser Bernsteinmaschinen, stand aber auf einem Podest und hatte eine kugelförmige Vertiefung. Und das dritte Gerät stand ebenfalls auf einem Podest und war klein und ziemlich flach. Es sah nicht so aus, als könnte man dort etwas reinlegen. Kurz gesagt, machten diese Apparate wenig Sinn für uns. Selena war zwar der Meinung, dass das zweite Gerät mit Bernstein betrieben werden könnte, doch als sie es versuchte, rastete der Brocken nicht ein, und das Gerät funktionierte nicht.

Sehr schade, dass wir keinen Sinn dort hineinbringen konnten, aber keinem von uns fiel etwas ein, um die Sache ans Laufen zu bringen. Also verließen wir die Kammer und wandten uns dem letzten, verbliebenen, unerforschten Raum dieser antiken Anlage zu. Mit den Wächtern davor wischten wir diesmal kurz und knackig den Boden auf, dann war der Weg auch schon frei, und Tar um einen starken Zaubertrank ärmer. In diesem Raum gab es keine Leuchtgloben und keine Maschinen. Es befand sich darin nur etwas, das wie ein Tisch aussah, sowie jede Menge Sitzgelegenheiten drum herum. Es erinnerte mich ein wenig an eine Art Versammlungsplatz. Tar schlug ebenfalls vor, dass es sich um den Tagungsraum des Moraner-Rats handeln könnte. Sabine dachte eher an eine Schule, mit dem Lehrer in der Mitte, und den Schülern drum herum. Tar meinte, es müsste auf jeden Fall etwas Wichtiges sein, denn sonst wäre dieser Raum nicht geschützt worden.

Es war einmal mehr Selena, die uns auf drei Wandfächer aufmerksam machte, die direkt nebeneinander lagen, und sofort von ihr untersucht wurden. Sie hatte Mühe, die Fächer zu öffnen, und es dauerte eine ganze Weile, aber letztendlich bekam sie jedes von den drei Schlössern geöffnet. Was war drin? Das erste Fach beherbergte eine dicke Staubschicht ohne etwas Zählbares. Im zweiten Fach fanden wir einen Apparat, der ganz genauso aussah, wie den, den Sabine in Gebrauch hatte: Eine Waffe, mit der Feuerbälle verschossen werden konnten. Valdyn untersuchte das antike Teil, und da sich in unserer Waffe mehr Feuerbälle befanden, als in dem neuen Gerät, beschlossen wir, es in seinem Fach zu belassen. Dann hatte Selena auch das dritte Fach geöffnet und selbst seinen Inhalt herausgezogen. Es waren kleine Scheiben, rechteckig, etwa so groß wie Selenas Handfläche, und sehr flach, kaum einen Finger dick. Und es gab sie in drei verschiedenen Farben, nämlich blau, gelb und grün. Valdyn nahm eine von ihnen aus Selenas Hand und sprach den Analyse-Zauber, wollte mehr über diese Scheiben erfahren. Der Zauber gelang, und der Feline stellte uns feierlich eine „Gravitations-Scheibe“ vor. Und was machten wir jetzt damit?

Es war Tar, dem einfiel, dass die Maschine in der letzten Kammer eine ähnliche Einschubmöglichkeit hatte. Vielleicht würden diese Scheiben dort hineinpassen? Einen Versuch war es ja wert. Der Magier sagte Selena, dass sie von jeder Farbe drei Scheiben mitnehmen solle, und das tat sie auch prompt. Es blieben mehr als genug Scheiben in dem Fach zurück, ich schätzte vorsichtig, dass sich von jeder Farbe ungefähr zwanzig Stück darin befunden hatten. Dann gingen wir langsam, gemäßigten Schrittes zurück in die zweite Kammer, wo uns die Leuchtgloben noch immer den Weg vorgaben.
Tar stellte sich an die erste Maschine und bat Selena: »Gib mir bitte eine Gravitations-Scheibe.«
Die Diebin zögerte und fragte: »Welche Farbe?«
Tar antwortete schulterzuckend: »Egal.«
Selena blieb hartnäckig: »Ich habe nicht „Egal“. Ich habe grün, gelb und blau.«

Während ich grinste, war Tar nicht zum Quatschmachen aufgelegt. »Blau!«, sagte er nur, woraufhin er sofort eine blaue Scheibe gereicht bekam. Tar steckte sie vorsichtig in die Öffnung und... sie passte perfekt! Und nicht nur das, sondern die Maschine klickte und klackte, so als ginge sie in eine Art Wartestellung.
Valdyns feine Ohren hatten ein anderes Geräusch gehört und er rief: »Ich glaube, die zweite Apparatur verlangt jetzt nach einem Bernstein. Schnurrr. Da hat sich gerade etwas getan.«
Selena suchte den Bernsteinbrocken wieder heraus und versuchte erneut, ihn einzusetzen. Es gelang auf Anhieb. Sofort klackte auch diese Maschine und fing an zu arbeiten. Der Bernstein verschwand in den Tiefen des Geräts, es gab einige Geräusche und irgendwelche unbekannten Mechanismen griffen knirschend ineinander. Dann plötzlich verstummten alle Geräusche wieder mit einem letzten, lauten „Klack“, das aus beiden Geräten gleichzeitig zu kommen schien, und die dritte Maschine leuchtete in einem bernsteinfarbenen Licht auf.

Vorsichtig ging ich auf das Gerät zu. Als ich es beinahe erreicht hatte, bewegte sich der obere Teil der Maschine nach oben und legte etwas frei. Ich griff danach, hob es heraus, sah es mir an, und konnte doch nicht glauben, was ich da in den Händen hielt...
Ich stammelte fassungslos: »Aber... das ist ja... ein Navigationsstein!«
»Was? Ist nicht wahr...!«, rief Egil gleich.
Ich schaute mir den Stein genauer an, und er sah exakt genauso aus, wie der Stein, der uns auf den Waldmond gebracht hatte. Nur dass in ihm nichts Grünes eingeschlossen war, sondern etwas Blaues. Dann waren das auch keine Blätter gewesen, die ich da gesehen hatte, sondern es war eine Gravitations-Scheibe.
Tar sagte: »Dann ist grün für den Waldmond, blau für Lyramion und gelb für Morag! Das macht Sinn!«
»Leute!«, rief Egil fassungslos. »Das da ist unser Ticket für die Rückkehr nach Lyramion!!!«

Ich konnte es nicht fassen! Die Freude kannte keine Grenzen mehr... Im allerletzten Raum dieser Anlage fanden wir eine Möglichkeit, selbst Navsteine herzustellen, und damit die große Chance, nicht nur unseren Auftrag noch zu erfüllen, sondern auch, in die Heimat zurückzukehren. Vollkommen übermütig sprang mir Egil in die Arme, so dass ich den kostbaren Stein beinahe fallen gelassen hätte. Er drückte mir einen dicken, fetten Schmatzer auf die Wange, umschlang mich mit den Armen, drückte mich ganz fest und meinte dann: »Ich habe dir doch gesagt, dass wir es schaffen, Lunsi!« Dann sprang er auf Sabine zu und wiederholte das Ritual mit Kuss auf die Wange und der kräftigen Umarmung. Als er auf Valdyn zuging, fauchte der Katzenmensch: »Überspringe bitte den Teil mit dem Küsschen, ja?« Doch Egil meinte nur: »Wieso? Das macht man so unter Freunden!«, und herzte den Felinen ebenso, wie uns zuvor. Ich wurde derweil von Sabine umarmt, nur Tar machte dabei nicht mit und meinte, er sei nicht so der Freund von Umarmungen, aber er freue sich auch grenzenlos über den Fund. Der Magier schickte sogleich Selena los, sie solle die restlichen Scheiben aus dem Wandfach holen, denn als nächstes würden Navigationssteine produziert werden. Und in der folgenden Stunde taten wir eigentlich nichts anderes mehr als das. ...und natürlich Feiern!

Während Tar und Selena die Maschinen immer wieder mit den Zutaten fütterten, und Sabine die fertigen Steine aus dem dritten Gerät nahm, setzte ich mich auf den Boden. Meine rechte Hand hielt krampfhaft den Navstein in den Fingern, so dass die Knöchel bereits weiß hervortraten. Ich dachte an Sally, und daran, dass dieser kleine Gegenstand in meiner Hand uns wieder miteinander vereinen würde. Und dann konnte ich mich nicht mehr beherrschen. Die ganze Anspannung der vergangenen Woche löste sich und sorgte für einen reichhaltigen Tränenstrom. Vor wenigen Stunden waren es noch Tränen der Angst, des Zweifels und der Frustration gewesen, nun waren es Tränen der Erlösung, der Erleichterung und der Freude. Aber im Gegensatz zu Egil freute ich mich still und hüpfte nicht übermütig in der Gegend umher. Dieses Kleinod da in meiner Hand erschien mir gerade wie der größte Schatz, den ich jemals gesehen hatte. Von nun an ging es bergauf! Wir würden nach Morag reisen und den Echsen das Handwerk legen! Wir würden nach Lyramion zurückkehren und wie Helden gefeiert werden! Ich würde Sally wiedertreffen und ohne Dauerstress mit ihr zusammen sein. Von nun an konnte ich Egils Optimismus uneingeschränkt teilen!

Valdyn setzte sich zu mir und fragte mich, ob etwas nicht stimmt, weil ich weinte. Ich erklärte ihm, dass die gesamte Anspannung von mir abgefallen sei, und dass es pure Freude war. Und ich drückte ihm mein Beileid aus, dass er seine Reise noch nicht beenden konnte. Er meinte zu mir: »Schnurrr. Mir geht es jetzt viel besser als vorher! Ich weiß nun, dass ich nach Hause komme, sobald ich die passende Schlüsselkugel gefunden habe. Schnurrrr. Und wir können bald dorthin reisen, wo jemand so eine Kugel haben könnte: Nach Morag! Wir müssen sie nur noch finden... Schnurrr!« Ich verzichtete darauf, Valdyn zu fragen, warum die Moraner wohl ihren tollen Weltenteleporter hier zurückgelassen hatten. Wenn aber das Gerät zurückgelassen wurde, war die Wahrscheinlichkeit sehr groß, dass sie auch die Kugeln nicht mitgenommen hatten. Aber damit hätte ich Valdyns Hoffnung gemindert, und das wäre sehr unfair gewesen, so kurz nachdem die Rückkehr in meine Welt möglich geworden war. Wir mussten einen Weg finden, und auf Morag die Augen aufhalten...

Es dauerte eine ganze Weile, bis alle Navsteine produziert waren. Wir hatten nun 15 Blaue, 16 Gelbe und 18 Grüne. Gala sei Dank, dass wir aus Kires Schatzkammer genügend Bernsteinbrocken rausgeschleppt hatten!

Ein paar von den Gravitations-Scheiben ließen wir unverändert und steckten sie ein. Anschließend schlugen wir erst einmal ein Lager auf. Nachdem sich die Anspannung aufgelöst hatte, schlug die Müdigkeit mit voller Kraft zu, und wir alle fühlten uns müde und ausgelaugt. Wir wollten versuchen ein wenig zu schlafen und Kraft zu sammeln für den langen Rückweg. Und vermutlich würden wir danach sehr bald in Richtung Morag aufbrechen. Wir aßen ein karges Mahl und wünschten uns gute Träume. Valdyn und Egil wollten abwechselnd Wache halten, und dann schlossen wir die Augen. Mein letzter Gedanke war: Verdammt, was sagen wir eigentlich den Zwergen? Wir können doch nicht einfach so abhauen, und sie unwissend zurücklassen! Ich beschloss, nachher mit meinen Freunden darüber zu sprechen.

Etwa vier Stunden später wachten wir wieder auf. Dann gaben wir unseren knurrenden Mägen erneut etwas zu tun, und nahmen anschließend unser Gepäck auf. Jeder von uns hatte nun einige Navsteine zu schleppen, aber dieses Zusatzgewicht nahmen wir liebend gern in Kauf. Und besonders schwer waren die kleinen Kostbarkeiten schließlich nicht. Dann zogen wir ab und ließen die Kammer hinter uns. Die Moraner hatten sie am tiefsten in den Boden gebaut und sie ganz besonders geschützt. Sehr vernünftig, eigentlich! Und wir konnten heilfroh sein, dass alles noch so gut funktionierte. Ich sprach meine Freunde darauf an, dass die Moraner nicht nur auf den Weltenteleporter verzichteten, sondern auch auf die Produktion der Navsteine, und wollte wissen, ob sie sich einen Grund dafür vorstellen konnten. Tar meinte, dass ihnen das womöglich nicht mehr wichtig war. Der Waldmond war irgendwie verseucht, Lyramion war von dummen, rückständigen Menschen, Elfen und Zwergen bewohnt, einzig Morag war für sie lebenswert. Also warum sollten sie dann noch reisen? Ein gutes Argument, und Sabine fügte hinzu, dass die Moraner sich vielleicht ebenso einen Vorrat an Navsteinen zugelegt hatten, wie wir gerade. Tar ergänzte, dass die Moraner möglicherweise gelernt hatten, wie sie einen Navstein magisch exakt kopieren konnten. Also brauchten sie nur noch eine gute Vorlage und keine großen Maschinen mehr, die sie produzierten. Und ich dankte allen Göttern dafür, dass sie uns einige der Gravitations-Scheiben hinterlassen hatten...

Wir kamen problemlos voran, durchquerten die dritte Ebene, hatten nur leichte Probleme, in der zweiten Ebene den schrägen Blitzen und torkelnden Wächtern auszuweichen, und liefen anschließend in die erste Ebene hoch. Und dort stellte ich endlich die Frage, die mich die ganze Zeit über beschäftigte: »Was sagen wir nun eigentlich den Zwergen?«
Sabine lächelte mich an und meinte, sie hätte sich diese Frage ebenfalls schon gestellt.
Egil analysierte treffend: »Also, wir können sie nicht alle in unserem kleinen Luftschiffchen mitnehmen. Und wohin auch? Lyramion muss erst gerettet werden, vorher macht es keinen Sinn sie dorthin zu bringen. Und Morag verbietet sich in jeder Hinsicht. Also würde ich sagen, dass wir Kire die Steinchen zeigen und ihm bei unserem Leben schwören, dass wir nach Abschluss unserer Queste und Rettung Lyramions mit der nächsten Reise herkommen, und dann Schritt für Schritt das gesamte Zwergenvolk wieder zurück nach Lyramion holen, und wenn wir dafür zehnmal hin und herfliegen müssen. Wenn alles gutgeht, dann müssten sie nur noch ein paar Wochen hier aushalten. Nach all den Jahren sollte das keine allzu große Bürde sein. Was meint ihr?«
»Klingt nach einem guten Plan!«, meinte Tar. »Und vielleicht haben die Echsen auch noch größere Schiffe, mit denen wir sie alle auf einmal mitnehmen können. Immerhin hatten sie die Zwerge auch alle auf einmal auf den Mond gebracht, samt Gegenstände, Andenken und so weiter. Also muss es solch große Schiffe eigentlich geben.«
»Und du willst eins davon stehlen? Cool, sowas hätte ich dir gar nicht zugetraut!«, meinte Egil zwinkernd.
»Ausborgen, nicht stehlen! Wir bringen es ja anschließend wieder zurück«, wehrte sich Tar.
»...vielleicht! ...wenn die Moraner nett zu uns sind!«, ergänzte Egil lachend.
Sabine überlegte: »Ich frage mich nur, wie schwer das sein wird. Wenn wir nach Morag reisen und dort Unruhe stiften und ihre womöglich letzte Hoffnung auf Wasser zerstören, dann werden sie sicher nicht gerade freundlich mit uns umspringen.«
Tar antwortete ihr direkt: »Wir hatten doch ohnehin vorgehabt zu versuchen, die Sache diplomatisch zu lösen. Wenn sie die Gefahr für unseren Planeten beenden, könnten wir über Wasserlieferungen verhandeln. Und eine Bedingung wäre dann die Rücksiedlung der Zwerge nach Lyramion mit einem ihrer Flaggschiffe.«
Egil hob abwehrend die Arme: »Freunde, Freunde... Ihr könnt planen, so viel und so lange ihr wollt, doch wie ihr bereits wisst, überlebt kein Plan den ersten Kontakt mit den Feind! Wir sollten nach Morag reisen und dort einfach improvisieren, wie wir es immer tun. Greifen uns die Echsen an, antworten wir mit Gewalt. Sind sie verhandlungsbereit, dann umso besser! Aber wir dürfen uns nicht auf einen Plan verlassen, sondern müssen immer bereit für Anpassungen sein.«
Mir gefiel, was ich von meinen Freunden zu hören bekam. Ich war normalerweise auch gegen Gewalt, aber hier ging es um meine Heimat und das Überleben unseres gesamten Volkes. Leider musste ich akzeptieren, dass wir uns hierbei nicht ausschließlich auf moralische Grundvorstellungen verlassen durften. Und die Zwerge würden wir einweihen. Wir würden mit Kire sprechen, und er konnte mit der Nachricht so verfahren, wie er es für sein Volk am besten fand.

Wir standen schon beinahe unter dem Loch, das uns zurück in die Minen führte, da fiel Sabine ein, dass wir das Tornak-Ei vergessen hatten. Also gingen wir schnell zurück, um es zu holen. Nun war es höchste Zeit,

dass wir uns mit Selenas Angst auseinandersetzten. Ich schaute zu ihr hin und erwischte sie bei weiteren Übungen mit den Flügeln. Es klappte immer besser und sie konnte sie nun schon richtig schnell bewegen, vermutlich würde es nicht mehr lange dauern, bis sie endlich wieder abheben konnte. Ich sprach sie darauf an, dass sie sich leider in Kürze wieder ihrer Angst stellen müsse, und sie erschauderte sichtlich. Sie meinte, dass sich das wohl kaum verhindern ließe, sie es aber schon irgendwie überleben würde. Vielleicht könnte ich sie ja wie beim ersten Mal ganz eng an mich drücken, und sie mit geschlossenen Augen an der wilden Horde vorbei führen. Dann hätte sie es wenigstens nicht ganz so schwer. Ich war sofort einverstanden! Wenn es ihr half, die Sache zu überstehen, dann würde ich keinen Augenblick zögern.

Fortan hatte Sabine wieder das Ei zu tragen, und brachte es zunächst einmal sicher in die Zwergenmine zurück, wohin ich die Gruppe mit dem Zauber „Levitation“ bewegte. Tar bestand darauf, das Tor zur antiken Anlage wieder zu verschließen, damit die Tornaks wenigstens nicht über die Tür dort eindringen konnten. Nach einer kurzen Untersuchung des Tors hatte er herausgefunden, dass er es durch einen Druck auf die weiße Kugel dazu bringen konnte, die Pforten wieder zu schließen.
»Auf Wiedersehen, antike Anlage!«, sagte ich. »Hoffentlich sehen wir uns bald wieder!«
»Zu welchem Zweck, Lunselin?«, fragte Tar mich mit hochgezogenen Augenbrauen.
»Na, um Valdyn nach Hause zu bringen, natürlich!«, antwortete ich.
Der Feline winkte dem Magier zu. »Hu hu! Schnurrrr«
»Natürlich!«, beeilte sich Tar zu sagen. »Ich hatte nur gedacht, du wolltest vielleicht den Weltenteleporter an sich studieren.«
»Keine schlechte Idee, aber ich weiß noch nicht, ob ich mich damit befassen möchte. Viel wichtiger ist mir erst einmal, dass wir unserem Freund die Rückkehr ermöglichen!«, antwortete ich.
»Ja, mir auch. Aber ich fragte, weil ich mich sehr dafür interessiere und mir vorstellen kann, die Sache ausgiebig zu erforschen. Und ich hatte die Hoffnung, dass wir zusammenarbeiten könnten?«
»Ach so. Vielleicht kannst du mit Nelvin arbeiten? Ich bin mir sicher, dass er das faszinierend finden wird. Wenn ich dieses Abenteuer überstanden habe, dann will ich erst einmal viel Zeit mit Sally verbringen und werde wohl eine ganze Weile lang aufs Reisen verzichten. Aber das sehe ich erst, wenn es so weit ist«, meinte ich abschließend. Wie Egil schon sagte: Kein Plan überstand den ersten Kontakt... mit dem Feind... mit Langeweile... mit Reiselust... mit Alltagsleben... mit der Liebe oder den Plänen der Liebsten. Was nutzte es, wenn ich mir schon meine Zukunft überlegte, noch bevor ich mit meiner Freundin darüber gesprochen, und ihre Meinung gehört hatte?

Wir erreichten die Treppe in die zweite Ebene und mussten Valdyn wieder um eine akrobatische Vorführung bitten. Und dann dauerte es nicht mehr lange, bis der vertraut unangenehme Gestank der Tornaks wieder allgegenwärtig wurde. Ich hatte mir so sehr gewünscht, dass sie weitergezogen und nach dem Verlust des Eis schlicht verschwunden waren. Aber leider befanden sie sich noch immer da, wo wir sie schon beim ersten Mal passiert hatten. Sofort klammerte sich Selena an mich, dabei sahen wir noch nicht einmal eines der Tiere. Tar meldete sich zu Wort: »Ich kenne einen Schlafzauber, mit dem ich die Biester einschläfern könnte. Oder ich versuche, sie alle erstarren zu lassen, damit sich Selena besser fühlt.«
Sabine kam dann auf eine ganz andere Idee: »Kannst du nicht Selena einschlafen lassen?«
Die Sylphe schaute ihre Freundin mit großen Augen an und stammelte zitternd: »Das ist eine gute Idee. Ich will schlafen, und ihr weckt mich, wenn die Tornaks hinter uns liegen.«
Egil fragte mit sanfter Stimme: »Dann muss dich aber einer von uns tragen!?«
Sofort meldete ich mich freiwillig: »Ich mache das! Kein Problem!«
Egil schien unzufrieden zu sein. »Mist, für dich hatte ich eigentlich eine andere Aufgabe vorgesehen...«
»Welche denn?«, fragte ich ungehalten. »Spuck es aus und mach kein Geheimnis daraus!«
»Buzzurk! Ich wollte die Leichen der drei Zwerge mitnehmen, die hier zwischen den Tornaks verendet sind. Ich wollte, dass wir sie nach oben schleppen, damit sie anständig verabschiedet werden können. Ich hatte das Gefühl, dass wir ihnen etwas schulden für alles, was sie für uns getan haben. Valdyn, du und ich, wir sind die Stärksten hier, und ich hatte gehofft, dass jeder von uns einen Zwerg nimmt«, sagte der Krieger.
Sabine staunte. »Das würdest du tun? Ich hatte mich nicht getraut, danach zu fragen, aber das wäre einfach wundervoll!«
Tar dachte nach: »Lunselin müsste Selena nur bis hinter die Tornaks tragen. Danach helfen wir dir alle zusammen mit den Zwergen, und bis dahin schleife ich einen hinter mir her. Das schaffe ich schon!«
»Na klasse!«, freute sich Egil. »Dann hätten wir das ja geklärt, und es kann losgehen!«
»Danke, Egil!«, sagte Sabine und drückte dem verdutzten Krieger einen kleinen, kurzen Kuss direkt auf den Mund, bevor sie sich löste und ihre Position wieder einnahm.
»Whoa... Das schmeckt nach mehr!«, meinte Egil genussvoll. »Na dann, Tar, lass unsere bald wieder fliegende Freundin mal sanft einschlafen.«

Zuvor sollte ich Selena aber schon mal auf den Arm nehmen und sie tragen. Und das war dann doch schwieriger, als ich es vermutet hätte. Erstens besaß sie immer noch ein gewisses Gewicht, zweitens störte ihr Rucksack ganz empfindlich bei der Aktion, so dass Valdyn sich anbot, ihn so lange zusätzlich zu seinem

eigenen Gepäck zu tragen, und drittens hatte ich ein wenig Schiss davor, dass ich versehentlich ihre Flügel wieder verletzte. Es dauerte ein wenig, bis wir eine Position gefunden hatten, in der ich Selena vernünftig tragen konnte. Dann hielt ich sie fest in den Armen, und es ergab sich eine neue Schwierigkeit: Tar versuchte sie einschlafen zu lassen, doch die Sylphe wehrte den Zauber ab. Ihre Art hatte eine natürliche Anti-Magie-Sphäre, die manche Zauber einfach abfing, so dass sie verpufften, ohne Wirkung zu hinterlassen. Auch Sabine hatte das schon einige Male gespürt, denn selbst Heilmagie wurde von ihr häufiger abgefangen. Selena konnte zwar versuchen, einen Zauber zuzulassen, aber im Moment hatte sie gerade Angst, und das half nicht dabei, sich zu entspannen. So brauchte es vier Versuche, bis Tars Zauber endlich durchkam und die Diebin schlief. Von nun an mussten wir leise sein, damit sie nicht gleich wieder aufwachte.

Dann bewegten wir uns vorwärts, langsam, leise und stets gespannt. Ich hörte, wie Tar unmissverständlich in Egils Richtung zischte: »Mach dieses Mal bloß keine Mätzchen, Egil!« Mein bester Freund lachte leise, antwortete dann aber: »Keine Sorge. Ich hatte in den letzten Tagen genug Ärger...« Bald darauf hatten wir die Biester erreicht. Ich hatte nicht gerade das Gefühl, als wären es weniger geworden. Sabine hielt das Ei hoch erhoben, und ich versuchte nicht zu sehr zu zittern. Wenn Selena jetzt aufwachen würde, dann bekäme sie den Schock ihres Lebens... In dem Moment aber sah ihr Gesicht friedlich und entspannt aus, und es war ein ziemlich niedliches Gesicht. Die Furcht, die Anspannung und die Trauer, die sie vom ersten Tag an zur Schau gestellt, und die ihr Antlitz verfinstert hatten, waren verschwunden und einer tiefen Zufriedenheit gewichen. Ich vermutete, dass es daran lag, dass ihre Flügel geheilt waren, und sie schon bald ihre Heimat wiedersehen könnte, und auch daran, dass es für ihre Freunde nun ebenfalls einen Weg zurück nach Hause gab. Ich erinnerte mich an ihre Frage im Wald, ob ich mich unter anderen Umständen hätte in sie verlieben können, und inzwischen war ich mir absolut sicher, dass die Antwort „Ja“ hieß. Vielleicht war es sogar ganz gut, dass Selena in Bälde die Chance zur Heimkehr bekäme, denn sonst hätte mir das ernsthaft passieren können. Der Bernsteinmond hatte alles verändert! Unsere Freundschaften waren viel intensiver geworden, und es waren unerwartete, neue Gefühle aufgetaucht, mit denen ich nicht gerechnet hatte. Egil war mir wie ein Bruder, Sabine wie eine Schwester, Valdyn wurde mehr und mehr mein Vertrauter, und Tar wahrlich ein Freund. Selena wurde vielleicht ein wenig zur festen Freundin, mit der selbst romantische Gefühle nicht mehr ausgeschlossen waren. Und das war alles andere als ungefährlich, wartete doch meine wahre Freundin und Geliebte zuhause auf mich. Also hieß es zusammenreißen und sich im besten Fall nichts anmerken zu lassen. Na hoffentlich bekam ich das auch vernünftig hin...

Bald hatten wir die Stelle erreicht, wo die drei Zwergenleichen achtlos herumlagen. Zum Glück lagen sie so, dass keine Tornaks im Weg standen. Valdyn schnappte sich den ersten Zwerg, stemmte ihn hoch und warf ihn sich scheinbar recht mühelos über die Schulter. Egil nahm den zweiten, und versuchte es dem Felinen nachzumachen, ächzte und stöhnte aber unter der enormen Last, und schwankte bedrohlich, als er ihn endlich über der Schulter trug. Tar schluckte, als er seinen Zwerg hochheben wollte, gab schnell auf und nahm ihn lieber in eine Art „Rettungsgriff“, indem er den Zwerg rückwärtsgehend hinter sich herzog. Wir hatten Glück, dass die Tornaks nirgendwo direkt im Weg standen, und natürlich, dass sie auch dieses Mal auf das Ei reagierten. Hätte ja auch sein können, dass die antike Staubschicht in dem Wandfach den normalen Geruch des Eis übertüncht hatte...

Endlich konnten wir die Biester hinter uns lassen. Wir waren allein, die Anspannung wich von uns ab. »Äh, eine Frage: Wie wecke ich jetzt Selena wieder auf?«, warf ich in die Runde.
Egil meinte lapidar: »Du kannst sie ja wachküssen!«, und schlabberte mit der Zunge.
Ich konnte nicht verhindern, dass ich rot wurde. Verflixt, hatte ich nicht eben etwas von „nichts anmerken lassen“ gesagt? Zum Glück rettete mich Sabine. Sie nahm das Ei in eine Hand und legte die andere Hand auf Selenas Stirn. Dann sprach sie den Zauber „Aufwachen“... dreimal, und beim dritten Mal gelang es dann endlich. Ich erinnerte mich daran, als Selena in der Gnomenstadt unter dem Einfluss eines Verrücktheits-Zaubers gestanden hatte. Gut, dass Sabines Heilmagie in diesem Moment nicht abgewehrt wurde, denn sonst wäre es schwer gewesen, sie davon zu befreien. Nun schlug die Diebin die Augen auf und blicke mich erwartungsvoll an. »Haben wir es geschafft?«, fragte sie mich. »Ja, wir haben es überstanden!«, antwortete ich ihr lächelnd. Sie umschlang mich mit den Armen und sagte: »Mein Held!«, und machte Anstalten, mich zu küssen. Ich drehte ihr schnell die Wange zu, bevor ich es zuließ und genoss. Dann setzte ich die Sylphe wieder ab und gab mir größte Mühe, meine Verlegenheit zu verstecken.
»Hilfst du mir jetzt, Lunselin?«, fragte Tar und holte mich in die Wirklichkeit zurück. Stimmt, nun gab es ja für mich einen Zwerg zu schleppen. Also schnappte ich mir die Beine des armen, kleinen Mannes und half dem Magier beim Transport.

Besonders schwierig war es, die nächste Treppe zu erklimmen, besonders mit unserer schweren Last. Valdyn hatte damit am wenigsten Sorgen. Er kletterte sogar mit einem Zwerg über der Schulter dort hoch, das machte ihm gar nicht viel aus. Egil dagegen fluchte, wie ein Rohrspatz, denn er hatte keine Chance, es dem Felinen nachzumachen. Hier mussten wir alle zusammenarbeiten, auch für Sabine und das Ei, und der bedauerliche Valdyn hatte von uns allen am meisten zu schleppen. Irgendwann hatten wir es geschafft, und konnten

unseren Weg fortsetzen. Als sich Egil seinen Zwerg wieder über die Schulter warf, meinte er unter Ächzen und Stöhnen: »Ab jetzt heißt es jeden Morgen vor dem Frühstück dreißig Minuten Zwergenstämmen, damit ich auch mal so groß und stark werde, wie unser Tiger!«

Wir waren allesamt komplett verschwitzt und fix und fertig mit unseren Kräften, als wir endlich wieder vor dem grünen Eingangstor der Zwerge standen. Erschöpft legten Egil, Valdyn, Tar und ich unsere Last ab und setzten uns auf den Boden, um kurz zu verschnaufen. Leider hatte Sabine für uns eine Nachricht, die uns überhaupt nicht gefiel: »Es tut mir ja wirklich leid, euch das sagen zu müssen, aber auf dem Weg in Richtung Tornak-Ei und Weibchen hatten wir eine weitere Zwergenleiche gesehen. Ob wir die wohl auch noch holen könnten?«
Egil stöhnte, stand aber wieder auf, kam schwankend auf die Beine und sagte nur: »Sklaventreiberin!«
Die Heilerin wehrte sich: »Ich habe mit keinen Wort gesagt, dass das jetzt sofort geschehen muss!«
»Doch, muss es! ...bevor ich mich ans Sitzen gewöhne. Kommst du mit, Tiger?«
»Aber selbstverständlich! Schnurrrr.«
»Danke. Ausruhen kann ich mich auch gehend! Tar, Lunsi, Sabine, ihr wartet hier und passt auf unseren Krempel auf. Selena, du hast die ganze Zeit nichts getragen, du nimmst das Ei und das Licht, und kommst mit.«
»In Ordnung!«, rief die Sylphe, holte sich eben eine Spruchrolle „Licht“ aus dem Gepäck, übernahm das Ei von Sabine und hüpfte dann fröhlich hinter den beiden Männern her. Na hoffentlich passte sie gut auf das Ei auf! Wir würden es noch brauchen, wenn wir Valdyn nach Hause brachten.

Ich genoss es, die Muskeln zu entspannen und mal eine Weile lang nichts mehr tragen zu müssen. Sabine setzte sich nun zu mir und fragte mich überraschend: »Du magst sie, oder?«
»Selena? Ja, sie ist eine gute Freundin geworden und blüht immer mehr auf, seitdem sie ihre Flügel wieder bewegen kann«, antwortete ich unschuldig.
»Komm schon, Lunselin! Du weißt, was ich meine... Du liebst sie!« Ich gab ihr keine Antwort. Ich konnte nicht und wollte nicht. »Ist schon gut, ich verstehe das. Du kennst die Liebe erst seit kurzem und entdeckst gerade, dass sie ein überwältigendes Gefühl ist.« Noch immer schwieg ich, suchte nach passenden Worten. »Ich weiß, ich bin selbst keine Expertin in Sachen Liebe, habe sie nur einmal genossen und sonst immer verschmäht, aber ich weiß, dass sie mächtig ist und alles andere überlagern kann.«
»Sabine, ich darf sie nicht lieben und will sie nicht lieben. Ich habe Sally mein Herz geschenkt, und sie sitzt jetzt zuhause in Spannenberg und denkt voller Hoffnung, Wehmut und Liebe nur an mich. Und ich liebe sie auch und freue mich wahnsinnig auf das Wiedersehen und auf die gemeinsame Zeit mit ihr. Selena ist wundervoll, eine ganz tolle Frau, und ja, ich habe Gefühle für sie, die wohl über eine normale Freundschaft hinausgehen. Doch das darf nicht sein! Sie wird nach Hause gehen, ich werde nach Hause gehen, ich werde zu Sally gehen. Wir hätten keine Chance, selbst wenn wir beide es wollten. Und ich werde Sally auf keinen Fall betrügen, so viel ist sicher!«
»Ich weiß, Lunselin! Du bist ein guter Mensch und hast keine bösen Absichten. Aber unterschätze niemals die Liebe. Ich habe mehrmals gesehen, wie Selena dir verträumt hinterhergesehen hat. Ich sah ihre Blicke, ich sah ihre kummervollen Augen, als wir dich fast verloren hatten. Das war mehr als nur Freundschaft. Sie liebt dich längst! Mir ist erst vorhin klargeworden, dass du für sie genauso empfindest. Daher wollte ich mit dir darüber sprechen.«
»Und was sollte ich deiner Meinung nach tun?«, fragte ich sie. Womöglich hatte sie einen Rat für mich?
»Du solltest unter vier Augen mit ihr sprechen. Du solltest ihr sagen, dass du sie liebst, dass du ihre Gefühle erwiderst. Du solltest ihr aber auch sagen, dass du bereits in festen Händen bist, dass du Sally zuerst geliebt hast und dass ihr beide daher nicht zusammen sein könnt. Es wird ihrem unschuldigen, jungen Herzen gut tun, geliebt zu werden, und es wird ihr leichter darüber hinweghelfen, dass ihr nicht mehr als nur Freunde sein könnt. Das ist es zumindest, was ich tun würde.«
Ich versprach Sabine, darüber nachzudenken und mir bald die Zeit für ein Gespräch zu nehmen. Sie wusste nicht, dass ich ein ähnliches Gespräch schon im Wald mit ihr geführt hatte, und ich hatte nicht vor, ihr jetzt davon zu erzählen. Ich dankte ihr für die Hilfe und versprach ihr, weder Sally noch Selena weh zu tun.
»...zumindest nicht absichtlich, Lunselin, denn eine unerfüllte Liebe tut immer weh! Aber ich weiß, was du mir damit sagen willst und danke dir dafür«, beendete die Heilerin das Gespräch.

Es dauerte eine Weile, bis Egil, Valdyn und Selena zurückkehrten. Die Männer schleppten gemeinsam den Zwerg und legten seine sterblichen Überreste zu den anderen drei Zwergen, und Selena hielt weiterhin das Ei fest in den Händen. Valdyn meldete, dass es keinerlei Probleme gegeben hatte. Dann nahmen wir unsere Bündel wieder auf und schickten uns an, die Mine zu verlassen. Egil klopfte dreimal kräftig gegen die Tür. Es dauerte nicht besonders lange, bis sie geöffnet wurde, und uns ein Zwerg staunend begrüßte. Es war Gadrin, der seinen Dienst leistete, und uns neugierig ausfragte, ob wir etwas gefunden hätten.
Egil antwortete sofort: »Ja, wir haben sehr viel gefunden, aber das müssen wir zunächst mit Kire besprechen.« Dann sagte er: »Wir haben unterwegs vier tote Zwerge aufgesammelt, die von den Tornaks umgebracht worden sind. Sie befinden sich gleich hinter dem Tor. Im Moment ist in der gesamten Ebene alles ruhig, du

kannst also Verstärkung rufen und dann die Zwerge bergen, damit sie vernünftig beerdigt werden können. Wir müssen nun auf schnellstem Wege mit Kire sprechen! Klar soweit?«
Gadrin staunte über jeden Satz mehr und meinte dann: »Verstanden!«
Dann fiel Egil noch etwas ein: »Wo ist unser Pilz? Ich hätte nun gern meinen Pilz zurück...!« und streckte lauernd die Hand aus.
Der Zwerg druckste ein wenig herum und meinte dann: »Er ist... weg... weggelaufen. Mein Partner... er... konnte nicht...«, stammelte er ein wenig hilflos.
»Das ist ja mal wieder typisch!«, sagte Egil. »Da gibt man etwas zur Aufbewahrung ab, und sieht es nie wieder! Nun gut, es ist ja eure Stadt. Ich hätte ja jetzt dafür gesorgt, dass Rieseninsekten hier kein Thema mehr sind, aber so...« Der kleine Kerl war sichtlich verlegen und rang nach Worten, fand jedoch keine.
Sabine fragte: »Was machen wir jetzt eigentlich mit dem Ei? Wir benötigen es nicht mehr, aber hier in der Mine kann es gute Dienste leisten.«
Egil beantwortete auch diese Frage: »Das Ei geben wir Kire. Der kann es in die Schatzkammer legen, bis wir Valdyn nach Hause bringen. Die beiden Gesellen hier verspitteln es ja doch nur...«
Sabine und Selena kicherten, als wir uns in Bewegung setzten, und Gadrin verließen. Valdyn rief dem Zwerg zum Abschied zu: »Auf Wiedersehen! Hey, du hast noch Glück! Wir müssen mit ihm zusammenleben... Schnurrr!«

Und dann endlich, endlich erreichten wir die Oberfläche und konnten die Sonne wiedersehen. Zumindest für kurze Zeit ging das, denn sie neigte sich bereits dem Horizont entgegen und würde bald der Dunkelheit weichen müssen. Schnellen Schrittes gingen wir in Richtung Kires Residenz. Dort begrüßten wir eben kurz den Torwächter, und gingen dann gleich weiter in den Thronsaal. Dort standen vier Zwerge beieinander. Egil marschierte vorne weg und meinte gleich lautstark: »Hallo Kire. Wir müssen unbedingt mit dir unter vier Augen reden. Hast du kurz Zeit?«
Einer der Zwerge drehte sich zu ihm um und rief: »Hallo Egil. Schön, dass du und deine Freunde wieder da sind!« Es war Dorina, und nun erkannte ich auch ihren Sohn Ketnar, sowie dessen Frau Leira. Kires ganze Familie hatte sich hier versammelt und plauderte. Egil begrüßte die Anwesenden höflich und respektvoll und entschuldigte sich dafür, dass wir einfach so dort hereinplatzten, aber wir hätten sehr wichtige Neuigkeiten für das Zwergenvolk, die wir sogleich teilen sollten.
Kire rief nun: »Ich verstehe! Ist es so wichtig, dass nicht einmal meine Familie davon erfahren darf?«
Egil antwortete: »Nein... nein, ich denke nicht. Das betrifft euch alle irgendwie. Und sicher könnt ihr das, was wir euch jetzt gleich sagen werden, für euch behalten, bis der richtige Zeitpunkt gekommen ist!«
Nun hatten wir die volle Aufmerksamkeit aller vier Zwerge, und sie blickten Egil erwartungsvoll an. Dem war plötzlich nicht mehr ganz wohl in seiner Haut, und kleinlaut sagte er: »Tar, übernimmst du das vielleicht?«

Der Magier räusperte sich und stellte sich neben Egil auf. Und dann erzählte er ausführlich, was wir gefunden hatten. Er berichtete, dass sich hinter dem Metalltor eine Anlage derselben Zivilisation verbarg, die auch die Ruinen hinterlassen hatte. Wir hatten dort nicht nur einen Weltenteleporter gefunden, mit dem es möglich war, andere Planeten zu bereisen, sondern wir hatten auch Maschinen gefunden, mit denen man Navigationssteine produzieren konnte. Bei den letzten Worten leuchteten Kires Augen auf, er begann zu lächeln und legte sich vor Stolz eine Hand auf die Brust, während Ketnar und Leira sich synchron eine Hand vor den Mund hielten und fassungslos staunten. Dorina hatte schon bei der Erwähnung des Weltenteleporters ein fasziniertes Gesicht aufgesetzt. Aber nun kam der unangenehme Teil der Rede, denn Tar erklärte, dass er die Zwerge gerne noch eine kleine Weile auf die Rückkehr nach Lyramion warten lassen würde. Solange wir die Welt nicht vor den Plänen der Echsenwesen gerettet hatten, war es dort nicht sicher, und die Zwerge waren auf diesem Mond besser aufgehoben. Sogleich übernahm Egil wieder das Kommando und meinte: »Da *wir* nun aber in der Lage sind, nach Morag zu gelangen, werden wir nach unserem Gespräch sogleich aufbrechen, den Echsen in den Hintern treten und damit die Gefahr für unseren Planeten endgültig abwehren.« Und dann platzte aus mir heraus: »Und gleich danach werden wir uns ein größeres Luftschiff schnappen, damit hierher fliegen und das Volk der Zwerge in die Heimat zurückbringen. Das schwöre ich euch, als Anführer unserer Gruppe!«

Kire dachte einen Moment nach und sagte dann: »Ich verstehe! Wir müssen also noch ein Weilchen hierbleiben, und ich muss dafür sorgen, dass unter meinen Leuten kein Frust ausbricht, wenn sie euch fortfliegen sehen.« Er sah seinen Sohn an, der sich beeilte ihm zuzustimmen. »Ich werde natürlich dasselbe in Dor Grestin tun, Vater! Außerdem müssen wir darüber beraten, ob die Einwohner meiner Stadt die Möglichkeit der Rückkehr nach Gemstone überhaupt wahrnehmen wollen. Sie fühlen sich wohl hier und viele werden die Stadt und den Mond nicht verlassen wollen.« Nun sprach auch Dorina: »Jeder einzelne Zwerg und jede Zwergin wird sich entscheiden müssen, ob er und sie lieber in Dor Grestin auf Kires Mond, oder aber in Gemstone auf Lyramion leben möchte. Wir werden ein geteiltes Volk sein, aber jeder muss frei entscheiden dürfen, was er tun, und wo er leben will. Und jedem muss klar sein, dass nicht viele Besuche möglich sein werden.« Ich konnte Kire ansehen, dass es ihm überhaupt nicht recht war, sein Volk permanent in zwei Gruppen aufteilen zu müssen, und er rang sichtlich um Beherrschung. Im Gegensatz zu früher begehrte er

aber nicht dagegen auf, sondern akzeptierte den Wunsch, wenn auch zähneknirschend. Dorina merkte die Zerrissenheit ihres Mannes, nahm seine rechte Hand und drückte sie sanft. Schließlich sagte Kire: »In Ordnung! Gleich morgen wird jeder Zwerg auf diesem Mond davon erfahren, so dass bis zu eurer Rückkehr jeder die Entscheidung für sich treffen kann. Ihr seid bereits so weit gekommen, und ich zweifele nicht an eurer Rückkehr! Außerdem seid ihr Männer und Frauen von Ehre, das weiß ich!« Etwas leiser fügte er hinzu: »Auch wenn ihr manch eine Anweisung, die euch unsinnig erscheint, ganz gerne mal überhört, und ihr Diskretion nicht allzu ernst nehmt!« Ertappt schauten wir Kire an, der dafür jedoch nur ein Lächeln übrig hatte und leicht den Kopf schüttelte. Natürlich hatte er von Ketnar und Leira erfahren, dass wir mit ihnen über Dorina gesprochen hatten, bevor wir sie aufsuchten. Sein freundliches Gesicht zeigte uns aber, dass er uns nicht böse deswegen war.

Egil übernahm wieder das Wort: »Da wäre noch etwas: Unsere Schwester Sabine hier trägt ein Tornak-Ei bei sich, das wir einem ihrer Weibchen abluchsen konnten. In Dor Grestin lehrte man uns, dass die Biester nicht angreifen, wenn man so ein Ei bei sich hat. Wir haben es ausprobiert, und es funktioniert tatsächlich! Man kann einfach durch eine Horde hindurchmarschieren, und ihnen sogar auf den Füßen herumtrampeln, ohne dass sie sich wehren.« Mit einem Seitenblick auf Tar fügte er schnell hinzu: »Unabsichtlich natürlich! Mit Absicht sollte man das besser nicht ausprobieren, und es wäre töricht, so etwas zu versuchen.« Dann fuhr er fort: »Ich würde dir das Ei gern zur Aufbewahrung hinterlassen, bis wir zurückkehren, denn dann benötigen wir es, um den Weltenteleporter zu erreichen, und unseren Freund Valdyn nach Hause zu bringen. Wäre das für dich in Ordnung?«
Kire zögerte nicht und antwortete: »Selbstverständlich! Da könnt ihr euch ganz auf mich verlassen! Glaubst du, man könnte es auch verwenden, um die gefallenen Zwerge aus der Mine zu bergen? Ich würde ihnen gerne ein Ehrenbegräbnis arrangieren.«
Egil fiel ihm beinahe ins Wort, als er sagte: »Natürlich könnte man das, aber das ist nicht mehr nötig. Wir haben uns bereits auf dem Rückweg darum gekümmert, und vier gefallene Minenarbeiter bis hin zu deinem Wächter Gadlon gebracht!«
»Gadrin...«, beeilte ich mich zu sagen.
»Genau... den meinte ich!«, korrigierte sich Egil. »Jedenfalls sollte er inzwischen dafür gesorgt haben, dass die vier Zwerge die Oberfläche erreicht haben und nun die ewige Ruhe in Balas Reich finden können.«
»Eine weitere noble Tat!«, sagte Kire. »Ich kann euch gar nicht genug dafür danken! Wir stehen für alle Zeiten in eurer Schuld...«
Egil unterbrach ihn gleich: »So ein Quatsch! Dafür sind Helden doch da, und uns ist es Lohn genug, wenn wir das Unrecht, das dem Zwergenvolk vor zwei Jahrzehnten widerfahren ist, wieder gerade rücken können!«

Während des Gesprächs hatte ich Selena kurz gebeten, mir aus ihrem Gepäck jeweils eine Gravitations-Scheibe in allen drei Farben zu geben. Nun legte ich aus meinem eigenen Bestand noch je einen Navstein dazu, und ging auf Dorina zu. »Verehrte Dorina. Dies hier sind Gravitations-Scheiben aus dem Bestand der Moraner. Wir fanden sie gleich neben der Produktionsstätte für neue Navsteine. Es sind die letzten ihrer Art, und wenn sie verbraucht sind, dann wird es keine Neuen mehr geben, und es können keine Navsteine mehr hergestellt werden. Die Scheiben werden zusammen mit einem Bernsteinbrocken zu einem Navigationsstein umgewandelt. Ich gebe dir drei Scheiben und drei Steine. Jede Farbe steht für ein Ziel: Lyramion ist blau, Morag ist gelb und Kires Mond ist grün. Vielleicht ist es dir irgendwie möglich, die Steine zu analysieren, und sie dann selbst herzustellen, um für immer genügend Steine für die Luftschiffe zu haben. Wir werden sie brauchen, wenn wir regelmäßige Fahrten zwischen Lyramion und den Monden möglich machen wollen.«
Stolz nahm die Zwergin die Steine an sich und rief: »Ich werde mein Bestes geben, liebe Freunde! Habt Dank für euer Vertrauen!«

»Gut! Nachdem das alles geklärt wurde, werden wir keinen Moment länger zögern, und sofort aufbrechen. Wir müssen nach Morag gehen und dort eine Möglichkeit finden, die Katastrophe von Lyramion abzuwenden. Wir sehen uns bald wieder, bis dahin lebt wohl!« Egil wandte sich zum Gehen, wurde jedoch von Kire am Arm festgehalten und herumgedreht.
»Nicht so hastig, mein junger Freund! Ich denke, ihr habt ein paar Dinge vor eurem Aufbruch vergessen. Und ihr habt so viel für mein Volk getan, dass ich mich gerne bei euch revanchieren würde. Wenn ich die ganze Geschichte richtig verstanden habe, dann ist es auf Morag heiß und trocken. Also benötigt ihr Wasser! Da ihr die Temperaturen und die Hitze nicht gewöhnt seid, benötigt ihr eine Menge Wasser! Ich werde Ferrin bitten, mir ein Dutzend Fässer zur Verfügung zu stellen, die wir für euch mit frischem Quellwasser füllen und sie auch persönlich auf euer Schiff bringen. Außerdem gebe ich euch Nahrungsvorräte für einen Monat mit! Ich lasse Ferrin auch seine gesamte Ausrüstung zurechtlegen, so dass ihr aus seinen besten Stücken wählen dürft, was ihr brauchen könntet. Und ich schicke euch vier meiner besten und stärksten Krieger mit, dass sie mit euch zusammen um die Zukunft unserer alten und neuen Welt kämpfen können.«
Ich glaubte kaum, was ich da hörte. Das waren tolle Neuigkeiten! Manchmal zahlte es sich wirklich aus, wenn man gut, nett und hilfsbereit war, denn man bekam in der Not etwas davon zurück. Zu meiner Überraschung lehnte Egil einen Teil davon ab.

»Kire! Herzlichen Dank für das freundliche Angebot. Das Wasser und den Proviant nehmen wir gerne mit und danken für die Mühen. Mit Ausrüstung wurden wir bereits von Ferrin versorgt, das wird also nicht nötig sein. Und... bei allem Respekt, auf die Zwergenkrieger würden wir auch gern verzichten.«
Der Anführer der Zwerge schaute eher sparsam drein, als Egil das sagte. Ich beeilte mich, die Wogen zu glätten: »Sicher, Egil? Wir können zusätzliche Hände gut gebrauchen und sollten...«
Egil unterbrach mich sofort: »Lunsi, du bist der Schlauere von uns beiden. Also sag du mir: Was geschieht, wenn wir auf Morag mit einer kleinen, waffenstarrenden Zwergenarmee auflaufen? Zwerge, die das Echsenvolk vor vielen Jahren auf den grünen Mond geworfen hat... Dann hat sich das Thema Diplomatie sofort erledigt und wir können anfangen, jede einzelne Echse auf dem Mond zu zerfleischen. Und dann werden uns vier Zwerge auch nicht mehr helfen, denn dann sind wir erledigt! Nein! Wenn wir tatsächlich versuchen wollen, ohne Waffengewalt etwas zu erreichen, dann müssen wir sechs allein sein, und uns als Abgesandte von Lyramion ausgeben. Alles andere macht keinen Sinn!«
»Knurrr... Selena und ich gehen kaum als Abgesandte von Lyramion durch!«, meinte Valdyn nun.
»Warum denn nicht? Soweit ich mich erinnere, haben wir Selena in der Sylphenhöhle auf Lyramion gefunden. Und wo sind wir dir nochmal begegnet? Ach ja, Luminors Turm, und der steht wo...?«
Der Feline knurrte erneut, doch Egil hatte durchaus Recht mit seinen Aussagen.
»In Ordnung!«, meinte Kire und beendete damit unseren Streit. »Es ehrt euch, dass ihr versuchen wollt, die Angelegenheit auf eure Weise zu lösen. Mir ist nicht wohl dabei, denn die Zukunft Lyramions ist auch eine Sache des Zwergenvolks, aber ich beuge mich eurem Willen in diesem Fall. Das Bereitstellen der Vorräte wird ein wenig dauern. Ihr seid herzlich eingeladen, Abend und Nacht hier in meiner Residenz zu verbringen. Oder ihr könnt ins Gasthaus gehen, wenn ihr euch dort wohler fühlt. Morgen früh könnt ihr aufbrechen, dann wird alles bereit sein. Und jetzt entschuldigt mich bitte, ich habe ein paar Dinge zu organisieren.«

Wir entschieden uns dafür, in der Residenz zu bleiben und das Gasthaus zu meiden. Erstens hatten wir... hatte ich keine besonders guten Erinnerungen an meine letzte Nacht im „Gemstone“, und zweitens wollten wir lieber Ruhe haben und unser weiteres Vorgehen absprechen. Die Würfel waren gefallen. Gut, dass Kire an die Hitze auf Morag gedacht hatte, denn mit diesem Problem mussten wir uns wohl oder übel auseinandersetzen, und daran hätte ich vor der Abreise bestimmt nicht mehr gedacht. Fieberhaft überlegte ich, ob wir vielleicht sonst noch etwas benötigen könnten, aber mir wollte leider nichts einfallen. Zivile Kleidung wäre nicht schlecht gewesen, doch danach brauchte ich gar nicht fragen, schließlich war Zwergenkleidung nicht wirklich für unsere Größe geeignet. Ich fragte mich, ob viele Zwerge in Dor Grestin bleiben würden. Leira fühlte sich dort so wohl, wie viele andere auch. Bisher konnten sie problemlos Dor Kiredon besuchen, aber nach der Umsiedlung würde das nicht mehr funktionieren. Es mochte sein, dass Kires Familie sich aufteilte. Leira und Ketnar hier, Kire und Dorina auf Lyramion. Aber würde sich Dorina dort noch wohlfühlen, nach allem, was sie erlebt hatte? Es war eine sehr schwere Entscheidung für jeden einzelnen Zwerg, und ich war heilfroh, dass ich diese Entscheidung nicht mehr für mich treffen musste. Viel mehr haben wir nicht gemacht, denn wir waren müde und erschöpft von der antiken Anlage und der Rückkehr an die Oberfläche. Später ging ich noch einmal raus und streifte ein wenig durch die Stadt, schnappte frische Luft und sah mir die Sterne an. Irgendwo dort am Himmel waren Ontaflareth und Prokyon. Wie brutal hatte sich in den vergangenen vierzig Tagen mein Horizont erweitert? Ich war auf einer phantastischen Reise und morgen würde ich wieder eine neue Welt sehen... Ich kümmerte mich um die Reparatur meines Sonnenhelms, und lag bald darauf in einem viel zu kleinen Bett und schlief ein. Meine letzten Gedanken kreisten um Sally, doch ich hatte Mühe damit, denn immer wieder mischte sich ein anderes, ein grünes Gesicht unter die Bilder...

TAG 42: Herzlich unwillkommen auf Morag!

Am nächsten Morgen wurden wir sehr früh geweckt. Es war Leira, die uns auf zaghafte, behutsame Art und Weise aus dem Schlaf holte. Schnell standen wir auf und zogen uns an. Und dann brachten uns Kire, Dorina, Ketnar und Leira bis zu unserem Luftschiff. Der ursprüngliche Plan lautete, dass meine Freunde und ich in aller Frühe vollkommen unbemerkt aus der Stadt geschmuggelt werden, noch bevor die ersten Zwerge ihre Betten verließen. Und einmal mehr erlebte ich ein Beispiel dafür, wie sinnlos es war, überhaupt solche Dinge zu planen... Als wir Kires Residenz verließen und uns dem Stadttor näherten, da sahen wir schon von weitem eine ganze Gruppe von sicherlich zwei Dutzend Zwergen vor dem Stadttor auf uns warten. Kire raunte: »Das darf doch wohl nicht wahr sein!«, und beeilte sich, voran zu gehen, um die Versammlung aufzulösen. Aber auch dieses Vorhaben erwies sich als sinnlos. Wenigstens versuchten die Zwerge nicht, uns aufzuhalten, sondern sie riefen uns Dinge zu wie: »Gute Reise!«, »Bitte vergesst uns nicht!«, »Macht sie fertig, die Echsen!« oder schlicht: »Viel Glück!« Sogar Dönner stand für uns Spalier und rief: »Ich wünschte ich könnte mitkommen und euch helfen, wie ich damals Thalion geholfen habe!«, aber leider konnten wir seinen Wunsch nicht erfüllen. Bis zum Luftschiff folgten sie uns, doch hinein gingen nur Kire und seine Familie. Dort verabschiedeten wir uns voneinander, und auch diese vier Zwerge bedachten uns mit allerlei guten Wünschen. Egil erneuerte das

Versprechen, dass wir auf jeden Fall zurückkommen werden, und ich umarmte jeden der vier und dankte ihnen herzlich für die viele Hilfe, die wir bekommen hatten. Sabine tat es mir gleich, während Selena und Valdyn ihnen wenigstens die Hände schüttelten. Dann verabschiedeten wir uns von unseren Freunden, ließen sie raus und verriegelten die Tür des Luftschiffs hinter ihnen.

»Sobald wir auf dem Weg sind, können wir die Ausrüstung für Morag festlegen, und erstmal in Ruhe frühstücken!«, erklärte ich meinen Freunden.
»Das können wir!«, antwortete Tar. »Doch fliegen wir wirklich gleich nach Morag, oder vorher zurück nach Lyramion, um unsere Freunde über die Geschehnisse zu informieren?«
Sabine meinte dazu nachdenklich: »Ich denke, wir fliegen nach Morag. Das war von Anfang an der Plan. Unsere Freunde haben auf Lyramion zu tun, und ich bezweifele, dass sie überhaupt noch im Tempel der Bruderschaft sind.«
Egil schloss sich ihrer Meinung an. »Sie haben ihre Aufgabe, wir haben unsere, und ich würde sagen, dass wir unsere Reise wie geplant fortsetzen.«
Tar nickte und sagte: »Gut, dann werde ich jetzt das Schiff mit einem gelben Navstein versorgen, und wir machen uns auf den Weg nach Morag.«
»Einen Moment!«, hielt Egil ihn auf. »Ich denke wir sollten vorher noch etwas tun. Wir teilen uns auf und untersuchen das komplette Luftschiff danach, ob sich nicht doch einer oder mehrere von unseren kleinwüchsigen Freunden hier versteckt haben. Zuzutrauen wäre es ihnen nämlich, vor allem nach dem Auftritt gerade am Tor.«
»Ist das wirklich notwendig?«, fragte der Magier.
»Auf jeden Fall!«, beharrte der Krieger. »Wir sind für die Zwerge verantwortlich, und ich will nicht, dass einer von ihnen unter unserer Obhut zu Schaden kommt. Wir teilen uns auf, dann geht es schneller. Schaut überall nach, auch in jeder Kiste und Truhe!«
Wir trennten uns und fingen an zu suchen, als von Egil noch hinterher kam: »Schaut auch in die Wasser-Fässer!«
Das war dann wohl meine Aufgabe, denn ich untersuchte gerade den Lagerraum, in dem fein säuberlich aufgereiht zwölf große Fässer standen. Ich öffnete jeden Deckel und warf einen Blick hinein, konnte jedoch nur Wasser finden, und wenn keiner von ihnen in der Lage war, minutenlang die Luft anzuhalten, dann würde ich da drin definitiv keinen Zwerg entdecken. Auch die Kisten mit dem Proviant machte ich auf und bedauerte, dass ich zwar allerhand lang haltbare Lebensmittel, aber keine von Drongebs Pasteten fand. Das wäre aber vermutlich des Guten zu viel gewesen...

Auf dem ganzen Luftschiff waren keine Zwerge zu finden, und so gaben wir Tar das Zeichen für den Start. Und es funktionierte: Kaum war der gelbe Navstein eingesetzt, schon schloss sich die Apparatur, fing an zu summen, und das Luftschiff machte sich auf den Weg zum gelben Mond. Wir machten uns erst über die Ausrüstung her und verteilten einige Sachen neu. Wir wollten auf den ersten Blick aussehen wie friedliche Reisende von Lyramion, die für Verhandlungen nach Morag kamen, und erst auf den zweiten Blick als Krieger erkennbar sein. Wir füllten unsere Wasserflaschen komplett auf und verstauten sie gut, sortierten auch die Spruchrollen noch einmal neu, einigten uns auf bestimmte Waffen, und legten alle überzähligen Sachen in die Lagertruhen des Schiffs. Auch die Schlüssel von diversen Türen, die wir auf Kires Mond bekommen hatten, verstauten wir ordentlich in den Kisten. Der Feline ließ sich leider nicht dazu überreden, die Elfenharfe hier zu lassen, und auch das Werkzeug wollte er lieber mit sich herumtragen, anstatt es bei Bedarf nicht bei sich zu haben. Erst, nachdem alles vernünftig und sinnvoll verteilt war, haben wir uns über das Frühstück hergemacht und mal geschaut, was die Zwerge für uns eingepackt hatten.

Ich machte mir derweil wieder Gedanken und Sorgen. Bisher waren sämtliche Kontakte mit den Echsen sehr feindlich verlaufen, und ich hatte ein wenig Schiss davor, dass das so bliebe. Auf keinen Fall wollte ich metzelnd über Morag laufen und ein ganzes Volk umbringen und ich betete zu allen Göttern Lyramions, dass ich wenigstens dieses Mal die Wahl hatte, und es nicht tun musste. Es gab zu viele offene Fragen. Was würden wir vorfinden? Wie würden wir empfangen werden? Wie würden die Echsen reagieren, wenn Fremdlinge wie wir plötzlich auftauchen und uns unter ihr Volk mischen? Ich war mir nicht sicher, was mich erwarten würde, und fühlte mich daher sehr, sehr unwohl in meiner Haut. Aber dann dachte ich mir: „Reiß dich gefälligst zusammen, Lunselin! Du bist nicht alleine, du hast Freunde, die dir helfen. Du musst das nicht alleine durchstehen! Außerdem hast du jedes Mal Angst, wenn du auf eine neue Umgebung triffst, also kannst du dich auch genauso gut dieses eine Mal beherrschen!“ Wirklich besser fühlte ich mich dadurch nicht, und so mischte ich mich schnell unter meine Freunde und begann ein paar belanglose Konversationen, um mich abzulenken. Dabei wurde mir klar, dass es keinem von ihnen besser ging, als mir. Sie alle waren angespannt und nervös, und ihnen kam jede Art von Ablenkung sehr gelegen. Also unterhielten wir uns über den Waldmond, was uns gefallen hatte und was wir nicht ganz so toll fanden. Ganz allgemein war es eine herausragende Erfahrung gewesen, und wir hatten sehr viel Glück gehabt, dass wir alle überleben konnten. Glück, und jede Menge zwergische Hilfe! Wenn ich allein an die fiesen Gizzeks zurückdachte, dann wurde mir ganz übel! Die antike Anlage hatte zwar abgesehen von den letzten Kammern nicht viel abgeworfen, war

jedoch eine herausragende Erfahrung, die nur von meinem Beinahe-Ableben, sowie von ständiger Zukunftsangst getrübt wurde. Doch am besten fand ich die Zwerge! Sie hatten sicher ihre Macken, und waren extrem stur und starrsinnig, aber sie waren herzensgute Leute, hervorragende Gastgeber und ein echter Verlust für Lyramion!

Es dauerte beinahe eine Stunde, dann ging ein Ruck durch das Schiff und alle Maschinen schalteten sich ab. Wir schauten uns seltsam an, und keiner von uns wollte aufstehen und sich in das unbekannte Abenteuer stürzen. Letztendlich blieb uns keine andere Wahl. Egil stand als erster auf, gefolgt von Valdyn. Der Feline zog mich auf die Beine, ich half Selena auf, und Egil zog zeitgleich Sabine und Tar auf die Füße. Dann schulterten wir unsere Rucksäcke, gingen zum Ausgang des Schiffs und machten uns bereit, eine weitere neue Welt zu betreten. Ich war gespannt, wie sie uns empfangen würde...

Wie schon auf dem Waldmond, so hatte ich auch auf Morag die zweifelhafte Ehre, als Erster das Schiff zu verlassen. Na klasse, dachte ich mir, hoffentlich werde ich nicht gleich wieder von einem Dämon überfallen! Kaum hatte ich die Tür geöffnet, und den Kopf herausgestreckt, schon war mir klar, dass irgendwelche Dämonen mein geringstes Problem waren! Es war die schwülheiße Luft dieser Welt, die mir Sorgen machte, denn sie raubte mir den Atem und regte meine Poren zur sofortigen Schweißproduktion an. Ich hatte das Gefühl, als würde ich flüssiges Feuer einatmen und wollte mich instinktiv ins Luftschiff zurückziehen. Doch hinter mir standen meine Freunde und wollten raus, so dass ich mich mühsam zusammenriss und versuchte, ruhig durch die Nase zu atmen.
»Boah, ist das heiß hier! Na das kann ja heiter werden...«, stöhnte Sabine gleich auf.
»Grrrrr, was soll ich erst sagen? Ich bin von Kopf bis Fuß mit Fell bedeckt, und das kann ich leider nicht ausziehen und zwischendurch mal auswringen. Knurrrr«, beschwerte sich der Katzenmensch.
Selena pustete auch hörbar durch, und es dauerte ein wenig, bis sie sich halbwegs an die Luft gewöhnt hatte, sie lüftete aber sofort das eine oder andere Kleidungsstück und öffnete ein paar Knöpfe, so weit es gerade ging, ohne sich unschicklich zu entkleiden. Egil wünschte sich, auf seine Rüstung verzichten und in kurzen Hosen über den Mond laufen zu können. Nur Tar ertrug die Wärme ohne zu murren, aber auch ihm stand mit seiner dicken Robe, ähnlich wie Sabine, sofort der Schweiß auf der Stirn.

Vorsichtig schaute ich mich um. Es war heller Tag. Die Sonne war nicht zu sehen, aber ich konnte den leicht gelblich, rötlichen Himmel von Morag sehen. Hoch oben über unseren Köpfen stand unsere Heimat Lyramion am Himmel, zumindest eine Hälfte davon, denn nicht alles war beleuchtet, und am Horizont meinte ich einen Teil vom Bernsteinmond zu erkennen, wenngleich auch nur schwach. Um mich herum sah ich nur Kristall, so weit das Auge reichte. Wir befanden uns in einem ähnlichen Luftschiff-Hangar, wie wir ihn bereits im Tempel der Bruderschaft auf Lyramion gesehen hatten. Wir waren allein dort, keine Echse war weit und breit zu sehen, obwohl ich mir eigentlich sicher war, dass unsere Ankunft nicht unbemerkt geblieben sein konnte. Ich hörte ein seltsames Geräusch, ein leichtes Knistern und es musste irgendwo in meiner Nähe sein, aber ich konnte die Ursache nicht erkennen. In mir kamen Gedanken hoch, von Luminors Turm oder von der Wüste Hoimon. An diesen beiden Orten war mir zuletzt so heiß gewesen. Ich hoffte inständig, dass es während unserer Reisen über den Mond hin und wieder eine frische Brise geben würde, denn sonst würde es sehr, sehr schwer für uns werden. Zum Glück hatten wir so große Wasserreserven mitgenommen!

Ich war gerade dabei, das Luftschiff zu umrunden, als dieses leise Knistern immer lauter wurde. Nun war es schon ein fieses Brutzeln und Knacken geworden, und es schien mir so, als würde es aus meinem Gepäck kommen. Auch Valdyn meinte jetzt, dass aus meinem Rucksack merkwürdige Geräusche kämen. Also setzte ich mein Bündel ab und wollte gerade hineinschauen, als es einen lauten Knall gab und mein Rucksack explodierte!!! Ich flog ungefähr vier Schritt weit weg und landete unsanft auf dem Hinterteil, doch das tat bei weitem nicht so weh, wie das blaue Stück Metall, das in meinem Bauch steckte, und dort herausragte. Ich fing sofort an zu bluten und hatte brutale Schmerzen. Bei der Landung hatte ich mir auch noch den Kopf aufgeschlagen, und ich sah mal wieder Sterne...
»Verdammt, Lunselin!«, rief Egil entsetzt.
Sabine schob den Krieger gleich unsanft aus dem Weg und beeilte sich, zu mir zu kommen. Sie untersuchte mich gewissenhaft und griff dann an den Gegenstand in meinem Bauch. Dann schaute sie mir in die Augen und sagte: »Das könnte jetzt ein wenig weh tun, mein Freund!«
Ich nahm meine Kraft zusammen und presste hervor: »Es tut jetzt schon weh, Schwester, also nur zu!«
Inzwischen hatte die Heilerin eine Spruchrolle aus dem Rucksack genommen, faltete sie mit fliegenden Fingern klein, hielt sie mir vor den Mund und meinte, ich solle da ganz fest draufbeißen.
»Warum?«, fragte ich sie und sah keinen Sinn darin.
»Bei Galas Allmacht, stell keine Fragen und tu es einfach!«, herrschte sie mich an und stopfte mir die Spruchrolle in den Mund. Kaum hatte ich zugebissen, da zog sie das Metallteil aus mir heraus und warf es achtlos weg. Für mich fühlte es sich an, als würde mir jemand mit glühenden Zangen den Bauch aufreißen. Ich schrie auf, soweit es mein Knebel zuließ, Tränen stiegen mir in die Augen und ich wurde fast irre vor Schmerzen. Verdammt, was war da nur passiert?

Kaum war der Fremdkörper heraus, schon konnte Sabine ihre Magie fließen lassen, die Wunde heilen und die Schmerzen lindern. Die ganze Aktion hatte kaum mehr als eine Minute gedauert, dann änderten sich meine Gefühle von tiefer Pein auf wohlige Behaglichkeit, einmal abgesehen von der allgegenwärtigen Hitze. Auch die Platzwunde am Hinterkopf wurde geheilt, und kurz darauf erinnerte nur noch ein am Bauch beschädigtes Mithrilhemd an den Unfall. Was hatte nur so viel Kraft, um selbst diese besondere Rüstung zu durchschlagen, die schon so vielen Angriffen widerstanden hatte?

Sabine nahm mir die Spruchrolle aus dem Mund, und zog mich gemeinsam mit Egil wieder auf die Beine. Der Krieger sagte zu mir: »Herzlich unwillkommen auf Morag! Na hoffentlich ist das kein Vorgeschmack auf die Dinge, die hier noch so auf uns warten!«
Bevor ich mich bei Sabine bedanken konnte, meldete sich Tar bei ihr. Auch ihm steckten ein paar blaue Splitter im Körper, genau gesagt im Oberschenkel, und er ließ die Heilerin auch diese Wunden versorgen. Selena sprach mich an: »Ich glaube es ist die Flugscheibe. Sie ist nicht mehr da und sie war blau, wie die Splitter. Geht es dir gut?«, fragte sie mich voller Sorge in ihrem hübschen Gesicht.
»Ja, jetzt schon!«, antwortete ich ihr. »Ich bin froh, dass Sabine mich heilen konnte. Ich sah auf das Bündel, das mal mein Gepäck gewesen war und fürchtete, dass davon nicht allzu viel heile geblieben war. Valdyn klopfte mir auf die Schulter und meinte, dass ich es in der letzten Zeit ganz schön übel abkriegen würde. Ja, in den letzten Tagen wurde ich vom Schicksal nicht gerade verwöhnt, aber so war das Leben als Held nun einmal. Dennoch dankte ich dem Felinen für die Anteilnahme. Dann untersuchte ich meine Tasche. Sie hatte ein Loch, das ich jedoch notdürftig zusammenflicken konnte. Ein paar Tränke und Spruchrollen hatte es hingegen zerfetzt, und leider war auch der Sonnenhelm schon wieder zerdeppert! Die Mühe hätte ich mir sparen können! Wenigstens hatte der Helm einen Großteil der Explosion abgefangen, so dass andere Gegenstände es unbeschadet überstanden hatten. Von der wunderschönen, magischen Flugscheibe gab es nur noch Fragmente und Splitter. Da mir Egil, Tar und Valdyn übereinstimmend sagten, dass keine Magie dieser Welt die Scheibe retten konnte, ließ ich die Kleinteile an Ort und Stelle zurück. Nach dem Hexenbesen war auch das zweite Fluggerät vernichtet, und das war für mich ein sehr böser Verlust.

Nachdem sich Sabine vergewisserte, dass sonst niemand Auswirkungen der Explosion davon getragen hatte, und nachdem ich mir sicher war, dass meine Rucksack-Behelfskonstruktion halten würde, machten wir uns auf den Weg, um einen Ausgang aus dem Hangar zu finden. Unterwegs staunten wir nicht wenig, denn wir sahen einige weitere Flugschiffe der Moraner, sowohl kleinere als auch größere. Und dann bestaunten wir das Flaggschiff, und waren uns sofort sicher, dass damit vor tausenden von Jahren das Echsenvolk vom Bernsteinmond nach Morag, sowie vor zwei Jahrzehnten das Zwergenvolk von Lyramion zum Bernsteinmond umgesiedelt worden war. Theoretisch hätten wir uns nun an Bord schleichen und damit zu den Zwergen fliegen können, aber wir mussten ja zunächst sehen, dass wir unsere Welt von ihrer Geißel befreiten. Also gingen wir weiter. Als ich gerade Seite an Seite mit Sabine ging, nutzte ich die Chance um ihr für die Heilung zu danken. Außerdem wollte ich wissen, warum ich auf die Spruchrolle beißen musste. Sie erklärte mir, dass viele Patienten in solch extremen Schmerzsituationen dazu neigten, sich ihre eigene Zunge abzubeißen. Mit einem Stück Holz im Mund, auf das man dabei beißt, sei das nicht mehr möglich. Und da sie kein Stück Holz dabei hatte, musste sie eben improvisieren... Meinen erneuten Dank für ihre Umsichtigkeit wehrte sie ab. Sie würde mir nach bestandenem Abenteuer eine Rechnung schicken, sagte sie lachend...

Dann endlich fanden wir den Ausgang des Hangars, der wesentlich größer war, als der kleine auf Lyramion. Gemächlich, um nicht noch mehr ins Schwitzen zu geraten, gingen wir darauf zu. Etwa zehn Schritt, bevor wir ihn erreicht hatten, gab es erneut eine unangenehme Überraschung: Auf einmal wurden wir von einem irrsinnig hellen Lichtstrahl geblendet. Unsere Körper wurden in so grelles Licht getaucht, dass wir uns die schmerzenden Augen hielten und ein gepeinigtes Aufstöhnen nicht unterdrücken konnten. Mein erster Gedanke war: „Verdammt, jetzt hat man uns erwischt!“ Dann hatte ich kurz das Gefühl, den Boden unter den Füßen zu verlieren, und danach war plötzlich alles wieder normal.
»Verflucht noch eins, was ist das für eine scheiß Welt, hier?«, zeterte Egil und hielt sich die Augen.
»Freunde, ich glaube, ihr könnt die Augen wieder öffnen. Zumindest mir geht es wieder gut. Aber wir haben ein Problem«, meldete Sabine.
»Grrrrr. Eingesperrt! Jemand hat uns in ein Gefängnis teleportiert. Knurrr!«
»Was?«, fragte der Krieger fassungslos. »Na klasse! So viel zum Thema Diplomatie!«
Tar machte eine ungewöhnliche Entdeckung und wies uns sogleich darauf hin. »Einen Moment, Leute! Da vorne ist jemand in der Zelle. Und er winkt uns zu sich. Es ist eine Echse«
Tatsächlich sah ich in einer Ecke der Zelle jemanden liegen. Er sah aus wie S’Orel aus dem Tempel, und schien ein Magier oder Priester zu sein. Doch etwas war komisch: Seine schuppige Haut hatte ihren grünen Farbton fast völlig verloren und war stattdessen von großen, grauen Flecken übersät. Nun hob er schwach einen Arm und winkte uns zu sich heran.

»Gehen wir hin?«, fragte Selena.

»Ja, aber seid verdammt vorsichtig. Es könnte eine weitere Falle sein. Ich traue diesen Echsen nicht weiter, als ich sie werfen kann!«, erklärte Egil.
Sabine relativierte das: »Ich glaube nicht, dass uns Gefahr droht. Dieser Moraner scheint krank und schwach zu sein. Er kann kaum den Arm heben und sieht so aus, als breche er gleich zusammen. Vielleicht könnte ich ihm helfen. Es wäre ein guter erster Schritt.«
Ich bat sie um Vorsicht: »Gut, aber denke daran, dass S'Orel mit einem einzigen Zauberspruch Nelvin und dich umgebracht hat. Das sollte sich nicht wiederholen!«
Die Heilerin nickte, meinte aber: »Ich glaube nicht einmal, dass er dazu überhaupt noch in der Lage wäre.«

Dann gingen wir langsam zu ihm. Ich stellte derweil fest, dass wir mit unseren Überlegungen richtig lagen. Die Moraner lebten auf Morag! Nun würde sich herausstellen, ob sie alle so böse waren, wie die beiden, deren Bekanntschaft wir bisher geschlossen hatten, S'Orel und S'Lorwin, dessen Meister, von dem wir nur in dem Brief erfahren hatten, und der so bitterböse Pläne für unsere Welt ausgeheckt hatte. Zwar hatte ich nicht das Vertrauen, das Sabine hatte, aber ich war sehr neugierig, was das fremde Wesen zu sagen hatte.

Vorsichtig traten wir heran. Ich sah, wie der Moraner tief durchatmete, so als sammle er Kraft. Und dann fing er mit leiser, aber kraftvoller Stimme zu sprechen an: »Meine Freunde... Ich hoffe, ich darf euch so nennen?!« Seinen fragenden Blick konnten wir nicht beantworten, denn er sprach sofort weiter: »Verzeiht mir, denn ich war es, der euch aus dem Flugschiffhangar herausteleportierte. Bevor ihr irgendetwas sagt, hört mir bitte gut zu, denn ich liege im Sterben und muss euch noch viel erzählen!«

Wir traten näher heran. Sabine, Valdyn und ich, wir knieten uns auf den Boden, während Egil, Tar und Selena stehen blieben und jederzeit zum Sprung bereit waren. Sabine wollte den Moraner untersuchen, doch mit einer schwachen Geste seiner Hand hielt er die Heilerin davon ab. Dann begann er, zu erklären: »Als erstes müsst ihr wissen, dass unsere Zivilisation schon wesentlich länger existiert, als eure auf Lyramion. Wir haben sehr früh erkannt, dass Magie und Technik zusammen sehr mächtige Dinge erschaffen können. Doch der daraus resultierende Erfolg hat uns im Umgang mit Wasser leichtfertig werden lassen und uns letztendlich den Untergang gebracht. Unsere Welt war zwar immer schon sehr trocken, doch dass es jetzt so schlimm um sie steht, das haben wir nur uns selbst zu verdanken. Wir haben das Wasser mit vollen Händen verschwendet, obwohl es so knapp war. Mein jetziger Zustand ist ein Beweis dafür, dass es unser größter Fehler war. Wenn unsere Körper mehr als einen Tag lang kein Wasser bekommen, dann sterben wir. Wir trocknen vollständig aus und zerfallen zu Staub und Knochen...«

Ich reagierte sofort, setzte den Rucksack ab und holte meine Wasserflasche hervor. Als ich sie dem Echsenwesen reichen wollte, wehrte er aber erneut ab. Ich hatte das Gefühl, Dankbarkeit in seinen fremden Augen erkennen zu können, während er erklärte: »Mir kann man jetzt nicht mehr helfen... Selbst wenn ich jetzt Wasser bekäme, würde ich dennoch sterben. Der Rat von Morag kam deshalb auf die Idee, etwas zu entwickeln, das es uns ermöglichen würde, zu den anderen Himmelskörpern zu gelangen. Wir schafften es, erfanden die Luftschiffe, und vor sehr langer Zeit flogen wir auf den Waldmond. Doch wir mussten uns wieder von dort zurückziehen, als immer mehr von uns starben. Im Wasser des Waldmonds befindet sich eine Substanz, die uns langsam tötet. Für euch Menschen und die anderen Wesen eurer Welt ist das Wasser jedoch ungefährlich.« Ich beeilte mich, die Wasserflasche wieder zu verstecken. Das war also die Verseuchung, von der S'Orel gesprochen hatte. Gala sei Dank, dass das Wasser auf uns keine solche Wirkung hatte. Nur mussten wir unbedingt sämtliche Echsen von unseren Vorräten fernhalten und durften es ihnen auf keinen Fall anbieten.

Der Moraner sprach bereits weiter: »Trotz unseres Wissens gelang es uns nicht, das Wasser zu reinigen, und so zogen wir uns wieder nach Morag zurück. Hier wurde dann vor hundert Jahren der Plan gefasst, Lyramion seines Wassers zu berauben. Immerhin hattet ihr zumeist nichts Besseres zu tun, als euch gegenseitig zu vernichten, während die Not für mein Volk größer und größer wurde. Wir haben vor ungefähr zwei Jahrzehnten mit Hilfe eurer Zwerge eine große Maschine auf Lyramion erbaut, die in allernächster Zeit damit beginnen wird, das Wasser von Lyramion nach Morag zu transportieren, und das wird der Anfang vom Ende für euch sein.« Unglaublich! Die Moraner mussten unsere Welt schon sehr lange beobachtet haben, und vermutlich hatten sie die ganze Geschichte um Lord Tarbos von hier oben miterlebt. Was mussten wir in ihren Augen für ein primitives Völkchen sein?

»In letzter Zeit bekam ich mehr und mehr Gewissensbisse deswegen, und vor ein paar Tagen plädierte ich im Rat, dem auch ich angehört habe, dafür, den ganzen Plan fallenzulassen. Ich schlug stattdessen vor, uns den Lebewesen auf Lyramion zu erkennen zu geben und um Asyl zu bitten. Wie ihr unschwer seht, wurden meine Bedenken nicht geteilt... Jetzt seid ihr die letzte Hoffnung für Lyramion. Ihr müsst unbedingt versuchen, die Maschine zu zerstören. Allerdings befindet sich der Eingang auf Lyramion hinter einer unzerstörbaren Kristallwand, die nur durch besondere Töne beseitigt werden kann. Ihr müsst dazu in die Paläste der Ratsmitglieder hier auf Morag eindringen. Jeder von uns besitzt eine kristallene Harfensaite. Ihr müsst euch

alle sieben Saiten besorgen und sie in eine Harfe einsetzen. Nur dieses Instrument ist dann in der Lage, die Kristallwand zu zerstören. Danach wird es nur an euch liegen, ob Lyramion überleben wird, doch seht euch vor, denn die Maschine ist mit vielerlei Mechanismen ausgestattet, die jeden Manipulationsversuch abwehren sollen. Ich bete darum, dass es euch gelingt. Und dann lässt sich das Wasserproblem vielleicht auf friedliche Art regeln.«

Welch ein Hochverrat! Dieser Moraner hat seine gesamte Heimat verraten, nur um unser Volk und unseren Planeten zu retten. Es gab kein größeres Opfer, das er hätte bringen können... Ich hatte so viel auf der Zunge. Es gab so viel, das ich dieses Wesen jetzt gern gefragt hätte, doch leider bekam ich dazu keine Gelegenheit mehr. Der Moraner hustete und schnappte nach Luft. Dann sagte er, und seine Stimme wurde immer brüchiger und schwächer, während er sprach: »Meine Zeit ist gekommen! Ich werde noch drei Dinge für euch tun, bevor ich sterbe. Zum einen werde ich euch die Sprache der Moraner vermitteln. Dann werde ich eine Illusion über euch legen, durch die euch jeder für Moraner halten wird. Allerdings werden die Ratsmitglieder davon nicht zu täuschen sein. Und schließlich werde ich euch in meinen Palast teleportieren. Von dort aus solltet ihr eure Suche nach den Harfensaiten beginnen...«

Ich sah, wie der Echsenmagier offenbar mit letzter Kraft seine Arme hob. Erst fühlte ich ein Prickeln in meinem Körper und auf der Haut. Anschließend sah ich ein leuchtendes Flirren in der Luft rings um unsere Gruppe herum. Und schließlich wurden wir erneut von einem grellen Licht umgeben. Schwach hörte ich noch einmal die Stimme des Moraners: »Seid auf der Hut! Es könnte sein, dass die Ratsmitglieder in meinem Palast eine Falle für euch errichtet haben...« Dann wurde mir schwarz vor Augen, und ich merkte, dass ich mich nicht mehr in der Gefängniszelle befand. Stattdessen wechselte ich an einen überraschend kühlen Ort, der von mächtigen Mauern umgeben war. Kaum hatte ich mich umgeschaut, da tauchten vor uns zwei Magische Wachen, sowie ein Moraner auf. Der Echsenmann schob seine Kapuze zurück und sagte: »Ah, sieh an, unsere Möchte-gern-Helden sind endlich angekommen! Ich wusste, dass ihr hier erscheinen würdet. Ihr mögt zwar S'Orel auf Lyramion erledigt haben, und S'Riel, der alte Narr, hat sich auf eure Seite geschlagen. Aber hier endet nun euer Treiben. Selbst wenn ihr an meinen Kriegern vorbeikommt, habt ihr keine Zeit mehr, die Maschine auf Lyramion zu stoppen, so wahr ich S'Arin heiße!« Nach den letzten Worten lachte er fies auf und verschwand in einem weißen Glühen...

Mit anderen Worten: „Herzlich unwillkommen auf Morag!", dachte ich mir und wiederholte in Gedanken Egils Worte. Dann wurde meine ganze Konzentration woanders benötigt. Ich zog meine Wurfaxt und schleuderte sie in Richtung des ersten Fähnchenschwingers... noch so ein cooles Zitat von Egil, das ich mir behalten hatte. Selena reagierte sofort und ging nach vorne, um wieder mit dem Tanz zu beginnen, mit dem wir bereits im Tempel der Bruderschaft gegen diese Feinde gewonnen hatten. Einer von uns lenkte sie ab und zog ihre Aufmerksamkeit auf sich, die anderen machten sie mit Fernwaffen nieder und schossen sie ab. Damals waren wir mit vier Gegnern fertiggeworden, und hier hatten wir es nur mit zweien zu tun. Das war ein Kinderspiel für uns...

...dachte ich! Dummerweise hatte ich den größten Fehler gemacht, den ein Held oder Abenteurer nur machen kann. Ich hatte vergessen herauszufinden, was sich hinter meinem Rücken tat. Dort waren nämlich vier weitere Magische Wachen erschienen, und drei von ihnen holten gerade aus, um Sabine zu erschlagen. Todesmutig warf sich Egil dazwischen und schubste die Heilerin kräftig von ihrem Platz, woraufhin sie vorwärts stolperte, das Gleichgewicht verlor und sich halb überschlagend zu Boden stürzte. Dafür bekam Egil die komplette Ladung selbst ab und schrie aus voller Kehle auf, als drei Fähnchen seinen Körper durchdrangen und ihn schwer verletzten. Der Krieger stürzte zu Boden, verlor dabei seine Schwerter und versuchte wimmernd, wieder aufzustehen. Dafür zog dann die vierte Wache sein Fähnchen voll durch, und Egil schrie erneut auf. Ich brüllte den Krieger an: »Egil! Totstellen!«, und hörte von meinem Freund nur noch: »Kein Problem. Uff...«, woraufhin er erschlaffte und regungslos liegen blieb. Mein nächster Ruf galt dem Magier: »Tar! Eisschauer!«, und ich sah, wie Valdyn in die Bresche sprang und nun seinerseits ein Tänzchen gegen vier Magische Wachen auf einmal wagte. Zum Glück gelang es ihm, sie von Egil und Sabine abzulenken. Ich schleuderte derweil eine Wurfaxt nach der nächsten auf die beiden Wachen, die Selena in Schach hielt. Ohne den Zauber „Magische Attacke" war das aber eine schwierige Aufgabe. Doch ich musste treffen! Sabine und Egil waren am Boden. Selena und Valdyn würden die Ablenkung nicht ewig aufrecht halten können. Schon hörte ich den Felinen getroffen aufschreien. Was machte Tar? »Verdammt, Tar, wo bleibt der Eisschauer?«, rief ich verzweifelt. »Geht nicht!«, antwortete der Magier lapidar, dann stürmte er nach vorne und griff einen der Wächter im Nahkampf an, der beinahe einen Freischlag auf Selena gehabt hätte.

Hinter mir jaulte erneut Valdyn getroffen auf. Das ging nicht mehr lange gut! Als Tar nur noch drei Schritt von einem Fähnchenschwinger entfernt war, schossen plötzlich Blitze aus den Fingern des Magiers, und sie trafen genau auf den Wächter. Sie hielten ihn fest und umhüllten ihn, ließen ihn immer heftiger erzittern und rissen ihn schließlich förmlich in Stücke. Wow... wie... krass!!! Selena reagierte sofort und lief zu mir, zog Ferrins Armbrust hervor, zeigte auf Valdyn und seine vier Gegner, und schrie mich an: »Rechts!«, womit sie mir sagte,

dass wir beide auf den Wächter schießen sollten, der sich am weitesten rechts befand. Hinter mir hörte ich, wie Tar eine weitere Magische Wache mit Blitzen traktierte und sie schließlich auseinander riss. Welch eine Macht ruhte in diesem Mann? Nun krabbelte auch Egil wieder auf allen Vieren und versuchte sich mühsam zu erheben. Und Sabine hielt sich zwar den Kopf, den sie sich schwer gestoßen hatte, kam jedoch auch langsam wieder auf die Beine. Selena und ich schossen auf die Wächter, konnten jedoch nicht verhindern, dass Valdyn zwei weitere Male von Fähnchen durchdrungen wurde und schwer getroffen schrie. Egil sammelte seine Schnellstiche auf und stürzte sich mit dem Mute der Verzweiflung auf einen Wächter. Tar schwankte währenddessen an uns vorbei und torkelte auf einen Wächter zu. Selenas und meine Bemühungen zahlten sich endlich aus, und unser Gegner verschwand im Nichts. Nur noch drei, aber was hieß hier schon „nur noch“? Egil befand sich in einem Gefecht eins gegen eins und bemühte sich, den Fähnchen auszuweichen, und selbst ab und zu einen Treffer zu landen. Seine kurzen Schnellstichs erwiesen sich hierfür nicht gerade als hilfreich, denn er musste nah an seine Gegner herankommen, um sie zu treffen. Oder schnell sein, was aber nach den vier vorherigen Treffern gar nicht so einfach war. Valdyn hielt zwei Wachen in Schach, eine davon wurde von mir bombardiert. Dann erreichte Tar Valdyns Gegner und ließ eine weitere Blitzattacke vom Stapel, mit demselben Ergebnis. Anschließend sackte Tar zusammen und fiel zu Boden. Er atmete schwer, krallte sich in die Erde und zuckte unkontrolliert mit einem Bein. Sofort lief Sabine zu ihm und kümmerte sich um den Magier. Egil gelang es, ein Fähnchen zu unterlaufen und zog beide Klingen durch den roten Körper des Wächters hindurch, und dann drangen vier entschlossene Helden mit ihren Waffen auf die letzte Wache ein, die dieser Attacke nichts mehr entgegensetzen konnte und schließlich ausgeschaltet wurde. Geschafft!!!

Ich keuchte vor Anstrengung und Anspannung, Selena atmete hörbar aus, Egil ging ächzend auf die Knie und Valdyn sank erschöpft auf alle Viere herab und schnappte nach Luft.
»Seid ihr alle in Ordnung?«, rief Sabine nun streng zu uns rüber.
»Knurrr, ich lebe noch!«, antwortete der Feline.
»Hab nichts abgekriegt!«, meldete Selena.
Zeitgleich meinte Egil schwach: »E-he! Gute Arbeit, Luns...« Er hustete kurz und stemmte sich mühsam auf die Beine. »Wie geht es Tar?«
»Müde, ausgezehrt, völlig erschöpft!«, entgegnete Sabine. »Aber sonst gut. Gib ihm zehn Minuten und er ist wieder okay.«
»...und einen starken Zaubertrank, bitte! Ich bin völlig leer.« Dann hob der Magier die Stimme und rief nach mir: »Lunselin, es tut mir leid! Die Eissprüche scheinen auf Morag nicht zu wirken. Es ist wie mit den Erdsprüchen auf dem Bernsteinmond. Doch dafür habe ich endlich meine Blitze wieder!«
»Knurrrr... noch etwas scheint hier nicht zu funktionieren! Entweder der Kartenzeichner ist kaputt, oder aber er ist völlig nutzlos auf dieser Welt. Gebt mir einen Moment Pause, dann versuche ich mich mal magisch zu orientieren! Schnurrr«, gab der Feline zum Besten.
»Habe ich eigentlich schon erwähnt, dass ich Morag hasse? Hier funktioniert ja gar nichts! Flugscheibe Schrott, Kartenzeichner Schrott, Eisschauer geht nicht, ich schwitze an Stellen, die ein anständiger Kerl nicht einmal beim Namen nennen darf, und dann werde ich auch noch von Fähnchenschwingern in Scheiben geschnitten! Lunsi, ich will hier weg!«, beschwerte sich Egil nun bitterlich über diesen dummen, dummen Mond.
»Mir geht es ähnlich, mein Freund! Leider haben wir vorher noch etwas zu erledigen«, sagte ich ihm.

Im nächsten Moment kam Sabine auf den Krieger zu. »Sag mal, was sollte das eigentlich, du Narr! Du hast dich gerade für mich geopfert! Die drei Wachen hätten mich getroffen, aber du hast dich ihnen in den Weg geworfen und dich selbst treffen lassen. Warum?«
»Weil du mich wieder zusammenflicken kannst, wenn ich zerbröselt bin. Ich kann das leider nicht, also musste ich dich davor bewahren! Ist doch ganz einfach...«, entgegnete Egil.
»Dafür hast du die Schmerzen eingesteckt, wärst beinahe daran verreckt und konntest nicht mehr mitkämpfen«, schimpfte Sabine ihn jetzt aus.
»Besser ich, als du!«, zuckte Egil mit den Schultern. »Tut mir nur leid, dass du so unsanft gestürzt bist. Aber ich hatte leider keine Gelegenheit, meinen Krafteinsatz bis auf die letzte Nachkommastelle vorher zu berechnen. Da kann es dann schon mal passieren, dass...« Bei den letzten Worten war Sabine immer näher herangekommen. Nun hatte sie den Krieger erreicht, nahm sein Gesicht in beide Hände, schaute ihm in die Augen, zog ihn zu sich, und gab ihm dann einen langen, zärtlichen Kuss mitten auf den Mund. Ich staunte... Selena starrte die Szene verträumt an, und Valdyn begann zu schnurren. Fast eine halbe Minute lang standen die beiden da, und ich konnte erkennen, wie ihre Zungen miteinander spielten. Ich konnte mir lebhaft vorstellen, wie gut Egil das gefiel. Er hatte sich so sehr danach gesehnt, und nun endlich seinen ersten, echten Kuss erhalten. Ich hoffte inständig, dass er seinen zuletzt sehr respektvollen Umgang mit Sabine beibehalten und nicht ins alte Muster zurückfallen würde. Als sich die beiden voneinander lösten, sagte die Heilerin mit leiser, zärtlicher Stimme: »Danke für die Rettung, mein Krieger! Das war deine Belohnung! Aber bitte lasse es dennoch nicht zur Gewohnheit werden, in Ordnung?« Egil schaute ihr verklärt hinterher und stammelte: »Alles, was du sagst, Schwester!« Danach musste er erst einmal tief durchschnaufen...

Kurz darauf vermeldete Valdyn, dass auch seine Zaubersprüche, die der Orientierung dienen, auf diesem Mond nicht funktionieren würden. Und es lag nicht nur am Felinen, dass es nicht klappte, sondern Selena war ebenfalls nicht in der Lage, aus den Spruchrollen etwas herauszuholen. Genau gesagt konnte sie im Moment gar nichts mehr herausholen. Sie sagte, sie habe dieses komische Gefühl schon kurz nach der Landung auf Morag gehabt, und es hätte sich weiter verschlimmert. Irgendetwas störe sie hier und trübe nachhaltig ihr Bewusstsein. Sie sei kaum in der Lage, einen klaren Gedanken zu fassen. Sabine war alarmiert und beschwor sie, sich sofort zu melden, sollte ihr Zustand schlimmer werden. Wenigstens der Kompass und der Kartenlokator arbeiteten scheinbar noch innerhalb normaler Parameter. Dann mussten wir eben versuchen, uns auf herkömmliche Art und Weise zu orientieren.

Wir beschlossen, uns erst einmal in diesem Palast umzusehen und sicherzustellen, dass es keine weiteren bösen Überraschungen für uns gab. Zu diesem Zweck verlangte Egil eine der beiden Wurfäxte von Valdyn, damit er nicht mit den Schnellstichen in den Nahkampf gehen musste. Und er wollte wissen, wer bei der nächsten Begegnung mit Magischen Wachen den Lockvogel spielen würde. Selena meldete sich sofort freiwillig, und schweren Herzens stimmte auch Sabine einem weiteren Katz- und Mausspiel mit den Wachen zu. Die Sylphe kam dann auf die Idee, Valdyn mit Ferrins Armbrust auszurüsten. Sie hätte gegen die Wachen viel Durchschlagskraft bewiesen und war eine exzellente Waffe. Also gab der Feline Egil auch die zweite Wurfaxt ab, woraufhin sich der Krieger im beidhändigen Werfen versuchen wollte.

Es dauerte auch gar nicht lange, bis wir die Gelegenheit bekamen, die neue Taktik erstmals einzusetzen. Wir hatten gerade einen Durchgang geöffnet, da kamen vier Magische Wachen auf uns zu und griffen uns an. Sofort betätigten sich Sabine und Selena als Springer, während der Rest der Gruppe auf die Wachen feuerte. Es klappte vorzüglich, und wir überstanden das Gefecht komplett verlustfrei. Noch während sie in der Gegend umherhüpfte, fand Selena eine Truhe, und nachdem sämtliche Wachen im Nichts verschwunden waren, hatte sie die Gelegenheit, sie zu untersuchen. Eine Falle war schnell entschärft, und dann öffnete sie die Kiste. Die Sylphe zog eine Morag-Robe, sowie einen Morag-Dart heraus, beides sehr gut für Sabine geeignet. Tar zeigte ihr schnell, wie die Waffe funktionierte, und sie war für die Heilerin sehr leicht zu handhaben. Außerdem fand Selena eine seltsame kristallene Harfensaite. Das musste die erste der sieben Saiten sein, von denen der Echsenmann gesprochen hatte. Einen Schlüssel fand sie ebenfalls, und an dem Schlüssel hing ein Zettel mit der Aufschrift „S'Orel". Womöglich musste man den Schlüssel irgendwo in dem Palast unseres alten Freundes benutzen? Außerdem fanden wir einen zweiten Zettel mit den Koordinaten einiger wichtiger Orte drauf. Mit Hilfe des Kartenlokators sollte es uns möglich sein, die Paläste der Ratsechsen S'Riel, S'Orel, S'Arin, S'Endar, S'Trog, S'Kat und S'Lorwin zu finden. Außerdem war die Stadt S'Angrila darauf verzeichnet, und ich vermutete, dass sich dort der Luftschiffhangar befand.

Während Egil noch über die komischen Namen der Echsen lachte, grübelte ich über die Dinge nach, die wir in den letzten Stunden erfahren hatten. Wenn ich es richtig verstanden hatte, dann war S'Riel der Moraner, mit dem wir im Gefängnis gesprochen hatten. „Begrüßt" hatte uns dann S'Arin, der dritte Name auf der Liste, und er hatte uns „Möchte-gern-Helden" genannt. Ich fragte Egil, warum er sich darüber eigentlich noch nicht ausgelassen hatte, und er meinte grinsend, dass er zu viel damit beschäftigt war, über den ersten Zungenkuss seines Lebens nachzudenken, als dass er sich mit dem blödsinnigen Geschwafel bescheuerter Echsen abgeben würde. Wir würden ja am Ende sehen, wer hier die Möchte-gern-Helden waren. Selena brachte uns stockend in Erinnerung, dass der Moraner gesagt hatte, dass wir zu spät kämen, um die Maschine noch zu stoppen. Sabine und Tar taten diese Aussage allerdings als angsteinflößende Propaganda ab, um uns vorzugaukeln, dass unser Ansinnen hoffnungslos sei. Mit dieser Aussage konnte ich mich ziemlich gut anfreunden, wenn ich ehrlich war.

Wir diskutierten noch ein wenig weiter, und stellten dabei fest, dass nun eigentlich sämtliche vorher gestellten Fragen beantwortet waren! Die Moraner waren für die bevorstehende Katastrophe verantwortlich, und wir hatten erfahren, wie wir sie von Lyramion abwenden konnten. Die Zerstörung der Kristallwand im Tempel der Bruderschaft war der Schlüssel dazu, und dann mussten wir irgendwie mit der seltsamen Maschine fertigwerden. Im Grunde hörte sich der Plan für unser weiteres Vorgehen übelst einfach an: Harfensaiten klauen, heimfliegen, Valdyns Harfe in Illien mit den Kristallsaiten bespannen lassen, die Wand zerbröseln, die Maschine vernichten, und schon war unser Planet gerettet! Je einfacher es sich aber anhörte, desto schwerer würde es wohl werden, denn die Moraner waren ein sehr intelligentes Volk, und sie würden wohl vorgesorgt haben, dass ihrem Werk nichts passierte. Egil merkte aber auch an, dass die Echsen überheblich und arrogant waren, und die Gefahr durch uns möglicherweise gar nicht so groß eingeschätzt hatten. Wir würden es erfahren... sehr bald erfahren! Unser Plan drohte eher durch Valdyn zu scheitern, denn seine Harfe würde er nicht gerne hergeben wollen, um sie mit Kristallsaiten unbrauchbar zu machen... Ich beruhigte ihn gleich, dass wir mehr als genug Gold hätten, um uns für diesen Zweck eine neue zu kaufen. Außerdem konnte ich mir gut vorstellen, dass uns der Harfenmeister in Illien einen Sonderrabatt gewährte, wenn er von dem Zweck der neuen Harfe erfuhr...

Wir hatten nun den kompletten Durchblick, was die Geschichte der Moraner anging, sowie den absoluten Beweis, dass die antike Anlage auf dem Bernsteinmond, mit all ihren Besonderheiten, von den Moranern erschaffen worden war. Ich bezweifelte, dass die Echsen ein böses Volk waren. Sicher waren sie ziemlich überheblich aufgrund ihres Wissens und der daraus resultierenden Entwicklungen, als böse würde ich sie dennoch nicht einstufen. Bestenfalls die Ratsmitglieder waren böse, da sie lieber Lyramion ihr Wasser stahlen, anstatt um Hilfe zu bitten. Dieses Argument stieß allerdings bei Tar auf taube Ohren. Er meinte, die Echsen hätten unsere Welt so viele Jahrhunderte beobachtet, und ein primitives Volk gesehen, das sich nicht besonders hilfsbereit zeigte, und wo finstere Schwarzmagier nebenbei das gesamte Land einplanierten. Er schaute sehr schuldbewusst, als er das sagte, fuhr dann jedoch fort. Die Moraner fürchteten sich vor der Kontaktaufnahme, weil es sehr gut hätte sein können, dass das Volk von Lyramion im besten Fall nur ihre Technologie stahl und sich damit selbst umbrachte, im schlimmsten Fall aber den Krieg zu den Moranern trug. Da wäre ihm persönlich der heimliche Weg auch lieber gewesen... Widerwillig musste ich mir eingestehen, dass das nicht so falsch war. Lyramion war eigentlich noch nicht bereit für Morag, oder gar Welten wie Ontaflareth oder Prokyon, geschweige denn für Rassen wie die Effels. Egil widersprach mir jedoch energisch: »Warum denn nicht? Wir hatten Krieg mit Tarbos, die Echsen haben ihre eigene Welt zerstört, Valdyn musste einen bösen Magier zur Strecke bringen, und der Typ in Gadlon erzählte von Drachenkriegen und einem Bann der Magie. Was daran ist jetzt so viel fortschrittlicher, als Lyramion?« Man konnte es drehen und wenden, wie man wollte. Jede Seite hatte gute Argumente, die logisch nachvollziehbar und zweifellos vollkommen korrekt waren, je nach Perspektive. Und das brachte Sabine ins Spiel, die das Fazit zog, dass das alles absolut irrelevant war! Letztendlich zählte nur, welcher Schritt nun gegangen werde, um unsere Welt zu retten, und ob sich dann beide Seiten auf eine vernünftige Zukunft einigen werden.

Tar gab noch etwas zu bedenken, und blickte dabei Valdyn an. Er sagte: »Wir wissen, dass die Moraner den Weltenteleporter der Furlinger in die Anlage auf dem Bernsteinmond integriert haben. Aus irgendeinem Grund ließen sie ihn bei ihrer Abreise dort zurück. Wir sollten erstens herausfinden, warum das so ist, und zweitens schauen, ob noch irgendein Moraner die Schlüsselkugeln besitzt. Vorzugsweise natürlich solche mit einem gelben Kreuz drauf. Um das herauszufinden, werde ich mich unter den Moranern als Wissenschaftler und Forscher ausgeben, der sich besonders mit dem alten Weltenteleporter beschäftigt. Ihr braucht euch also nicht wundern, wenn ich mit den Moranern ein paar Privatgespräche führe.«
Egil merkte an: »Vorausgesetzt, die Gefängnisechse hat einen guten Zauber gewirkt und die Leute halten uns echt für Moraner. Ach und übertreibe es auch nicht. Wer weiß, ob das Thema überhaupt gern diskutiert wird, oder ob die bloße Erwähnung schon zu Feindseligkeit führt.«
Tar stimmte zu: »Ich werde vorsichtig sein!« Mir fiel auf, dass Tar wirklich alles tat, um unserer Gruppe zu helfen, und um unser Ziel zu erreichen. Doch Gefühle ließ er nicht an sich heran. Er umarmte niemanden, schaute bei romantischen Kontakten nicht hin und sprach auch nie darüber. Ich wusste ja, dass er einst Mylneh geliebt hatte und ein Herz besaß. Vermutlich hatte er das Gefühl, dass er sie, sein Volk und seine ganze Welt verraten hatte, in dem Moment, als er aus purem Streben nach Macht zu Lord Tarbos geworden war. Nun bestrafte er sich selbst und wollte nie wieder lieben. Aber war das der richtige Weg? In meinen Augen war er das nicht, denn Tar bereute seine Taten und versuchte sie nun wieder gutzumachen. Und jeder Mensch brauchte Liebe. Meiner Meinung nach sollte er sich davor nicht völlig verschließen und ihr wenigstens eine Chance geben. Aber vermutlich gab es auch zu diesem Thema zwei Seiten, die beide richtig waren. Bei jedem anderen Gruppenmitglied hätte ich wohl das Gespräch unter vier Augen gesucht und meinen Standpunkt erklärt. Doch Tar machte keinen Hehl daraus, dass ihn das Thema nicht interessierte und er auch keine Diskussionen darüber wünschte, und so traute ich mich gar nicht erst, diesen Vorschlag zu machen...

Wir hatten genug Pause gemacht und waren bereit, unsere Reise fortzusetzen. Als wir uns einig waren, dass es im Palast von S'Riel nichts mehr zu holen gab, schickten wir uns an, ihn zu verlassen. Kaum hatten wir die Tür geöffnet, schon schlug uns eine Hitze entgegen, die ihresgleichen suchte... aber zumindest auf Lyramion nicht fand. Im Palast war es noch angenehm kühl gewesen, aber draußen herrschte eine Bullenhitze, so dass wir alle sofort wieder in Schweiß ausbrachen. Und ein Gebrüll war das hier... Moment, Gebrüll? Nun, das musste wohl an der komischen Kreatur liegen, die gerade aus einer Sanddüne auftauchte und kreischend auf uns zulief. Zum Glück war Tar wieder in Höchstform, und so hielt das Tier erst inne und erstarrte, und wurde dann auch noch irritiert, damit es bloß nicht mehr zaubern konnte. Beide Zauber funktionierten problemlos und wirkten. Valdyn fand heraus, dass es sich dabei um eine „Sandechse" handelte, und dann ließen wir sie einfach stehen und machten uns auf den Weg. Egil kommentierte das mit: »So mag ich sie am liebsten: Strohdumm und hässlich!«, woraufhin ich schallend lachen musste. Selena wirkte hingegen von der Echse geschockt und schien gar nicht schnell genug aus ihrer Reichweite kommen zu können. Seit der Begegnung mit den Tornaks schien sie ziemlich neben sich zu stehen.

Dann schaute ich mich erstmals so richtig auf diesem Mond um. Alles, was ich sah waren Sonne und Sand. Es war sehr hell für die Augen, und vom Klima her am Rande des Erträglichen. Wenigstens wehte ein leichter Wind. Das sorgte zwar nicht für angenehme Kühle, aber zumindest für leichte Luftzirkulation. Egil brachte gleich den nächsten Spruch: »Sieh an, das ist also Morag. Jetzt weiß ich auch, warum die nen Tapetenwechsel

wollen!« Ich fragte mich, wie groß dieser Mond eigentlich war. Die Koordinaten, die uns S'Riel gegeben hatte, lagen alle recht nah beisammen. Also würde es sicher weitere Städte und Orte auf Morag geben. Und das brachte mich auf die Idee, dass wir uns als Reisende von einer dieser Städte ausgeben könnten. Dazu brauchten wir jedoch am besten den Namen einer dieser Städte. Tar versprach, sich in der Stadt S'Angrila darum zu kümmern. Und moranische Namen wären im Zweifelsfall auch keine schlechte Idee. Na da konnten wir doch sofort improvisieren: S'Lunsi, S'Egil, S'Elena, S'Abine, S'Valdyn und S'Tar. Überhaupt kein Problem und sehr schnell erledigt. Für die nächste halbe Stunde war es unsere Lieblingsbeschäftigung, uns moranische Namen für alles auszudenken, und uns gegenseitig mit neuen, verrückten Ideen zu übertreffen...

Nach dieser fröhlichen halben Stunde fing aber das große Leiden an. Die Sonne knallte unbarmherzig auf unsere Köpfe... Jeder hatte bereits eine halbe Wasserflasche geleert... Unsere Kraft schwand mehr und mehr... Unsere Augen sahen nur Sand, Wüste, hin und wieder ein paar schroffe Felsformationen, das Gerippe eines riesigen Tieres (war das ein Drache? Eine genaue Definition war uns leider nicht möglich...), und noch mehr Sand und Wüste. Wir atmeten flüssiges Feuer... Sprechen tat körperlich weh... Und es war einfach nur schrecklich! Wir machten Rast im Schatten eines großen Felsens, und dann zogen wir weiter. Ich fragte mich, wie lang auf Morag die Tage waren. Lyramion hatte 24 Stunden pro Tag, der Bernsteinmond 18 Stunden pro Tag, und Morag? Ich sehnte mich danach, dass endlich die Sonne unterging und es sich ein wenig abkühlte, aber noch immer stand unser strahlender Stern halbhoch am Himmel, so dass es bis zu ihrem Untergang viel zu lange dauern würde. Bis dahin mussten wir durchhalten! Ich trug den Kartenlokator und prüfte regelmäßig die Koordinaten. Viel zu langsam näherten wir uns den Werten der Stadt S'Angrila. Wenigstens besaßen wir das Gerät, denn ohne es hätten wir uns auf gar keinen Fall auf diesem Mond orientieren können. Und ein Verirren in der Wüste hätte uns definitiv das Leben gekostet...

Es dauerte noch ganze drei Stunden, bis wir in der Ferne endlich etwas erkannten, das wie eine Stadt aussah. Und da wir es dieses Mal alle sahen, waren wir uns auch sicher, dass es nicht wieder eine Halluzination war. Die flirrende Wüstenluft hatte uns nämlich bereits das eine oder andere Mal an der Nase herumgeführt, und uns Dinge vorgegaukelt, die gar nicht existierten. Eine Oase mit köstlichem Wasser... Bäume mit leckeren Früchten... eine grüne Insel mit lauter wunderschönen Mädchen – ratet doch mal, wessen Fata Morgana das gewesen sein könnte! Wer mir bis hierher gefolgt ist, sollte mühelos darauf kommen können... Sabine erzählte uns von dem Phänomen der Fata Morgana, das auch auf Lyramion bekannt war. Luftspiegelungen aufgrund von heißen und kalten Luftschichten. Zumindest hatte ihr ein Wissenschaftler aus dem Haus der Künste und der Musen in Burnville die Sache so erklärt. Viele ihrer Mitschwestern im Haus der Heiler glaubten hingegen eher die Theorie, dass es sich um Hexenwerk handelte. Da Burnville mitten in der Wüste lag, hatten sie dort häufiger mit dem Phänomen zu tun. Dass Sabine aufgrund ihres Lebens in Burnville auch besser mit der Hitze umzugehen im Stande sein müsste, wollte sie nicht gelten lassen. Auch sie schwitzte brutal, so dass inzwischen die Robe an ihrer Haut klebte. Egil war dafür, dass wir uns alle auszogen, aber Sabine widersprach energisch. Nicht, um den Augen keine hübschen Anblicke zu gönnen, sondern um dafür zu sorgen, dass nicht die kompletten Körper mit Sonnenbrand überzogen wurden...

Dann endlich, endlich, endlich hatten wir es geschafft, und die Stadt erreicht. Seit etwa einer halben Stunde ließ sich Selena nur noch willenlos hinter mir herziehen, und uns allen tat jeder Knochen weh. Ich glühte regelrecht, und Sabine meinte, dass Tar, Egil und ich nicht mehr weit von einem Hitzschlag entfernt seien. Valdyn und sie selbst hielten sich noch am besten, waren aber auch am japsen. Kaum hatten wir den Schatten erreicht, schon stürzten wir zu Boden und mussten uns dringend ausruhen. Unsere Wasserflaschen waren allesamt längst leer und mir klebte die Zunge am Gaumen, war stark angeschwollen. Sabine versuchte verzweifelt, uns mit Magie neues Leben einzuhauchen, und dennoch dauerte es fast eine Stunde, bis wir alle wieder so weit hergestellt waren, dass wir uns erheben konnten. Egil schwankte und meinte: »Wir sind ja feine Moraner! Wenn wir so die Stadt betreten, dann fallen wir doch sofort auf!« Uns blieb aber keine Wahl, denn wir mussten dringend etwas trinken gehen. Wenigstens war die Sonne nun fast am Horizont angekommen, und würde uns – zumindest heute – nicht mehr lange braten.

Als wir die Stadt vorsichtig betraten, staunten wir nicht wenig: Alle Bauwerke, selbst die Stadtmauern oder das schöne Eingangstor, alles war aus Kristall gebaut. Zumindest sah es so aus, denn ich konnte mir nicht vorstellen, dass keine Magie dahintersteckte. Alles war kunstvoll gestaltet, sauber und adrett. Ich weiß nicht, warum ich es mir so völlig anders vorgestellt, und den Echsen diese Sauberkeit nicht zugetraut hatte. So wurde ich eben überrascht. Moraner waren weit und breit nicht zu sehen, vielmehr erinnerte es mich an die Geisterstadt Burnville bei meiner ersten Ankunft dort. Ich erfuhr erst später, dass die Moraner tagsüber in ihren Häusern und Hütten blieben, zum Teil sogar schliefen, und erst rauskamen, sobald die Dämmerung einsetzte. Wir waren demnach gerade noch rechtzeitig angekommen, um ungesehen durch die Stadt laufen zu können. Ich sah von weitem ein riesiges Gebäude, das in meiner Vorstellung Ähnlichkeiten mit dem Flugschiffhangar haben könnte, und wollte gleich als erstes dorthin gehen. Gerne stimmten meine Freunde zu! Es wurde wirklich höchste Zeit für ein Schlückchen Wasser...

Wir hatten das Gebäude beinahe erreicht, da fragte Valdyn, was wir eigentlich tun würden, wenn dieser Ort verschlossen und einfachen Echsen wie uns nicht zugänglich wäre. Ich antwortete, dass wir dann Selena bitten würden, uns die Pforten zu öffnen, war mir meiner Sache aber nicht besonders sicher. Die Sylphe machte einen mitleiderweckenden Eindruck. Noch immer ließ sie sich willenlos hinterherziehen, sie sprach kein Wort, sie starrte geradeaus und schien zwar wach, jedoch nicht richtig bei sich zu sein. Sabine wollte sie schnellstmöglich näher untersuchen, aber erst mussten wir alle dringend etwas trinken. Zum Glück war das Gebäude unverschlossen. Das machte sogar Sinn, denn ohne Navsteine konnten die normalen Echsen gar nichts mit den Luftschiffen anfangen, und ich war mir sicher, dass bestenfalls der Rat über diese Steine verfügte. Endlich im Schatten, dauerte es nicht mehr lange, bis wir unser Luftschiff gefunden hatten. Wir stürmten hinein, und jagten mit letzter Kraft gleich durch bis in den Lagerraum mit den Fässern, wo wir uns alle einen großen Schluck genehmigten. In Gedanken warf ich mich vor der Weitsicht einer neuen Gottheit auf den Boden, die sich Kire nannte. Ohne seine guten Gaben hätten wir diesen Tag vielleicht nicht überstanden. Auch Egil sagte: »Wenn wir wieder bei Kire sind, können wir ihm für das Wasser die Füße küssen!«
Tar hingegen sagte nur: »Die armen Moraner haben nicht so viel Glück, wie wir. Denen fehlt das Wasser, und sie haben keine Vorräte, von denen sie zehren können! Wir müssen etwas tun...«
Ich stimmte ihm zu. Leider kamen unsere Vorräte zum Verteilen nicht in Frage, denn das Wasser stammte vom Waldmond und wäre somit giftig für die Moraner. Ich hätte diesen Fehler ja beinahe schon bei S'Riel begangen...

Nachdem wir getrunken und etwas gegessen hatten, kam auch Selena langsam wieder zu Kräften. Zwar fühlte sie sich weiterhin benommen und hatte das Gefühl, nur zur Hälfte anwesend zu sein, aber wenigstens ging es ihr besser, als in der prallen Sonne. Das galt natürlich für alle von uns. Keiner wollte noch einmal mitten am Tage durch die Wüste laufen. Also einigten wir uns darauf, dass wir ab sofort nachts reisen und wandern, und uns tagsüber den Palästen widmen. Überredet werden musste hierzu niemand...

Wir füllten unsere Wasservorräte auf, und verließen den Hangar. Nun wollten wir uns unter das Volk mischen und herausfinden, ob wir tatsächlich als Moraner durchgingen und die Sprache ordentlich gelernt hatten. Wir sahen uns in der Stadt um, und konnten auf Anhieb einige Echsen entdecken, die ihre Häuser verließen und sich andere Ziele suchten. Keiner schrie plötzlich los: „Da sind Fremde in unserer Stadt! Auf sie!", alle blieben ruhig und trotteten gemächlich ihres Weges. Man grüßte uns auch nicht, nickte uns bestenfalls leicht zu, und vielleicht war das bei dem Volk ja so üblich. Ich dachte mir jedenfalls, dass wir nun sehr schnell lernen und sehr vorsichtig sein mussten, wenn wir nicht auffallen und unsere Tarnung verraten wollten. Ich wisperte Valdyn zu, dass seine Art zu sprechen nicht gerade moranisch wäre, und er besser das Reden den anderen überlassen sollte. Der Feline schnurrte mich an, dass er dankbar für den Hinweis sei, weil er unmöglich selbst auf so eine famose Idee gekommen wäre. Wo immer sich ein Fettnapf auftat, war ich stets als erster mit den Füßen drin...

Wir stellten fest, dass eines der Häuser wie eine Taverne aussah, atmeten noch einmal tief durch, und betraten es dann. Es waren gut zwei Dutzend Moraner anwesend, die sich jedoch nicht an unserer Anwesenheit zu stören schienen. S'Riel schien ganze Arbeit geleistet zu haben. Als ich mich umsah, blieb mein Blick an einem Moraner mit zahlreichen grauen Flecken auf der Haut hängen, der ganz in der Nähe stand. Er schien meinen Blick zu bemerken und sprach mich an: »Ja, schaut euch nur genau meine Grauflecken an! Schon ein paarmal war ich kurz davor, zu verdursten, und ich bin der letzte meines Geleges. Die andern sind alle elend krepiert. Was sollen wir einfachen Echsen nur tun? Die hohen Räte haben Wasser im Überfluss. Ich habe gehört, dass der Palast der obersten Ratsechse sogar völlig von einem Wasserbecken umgeben sein soll, aber dass er jeden töten lässt, der davon trinkt.« Dann schien er zu überlegen, dass er solche Worte nicht leichtfertig jedem sagen sollte, und zog sich besser schnell zurück. Dafür wisperte mir Selena auf Sylphisch zu: »Das ist ja gemein! Der hat Wasser im Überfluss, gibt niemandem etwas ab und bringt sogar seine Mitmenschen um, wenn sie ihr Leben retten wollen. Etwas so Schändliches habe ich in meiner Welt noch nie gehört. Können wir dem nicht das Handwerk legen?« Ich sagte ihr, dass wir auf unserem Weg ohnehin dort vorbeimüssten, weil auch die Oberechse eine der Harfensaiten hatte. Damit lösten wir dieses Problem dann quasi im Vorbeigehen. Und jetzt solle sie bitte nur noch Moranisch mit uns reden, um die Tarnung nicht zu gefährden. Valdyn schaute uns bereits interessiert zu, und ich wusste nicht, wie gut die Ohren der Moraner waren... In dem Moment raunte mir Egil auf Moranisch zu: »Es wird Zeit, dass wir dort mal einige Verhältnisse zurechtrücken!«, und ich stimmte ihm mit einem Kopfnicken zu.

Bald hörte ich eine große Moranerin sprechen, die ein paar umstehenden Gästen ihr Leid klagte: »Wir werden noch vertrocknen, wenn nicht endlich etwas geschieht. Seit Jahren verspricht man uns, dass es bald massenhaft Wasser geben wird, und was ist: Dürre wie eh und je. Ich kann es bald nicht mehr hören!« Die anderen Moraner stimmten zu und beschwerten sich bitterlich über die „ollen Ratsechsen", die immer nur Versprechungen machen, aber niemals liefern würden. Die würden sich wohl erst um ihre Mitbürger kümmern, wenn sie alle tot und vertrocknet wären... Sabine flüsterte mir nun zu, dass wir womöglich gar keine großen Schwierigkeiten hätten, die Echsen von den guten Absichten von Lyramion zu überzeugen. Sobald der Rat

beseitigt war, mussten wir nur mit einem großen Wasserfass ankommen, um problemlose Verhandlungen aufnehmen zu können. Ich stimmte ihr zu, ergänzte dabei jedoch, dass sie eine Sache nicht bedacht hatte: Die Anführer unseres eigenen Volks mussten sich zunächst einmal gewillt zeigen, überhaupt ein Abkommen mit den Moranern auszuhandeln. Immerhin wollte man uns unseres Wassers berauben und zum Sterben zurücklassen. Sabine hielt dagegen, dass das der Plan des Rats gewesen war. Wenn der Rat aber nicht mehr existierte, dann war die Lage möglicherweise einfacher. Nun bat ich sie, dass wir diese Diskussion besser auf später verschieben sollten...

Tar löste sich von unserer Gruppe und mischte sich unauffällig unter das Volk. Der Rest von uns wurde von einem jungen, mitteilsamen Echsenmann ohne graue Flecken angesprochen und freundlich begrüßt: »Hallo, mein Name ist S'Rep! Ich betreue die Reitechsen meiner Mutter. Falls ihr mal eine gute Reitechse braucht, dann schaut doch mal bei unserem Turm vorbei. Das hier sind die Koordinaten.« Damit drückte er Egil einen Zettel in die Hand, auf dem zwei Zahlen und der Name S'Rep stand. »Wollen wir ausreiten?«, fragte mich der Krieger lauernd. Sabine fand die Idee aber gar nicht schlecht, denn so brauchten wir nicht selbst laufen, und konnten womöglich unsere Kraft sparen, die wir für die Paläste dringend brauchen würden.

Es war für mich keine große Überraschung, dass es in dieser Taverne nichts zu trinken gab. Zwar hätten wir etwas Essbares bestellen können, aber Wasser gab es dazu nicht. Die Taverne wurde hauptsächlich als Sammelpunkt genutzt, um neueste Informationen auszutauschen, falls es mal etwas Wissenswertes gab, und natürlich als Beschwerdestelle, um sich ausgiebig über die fiesen Machenschaften des Rats auszulassen und zu lästern. Und gerade Letzteres wurde reichlich genutzt. Als sich mal wieder ein junger Moraner mit einigen grauen Flecken wütend über die dummen Ratsechsen beschwerte, hat sein Nachbar gleich erschrocken gemeint, er solle besser leise sein, damit der Rat das nicht mitbekommt. Der Junge machte aber eine wegwerfende Handbewegung und meinte: »Was sollen sie mir schon antun? Das Wasser entziehen? Ist doch längst geschehen... Mir ist es gleich, ob ich so oder so sterbe!« Und dann blieb mir fast mein kleines Herzlein stehen, als eine Stimme neben mir plötzlich sagte: »Genau! Die Pläne des Rats sind doch mies und dauern viel zu lange. Vielleicht sollten wir besser versuchen, mit den minderen Kreaturen auf dem blauen Planeten zu verhandeln. Das könnte mehr Erfolg versprechen!« Es war Sabine gewesen, die diese Worte sagte, und dafür sorgte, dass mir heiß und kalt wurde, und mir der Angstschweiß auf die Stirn lief. Zu meiner Überraschung stießen ihre Worte auf fruchtbaren Boden. Einige umstehende Echsen stimmten zu. Einer sagte: »Das hätten wir längst machen sollen, aber der Rat hat das ja abgelehnt, obwohl die Mehrheit des Volks dafür war. Zu gefährlich sei es. Verdursten ist gefährlicher, finde ich!« Eine Echsenfrau meinte: »Ratsmitglied S'Riel war kurz davor, das zu tun, doch dann hat man ihn ins Gefängnis geworfen und umgebracht.« Und eine dritte Stimme sagte: »Wir wären bestimmt alle besser dran, wenn der Rat nicht mehr wäre.«

Wir zogen uns ein wenig zurück, und ich hörte Egil sagen: »Das war sehr leichtsinnig, Schwester! Hätte auch anders für uns ausgehen können.« Sabine antwortete ihm: »Ist es aber nicht. Und nun wissen wir wenigstens, dass der Morag-Rat beliebt wie Fußpilz ist. Wenn wir ihn beseitigen, wird ihm kaum jemand eine Träne nachweinen. Die Moraner sind offen für Verhandlungen mit uns, und das müssen wir unbedingt nutzen. Bedenkt nur, was wir alles von ihnen lernen könnten.« Ich sagte, wir sollten langsam verschwinden, und uns darum kümmern, dass der Rat beseitigt wird. Aber vorher suchten wir nach Tar. Es war so seltsam, dass wir uns selbst in unserer wahren Gestalt sehen konnten, die Echsen in uns aber andere Moraner sahen. Sabine meinte, dass der Zauber wohl nur wirkte, solange man nicht wusste, dass wir keine Moraner waren. Da wir selbst es wussten, funktionierte die Magie bei uns jedoch nicht. Ich fragte mich, wie ich wohl als Moraner aussehen würde. Ich hatte die Möglichkeit gehabt, in einen Kristallspiegel zu schauen, sah darin aber auch nur mich selbst. Sabine fragte sich, ob sie eine stattliche Moranerin abgeben würde, und Egil erwiderte lachend: »Du hast bestimmt einen wunderschönen Schwanz!« Sabine stieg darauf ein und brachte mit den Worten »Ach das sagst du doch nur so... Dein Schwanz ist aber auch ganz klasse!« Egil, Valdyn und mich zum Lachen. Tar kam gerade heran, hatte die letzten beiden Sätze mitbekommen, aber ihren Sinn nicht verstanden, und wurde nun feixend von Egil gefragt, ob in seinen Augen S'Abine oder S'Egil den schöneren Schwanz hätte. Tar konnte ein Schmunzeln nicht unterdrücken, schüttelte dann aber den Kopf und fragte uns, ob wir dieses Verhalten mit dem Wort unauffällig verknüpfen würden... Egil konnte sich nicht verkneifen, einen neuen Pfeil abzuschießen und sagte: »S'Valdyn ist froh, dass er überhaupt endlich mal einen Schwanz hat!«, woraufhin ich gleich wieder losprusten musste. Nun schauten einige Moraner zu uns rüber, und daher beeilten wir uns, gemeinsam die Taverne zu verlassen...

Draußen sagte ich meinen Freunden, dass ich gern in das Gefängnis der Stadt gehen würde, um zu schauen, ob S'Riel wider Erwarten überlebt haben könnte. Wir mussten ein wenig suchen, bis wir den Ort gefunden hatten. Es war noch nicht einmal eine Wache zu sehen, und so konnten wir mühelos in das Gebäude eindringen. Leider waren unsere Bemühungen vergebens, denn S'Riel war nicht mehr in seiner Zelle und seine Leiche bereits fortgeschafft worden. Mir tat dieses ungerechte Schicksal sehr leid, denn es gab wohl kaum einen schlimmeren Tod, als zu verdursten. Ich hatte in den vergangenen Stunden sehr unter

Wassermangel gelitten, und es war fürchterlich gewesen. Doch das war bloß der Anfang und der Weg bis hin zum Verdursten sehr viel länger und grausamer. Und das alles nur, weil er Gutes im Schilde führte, und sich seine Pläne nicht mit denen der anderen Ratsmitglieder deckten. Wirklich traurig! Ich hätte S'Riel sehr gerne unter anderen Umständen kennengelernt.

Wir verließen das Gefängnis und schauten uns weiter um. Dabei entdeckten wir einen Händler im Nordosten der Stadt. Gerne hätten wir in Erfahrung gebracht, was er anzubieten hatte, und so betraten wir mutig seinen Laden. Innen schreckte ein Moraner hoch, anscheinend hatte er nicht mit Kundschaft gerechnet und die Beine hochgelegt, begrüßte uns, indem er uns als „Edle Moraner" bezeichnete, und bat uns darum, seine bescheidenen Waren zu begutachten. Dieses Angebot nahmen wir sehr gerne an. Wir schauten uns um, und fanden diverse interessante Gegenstände. So waren einige Morag-Darts dort ausgestellt, diese pfeilartigen Fernwaffen, die wirklich gut zu benutzen waren. Auch Roben und Rüstungen gab es. Ein paar praktische Kopfbedeckungen fand ich auch, und dachte daran, sie als Sonnenschutz zu erwerben, wenn wir doch mal wieder durch die Sonne laufen mussten. Zu meiner Überraschung fand ich drei Kartenlokatoren in der Auslage, die ganz genauso aussahen, wie mein eigener. Das ließ mich darüber grübeln, ob diese kleinen Gerätschaften überhaupt auf Lyramion erfunden worden waren, oder ob irgendein Moraner beim heimlichen Besuch unserer Welt vor vielen hundert Jahren seine kleine Kollektion bei uns vergessen hatte. In dieser Wüstenwelt machten sie eigentlich viel mehr Sinn, als auf unserem Planeten... Da fiel mir ein: Womöglich stammten die Geräte nicht einmal von Morag, sondern von irgendeiner anderen Welt innerhalb des Nexus, und die Moraner schmückten sich abermals mit fremden Federn. Das würde auch erklären, warum Valdyn so einen besonderen magischen Bezug zu den Geräten hatte. Also einmal mehr mit großer Wahrscheinlichkeit eine Erfindung, für die wir gar nicht selbst verantwortlich waren...

Inzwischen hatte Sabine etwas gefunden. Kaum hielt sie es in der Hand, da nahm der Verkäufer es ihr gleich wieder ab und stellte es in die Auslage zurück. Davor lag ein Schild mit der Aufschrift „6.000". »Was ist das?«, fragte die Heilerin den Händler und deutete auf das flaschenähnliche Objekt, das vor wenigen Sekunden zweimal die Hand gewechselt hatte.
»Das ist eine Wasserflasche mit köstlichem Wasser von unserer Welt!«
»Und ihr wollt 6.000 dafür?«, fragte Sabine ungläubig.
»Ganz recht!«, antwortete der Moraner.
»Welch Wucher!«, rutschte unserer Gefährtin heraus.
»Wasser ist eben knapp«, antwortete der Verkäufer. »Nehmt es, oder lasst es bleiben!«
Tar drängte sich zwischen Sabine und mich und sagte: »Wir nehmen sie!« An uns gewandt fügte er hinzu: »Könnt ihr mir bitte mit der Bezahlung aushelfen?«
Auf Sabines fassungslosen Blick hin murmelte Tar das Wort »Später!«, und wandte sich wieder dem Händler zu. Er sagte: »Ich bin auf der Suche nach antiken Schlüsselsteinen für den Weltenteleporter. Ich studiere diese uralte Technologie in meiner Heimat und wollte versuchen, so etwas zu erwerben. Hier sehe ich keine, doch vielleicht hast du eine Idee, wo ich sie bekommen könnte?«
Der Moraner stutzte und meinte: »Dass sich dafür noch jemand interessiert!? Ich habe sowas nicht, und leider weiß ich auch nicht, wer sich damit auskennt. Moment, doch! Es gibt da einen wunderlichen Moraner namens S'Krel, der allerhand antikes Zeug gesammelt hat, das aus der Zeit unserer Besiedlung des widerlichen grünen Mondes stammt. Vielleicht habt ihr dort mehr Glück! ...wenn er überhaupt noch lebt. Er hat immer schon sehr unter dem Wassermangel gelitten.«
Tar bedankte sich freundlich für die Auskunft. Inzwischen hatten wir 6.000 Gold abgezählt, doch mir kam ein schrecklicher Gedanke: Die Währung hier auf Morag konnte völlig anders sein, als auf Lyramion. Hoffentlich deckten wir damit unsere Tarnung nicht auf...
Und richtig. Kaum hatte Tar das Gold auf den Tisch gelegt, schon fragte der Moraner erschrocken: »Was sind denn das für Klimperscheiben? Habt ihr keine Scheine, wie jeder anständige Moraner hier in S'Angrila? Wo kommt ihr eigentlich her?« Oh oh... ich hatte eine Hand am Griff der Axt und hoffte nur, dass ich sie nicht brauchte.
Tar antwortete ihm mit ruhiger Stimme: »S'Korrol! Eine Stadt der Wissenschaft auf der anderen Seite Morags.«
Der Verkäufer schien zu überlegen... »Nie davon gehört. Habt ihr dort mehr Wasser, als wir hier?«
»Etwas mehr, ja!«, antwortete der Magier. »Aber es reicht gerade so zum Leben. Daher brauche ich die Flasche. Ich habe auf dem Weg hierher mehr Wasser verbraucht, als ich gedacht habe, und benötige nun etwas Vorrat für den Rückweg. Kannst du meine Scheiben nicht nehmen?«
Der Moraner schaute sich die Scheibchen genau an. »Nun, es stehen dieselben Zahlen darauf, wie auf den Scheinen. Und wenn das in deiner Stadt funktioniert, dann sicher auch in meiner Stadt. In Ordnung, du kannst die Flasche haben. Und da du nicht gefeilscht hast, lege ich noch drei Hüte obendrauf, für die sich dein Begleiter so interessierte.« Toll! Ich freute mich über die Hüte, und wunderte mich fasziniert darüber, dass die Moraner dieselben Zahlen benutzten, wie wir. Unsere Rassen hatten wesentlich mehr gemeinsam, als ich mir vorstellen konnte. Und das galt nicht nur für Lyramion und Morag, sondern zum Beispiel auch für Lyramion und Prokyon. Wie konnte es sonst sein, dass Valdyn unsere Sprache beherrschte, obwohl sein Planet unserer schönen Welt so fern war? Dieser ganze Nexus faszinierte mich immer mehr.

»Vielen Dank für deine Freundlichkeit. Ich werde dich allen Moranern aus S'Korrol weiterempfehlen. Sollten sie ja nach S'Angrila kommen, dann werden sie alle bei dir einkaufen!«, sagte Tar zum Abschluss des Handels.

Ich staunte über den Wortwechsel zwischen Tar und dem Moraner. Wo hatte Tar diese Informationen her? Der Magier nahm seine Sachen und drängte uns zum Ausgang. Kaum war die Tür hinter uns geschlossen, wollten wir wissen, was er da gerade geleistet hatte. Zunächst drängte er uns allerdings, die Stadt zu verlassen und uns auf den Weg zum nächsten Ziel zu machen. Er wollte unbedingt noch in dieser Nacht ankommen, wo auch immer das war. Also beeilten wir uns und verließen S'Angrila. Nach kurzer Absprache machten wir uns auf den Weg zu den Koordinaten des Händlers für die Reitechsen.

Und dann war es so weit, und wir konnten endlich Tars Erklärungen lauschen. Der Magier meinte, dass wir so eine Morag-Wasserflasche womöglich gut brauchen konnten. Sollten wir je auf einen verdurstenden Moraner treffen, was ja auf diesem Mond nicht völlig unmöglich war, dann konnten wir die Flasche eventuell gegen einen anderen Gegenstand eintauschen, der besonders wichtig für uns war. Da wir unser Wasser nicht anbieten konnten, benötigten wir eben etwas anderes. Sabine stimmte zu und war nicht länger gram wegen der Verschwendung und dem hohen Preis. Dann fragte sie ihn nach dem Namen „S'Korrol", und ob er sich den gerade eben ausgedacht hatte. Doch nein, Tar erklärte uns, dass er in der Taverne einen Wissenschaftler getroffen hatte, der ihn mit einigen Informationen versorgte. Dabei erfuhr er auch den Namen einer Stadt, die auf der Rückseite des Mondes lag und von Wissenschaftlern bewohnt war. Der Moraner wollte dort eines Tages unbedingt hin, und so hatte sich Tar den Namen gleich gemerkt. Valdyn stellte fest, dass wir dennoch einen Fehler gemacht hatten: Wir hätten den Händler nach den Koordinaten dieses Moraners mit einem Faible für antike Gegenstände fragen sollen. Tar verwunderte uns erneut, als er meinte, dass er diese Information längst von dem Wissenschaftler in der Taverne erhalten hätte, und daher nicht auch den Händler danach fragen musste. Den Namen S'Krel hatten sie beide genannt. Tar hatte scheinbar echt an alles gedacht, und wir waren sehr beeindruckt von seiner Arbeit.

Wir erzählten auch von unseren Erkenntnissen in Sachen Volk von Morag, dass ein Aufstand gegen die Rats-Echsen in der Luft lag, und dass Verhandlungen mit Lyramion inzwischen sogar gewünscht wurden. Ich erzählte außerdem von meinen Überlegungen mit den Kartenzeichnern, und fragte mich, wann die Moraner wohl auf Lyramion gewesen waren. Tar meinte, dass sie immerhin irgendwie herausgefunden haben mussten, dass das Wasser unserer Welt nicht ebenso verseucht war, wie das Wasser des Waldmonds. Und Sabine fügte hinzu, dass spätestens seit dem Absturz des Mondes der Tempel der Bruderschaft auch eine Dauerpräsenz von Morag hatte. Daraufhin stellte ich fest, dass der Zeitpunkt nicht völlig korrekt war... Der Mond war vor siebzehn Jahren abgestürzt, doch die Zwerge waren schon vor zwei Jahrzehnten zum Bernsteinmond gebracht worden. Und wer wusste schon, wie lange sie vorher an der Maschine gearbeitet hatten? Und vorher mussten Tempel und Flugschiffhangar bereits gebaut worden sein, also hätte ich die Zeit der dauerhaften Präsenz auf Minimum dreißig Jahre geschätzt. Aber wie war das möglich? Der Tempel stand schließlich auf den Überresten des roten Mondes... Die gab es aber erst seit siebzehn Jahren... Tar erklärte es so, dass sich der Tempel und damit die Basis der Moraner zuvor an einem anderen, einsamen Ort Lyramions befunden haben musste. Und nach dem Absturz gründeten die Moraner die Bruderschaft, verschoben den Tempel an die Absturzstelle und umgaben sich mit mysteriösen Geschichten, so dass die Menschen sie nicht groß störten, sondern sie aus Respekt weiterarbeiten ließen. Und ich fügte hinzu, dass S'Riel mit Magie uns zu einer moranischen Erscheinungsform verhelfen konnte. Wie einfach musste es dann sein, den Moranern die Erscheinungsform von Menschen zu geben oder sogar einen ganzen Tempel unsichtbar zu machen? So konnten sie problemlos unter uns schalten und walten, uns studieren, unsere Sprache lernen, die Gewohnheiten übernehmen, und ihre Pläne vorantreiben. Daraufhin korrigierte Sabine die Zeitdauer der Anwesenheit der Moraner auf knapp einhundert Jahre, schließlich war laut S'Riel etwa zu der Zeit bereits der Plan entstanden, uns unseres Wassers zu berauben. Also hätte schon Großvater Thalion während seiner Suche nach dem Amberstar unwissentlich über Moraner stolpern können... Ich schauderte aufgrund dieser Erkenntnis, die mich ein wenig sprachlos zurückließ...

Wir liefen durch die Wüste, und orientierten uns mit Hilfe des Kartenlokators, sowie den Licht-Zaubern. Es herrschte finsterste Nacht, es war nun ziemlich kühl, und bald stellte sich sogar ein leichtes Frösteln ein. »Wie kann es sein, dass ich hier tagsüber fast verbrenne, und mir nachts den Hintern abfriere?«, fragte ich in die Runde. Überraschend antwortete mir der Feline als erster. Er meinte, dass bei sandbedecktem Boden die Hitze nicht besonders tief in den Boden eindringt. Und bei wolkenlosem Himmel wäre sie eben entsprechend schnell auch wieder fort. Gut, dass wir in Bewegung waren, da froren wir nämlich nicht so leicht. Das brachte Selena auf eine Idee: Wenn wir vorhatten, nur nachts zu laufen, und das Laufen uns warmhielt, dann brauchten wir eigentlich gar keine Reitechse zu kaufen... Es war nicht schwer, herauszuhören, dass sie lieber darauf verzichtet hätte, sich auf den Körper einer großen Echse zu setzen und sich von ihr durch die Gegend schleppen zu lassen. Auf meine Nachfrage hin gestand sie uns, dass sie seit der Begegnung mit der Tornak-Horde eine große Abneigung gegen riesige Tiere mit riesigen Mäulern hatte. Nun gut... zwar ärgerten wir uns darüber, dass wir die halbe Strecke zu dem Turm bereits gegangen waren, aber wenigstens lag unser

nächstes Ziel, der Palast von S'Orel, nicht in einer völlig anderen Richtung, so dass wir nicht komplett zurücklaufen mussten. Also stimmten wir Selena zu und verzichteten auf die Reitechse. Vermutlich hätte uns das ohnehin Gold gekostet und wir wären wieder mit Fragen über die Herkunft unserer Zahlungsmittel gelöchert worden.

TAG 43: Der Palast des S'Orel... Altbekanntes und nicht viel Neues

Tar schätzte die Rotationsdauer des Mondes Morag auf ungefähr 27 und eine halbe Stunde. Die Tage waren also länger, als auf Lyramion und bei weitem länger, als auf dem Waldmond. Da wir ungefähr Mitternacht hatten, als wir durch die Wüste stapften, beginne ich mit der Erzählung eines neuen Tages. Wir liefen noch etwa vier Stunden durch den Sand, bis wir die Koordinaten des Palasts erreicht hatten. Und zu unserer Freude hatte sich S'Riel nicht verschrieben, alle Zahlen waren korrekt, und der Palast stand an Ort und Stelle. Ich hätte auch keine große Lust gehabt, länger nach ihm zu suchen. Immerhin hätten wir in der Nacht nicht viel sehen können und hätten die Suche tagsüber machen müssen. Von allen Geschenken, die uns der sterbende Moraner gemacht hatte, war das wohl das Wichtigste gewesen.

Zwei große Sandechsen hatten sich in den Dünen um den Palast herum vergraben, und wurden nun von uns aufgescheucht. Ich stellte fest, dass der Eingang des Bauwerks im Süden lag. Wir befanden uns auf der Südhalbkugel des Mondes, daher stand die Sonne tagsüber im Norden. Der Eingang lag somit stets im Schatten, und damit auch die Sanddünen direkt beim Eingang. Somit war es kein Wunder, dass die Biester sich dort versteckten, wo sie nicht ganz so stark durchgebraten wurden. Was hatte ich gerade über Selena und ihre Abneigung gegen große Tiere erzählt? Wie schon am Vortag beim Verlassen von S'Riels Palast erschrak sie sehr über die Sandechsen und wirkte wie paralysiert. Zum Glück mussten wir sie nicht bekämpfen, sondern konnten sie lähmen und irritieren, und anschließend ungehindert den Palast betreten. Nur auf dem Rückweg würde Tar die Zaubersprüche wiederholen müssen...

Bevor wir den Palast betraten, erinnerte Egil uns daran, dass wir es zuletzt mit Magischen Wachen zu tun hatten. Sie könnten auch hier wieder auf uns lauern, und darauf sollten wir uns vorbereiten. Also nahmen wir alle unsere Fernwaffen in die Hand, während sich Sabine und Selena zum Sprung bereitmachten. Mir war gar nicht wohl dabei, die beiden Frauen als Lockvögel einzusetzen, doch Sabines Hang zum Pazifismus und Selenas Schnelligkeit machten sie für unsere Taktik unverzichtbar. Ich hoffte nur, dass Sabine nicht stolperte, und dass Selena mit dem Kopf hundertprozentig bei der Sache war. Schnell legte ich noch meine drei Standardzauber auf die Gruppe, und dann traten wir hinein ins Glück. Kaum fiel die Tür hinter uns ins Schloss, schon wurden wir auch tatsächlich attackiert. Vier Fähnchenschwinger kamen auf uns zu, aber wir hatten unsere Taktik inzwischen so perfektioniert, dass wir erneut verlustfrei diesen Kampf überstanden. Eine Tür später mussten wir unser Geschick erneut unter Beweis stellen, aber diesmal waren es nur zwei Wachen, und die waren für unsere geballte Kampfkraft nun überhaupt kein Problem mehr.

»Was für Anfänger! Hah, ein weiterer Sieg für die Möchte-gern-Helden!«, rief Egil erfreut aus. Von innen unterschied sich dieser Palast so gut wie gar nicht von jenem, der S'Riel gehörte. Wenn es also überall so einfach wurde, wie hier, dann hatten wir nicht viel zu befürchten. Bald hatten wir zwei Truhen entdeckt. Zwar befanden sie sich hinter einer illusionären Wand, auf die uns der Kartenzeichner aufgrund der noch immer vorhandenen Störungen im magischen Äther leider nicht aufmerksam machen konnte, aber wir hatten genügend Spürnasen in der Gruppe, die in jedem Winkel des Gemäuers herumstöberten. Die erste Kiste hielt Selenas geschmeidigen Fingerchen nicht lange stand und beschenkte uns mit erstaunlich nützlichen Dingen. Eine dicke Rüstung, die unnatürlich leicht wirkte, wurde von Valdyn als „Morag-Rüstung" identifiziert. Sie war so gut, dass sie sogar den Treffern eines Fähnchens standhalten sollte. ...wie das klingt! Natürlich meine ich damit ein Fähnchen der Magischen Wachen, die normalerweise durch jegliche Materie einfach hindurchgehen. Laut Valdyns Analyse sollte diese Rüstung undurchdringlich sein, und das wäre ein riesiger Vorteil. Daneben lag ein großer Morag-Schild, ebenfalls viel leichter, als es den Anschein hatte, sowie ein Morag-Schwert, eine geflammte Klinge wie unser Scimitar, nur schlanker und sowas von scharf, dass Egil anerkennend pfiff, als er die Schneide prüfte. Es war eine exzellente Ausrüstung, und sie passte Egil wie angegossen. Damit konnte er die Wurfäxte bereits an Valdyn zurückgeben, während der Feline die Armbrust an Selena zurückreichte. Nun wollte Egil wieder in den Nahkampf gehen und die neue Waffe testen. Ich musste instinktiv giggeln, wenn ich bedachte, dass uns die Ratsmitglieder Morags mit Hilfe dieser Gegenstände sogar noch bei unserer Mission halfen. Kaum hatte ich das laut ausgesprochen, schon witterten Tar und Sabine eine Falle. Womöglich wären diese Gegenstände gar nicht so gut, wie sie auf den ersten Blick schienen. Valdyn erklärte, dass er bei seinen Analysen nichts Verdächtiges entdecken konnte, und Egil versprach uns, vorsichtig zu sein.

Die zweite Kiste wehrte sich lange gegen Selenas Öffnungsversuche, und brachte die Diebin schier zur Verzweiflung, vor allem auch, weil sie sich einfach nicht richtig auf die Aufgabe konzentrieren konnte. Erst, als sie einen neuen Dietrich aus der Tasche nahm, klappte es auf Anhieb. Darin fanden wir ein paar sehr nützliche alchemistische Zauberspruchrollen, sowie die zweite kristallene Harfensaite. Und wieder waren wir einen Schritt näher dran an der Rettung der Welt. Ich vergaß zu erwähnen, dass wir auch den Schlüssel für den Palast von S'Arin fanden, und so würde das unsere nächste Station sein. Gleich darauf hatten wir eine wichtige Frage zu klären: Reisten wir sofort dorthin, oder warteten wir bis nach Einbruch der Dunkelheit? Inzwischen war draußen der Tag angebrochen und die Sonne aufgegangen, und nach den Erfahrungen des Vortags hatte keiner von uns gesteigertes Interesse an neuen Erlebnissen in der Gluthitze. Außerdem lag S'Arins Palast laut den Koordinaten viel zu weit weg, um ihn binnen einer oder zwei Stunden zu erreichen. Also beschlossen wir, dass wir den Tag genau hier verbringen, uns ausruhen, ausgiebig schlafen, und uns dann frisch und fröhlich auf den Weg zum nächsten Reiseziel machen.

Wie wunderbar, dass es in dem Palast so kühl war, während draußen die Gluthitze regierte. So konnten wir auch Wasser einsparen, und gut entspannen. Sabine spendierte jedem von uns eine Massage, um die verspannten Muskeln zu lockern. Selena und Tar verzichteten, und während Tar still in einer Ecke saß und meditierte, verzog sich Selena in den Nebenraum und beschäftigte ihre Flügel. Doch Valdyn, Egil und ich ließen uns so eine Message sehr gern gefallen. Und es tat echt gut mal so richtig durchgeknetet zu werden. Valdyn schnurrte ebenfalls behaglich, und Egil gefiel es ohnehin besonders gut, sich von Sabine behandeln zu lassen. Nur sein Wunsch nach einer zweiten Lektion im Küssen wurde ihm leider nicht erfüllt, und da half es auch nicht, dass er ganz traurig meinte, er hätte schon wieder völlig vergessen, wie süß Sabine geschmeckt hätte...

Bald darauf legten wir uns hin und schliefen. Wir hielten abwechselnd Wache, aber wir hatten so viel Zeit, dass dennoch jeder ausreichend schlafen konnte. Während meiner Wache dachte ich darüber nach, wie gut alles für uns gelaufen war, seitdem wir die Navsteine produziert hatten. Nun gut, ich war beinahe von meiner eigenen Flugscheibe erdolcht worden, doch abgesehen davon machten wir große Fortschritte. Dank S'Riels Magie konnten wir uns frei auf Morag bewegen und kamen dem Ziel immer näher. Sorgen machte mir nur, dass wir nicht wussten, wann die Maschine mit ihrer Arbeit beginnen würde. Ich hoffte sehr, dass wir hier gerade keine wertvolle Zeit verplemperten. Andererseits wäre es purer Selbstmord gewesen, den ganzen Tag lang durch die brüllend heiße Sonne laufen zu müssen. Also hatten wir eigentlich gar keine andere Wahl.

TAG 44: Der Palast des S'Arin... Möchte-gern-Abenteurer auf dem Vormarsch

Zwar war der Tag noch nicht vorbei, und Mitternacht noch fern, aber da wir bereits geschlafen hatten, begann unser Tag ja eigentlich bei Sonnenuntergang mit dem Aufwachen, oder? Und da meine Zählung ohnehin seit der Abreise von Lyramion durcheinander gekommen war, machte es auch nichts, wenn ich meine eigene Zeiteinteilung den gegebenen Umständen anpasste. Der Wachhabende hatte die zusätzliche Aufgabe, immer mal wieder aus dem Palast zu spähen und herauszufinden, wann die Dunkelheit einsetzte. Und als Egil feststellte, dass es allmählich finster wird, da holte er uns alle aus den Träumen. Alle außer Selena, denn sie war bereits munter, befand sich wieder im Nebenraum und übte das Fliegen. Schnell packten wir unsere Ausrüstung zusammen, zogen uns an und waren wenig später abreisebereit.

Beim Verlassen des Palasts konnten wir die Umgebung noch ziemlich gut erkennen, und dazu gehörten auch die beiden Sandechsen, die wir bei unserer Ankunft stehen gelassen hatten. Tar sorgte dafür, dass sie auch dieses Mal Spalier standen und handlungsunfähig unsere Abreise bewundern durften. Erst danach ließen wir Selena und Sabine den Palast verlassen, und machten uns gemeinsam auf den Weg. Tar hatte inzwischen beschlossen, dass wir einen Umweg machten, und erst zur Stadt S'Angrila zurückkehrten, um unseren Wasservorrat wieder aufzufüllen. »Sicher ist sicher«, so sagte er. Also wanderten wir die ganze Nacht hindurch. Wann immer ich konnte, schaute ich in den schönen, klaren Sternenhimmel und bewunderte die Schönheit der Gestirne. Seit meinem Besuch in Gadlon und der Erkenntnis, dass es da draußen noch jede Menge andere Zivilisationen gab, faszinierte mich der Gedanke, und ich ertappte mich oft dabei, dass ich mir ausmalte, wie sie wohl leben mochten. Besonders angetan hatten es mir die Effels, denn sie waren Wissenschaftler und hatten bestimmt viele Bücher, und sie waren Pazifisten und verzichteten auf Kampf und Krieg. So stellte ich mir meine Zukunft vor, und damit fühlte ich mich diesem Volk irgendwie verbunden. Vorerst verzichtete ich aber darauf, diese Gedanken meinen Freunden mitzuteilen, denn ich wollte nicht wieder als Träumer bezeichnet werden, nicht einmal von Egil im Spaß. Es war meine eigene, kleine Illusion, nur für mich allein, und wenn es überhaupt eine Person gab, mit der ich sie teilen wollte, dann war das Sally... Aber davon war ich noch mindestens eine Woche entfernt. Fünf weitere Paläste gab es zu schleifen, also würde ich auch

mindestens fünf Tage auf Morag verbringen. Und in dieser trostlosen Wüstenwelt mussten es eben diese Gedanken sein, die mich das alles überstehen ließen.

In S'Angrila hielten wir uns gar nicht lange auf. Rein ins Luftschiff, Wasserflaschen aufgefüllt, ordentlich getrunken, und dann gleich wieder raus aus dem Luftschiff. In der Stadt hatte ich das Gefühl, beobachtet zu werden, doch konnten wir keinen einzigen Moraner auf den Straßen sehen. Als wir wieder unterwegs waren, fragte ich meine Freunde, warum es wohl so leer in der Stadt war. Sabine meinte, dass Echsen eigentlich Wärme lieben. Zumindest in und um Burnville herum sah sie immer mal wieder Eidechsen, die sich in der heißen Mittagszeit auf einem Stein sonnten. Leider fehlte ihnen hier das Wasser, um die Hitze erträglich zu machen. Also lebten sie tagsüber in den Häusern, kamen abends raus zwecks Unterhaltung, und bevor es ihnen zu kalt wurde, gingen sie wieder in ihre Häuser zurück. Es war ein sehr karges Leben, das sie führten, und ich konnte nicht anders, als Mitleid mit ihnen zu empfinden.

Rund fünf Stunden später erreichten wir den Palast, und das war auch gerade noch rechtzeitig, denn die Dämmerung begann einzusetzen. Wir hielten uns nicht lange mit den beiden Sandechsen auf, die uns auch hier auflauerten, und betraten gleich das Bauwerk. Wie wir erwartet hatten, wurden wir von Magischen Wachen begrüßt, und zwar gleich fünf Stück von ihnen. Egil hatte vorher eine neue Taktik ausgegeben: Selena sprang vorne herum, er selbst probierte die neue Ausrüstung im Nahkampf aus, für den Rest hieß es nur Feuer frei. Sabine bekam keine Aufgabe, da sie das Kämpfen nicht so mochte. Als sie jedoch sah, dass fünf Wachen schwer zu bändigen waren, stürmte sie vor und lenkte zwei von ihnen von Egil und Selena ab, was sie sehr dankbar zur Kenntnis nahmen. Ebenfalls dankbar, aber auch sehr überrascht zur Kenntnis nahmen wir, dass Egil nun vollständig unverwundbar war! Zumindest die Magischen Wachen konnten ihm mit ihren Fähnchen nicht mehr beikommen, und sein neues Schwert hielt satte Ernte unter den Angreifern. In Windeseile hatten wir alle fünf in ihre Hölle zurückgeschickt, oder wo immer sie herkamen, und hatten einmal mehr keinerlei Schaden einstecken müssen. Nach dem Gefecht nahm Egil kurz sowohl Selena als auch Sabine in die Arme, dankte ihnen für den Einsatz und gab beiden ein Küsschen auf die Wange, was natürlich bei Sabine ein paar Sekunden länger ausfiel. Beide Frauen sagten nichts dazu und machten keine weitere Szene daraus.

Gleich hinter dem Eingangsbereich stießen wir auf ein kleines Labyrinth. Es gab einen größeren Raum, und dort befanden sich überall kleine Teleporter auf dem Boden, die jemanden irgendwo anders heraus kommen ließen, ganz so, wie wir es in den Hügelhöhlen vor Lebabs Turm erlebt hatten. Damals waren wir fast wahnsinnig geworden, aber wir hatten einen Weg gefunden, um es zu überstehen. Gegenüber dem Eingang zum Labyrinth befand sich ein Steinkopf in der Wand, und er fragte uns schlicht: »Was ist alles zusammen?« Gute Frage, wir hatten keinen Plan, was er meinte, und kamen auf Worte wie „Morag", „Intrige", „Komplett lächerlich", „Gemeinheit", „Zeitverschwendung", „Käsekuchen" oder „Schwachsinn". Natürlich führte keine der Antworten dazu, dass sich der Steinkopf von der Stelle rührte. Also mussten wir vermutlich innerhalb des Labyrinths nach Hinweisen suchen. Valdyn war der erste, der eine illusionäre Wand entdeckte, hinter der sich eine kleine Kristallkugel befand. Und in der Kugel sah er eine Ziffer, die er sich nun merkte. Daraufhin suchten wir alle die Wände ab und fanden drei weitere Kristallkugeln mit Ziffern. Wir addierten alles zusammen und teilten dem Steinkopf die Lösung mit. Jedoch reagierte er erst, als wir die Lösung auf Moranisch sagten. ...dabei hatte er uns die Frage auf Lyramionisch gestellt... Jedenfalls war der Durchgang nun frei. Egil meckerte: »So ein Quatsch! Wäre ich Ratsmitglied und würde die lyramionischen Trottel aufhalten wollen, dann würde ich diesen Aufwand gar nicht betreiben, sondern die Wand komplett zumauern!« Joa, gar keine schlechte Idee, und ich war froh, dass Egil nicht der Berater der Moraner war...

Gleich hinter dem Durchgang stießen wir auf ein weiteres Labyrinth mit jeder Menge Teleporter auf dem Boden. Allgemeines Stöhnen zog sich durch die Gruppe, als wir innerhalb weniger Sekunden im ganzen Raum verteilt waren. Irgendwann hatte ein sehr grimmig schauender dunkler Magier namens Tar den dazu passenden Steinkopf erreicht und berührt. Als der Steinkopf irgendwas von Säulen, Kugeln und Ergebnissen faselte, verlor der Magier endgültig die Beherrschung. Er rief wütend: »Da hast du das Ergebnis!«, und deckte die Barriere aus beiden Händen mit einem heftigen Blitzgewitter ein, wodurch der komplette Steinkopf in kleine Kieselsteine zerhackt wurde. Ich starrte mit offenem Mund auf die elementaren Gewalten und den nun freien Durchgang und flüsterte fassungslos: »Dinkelmus Kleinholz!«
Daraufhin fing Egil an zu lachen und fragte: »Was hast du gerade gesagt, Lunsi?«
Und noch während ich ertappt nach Worten suchte, rief der Krieger schon laut: »Hey Tar, Lunsi hat einen neuen Namen für dich: „Dinkelmus Kleinholz"!«, und lachte sich schlapp.
Der Magier reagierte gar nicht erst darauf und rief nur: »Ich habe die Nase voll von diesem Nonsens hier! Kommt schon, wir gehen jetzt auf Echsenjagd!« Guter Plan, und ich vermerkte in meinem imaginären Notizbuch die Zeile „Leg dich niemals mit Tar an", und markierte sie gedanklich mit drei fetten Ausrufezeichen!

Nur wenige Schritte hinter den traurigen Resten des Mauerwerks sahen wir eine Gittertür, hinter der bereits ein Moraner auf uns wartete. Also zog ich schnell die Anti-Magie-Sphäre hoch, die mir schon bei meinem Aufeinandertreffen mit S'Orel den Bürzel gerettet hatte. Selena öffnete derweil die Tür mit dem vorher

gefundenen Schlüssel, und wir traten gemeinsam ein, verteilten uns aber sogleich in dem Raum. Wir wollten nicht wieder alle an einem Fleck stehen und überrascht werden, wie uns das im Tempel der Bruderschaft widerfahren war. Schließlich waren wir nicht dumm und lernten aus unseren Fehlern. Neben dem Moraner tauchten zwei Magische Wachen auf, und dann sprach uns die Ratsechse S'Arin an.
»Ihr seid ein bisschen mächtiger als ich glaubte! Aber all eure Stärke wird euch nichts nützen, denn ihr braucht meine Harfensaite. Und die werdet ihr nicht bekommen, denn dafür müsst ihr gegen MICH kämpfen!«
Mit diesen Worten riss er die Arme hoch und ein greller Blitz schlug mitten in die Gruppe ein.

Jetzt erwies es sich als Segen, dass wir uns verteilt hatten. Egil und Tar bekamen mehr oder weniger die volle Ladung ab, während Valdyn und ich halb getroffen wurden. Selena und Sabine standen so weit außen, dass sie unverletzt blieben. Dazu hatte die Anti-Magie-Sphäre Egil und mich geschützt. Valdyn wurde von den Beinen geworfen und ihm stand das Fell zu berge, während Tar zwei Schritt weggeflogen war und sich nun zitternd am Boden wälzte. Egil stürmte sofort nach vorne. Er kümmerte sich gar nicht um die Magischen Wachen, sondern er deckte den Moraner mit harten Schlägen ein. Der wusste gar nicht, wie ihm geschah. Er versuchte seinen Körper mit Magie zu schützen, aber Egil ließ ihm keine Zeit, um irgendwas zu unternehmen. Die magischen Wachen schlugen auf Egil ein, doch die einst so gefährlichen Fähnchen prallten wirkungslos an der Rüstung ab. Nun knallte der Krieger S'Arin seinen Schild vor den Kopf und hieb wieder und wieder auf die Echse ein, deren Schutzschild bald erlahmte. Wütend rief Egil: »Da siehst du mal, wozu Möchte-gern-Helden in der Lage sind, Echse! Du hättest auf deinen Kumpel S'Riel hören sollen, dann dürftest du nun weiterleben!« Kaum hatte er das gesagt, da verschwand der Schutzschild des Moraners, und der nächste Hieb trennte ihm sauber den Kopf von den Schultern. Egil wirbelte herum und schlug eine der Magischen Wachen kaputt. Dann wandte er sich auch dem zweiten Wächter zu und ließ ihn mit den Worten »Du nervst!« ebenfalls verschwinden. Geschafft! Valdyn hatte zwei Äxte auf eine Wache geworfen, ich hatte dreimal die andere Wache getroffen, und Selena konnte einmal die Armbrust abfeuern. Den Rest hatte Egil erledigt. Was für ein Auftritt!

Sabine half gerade dem noch immer leicht zitternden Tar auf die Beine, als Egil zu uns zurückkehrte und sagte: »Ich hatte noch nie so eine gute und scharfe Waffe in den Händen! Dieses Schwert ist ein Segen! Danke, Moraner, dass ich euch mit eurer eigenen Waffe vernichten darf! Seid ihr in Ordnung?«
Wir bestätigten es und lobten den Krieger für den starken Kampf.
Tar sagte daraufhin lächelnd: »Ich trete den Namen Dunkelmus Kleinholz gerne an dich ab, mein Freund!«
Egil lachte und erwiderte: »Dinkelmus... Lunsi hat Dinkelmus gesagt, wie das Brot! Vielleicht mache ich das zu meinem Heldennamen? Schließlich klingt „Der große Krieger Dinkelmus Kleinholz fällte mit seinem Morag-Schwert die Armee der Moraner wie Kornähren auf dem Feld" besser als „Egil erschlug einen Moraner und zwei seiner Schoßhunde mit dem Schwert!" Oder was meint ihr?«
Och, ich fand beides nicht so schlecht, wenn ich ehrlich war... Ich hatte gar nicht überlegt, als ich den Namen erfand. Es war einfach das Erstbeste, was mir in dem Moment einfiel, und ich hätte nicht erwartet, dass es so hohe Wellen schlug.

Wie auch immer! Wir hatten einen weiteren Sieg errungen, und von uns war niemandem ernsthaft etwas passiert. Tar stand wieder aufrecht und ihm ging es von Minute zu Minute besser. Valdyns Fell war noch ein wenig elektrifiziert, was ich leidvoll herausgefunden hatte, als ich ihm im Freudentaumel an die Schulter fasste, und dafür gleich eins gewischt bekam. Wir freuten uns über den großen Erfolg. Als wir in den Taschen von S'Arins Robe die dritte Harfensaite, sowie den Schlüssel für den Palast von S'Endar fanden, da war dann das Ergebnis komplett. S'Endar war das nächste Ratsmitglied auf unserem Weg zur Rettung Lyramions.

Wir kämpften uns durch die Labyrinthe hindurch zurück in den Eingangsbereich und schlugen dort unser Lager auf. Ich hatte mir während der Anreise zu diesem Palast eine Theorie überlegt, die ich nun bestätigt fand, und sogleich mit meinen Freunden teilte. Ich vermutete, dass der Fund der Rüstung, des Schilds und des Schwerts auf keinen Fall von den Moranern geplant war. Vielmehr gehörten die Sachen wohl S'Orel und hatten schon länger in dessen Palast gelegen. Nachdem wir den Moraner beseitigt, und die anderen Ratsmitglieder eine Falle für uns in dessen Palast aufgebaut hatten, wurde schlicht vergessen, die Truhe zu leeren und die Gegenstände aus unserer Reichweite zu bringen. Meine Freunde stimmten mir zu. Außerdem stellten wir fest, dass die Moraner wirklich sehr von sich überzeugt waren. Wir bezweifelten, dass sie in uns mehr als Primitivlinge sahen, und dementsprechend fielen auch ihre Schutzmechanismen aus. Tar war sich sicher, dass S'Arin uns für viel zu dämlich hielt, um die beiden Rätsel seiner Steinköpfe zu lösen. Und Egil meinte: »Wenn ich die Oberratsechse wäre, dann würde ich einfach irgendwo in die Wüste rennen, ein Loch buddeln, meine Harfensaite dort reinwerfen, das Loch wieder zubuddeln, und mich gemütlich irgendwohin absetzen, bis die lyramionischen Würmer aufgegeben haben. Doch stattdessen malt er uns noch eine Schatzkarte und markiert den Fundort der Saite mit einem dicken, fetten X!«
Sabine antwortete: »Umso besser für uns! Gut, dass du nicht der Berater des Rats bist, Egil!«

Wir lachten... so durfte es gern weitergehen! Den Rest des Tages hatten wir nun frei. Selena zog sich bald wieder für Flugversuche zurück, und diesmal ging ich ihr hinterher. Immerhin hatte ich noch ein Gespräch mit ihr führen wollen. Ich nahm sie gleich mal in die Arme und gab ihr ein Küsschen auf die Wange, woraufhin sie mich ganz fest drückte, mir das Küsschen zurückgab und sich eng an mich schmiegte. Als wir uns nach einer halben Minute voneinander lösten, da fragte ich sie, wie es ihr ging. Selena antwortete mir, dass sie sich seit der Ankunft auf Morag sehr komisch fühlt. Sie könne keine Spruchrollen mehr benutzen, kaum einen klaren Gedanken fassen und sie hätte viel mehr Angst, als auf dem Waldmond. Etwas trübe ihr Bewusstsein und schwäche ihre Gefühle. Nach dem Aufwachen würde sie eine Weile wie durch Nebel sehen und würde nur dumpfen Klang hören, bis sich ihre Sinne nach einiger Zeit halbwegs beruhigten. Insgesamt fühle sie sich so, als wäre sie überhaupt nur höchstens zu fünfzig Prozent anwesend. Das klang gar nicht gut, und es machte mir Sorgen. Ich fragte, ob ich irgendwas tun könne, um ihr zu helfen. Sie antwortete jedoch, dass es an dieser Welt liegen würde. Sobald wir Morag verließen, würde es ihr sicher besser gehen. Also sollten wir uns beeilen, um so bald wie möglich von hier wegzukommen. Ich versprach ihr, dass wir das tun würden, jedoch sagte ich ihr auch, dass wir zu unserem eigenen Schutz nicht tagsüber reisen könnten. Das wollte Selena aber selbst nicht tun, denn sie hätte die Sonne am ersten Tag beinahe nicht überlebt... Sonst könne ich nichts für sie tun, meinte sie, und wenigstens werde es nicht noch schlimmer, sondern es wäre nun seit zwei Tagen genau gleich geblieben. Die Umarmung gerade hätte ein wenig Leben in sie zurückgebracht...

Darüber hatte ich ja eigentlich mit ihr reden wollen, aber jetzt war ich mir nicht mehr sicher, ob das in ihrem angeschlagenen Zustand eine gute Idee war. Sie schien zu merken, dass ich noch etwas auf dem Herzen hatte, und zog mich erneut zu sich heran: »Wolltest du mir noch etwas sagen?«
Ich wägte kurz ab, schluckte und nahm meinen Mut zusammen: »Du weißt, dass ich dich liebe, oder? Wir hatten im Wald darüber gesprochen, und du fragtest mich, ob ich dich je lieben könnte, wenn die Umstände anders wären und ich Sally nicht vorher gefunden hätte. Ich habe in den letzten Tagen viel darüber nachgedacht und... Ja, ich liebe dich, Selena!«
Die Sylphe zog mich strahlend an sich und schmiegte sich wieder ganz eng an meinen Körper, bevor sie mir zärtlich ins Ohr flüsterte: »Ich liebe dich auch, Lunselin!«
Ich erwiderte die Umarmung für einen Moment, dann löste ich mich von ihr und sagte ihr: »Leider darf das nicht sein. Ich liebe auch Sally, und ich habe ihr vorher mein Versprechen gegeben. Ich bin an sie gebunden und ich bereue es nicht...«
Selena unterbrach mich: »Shhhh... Ruhig, mein Liebster... Ich weiß das! Du musst nichts sagen... Ich mag Sally, sie ist sehr nett. Ich werde ihr nicht wehtun. Sobald wir deine Welt gerettet haben, werde ich versuchen, in meine Welt zurückzukehren. Dort finde ich sicher einen Freund aus meiner Rasse. Es haben sich früher schon Jungs für mich interessiert, da war ich aber nicht alt genug. Das bin ich noch immer nicht. Erst mit Achtzig darf ich mich mit Jungs einlassen, wie ich dir bereits sagte. Doch bis dahin darf ich sehnsüchtig sein und träumen...«
»Du träumst von mir... von uns?«, fragte ich sie.
»Ja, ich träume von zarten Küssen wie zwischen Egil und Sabine, von deinen Händen auf meiner Haut, und von der Vereinigung unserer Körper. Es gefällt mir! Und es hilft mir all das zu überstehen, was ich in den letzten Wochen durchmachen musste.«
Ich wurde rot. Im Grunde träumte ich dasselbe von Sally, und in letzter Zeit hin und wieder auch von Selena, auch wenn ich versuchte, es nicht zu tun und es absichtlich zu blockieren.
Sie sprach weiter: »Es sind *meine* Träume, und ich hätte sie für mich behalten, wenn du mich nicht danach gefragt hättest. Ich weiß, dass sie nicht Wirklichkeit werden können, und das will ich auch gar nicht, auch wenn ich mich sehr darüber freue, dass du gesagt hast, du liebst mich. Ich hoffe, du verbietest mir nicht zu träumen?«
»Nein, keine Sorge«, antwortete ich ihr. Das wäre unfair gewesen, schließlich schätzte sie die Situation richtig ein und versuchte nicht, sich zwischen Sally und mich zu drängen.
»Das freut mich!«, sagte sie, und nahm mich erneut in die Arme. »Ich möchte unbedingt, dass wir Freunde bleiben und uns weiterhin so gut verstehen. Aber...« Sie stockte, als überlege sie, ob sie weitersprechen sollte. Dann gab sie sich einen Ruck und sagte: »Wenn es für dich in Frage kommt, könntest du einen kleinen Traum wahr werden lassen. Ich... wünsche mir von dir... meinen ersten Kuss! Ein Kuss wie zwischen Sabine und Egil. Ein einziger, mehr soll es nicht sein. Danach verspreche ich dir, dass ich dich nie wieder in eine solche Situation bringen werde. Aber du hast so viel für mich getan, dass ich mir niemanden sonst vorstellen kann, der mich zum ersten Mal in Liebe küssen darf.«
Das kam unerwartet für mich. Ich war mir nicht sicher, ob ich ihr diesen Wunsch erfüllen konnte und wollte. Sofort sagte Selena: »Nicht jetzt sofort! Ich würde gern vorher von diesem Mond verschwinden und wieder ganz ich selbst sein, damit ich es richtig fühlen und auch genießen kann. Und du solltest vorher Sally fragen, ob sie uns das erlauben würde. Hinter ihrem Rücken darf das nicht geschehen. Das wäre falsch, und das will ich nicht. Aber vielleicht wird es unser Abschiedskuss, bevor ich in meine Welt zurückkehre. Wenn du es auch willst...«
»Das ist etwas, worüber ich nachdenken muss«, sagte ich wahrheitsgemäß und lächelte sie an.

»Es wäre schön, wenn du das tun würdest. Und bis dahin bleiben wir nur Freunde, die sich manchmal gegenseitig in die Arme nehmen und sich freundschaftlich auf die Wange küssen, okay? Das bedeutet mir nämlich sehr viel!«, sagte die Sylphe zu mir und breitete die Arme aus, als wollte sie mich erneut umarmen.
»Na das kriegen wir auf jeden Fall hin!«, antwortete ich und schloss sie zärtlich in die Arme.
Ich hatte etwas, worüber ich nachdenken konnte. Mit Sally hatte ich schon den einen oder anderen Zungenkuss genossen, und es war ein wunderbares, berauschendes Gefühl gewesen. Bevor ich das mit irgendwem sonst teilte, musste ich dringend wissen, ob ich erstens selbst dazu bereit war, und zweitens, ob Sally mir vergeben würde. In einer Sache war ich mir aber schon jetzt sicher: Solange ich Sally liebte, würde ich auf gar keinen Fall mit irgendwem weitergehen. So einer war ich nicht, und wollte ich auch nicht sein!

Ich fragte Selena noch, wie ihre Übungen vorangingen, und sie meinte, dass es täglich besser werde und sie sicher bald wieder fliegen könne. Dann wünschte ich ihr weiterhin guten Erfolg, wünschte ihr eine angenehme Nacht und verließ den Raum. Als ich die Eingangskammer wieder betrat, wo meine Freunde schon auf mich warteten, bemerkte ich gleich, dass mich Sabine interessiert beobachtete. Sie zwinkerte mir zu und setzte einen fragenden Gesichtsausdruck auf. Ich zwinkerte zurück und zeigte einen Daumen nach oben, woraufhin sie nickte und eine leichte Verbeugung andeutete. Sie schien zufrieden mit mir zu sein. Während ich dann meine Ausrüstung inspizierte, stand Sabine auf, um ihrerseits Selena einen Besuch abzustatten. Viel machten wir heute nicht mehr, und bald legten wir uns hin. Wir teilten wieder Wachen ein, und dann wurde geschlafen. Morgen würden wir den vierten Palast aufsuchen. Das war die Halbzeit! Und das Schwerste stand uns bestimmt noch bevor...

TAG 45: Der Palast des S'Endar... Doch viel wichtiger ist...

Erneut wurden wir beim ersten Anzeichen von Dunkelheit geweckt, heute von Sabine. Ich hatte nicht gut geschlafen, sondern einen fiesen Albtraum gehabt: Wir hatten es geschafft und alle sieben Harfensaiten bekommen. Nach der Rückkehr nach Hause wollten wir in Illien eine Elfenharfe mit den Kristallsaiten bespannen lassen, doch Matthias, der Harfenmeister, entpuppte sich als getarnter Moraner und nahm uns die Saiten wieder weg. Er floh sofort aus der Stadt. Wir nahmen die Verfolgung auf und jagten ihn über die ganzen Lyramionischen Inseln, und es dauerte über eine Woche, bis wir ihn endlich erwischten. Valdyn bespannte nun selbst eine Harfe, konnte damit die Kristallwand knacken, aber dahinter standen gleich zwei Dutzend Moraner, die im Chor riefen: „Überraschung! Ihr seid zu spääähääääät!", woraufhin das gesamte Wasser des blauen Planeten wie in einem Sog nach oben gezogen wurde und in Richtung Morag verschwand. Wir waren verloren... und Sally weinte!

So ein blöder Traum! Ich fühlte mich wie gerädert, als ich aufstand und mein Frühstück einnahm. Bevor wir aufbrachen und zwei Sandechslein hinter uns zurückließen, erzählte uns Tar, dass er sich eine kleine Karte gemalt hatte, auf der die Standorte der Paläste eingezeichnet waren. Auf dem Weg zu S'Endar müssten wir nicht zwangsläufig durch S'Angrila rennen, sofern wir noch genug Wasser hätten. Stattdessen kämen wir recht nahe an dem Turm des Wissenschaftlers S'Krel vorbei, der die antiken Gegenstände sammelte, und könnten einen Abstecher dorthin machen. Der Umweg über S'Angrila böte uns diese Gelegenheit leider nicht. Egil meckerte, dass er das gern gewusst hätte, bevor er gestern Abend beinahe sein ganzes Wasser ausgetrunken hatte. Valdyn und ich, wir warfen beide schnell ein, dass wir Egil mit unserem Vorrat aushelfen könnten, bis wir wieder zur Stadt kämen. Der Krieger meinte, er hätte auch so nichts dagegen gehabt, und damit stand fest, wie unsere Route verlaufen würde.

Die Reise verlief ohne weitere Zwischenfälle und war auch sonst recht ruhig. Irgendwann erzählte ich von meinem Albtraum. Tar und Egil meinten zwar, ich hätte eine etwas zu gesunde Phantasie, doch Valdyn und Sabine wollten Matthias genau untersuchen, bevor wir ihm die Harfensaiten anvertrauten. »Sicher ist sicher!«, meinte die Heilerin. Immerhin hätten wir schon häufiger von Vorahnungen profitiert. Vielleicht war der Traum auch ein Zeichen von Shandra, dass wir auf unserem Weg niemandem vertrauen sollten. Selena lächelte mich an. Ihr schien es relativ gutzugehen, und hin und wieder hüpfte sie schon, anstatt nur zu laufen. In einem ruhigen Moment flüsterte Sabine mir zu, dass das mein Verdienst sei. Meine Liebe gäbe ihr Kraft... Ich sagte ihr, dass Selena und ich beide genau wissen, dass es keine Liebe geben dürfe, doch Sabine entgegnete mir: »Sie weiß aber, dass du sie liebst! Und das beflügelt eben ungemein!«

Nach ungefähr drei Stunden hatten wir den von Tar beschriebenen Turm erreicht, und betraten ihn. Er war klein und bescheiden beim Eingang, aber von innen sahen wir ein ordentlich eingerichtetes Zimmer mit allerhand Kristallvitrinen, Ablageflächen, Regalen und Schaukästen. Und darin befand sich eine ganze Sammlung voller alter Schätzchen, die teilweise für uns noch nicht einmal identifizierbar waren. Einiges war halb verfallen, anderes sah aus wie neu. Wir schauten uns um, als durch unsere Geräusche angelockt,

plötzlich ein alter Moraner vor uns stand. Er ging gebückt und hatte große, graue Flecken im Gesicht. Er sprach uns überrascht an: »Oh, edle Moraner, wie komme ich zu der Ehre, dass ihr meinen bescheidenen Turm besucht? Leider kann ich euch kein Wasser anbieten, da ich mir selbst keins mehr leisten kann. Wie ihr an meinen Flecken seht, werde ich in nicht allzu langer Zeit sterben.«
Tar übernahm wie erhofft das Kommando und stellte uns vor: »Mein Name ist S'Tar und ich komme aus der Stadt S'Korrol. Das hier sind meine Reisebegleiter und Ratgeber. Ich interessiere mich für antike Technologien und wurde von mehreren Quellen hierher verwiesen.«
Der Moraner antwortete: »Ich bin S'Krel und bin der beste Wissenschaftler auf ganz Morag, wenn es um antike Technologien geht. Zumindest war ich das mal, bevor mir das Wasser ausging. Außerdem besitze ich eine große Sammlung von Artefakten, aber das habt ihr sicher schon gesehen. Woran genau seid ihr denn interessiert?«
Tar... oder S'Tar... erzählte ihm: »Mein besonderes Interesse gilt den antiken Teleportern, mit denen man ins All zu anderen Planeten reisen kann.«
Der alte Moraner deutete ein Kopfnicken an und sagte: »Ja, ein wunderbares Stück Technologie. Wie ihr bestimmt wisst, befindet es sich leider nicht mehr im Besitz unseres Volks, sondern es wurde auf dem verseuchten, grünen Mond zurückgelassen. Eine echte Schande, das sage ich euch.«
Ich konnte mir nicht verkneifen, mich einzumischen: »Wisst ihr, warum es zurückgelassen wurde?«
Der Alte lachte auf. »Ach, eine weitere dumme Entscheidung des Rats. Das Gerät wäre nicht von Moranern gebaut worden und sei gefährlich. Ihr müsst wissen, dass ein Volk aus den Sternen uns das Gerät gebracht hat, aber das ist inzwischen über fünftausend Jahre her. Es hieß, dass alle Kontakte mit fremden Völkern schlecht verlaufen wären, weil sie immer Dinge an unserer Lebensweise auszusetzen hatten. Völlig zu Recht, sage ich euch! Aber das wisst ihr ja selbst am besten... Und als wir dann wieder nach Morag zurückkehrten, da haben sie es einfach zurückgelassen und schwer bewacht, damit niemals mehr ein Vertreter eines anderen Volks dumme Belehrungen über uns Moraner bringen kann. Jeder, der uns besuchen will, wird von antiken Wächtern in Stücke gerissen. Es ist eine Schande, sage ich euch, eine Schande! Wir hätten die fremden Völker um Hilfe bitten sollen! Vielleicht hätten sie uns helfen können, das Wasser von den Giftstoffen zu reinigen. Aber nein! Zu stolz, zu arrogant, zu dumm!«
»Besitzt du womöglich noch alte Schlüsselkugeln zu dem Weltenteleporter?«, fragte unser Gefährte nun.
»Aber sicher!«, lachte der Moraner erneut auf. »Sie sind seit Generationen im Besitz meiner Familie. Mein Großvater erzählte mir, man könne damit Tore zu anderen Welten öffnen. Leider hatte er mir verschwiegen, dass man das nicht von Morag aus tun kann. Das habe ich erst später erfahren, und leider sind nun überall Zwerge auf dem Mond, und man kommt nicht mehr an den Teleporter heran. Ich würde zu gern einmal eine andere Welt sehen, aber leider werde ich schon in Kürze sterben, ja ja! Verschwendete Technologie! Und selbst ohne Zwerge liegen die Anlagen inzwischen sicher unter Tonnen von Gestein verborgen. Die Natur macht nämlich keinen Halt vor Technologie, nicht einmal wenn sie Moranisch ist.«
Tar fragte nun: »Hast du zufällig eine Schlüsselkugel mit einem gelben Kreuz drauf? Es wäre sehr wichtig für uns, und wir wären bereit, dich reich dafür zu entlohnen.« Die Frage aller Fragen, doch wie würde der alte Mann darauf reagieren?
Zunächst einmal stellte er eine Gegenfrage: »Warum interessiert euch ausgerechnet diese Kugel?«
Tar legte sein ganzes Glück in die Waagschale, als er sagte: »Angeblich soll sie ein Tor zu einer Welt öffnen, in der seltsame Katzenmenschen leben. Ich habe Aufzeichnungen darüber gefunden und würde gern versuchen, dorthin zu gelangen.«
S'Krel staunte und schaute uns lange an. »Da müsstest du aber tief graben, edler Moraner! Weißt du denn, wie du überhaupt dorthin kommst? Und was willst du wegen der Zwerge tun?«
Tar lachte so arrogant auf, wie er konnte: »Ach, die Zwerge... was sollen sie gegen unsere Magie schon ausrichten? Es sind schließlich nur Zwerge! Und fürs Graben habe ich meine Mannschaft dabei. Wir sind gut ausgerüstet, und wir haben Beziehungen zu den richtigen Leuten. Alles, was uns noch fehlt, ist die Schlüsselkugel mit dem gelben Kreuz!«
Der Alte setzte sich schlurfend in Bewegung. »Na dann will ich doch mal schauen, ob ich euch helfen kann. Wäre ich zwanzig Jahre jünger und nicht halb vertrocknet, dann würde ich glatt fragen, ob ich euch begleiten darf.«
Während der Moraner in ein Hinterzimmer ging und eine Kiste öffnete, holte Tar die Wasserflasche aus dem Gepäck, die wir für 6.000 Gold gekauft hatten. Genialer Einfall! Es schien mir in höchstem Maße angemessen zu sein. Hoffentlich hatte der Mann die gewünschte Kugel...
S'Krel kam zurückgeschlurft und brachte ein kleines Kästchen mit, etwa so lang, breit und tief wie meine Hand. Und als er das Kästchen aufmachte, glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen. Darin befanden sich so viele Schlüsselkugeln, dass ich sie gar nicht mehr zählen konnte. Das ganze Kästchen war voll damit, und es mussten über hundert Stück sein. Sie alle sahen anders aus, waren verschieden graviert. Ich erkannte gleich eine rotgravierte Kugel, wie sie der Effel in den Händen gehalten hatte. Das war der Rückweg nach Ontaflareth!!! Ich sah blaue, grüne, violette, gelbe Kugeln... Ich war den Tränen nah! In diesem Kästchen lag der Zugang zum ganzen Universum! Unglaublich! Während der Moraner in den Kugeln wühlte und nach der richtigen suchte, schien Tar die Luft wegzubleiben. Er schien ebenso überwältigt zu sein, wie ich es war. Ich sah ihn die Hand in Richtung Kästchen ausstrecken, und sie wieder zurückziehen, mit grenzenlosem

Verlangen in seinen leuchtenden Augen. Für einen Moment kam mir eine Vision, wie der Magier den alten Mann einfach mit einem Blitz niederstreckte, sich das Kästchen schnappte, und freudig jubelnd das Weite suchte. Ich dankte Gala, dass diese Vision nicht wahr wurde...
»Aha, hier haben wir ja eine Kugel mit gelbem Kreuz darauf!«, sagte der alte Moraner mit schwacher, brüchiger Stimme, und hielt Tar die Kugel mit Daumen und Zeigefinger seiner rechten Hand vor die Augen.
Tar blinzelte und schien sich gewaltsam in die Gegenwart zurückzuholen. Er starrte auf die Kugel in S'Krels Händen, und hob dann die Hand mit der Wasserflasche, die vorher in der Nähe seiner Hüfte geruht hatte, und dem Moraner daher noch gar nicht aufgefallen war.
Nun sah er sie und stellte eine ähnliche Begierde zur Schau, wie ich sie zuvor gerade in Tars Augen gesehen hatte. »Oh, Himmel über Morag! Ihr habt Wasser!! Ich muss unbedingt etwas trinken, sonst ist es mit mir zu Ende. Überlasst mir die Flasche, dann gebe ich euch die Kugel dafür.«
Das war der Plan, und so wechselten Flasche und Schlüsselkugel den Besitzer. Tar nahm die Kugel und verstaute sie sofort in seiner Robe. Der Moraner öffnete die Flasche und nahm noch vor unseren Augen einen tiefen Schluck. »Seid tausendfach bedankt! Ihr rettet mir wirklich das Leben! Lebt wohl, ihr edlen Moraner! Und möge euer gefahrvoller Weg ein glückliches Ende finden!«

Wir verließen den Turm und machten uns wortlos wieder auf den Weg. Tar spielte weiterhin den Anführer, und er schritt sehr zügig aus. Es lag eine ungeheure Spannung in der Luft, wie ich sie selten gefühlt hatte, und sie schien über Tar zu schweben, wie eine große, schwarze Wolke. Erst als der Turm außer Sichtweite war, blieb der Magier stehen. Er drehte sich zu Valdyn um, holte die Kugel aus seiner Robe und legte sie dem Felinen in die Hand. »Hier, mein Freund! Die ist für dich, damit du wohlbehalten wieder in deiner Heimat ankommst.«
Unser Kater ließ ein tiefes Schnurren hören: »Ich danke dir vielmals... Schnurrrr... Euch allen! Ihr macht mir das größte Geschenk, das ich mir nur wünschen könnte! Schnurrrr...«
Egil stand jetzt neben ihm, schlug ihm mit der flachen Hand zweimal auf die Brust und rief: »Du hast es dir mehr als verdient, Tiger! Ich freue mich so sehr für dich!«
»Und ich auch!«, rief ich gleich. »Ich hoffe, dass du Ilene alles über uns erzählen wirst!«
»Worauf du dich verlassen kannst, Lunselin! Sie hat immer eine gute Geschichte geliebt! Schnurrrr«
»Herzlichen Glückwunsch! Ich freue mich, dass du auch bald nach Hause kommst!«, sagte da Selena zu ihm und nahm ihn kurz mal in die Arme. Schön, dass sich die beiden so gut angefreundet hatten, wo doch der Anfang so steinig gewesen war.
»Danke, liebe Selena! Und ich bin froh, dass deine Flügel dir in Kürze die Tore öffnen werden. Schnurrr«
Egil rief nun euphorisch: »Freunde, ich glaube, wir ändern unsere Pläne! Auf zur Stadt, auf ins Luftschiff, auf zum Waldmond! Unser getigerter Freund soll keinen Tag länger mehr darauf warten müssen, seine Liebste endlich wieder in die Arme nehmen zu können.«
Zu meiner Überraschung wehrte Valdyn ab. »Nein, Freunde, das wird nicht nötig sein. Schnurrr.«
»Was? Wieso denn nicht?«, fragte Sabine. »Ich habe dich viel zu lange aus deiner Heimat fortgerissen...«
»Freunde, Freunde...«, rief der Feline nun. »Der Ruf meiner Heimat und die Sehnsucht nach Ilene sind stark, sehr stark sogar! Schnurrrr. Aber ich habe mich entschlossen, die gelbe Kugel erst dann zur Heimreise zu benutzen, wenn unsere Mission abgeschlossen ist!«
»Was? Ehrlich?«, platzte es aus mir heraus.
»Sicher, Tiger?«, fragte Egil.
»Meinst du das ernst?«, erkundigte sich jetzt auch Tar.
Valdyn hob die Arme und sagte: »Besingt nicht meinen Heldenmut! Wir haben zusammen so viele Gefahren überstanden, dass ich verdammt neugierig bin, wie die Sache ausgehen wird. Schnurrr«
Erneut musste ich meine Gefühle niederkämpfen, als ich Valdyn umarmte und sagte: »Du bist der beste Freund, den man sich nur wünschen kann! Ich bin so froh, dass du bei uns bist und wir dich kennenlernen durften.«
Tar rief: »Gut gesprochen!«, Sabine sagte: »Genau meine Meinung!«, Egil sprach schlicht: »Das wohl!«
Valdyn hingegen schnurrte: »Die Freude ist ganz meinerseits, liebe Kameraden und Freunde! Schnurrrr.«

Auf dem Weg zum nächsten Palast hatten wir noch ein paar Stunden Fußweg vor uns. Immer wieder musste ich an die vielen Teleporterkugeln denken, und irgendwann suchte ich das Gespräch mit Tar. Er bat mich allerdings darum, ihn im Augenblick nicht anzusprechen, da er nachdenken müsse. Ich dürfe ihn aber gern während der nächsten Rast danach fragen, wenn ich es dann noch immer wissen wollte. Natürlich wollte ich wissen! In mir machte sich die Sorge breit, dass der Magier womöglich meine Vision doch noch wahrmachen könnte, zumindest am Ende unseres Weges auf Morag. Zwar brannte das Verlangen nach diesen Kugeln auch in mir, aber ich war definitiv nicht bereit, sie dem alten Moraner zu stehlen, oder ihn dafür sogar ums Leben zu bringen. Ich würde auf jeden Fall dieses Gespräch mit ihm führen, dessen war ich mir sicher. Dieses Mal würde ich nicht davor zurückschrecken, und zur Not würde ich mich auch mit ihm anlegen müssen. Auf diese Art und Weise wollte ich die Kugeln nicht bekommen! Auf... gar... keinen... Fall!!!

Dafür unterhielt ich mich mit Sabine und Selena über die vielen Kugeln, und über die Möglichkeiten, die sich durch ihren Besitz ergaben. Die Heilerin fand das sehr aufregend und faszinierend, meinte aber gleich, dass

sie nicht unbedingt durch das Universum reisen und alle anderen Welten sehen wolle. Die Aufregungen des Waldmonds und Morags hätten ihr schon gereicht. Aber sie konnte sich durchaus vorstellen, dass einige andere Leute solche Reisen überaus faszinierend finden würden. Besonders hervorheben wollte sie Tar, Nelvin, Gryban und natürlich Egil... solange es schöne Frauen auf diesen Welten gab. ...oder schöne Äffchen, wie im Falle der Effels. Wir lachten. Sie fragte mich, ob ich es mir selbst vorstellen könnte, und ich geriet ins Grübeln. Einerseits war ich ganz zufrieden mit meinem derzeitigen Horizont. Andererseits waren die Geschichten, die ich in Gadlon gehört hatte, äußerst inspirierend gewesen. Ich hatte irgendwie Gefallen daran gefunden, mit fremden Leuten in Kontakt zu kommen, und den einen oder anderen Planeten konnte ich mir schon vorstellen, zu besuchen. Selena warnte aber vor den Gefahren. Sie selbst hätte auch viele andere Welten besucht. Und nicht jede Welt war so friedlich, wie Gadlon. Für sie waren schon die Orks in Lyramion der blanke Horror gewesen. Und der kleine Effel wurde gleich nach seiner Ankunft von den Wächtern umgebracht. Der hatte sich das Reisen zwischen den Sternen sicherlich auch anders vorgestellt... Sie hatte Recht! Es war eine dieser Entscheidungen, bei denen man gut abwägen musste, was man tat. Ich sagte: »Zunächst muss ich ohnehin Sally fragen, was sie sich vorstellen kann.« Dem hatte weder Sabine noch Selena etwas entgegen zu setzen.

Mir taten bereits die Füße weh, als wir endlich den Palast erreichten. Inzwischen war die Sonne aufgegangen, und es wurde schnell ziemlich heiß auf Morag. Also beeilten wir uns, die beiden Sandechsen hinter uns zu lassen, und betraten den Palast. Schon eigenartig, dass vor jedem Palast diese Echsen lauerten. Man konnte das Gefühl bekommen, dass sie nicht zufällig dort waren, sondern das Gebäude bewachen sollten. Andererseits könnte auch meine Theorie über den kühlespendenden Schatten stimmen... Da wir sie schlecht fragen konnten, beschäftigte ich mich nicht länger damit.

Eigentlich hatten wir uns bereitgemacht, um einmal mehr mit Magischen Wachen zu „spielen“, wie Egil treffend formulierte. Aber als wir dann sahen, was da auf uns zumarschiert kam, hatte ich ehrlich etwas Mühe zu verhindern, dass mir nach Thornahuun zum zweiten Mal die Pipi in die Hose läuft. Das, was da kam, war grün, ungefähr fünf Schritt groß, ging aufrecht auf zwei Beinen, hatte starke Krallen an den Füßen und den riesigen Händen, einen Echsenkopf und einen langen Schwanz. Ja, es war eine Echse... Aber eine große... sehr große Echse! Es war nicht weniger als ein ausgewachsener, großer DRACHE!!! Selena gab sofort Fersengeld und versteckte sich hinter mir. Ich hatte bereits draußen meine drei Zauber geladen, zog jetzt die Wurfaxt, musste jedoch heftig schlucken. Egil sagte lapidar: »Da wünsche ich mir doch den Hügelriesen zurück! Gegen dieses Ungetüm sind unsere Feuerdrachen nichts weiter als zahme, kleine Eidechsen!« Valdyn ließ ein dumpfes Grollen hören und sträubte das Nackenfell. Und als wenn wir alle noch nicht genug zittern und schlottern würden, jagte das Biest als nächstes eine Feuersäule durch unsere Gruppe, so dass wir uns gleich mal nach einer Wanderung in der heißen Mittagssonne zurücksehnten. Die Anti-Magie-Sphäre versagte, und wir wurden alle sechs geröstet. Oh, es war so schrecklich, daran gewöhnte man sich wahrlich nie! Wir alle schrieen gepeinigt auf, es roch nach verbranntem Fleisch und mir blieb aus mehreren Gründen die Luft weg. Ich sah Egil nach vorne rennen, und auf die Beine der Riesenechse einschlagen. Höher als bis zum Bauch kam er ja auch gar nicht. Der Drache versuchte nach dem Krieger zu schnappen, aber Egil reagierte gut, hieb ihm den Schild vor den Latz und zog ihm das Schwert über die Nase, dass der Drache nur so fauchte. Dann konnten auch Valdyn und ich wieder mitkämpfen und unsere Fernwaffen abfeuern. Egil knallte dem Ungetüm nun das Morag-Schwert in die Kniekehle, woraufhin es einknickte und zu straucheln begann. Und als der Krieger ein weiteres Mal in die Nähe des Kopfes kam, bohrte er dem Drachen sein Schwert direkt ins Hirn, woraufhin die Echse zusammenbrach und starb.

»Verdammt, was war das?«, fragte Egil in die entstandene Ruhe nach dem Sturm hinein. Valdyn teilte mit, dass es sich dabei um einen „Morag-Drachen“ handelte. Und so gute Werte, wie bei dieser Kreatur, hätte der Feline bisher bei keinem anderen Wesen gesehen. Sie waren echte Biester, und brandgefährlich in jeder Hinsicht. Dann fragte der Krieger Tar, ob er etwas herausgefunden hatte. Der Magier erwiderte, dass der Drache gegen Lähmung immun sei. Irritation und Schlaf würden hingegen funktionieren. Irritation hätte uns vor weiteren Feuerzaubern bewahrt, während Schlaf von unseren Attacken sofort wieder aufgehoben worden sei. Hier müssten wir uns unbedingt in Zukunft besser koordinieren, um einen Nutzen daraus ziehen zu können. Sabine fragte, während sie ein paar Brandwunden heilte, ob der Drache von S’Endar absichtlich hier eingesperrt worden sei, oder ob er nur zufällig in den Palast gestolpert war. Nein, an Zufälle glaubte bei uns keiner mehr... Natürlich hatte der Echsenpriester seine Hand im Spiel! Außerdem war es schon komisch, dass die Decke in diesem Palast wesentlich höher war, als in den zuvor betretenen Gebäuden.

Immerhin war der Weg nun frei, und wir konnten weitergehen. Leider währte die Freude darüber nur kurz. Erinnert sich noch jemand daran, was ich aus Luminors Turm erzählt habe? Dort schwang an mehreren Stellen ein Pendel mitten im Gang, und es war messerscharf und hätte gut und gerne die ganze Gruppe auslöschen können, wenn wir versucht hätten, uns daran vorbei zu quetschen. Herzlich willkommen zurück, oh große Gefahr, denn vor uns schwang nun ein ähnliches Pendel, wie wir es damals gesehen hatten. Da Tar nicht dabei gewesen war, erzählten Sabine und ich ihm die Geschichte mit wenigen Worten. Der Magier antwortete,

dass Selena ebenso wie in Luminors Turm nach einem Schalter zum Abschalten suchen könnte. Leider wirkte die Sylphe noch immer abwesend, so dass ich erst ihre Hand greifen und sie „aufwecken“ musste. Überrascht schaute sie mich an, und ich sagte ihr, sie solle mal versuchen, ob sie eine geheime Wand finden und das Pendel abschalten konnte. Schwerfällig setzte sie sich in Bewegung. Die Belastung durch die Einflüsse Morags schien mir stärker zu werden, und auch Sabine machte ein unglückliches Gesicht, als sie die Szene beobachtete.

Aber warum sollte sie allein suchen? Valdyn war bereits dabei, sie zu unterstützen, während Egil und ich die andere Seite absuchten. Schließlich wurde der Feline fündig, verschwand durch eine geheime Wand rechts neben der Gefahr und deaktivierte das Pendel. Der Weg war frei... oder doch nicht? Hinter einer Biegung versperrte uns ein weiteres Pendel den Weg. Dieses Mal war rechts auch keine Geheimwand vorhanden. Dafür konnte Sabine nun auf der linken Seite einen versteckten Miniraum finden und einen Hebel umlegen. Nicht viel später hatten wir erneut ein schwingendes Etwas vor Augen... Ich kürze das jetzt einfach mal ab. Insgesamt gab es sechs Pendel, und wir fanden abwechselnd rechts und links davon eine offene Wandstelle mit einem Hebel dahinter. Selbst Sabine begann zu lästern: »Nach dem fünften Pendel und dem fünften Hebel renne ich natürlich aus lauter Verzweiflung voll in das sechste hinein! Sehen wir eigentlich so bescheuert aus?« Egil bekam auch schon wieder Schnappatmung: »Genau so hält man wirkungsvoll Eindringlinge ab... Ich würde ja gar keine Hebel anbringen! Oder noch besser: Ich würde einen illusionären Boden zaubern. Wenn man ihn betritt, stürzt man in die Tiefe, und unten warten tausend Speerspitzen nur darauf, sich in den beknackten lyramionischen Eindringling zu bohren. Das wäre effektiv!«
»EGIL!!! Hörst du jetzt ENDLICH auf, den Echsen auch noch TIPPS zu geben??? Wenn die uns hier zuhören, und deine Pläne weitergeben, dann schaffen wir es nicht mehr heil nach Hause!«, rief ich empört.
»Schrei doch nicht so laut, Lunsi. Dich hören die Echsen ja noch eher als mich...!«

Bevor ich das Duell mit dem Krieger weiter ausfechten konnte, wurden wir unangenehm unterbrochen. Zwei... ja, ich sagte zwei... Morag-Drachen kamen brüllend auf uns zu. Noch bevor sie uns erreichen konnten, hatte Tar sie beide eingeschläfert. Sie standen einfach nur da und pennten. Wie toll! Was sollten wir jetzt mit ihnen machen? Ich hätte sie ja gern stehen lassen, aber wir mussten dann auf dem Rückweg wieder an ihnen vorbei. Und außerdem wollten wir hier übernachten, da durften wir keinen Drachen leben lassen. Also baten wir Tar um den Zauber Irritation, und dann hieß es schlicht und einfach: „Gib ihm...!“ Ein blutiges Handwerk, so ganz ohne Gegenwehr. Es behagte mir gar nicht, aber ich sah ein, dass es sein musste.

Ich sah über meine Schulter nach hinten, und stellte fest, dass Selena einfach nur da stand und eine Wand anstarrte, sich sonst aber nicht regte. Wie erstarrt stand sie da und reagierte auch nicht, als ich sie ansprach. Egil wurde darauf aufmerksam und fragte mich, was sie nur hat. Ich erklärte ihm, dass dieser seltsame Mond ihr Bewusstsein trübt und ihre Sinne vernebelt. Es sei nicht ihre Schuld, es sei nur dieser merkwürdige Ort. Ich nahm sie vorsichtig in die Arme und hielt sie fest. Siehe da, endlich kam wieder Leben in ihren Körper und sie reagierte ganz überrascht, so als wüsste sie gar nicht, wo sie ist. »Was ist passiert?«, fragte sie mich. Ich fragte zurück, woran sie sich erinnert, und sie sagte, dass sie gerade ein Pendel abgeschaltet hatte, und plötzlich hätte ich sie in die Arme genommen. Als ich auf die Überreste der beiden Drachen deutete, sagte sie nur »Oh!«, und fasste sich an den Kopf. Inzwischen hatte sie richtige Blackouts. Wenn so etwas im falschen Moment geschah, dann konnte es sehr gefährlich werden. Sabine kam nun ebenfalls hinzu und fragte, ob der Sylphe etwas fehlt. Egil erklärte sanft und geduldig, dass sie zunehmend häufiger unter Wahrnehmungsverlust leide, und dass Sabine sie am besten fortan immer an die Hand nimmt, um sie wach zu halten. »Eine gute Idee!«, stimmte die Heilerin zu und nahm sogleich Selenas Hand. Ich machte mir mehr und mehr Sorgen. Mir kam der Gedanke, dass sie sich möglicherweise auch in ihren Träumen von uns beiden verlor, und dass diese Träume in ihrem Kopf allmählich wahr werden würden... Ich wollte unbedingt mit Sabine darüber sprechen, aber im Moment war nicht der richtige Zeitpunkt dazu.

Valdyn und Tar waren schon ein wenig voraus gegangen, und dort warteten sie nun auf uns. Sie standen an einem Gang, an dessen Ende sich eine Gittertür befand. Und hinter der Tür konnte ich einen Moraner erkennen. Das musste S’Endar sein... wer auch sonst? Vorsichtig gingen wir auf die Tür zu, als plötzlich aus einer Ritze der Tür eine Energiescheibe herausgeschossen kam. Das alles ging so schnell, dass es nur wenige Sekunden dauerte. Die Scheibe flog etwa in einem Schritt Höhe über dem Boden. Valdyn und Egil reagierten blitzschnell. Der Feline sprang hoch in die Luft und glatt über die Scheibe hinweg. Egil warf mich zu Boden und lag auf mir drauf, als wollte er mich küssen... Tar hinter uns warf sich zur Seite weg und entkam. Und die beiden Frauen sahen nur noch, wie die Scheibe an die Wand klatschte und zerschepperte. Egil grinste mich nun an und erklärte mir leidenschaftlich: »Ich wollte dich immer schon gern mal flachlegen, mein Schatz!«, und machte ein paar Küsschen in die Luft. Daraufhin fingen wir beide an zu prusten und zu lachen, dass wir uns kaum noch einkriegen konnten... Unglaublich! Wenn uns die Scheibe getroffen hätte, dann hätte Sabine ein paar große Heilungen, vermutlich sogar Wiedererweckungen vollführen müssen. So war uns nur der Schrecken in die Glieder gefahren, und ließ uns jetzt hemmungslos lachen. Inzwischen hatte der Krieger mich

freigegeben, doch wir giggelten weiter. Als Sabine fragte, was so lustig war, erklärte ich ihr lachend, dass Egil mich gerade flachgelegt hatte! Sabine grinste, verdrehte aber die Augen und sagte: »Kinder!«

»Vielleicht können wir ja jetzt wieder ernst werden und uns mit dem Moraner dort hinten beschäftigen?«, fragte unser Magier leicht gereizt. Egil nahm vor ihm Haltung an und sagte gleich: »Jawohl, Boss! Wer hat den Schlüssel für die Tür?« Selena meldete sich, und ich war froh, ihre Stimme zu hören. Sie kam nach vorne und schloss die Tür mit dem Schlüssel auf, wobei allerdings merklich ihre Hand zitterte. Als die Tür aufschwang, sagte Egil schnell: »Denkt daran euch zu verteilen, je weiter, desto besser. Die Frauen nach außen!« Dann stürmten wir den Raum.

Dort wartete schon die Echse zusammen mit einem Drachen auf uns. S'Endar stand mit ausgesprochen finsterem Blick vor uns und grollte uns an: »Herzlich unwillkommen in meinem Palast! Es ist durchaus bemerkenswert, dass ihr meinen Fallen entkommen seid. Aber das hilft euch nicht viel, denn nun werdet ihr hier sterben!« Er vollführte eine magische Geste, und sofort waren wir von einem regelrechten Flammenmeer umgeben. Glücklicherweise hielt die Anti-Magie-Sphäre den Schaden von Egil, Valdyn und mir fern. Sabine war mit Selena zusammen draußen vor der Tür geblieben und bekam ebenfalls nichts ab. Nur Tar krümmte sich schon wieder am Boden und japste nach Luft. Doch bis dahin hatte er bereits den Drachen eingeschläfert und irritiert, so dass wir uns voll und ganz um den Moraner kümmern konnten. Egil rannte zu ihm hin, schleuderte ihm entgegen: »Deine lächerlichen Fallen haben uns nicht mal eingebremst, geschweige denn aufgehalten. Und sterben wird hier und heute nur einer, und das bist du!«, und dann ließ er einen Schlaghagel auf den Moraner niedergehen, der seinesgleichen suchte. Als eine Wurfaxt von Valdyn den Mann direkt am Hals traf, verlor er die Kontrolle über seinen Schutzschild, und der nächste Hieb von Egil schlitzte S'Endar der Länge nach auf. Danach war der Drache nur noch Formsache. Inzwischen war das Feuer verebbt, und Sabine war bereits dabei, sich um Tar zu kümmern. Der arme Kerl bekam auch wirklich alles ab... In den Taschen der Robe fand ich die kristallene Harfensaite, sowie den Schlüssel zum Palast von S'Trog. Das war's!

Bald machten wir uns auf den Rückweg zum Ausgang. Die Stimmung war ausgelassen und wirklich gut. Mehr als die Hälfte hatten wir geschafft. Wenn alles glatt lief, dann wären wir in drei Tagen hier fertig. Unsere einzigen Sorgen waren im Moment eigentlich Selenas Zustand, sowie die Frage, ob wir denn auch rechtzeitig kamen, um die Maschine zu stoppen. Für mich persönlich gab es außerdem zwei weitere Fragen zu klären, und darauf konnte ich kaum noch warten. Leider ergab sich für uns diesmal eine Schwierigkeit. Der Eingangsbereich war nämlich durch eine fünf Schritt lange, blutige Drachenleiche kontaminiert... Egil und Valdyn boten sich an, die Überreste des Drachen einfach aus dem Palast zu werfen, doch es blieb noch das Blut, und so richtig verspürte niemand Lust, dort zu campieren. Magische Wachen hinterließen wenigstens keine Rückstände... Also blieben wir in dem Bereich, wo wir die Pendel abgeschaltet hatten. Das musste genügen! Nur derjenige, der Wache halten durfte, der zog die Arschkarte, denn er musste immer wieder an der Drachenleiche vorbeigehen, um nach draußen schauen zu können...

Nach der gemeinsamen Verpflegung, der Waffenreinigung und ein wenig allgemeiner Plauderei, wollte Selena wieder losziehen, um das Fliegen zu üben. Sabine wollte sie begleiten, aber ich fing sie ab bevor sie gehen konnte. Wir zogen uns etwas abseits zurück, wo uns niemand mehr hören konnte, und dann sprach ich sie an. »Ich mache mir wirklich große Sorgen um Selena. Sie hat mir gesagt, dass sie zuletzt oft träumt...« Ich konnte einfach nie verhindern, dass meine Gesichtsfarbe bei solchen Themen ins Purpurne wechselte. »...sie träumt von Zärtlichkeiten zwischen ihr und mir.« So, jetzt war es raus!
»Ich weiß, Lunselin! Wir haben darüber schon gestern gesprochen. Stört es dich? Gedanken sind frei, und sie ist in einem Alter, in dem die beginnende Sexualität ein wichtiges Thema ist.«
»Das ist mir schon klar. Ich habe nichts dagegen! Wir haben alles geklärt, und sind beide zufrieden mit der Situation, so wie sie ist. Nur was ist mit ihren Blackouts? Ich möchte nicht, dass sie sich vielleicht in diesen Träumen verliert, und darüber den Blick auf die Wirklichkeit einbüßt...«
Sabine überlegte kurz, bevor sie antwortete: »Ich glaube nicht, dass diese Träume der Grund für ihre Blackouts sind. Ich denke vielmehr, dass es der Mond ist, der sie beeinträchtigt. So wie sie es beschreibt, passt es nicht zu Träumen oder einer fiktiven Realität.«
»Ich hoffe, du hast Recht! Ich wäre ungern für ihren Zustand verantwortlich!«, erklärte ich ihr.
»Ich bin mir ziemlich sicher, Lunselin. Oder hast du bei ihr Anzeichen für sexuelle Erregung gesehen?«
»...« Ich wusste nicht, was ich sagen sollte. Wirklich darauf geachtet hatte ich nicht, und ich war mir auch nicht sicher, wie ich es hätte erkennen sollen. Ich wusste zwar, wie mein Körper auf Erregung reagierte, aber...
»Lunselin! Du willst mir doch nicht weismachen, dass du zwar sämtliche Bücher über Monster, Heldentaten, Geschichte und Lyramionkunde gelesen hast, dich aber noch nie mit Mädchen und sexueller Erregung beschäftigt hast?«
Ich schätze, dass ich nun den dunkelsten Farbton erreicht hatte, zu dem meine Haut fähig war. Meine Wangen brannten wie Feuer... »Ich wurde in der Schule immer gehänselt, hatte keine Freunde und war mit meinem Selbstvertrauen so tief im Keller, dass ich eh dachte, ich würde niemals eine Freundin finden... Und unser

Lehrer war ziemlich verklemmt und wurde schon von einigen Jungs angehauen, er solle ihnen lieber mal beibringen, wie man Mädchen verwöhnt. Hat er aber nicht...«, versuchte ich mich an einer Entschuldigung.
»Dann solltest du das schnell nachholen, denn du wirst das Wissen brauchen, wenn du bald fest mit Sally zusammen bist. Und du kannst wirklich versuchen damit aufzuhören, dich ständig zu schämen, wenn es um Sex geht. Die Sexualität ist ein wesentlicher Bestandteil des Lebens, Lunselin, und ist etwas, mit dem du dich auseinandersetzen solltest, wenn du eine Freundin hast.«
»Hast du dich denn viel damit beschäftigt?«, fragte ich nun. »Du hast gesagt, dass du nur einmal einen Freund hattest und dich sonst immer zurückgehalten und in die Arbeit gestürzt hast.«
»Das stimmt. Ich hielt es für wichtiger und habe sicher einiges verpasst. Doch zumindest in der Theorie wusste ich schon mit dreizehn Bescheid. Es gehörte zur Heilerausbildung und war genauso ein Thema, wie alles andere, was mit dem menschlichen Körper zu tun hat. Ist natürlich blöd, wenn selbst Lehrer das Thema lieber meiden, anstatt es vernünftig zu lehren.«
»Könntest du nicht vielleicht...«, fing ich an, brach den Satz jedoch schnell wieder ab.
»Was? Deine Lehrerin sein?«, fragte Sabine lauernd. Sie schien einen Moment lang zu überlegen und schaute mich dabei ganz genau an. »Nun, warum nicht, Lunselin! Wir haben ja gerade nichts anderes zu tun. Aber wenn ich herausfinde, dass du mehr weißt, als du zugeben möchtest, und du mich beschwindelt hast, nur damit ich mit dir darüber rede und mich zum Affen mache, dann versohle ich dir den Hintern, klar?«
»Ist klar. Sowas würde ich auch nicht machen. Ich schäme mich ja eh schon, danach zu fragen...«
»Solltest du aber nicht...«

In den folgenden zwei Stunden brachte Sabine mir alles bei, was es über den weiblichen Körper, über Sexualität und über den Geschlechtsverkehr an sich zu wissen gibt. Natürlich war der Unterricht zu einhundert Prozent theoretischer und unverfänglicher Natur. Am Ende war ich mir erstens sicher, dass ich mich bei Sally nicht mehr anstellen würde, wie der erste Mensch, und zweitens war mir klar, dass Selena zwar bei unserem Gespräch mit den zwei langen Umarmungen leicht erregt war – mir war aufgefallen, dass sich ihre Brustwarzen hart unter ihrer Kleidung anfühlten und ihre Pupillen erweitert waren – dass sie während unserer Reisen aber keinerlei Anzeichen dafür zeigte. Und Sabine war ebenfalls nichts Entsprechendes aufgefallen. Wenn der Sylphenkörper ebenso auf Erregung reagierte, wie der menschliche Körper, dann war das Ergebnis eindeutig negativ!

Ich dankte Sabine für die Lehrstunde, und während sie zu Selena ging, zog ich mich zu den Jungs zurück. Natürlich blieben mir einige Kommentare nicht erspart. Egil fragte zum Beispiel, was wir solange getrieben hätten. Er hatte schon gedacht, dass ich lieber Sabine anstatt ihn selbst flachgelegt hätte... Und Valdyn konnte sich nicht verkneifen, mich zu fragen, warum ich mich mit Sabine über Sex unterhalten hätte. Verdammt, der Feline hatte so gute Ohren... wären wir besser noch ein wenig weiter weggegangen. Nun war Egil aber Feuer und Flamme und wollte alles wissen. Röter als eine überreife Tomate sagte ich ihm, dass ich ein paar Fragen wegen meiner Zukunft mit Sally gestellt hatte, da „mein Sexualkundeunterricht viel zu viele Fehlstunden gehabt hätte“. Und hatte ich schon damit gerechnet, dafür weiteren Hohn und Spott einzusammeln, wurde ich positiv überrascht, denn Egil zollte mir Respekt dafür, dass ich mit Sabine darüber reden konnte. Er selbst hätte alles zu dem Thema von den anderen Zöglingen im Haus der Trainer, sowie von gleichaltrigen oder älteren Kindern... Jungs gelernt. Nie wäre es ihm in den Sinn gekommen, ein Mädchen oder sogar eine reifere Frau danach zu fragen. Ich sagte, dass er von Sabine noch eine ganze Menge lernen könnte, wenn er sie nur auf höfliche Art und Weise fragte...

Aber es gab ja noch ein anderes Thema, über das ich reden wollte. Tar saß etwas abseits und meditierte wieder, und ich rang mit mir, ob ich ihn dabei stören durfte. Als ich mich gerade dazu entschlossen hatte, es zu riskieren, passierte aber etwas, das mich nachhaltig ablenkte und mich meinen Plan verwerfen ließ. Ich hörte das freudige Jauchzen Selenas schon, bevor ich sie sehen konnte. Als meine Augen sie fanden, da schwebte sie fünf Schritt hoch über dem Boden und flog geradewegs auf uns zu. Kaum war sie gelandet, zog sie mich auf die Beine, nahm mich ganz fest in die Arme und flüsterte mir mit Tränen in den Augen ins Ohr: »Ich kann wieder fliegen! Ich kann endlich wieder fliegen!« Ich drückte sie an mich und sagte ihr, wie sehr ich mich für sie freue. Dann löste sie sich von mir und nahm Egil ebenso fest in die Arme. Der kannte das noch gar nicht von ihr und wusste nicht recht, wie fest er die Umarmung erwidern durfte. Von Egil aus stürzte sie sich Valdyn in die Arme. Der Feline schnurrte ihr sanft »Herzlichen Glückwunsch, meine Kleine!« ins Ohr. Inzwischen war Tar von seiner Meditation aufgestanden, und das hätte er besser nicht tun sollen, denn auch er wurde freudig umarmt und mit ein paar Tränchen besprenkelt, was er aber ganz gelassen hingenommen hat. Nun kehrte auch Sabine zurück und strahlte glücklich und zufrieden. Selena konnte fliegen! Jetzt mussten wir nur noch nach Lyramion zurückkehren, und sie wieder lernen, die Barrieren zwischen den Welten zu durchdringen, dann wäre alles wieder so, wie es sein sollte!

Bald darauf legten wir uns hin. Ich für meinen Teil schlief völlig erschöpft ein. Ich dachte noch lange an das Gespräch mit Sabine zurück. Sie schämte sich wirklich überhaupt nicht, wurde nicht mal ansatzweise rot. Irgendwann wollte ich das auch schaffen! Schon seltsam, dass ich in den letzten 45 Tagen so viele Abenteuer

überstanden hatte, mich aber ein so banales Thema immer an den Rand des Verglühens bringen konnte. Nach langer Zeit träumte ich mal wieder so richtig ungestört von Sally und malte mir die vielen schönen Dinge aus, die ich in der Zukunft mit ihr erleben würde... Ich hatte an diesem Tag sehr viel Inspiration erhalten!

TAG 46: Der Palast des S'Trog... Ein Hort der Illusionen

Mit dem Erwachen begann die gleiche Prozedur, wie an jedem Tag! Habe ich alles schon einmal erzählt und würde an dieser Stelle sicherlich langweilen. Einzig erwähnenswert ist, dass Selena vor Aufregung kaum Schlaf gefunden hatte, und schon weit vor der Zeit wieder auf den Flügeln war. Sie flatterte munter durch die Gänge und übte fleißig das Fliegen. Nach Verlassen des Palasts fragte ich sie, ob sie vom Fliegen nicht müde werde. Doch schon, antwortete sie, aber nach so langer Zeit sei es für sie eine echte Lust es wieder zu können. Außerdem bedeutete das, dass ihre Flügel endlich kräftig genug waren, um auch die notwendige Magie aufbringen zu können, damit sie durch die Welten reisen konnte. Sie war sich sicher, dass sie es nach Hause schaffen würde. »Hast du es schon versucht?«, fragte ich sie hoffnungsvoll. Sie antwortete: »Noch nicht. Das werde ich auch erst auf Lyramion versuchen. Ich weiß nicht, was an der Stelle, wo Morag sich befindet, in anderen Welten geschieht. Da warte ich lieber noch ein wenig...«

Während unserer Reise zur Stadt S'Angrila hob Selena immer mal wieder ab und flog über uns hinweg. Egil ließ sich derweil mit Sabine zurückfallen, und fragte sie leise, ob er vielleicht auch die eine oder andere Frage zum Thema Sexualität stellen dürfe. Die Heilerin meinte, wenn es ehrliche, ernstgemeinte Fragen wären, dann dürfe er sie gerne stellen, und sie würde sie nach bestem Wissen beantworten. Nur sei jetzt gerade ein schlechter Zeitpunkt dafür. Das sollte lieber in Ruhe und unter vier Augen geschehen. Valdyn schnurrte vergnügt, sagte aber nichts weiter dazu.

Bevor wir die Stadt erreichten, riefen wir die Sylphe zur Ordnung. Da Moraner im Allgemeinen nicht fliegen, sollte sie nun für eine Weile darauf verzichten, um unsere Tarnung nicht zu gefährden. Das machte sie gern, und es tat ihren unglaublichen Glücksgefühlen keinen Abbruch. Dann betraten wir die leere Stadt und gingen zu unserem Luftschiff. Sabine meinte: Da wir alle einige Brandflecken und Ruß abbekommen hatten, könnten wir vielleicht das Wasser aus einem der Fässer zum Waschen nutzen. Tar war nicht begeistert von dem Vorschlag, denn er wollte das Wasser nicht verschwenden, während die Moraner verdursteten. Nachdem Egil ihm in Erinnerung rief, dass unser Wasser ohnehin nicht für die Moraner als Trinkwasser taugte, war er dann einverstanden. Wir rollten gemeinschaftlich ein Fass in einen kleinen Raum, den wir fortan zum Waschraum erklärten. Jeder bekam fünfzehn Minuten Zeit, um sich von Staub, Sand, Schmutz und Ruß zu befreien. Alle nutzten die Zeit, selbst Valdyn führte eine ausführliche Katzenwäsche durch, und in der Zwischenzeit fanden Egil und Sabine auch die Zeit, um ein paar seriöse, wichtige Fragen zu klären.

Etwa 90 Minuten später brachen wir wieder auf und verließen das Luftschiff mit prall gefüllten Mägen und Wasserflaschen. Auf dem Weg hinaus aus der Stadt hatte ich das unbestimmte Gefühl beobachtet zu werden, konnte es aber nicht weiter definieren, und vergaß es auch prompt, als wir uns auf dem Weg zum nächsten Palast befanden. Leider hatte es sich inzwischen zugezogen, und Wolken verhinderten die Sicht auf den Sternenhimmel. Ich fragte mich, ob man den Heimatstern von Ontaflareth oder von Prokyon von hier aus sehen konnte. Den Erstgenannten wohl eher, schließlich sollte er ja in unmittelbarer Nachbarschaft von Lyramion sein. Was auch immer das in den unendlichen Weiten des Weltalls bedeutete...

Nach weiteren drei Stunden Fußmarsch erreichten wir schließlich den Palast. Den Drachen, der vor dem Gebäude auf uns wartete, ließen wir einfach schlafend zurück. Sofern er keine Türen öffnen konnte, würde er uns nicht mehr behelligen. Auch im Palast selber erwarteten uns zwei Riesenechsen, aber Tar war einfach zu schnell und zu mächtig, so dass wir sie gefahrlos erledigen konnten. Ärgerlich war nur, dass sie einmal mehr den Eingangsraum blockierten. Dann mussten wir eben wieder woanders schlafen, nachdem die Schlacht geschlagen war.

Wir erreichten das Ende eines langen Gangs und stießen auf eine erneute Falle. Es gab drei Wege: Links, rechts oder geradeaus. Dummerweise waren alle drei Wege von schwingenden Pendeln versperrt. Wir suchten die ganze Umgebung vom Eingang bis hin zu dieser Kreuzung nach illusionären Wänden ab, konnten aber keine finden. Egil pfiff durch die Zähne: »Nicht schlecht! Sieht so aus, als hätte dieser Echsenkopp etwas aus dem Versagen der anderen gelernt!« Wohin jetzt? Es war dann meine Idee, mal mit einem langen Gegenstand zu versuchen, ob wir eins der messerscharfen Pendel anhalten konnten. Zu diesem Zweck haben wir Valdyns Brechstange auserkoren, denn sie bestand aus Eisen und würde schon nicht von dem Pendel zerstückelt werden, wie unsere weichen Körper. Also dann. Valdyn nahm die Stange und hielt sie vorsichtig gegen das Pendel. Rechts geprüft... Klong! Geradeaus geprüft... Klong! Links geprüft... Nichts? Das Pendel

ging einfach durch die Brechstange hindurch! Sprich... es war gar nicht wirklich da, sondern es war nur eine Illusion! Der Weg war frei und wir konnten weitergehen. »Wie beknackt ist das denn? Für wie behämmert halten die uns eigentlich?« Egil äffte den Tonfall eines arroganten Moraners nach: »Die minderwertigen Trottel werden denken... Mist, alle Wege versperrt, wir gehen besser wieder nach Hause!«

Es wurde sogar noch besser: Hinter der Illusion fand Valdyn eine illusionäre Wand, und dahinter einen Hebel, mit dem er alle drei Pendel abschalten konnte. Egil war kaum noch zu halten: »Wenn man ohnehin von innen den Mist ein und ausschalten kann, wofür braucht es denn dann noch eine Illusion? Die spinnen, diese Moraner...!« Mir sollte es recht sein! Gut gelaunt gingen wir weiter und folgten diversen Gängen, bis wir in einen größeren Raum kamen. Valdyn hielt uns auf, und zeigte auf den Boden. Bei näherer Betrachtung sah ich, dass dort alles voller schlecht getarnter, kleiner Löcher war. Eine Falle, ganz sicher! Vermutlich war es eine Speerfalle, und wenn wir den Boden belasteten, dann würden die Speere uns durchlöchern. Und nun? Valdyn schlug vor, dass wir einen schweren Gegenstand an ein Seil binden und damit versuchen, herauszufinden, ob es einen sicheren Weg über die Platten hinweg gibt. Immerhin muss der Moraner ja auch noch rüberkommen. Tar fragte ihn, ob er eine weitere Illusion vermuten würde, und Valdyn bejahte schnurrend. Dann mischte sich aber Selena ein, die sich hier weitaus besser im Griff zu haben schien, als im Palast zuvor, und meinte, dass es bestimmt auf der anderen Seite einen Hebel geben würde, um alles abzuschalten. Und sie würde eben hinfliegen und danach suchen. Ein toller Plan! Da sie jetzt fliegen konnte, bot sich eine solche Strategie perfekt an. Sabine bat sie, auf jeden Fall vorsichtig zu sein, und dann flog die Sylphe gleich los. Egil wollte dennoch, dass Valdyn den Trick mit dem Seil ausprobiert, denn... »Wenn ich Moraner wäre, und nervtötende Eindringlinge abhalten wollte, dann würde ich die Falle von vorne herein abstellen. Wenn die Schlauberger dann nämlich den Hebel umlegen, stellen sie sich selbst die Falle und werden aufgespießt! He he!« Nicht schlecht, doch das setzte voraus, dass die Echsen wussten, dass einer aus unserer Gruppe fliegen kann und die Falle aktiviert. Für so pfiffig hielt ich sie nicht!

...und ich behielt Recht! Selena fand einen Hebel und änderte seine Stellung. Valdyn warf seine Spitzhacke auf die Bodenplatten, und es geschah nichts. Dann bestieg Egil vorsichtig die Platten, und es passierte ebenfalls nichts. Aber uns fiel auf, dass nach der Deaktivierung der Fallen ein Teil der Bodenlöcher verschwunden war. Sie waren nur eine Illusion gewesen, und damit hätten wir auch ohne Selena eine Chance gehabt, auf die andere Seite zu kommen. »Die haben echt nicht alle Latten am Zaun, diese Echsen!«, nörgelte Egil über die angeblich so fortschrittliche Rasse. Ich hingegen hielt sie einfach für viel zu arrogant!

Hinter einer Tür, die durch den passenden Schlüssel geöffnet wurde, stand S'Trog und wartete bereits zähneknirschend auf uns, gemeinsam mit zwei Hausdrachen. Während sich der Moraner noch seine Kapuze aus der Stirn schob, hatte Tar die beiden Drachen bereits ins Traumland geschickt, und während wir uns verteilten und der Echsenmeister sein Sprüchlein: »Ich, S'Trog, werde euch nun ein Ende bereiten! Es ist mir schleierhaft, wie die anderen Meister sich von Kreaturen wie euch besiegen lassen konnten. Aber jetzt ist Schluss mit eurer Einmischung!« aufsagte, marschierte Egil schon gemessenen Schrittes auf den Moraner zu. Dieser hob die Arme, und ein mörderischer Sturmwirbel erfasste die Gruppe. Valdyn, Tar und ich wurden von dem Wirbel erfasst und erst unangenehm durchgeschüttelt und dann in die Ecke geschleudert. Die draußen wartenden Frauen, sowie Egil blieben davon verschont. Der Krieger hatte die Echse nun fast erreicht und rief: »Was sagst du? Bist'n professionelles Arschloch, oder was?«, und deckte den hilflosen Moraner mit einem Schwerthagel ein, dem er nicht lange standhalten konnte. Die beiden Drachen waren danach nur Formsache, und wieder gehörte uns eine Harfensaite.

Während ich noch versuchte, meine Knochen zu nummerieren, und dabei dankenswerter Weise von Sabine unterstützt wurde, sammelte Selena schon den Schlüssel für den Palast von S'Kat ein. Außerdem kam Valdyn auf die Idee, auch den Morag Dart mitzunehmen, den S'Endar in den Händen gehalten hatte. Immerhin hätten wir zuhause einige Krieger, die diese Waffe gegen die Maschine einsetzen könnten. Ein guter Einfall, und so wanderte der Dart in Egils Rucksack. Tja, das war geschafft, und nun konnten wir uns auf den Rückweg machen. Fünf dahin, zwei im Sinn! Ehrlich? Bisher war es nicht sonderlich schwer gewesen. Das eine oder andere Mal hatten wir etwas Glück gehabt, doch hatte ich mit wesentlich mehr Gegenwehr gerechnet. Scheinbar waren die Ratsmitglieder wirklich nicht davon ausgegangen, dass wir es überhaupt bis hierher schaffen würden. »Na da haben sie sich aber schwer getäuscht!«, sagte Egil genüsslich.

Wir schlugen ein Lager auf und führten die üblichen Handlungen aus. Und noch bevor wir damit fertig waren, schnappte ich mir Tar unter vier Augen und begann das überfällige Gespräch mit ihm.
»Was liegt dir auf dem Herzen, Lunselin?«
»Ich habe mir Gedanken darüber gemacht, was ich im Turm von S'Krel gehört und gesehen habe. Da war so ein Funkeln in deinen Augen...«
Tar unterbrach mich: »...voller Begierde? Natürlich! Ich habe dir gesagt, dass ich den Weltenteleporter gern studieren würde, und dieser Mann hielt den Schlüssel... nein, sämtliche Schlüssel dafür in den Händen. Meine Zukunft war keinen Schritt entfernt und zum Greifen nah, verstehst du?«

»Aber wir können doch nicht... Ich dachte, du...« Ich fing an zu stammeln, denn ich hatte plötzlich etwas Angst davor, den Vorwurf laut auszusprechen. Zu lebhaft erinnerte ich mich der Blitzattacken des Magiers.
»Was? Du dachtest, dass ich den alten Kerl umbringe und die Kugeln stehle?« Ich hatte den Eindruck, als loderte plötzlich ein unnatürliches Feuer in seinen Augen. Er fixierte mich und ich fürchtete, jeden Augenblick in tausend Scherben zu zerspringen. Doch dann wandte er den Blick ab... »Glaub mir, es gab Zeiten in meinem Leben, da hätte ich keine Sekunde gezögert. Als junger Magier hätte ich ihm die Kugeln augenblicklich entrissen, da wollte ich nur Macht, Macht und noch mehr Macht. Als Lord Tarbos hätte ich den Echsenmann wieder und wieder in kleinste Streifen geschnitten und mich in seinem Blut gesuhlt, nur um danach mit den kleinen Kügelchen Murmeln zu spielen, ebenso beiläufig, wie man als Gott des Chaos eben mit anderen Planeten Murmeln spielt.« Der Magier drehte den Kopf weg und spuckte aus. Dann sagte er mit einer Stimme, die pure Selbstverachtung ausstrahlte: »Diese Zeiten sind vorbei! Ich bin kein junger Magier, und erst recht kein Chaosgott mehr!« Einen Moment lang schwieg er, dann fuhr er etwas versöhnlicher fort: »Ich bin Tar, der dunkle Magier. Ich habe geschworen, persönlichen Interessen zu entsagen und mich ganz um Lyramion zu kümmern. Ich möchte die Welt retten und versuchen, wenigstens ein Prozent des Schadens wieder gutzumachen, den ich angerichtet habe. Deshalb will ich den Weltenteleporter studieren! Ich habe das Gefühl, dass Lyramion von den anderen Völkern sehr viel Gutes lernen könnte. Darum begehre ich die Kugeln.«
Mir tat es inzwischen leid, dass ich ihn mit den Vorwürfen konfrontiert hatte. Dieser Mann hatte mehr als genug durchgemacht und seit seiner Befreiung ausschließlich Gutes getan und sich für unsere Sache aufgeopfert. Wann fing ich endlich an, ihm zu vertrauen?
Als hätte er meine Gedanken gelesen, sagte er: »Ich wundere mich nicht darüber, dass du mir nicht vertraust, Lunselin! Manchmal vertraue ich mir selbst nicht einmal, denn viel zu viel ist geschehen. Als ich die Kugeln sah, hätte ich beinahe die Kontrolle über mich verloren, und ich konnte mich gerade eben noch beherrschen. Der alte S'Krel weiß gar nicht, wie knapp er mit dem Leben davon gekommen ist. Du hast dich nicht getäuscht, als du das beobachtet hast! Ich bin gefährlich, und leider nicht immer nur für unsere Feinde!« Er schluckte schwer. »Doch meine Meditation und mein unbedingter Wille, Gutes zu tun, halfen mir diesem Drang zu widerstehen. Und ich will, dass es so bleibt! Ich will ein würdiges Mitglied deiner Gruppe bleiben. Ich will dein, und euer aller Vertrauen gewinnen.«
»Danke Tar! Ich kann mir gar nicht ausmalen, wie du dich fühlen musst. Es muss schrecklich sein, einen solchen Albtraum abzuschütteln.«
Er lachte freudlos auf. »Albtraum? Schön wäre es, wenn es nur ein Albtraum wäre, denn dann könnte ich einfach aufwachen. Doch ich habe Chaos, Leid, Tod und Verwüstung über Lyramion gebracht. Meine jetzigen Taten sind nur ein einzelner Wassertropfen im heißen Sand von Morag. Was soll ich tun, wenn unser Abenteuer vorbei ist? Was tue ich, wenn Lyramion gerettet ist? Ihr werdet als Helden gefeiert, aber ich werde weiterhin verachtet, für das, was ich war und was ich tat. Zu Recht! Du kannst nichts daran ändern, selbst die Fürsprache aller Beteiligten an unserer Mission, einschließlich der Zwerge, könnte daran nichts ändern. Ich werde verachtet, und das ist richtig so!«
Ich suchte nach Worten, während Tar eine Pause machte. Dann fuhr er fort: »Weißt du, wo ich nicht verachtet werde? An Orten, wo man mich nicht kennt. Ich kann auf Morag bleiben und den Echsen hier bei den Verhandlungen helfen, ihnen einen Deal mit Lyramion schmackhaft machen. Ich kann auf dem Waldmond in Dor Grestin helfen, könnte die Mine von den Tornaks befreien, das Zwergenvolk beschützen. Oder ich könnte mit Hilfe des Weltenteleporters auf die Suche nach neuen Innovationen für Lyramion, nach neuen Kontakten, neuer Technologie gehen. Vielleicht gibt es da draußen ein Volk, das Wasser herstellen kann, und seine Technologie mit Morag teilt? Vielleicht gibt es Völker, die uns helfen könnten, unsere Ernteerträge zu steigern? Und *ich* könnte mich auf die Suche danach machen, und auf diesem Wege hoffentlich mehr als ein Prozent meiner Schuld begleichen. Und daher, Lunselin, brauche ich dringend diese Schlüsselkugeln.«
Er warf mir einen entschlossenen Blick zu. Ich suchte schon wieder nach Worten, wollte klarmachen, dass ich keine gewaltsame oder diebische Lösung dulden würde...
Tar schien meinen Konflikt zu bemerken. »Keine Sorge, Lunselin! Ich werde sie ihm nicht stehlen... ich werde sie eintauschen, einen fairen Handel mit ihm eingehen!«
»Aber wie? Was willst du tauschen?«, fragte ich ihn.
»Wasser!«, sagte Tar. »Wasser, sowie eine Perspektive für die Zukunft.«
»Und woher nimmst du das?«, erkundigte ich mich neugierig.
»Selena hat mir gesagt, dass in der Taverne der Stadt jemand erzählt hätte, die hohe Ratsechse hätte Wasser im Überfluss, doch lasse er jeden umbringen, der davon trinkt. Nun, wenn wir mit ihm fertig sind, dann stellt das kein Problem mehr dar. Erstens werde ich S'Krel mit so viel Wasser versorgen, wie unsere Wasserflaschen fassen können. Zweitens werde ich vor unserer Abreise dafür sorgen, dass alle Einwohner S'Angrilas dort ihren Durst stillen können. Und drittens werde ich vorschlagen, S'Krel in den neuen Morag-Rat zu wählen. Dann kann ein weiser Moraner wie er das Volk führen und womöglich antike Technologien wieder aufleben lassen! Als Gegenleistung verlange ich nur die Kugeln und biete ihm an, sie mit ihm zu teilen und von ihm ausgewählte Wissenschaftler auf meine Reisen mitzunehmen. Ich denke, dieser Handel sollte fair sein.«
Das verschlug mir glatt die Sprache. Ein guter Plan... aber auch gefährlich. »Wenn wir uns als Bürger Lyramions zu erkennen geben, könnten wir große Probleme bekommen«, sagte ich zu ihm.

Tar wiegelte ab: »Wir geben ihnen Wasser! Wir geben ihnen, was der Rat ihnen nicht in hunderten Jahren geben konnte oder gar wollte. Wir lösen den aktuellen Mangel und versprechen für die Zukunft weitere Hilfe. Außerdem haben wir den Rat gestoppt. Hast du schon einen einzigen positiven Kommentar über den Rat gehört? Jeder Moraner hasst den Rat, und wir haben ihn beseitigt. Warum sollten sie uns noch angreifen wollen?«
Darauf wusste ich keine wirkliche Antwort mehr... Schließlich stimmte ich seinem Plan zu, überredete Tar aber dazu, dass wir dieses Vorgehen mit Egil, Sabine, Valdyn und Selena absprechen und uns als ganze Gruppe darum kümmern. Der Magier war sofort einverstanden und meinte, ohne dieses Gespräch hätte er uns seinen Plan spätestens nach der Beseitigung von S'Lorwin und dem Fund seines geheimen Wasserreservoirs selbst offenbart. Das reichte mir völlig! Von nun an betrachtete ich den Magier endgültig als Freund!

Wir setzten uns alle zusammen und erörterten den neuen Plan. Es gab die eine oder andere kritische Meinung dazu, oder Dinge, die es zu bedenken galt. Zum Beispiel war sich Sabine nicht sicher, ob die Oberhäupter Lyramions diesem Deal überhaupt zustimmen würden, nachdem die Moraner das Wasser hatten stehlen wollen. Aber wenn wir ihnen klar machten, wie groß die Not der Moraner war, dann hätten wir vielleicht eine Chance. Valdyn meinte, dass wir mit sechs vollen Wasserflaschen wohl kaum die ganze Stadt überzeugen könnten. Egil meinte, wir hätten immerhin sieben Flaschen, wenn wir uns von S'Krel die Flasche zurückholten. Doch Tar sagte, wir hätten dann die Koordinaten von S'Lorwins Wasserreservoir. Das wäre viel wichtiger als sämtliche Flaschen unserer Gruppe. Dann könne sich jeder Moraner selbst holen, was er braucht. Schließlich einigten wir uns darauf, es zu versuchen. Wenn wir schon mal hier oben waren, dann konnten wir den Umsturz und den Beginn von Beziehungen zwischen unseren beiden Welten auch gleich selbst ins Leben rufen.

Das war es für diesen Tag! Ziemlich aufgeregt legten wir uns hin und blickten voller Optimismus und Tatendrang in die Zukunft. Vielleicht würde ich tatsächlich eines fernen Tages einen kleinen Effel sehen, von ihm lernen, und sein weiches Fell streicheln...

TAG 47: Der Palast des S'Kat... Ein Lyramionischer Zoo

Voller Euphorie stand ich auf, um Wache zu halten. Egil hatte mich geweckt, und ich ging meinen Pflichten nach, die darin bestanden herumzusitzen, hin und wieder den Blick schweifen zu lassen, und ab und zu mal nachzusehen, ob es draußen schon dunkel wird. Dafür musste ich stets an den Drachen vorbei, was mir gar nicht behagte. Bald gesellte sich Selena zu mir, die noch immer mit weniger Schlaf auskam, und daher früh munter wurde. Sie begrüßte mich mit: »Es ist Zeit für unsere tägliche Umarmung, Liebling!« Beim letzten Wort zuckte ich ein wenig zusammen, ihr schelmisches Lächeln machte mir aber allzu deutlich, dass sie mich nur aufs Korn nehmen wollte. Dennoch nahmen wir einander in die Arme und hielten uns für eine Minute fest, trennten uns dann mit einem Küsschen auf die Wange voneinander. Heimlich schaute ich nach, ob sich ihre Brustwarzen versteift hatten, konnte jedoch nichts entdecken. Allerdings spürte ich eine Reaktion meinerseits, weshalb ich mich sofort hinsetzte, um der Diebin nichts davon zu verraten. Wir plauderten leise miteinander, und sie erklärte mir unter anderem, dass sie sich wesentlich besser fühlte, seitdem sie wieder fliegen konnte. Zwar spürte sie den Einfluss des Mondes weiterhin, aber er schien nun nicht mehr so viel Macht über sie zu haben. Es freute mich sehr, das zu hören. Und sie freute sich, dass wir so viel Gutes taten! Wir hatten den Zwergen Hoffnung gegeben, hatten für Valdyn einen Weg nach Hause gefunden, und halfen nun vielleicht sogar den Moranern, sofern sie unsere Hilfe wollten und zuließen. Und nebenbei retteten wir auch noch Lyramion vor dem Untergang. Sie war froh und stolz darauf, zu unserer Gruppe zu gehören und uns alle kennengelernt zu haben. Vor allem mich...

Bald darauf verschwand die Sonne unter dem Horizont und die Dämmerung begann. Sofort weckten wir die anderen, und wenig später waren wir schon wieder auf dem Weg. Tar kündigte erneut den Umweg über S'Angrila an, und so durften wir nach Herzenslust unsere Bäuche mit Wasser füllen und die Vorräte verbrauchen. Während der Reise sprach Egil mich an und sagte zu mir: »Ich stelle dir jetzt eine Frage, Lunselin und bitte dich, mir genau zu sagen, was du darüber denkst, was du fühlst und was dein Herz dazu sagt...« Oh je... Ich fürchtete sehr, dass es nun wieder um Schlüpfrigkeiten, Zweideutigkeiten oder schlichtweg um Mädchen gehen würde, und ich gleich die Dunkelheit Morags mit meinem leuchtend roten Kopf erhellen würde. Zu meiner Überraschung fragte Egil mich etwas völlig anderes: »Ist das Volk von Morag gut oder böse?«
Ich dachte kurz darüber nach und begann dann zu erzählen, was ich darüber dachte: »Ich glaube, dass die Moraner wie wir sind. Ein einfaches Volk, das nur in seiner Entwicklung höher und weiter ist, als wir. Wie bei uns sehe ich auch unter ihnen gute Echsen und böse Echsen. Wir haben ja auch schon gute und böse Menschen getroffen... Ich glaube, die Moraner haben in der Vergangenheit die eine oder andere falsche Entscheidung gefällt und damit ihre eigene Existenz bedroht. Und sie haben den falschen Rat gewählt, denn der ist definitiv böse! Oder vielleicht haben sie auch gar nicht gewählt, sondern die Bösewichte haben sich

selbst zum Rat aufgeschwungen. Aber selbst unter ihnen gab es zumindest einen Guten, nämlich S'Riel. Du siehst, ich kann nicht schwarz oder weiß sagen. Wie bei uns Menschen sehe ich viele verschiedene Grau-Schattierungen.«
Egil meinte, er sei erleichtert das zu hören. »So ähnlich habe ich die Lage selbst auch eingeschätzt. Doch ich konnte nicht umhin mich gestern Abend zu fragen, was eigentlich geschieht, wenn Morag und Lyramion ein Abkommen miteinander treffen, dadurch der Wohlstand Morags zurückkehrt und die Echsen irgendwann beschließen, dass sie uns nicht mehr brauchen... Ich wollte eigentlich keine neue Bedrohung für unsere Welt heraufbeschwören.«
»Schon klar!«, sagte ich. »Aber was geschieht, wenn die dankbaren Moraner das Abkommen erfüllen, und irgendein neuer Herrscher Lyramions plötzlich denkt: „Ach, die Echsenschlaffis bemuttern wir nicht länger. Wir machen sie platt, holen uns ihre Schätze und behalten unser Wasser selbst! Muaha ha ha!" Was dann? Es gibt auf beiden Seiten Unwägbarkeiten. Ich denke, ein brüchiger Frieden ist besser als Leid oder Krieg.«
»Alles andere hätte mich auch schwer enttäuscht, mein Freund«, sagte er und klopfte mir auf die Schulter. »Aber ich sehe das ganz genauso wie du. Ich finde, wir sind auf einem wunderbaren Weg! Übrigens: Wenn du mal eine Verkleidung als Bösewicht ausprobieren möchtest, dann nur Mut. Die passende Stimme hast du bereits drauf!« Dann lachten wir und beeilten uns, zu den anderen aufzuschließen.

Inzwischen war uns die Stadt S'Angrila bestens vertraut, und so hatten wir kein Problem damit, unser Luftschiff zu erreichen, auch wenn ich mich aus irgendeinem Grund seltsam beobachtet fühlte. Wir genehmigten uns einen kleinen Imbiss, füllten unsere Wasserflaschen und die Bäuche auf, wuschen uns oberflächlich ein wenig, und machten uns danach wieder auf den Weg. Als wir gerade den Flugschiffhangar verlassen wollten, stellte sich uns plötzlich ein Moraner in den Weg. Er nahm die Kapuze ab und hob drohend die Hand, als wir uns näherten. »Halt! Keinen Schritt weiter! Mein Name ist S'Rokkon und ich habe euch beobachtet. Jede Nacht schleicht ihr hier herum! Was macht ihr hier? Warum habt ihr keine Grauflecken, wie wir anderen? Ihr bunkert doch heimlich Wasser? Händigt es mir aus, oder ich erzähle überall, was ihr hier treibt!«
Tar übernahm gleich das Kommando. »Mein Name ist S'Tar und das sind meine getreuen Gehilfen. Wir kommen aus S'Korrol und sind reisende Forscher und Wissenschaftler. Um die Hitze aushalten zu können, reisen wir nur nachts, das hast du sehr gut bemerkt. Wir haben ein paar Dinge in der Gegend zu tun und werden in einigen Tagen nach Hause zurückkehren.«
S'Rokkon machte den Mund auf und wieder zu, schien zu überlegen. Dann sprach er aber gleich weiter. »Was genau macht ihr hier im Flugschiffhangar? Ihr kamt doch gerade aus einem Luftschiff? Wo kommt ihr wirklich her? Wieso habt ihr so viel Wasser? Und warum teilt ihr es nicht mit den anderen, so wie es jeder vernünftige Moraner tun sollte?«
Egil verlor allmählich die Beherrschung und zischte: »Der stellt mir langsam zu viele Fragen...«
In diesem Moment hob Selena ab und flog über unsere Köpfe hinweg zum Ausgang des Hangars und versperrte dem Moraner den einzigen Fluchtweg. Valdyn reagierte daraufhin ebenfalls, huschte ein paar Schritte vor, packte S'Rokkon am Arm und stellte sich auch zwischen ihn und dem Ausgang.
Der war fürchterlich erschrocken und stammelte: »Wer seid ihr? WAS seid ihr? Ihr seid keine Moraner! Wo kommt ihr wirklich her? Ich werde...«
Egil zog nun sein Schwert und kam auf die Echse zu. »Welchen Teil von „stellt zu viele Fragen" hast du nicht verstanden? Pass jetzt gut auf und beantworte eine meiner Fragen... Magst du den Morag-Rat?«
Ich sah dem Moraner an, dass er Angst bekam. Panisch stammelte er: »Seid ihr für den Rat unterwegs?«
Egil schüttelte den Kopf: »So funktioniert das nicht! Du kannst eine Frage nicht mit einer Gegenfrage beantworten. Magst du den Morag-Rat und wie stehst du seinen Taten gegenüber? Und jetzt... Antworte!!«
»Nein... äh... also Ja... äh... die Taten sind... ähh. Bitte bringt mich nicht um!« Gehetzt sah sich der Moraner nach der Tür um, aber Valdyn und Selena standen ihm weiterhin im Weg. Er konnte nicht fliehen und resignierte.
»Hör zu!«, sagte Tar nun. »Wir sind zu sechst, du bist allein! Wir könnten dich jetzt in Streifen schneiden und heimlich verschwinden lassen, aber das ist nicht das, was wir wollen. Wir wollen dir helfen! Wir wollen S'Angrila helfen! Und wir wollen ganz Morag helfen! Möchtest du hören, was wir zu sagen haben, und was wir für euch tun könnten, oder möchtest du dich weiterhin wie ein Narr benehmen?«
»Ihr seid doch keine Moraner! Moraner können nicht fliegen!«, er deutete auf Selena.
Egil warf ein: »Oh, ein Schnellmerker vom Planeten „Langsam". Ihr seid so fortschrittlich, habt so viele Technologien erfunden, und könnt dennoch nicht fliegen.«
S'Rokkon begehrte auf: »Aber wir haben Flugmaschinen, die...«
»RUHE JETZT!!«, donnerte Tar und schaute dabei Egil an! Dann begann er von vorn: »Du hast recht, wir sind keine Moraner. Wir sind vom Planeten Lyramion. Unsere Namen sind Selena, Valdyn, Lunselin, Sabine, Egil und ich bin Tar. Der Morag-Rat ließ eine Maschine bauen, die das Wasser unserer Welt nach Morag schaffen soll. Wir sind hier, um das zu verhindern, denn wir wollen nicht, dass unsere Welt stirbt. Daher sind wir hier und beseitigen die hohen Räte eures Volks. Euer Ratsmitglied S'Riel hat uns geholfen, dass wir wie Moraner aussehen. Eigentlich wollten wir nur unsere Welt retten, doch es war S'Riels Wunsch, dass wir nach einer Möglichkeit suchen, um freundschaftliche Beziehungen zwischen Lyramion und Morag aufzubauen. Nachdem

wir vier Tage hier waren, und die Not deines Volks gesehen haben, wollen wir euch wirklich helfen. Es ist nicht unser Wunsch auch nur einen Moraner umzubringen, abgesehen von den hohen Räten.«

S'Rokkon schnappte noch immer nach Luft. Plötzlich weiteten sich seine Augen, und er japste: »Ich... ich erkenne euch jetzt. Ihr seid so was, das sie „Menschen" nennen.«
Tar antwortete: »Genau! Und hinter dir stehen eine Sylphe und ein Katzenmensch. Anscheinend wirkt S'Riels Zauber nur solange, wie man sich sicher ist, einen Moraner vor sich zu haben. Und nun sage mir: Stimmt es, dass der hohe Meister S'Lorwin ein Wasserbecken hat, dass er aber jeden umbringt, der davon trinken will?«
Der Moraner schaute verdutzt... »Ja, das habe ich gehört.«
»Was wäre, wenn wir S'Lorwin beseitigen und euch das Wasserbecken überlassen? Würde das S'Angrila helfen?«, fragte der Magier eindringlich.
»Beim Himmel über Morag, das würde vielen Moranern das Leben retten!«, antwortete S'Rokkon.
»Dann gib uns noch zwei Tage Zeit, dann gehört das Wasser euch! Wir schenken es euch! Und wir werden nach Lyramion zurückkehren und mit unserem eigenen Rat sprechen. Wir wollen dein Volk nicht leiden sehen und werden Gespräche über Wasserlieferungen aufnehmen, die deine ganze Welt retten könnten.«
Jetzt stand dem Moraner endgültig der Mund offen. »Das wäre wunderbar!«, schwärmte er.
Tar sagte: »Dann ist es nun deine Wahl und deine Entscheidung. Hilf uns, dann stirbt der Rat, aber beide Welten werden überleben. Oder verrate uns, dann lebt der Rat, aber beide Welten werden über kurz oder lang sterben. Was willst du tun?«
S'Rokkon dachte einen Moment nach. Dann schaute er in die Runde und sagte mit Bestimmtheit in der Stimme: »Ich will, dass ich lebe, dass Morag lebt und der Rat stirbt!«
Tar schien zufrieden: »So soll es sein! In einigen Tagen werden wir mit Wasser in die Taverne von S'Angrila kommen, und dort unsere Geschichte erzählen. Du kannst uns helfen, indem du unsere Geschichte bestätigst und dabei hilfst, dein Volk zu einer friedlichen Lösung zu überreden. Bekommst du das hin?«
»Sicher! Kein Problem, edle Lyramioner! Ich werde da sein!«, beeilte er sich zu sagen.
Nun warf ich ein: »Aber du darfst erst jemandem von uns erzählen, wenn wir wieder in die Taverne kommen, sonst wirst du alles ruinieren!«
»Das ist mir klar, edler Lyramioner. Niemand wird etwas erfahren, bis ihr kommt. Ich werde euch helfen!«
»Danke für dein Verständnis!«, sagte Tar nun.
»Bekomme ich dafür einen Schluck Wasser von euch? Wir sind schließlich jetzt Freunde, und ich würde so gerne einen Schluck trinken«, bettelte der Moraner uns nun an.
Tar erklärte: »Das geht leider nicht. Unser Wasser stammt vom grünen Waldmond, und es ist tödlich für dein Volk. Wir wollen dich nicht umbringen!«
S'Rokkon machte große Augen. »Vom Waldmond? Dann habt ihr die Zwerge getroffen? Bringt ihr sie zurück? Ich war immer dagegen, sie auszunutzen...«
Egil antwortete ihm: »Ja, wir werden die Zwerge zurückbringen, sobald wir Lyramion gerettet haben.«
»Toll!«, antwortete der Moraner. »Alles wird wieder gut! Dafür verrate ich euch auch ein Geheimnis. Hört her: Das Wasser vom Waldmond ist giftig für uns, aber nur, wenn wir es über eine lange Zeit zu uns nehmen. Es tötet langsam und schleichend. Es dauert viele Jahre, bis man daran stirbt. Vorher bekommt man Bauchschmerzen und wird immer schwächer. Aber wenn man nur für kurze Zeit davon trinkt, passiert gar nichts. Ich weiß das, weil ich mich mit den uralten Experimenten beschäftigt habe, die das Gift aus dem Wasser ziehen sollten. Ich dachte mir, dass wir heute möglicherweise mehr Wissen hätten, als früher. Ich habe meine Ideen dem Rat vorgetragen, doch sie warfen mich einfach raus und sagten, sie hätten eine bessere Lösung. *Ihr* seid die bessere Lösung! Sie stehlen euch *euer* Wasser! Schon damals waren viele einfachen Echsen dagegen. Kein Wunder, dass ihr auftaucht und böse auf uns seid.«
»Nicht auf euch... nur auf den Rat!«, sagte Sabine.
Tar sagte nun: »Hey! S'Rokkon! Schwöre mir beim Himmel über Morag, dass euch das Wasser nicht umbringt, wenn ihr es nur für kurze Zeit trinkt. Schwöre es mir bei deinem Leben!«
»Kein Problem, edler Lyramioner! Ich schwöre es bei allem, was ihr wollt! Ich habe selbst die Berichte studiert. Die Wirkung trat immer erst nach vielen Umläufen um die Sonne ein, manchmal dauerte es über zwanzig Jahre, bis die Unglücklichen verendeten. Schließlich hat die Besiedlung des Waldmonds mein Volk damals auch viel Zeit gekostet. Und sobald kranke Moraner nur noch unser eigenes Wasser tranken, wurden sie schnell wieder gesund! Glaubst du, ich will sterben?«, beeilte sich der Moraner zu sagen.
»Dann kommt mal alle mit!«, rief Tar und winkte uns, ihm zu folgen.

Der Magier führte uns zurück zu unserem Luftschiff. Er bedeutete S'Rokkon, draußen zu warten und bat Egil und Valdyn, mit ihm zusammen reinzugehen. Der Rest wartete draußen mit dem sehr aufgeregten Moraner, der von einem Fuß auf den anderen trat, und die Zeit nutzte, um Selenas lange, schillernde Flügel zu loben und zu begutachten. Meine Gefährtin fühlte sich zwar alles andere als wohl dabei, bedankte sich aber höflich für das Kompliment. Nach wenigen Minuten kehrten meine Freunde zurück, und gemeinsam trugen sie eines unserer Wasserfässer heraus. S'Rokkon blieb wahrlich der Mund offen, als er das sah. Egil und Valdyn schleppten das Fass gemeinsam bis zum Ausgang des Hangars, und stellten es draußen vor der Tür ab. Der Rest von uns folgte ihnen, nachdem das Luftschiff verschlossen war.

Tar sprach den Moraner an: »Als Zeichen unseres guten Willens schenken wir dir und deinem Volk dieses Wasserfass. Hole dir jemanden, dem du vertraust und bring das Fass in die Taverne. Du darfst niemandem von uns erzählen, bis wir in die Taverne kommen. Sage allen, die nach der Herkunft des Wassers fragen, dass sie es in wenigen Tagen erfahren werden. Wenn du alles richtig machst, dann werden wir bei unserer Rückkehr vorschlagen, dass du in den neuen Morag-Rat gewählt werden solltest.«
Der Moraner verbeugte sich mehrfach und konnte sein Glück überhaupt nicht fassen. »Euch hat der Himmel geschickt!«, sagte er immer wieder.
Egil und ich, wir zeigten dem Echsenmann, wie man den Deckel von dem großen Fass abdrehte, und danach auch wieder fest aufschraubte. Und wir mahnten zur Vorsicht, dass sie nur keinen Tropfen verschütten sollten. Danach schüttelten wir ihm alle die Hand und ließen ihn mit seinem Fass allein. Ich sah, dass er es gleich aufschraubte und eine Hand voll Wasser zu sich nahm. Dann verschloss er das Fass ordentlich, und lief davon.

Wir verließen S'Angrila, hatten uns eigentlich schon viel zu lange dort aufgehalten. Welch eine Wendung der Ereignisse! Unser Plan lief an, und jetzt gab es kein Zurück mehr. Aber wir wollten auch nicht zurück, sondern nur nach vorne. Ich betete zu allen Göttern Lyramions, dass die Sache gut ausging. Wenn wir in die Stadt zurückkamen, und eine Meute wütender Moraner überfiel uns, dann würde das sehr schlecht für uns ausgehen. Hoffentlich war unser Vertrauen in diesen komischen Kauz gerechtfertigt! Wir hatten alle etwas gemischte Gefühle deswegen, aber nun waren die Würfel gefallen, und es gab, wie schon gesagt, kein Zurück mehr.

Wir schritten zügig aus, um den Palast von S'Kat noch während der Dunkelheit erreichen zu können. Rund zwei Stunden später hatten wir es geschafft. Zwei Drachen versuchten uns aufzuhalten, legten sich aber aus irgendeinem Grunde lieber schlafen, anstatt uns zu fressen. Inzwischen war ich mir sicher, dass sie von den Ratsmitgliedern absichtlich dort gehalten wurden. Ein weiterer fruchtloser Versuch uns aufzuhalten. Nach dem Eintritt in den Palast stellten wir überrascht fest, dass uns etwas fehlte... Ein Angriff! Es gab kein Empfangskomitee. Es war ja nicht so, als würden wir es vermissen, doch es war immerhin mal ungewöhnlich. Wenigstens bedeutete das einen sauberen Schlafplatz in der Nähe des Ausgangs...

Wir sahen uns ausführlich um, aber alles, was wir finden konnten, war ein Gang. Er führte geradewegs voran, bis wir an eine Kreuzung kamen. Nach vorne endete der Weg in drei Schritt Entfernung an einer Mauer. Doch nach links und rechts konnten wir gehen. Wir entschieden uns für den linken Weg, der nach etwa zwanzig Schritt endete. Wir konnten erneut links oder rechts weitergehen, und vor uns war ein großes Schild an der Wand angebracht. Es schien zweisprachig zu sein, ein Teil Moranisch, ein Teil Lyramionisch. Und darauf stand: „Norden: Feuerdrachen aus Luminors Turm in Lyramion – Vorsicht! ... Süden: Feuerriesen aus der Hoimon-Wüste (Lyramion)".
»Was ist das hier? Ein Zoo?«, fragte Sabine erschrocken.
»Schon möglich!«, sagte ich. »Kommt, das schauen wir uns mal an!« Wir gingen zunächst rechts herum, und kamen bald in einen größeren Raum. Dort befand sich einzig ein großer Käfig, und darin hockten fünf Feuerdrachen eng zusammengepfercht beieinander und schnaubten boshaft, als sie uns entdeckten. Ich erinnerte mich noch gut an unsere Begegnung mit diesen Bestien in Luminors Turm. Damals waren wir ihnen nur dank Nelvins Magie entkommen, und so erklärte ich Tar, dass Lähmung und Irritation sehr gut bei ihnen wirkten.
Sabine sagte: »Damals habe ich sie dafür gehasst, was sie Burnville angetan hatten, aber das taten sie nur auf Befehl von Luminor, wurden vielleicht sogar dazu gezwungen. Wenn ich sie jetzt vor mir sehe, eingepfercht und eingesperrt, dann tun sie mir eher leid.
Selena rief: »Ich bin froh, dass sie in Käfigen sind, und uns nicht angreifen.«
»Aber wie sind sie nur hierhergekommen? S'Kat muss auf Lyramion gewesen sein und sie eingesammelt haben«, überlegte ich. »Nur zu welchem Zweck? Um sie zu studieren?«
»Na ganz sicher nicht, um uns eine Erinnerung an die Heimat zu geben!«, spottete Egil.
»Eigentlich finde ich, das sind wunderschöne Kreaturen! Mir gefällt das Rot ihrer Schuppen und das drachische Aussehen irgendwie.« Ich trat heran, wollte sie aus der Nähe anschauen. »Zumindest finde ich sie wesentlich anmutiger als die dicken, grünen Morag-Drachen!«
Egil warnte mich: »Pass auf, Lunsi! Wäre ich ein Moraner, der neugierige Schnüffler von Lyramion aufhalten wollte, dann würde ich eine Vorrichtung einbauen, die die Käfigtüren öffnet, sobald jemand nähertritt!« Er lachte, doch das Lachen blieb ihm im Halse stecken, als im nächsten Moment genau *das* geschah!
Hastig trat ich einige Schritte zurück und rief: »Egil, du und deine vorlaute Schnauze!!«
Der Krieger stammelte: »Ich weiß... ich weiß... tut mir leid! Ich mach's nie wieder! ...wenn ich das überlebe!«

Dann ging er zum Angriff über. Tar wirbelte mit den Händen durch die Luft und beeilte sich, so viele Feuerdrachen wie möglich zu irritieren, bevor sie uns brennen ließen, und sie anschließend zu lähmen. Der Rest von uns setzte Fernwaffen ein und hatte Mühe, den mächtigen Klauen zu entkommen. Nein, so schön ich diese Tiere ja auch fand, anfreunden würde ich mich nicht mehr mit ihnen. Valdyn wurde von zwei Drachen bedrängt und wechselte in den Nahkampf, musste dabei allerdings feststellen, dass die Monster eindeutig die

schärferen Krallen hatten, und bekam einen großen, tiefen Kratzer an der Seite ab. Dann war unser Magier mit seinen Zaubern fertig, und fortan waren die schönen Drachen nur noch Schwertfutter, aber keine Gefahr mehr. »Knurrrr, fünf Sekunden früher, Tar! ...nur fünf Sekunden früher!«, beschwerte sich Valdyn beim Magier.
Egil lachte: »Sei froh, dass Tar bei uns ist, und nicht Nelvin, sonst hättest du sicher länger warten müssen! ...bei allem Respekt unserem Freund gegenüber. Dafür darfst du dich als erster von Sabine pflegen lassen, mein Kater!«
Sabine merkte an: »Langsam begreife ich, warum Egil immer in den Nahkampf geht. Er möchte sich absichtlich verletzen lassen, damit er hinterher meine Hände spüren darf!«
Der Krieger feixte: »Buzzurk! Jetzt hast du mich durchschaut, Schwester! Aber ich kann mich gerne revanchieren, und dich auch mal meine Hände spüren lassen!«
»Nur im Traum, mein sehr junger Freund! Nur im Traum!«, entgegnete die Heilerin und streckte Egil die Zunge heraus, bevor sie sich Valdyns Verletzung widmete und sie einfach verschwinden ließ.

Tar und ich durchsuchten währenddessen den Raum und fanden einen Hebel, der sich vom Eingang aus betrachtet gleich hinter dem Käfig befand. Das bedeutete, dass der Moraner uns mit purer Absicht diese Falle gestellt hatte. Er hatte die armen Tiere dazu eingesetzt, um uns mit unserer eigenen Heimat abzulenken und ins Verderben zu führen. Das machte mich echt wütend! Selena vermutete, dass die Drachen schon länger in diesem Palast waren, denn schließlich hatten wir vor fast vier Wochen alle aus Luminors Turm vertrieben. Niemand wusste genau, wie lange sie sich bereits hier befanden. Egil, der inzwischen ebenfalls geheilt worden war, wies uns darauf hin, dass dies nur der Anfang war. Im nächsten Raum warteten Feuerriesen auf uns, und wer wusste schon, welche Tiere „der Schwanzlurch“ noch alle eingefangen hatte...

Wir legten den Hebel um und gingen in den gegenüber liegenden Raum. Dort hockten vier Feuerriesen in einem Käfig, der so klein war, dass sie sich gar nicht ganz ausstrecken konnten. »Wären wir in unserer Heimat, dann würde ich den Moraner glatt wegen Tierquälerei verklagen!«, sagte die Heilerin. Ich fragte Tar, ob er die Riesen nicht irritieren und lähmen könne, bevor sie aus dem Käfig kommen. Leider antwortete der Magier, dass das durch die Gitterstäbe hindurch nicht möglich wäre. »Das heißt für alle: Bloß nicht treffen lassen und immer ausweichen, bis Tar seine Arbeit getan hat!«, gab Egil als Taktik aus. Dann ging er voran, löste die Falle aus und öffnete damit den Käfig. Einen Riesen konnte Egil bereits unschädlich machen, als dieser aus dem Käfig kam. Der Rest wurde erst irritiert, dann gelähmt und schließlich erschlagen. Sabine meinte, ihr blute regelrecht das Herz bei diesem sinnlosen Sterben, und mir ging es auch nicht viel besser. Leider konnten wir es nicht ändern. Wenn der Moraner erledigt wäre, konnte niemand mehr die Bestien füttern. Dann würden sie in den Käfigen verhungern. Auf Morag loslassen konnten wir sie auch nicht, und die Käfige mit nach Hause nehmen und sie dort freilassen würde ebenfalls nicht funktionieren. Wir hatten leider keine anderen Optionen.

»Doch! Wir pusten den Schwanzlurch weg, der das angerichtet hat!«, sagte Egil. »Das rettet zwar die Tiere nicht mehr, aber wenigstens haben wir sie gerächt!« Wir gingen zurück zur Kreuzung und stellten fest, dass der Weg nach Norden länger geworden war. Aber natürlich kamen wir noch nicht zu S’Kat. Dazu mussten wir sicherlich auch die andere Hälfte des Palasts untersuchen und weitere, unschuldige Tiere umbringen. Bald standen wir vor dem entsprechenden Schild, und lasen: „Norden: Imps aus den Wäldern Lyramions ... Süden: Minotauren von Sansries Insel (Lyramion)“
»Verdammt, Imps?«, rutschte es mir raus. »Das ist gar nicht gut!«
»Au weia!«, seufzte in diesem Moment Sabine. »Gib mir doch bitte schon mal einen starken Zaubertrank, Tar! Und du könntest bitte die Anti-Magie-Sphäre zaubern, Lunselin!« Das hatte ich vorausschauend bereits vor dem Eintritt in den Palast getan, beeilte ich mich, ihr mitzuteilen.
Tar wollte wissen: »Warum? Was ist an denen so Besonderes?«
Sabine und ich warfen uns einen Blick zu, dann antwortete ich: »Sie sind beinahe vollständig immun gegen Zauberei, also brauchst du das gar nicht versuchen. Dafür werfen sie mit allerlei fiesen Sprüchen um sich, wie Alterung, Verrücktheit, Drogen, Schlaf, Krankheit, Lähmung... hab ich was vergessen?« Ich sah Sabine an.
»Gift, Versteinerung, Furcht, Blenden und die gute, alte Irritation. Sonst nichts!« sagte sie zerknirscht.
»Klasse! Ich entschuldige mich schon mal im Vorfeld dafür, sollte ich einem von euch etwas antun, weil ich nicht mehr Herr meiner Sinne bin!«, meinte Egil resignierend.
»Ihr seid wohl schon früher auf sie getroffen... Wie habt ihr sie besiegt?«, fragte der Magier uns.
»Knurrrr. Mit Waffengewalt! Bevor sie zum Zaubern kamen!«, sagte Valdyn.

Wir wählten die Imps als erste aus. Wir sagten Sabine, sie solle draußen warten. Wer noch in der Lage dazu sei, rufe sie nach dem Kampf herbei. Angesichts unserer früheren Erfahrungen war sie einverstanden. Und dann sollte es schnell gehen. Egil und Valdyn flitzten in den Raum und zückten die Schwerter. Selena und ich stellten uns auf, um mit Wurfaxt und Ferrins Armbrust zu ballern. Die Käfigtüren öffneten sich, und acht Imps drängten sich heraus. Zwei wurden augenblicklich erschlagen, aber dann brach Chaos über uns herein... Als acht Imps regungslos auf dem Boden lagen, kauerte Selena versteinert auf dem Käfig, weil Egil sie beinahe vor Verrücktheit mit dem Schwert geköpft hatte, und die Sylphe im letzten Moment in die Luft ausweichen konnte. Der nächste Zauber ließ den Krieger einschlafen und einfach umfallen. Valdyn musste in einer Tour

niesen und war vergiftet worden. Und ich wurde erst irritiert, dann mit Alterung infiziert und schließlich gelähmt, so dass ich zur Salzsäule erstarrte und hilflos das Drama mit ansehen musste. Valdyn konnte zwischen zwei Niesanfällen Sabine rufen, die sich als erstes um den Felinen kümmerte und dabei auch die Vergiftung heilte. Dann war ich an der Reihe. Lähmung aufgehoben, woraufhin ich mit heftigen Stichen in meinem gramgebeugten, alten Rücken auf die Knie ging. Dann wurde die Alterung aufgehoben und schließlich die Irritation beseitigt. So konnte ich Sabine warnen, dass Egil auch von Verrücktheit befallen war. Sie lachte: »Ist er das nicht immer ein wenig?«, und kümmerte sich um die Aufhebung, bevor sie ihn wieder aufwachen ließ.

Am schwierigsten war es allerdings, Selena zu heilen, denn der Käfig war so hoch, dass Sabine mit den Armen nicht an sie herankam. Für den Zauber war das allerdings die Grundvoraussetzung. Schließlich hat sich Valdyn mitten in den Käfig gestellt und Sabine mit einer Räuberleiter hochgehoben. Mit einer Hand hielt sich die Heilerin am Käfigdach fest, streckte die andere Hand durch das Gitter und hielt Selenas Bein, und wirkte dann den Zauber. Das tat sie einmal... zweimal... dreimal... ohne Erfolg. Erst beim vierten Versuch kam sie gegen Selenas Resistenzen an und konnte die Versteinerung aufheben. Sabine schwitzte vor Anstrengung, als sie wieder festen Boden unter den Füßen hatte. Selena konnte nun selbst zu uns fliegen, und Egil erfahren, dass er sie fast auf dem Gewissen gehabt hätte. Da Selena selbst schon mal von der Verrücktheit betroffen war, nahm sie es ihm aber nicht gram und schüttelte seine Hand zur Vergebung. Tar meldete sich dann etwas verlegen zu Wort und entschuldigte sich dafür, dass er sich an dem Kampf gegen die Imps nicht beteiligt hatte. Stimmt, das war mir auch aufgefallen! Er musste bei Sabine gewartet haben. Nach dem Grund für seine Abwesenheit gefragt, antwortete er: »Wie ihr wisst, verfüge ich über reichlich destruktive Macht. Mir war das Risiko zu groß, dass ich unter den Einfluss des Zaubers „Verrücktheit“ gerate und diese Macht gegen meine Freunde einsetze. Daher erschien es mir angemessen, mich zurückzuhalten.« Ein guter Einfall! Ich wollte mir auch gar nicht ausmalen, wie die Konsequenzen hätten aussehen können...

Dafür waren wir nun fest entschlossen, mit S’Kat den Boden aufzuwischen! Das hatte er nicht ungestraft getan, so viel war sicher. Wir brachten den dritten Hebel in eine neue Stellung, gingen zu den Minotauren und ließen uns von einem halben Dutzend Erdbeben-Sprüchen durch die Gegend werfen, was mein verlängertes Rückgrat beinahe mehr schmerzen ließ, als der Einfluss des „Alterung“-Spruchs wenige Minuten zuvor. Letztendlich konnten wir die Monster erledigen, uns allen einen starken Heiltrank gönnen, Hebel Nummer vier umlegen, und zur Kreuzung zurückkehren. Nun war der Durchgang offen, und wir standen vor der Tür, die uns als einziges Hindernis noch von dem Moraner trennte. Selena überreichte mir den passenden Schlüssel, und dann flugs hinein mit uns und kampfbereit aufgestellt.

Der Moraner vor uns schaute unsere Gruppe verwundert an und sagte: »Mein Name ist S’Kat, und ich nehme an, ihr seid diese Abenteurer, die unseren Plan zunichtemachen wollen. Nun, ich muss zugeben, ihr seid weit gekommen, aber...«
»Halt’s Maul, Echse!«, rief Tar und schoss einen Feuerball auf den Moraner, der ihn zwei Schritt nach hinten warf. Mühsam versuchte sich der Echsenmann wieder aufzurichten und auf die Beine zu kommen. Doch Tar donnerte: »Das ist dafür, dass du harmlose Tiere unserer Heimat gequält hast!«, und schleuderte einen weiteren Feuerball auf den Moraner. Dieser wurde erneut einen Schritt zurückgeworfen und ächzte schwer getroffen. Als er sich gerade aufrappeln wollte, rief Tar: »Und das ist dafür, dass du versucht hast, uns zu berauben, anstatt wie das Mitglied eines zivilisierten Volkes mit uns zu verhandeln!«, und warf einen dritten Feuerball auf S‘Kat. Mit einem trockenen Knacken prallte sein Körper gegen die Wand und rührte sich danach nicht mehr. Egil ging dennoch hin und schlug ihm den Kopf ab, damit er sich nicht totstellte und uns gleich hinterrücks wieder attackierte.
Sabine meckerte derweil mit gespieltem Ernst: »Ich dachte, wir wollten ihn fragen, wie er das mit den Tieren gemacht hatte. Erst töten und danach befragen ist aber nicht die rechte Taktik dafür.«
Tar zuckte mit den Schultern und sagte schlicht: »T’schuldigung!«
»Knurrr, ich glaube auch kaum, dass er uns bereitwillig Auskunft erteilt hätte«, meinte Valdyn trocken.

»Leute, wir haben ein Problem!«, sagte Egil nun. »Tar hat die Kristallsaite gegrillt! Zumindest finde ich sie nicht in seiner Robe!«
»Oh nein!«, entfuhr es Sabine.
Da ertönte Selenas Stimme: »Vielleicht ist sie hier?«, und zeigte auf eine verschlossene Truhe, die versteckt in einer kleinen Nische stand. Hoffentlich hatte sie Recht, denn den Verlust einer Kristallsaite konnten wir vermutlich nicht kompensieren. Die Diebin öffnete die Truhe und fand: Zwei Morag Darts, sechs gelbe, vier blaue und vierzehn grüne Navigationssteine, einen Zettel, und die kristallene Harfensaite. Mir fiel ein Stein vom Herzen. Außerdem hatte ich nun eine Ahnung, wie S’Kat die Tiere nach Morag gebracht hatte. Immerhin verfügte er über jede Menge Navsteine. Wir steckten alles ein. Leider konnte keiner von uns etwas mit diesem Zettel anfangen, denn er war in Moranisch geschrieben. Aber zum Glück kannten wir ja jemanden in der Stadt S’Angrila, der es sicher konnte... Da Tar meinte, dass wir ohnehin auf dem Weg zur Oberechse an der Stadt vorbeikämen, konnten wir ja auch gleich danach fragen.

Fürs Erste kehrten wir zurück zum Eingangsbereich des Palasts und machten es uns dort bequem. Mir war aufgefallen, dass Tar öfters mal den rechten Arm hob und ihn mit angewinkeltem Ellenbogen prüfend in der Luft kreisen ließ. Daher fragte ich ihn, ob ihm etwas wehtat. Der Magier antwortete, dass er seit dem Kampf gegen die Riesen, nach einem Wurf des Morag Darts einen verspannten Rücken hätte. Ich meinte lapidar, dass er sich einfach mal einer Massage unserer Heilerin hingeben sollte. Das würde sämtliche Verspannungen lösen. Tja, das hat einiges ausgelöst, denn nacheinander hielten das Valdyn, Egil und sogar Selena für eine gute Idee. Alle schauten wir erwartungsvoll Sabine an, und schließlich ergab sie sich seufzend in ihr Schicksal. Zwar meckerte sie scherzhaft, dass sie Überstunden machen müsse, während wir alle schon Feierabend hätten, aber Egil entgegnete ihr: »Von wegen Feierabend! Wir machen noch Hausaufgaben und pflegen die Ausrüstung. So ein Schwert bleibt schließlich nicht von selbst scharf!«

Während Valdyn und Selena abwechselnd für schöne Harfenmusik sorgten, bekam jeder von uns eine zwanzigminütige Massage-Behandlung. Es war zwar hin und wieder etwas schmerzhaft, die Verspannungen gelöst zu bekommen, aber hinterher fühlte ich mich wie neu. Tars Schmerzen waren wie weggeblasen, und auch Valdyn schnurrte wohlgefällig. Selbst Selena ließ sich massieren, nachdem sie sich leicht schüchtern oben herum freigemacht hatte. Zwar kam Sabine bei ihr nicht überall hin, da sie auf die langen, schillernden Flügel Rücksicht nehmen musste, aber es wurde auch so eine sehr schöne Erfahrung für die Sylphe. Als sie sich wieder ankleidete, warf sie mir einen sehr sehnsüchtigen Blick zu, wandte aber schnell den Kopf ab, als sie merkte, dass ich sie anschaute. Ich war mir sicher, dass sie sich während der Behandlung vorgestellt hatte, es wären meine Hände gewesen, die sie kneteten und streichelten... Eine zarte Röte bedeckte ihre Wangen, als sie sich wieder hinsetzte, und bestätigte meine Vermutung.

Egil war als letzter dran, und hatte es einmal mehr sehr genossen. Als er sich anzog, sagte er in ernstem Ton zu Sabine: »Eigentlich ist das ja unfair! Jetzt fühlen sich hier alle entspannt und locker, nur du hast noch nichts davon gehabt. Darum lass mich mein Angebot von vorhin erneuern: Ich möchte dir gern meine Hände zur Verfügung stellen!«
Sabine witterte eine neue Anzüglichkeit seitens des Kriegers und meinte nur: »Und ich erneuere meine Absage und antworte dir: Träum weiter!«
Aber Egil ließ nicht locker: »Komm schon, Schwester! Ich habe das Massagehandwerk während meiner Ausbildung gelernt und hatte bereits das Vergnügen, es an einigen Menschen zu erproben. Das Ergebnis war stets positiv und man bescheinigte mir ein gewisses Talent dafür. Gib mir eine Chance! Ich meine es absolut ehrlich und treibe kein falsches Spiel mit dir!«
Ich fragte ihn: »Warum hast du mir vorher nie davon erzählt?«
Egil zuckte mit den Schultern. »Es hat sich nie ergeben! Schade, dass Nelvin nicht hier ist. Ich habe seine Schultern massiert, als wir aus Kires Mine zurückkehrten und auf Lunsi warteten. Und es hat ihm geholfen!«
»Stimmt! Schnurrrrr. Das habe ich sogar gesehen, als ich auf dem Weg nach draußen war«, bestätigte Valdyn.
»Ha! Siehst du? Danke Valdyn! Du kannst mir vertrauen, Sabine.«
Die Heilerin dachte kurz nach, dann gab sie sich einen Ruck und stand auf. »Okay. Ich vertraue dir! Aber du hast nur eine Chance, also versemmle das bloß nicht!«
»Werde ich nicht!«, antwortete der Krieger und rieb sich die Hände.

Sabine machte den Oberkörper frei und legte sich hin, so dass Egil mit seiner Arbeit beginnen konnte. Und er machte das gar nicht schlecht, soweit ich das beurteilen konnte. Mir kam es so vor, als knete er die Muskeln mehr, als sie es zuvor getan hatte. Sabine seufzte wohlig und streckte sich unter seinen Händen, also schien es sie zu entspannen. Nach ungefähr fünfzehn Minuten sagte der Krieger, er wäre jetzt eigentlich fertig, aber er könne auch gerne weitermachen, wenn sie das wolle. Sabine hob den Kopf und sagte, er dürfe noch fünf Minuten weitermachen und solle mal etwas sanfter zu Werke gehen. Egil ließ sich nicht zweimal bitten. Er verzichtete nun auf hartes Kneten und beschränkte sich auf sanftes Streicheln und Massieren, wobei er nun auch die Seiten ihres Oberkörpers mit einbezog und die Finger wandern ließ. Sie ließ das mit sich geschehen und es schien ihr zu gefallen. Nach fünf Minuten meinte sie dann, das sei jetzt genug, stand auf und zog sich wieder an. Ich erinnerte mich an unser Gespräch von neulich und konnte deutlich die versteiften Brustwarzen unter ihrer Robe erkennen. Sabine bedankte sich beiläufig bei Egil, der mit »Gern geschehen!« antwortete. Und als er sich gerade bemühte, wieder auf die Beine zu kommen, da zog Sabine ihn zu sich heran und gab ihm einen Zungenkuss. Überrascht erwiderte Egil die Zärtlichkeit und schien gar nicht zu wissen, ob er sie in die Arme nehmen durfte, oder nicht. Als sich die Heilerin von ihm löste, sagte sie zu ihm: »Du hast wirklich Talent! Gute Arbeit! Das meine ich ernst... und vielen Dank!« Dann ging sie davon. Egil sah leicht konsterniert hinterher und rief: »Jederzeit wieder, Schwester!« Als er zu seinem Bündel zurückkehrte, fielen mir zwei Dinge auf: Erstens ging er etwas breitbeinig und leicht gebeugt, und zweitens leckte er sich genießerisch die Lippen, so als wollte er sich ihren Geschmack für lange Zeit bewahren. Ich war mir sicher, dass mein Freund gerade ebenso auf Wolke Sieben schwebte, wie ich nach meinen Zungenküssen mit Sally. Als ich mich umschaute, bemerkte ich, dass mich Selena schwärmerisch anschaute, und mir dabei zuzwinkerte...

Wenig später lagen fast alle von uns flach und schliefen. Fast alle... Ich hatte die erste Wache, bekam sie aber problemlos herum. Dabei dachte ich viel nach, über die letzte fehlende Harfensaite, die anstehende Begegnung mit S'Lorwin, über Egil und Sabine, und über unsere Reise. Es konnte sein, dass sie bereits in wenigen Tagen zu Ende war. Das Ziel war in Sichtweite, wir mussten es nur noch erreichen, und das hoffentlich rechtzeitig. Nach zwei Stunden weckte ich Tar und legte mich auch endlich hin...

TAG 48: Der Palast des S'Lorwin... Morag gegen Lyramion

Eine Hand streichelte mich zärtlich an der Wange... Eine Stimme flüsterte meinen Namen... Eine Haarsträhne kitzelte mich an der Nase... Ich öffnete die Augen und sah Selenas grünliches Gesicht direkt vor mir, eingerahmt in einer orangefarbenen Haarpracht, die sie nur sehr selten offen trug. »Hallo, Liebling! Es ist so weit, du musst aufstehen!«, flüsterte sie mir zu. Ein letztes Mal berührte sie meine Wange, dann zog sie sich zurück und rief: »Befehl ausgeführt! Lunselin wach!«
Sofort hörte ich Egil bölken, der die Sylphe dafür lobte. Dann rief er: »So sanft möchte ich auch mal geweckt werden. Ich bekomme stattdessen immer nur Fußtritte von Tar!«
Der Magier beeilte sich zu sagen: »Das war keine Absicht! Ich musste austreten und habe dich übersehen!«
Sabine antwortete dem Krieger: »Such dir ne Freundin! Dann wirst du vielleicht auch mal zärtlich geweckt!«
Ich wurde langsam munter und rief: »Es sei denn, sie ist ne Kriegerin, dann tritt sie dir auch in den A... Hintern!«
Alle lachten, auch Egil fiel schallend mit ein. Dafür, dass heute der entscheidende Tag sein sollte, ging es uns ziemlich gut. Bald hatten wir die knurrenden Mägen beruhigt und verließen den Palast von S'Kat. Sehr zu ihrem Leidwesen konnten uns die beiden Morag-Drachen draußen nicht daran hindern.

Wir schritten zügig aus und beeilten uns, in die Stadt zu kommen. Ich hoffte sehr, dass unser verbündeter Moraner sich an die Regeln hielt, und dass in der Stadt nicht schon eine johlende Meute darauf wartete, uns mit ihren Schwänzen zu erschlagen. Da fiel mir gerade ein: »Was passiert eigentlich, wenn ein Moraner mich necken und am Schwanz ziehen will? Wundert er sich dann, warum seine Hand ins Leere greift?«
Meine Freunde prusteten schon wieder los. »Du kommst echt auf Ideen, Lunsi!«, sagte Egil.
Valdyn fauchte vergnügt: »Am besten lässt du einfach niemanden an deinen Schwanz heran, S'Lunsi! Schnurrrr«
Sabine lachte erneut und meinte dann: »Mal ernsthaft: Ich habe das schon mal Lunselin persönlich gesagt, doch heute sage ich es euch allen. Ich bin so froh, dass in dieser Gruppe trotz der vielen Gefahren, die ständig auf uns lauern, so viel gelacht wird. Es hat mir stets Freude gemacht und mir einen Teil meines Lebens zurückgeschenkt. Vielen Dank dafür!«
»Hey, was soll das?«, fragte Egil. »Das klingt für mich irgendwie nach Abschied!«
»Nun ja, wir sind bald fertig mit unserer Mission und bringen sie hoffentlich erfolgreich zu Ende. Und wer weiß, was danach sein wird und ob wir uns dann wiedersehen werden«, sagte Sabine.
Egil sprach wie aus der Pistole geschossen: »Na das will ich schwer hoffen! Wir sind doch Freunde! Ich verlange gelegentliche Treffen mit euch allen!« Dann fügte er hinzu: »Außer Valdyn und Selena natürlich. Ihr sollt in eurer Heimat glücklich werden!«
»Danke! Schnurrrr«, freute sich der Feline.
»Ich kann euch vielleicht sogar besuchen kommen, zumindest hin und wieder. Es wäre schade, wenn es ein Abschied für immer wäre«, meinte Selena.
Sabine wandte sich nun direkt an den Krieger: »Aber hast du denn als großer Held überhaupt noch Zeit für mich? Vor allem, wenn dir so viele andere nette Mädchen hinterherlaufen?«
Egil lachte: »Für meine besten Freunde und Freundinnen habe ich garantiert immer Zeit, und einen festen Platz in meinem Herzen!«
Wir sprachen darüber, was wir vielleicht in Zukunft machen wollen, aber außer Tar hatte noch niemand konkrete Pläne. Der Rest bestand mehr aus Wünschen und Hoffnungen...

Während wir wanderten und plauderten, fiel mir auf, dass sich das Wetter veränderte. Der Himmel zog sich zu und Wind kam auf. Urplötzlich fegten starke Böen über uns hinweg. Sabine wurde zunehmend unruhig, und dann hielt sie uns an und redete eindringlich auf uns ein. »Okay, es ist wichtig, dass ihr mir jetzt alle vertraut und genau das tut, was ich euch sage. Ich fürchte, ein Sandsturm zieht auf und wir sollten uns in Sicherheit bringen. Leider ist hier weit und breit nichts, also müssen wir den Sturm aussitzen. Wir setzen uns jetzt alle auf den Boden, Rücken an Rücken und alle eng zusammen. Ich möchte, dass ihr ein Stück Stoff nehmt, es mit Wasser anfeuchtet und es euch vor Mund und Nase bindet, egal was es ist. Dann setzt ihr euch mit angewinkelten Beinen hin, haltet den Kopf nach unten und atmet nur in den Bereich zwischen Bauch und Knie hinein. Eure Rucksäcke haltet ihr euch über den Kopf und versucht damit, den Bereich zwischen Kopf und Knie abzudecken, so gut es geht. Und dann bleibt ihr solange sitzen, bis ich sage, dass ihr wieder aufstehen sollt! Das gilt für alle! Auf keinen Fall dürft ihr aufstehen, wegrennen oder sonst etwas tun. Bleibt

einfach nur sitzen und vertraut mir, dann werden wir das alle überstehen. Ich kenne Sandstürme aus Burnville, ich weiß, was zu tun ist.«
Wir reagierten sofort. Egil und ich, wir saßen als erste. Tar und Valdyn folgten, und ich spürte das Fell meines Freundes neben mir. Dann folgten die beiden Frauen. Ich kramte ein dreckiges Hemd aus meinem Rucksack und tränkte es mit Wasser, so gut es ging. Dann band ich es mir um den Kopf. Valdyn fragte mich, ob ich ihm aushelfen könne, also nahm ich ein weiteres Hemd von mir und bereute, dass ich mir am letzten Waschtag nicht die Zeit dafür genommen hatte. Aber Geruch war jetzt irrelevant, und der Kater würde mich dafür schon nicht schlagen... hoffte ich zumindest. Ich tränkte auch sein Hemd und half ihm beim Umbinden. Egil und Tar waren schon fertig, die Frauen konnte ich bereits nicht mehr erkennen, weil der Sturm immer heftiger wurde. Dann zog ich die Knie an, hielt den Rucksack fest über mir und igelte mich ein. Boah, war das unbequem! Hoffentlich würde es nicht stundenlang dauern... Sabine hatte Sandstürme in Burnville überstanden, aber wer wusste schon, wie sich die Stürme auf Morag austobten? Hoffentlich schafften wir es. Und hoffentlich tat niemand etwas Unüberlegtes...

Es dauerte fast dreißig Minuten, bis der Sturm allmählich abflaute, und Sabine rief, dass wir nun aufstehen könnten. Mühsam entfalteten wir uns und bemühten uns, den Sand wieder loszuwerden. Er war überall! In den Haaren, in der Kleidung, selbst in der Nase oder zwischen den Zähnen, was ich eigentlich zu verhindern versucht hatte. In den Ohren war er besonders fies. Egil meinte, er fühle sich gerade wie einundneunzig, und nicht mehr wie neunzehn. Valdyn merkte an, dass er eben seinen ersten Sandsturm überstanden hatte. Selena schüttelte ihre Flügel aus und warf damit neuen Sand auf mich, was mich nicht gerade begeisterte. Tar meinte, er habe Sand an Stellen, über die er nicht öffentlich sprechen wolle. Doch wir hatten es alle überlebt und überstanden. Bald waren wir wieder auf dem Weg nach S'Angrila, und selbst als wir die Stadt eine Stunde später erreichten, waren wir noch damit beschäftigt, den Sand abzuschütteln und loszuwerden. »Grrrr, Erster im Baderaum!«, rief Valdyn da, woraufhin wir unsere gute Laune schlagartig zurückbekamen.

Bei der Ankunft in der Stadt war alles weitgehend ruhig. Ich schaute mich ständig um und hoffte, S'Rokkon irgendwo zu erspähen, aber leider konnte ich ihn nicht finden. Sehr schade! Dann gingen wir ins Luftschiff, aßen, tranken und wuschen uns. Sabine hatte zum Glück sowohl eine Haarbürste als auch eine Kleiderbürste dabei, und beides benötigten wir dringend. Diesmal brauchte jeder rund eine halbe Stunde Zeit, immerhin mussten alle Kleidungsstücke ausgebürstet und auch die Ausrüstung vom Sand befreit werden. Nachdem Egil als Letzter fertig war, hatten wir genug Sand für einen kleinen Sandkasten im Raum. Dann endlich konnten wir uns wieder auf den Weg machen. Wir hatten viel Zeit verloren und Tar fürchtete schon, dass wir nicht vor Sonnenaufgang beim Palast von S'Lorwin ankommen würden.

Als wir den Flugschiffhangar gerade verlassen wollten, trafen wir doch noch auf S'Rokkon, der uns gleich mit einem kleinen Tadel begrüßte: »Ihr seid nicht gerade unauffällig durch die Stadt gerannt. Kein echter Moraner dreht sich so häufig um und schaut in alle Richtungen!«
»Wir haben dich gesucht!«, erwiderte ich.
»Was, mich? Warum? Gibt es Schwierigkeiten? Eine Planänderung? Werdet ihr mit dem Rat nicht fertig? Und was habt ihr denn drei Stunden lang in dem Schiff gemacht?«, sprudelte es nur so aus ihm heraus.
»Du stellst immer noch viel zu viele Fragen«, merkte Egil an.
»Nein, es gibt keine Schwierigkeiten und keine Planänderung. Aber wir haben einen Zettel mit einer Nachricht in Moranisch bekommen, und wir können deine Sprache zwar sprechen, aber nicht lesen. Und daher dachten wir, dass du uns womöglich helfen könntest?«, erklärte ich dem quirligen Moraner und suchte nebenbei die Nachricht in meinem Rucksack.
»Ach so, dann zeig mal her, das Blatt!«, forderte S'Rokkon. Ich wurde nervös, weil ich den Zettel erst nicht finden konnte. Egil musste mir schon sagen, dass er mir dringend beibringen müsse, Ordnung im Rucksack zu halten, da tauchte der Zettel schließlich auf – ganz unten drunter. Beim Versuch, ihn rauszuholen, riss ich eine Ecke davon ab... Bei allen Göttern Lyramions, ich stellte mich mal wieder an wie der erste Mensch! Endlich hielt ich den Rest von dem Wisch in den Händen und konnte ihn weiterleiten.
Der Moraner las einen Moment und sagte dann: »Ha! Heute ist euer Glückstag! Das Ding ist eine Nachricht, dass ein Sandboot zur Abholung bereitsteht. Hier steht: „Sehr geehrtes Ratsmitglied S'Kat. Euer bestelltes Sandboot ist fertiggestellt. Schickt doch bitte einen eurer Diener mit dieser Nachricht zu mir. Mein Turm befindet sich, wie ihr wisst, bei..." Und dann sind hier Koordinaten abgedruckt. Habt ihr einen Kartenlokator bei euch? Sonst könnte ich meinen von zuhause holen und ihn euch ausleihen. Diese Dinger sind wirklich praktisch, denn...«
»Danke S'Rokkon, aber wir haben einen Kartenlokator!«, kam Egil ihm zuvor. »Und ich glaube nicht, dass wir ein Sandboot brauchen. Wir sind nur wenige Stunden vom letzten Palast entfernt. Der wird geschliffen, dann haben wir unseren letzten großen Auftritt auf Morag, und dann fliegen wir nach Hause. Dafür brauchen wir kein Sandboot mehr.«
Der Moraner plauderte gleich weiter: »Wollt ihr es euch nicht nochmal überlegen? So ein Sandboot ist klasse. Man schwebt über alle glatten Oberflächen hinweg, ihr alle sechs könntet bequem darin sitzen und es ist leicht

zu steuern, das kann jeder Moraner, ist auch total einfach mit nur einem einzigen Steuerknüppel. Dann müsstet ihr nicht laufen, und...«
»Nein, danke!«, sagte Tar an dieser Stelle. »Wie dir sicherlich schon aufgefallen ist, reisen wir nur nachts, und unser Licht reicht nicht besonders weit. Das Risiko, dass wir mit dem Sandboot vor einen Felsen fahren, ist viel zu groß.«
S'Rokkon gab nicht auf. »Aber das Sandboot hat einen eigenen Scheinwerfer nur für nachts. Und die Steuerung ist so leicht, dass jeder kleine Moraner das schon beherrscht, ihr könnt einfach um jeden Hügel oder Felsen herumfahren und ihr seid in null Komma nichts da, wo ihr sein wollt. Seid doch nicht so...«
»Schluss jetzt! Ich sage es noch einmal ganz langsam, so dass du es zeitgleich in Stein meißeln kannst«, rief Egil leicht angesäuert... »WIR.... BRAUCHEN.... KEIN.... SANDBOOT!!!«

»Wir brauchen ein Sandboot!«, war meine einzige Schlussfolgerung, als wir vor dem großen Wassergraben standen, der S'Lorwins Palast umschließt. Was war passiert? Wir hatten uns bei S'Rokkon bedankt, und ihm auf seinen großen Wunsch hin ein weiteres Wasserfass überlassen, mit dem er sein Volk noch weiter auf unsere Seite ziehen wollte. Dann hatten wir S'Angrila verlassen und waren schnellen Schrittes zu den Koordinaten geeilt, wo wir den letzten Palast finden sollten. Die Morgendämmerung setzte gerade ein, als wir dort ankamen, und dann standen wir unvermittelt vor einem Problem. Der riesige Wassergraben war zwischen dreißig und vierzig Schritt breit, und schien ziemlich tief zu sein. Wir baten Selena, einmal daran entlang zu fliegen und nach einem trockenen Übergang zum Palast zu suchen, aber als die Sylphe zu uns zurückkehrte, berauscht von der Aufgabe des Fluges, musste sie uns leider mitteilen, dass es keinen gab. Unglaublich, wie viel Wasser hier zur Verfügung stand! Und ebenso unglaublich, dass diese Echse S'Lorwin ernsthaft jeden umbrachte, der es wagte von seinem Wasser zu trinken... Wir überlegten hin und her, ob wir vielleicht sogar auf die andere Seite schwimmen könnten, wie wir es in Sansries Tempel schon gemacht hatten. Aber erstens scheiterte das an fehlenden Ringen des Sobek, die sich noch immer im Luftschiff oder auf Lyramion befanden. Zweitens scheiterte das an den Nichtschwimmern Valdyn und Egil. Sogar Tar hatte niemals schwimmen gelernt und wäre nicht mitbekommen. Und drittens wollten wir schon gerne unsere komplette Ausrüstung dabei haben, wenn wir uns mit der Oberechse anlegten. Also hieß unser finaler Beschluss: »Wir brauchen ein Sandboot!«

Zum Glück wussten wir, wo wir das bekommen konnten, und das war die gute Nachricht. Die schlechte Nachricht war jedoch, dass die Sonne gleich aufgehen und uns rösten würde. Völlig schutzlos dort stehen bleiben ging auch nicht, und so ließen wir Tar die Strecke und Reisedauer berechnen, und machten uns auf den Weg. Wir hatten doppeltes Glück! Erstens war der Turm mit dem Sandboot ganz in der Nähe, und zweitens zog sich der Himmel zu und schützte uns ein wenig vor der sengenden Sonne. Zwar fürchtete Sabine, dass womöglich ein neuer Sandsturm aufziehen könnte und blieb stets wachsam, aber letztendlich passierte nichts und nur zwei Stunden später waren wir schließlich da. Wir wollten gerade den Turm betreten, da meinte Egil, dass es vielleicht nicht verkehrt wäre, wenn ein Moraner allein den Turm betritt und die Verhandlungen führt. Es könnte Misstrauen erwecken, wenn wir da zu sechst reingescheppert kämen. Schließlich einigten wir uns auf zwei Leute, und so übernahmen Tar und ich diese Aufgabe gemeinsam.

Wir betraten den Turm und trafen gleich auf einen sehr geschäftigen Echsenmann, der uns ansprach: »Willkommen, edle Moraner! Mein Name ist S'Goldar. Falls ihr wegen eines Sandboots gekommen seid, dann muss ich euch leider enttäuschen. Zurzeit ist nur eins fertig, und das ist für das Ratsmitglied S'Kat reserviert.«
Während Tar uns beide höflich vorstellte, holte ich den Zettel wieder heraus und überreichte ihn der Echse.
»Aha, der edle S'Kat schickt euch! Ich lasse sein Boot sogleich nach draußen bringen. Ihr könnt es vor dem Turm in Empfang nehmen. Lebt wohl, und möge die Sonne euch nicht kochen!«
Na das war ja einfach gewesen. Hätte ich auch ganz allein erledigen können...

So ein Sandboot ist schon ein tolles Transportmittel. Wir saßen gemütlich drin und schwebten ungefähr einen halben Schritt über dem Boden. Die Geschwindigkeit war ungefähr doppelt so schnell, wie mit der magischen Flugscheibe, und wir wünschten uns, dass wir das Teil schon am ersten Tag gehabt hätten. Denn dann hätten wir alle Strecken dreimal so schnell geschafft. Als Fahrer des Boots war Valdyn gewählt worden, da er als einer unserer ältesten Mitstreiter das Gefährt sicher nicht vor einen Felsen setzen würde, und er außerdem über Flugerfahrung verfügte. Auf keinen Fall sollten unbedarfte Jungspunde unser schönes Sandboot verschrotten. Daraufhin war ich ein wenig beleidigt, denn immerhin hatte ich meine Gruppe sowohl mit einem Hexenbesen als auch mit einer Flugscheibe immer sicher geführt und nie etwas gerammt! Das feixende Lachen von Egil, Sabine und selbst Tar sagte mir allzu deutlich, dass ich einmal mehr zum Opfer eines Gruppenscherzes geworden war.

Schon bald hatten wir den Palast wieder erreicht, und ich hoffte sehr, dass das Boot uns auch sicher über den Wassergraben bringen würde. Es klappte völlig problemlos, und wenige Sekunden später landete Valdyn im Schatten des Palasts. Inzwischen war die Sonne herausgekommen, und hat uns trotz Fahrtwind im Sandboot

ganz gut geröstet. So langsam stieg die Anspannung, schließlich war das die letzte Station auf unserer Reise, und wir erwarteten, dass es auch die Gefährlichste werden würde...

Wir waren etwas überrascht, dass draußen keine Morag-Drachen auf uns warteten. Als wir das Gemäuer betraten und dabei von drei Drachen überfallen wurden, wunderte uns nichts mehr. In wunderbarer Teamarbeit wurden die Riesenechsen erledigt. Egil schrie daraufhin durch den Palast: »Wir sind daaaa! Wir kommen, um uns deinen Kopf zu holen!« Darauf reagiert haben eigentlich nur drei weitere Drachen, Tar und ich. Ich giggelte, Tar knuffte Egil an die Schulter und hob warnend den Zeigefinger, und die drei Drachen griffen uns an, gesellten sich wenige Minuten später aber zu ihren bereits erledigten Artgenossen. Im Eingangsbereich übernachten konnten wir komplett vergessen!

Während wir uns weiter umschauten, legten sich erneut vier Drachen mit uns an. Da sie es jedoch gar nicht mehr in unsere Nähe schafften, bevor sie irritiert und eingeschläfert wurden, hielten sie uns allenfalls kurzzeitig auf. Und dann war der große Augenblick gekommen. Die Tür wurde aufgeschlossen, und wir traten in einen Raum, in dem ein Moraner und zwei Sandechsen bereits auf uns warteten. Ich war überrascht, dass nicht einmal eine einzige Falle für uns errichtet worden war, und dass wir so leicht zu S'Lorwin vordringen konnten. Instinktiv ahnte ich eine Falle... Es musste einfach eine geben. Diese Echsen stellten einem immer Fallen!

Wir traten ein und verteilten uns wie gewohnt großzügig. Beiläufig ließ Tar die beiden Sandechsen einschlafen, und dann richteten wir unsere Aufmerksamkeit auf die hohe Ratsechse. Ich stellte fest, dass er für einen Moraner sehr groß gewachsen war. Eine unnatürlich leuchtende Aura umgab ihn. Er schien uns zu mustern, und ließ sich viel Zeit dafür. Jeder von uns war bis in die Haarspitzen angespannt und jederzeit sprungbereit, doch es geschah einfach gar nichts. Schließlich sprach er uns an: »Ich bin S'Lorwin. Ich habe mit großem Interesse euren Weg verfolgt. Da ihr es bis hierher geschafft habt, müsst ihr würdige Gegner sein. Das freut mich, denn ich liebe die Herausforderung. So lasst uns denn entscheiden, welche Welt überleben wird!« Dann zog er blitzschnell einen Morag Dart und warf damit auf Valdyn.

Wie? Keine magische Attacke? Keine entfesselten elementaren Gewalten? Dieser Moraner musste wirklich ein ganz ausgeprägtes Selbstbewusstsein haben, zumal seine „Streitmacht" auch nur aus zwei Sandechsen bestand, die weiterhin friedlich schlummerten. S'Lorwin beachtete sie auch gar nicht. Valdyn wich den Morag Darts behände aus und landete gerade einen Treffer beim Moraner, als der überraschend die Wurfrichtung änderte und einen Morag Dart genau auf Sabine warf. So eben konnte die Heilerin ihren Hals aus der Schusslinie bringen. Ein Treffer wäre sicher tödlich gewesen! Nun fiel die Überraschung wegen der fehlenden Vorattacke von uns ab, und wir schlugen mit aller Macht zu. Egil hatte ihn fast erreicht, wurde aber dann von einem Feuerball getroffen und einige Schritt zurückgeworfen. Tar griff ein und konterte mit einem eigenen Feuerball, aber der prallte wirkungslos von S'Lorwin ab. Anscheinend schützte er sich ebenfalls mit einer Anti-Magie-Sphäre. Unsere Treffer nahm der Moraner hin, ohne groß zu zucken oder sich zu krümmen. Er musste ein großer Krieger sein, dass er die Schmerzen einfach unterdrücken konnte. Nun schoss er in rascher Folge zwei weitere Feuerbälle auf Egil und ließ einen Windheuler folgen, der uns alle auf den Hosenboden warf. Dann schleuderte der Moraner blitzschnell seinen Dart auf Valdyn und riss ihm den rechten Arm und das linke Bein auf, bevor sich der Feline aus dem Weg rollte. Ich hatte sitzend meine Wurfaxt geschleudert, um ihn abzulenken und einen richtig guten Treffer gelandet, der S'Lorwin kurz mal beeindruckte. Dadurch wurde ich leider zur Zielscheibe für den Dart und musste in Sicherheit springen, wobei ich mir den Fuß verdrehte und zu Boden fiel. Tar hatte nun die Nase voll und versuchte es mit Blitzstrahlen, doch schienen sie den Moraner nur zu kitzeln. Egil hatte mindestens einen Feuerball unbeschadet überstanden, rappelte sich wieder auf und wehrte einen Dartschuss mit dem Schild ab. Valdyn hatte sein Schwert gezogen und kam gerade von der Seite angesprungen, um den Moraner zu durchbohren. Der wich jedoch aus und traf den Felinen beiläufig mit einem Dart am Bauch. Während Tar den Moraner mit Blitzen eindeckte und ihn endlich beeindruckte, flog Selena unbemerkt über ihn und schoss von oben mit der Armbrust genau nach unten und traf den ungeschützten Kopf mit voller Wucht. Das zeigte Wirkung, und die entstandene Verwirrung nutzte Egil, um S'Lorwin mit einem raschen Hieb von seinem Kopf zu befreien. Das war's! Wir hatten gewonnen!

Sabine stürzte sofort zu Valdyn, der schwer verletzt worden war. Egil ging in die Knie und wieder einmal war er rußgeschwärzt. Selena und Tar untersuchten eine Truhe, die sich etwas versteckt in dem Raum befand. Und ich humpelte mühsam auf Egil zu, um ihm auf die Beine zu helfen. Dabei fiel er mir in die Arme und stützte sich schwer auf mich. Besorgt schaute er in Richtung Sabine und Valdyn. Als dann aber der Feline schwankend auf die Beine kam, und Selena triumphierend eine kristallene Harfensaite hoch hielt, gab es kein Halten mehr! Endlich konnte die Freude durchbrechen! Wir hatten es tatsächlich geschafft! S'Lorwin war eine sehr harte Nuss gewesen, aber wir haben ihn besiegt! Nun mussten wir nur noch nach Lyramion zurückkehren, die Kristallwand sprengen und die Maschine zerstören, dann waren alle Ziele erreicht... Jubelnd umarmten wir uns alle gegenseitig, selbst Tar machte diesmal mit. Als ich Sabine umarmte, hielt sie mich kurz fest, ging vor mir in die Hocke, fasste nach meinem Fuß und heilte ihn. Ach ja, im Freudentaumel hatte ich die Schmerzen

fast vergessen. Auch Egil wurde von seinen Brandwunden geheilt, und dann war endlich alles wieder so, wie es sein sollte.

Selena gab mir die Harfensaite und fragte, ob wir auch die Navsteine aus der Truhe mitnehmen wollen. Aber sicher wollten wir das, und steckten mehrere Dutzend Steine in allen drei Farben ein. Auch zwei weitere Morag Darts nahmen wir mit, und dann gingen wir gutgelaunt langsam aber sicher zurück zum Ausgang. Währenddessen stellten wir einen Plan für den Rest des Tages auf: Da in der Nähe des Ausgangs die Überreste von sechs Morag-Drachen lagen, wollten wir auf eine Rast verzichten. Stattdessen wollten wir ein paar Wasserflaschen leertrinken und sie mit dem Wasser aus dem Graben auffüllen, sie zu S'Krel bringen und hoffentlich im Gegenzug dessen Teleporterkugeln erhalten. Danach wollten wir leere Wasserfässer aus dem Luftschiff holen, sie am Graben auffüllen, und sie zur Taverne nach S'Angrila bringen. Egil merkte an, dass zu diesem Zweck das Sandboot einfach nur perfekt geeignet war. Man konnte schließlich keine zwei großen Wasserfässer quer durch die gesamte Wüste tragen. Wie wir uns das eigentlich vorgestellt hätten, wollte er wissen, und er könne ja überhaupt nicht verstehen, wie und warum seine Freunde nur auf dieses wunderbare Gefährt verzichten wollten... Dass er es war, der S'Rokkon angeschnauzt hatte, dass wir so ein Ding nicht benötigen, davon wollte er nichts wissen. Sein Augenzwinkern bestätigte meinen Verdacht, dass er es sehr wohl wusste, und sich gerade munter selbst aufs Korn nahm...

Wir verließen den Palast und gerieten bereits in dessen Schatten ins Schwitzen. Schnell füllten wir fünf unserer Wasserflaschen mit Morag-Wasser, wie ich es nannte. Dann setzten wir uns in das Sandboot, und der Feline brachte uns über den Wassergraben hinweg auf den Weg. Nur fünf Minuten später standen wir wieder genau an derselben Stelle, wie zuvor. Die Sonne brannte dermaßen unbarmherzig auf uns herab, dass wir uns einstimmig zur Umkehr entschieden. Selbst der Fahrtwind änderte nichts daran, dass wir beinahe gekocht wurden. Also zogen wir uns zurück in den Schatten. Sabine meinte, sie würde zu gerne in den Wassergraben springen, um sich abzukühlen, aber vermutlich wäre es nicht besonders höflich, im zukünftigen Trinkwasser eines ganzen Volks zu schwimmen. Da ihr niemand widersprach, verzichtete sie und floh in den Palast. Dort suchten wir nach einem Plätzchen, an dem keine Leichen lagen, und fanden es schließlich mitten in einem Gang.

Nun hieß es, sich die Zeit zu vertreiben, aber ehrlich gesagt fiel uns kaum etwas ein. Seitdem wir auf Morag angekommen waren, fanden wir stets irgendeine Beschäftigung, doch nachdem die Pflege von Waffen und Ausrüstung abgeschlossen war, wussten wir nicht mehr so recht etwas mit uns anzufangen. Egil wusch sich mit unserem letzten Wasservorrat notdürftig den Ruß aus dem Gesicht. Sabine saß nur da und hing irgendwelchen Gedanken nach, wollte mir auf meine Frage hin auch nicht sagen, was sie gerade dachte. Selena war nicht einmal motiviert zum Fliegen, sondern sie schien vor sich hin zu träumen. Da sie dabei immer mal wieder verstohlen zu mir herübersah, war nicht schwer zu erraten, wovon... oder von wem sie träumte. Tar meditierte, und Valdyn schnurrte vor sich hin und zupfte gelegentlich uninspiriert an der Harfe. Wir saßen alle auf heißen Kohlen und wollten so schnell wie möglich aufbrechen, aber die Hitze dieser Welt verhinderte das erfolgreich. Da niemand groß reden wollte, ließ ich mich dann auch zum Träumen verleiten. Ich malte mir mein Wiedersehen mit Sally aus, aber ich konnte nicht verhindern, dass mir des Öfteren seltsame Bilder im Kopf erschienen: Arme, verdurstende Moraner mit zahlreichen Grauflecken auf dem Körper, die in der Sonne gegrillt wurden. Ich fragte mich, wie es überhaupt sein konnte, dass das Wasser aus dem Graben nicht verdunstete. Steckte da irgendeine Magie hinter? Und was würde eigentlich mit dem Wasser von Lyramion geschehen? Es wäre als Trinkwasser zu gebrauchen, aber Morag damit wieder fruchtbar machen würde ein extrem schweres Unterfangen werden, solange man nichts gegen die Sonneneinstrahlung tun konnte...

Wir legten uns ein wenig schlafen, aber es war genau wie in der Zwergenmine kurz vor der antiken Anlage. Niemand fand genug Ruhe, und schon ein paar Stunden später waren wir wieder auf den Beinen. Also packten wir unsere Sachen zusammen und schlenderten langsam in den Eingangsbereich des Palasts zurück. Dort standen wir uns noch eine Weile die Beine in den Bauch, bevor wir rausgingen. Die Sonne stand bereits tief am Horizont und würde nicht mehr lange zu sehen sein. Also würde es auch bald kühler werden, und wir konnten endlich aufbrechen. Wir setzten uns erneut ins Sandboot, Tar wies Valdyn den richtigen Weg, und dann beschleunigte der Feline unser Gefährt auf die maximal mögliche Geschwindigkeit.

Als die Dunkelheit hereinbrach, nahm Valdyn etwas Tempo heraus. Er wollte nicht riskieren, dass wir womöglich doch mit einem Felsen kollidierten, oder mit einem der zahlreichen Skelette von großen Tieren, die wir auf der Oberfläche Morags sahen. Trotz aufkommender Müdigkeit wurde die Stimmung immer besser, je kühler es wurde. Bald fingen wir wieder an zu scherzen, besonders Egil, Sabine und ich, wir verstanden uns echt prächtig. Endlich konnte man erkennen, dass unserer Gruppe ein großer Sieg gelungen war und wir kurz vor unserem Ziel standen.

Ungefähr fünf Stunden nach der Abreise vom Palast mit dem Wassergraben drum herum, erreichten wir den Turm von S'Krel, den wir gleich darauf gemeinsam betraten. Der Moraner war noch auf den Beinen und

wunderte sich sehr über unseren erneuten Besuch. Tar bat uns alle Platz zu nehmen, wobei für viele von uns nur noch der Boden übrig blieb. Einzig S'Krel, Tar und Sabine hatten einen Stuhl zur Verfügung.
S'Krel war sehr neugierig, was wir wohl von ihm wollen könnten, und Tar gab sich große Mühe einer Erklärung.
»Verehrter S'Krel. Vielen Dank dafür, dass du meine Freunde und mich erneut empfängst.«
»Ihr habt mir das Leben gerettet, edle Moraner, wie könnte ich euch abweisen?«, fragte der Echsenmann, dessen Grauflecken kaum noch zu sehen waren.
»Das ist wahr. Wir retteten dein Leben, du gabst uns etwas Wertvolles im Austausch dafür. Und dennoch schäme ich mich sehr, dass wir heute als Lügner vor dir stehen«, sagte der Magier.
»Wie bitte? Tut mir leid, ich verstehe euch nicht, edle Moraner!« S'Krel schien verwirrt zu sein, jedenfalls meinte ich auf seinem Echsengesicht diesen Ausdruck zu erkennen.
»Wir haben dich belogen! Wir sind keine Moraner! Wir stammen aus Lyramion und sind hier, um unsere Welt zu retten.« Hoffentlich ging die Strategie auf, S'Krel auf diese Art und Weise überzeugen zu wollen.
Tar fuhr fort: »Euer Ratsmitglied S'Riel legte einen Zauber auf uns, wodurch uns jeder für Moraner hält. Sobald du glaubst, dass wir anders sind, wird sich das Trugbild auflösen, und du siehst unsere wahre Gestalt. Wir sind vier Menschen von Lyramion, eine grünhäutige Sylphe mit langen Flügeln auf dem Rücken, sowie ein Katzenmensch aus einer Welt namens Prokyon. Sieh genau hin, dann wirst du es erkennen.«
S'Krel blickte uns sehr verständnislos an, während Tar erklärte: »Wir brauchten die Schlüsselkugel, um für unseren Freund Valdyn die Reise in seine Heimatwelt zu ermöglichen. Sag es ihm, Valdyn!«
Der Angesprochene ließ sich nicht zweimal bitten: »Knurrrr, das ist wahr! Ich wurde durch einen unbekannten Zauber aus meiner Welt gerissen und kam so auf Lyramion an. Deine Kugel öffnet ein Tor in meine Welt, so dass ich zu meiner Frau zurückkehren kann, und ich bin dir auf ewig dankbar dafür. Schnurrrrrr«
Valdyns langsame, akzentbehaftete Sprache, sowie das tiefe Grollen und Schnurren schienen den Moraner mehr zu überzeugen, als Tars Worte. Er blinzelte plötzlich, als er uns ansah. Scheinbar verwandelten wir uns gerade vor seinen Augen von Moranern in Menschen, und er bekam den Mund kaum wieder zu.
»Ich sehe... es... jetzt!«, flüsterte er. »Aber... warum? Wieso habt ihr gelogen?«
Tar versuchte es zu erklären: »Euer Ratsmitglied S'Riel hat uns gleich nach unserer Ankunft abgefangen und uns die Situation erklärt. Der Rat wollte unserer Welt das Wasser stehlen und wir waren die einzigen, die das verhindern konnten. Er gab uns die Tarnung und lehrte uns eure Sprache, damit wir uns ungehindert auf Morag bewegen können.«
Während der Moraner nach Worten suchte, sah ich ein wichtiges Detail, das Tar vergessen hatte, und rief: »Auf Lyramion fanden wir leider nur einen Navstein zum Waldmond. Wir besuchten die Zwerge und erfuhren durch sie von den Ruinen. Wir schauten sie uns an und lernten viel über eure Zeit auf dem Waldmond. In einer Anlage, auf der heute eine Zwergenstadt steht, fanden wir eine Navsteinproduktion, sowie den Weltenteleporter.«
Nun unterbrach mich S'Krel doch. »Ihr habt ihn gesehen? Dann wollt ihr ihn gar nicht mehr finden, sondern ihr wart bereits dort?«
»Das ist wahr«, sagte ich. »Nahe des Teleporters fanden wir die Leiche einer fremden Rasse, die sich Effels nennt, und bei der Leiche entdeckten wir eine Schlüsselkugel. Wir benutzten sie, unwissend wie wir waren, und kamen in eine Welt namens Ontaflareth. Ein junger Magier erklärte uns dann das gesamte Netzwerk und brachte uns auch wieder zurück zum Waldmond. Daher wissen wir von der Kugel mit dem gelben Kreuz, die wir für Valdyns Heimat brauchen. Und mit Hilfe des dort produzierten Navsteins gelangten wir nach Morag.«
Tar übernahm wieder: »Auf Morag fragte ich alle Moraner nach der antiken Technologie, in der Hoffnung, dass wir eine passende Kugel in die Finger bekommen könnten. Ein Wissenschaftler aus S'Angrila, sowie der dort ansässige Händler, verwies uns auf dich. Wir reisten zu deinem Turm, und den Rest kennst du.«
S'Krel überlegte. »Aber warum habt ihr mir eure wahre Identität verschwiegen?«
»Weil wir unsere Tarnung nicht gefährden wollten. Hätte sich herumgesprochen, dass wir Fremde sind, dann hätten wir unsere Pläne vielleicht nicht mehr ausführen können, und wir hätten jede Chance verloren, unsere Welt zu retten. Daher sahen wir es als notwendig an, dich und alle anderen zu belügen.«
»Gut. Ich verstehe das. Aber warum erzählt ihr mir das jetzt? Was hat sich geändert?«
Tar sagte: »Für Morag kann ab heute ein neues Zeitalter beginnen. Alle sieben Ratsmitglieder sind tot, es wird eine neue Führung gebraucht. Morag benötigt fähige, weise Herrscher ohne Machtbesessenheit. Morag braucht intelligente Ratsmitglieder, die vernünftig verhandeln können, sobald mein Volk auf Lyramion euch seine Hilfe anbietet. Und Morag braucht fähige Leute, die sich dauerhaft um das Wasserproblem kümmern können.«
S'Krel schien kaum fassen zu können, was der Magier ihm sagte und schüttelte immer wieder den Kopf. »Warum erzählt ihr das gerade mir? Ich bin alt und schwach, was habe ich euch zu bieten?«, fragte er nun.
Der Magier antwortete: »Nicht alt, sondern erfahren! Nicht schwach, sondern weise! Du kennst die antiken Technologien, du kennst den Weltenteleporter. Du hast selbst gesagt, dass das Volk von Morag von den anderen großen Rassen zwischen den Sternen hätte lernen sollen, anstatt sie zurückzuweisen. Es ist noch nicht zu spät dafür, und du besitzt die notwendigen Schlüsselkugeln, um genau das zu tun.«
Ich wagte einen neuen Vorstoß und sagte: »Wir haben in nur zwei Tagen einen Verbündeten auf Ontaflareth gefunden. Er hat ein Buch über sämtliche Welten und Rassen des Netzwerks. Es gibt dort bestimmt Völker, die Morag bei der Wasserherstellung helfen, oder gleich die ganze Welt wieder fruchtbar machen würden,

solange man sich ihnen freundschaftlich und hilfesuchend nähert. Und bis es so weit ist, wird euch das Volk von Lyramion mit Wasser aushelfen.«
»Und ihr könnt jetzt alle aus dem Wassergraben von S'Lorwin trinken. Wir geben dir gern die Koordinaten, und er hat auch bestimmt nichts mehr dagegen!«, warf Egil ein.
»Aber warum wollt ihr das alles tun? Wir wollten euch bestehlen und zum Sterben zurücklassen!«, fragte S'Krel völlig fassungslos.
»Nein... nicht ihr!«, sagte Sabine. »Nicht du! Nicht das Volk von Morag! Nur die Ratsherren wollten das, und wir haben sie dafür bestraft. Das Volk von Morag aber, das leidet. Wir verurteilen keine ganze Rasse wegen der Taten von sechs Individuen, die beim Volk ohnehin unbeliebt sind. Egal, wen wir fragten: Niemand mochte den Rat. Auch du hast dich kritisch gegenüber dem Rat geäußert, weißt du noch?«
»Ja schon, aber...«
»Wir wollen niemanden sterben lassen! Unsere Welt wäre gestorben, hätte ein Moraner – S'Riel – nicht geholfen. Eure Welt würde sterben, wenn ihr unser Wasser nicht bekommt. Es wird Zeit, dass unsere beiden Völker sich endlich an einen Tisch setzen und zusammenarbeiten. Willst du das nicht auch?«, fragte Tar ihn eindringlich.
»Doch sicher, aber...«
»Dann hilf uns bitte noch einmal!« Tar packte nun unsere fünf Wasserflaschen aus. »Wir bieten dir diese fünf Wasserflaschen aus dem Graben von S'Lorwin. Sobald wir dich verlassen, werden wir zwei große Fässer aus unserem Luftschiff holen, und sie mit demselben Wasser füllen. Dieses Wasser bringen wir nach S'Angrila. Dort wartet bereits S'Rokkon auf uns. Er hat uns ausspioniert und kennt unsere wahren Identitäten. Er redet ein wenig viel, doch er ist ein guter Vertreter deines Volkes, der an den Neuanfang glaubt. Mit seiner Hilfe werden wir versuchen, die Moraner von S'Angrila zu überzeugen. Wir lassen das Wasser hier, wir geben allen die Koordinaten von S'Lorwins Reservoir, wir versprechen Verhandlungen zwischen Lyramion und Morag über regelmäßige Wasserlieferungen und einen Austausch von Wissen, wir werden vorschlagen, dass die edlen Moraner S'Rokkon und S'Krel, also du, in den neuen Rat gewählt werden sollten, und dann werden wir nach Lyramion zurückkehren, um unsere Welt endgültig zu befreien. Und sobald wir zuhause die Not deines Volkes dargelegt haben, werden wir mit Führern unseres Planeten nach Morag kommen und unsere Hilfe anbieten. Dann liegt es an euch, ob Morag wieder erblüht, oder nicht. Alles, was wir uns im Austausch dafür von dir erhoffen, das sind die Schlüsselkugeln für den Weltenteleporter. Wir wollen sie nutzen, um Lyramion und Morag überall zwischen den Sternen zu vertreten und unsere Welten zu stärken. Wir würden ein gemeinsames Team gründen, mit Abenteurern, Kriegern und Wissenschaftlern sowohl von Lyramion als auch von Morag. Das ist unser Plan!« Tar schwieg und wartete auf eine Reaktion des Moraners, die jedoch ausblieb. Er schien lange und gründlich zu überlegen.
Schließlich sagte er: »Nun, ihr habt mich belogen... doch ihr wurdet von uns zuerst belogen. Ihr wollt helfen, obwohl wir euch den Tod bringen wollten. Ihr seid Risiken eingegangen und habt beschlossen, uns zu vertrauen. Vielleicht sollten wir nun das Risiko eingehen und euch vertrauen... Was haltet ihr von folgendem Vorschlag: Ich begleite euch nach S'Angrila und helfe euch bei der Überzeugung meines Volks. Dafür bleiben die Schlüsselkugeln hier bei mir. Sobald eine Delegation Lyramions wirklich bei uns landet und über ein Abkommen, Frieden und Freundschaft verhandelt, gehen sämtliche Kugeln in euren Besitz über. So haben beide Seiten genug Sicherheiten und eine solide Verhandlungsbasis.«
Tar dachte kurz nach und sagte dann: »Das klingt nach einem fairen Handel!« Er schaute uns an und fragte, was wir davon halten. Und als niemand von uns etwas dagegen sagte, reichte Tar dem Moraner die Hand und sprach: »Wir akzeptieren und sind glücklich über die Einigung. Mache dich bereit für den Aufbruch, denn wir haben in dieser Nacht noch einiges vor.«

Der Handel war perfekt! Und obwohl wir kurzfristig auf die Schlüsselkugeln verzichten mussten, war es doch eine völlig schmerzfreie Einschränkung für uns. Für Valdyn hatten wir eine Kugel, und alles andere konnten wir sehen, sobald sich unsere Völker zusammengesetzt hatten. Tar war zufrieden, und das war erst einmal das Wichtigste. Egil fragte mich zwar, was die Moraner davon abhielt, uns am Ende die Kugeln vorzuenthalten, aber ich fragte ihn, was uns davon abhielt, mit den Kugeln zu verschwinden und die Hilfe für Morag zu vergessen? Nein, S'Krel hatte soeben bewiesen, dass er ein fairer und sehr weiser Verhandlungspartner war, vorausgesetzt, dass die Versprechen am Ende auch eingehalten wurden. Aber das würde die Zukunft zeigen. Nun musste nur noch in der Stadt alles gutgehen, und dann könnten wir den Rückweg nach Hause antreten.

Der Moraner räumte die fünf Wasserflaschen fort, packte schnell ein paar Sachen ein, und dann verließen wir gemeinsam den Turm. Zu siebt wurde das Sandboot allmählich voll, aber das störte nicht die hervorragenden Flugeigenschaften, und einmal mehr fragte ich mich, ob diese Geräte wohl auch auf Lyramion funktionieren würden. Während des Fluges fragte S'Krel Selena, ob sie auch aus dem Weltall stammte. Leicht schüchtern versuchte sie ihm ihre Art des Reisens begreiflich zu machen, und weil Tar den Felinen lotsen musste, griff ich ihr unter die Arme und versuchte sie so gut es geht zu unterstützen. Da ich gerade schon ins Gespräch gekommen war, durfte ich dem Moraner auch gleich alles darüber erzählen, wie wir auf die Bedrohung unserer Welt aufmerksam geworden waren. Also berichtete ich von Shandra, von Großvater Thalion, sowie vom

Tempel der Bruderschaft und den Vorgängen dort. So ging die Zeit herum, und S'Krel war um eine Erfahrung reicher.

TAG 49: Home, Sweet Home!

Ein neuer Tag hatte begonnen, als wir die Stadt erreichten. Kaum waren wir durch das Tor getreten, schon dauerte es nicht mehr lange, bis ein Schatten zu uns hinüberhuschte und uns gleich mit einem Redeschwall begrüßte: »Ihr seid da. Geht es jetzt los? Wolltet ihr nicht Wasser mitbringen? Habt ihr die oberste Ratsechse umbringen können? Und wer ist dieser Moraner?«
»Hallo, S'Rokkon!«, antwortete Egil. »Es freut mich auch wahnsinnig, dich zu sehen und ich hoffe, du hast seit unserem letzten Treffen einen schönen Tag gehabt!«
Da der Krieger es nicht schaffte, die Neugier des Moraners zu stillen, schaute dieser jetzt abwechselnd Tar und mich an. Der Magier erbarmte sich als erster und sagte leise: »Ja, S'Lorwin ist erledigt. Der Moraner heißt S'Krel, ist ein Gelehrter und hoffentlich ein zukünftiges neues Ratsmitglied. Wir wollten gerade die leeren Fässer holen, um sie am Wassergraben von S'Lorwins Palast aufzufüllen, und danach geht es los.«
S'Rokkon schaute zufrieden drein, deutete dann aber auf S'Krel und fragte verschwörerisch: »Und, weiß er es?«, wobei er versuchte, mir mit einem Auge zuzuzwinkern.
»Ja, er weiß es!«, antwortete ich ihm und zeigte ihm, wie die Geste richtig geht. »Er kennt unser Geheimnis und unseren Plan. Er soll uns und dir helfen, die Einwohner der Stadt zu überzeugen.«
S'Rokkon hob einen Finger in die Höhe und fragte eindringlich: »Hattet ihr nicht etwas davon gesagt, dass ihr *mich* in den neuen Rat aufnehmen wolltet? Ich meine ja nur... weil er ja jetzt...« Er deutete auf S'Krel.
»Wo ist das Problem? Soweit ich weiß, sind sieben Plätze frei, oder? Und wir schlagen zwei Leute vor. Das ist doch nicht zu viel? Außerdem kennen wir euch beide gut und ihr werdet euch bestimmt verstehen, wenn ihr euch erstmal kennt...«, versuchte ich die Situation zu retten.
Sabine warf ein: »Streitigkeiten unter Moranern sind genau das, was euer Volk nicht gebrauchen kann!«
S'Rokkon beeilte sich zu sagen: »Nein nein, er darf gern im Rat sein. Ich wollte ja nur wissen, ob ihr für mich weiterhin einen Platz vorgesehen habt, oder ob ihr mich lieber nicht dabei haben wollt. Es ist ja nur so, dass...«
»Alles ist gut, S'Rokkon!«, beruhigte ihn Tar eindringlich. »...du hilfst uns so sehr, da werden wir dich auf keinen Fall vergessen. Und nun sollten wir schnell weitergehen, bevor uns hier jemand sieht, oder die Sonne aufgeht. Wir wollen nicht noch einen Tag verschwenden.«

Wir berechneten, dass wir für die Strecke zu S'Lorwins Palast und zurück ungefähr fünf Stunden benötigen würden, und beschlossen uns aufzuteilen. Die beiden Moraner sollten schon mal das ganze Volk der Stadt mobilisieren und in der Taverne versammeln. Egil, Valdyn und Tar würden mit dem Sandboot und den leeren Fässern losfahren, um sie am Wassergraben aufzufüllen. Währenddessen sollten Sabine, Selena und ich die restlichen vollen Wasserfässer vom Waldmond aus dem Luftschiff schaffen und sie vor die Hangartore stellen. Dort würden S'Krel und S'Rokkon sie übernehmen und in die Taverne bringen. Und wenn das erledigt war, dann sollten wir schon mal alles für die Abreise nach Lyramion vorbereiten. Das klang gut, und nachdem wir sechs, ohne die Moraner, uns kurz verpflegt, gewaschen und gebürstet hatten, machten wir aus dem Plan Realität.

Wir hatten noch sechs volle Wasserfässer übrig, sowie das Waschfass und einen Anbruch. Zwei Fässer hatten wir S'Rokkon bereits übergeben und zwei Fässer hatten wir selbst leergetrunken. Diese beiden leeren Fässer nahmen Egil und Valdyn nun mit und machten sich auf den Weg. Da Selena es körperlich einfach nicht schaffte, ein volles Wasserfass anzuheben, mussten Sabine und ich die schwere Arbeit allein verrichten. Trotz der Kühle der Nacht wurde es eine schweißtreibende Angelegenheit! Während einer Pause fragte ich die Heilerin, worüber sie seit dem Ende von S'Lorwin so ausführlich grübelte. Sie war etwas überrascht, dass es mir aufgefallen war, und meinte, dass sie es mir lieber noch nicht sagen wolle, bevor sie sich nicht völlig sicher war. Sie meinte nur, dass sie einen spontanen Einfall hatte und seitdem darüber nachdenkt, ob sie das wirklich tun möchte. Auf meine Bemerkung hin, dass zwei Köpfe schlauer sind als einer, lachte sie nur und meinte, dass es eine Entscheidung sei, die ich auf gar keinen Fall für sie treffen könnte oder sollte. Aber da sie sich ziemlich sicher sei, dass sie das gern versuchen möchte, würde ich es vermutlich in Kürze ohnehin erfahren. Weitere Fragen beantwortete sie mir nicht mehr. Auch als ich ihr spielerisch androhte, ihren Kopf in eins der Wasserfässer zu tunken, ließ sie sich nicht erweichen und meinte, dass ich zu einer solch gemeinen Tat ohnehin nicht fähig sei. Wir lachten und scherzten noch ein Weilchen darüber, dann erledigten wir unsere Arbeit weiter, und ich dachte nicht länger darüber nach.

Als endlich das letzte Wasserfass an Ort und Stelle stand, und wir uns einen Schluck genehmigt hatten, kümmerten wir uns um die Ausrüstung. Wir sortierten die Rucksäcke und die Truhen des Luftschiffs um, verstauten auch jede Menge Navsteine in den Truhen, und waren nach insgesamt drei Stunden bereits mit

der kompletten Arbeit fertig. Selena ließ uns wissen, dass sie noch immer diese Sinnestrübung hat, und dass sie heilfroh ist, wenn sie endlich von Morag fortkommt. Ja, bald wurde es ernst für sie! Auf Lyramion könnte sie versuchen, in ihre Welt zurückzukehren und endlich ihre Schwester wiederzutreffen. Aber vorher wartete noch eine sehr wichtige Aufgabe auf uns alle...

Nach ungefähr viereinhalb Stunden Wartezeit verließen wir das Luftschiff, sowie den Hangar. Überrascht stellten wir fest, dass sämtliche Wasserfässer bereits verschwunden waren. Also muss irgendwer ganze Arbeit geleistet haben. Gemächlich wanderten wir zum Stadttor und stellten fest, dass es bereits hell wurde. Hoffentlich beeilten sich unsere Freunde, damit sie nicht in der prallen Sonne reisen mussten. Doch beinahe pünktlich auf die Minute erreichte das Sandboot die Stadt, zusammen mit drei ziemlich gut aufgelegten Gefährten. Egil erzählte, dass Valdyn beim Füllen eines Fasses beinahe ins Wasser geplumpst wäre, wenn er ihn nicht in letzter Sekunde festgehalten hätte. Der Feline hingegen knurrte, dass er der Einzige war, der sich nahe genug an den Wassergraben herangetraut hätte, um die Fässer überhaupt füllen zu können. Mir gingen gleich zwei Sachen durch den Kopf. Erstens war ich froh, dass keiner von den Dreien reingefallen war, schließlich konnten sie alle nicht schwimmen. Und zweitens fragte ich mich, ob die Moraner eigentlich des Schwimmens mächtig waren. Gut, sie waren Echsen, und alle Echsen auf Lyramion waren hervorragende Schwimmer, andererseits fragte ich mich, in welchen Gewässern sie es als Kinder gelernt haben sollten. Vielleicht lag es auch in ihrer Natur, so dass sie es von Geburt an konnten. Ich beschloss, irgendwann einmal einen Moraner danach zu fragen, muss aber zu meiner Schande gestehen, dass ich es bis heute vergessen habe.

Ich half meinen Freunden beim Entladen der schweren Fässer, sowie beim Transport zum Eingang der Taverne. Egil wies uns an, dass wir alle auf jeden Fall in der Nähe des Ausgangs bleiben sollten. Wenn das hier schief ginge, und die Bevölkerung Morags wider Erwarten böse auf unsere Taten und Absichten reagierte, dann sollten wir besser einen Fluchtweg haben. Egil erwog sogar, Selena die Kristallsaiten sowie einen blauen Navstein zu geben. Und wenn irgendetwas hier für uns fürchterlich schief ginge, dann sollte sie zum Luftschiff fliegen, und mit dem Stein und den Saiten allein nach Lyramion zurückkehren, damit wenigstens unsere Welt gerettet werden konnte. Die Sylphe machte große, erschrockene Augen und war ganz und gar nicht gewillt, sich auf diesen Plan einzulassen. Und Tar meinte auch, dass diese Vorsichtsmaßnahmen übertrieben und nicht notwendig seien. Egil ließ sich aber nicht beirren. Er meinte, es sei immer sinnvoll eine zweite Option zu haben, und Selena sei die optimale Absicherung. Da auch Valdyn und ich nicht leugnen konnten, dass sechs müde Abenteurer gegen mehrere hundert motivierte Moraner auf heimischem Territorium erschreckend wenig Chancen hätten, und sich Selena ohnehin nicht wirklich glücklich fühlte, wenn zu viel Aufmerksamkeit auf ihr ruhte, einigten wir uns auf folgenden Plan: Wir gaben Selena die sieben Harfensaiten und schickten sie vorab zu unserem Luftschiff. Dieses sollte sie betreten und es dann hinter sich verschließen. Und wenn wir nicht spätestens zum Einbruch der Dunkelheit zurück wären, dann sollte sie ohne uns heimfliegen, Nelvin und den anderen Bescheid sagen, und mit Verstärkung zurückkommen, um uns aus dem Schlamassel herauszuboxen – sollte noch etwas von uns übrig sein, was man retten konnte. Tar, Sabine und Selena waren nicht sehr glücklich mit dem Plan, aber Valdyn, meine Wenigkeit und besonders Egil, wir bestanden darauf, uns abzusichern, und so zog die Sylphe mit hängenden Flügeln los, um sich im Luftschiff zu verschanzen. Der Rest von uns machte sich bereit, die Taverne mit den Fässern zu betreten...

Als wir die Taverne betraten, war sie bereits komplett überfüllt. Es waren sicherlich 500 Moraner anwesend, wenn das mal reichte, denn zählen konnte man sie schon lange nicht mehr. Viele Kinder standen auf Stühlen oder saßen auf den Schultern ihrer Väter, und lauter Jubel brandete auf, als wir die beiden Fässer in den Raum hineinrollten. Ich fühlte mich sehr seltsam, denn mit so einem Empfang hatte ich nicht gerechnet. Logisch betrachtet, konnte das nur eins bedeuten: S'Rokkon hatte doch seine Klappe nicht halten können, und die Einwohner der Stadt bereits in sämtliche Vorgänge eingeweiht. Unfassbar! Dabei hatten wir ihm extra eingeschärft, er solle es nicht tun... Aber schweigen schien einfach nicht sein Ding zu sein. Na wenigstens sah ich schnell drei Vorteile an dem Szenario: Erstens mussten wir nun nicht mehr selbst alles erklären, zweitens schien die Bevölkerung durchaus angetan von unserer Idee zu sein, und drittens standen wir alle nah an der Tür, denn weiter hinein konnten wir ohnehin nicht mehr gehen...

Viel zu tun hatten wir wahrlich nicht mehr. S'Rokkon stellte uns vor und pries uns als große Helden an, die das Moranische Volk mit Wasser versorgt, und von der Herrschaft des bösen Rats befreit hatten. Was ihr eigenes Volk sich schon lange wünschte, wozu es aber nie die nötige Kraft aufbrachte, war nun durch uns Fremdlinge in kürzester Zeit wahr geworden... Er erzählte, dass wir bereit waren, noch viel mehr zu tun, nämlich eine Freundschaft zwischen Lyramion und Morag zu etablieren und für regelmäßige Wasserlieferungen zu sorgen. Und vielleicht konnte man sogar mit völlig fremden Rassen in anderen Welten Beziehungen aufbauen, und alle Probleme Morags auf Dauer lösen... Dieser Teil musste von S'Krel zur Rede hinzugefügt worden sein. Jedenfalls wurden wir in den höchsten Tönen gelobt und gepriesen, und die Moraner machten einen sehr glücklichen Eindruck. Ich schaute unauffällig immer mal wieder ins Volk, ob es auch kritische oder böse

Gesichter gab, und zum Glück konnte ich keine erkennen... vermutlich hätte ich aber ohnehin die Mimik der Echsen nicht richtig deuten können.

Irgendwann wurden wir dann aufgefordert, selbst etwas zu sagen. Wie zuletzt üblich übernahm Tar den ersten Teil der Rede, und ich muss wirklich zugeben, dass er das ganz hervorragend machte. Meiner Meinung nach würde Tar auch als Politiker eine sehr gute Figur abgegeben, und mit ihm als Repräsentanten Lyramions unter den anderen Völkern zwischen den Sternen konnte ich bestens leben. Er sprach von unserem ursprünglichen Plan, das Unrecht der Ratsmitglieder zu zerstören und ganz schnell wieder zu verschwinden. Aber dann hätten wir gesehen, wie sehr das Volk von Morag leidet, unter der Hitze und noch mehr unter den Entscheidungen des Rats. Er sprach von den freundlichen Kontakten mit den Moranern, die uns schließlich davon überzeugt hatten, dass es nicht reichte, nur unsere eigene Haut zu retten. Und so weiter, und so weiter... Nebenbei erwähnte Tar, dass nun ein neuer Morag-Rat gewählt werden müsse, und dieses Mal sollten das Leute aus dem Volk sein, die willens sind ihre Welt durch freundschaftliche Beziehungen zu anderen Kulturen weiterzuentwickeln, so wie S'Rokkon und S'Krel, ohne die wir heute nicht hier gestanden hätten. Beide hätten sich einen Platz im Rat redlich verdient, meinte Tar, ohne dass es zu viel nach Bedingung oder Aufforderung klang. Sabine fügte hinzu, dass nach sieben Männern im alten Rat, der neue Rat auch mindestens zwei Frauen haben sollte. Ich war mir dessen nicht so sicher: Nur weil auf Lyramion Gleichberechtigung herrschte, musste das nicht überall so sein, und wir hatten noch nicht herausgefunden, wie es die Moraner damit hielten. Wir sollten uns nicht zu weit aus dem Fenster lehnen. Glücklicherweise wurden meine Sorgen durch lauten Jubel der anwesenden Moranerinnen sogleich zerstreut...

Alles lief wirklich sehr gut. Nachdem keiner von uns mehr etwas zu sagen hatte, merkte ich an, dass wir allmählich aufbrechen sollten. Unter donnerndem Applaus wurden wir verabschiedet. Witzigerweise applaudieren die Echsen nicht mit ihren aneinanderklatschenden Händen, sondern mit ihren auf den Boden stampfenden Füßen. Aber Hauptsache, sie applaudierten und jagten uns nicht zum Teufel. Kaum hatten wir die Taverne verlassen, marschierten wir schnellen Schrittes in Richtung Hangar. ...aber wir waren nicht schnell genug. Schon von weitem hörten wir eine Stimme rufen: »Wartet, edle Lyramioner... Wartet!«
Egil verdrehte die Augen, drehte sich um und rief: »Nein, S'Rokkon, wir nehmen dich nicht mit nach Lyramion! Das kommt überhaupt nicht in Frage!«
Der Moraner war tatsächlich mal für einen Moment sprachlos und starrte Egil überrascht an. »Hat das Volk der Menschen etwa die Gabe des Gedankenlesens? Woher wusstest du, dass...?«
Egil unterbrach ihn, bevor ihm ein längerer Monolog drohte: »Einfach geraten... war auch gar nicht schwer!«
Natürlich ließ der Moraner nicht locker: »Aber ich könnte euch helfen! Ich könnte mich stellvertretend für mein Volk vorstellen. Jetzt, wo ich sogar ein Ratsmitglied bin, könnte ich ganz offiziell um Hilfe bitten. Wo habt ihr eigentlich eure grüne Freundin gelassen? Sie gefällt mir, sie hat so eine niedliche Hautfarbe und ich hätte sie gerne noch einmal gesehen... Und, habe ich meine Sache gut genug für euch gemacht? Ich weiß ja, dass ihr mir eigentlich verboten habt, etwas vorwegzunehmen, doch S'Krel und ich, wir waren uns unserer Sache so sicher, und da dachte ich, dass wir den edlen Reisenden doch eine Menge Zeit einsparen könnten, wenn wir vorher schon alles verraten. Außerdem ist mein Volk sooo neugierig, dass sich alle sofort versammelt haben, und dann konnten wir sie ja schlecht noch vier Stunden warten lassen...« Während er so redete, schlug sein Schwanz von einer Richtung in die andere und kam ebenso wenig zur Ruhe, wie sein Mundwerk.
Egil bekam gleich die Krise: »Jetzt mach doch mal einen Punkt!«
Ich beeilte mich zu sagen: »Selena ist bereits auf dem Luftschiff und macht alles für unsere Abreise bereit. Ich werde sie gern von dir grüßen, S'Rokkon.«
Und bevor der Moraner wieder Fahrt aufnehmen konnte, beantwortete Tar die nächste Frage: »Ja, du und S'Krel, ihr habt eure Sache ausgezeichnet gemacht. Wir hätten nicht mit einem solch guten Empfang gerechnet. Ihr seid beide sehr würdige Ratsmitglieder!«
S'Rokkon freute sich sichtlich, und stolz reckte sich sein Schwanz in die Höhe. »Dann nehmt mich doch mit, damit ich meinen Wert erneut unter Beweis stellen kann. Ihr habt uns so sehr geholfen, und jetzt möchte ich euch helfen. Bitte?«
Tar schüttelte den Kopf: »Das geht nicht! Sobald wir ankommen, müssen wir die Maschine zerstören, und wir wollen und werden dich nicht in Gefahr bringen. Danach müssen wir mit den Anführern unserer Welt sprechen, und es wird schon schwer genug sein, sie von euren netten Absichten zu überzeugen, nachdem der Rat eine so böse Falle für uns aufgebaut hat. Wir wollen noch lange was von dir haben, S'Rokkon und werden auf keinen Fall zulassen, dass du aufgrund der Taten des alten Rats in Streifen geschnitten wirst.«
»Außerdem«, begann Sabine zu sprechen, »musst du hier noch einiges vorbereiten. Ihr braucht einen Ort, an dem die Verhandlungen stattfinden sollen. Ihr braucht einen vollständigen neuen Rat. Und ihr müsst andere Städte von Morag kontaktieren, da diese Entscheidungen auch sie betreffen. Es gibt für dich hier sehr viel zu tun, vor allem, da wir beabsichtigen, bereits in wenigen Tagen zurückzukehren.«
»Das ist aber sehr schade!«, ließ der Moraner seinen Schwanz nun hängen. »Ich hätte mir so gerne mal eure Welt angeschaut. Aber wenn ich nicht darf, dann muss ich eben leider hier auf euch warten.«

Ich rief ihm aufmunternd zu: »Sobald die Friedensverhandlungen abgeschlossen sind, spricht doch nichts mehr gegen deinen Besuch auf Lyramion. Du brauchst also nur ein wenig Geduld...« Irgendwas sagte mir aber, dass Geduld nicht gerade zu seinen Stärken zählte.
»Also gut!«, gab er sich letztlich zufrieden. »Dann warte ich hier! Aber lasst mich bitte nicht zu lange warten. Inzwischen bereite ich alles für eure Rückkehr vor. Ihr werdet sehen, ihr werdet sehr zufrieden sein. Und dann könnt ihr auch mal richtiges, moranisches Essen probieren. Bis dahin „Gute Reise!“, und vergesst mich nicht!«
»Ganz sicher nicht!«, murrte Egil. Wir trennten uns von dem freundlichen Kerl und marschierten in Richtung Luftschiff. Der Krieger wetterte weiter: »Also ich spiele ganz sicher nicht den Reiseleiter für diesen Herren. Ein Tag mit dem, und ich bin ein psychisches Wrack! Das kann schön jemand anders tun, vielleicht ja Nelvin, damit er auch mal in den Genuss dieser netten Bekanntschaft kommt!« Es war zwar nicht so, dass Egil den Moraner gar nicht leiden konnte, aber er quasselte einfach viel zu viel, und das stieß dem Krieger etwas sauer auf. Doch unter dem Strich mussten wir zugeben, dass er sehr viel für uns getan hatte.

Als wir unser Luftschiff erreichten, war es verschlossen, und zwar von innen. Ich klopfte an die Tür und hörte Selena fragen: »Wer ist da?« Daraufhin nannte ich meinen Namen, und bald öffnete sie die Tür. Ich sah sofort, dass sie völlig verweinte Augen hatte. »Was ist denn mit dir?«, fragte ich sie so einfühlsam, wie ich konnte. Sofort zog sie mich in die Arme, drückte mich ganz fest an sich und weinte sich an meiner Schulter aus. Sie meinte, dass sie sich die ganze Zeit über Sorgen gemacht und sich die schlimmsten Szenarien ausgemalt hat. So hatte sie nur noch Angst und betete andauernd, dass wir bitte heil zurückkehren würden. Ich gab ihr einen dicken Schmatzer auf die Wange und erklärte ihr, dass wir kaum noch etwas sagen mussten, und dass S’Rokkon schon die ganze Stadt überzeugt hätte. Alles sei sehr, sehr gut verlaufen. Außerdem berichtete ich ihr, dass S’Rokkon sie vermisste, und dass er sie sehr gern mochte. Das hellte Selenas Gesicht merklich auf. Erst, nachdem ich meinen Bericht beendet und ihr einen Kuss auf die Stirn gedrückt hatte, löste sie allmählich die Umarmung und ließ mich gehen. Und ich beeilte mich, ihr zu entkommen, da ich gern versucht hätte zu verbergen, wie sehr mir ihre Nähe gefallen hatte...

Danach war Reisezeit! Tar schnappte sich einen blauen Navstein aus der Truhe und wollte ihn gerade benutzen, als Egil den Felinen fragte, ob wir nicht zuvor einen Zwischenhalt auf dem Waldmond einlegen sollen. Valdyn blieb aber schnurrend bei seiner Meinung, dass er zu gerne vorher gesehen hätte, wie man auf Lyramion eigentlich die Rettung der Welt zu feiern wusste. Stimmt! Solch offizielle Feierlichkeiten würden dann ja auch noch für uns anstehen. Au weia! Wenn ich mich daran erinnerte, wie meine Feier von Kires und Dorinas Rückkehr verlaufen war, verspürte ich sehr wenig Vorfreude auf eine Wiederholung... Und dann fiel mir aus heiterem Himmel noch ein ganz anderes Problem ein: »Freunde? Wie kommen wir eigentlich vom Flugschiffhangar und dem Tempel der Bruderschaft weg? Flugscheibe weg, Hexenbesen weg, die Flöte hat Nelvin... Also mit Fliegen ist da nichts!«
Egil fand wie gewohnt deutliche Töne: »Lunsi, Lunsi, Lunsi! Du siehst schon wieder Probleme, lange bevor sie wirklich da sind. Du kennst doch Nelvin, oder? Der Mann ist nicht auf den Kopf gefallen und hat bestimmt Vorkehrungen getroffen. Und falls nicht, so haben wir ja inzwischen eine Freundin, die fliegen kann!«
Erwartungsvoll schaute er Selena an, die daraufhin sanft lächelte und meinte: »Ich könnte versuchen Nelvin zu finden, aber es würde bestimmt dauern...«
Der Krieger antwortete: »Das ist nicht schlimm! Hat dich eigentlich schon mal jemand dafür gelobt, wie gut du in nur wenigen Wochen unsere Sprache gelernt hast? Du kannst dich schon perfekt in Lyramionisch ausdrücken, und das verdient unsere Bewunderung!«
Sabine stimmte gleich ein: »Gut gesprochen, Krieger! Das wollte ich auch schon mal gesagt haben.«
Selena bedankte sich artig und war sichtlich geschmeichelt. Und dann wechselte sie schnell das Thema und bat um den Beginn der Reise, um so schnell wie möglich die Auswirkungen des Mondes loszuwerden.

Es war unglaublich! Kaum hatte das Luftschiff Morag verlassen, schon meldete die Sylphe, dass der trübe Nebel in ihrem Kopf sich lichtete. Endlich konnte sie wieder klar sehen, richtig hören, vernünftig denken und vollständig fühlen. Ich mochte mir kaum vorstellen, wie es ihr in den letzten Tagen ergangen sein musste. Die Reise verlief ansonsten ereignislos, und bereits nach einer knappen Stunde setzte das Schiff auf und wir waren endlich, endlich, endlich wieder auf Lyramion! Die Macht der Ratsherren war gebrochen. Nun musste nur Lyramion überleben und die Maschine vernichtet werden, dann war die große Queste meines Lebens geschafft. Wie heißt es so schön auf Neulyramionisch: „Kommen wir über den Hund, dann kommen wir auch über den Schwanz!“

Unsere Taschen waren längst gepackt. Viel überflüssigen Kram hatten wir im Luftschiff gelassen. Fürs Erste nahmen wir nur mit, was wir dringend benötigen würden. Dann verließen wir das Schiff und schauten uns um. Wir sahen die Sonne an einem blauen Himmel prangen, und waren uns sicher, dass wir tatsächlich nach Lyramion zurückgekehrt waren. Unsere Freunde warteten leider nicht auf uns, die konnten wir nirgendwo entdecken. Zwar schade, aber verständlich. Nur blieb meine Frage offen, wie wir nun von der Insel herunterkommen sollten. Wir ließen den Hangar hinter uns und gingen in Richtung Ausgang des Tempels. Dort stand sie noch immer in ihrer ganzen fremdartigen Schönheit, jene Kristallwand, die uns den Weg zur

Maschine versperrte. Das musste bedeuten, dass Nelvin wohl keinen Erfolg gehabt hatte. Sabine fand etwas an der Ausgangstür des Tempels. Dort hing ein Zettel und eine Flöte... Nelvin war wirklich ein Fuchs! Er hatte uns eine Flöte hinterlassen, damit wir im Falle unserer Rückkehr mit den Adlern reisen konnten. Ich erkannte seine Handschrift und las vor: „Liebe Freunde! Wenn ihr das lest, dann habt ihr es geschafft nach Lyramion zurückzukehren. Ich hoffe sehr, dass es allen gutgeht, und dass ihr Erfolg gehabt habt. Fliegt bitte nach Illien und trefft mich in unserem Hauptquartier in Pelanis Palast. Ich freue mich auf das Wiedersehen. Euer Nelvin".

»Na dann, vorwärts und auf nach Illien!«, rief Egil fröhlich. Dann fügte er die Frage hinzu: »Was glaubt ihr eigentlich, warum sie in Illien wohnen, und nicht in Newlake? Das wäre immerhin näher am Tempel...«
Ich antwortete ihm: »Die Adler wohnen in Illien, und für sie sind alle Distanzen nah. Und Fürst Pelani ist eines der ältesten Geschöpfe auf unserem Planeten. Seine Einladung kann man unmöglich ausschlagen.«
Sabine fügte hinzu: »Sei doch froh, Krieger! In Illien siehst du bestimmt jede Menge schmucker Elfen. Vielleicht klappt es ja diesmal mit deiner ersten Nacht!«, meinte sie augenzwinkernd.
Zu meiner Überraschung winkte Egil ab und lachte: »Du glaubst gar nicht, wie wenig mich die Elfen im Moment interessieren.« Etwas leiser, so dass nur ich... und möglicherweise der Feline... ihn noch hören konnte, fügte er hinzu: »Vor allem nach den Abfuhren, die ich beim letzten Mal bekommen habe.«
Tar waren unsere ganzen Gedanken und Kommentare einmal mehr schnuppe, und er blies lieber dreimal kräftig in die Flöte, um unsere Reisemöglichkeit herbeizurufen. Ich beeilte mich, ans Ufer der Insel zu kommen, denn ich wollte unbedingt herausfinden, ob der Wasserstand noch ähnlich war, wie vor unserer Abreise...

Ich konnte nichts Ungewöhnliches entdecken, und auch aus der Luft sah unser blauer Planet aus wie immer. Schnell hatten wir die Newlake-Insel verlassen und flogen über das Meer hinweg. Blaues Wasser, so weit das Auge reichte, zeugte nicht gerade davon, dass es bereits einen Transport durch die Morag-Maschine gegeben hatte. Keine Stunde später landeten wir in Illien, und es war etwa Mittagszeit auf Lyramion. Endlich funktionierte auch meine Uhr wieder vernünftig. Ich war gespannt herauszufinden, ob die Zählung meiner Tage wirklich durcheinander gekommen war... Egil und Sabine freuten sich hingegen auf leckeres, lyramionisches Essen, und so betraten wir gutgelaunt die Stadt. Auf direktem Wege marschierten wir zu Pelanis Palast und neugierig schaute ich mich um, ob ich einen meiner Freunde unter den Leuten entdecken konnte, bisher aber ohne Erfolg. Dann hatten wir den Palast erreicht und traten gleich ein.

Im Eingangsbereich trafen wir niemanden, aber in dem Aufenthaltsraum, dem noch immer ein schöner Duft nach Weihrauch entströmte, da sahen wir einen alten Bekannten, der sich sogleich mit kraftvollen, geschmeidigen Bewegungen näherte und uns begrüßte: »So trifft man sich wieder, junge Freunde!«
Ich staunte nicht schlecht, erkannte den Mann sogleich wieder und rief freudig: »Nagier? Was machst du denn hier in Illien?« Ich stellte Tar, Sabine und Valdyn vor und erzählte ihnen in knappen Worten von unserer Begegnung mit dem Meisterdieb, der auch als Silberhand bekannt war.
»Ich wurde von Meister Nelvin rekrutiert und soll dabei helfen, den Planeten vor der Bedrohung durch die Echsen zu retten. Bisher konnte ich aber leider noch nicht viel beitragen«, meinte Nagier schulterzuckend.
Egil antwortete prompt: »Na das wird sich bald ändern! Wir haben eine Möglichkeit gefunden, die Kristallwand in ihre Bestandteile zu zerlegen! Wo ist denn der Meister? Ist er nicht hier?«
Der Dieb sagte: »Nein, er ist unterwegs, um einen neuen Rekruten zu holen und wird heute Abend zurückerwartet. Bis dahin könnt ihr euch ausruhen. Ihr habt bestimmt einiges hinter euch...«
»Bist du gar nicht neugierig?«, fragte ich ins Blaue hinein.
»Doch sehr«, antwortete er. »Aber das werdet ihr später sowieso erzählen müssen, also kann ich genauso gut darauf warten.« Er lachte.
Sabine wollte nun wissen: »Sind denn noch andere aus eurem Team hier?«
Der Meisterdieb erklärte ihr: »Nelvin, Leonaria und Baron Karsten sind unterwegs zu dem neuen Rekruten. Pelani und Gryban sind seit gestern bei den Gnomen von Meras Insel und sollten bald zurückkehren. Hier sind im Augenblick nur die Kriegerin Mara, meine Schülerin Ginaya und meine Wenigkeit.«
Ich staunte, dass Baron Karsten und Pelani fest zur Truppe gehörten. Da hatte Nelvin anscheinend ganze Arbeit geleistet. Vielleicht konnten sie uns gegen die Maschine helfen? Und scheinbar hatten sie auch zwei völlig unbekannte Helferinnen gefunden. »Du hast eine Schülerin?«, fragte ich nun.
Nagier antwortete mir: »Ja. Ich betreue Ginaya schon seit über zehn Jahren, seitdem ich sie als Waisenkind gefunden und bei mir aufgenommen habe. Sie ist für mich wie eine Tochter... oder eher wie eine Enkelin, wenn man mein Alter berücksichtigt.« Er lachte. »Sie ist die beste und geschickteste Diebin, die ich in ihrem Alter je getroffen habe, und ich bin sehr stolz auf sie. Du hast sie gesehen, als du mit deinem Freund Egil unser Haus gestürmt hast. Zum Glück hatte ich sie bei mir behalten und sie nicht auf euch angesetzt. So konnten wir beide überleben. Nachdem ihr meine kleine Organisation zerschlagen hattet, haben wir uns der Diebesgilde von Spannenberg angeschlossen. Ich bilde jetzt junge Diebe aus, während meine Ginaya darauf wartet, sich in der Welt beweisen zu können.«
Egil meinte: »Hoffentlich ist sie so gut, wie du sagst. Es könnte sehr gefährlich für uns alle werden.«
»Das ist uns beiden bewusst, und darum sind wir hier.«
Der Krieger fuhr fort: »Und was ist mit der Kriegerin? Mara? Woher kommt sie?«

Nagier meinte: »Ich weiß über sie nur, dass Baron Karsten sie mitgebracht hat. Sie befindet sich im Nebenraum und trainiert. Viel mehr weiß ich selbst nicht.«
»In Ordnung, dann sollten wir mal versuchen, mehr über sie zu erfahren. Danke Nagier, wir sehen uns später. Kommst du, Lunselin?«

Abgesehen von Egil und mir machte sich nur Sabine mit auf den Weg in den Nebenraum. Selena, Valdyn und Tar blieben bei Nagier und machten es sich eine Weile bequem. Mir fiel ein, dass es die erste Gelegenheit war, dass sich Nagier und Selena wirklich unterhalten konnten. Als sie damals das Handwerk der kritischen Treffer gelernt hatte, da sprach sie noch nicht unsere Sprache. Sogleich begannen die beiden eine Konversation... Als wir besagten Nebenraum betraten, sahen wir eine halbnackte Frau mit hellroten, langen Locken, die mit einem Übungsschwert in der Hand ein Holzziel attackierte, dabei allerhand Finten schlug und hin und wieder akrobatische Übungen mit einbaute. »Ein sehr ungewöhnlicher Kampfstil, wenn du mich fragst!«, meinte Egil. Und das stimmte, denn auf diese Art und Weise hatte ich noch keinen Krieger kämpfen sehen. Neugierig traten wir näher heran und sahen ihr zu. Sie schwang ihr Schwert mit sehr viel Temperament und schien viel Erfahrung zu haben. Zwei Fragen stellten sich mir sogleich: Erstens, warum hatte sie noch keine Heldentaten vollbracht, über die die Leute staunend sprachen und zweitens, warum kämpfte sie kaum verhüllt, quasi in Unterwäsche und völlig ohne Rüstung? Egil schnappte sich von der Wand ein Übungsschwert und ging auf Mara zu, die nun inne hielt und meinen Freund interessiert beobachtete.

Egil fragte die Rothaarige, ob sie die Kriegerin Mara sei, und sie antwortete mit hoher Stimme: »Baronin Mara von Newlake. Wer will das wissen?« Egil stellte uns kurz vor und nannte unsere Namen. Mara schien überrascht: »Ihr seid das? Dann habt ihr es tatsächlich von den Monden zurückgeschafft? Meister Nelvin wird sich freuen!« Egil drängelte ein wenig und meinte: »Wir freuen uns auch. Und nach seiner Rückkehr werden wir unsere Geschichte erzählen. Fürs Erste würde ich aber gern herausfinden, wie gut du mit dem Schwert bist. ...wenn du dich traust!« Er hob die Waffe und ging auf Mara zu. Sie lachte nur und meinte frech: »Du wirst dir wünschen mich nicht herausgefordert zu haben!«, und stellte sich auf. Sabine nahm meine Hand und fragte mich, ob wir die beiden wirklich gewähren lassen sollten. Es musste nicht sein, dass wir uns gegenseitig verletzen. Ich erklärte ihr, dass ihre Schwerter zwar aus Metall, dass ihre Schneiden jedoch stumpf waren. Man benutzte sie nur zum üben, und nicht zum verletzen. Von Prellungen und möglichen Knochenbrüchen schwieg ich einfach mal, um die Heilerin nicht zu sehr zu beunruhigen. Vermutlich konnte sie sich das ohnehin denken.

Dann begann der Tanz. Egil begann vorsichtig und schaute sich an, was Mara zu bieten hatte. Die zögerte nicht lange und attackierte mit einem ziemlich guten Schlaghagel, den Egil jedoch recht leicht parieren konnte. Mit dem letzten Schlag sah es so aus, als würde sie den Angriff abbrechen, doch änderte sie blitzschnell die Richtung des Schwerts und hätte Egil beinahe am Oberschenkel getroffen. So gerade noch konnte er ihn aus ihrer Reichweite bringen. Egil pfiff anerkennend durch die Zähne, dann griff er selbst an und ließ einige Attacken vom Stapel. Die ersten Schwünge parierte Mara mit dem Schwert, dann rollte sie sich nach hinten weg und machte ein paar Flickflacks, um aus dem Gefahrenbereich zu kommen. Kraftvoll, dynamisch und athletisch wirkten ihre Bewegungen. Sie bleckte die Zähne und grinste Egil herausfordernd an. »Du bist ein ganz schöner Wildfang!«, sagte er nun. Der Rotschopf erwiderte: »Das war nur der Anfang, ich kann noch viel wilder werden...«, und begann mit einer neuen Angriffsroutine, in der sie Sprünge, Rollen, Handwechsel und knallharte Finten kombinierte. Egil musste tatsächlich einige Treffer einstecken, die von der Morag-Rüstung abgefangen wurden. Sie tat nicht nur so, sondern sie war wirklich gut! Aber nun griff Egil wieder an und gab alles, und am Ende seiner Attackenserie traf er Mara mit einem Rückhandschwung so hart im Rücken, dass sie zu Boden ging. Nun wurde Sabine wieder unruhig an meiner Seite.

Ein Eingriff war aber unnötig, denn Egil beendete damit das Gefecht. Er streckte das Schwert, trat zu ihr heran, reichte ihr die Hand und zog sie auf die Beine. »Das hat gesessen!«, lobte Mara anerkennend.
»Du bist richtig gut!«, gab Egil das Kompliment zurück. »Darf ich fragen, warum du noch keinen Heldenstatus erlangt hast?«
Die Rothaarige lachte bitter auf. »Wie alt schätzt du mich ein?«
Egil überlegte: »Vielleicht Ende zwanzig?«
»Ts... Schön wär‘s! Ich bin zweiundvierzig! Ich fechte seit meinem zwölften Lebensjahr und zog von Burnville nach Twinlake, um mich ausbilden zu lassen. Ich durfte bei den Besten lernen und galt als vielversprechendes Talent. Auf meiner ersten echten Mission mit neunzehn Jahren traf ich einen jungen, gutaussehenden Mann und verliebte mich in ihn. Anstatt meiner Waffe bekam nun ein anderes Schwert mehr Bedeutung für mich, und bald danach wurde ich schwanger. Als der Mann davon hörte, nahm er mich augenblicklich zu sich und heiratete mich. Geplant war das alles nicht, aber ich fühlte mich im siebten Himmel an seiner Seite. Als ich vierundzwanzig war, stürzte der verfluchte Rote Mond auf Twinlake und nahm mir meinen Mann und meine kleine Tochter...« Die Erzählungen schienen schmerzhafte Erinnerungen auszulösen.
Egil sagte mitfühlend: »Du hast mein Beileid!«

Mara erwiderte nur: »Danke, aber der Mond hat uns allen Tod und Verderben gebracht, nicht nur mir. Ich wurde von der Explosion fortgeschleudert und hatte mir sämtliche Knochen gebrochen. Bei der Suche nach Überlebenden wurde ich von einem Mann gerettet, der mich mitnahm und gesundpflegte. Er hatte seine schwangere Frau verloren, und wir trösteten uns gegenseitig. So wurde ich die Frau von Baron Karsten. Wir versuchten es noch einmal mit Nachwuchs, doch nichts funktionierte. Seit der Explosion kann ich keine Kinder mehr kriegen, sagte mir der Heiler von Newlake. Voller Wut und Verzweiflung nahm ich das Schwert wieder zur Hand und übte jeden Tag bis zur völligen Erschöpfung. Einige Jahre später wollte ich wieder auf Abenteuer gehen. Newlake war gebaut, und ich dachte, es wäre Zeit für neue Helden. Doch mein lieber Karsten hatte viel zu viel Angst, dass er mich ebenso verlieren könnte, wie seine erste Frau zuvor. Ich liebte ihn mehr als meine Karriere, und so schwor ich ihm, dass ich niemals ohne sein Einverständnis losziehen würde. Ich übte fleißig weiter und habe den Schwur niemals gebrochen. Nun bin ich hier, mit ihm gemeinsam, um hoffentlich Lyramion zu retten. Das ist meine Geschichte.«
»Sehr bemerkenswert. Vielen Dank, dass du sie uns erzählt hast, obwohl sie schlimme Erinnerungen wecken muss. Darf ich dich noch fragen, warum du ohne Rüstung kämpfst? Meine Rüstung hat mich vor deinen Treffern bewahrt, während ich deinen ungeschützten Rücken erwischen konnte.«
»Ganz ehrlich? Dafür habe ich drei Gründe. Erstens liebe ich es, die Bewegungsfreiheit zu haben, die mein Kampfstil erfordert. Leider werde ich mich bald umstellen müssen auf weniger spektakuläre Attacken, ich werde schließlich nicht jünger. Zweitens verlassen sich viele Krieger meiner Meinung nach zu sehr auf ihre Rüstung. Sie lassen sich hin und wieder absichtlich treffen um eine Gegenattacke einzuleiten, und dann kann eine schlecht gearbeitete oder beschädigte Rüstung ihr Ende sein. Ich trage gar keine und weiß, dass ich mich nicht treffen lassen darf. Also kämpfe ich von vorne herein anders. Ach und drittens: Ich habe die Erfahrung gemacht, dass sich Männer im Allgemeinen von meiner Schönheit ablenken lassen und ich dann leichteres Spiel mit ihnen habe. Bei dir hat das leider nicht geklappt. Entweder ich welke langsam dahin, oder du machst dir nichts aus schönen Frauen!«
»Beides falsch! Aber ich hätte weder den Waldmond noch Morag überlebt, wenn ich mich von meiner Umgebung ablenken ließe. Erste Lektion meines Lehrmeisters: Wenn du kämpfst, dann kämpfe mit ganzem Herzen und lasse dich durch nichts ablenken. Ich lebe noch, also muss es funktioniert haben! Außerdem musste ich während unseres ganzen Abenteuers fast immer gegen irgendwelche gruseligen Monster kämpfen und glaube mir, denen ist unsere Schönheit vollkommen schnuppe!«, lachte Egil.

Danach gingen wir mit Mara zu den anderen zurück und stellten auch sie vor. Selena schaute ziemlich irritiert das knappe Outfit der Rothaarigen an, ich war mir jedoch nicht sicher, ob sie das unschicklich fand, oder sich in Gedanken vorstellte, ob ihr selbst wohl so etwas stehen würde. Der muskulöse Valdyn schien sehr viel Eindruck auf Mara zu machen, und wir berichteten kurz, woher er und Selena stammten. Und dann stellte sich die Frage, was unsere Gruppe bis zu Nelvins Rückkehr tun möchte. Valdyn schlug vor, dass wir bereits den Musikmeister Matthias aufsuchen könnten, um die Elfenharfe bespannen zu lassen. Das war eine sehr gute Idee, und so machten wir uns sogleich auf den Weg. Tar und Sabine wollten eigentlich zurückbleiben, aber Egil überredete sie beide, dass sie mitkommen. Er sagte: »Jeder einzelne von uns muss darauf achten, dass der Harfenmeister keine Echse ist, und dass den Saiten nichts passiert, vor allem nach Lunselins Traum!« Ich fühlte mich geschmeichelt, musste nun aber Mara von dem Traum berichten, und dabei natürlich auch die Einzelheiten über S'Riel und die Harfensaiten erwähnen. Die Kriegerin entschloss sich spontan, dass sie uns begleiten wolle. Nagier wollte lieber auf die anderen warten und sie über unsere Ankunft informieren.

Als wir wieder draußen an der frischen Luft waren, hielt Selena plötzlich die Gruppe auf. Sie meinte, dass wir ebenso gut allein den Meister der Musik aufsuchen könnten. »Nun, wo ich zurück auf Lyramion bin und meine Flügel wieder vollständig benutzen kann, brenne ich darauf in meine Heimat zurückzukehren und meine Schwester zu besuchen. Wann werdet ihr die Maschine angreifen?«, fragte sie hoffnungsvoll.
»Wenn der Musikmeister mitspielt, dann gleich morgen früh!«, antwortete Egil an meiner Stelle.
»Wenn ich euch verspreche, dass ich bis dahin zurück bin, darf ich dann jetzt gehen?«
»Aber natürlich, liebe Selena! Aber sei vorsichtig und komm bitte gesund zu uns zurück. Und bitte grüße deine Schwester herzlich von uns, wenn du sie siehst!«, sagte ich fröhlich. Ich freute mich so sehr für sie und hoffte, dass sie es auch schaffte und keine neuerliche Enttäuschung erleben musste.
»Das werde ich! Fest versprochen! Danke, dass ihr mich das tun lasst!« Sie hatte Tränen in den Augen und war voller Vorfreude. Dann fing sie an mit ihren Flügeln zu schlagen, hob aber dabei nicht ab. Sie wurde immer schneller und schneller, hörte aber bald wieder damit auf.
»Entschuldigt, ich bin etwas aus der Übung nach der langen Zeit!«, meinte sie, und versuchte es gleich noch einmal. Erneut schlug sie rasend schnell mit den Flügeln, und endlich geschah das, was ich eigentlich erwartet hatte. Ein rotes Leuchten breitete sich von den Flügeln her aus, aber bevor es die Sylphe völlig eingehüllt hatte, verebbte es wieder und verschwand.
»Jetzt nicht den Mut verlieren!«, rief Egil ihr zu.
»Komm schon, du packst das!«, rief auch Sabine.
»Roaaarr. Verschwinde schon, sonst verjage ich dich höchstpersönlich!«, fauchte Valdyn aufmunternd.
»Gleich noch einmal, Schatz! Dieses Mal schaffst du es!«, warf ich voller Hoffnung ein.

Selena lächelte schüchtern, dann konzentrierte sie sich und versuchte es noch einmal. Dieses Mal kam das rote Leuchten schon zu Beginn und wurde immer intensiver. Dann gab es einen Lichtblitz, und als er verschwand, war auch unsere Freundin nicht mehr da. Sie hatte es geschafft! Selena war endlich auf dem Weg nach Hause und ich musste mich beherrschen, um nicht selbst ein paar Freudentränen loszulassen. Sabine gelang die Beherrschung nicht. Sie schluchzte und sagte: »Es ist wundervoll! Einfach nur wundervoll!«
Egil nahm mich beiseite: »Schatz, Lunsi? Hast du gerade Schatz zu ihr gesagt?«
Ich zuckte nur mit den Schultern und schaute ihn nicht an, als ich antwortete: »Motivation ist alles! Hat doch funktioniert...«
»Unglaublich, was alles hinter meinem Rücken abläuft... Und du wolltest sie verjagen, Valdyn?«
»Schnurrrr... Motivation ist alles! Hat doch funktioniert... Schnurrrr«, entgegnete Valdyn, woraufhin wir beide mit den Händen abklatschten.
»Mara, schließ dich niemals dieser Gruppe an! Bei uns bekommst du es definitiv an den Nerven...«, meinte der Krieger resignierend, woraufhin wir uns alle köstlich amüsierten.
»Och, bisher finde ich eure Bekanntschaft äußerst erquickend!«, stimmte sie in das Gelächter mit ein.

Gemütlich schlenderten wir in Richtung des Harfenmeisters und ließen Mara noch ein paar Fragen zu unserer Gruppe stellen, die wir ihr geduldig beantworteten. Sie wünschte sich, dass sie hätte mit auf die Monde fliegen dürfen. Es wäre für sie das größte vorstellbare Abenteuer überhaupt. Egil meinte, wenn wir die Zerstörung der Maschine überlebten, dann könnte sie ihren Mann ja einmal fragen, ob sie uns begleiten dürfte. Es wären Verhandlungen auf Morag, sowie die Rückholung der Zwerge nach Lyramion. Das wären sicher nicht die gefährlichsten Abenteuer, aber immerhin wären es Reisen auf die Monde. Mir fiel ein, dass Baron Karsten ganz nebenbei der Anführer von Newlake war. Und als solcher stand es ihm zu, Mitglied des Rats von Lyramion zu werden, um unseren Planeten bei den Verhandlungen auf Morag zu repräsentieren. Und bei so einer wichtigen Sache durfte er seine Frau auf keinen Fall zurücklassen... »Die Hoffnung stirbt zuletzt!«, erwiderte die Kriegerin lachend.

Dann hatten wir den Harfenmeister erreicht und betraten sein Geschäft. So, nun brauchten wir volle Konzentration und die absolute Gewissheit, dass Matthias keine getarnte Echse war. Als er uns sah, kam er sofort auf uns zu. Valdyn schüttelte er als erstem die Hand, und er schien noch immer dankbar zu sein für den Kauf des Instruments. »Was verschafft mir denn die Ehre eures erneuten Besuchs?«, fragte er den Felinen.
Tar antwortete an seiner Stelle mit einer Gegenfrage: »Verehrter Herr Matthias. Wir sind in einer streng geheimen Mission unterwegs und benötigen Eure Hilfe. Bevor wir Euch jedoch einweihen können, müssen wir auf Nummer sicher gehen und fragen, ob wir einen Erkennungszauber auf Euch wirken dürfen?«
Matthias stutzte... dann schnippte er mit den Fingern und sprudelte los: »Moment! Aber natürlich... Ihr seid die Helden, die Lyramion vor einer Katastrophe bewahren wollen, richtig? Die ganze Stadt spricht nur noch davon, was in Pelanis Palast geschieht. Gehört ihr zu Meister Nelvins Gruppe?«
Egil wandte sich an Tar: »Streng geheim, hm?« Dann antwortete er Matthias: »Eigentlich... also genau genommen, ist es Meister Lunselins Gruppe. Lunselin ist mein Freund hier neben mir, und Nelvin war das dritte Mitglied der Gruppe unter seiner Führung. Bevor wir auf eine wichtige Reise gingen, teilten wir uns auf und Nelvin führte eine eigene Gruppe an. Doch nun sind wir wieder da und somit ist es auch wieder Lunselins Gruppe. Klar soweit?«
Ich errötete und meinte: »Zu viel der Ehre, Egil, vielen Dank! Ja, wir gehören zu Meister Nelvins Gruppe!«
Matthias sah ständig zu Valdyn, so als wartete er auf ein Zeichen von ihm, und fragte: »Und ihr rettet unsere Welt?«
»Das ist der Plan!«, antwortete ich.
»Na dann los doch! Wirkt euren Zauber und prüft, was ihr prüfen müsst. Und wenn ihr mich danach als würdig erachtet, dann will ich euch helfen, wo ich nur kann!« Netter Mann! Mit der Reaktion hatte ich jetzt nicht gerechnet. Ähh... aber um welchen Zauber ging es hier eigentlich? Ich stellte fest, dass der Anführer der Gruppe gerade völlig im Dunkeln tappte...
Es war Valdyn, der einen Zauber wirkte, und er murmelte etwas von „Wissen“. Aha, es war der Erkennungszauber, den er stets auf neue Feinde wirkte, um herauszufinden, welche Eigenschaften sie hatten und wie wir sie am besten besiegen konnten. Vermutlich hatten Tar und er das ausgetüftelt, während wir die Kriegerin begutachtet hatten.
Es dauerte nur einige Sekunden, dann sagte Valdyn schnurrend: »Es ist geglückt, mein Freund! Und ich bin froh sagen zu können, dass du der bist, der du sein solltest! Schnurrrr«
Matthias klatschte in die Hände. »Wunderbar! Dann können wir ja jetzt zum Geschäft kommen!«
Aber Egil war noch nicht ganz zufrieden. »Einen Moment!«, sagte er. Dann ging er um den Mann herum. Als dieser sich mitdrehen wollte, hielt er ihn auf, setzte aber seine Tour fort. Dabei suchte er mit den Händen einen Bereich hinter Matthias ab, fand jedoch nichts. Als der Krieger wieder am Ausgangsort stand, rief er: »Kein Echsenschwanz! Ein getarnter Moraner hätte nämlich einen Echsenschwanz gehabt, den ich hätte spüren müssen. Jetzt können wir reden!«
Sowohl Matthias als auch Mara schauten Egil und mich fragend an... »Eine lange Geschichte!«, sagte ich nur.

Dann kam ich zum Kern unseres Anliegens und zog die Harfensaiten hervor, die wir auf Morag erbeutet hatten. Falls ich vergessen haben sollte, dieses kleine Detail zu erwähnen, dann hole ich es hiermit nach: Natürlich hatte Selena mir die Saiten während des Fluges nach Lyramion zurückgegeben. Es wäre auch allzu dumm gewesen, wenn die Sylphe sie behalten, und sich mit ihnen zusammen auf den Weg in ihre Welt gemacht hätte. Wir hatten zwar manchmal einen Spleen, doch ganz auf die Hirse gefallen waren wir immerhin nicht.
Wie gesagt, ich zeigte Matthias die Harfensaiten... Natürlich staunte er, als er sagte: »Nanu, das sind wirklich seltsame Harfensaiten! Aus Kristall, wenn mich nicht alles täuscht.« Er überlegte: »Wenn ihr sieben solcher Saiten und eine Elfenharfe habt, dann kann ich euch das Instrument damit bespannen.«
»Schnurrrr... da liegt ja das Problem. Ich habe, dank dir, eine Elfenharfe. Ein ganz wundervolles Instrument, das an manch einem trüben Tag unsere einzige Freude war. Schnurrrr... Wenn ich sie dir zum bespannen gebe, worauf soll ich dann in Zukunft meine Musik machen? Daher dachte ich, du würdest mir vielleicht einen kleinen Gefallen tun, und zur Rettung der Welt ein Instrument kostenlos beisteuern? Schnurrrr???«
Matthias fixierte den Felinen mit den Augen, dachte einen Moment nach und meinte dann: »Gut, einverstanden! Es ist ja für einen guten Zweck! Ich werde euch ein Instrument bespannen, aber das braucht etwas Zeit. Würde es reichen, wenn es morgen früh für euch bereit ist?«
»Schnurrrr. Ja, das wird reichen, verehrter Matthias. Vielen Dank für dein großzügiges Angebot. Ich habe da noch eine Frage, großer Meister der Instrumentenzunft. Schnurrrr... Erinnerst du dich an meine Gefährtin mit der grünen Haut und den Flügeln auf dem Rücken, mit der wir reisten, als ich zum ersten Mal hier war?«
»Ja, ich glaube schon. Wenn ich mich recht entsinne, war sie sehr schüchtern und wollte nicht auffallen.«
»Schnurrrr. Genau, das ist sie. Sieh mal, sie wird bald nach Hause zurückkehren und ich werde sie leider nie wieder sehen. Aber sie ist eine wunderbare Harfenspielerin, die vorzüglich mit deinen Instrumenten umgehen kann. Schnurrrr... Als wir uns erstmals begegnet sind, konnte sie mich nicht leiden und sie hatte große Angst vor mir. Doch dann hat die Musik uns zusammengebracht und jetzt sind wir gute Freunde. Schnurrr. Wie gerne würde ich ihr zum Abschied eines deiner Instrumente schenken. Meinst du vielleicht, du hast irgendwo noch eine Harfe liegen, auf die du möglicherweise verzichten könntest, und für die du mir als deinem Freund einen Sonderpreis machen könntest? Schnurrrr???«
Matthias schnappte kurz nach Luft... dann drehte er sich um, holte aus einem Regal eine Elfenharfe und gab sie Valdyn direkt in die Hand. Dabei sagte er: »Weißt du was? Ich schenke sie dir! Musik sollte zur Völkerverständigung dienen und deine Geschichte ist das beste Beispiel, dass es wirklich funktioniert und sie allen Wesen Frieden, Freundschaft und Liebe in die Herzen pflanzt! Grüße deine Freundin von mir, wenn du ihr dieses wunderbare Abschiedsgeschenk machst!«
Valdyn verneigte sich vor Matthias und schnurrte: »Sei vielmals bedankt! Sie wird dieses Instrument niemals aus der Hand legen und deine große Kunst immer zu würdigen wissen. Genauso wie ich... Schnurrrr!«

Als wir den Musikmeister verlassen hatten und wieder auf der Straße standen, fing Egil an zu lachen: »Ich packe es nicht!! Hast du gerade wirklich dem Harfenmeister zwei Elfenharfen abgequatscht?«
»Schon möglich... Schnurrr«
»Unfassbar! Einfach unglaublich! Sag mir, hast du Norka wirklich mit dem Schwert bekämpft, oder ihn schlicht überredet, dir das Lionheart auszuhändigen?«
»Nein... Schnurrr. Ich wollte es ja versuchen, aber Norka war leider nicht verhandlungsbereit!«
»Das versuchen wir morgen an der Maschine. Du überredest sie einfach abzuschalten, wir ziehen ihr den Stecker raus, und dann können wir auch schon wieder gehen...«
Herrlich! Wir hatten gerade 20.000 Gold gespart, und Valdyn hatte stellvertretend für unsere ganze Gruppe ein wunderschönes Abschiedsgeschenk für Selena gefunden. Die herzliche Umarmung meinerseits hatte sich der Feline redlich verdient...

Wir kehrten zurück zum Palast. Leider war noch keine der beiden Reisegruppen zurückgekehrt, so dass wir etwas uninspiriert im Aufenthaltsraum herumsaßen und versuchten, irgendwie die Zeit totzuschlagen. Dort sah ich zum ersten Mal Ginaya, die Schülerin von Nagier. Sie war ganz in schwarz gekleidet und sehr unauffällig. Sie hatte lange, hellbraune Haare, und ich erkannte sie tatsächlich wieder. Im Keller des Banditenhauses von Nagier hatten wir sie und die anderen verschont, da Nagier uns Frieden angeboten hatte. Mir war damals ein Mädchen aufgefallen, das bestenfalls zwanzig Sommer gesehen hatte. Und genau das war Ginaya gewesen. Als sich unsere Blicke trafen, schien sie auch mich wiederzuerkennen. Sie hob kurz die Hand zum Gruße und lächelte, blieb aber bei ihrem Mentor sitzen. Und da sich gerade Egil zu mir setzte, verzichtete ich darauf, nähere Bekanntschaft mit ihr zu machen. Valdyn unterhielt sich mit Mara, und Tar mit Sabine.
»Na, was hältst du von unserer Gruppe?«, fragte Egil mich jetzt.
Ich antwortete, dass wir nun sicher die fähigsten und besten Leute von ganz Lyramion beisammen hätten.
»Und wie! Vor allem Baronin Mara hat mich schwer beeindruckt. Dass sie so ganz ohne Praxis so gut geworden ist, ist schon erstaunlich. Schade, dass sie nie auf Abenteuer gegangen ist, denn sie hätte viel Ruhm ernten können.«
»Gefällt sie dir etwa?«, fragte ich den Krieger.

Egil lachte: »Nur als Kriegerin! Sie ist attraktiv, keine Frage, aber doppelt so alt wie ich, verheiratet, rothaarig und reichlich eitel. Keine Kombination, die mein Interesse wecken würde. Doch ihre Fähigkeiten sind sehr gut. Ich musste mein Bestes geben, um wenigstens einen Treffer landen zu können und nicht wie der letzte Vollpfosten gegen sie auszusehen. Was sagst du denn zu ihr?«
»Ich wünschte mir, sie würde sich mehr anziehen. Sie kämpft halbnackt und scheint Spaß daran zu haben. Beweglichkeit hin oder her, das finde ich übertrieben! Sie ist verheiratet und spielt dennoch mit ihren Reizen. Läuft sie im Winter auch so herum? Ich halte nicht viel davon. Als Begleitung ganz nett, als Kämpferin ziemlich gut. Mehr fällt mir nicht ein.«
»Gute Analyse! Bin gespannt, was Nagiers Schülerin drauf hat. Aber jetzt sag mir doch mal bitte, was da zwischen dir und Selena läuft...«

Bevor ich antworten konnte, trat Sabine von hinten an uns heran. Sie beugte sich zu Egil herunter und flüsterte ihm etwas ins Ohr. Dann wandte sie sich ab und schritt mit wiegenden Hüften davon. Egil saß da, wie vom Donner gerührt und bekam den Mund nicht mehr zu. »Was hat sie gesagt?«, fragte ich ihn.
Anstatt zu antworten, rief der Krieger ihr hinterher: »Bist du sicher, Schwester?«
Sabine drehte sich um und flötete irgendwie niedlich zurück: »Sonst hätte ich es nicht gesagt, Bruder!«
Egil patschte sich mit der Hand an die Stirn, drehte sich dann zu mir um und fragte mich: »Weißt du, ob es hier irgendwo einen Baderaum gibt?« Er wirkte sehr aufgeregt.
»Ganz bestimmt gibt es einen. Wir müssten ihn nur finden. Aber wieso?«
»Hast du Lust mit mir zusammen baden zu gehen? Dann erzähle ich dir alles...«
»Okay, so kriegen wir wenigstens etwas Zeit herum!«, sagte ich. Egil zog mich auf die Beine, und dann machten wir uns auf die Suche.

Es dauerte ein wenig, bis wir in der Vielzahl an Räumlichkeiten ein Badezimmer für Gäste fanden, und ich musste erst eine blutjunge Elfe fragen, ob wir dort einfach so hineingehen dürfen. Sie schien eine Bedienstete des Palasts zu sein, und sie meinte, sie würde alles vorbereiten und wir könnten in zehn Minuten hineinkommen. Mühsam schlugen wir die Zeit tot... Als wir allein waren, fragte ich ihn erneut, was Sabine zu ihm gesagt hatte.
Egil antwortete mir: »Sie sagte: „Wenn du auf Alkohol verzichtest und ein Bad nimmst, dann darfst du heute Abend auf mein Zimmer kommen!“ Weißt du, was das heißt, Lunsi? Das war eine Einladung! Sie möchte mit mir schlafen!«
Aha, dann war das also die persönliche Sache, über die sie im Palast von S'Lorwin gegrübelt hatte. Offenbar hatte sie sich nun dafür entschieden. Da hätte ich nicht unbedingt mit gerechnet, aber ich freute mich für ihn.
»Sag doch was, Lunsi!«
»Meinen Glückwunsch! Eine bessere Partnerin für deine erste Nacht könntest du vermutlich kaum finden.«
»Ich weiß! Damit hätte ich nie und nimmer gerechnet. Bis zu unserem Gespräch war das vollkommen abwegig. Ich dachte, ich hätte es mir auf ewig mit ihr verscherzt, aber dank dir habe ich wohl gerade noch die Kurve gekriegt.«
»Ich frage mich, ob ich das hätte kommen sehen müssen. Sie schien begeistert von deiner Wandlung zu sein und deinen Respekt zu genießen. Dann deine selbstlose Rettung bei S'Riel, dann die beiden Zungenküsse... und neulich meinte sie, sie denkt über etwas sehr Persönliches nach und wisse noch nicht, ob sie das wirklich tun sollte. Ich schätze, sie hat sich dafür entschieden.«
»Krass! Ich bin total aufgeregt! Mein Traum wird wahr...«
»Wer weiß? Vielleicht könnte dein Traum hinterher weitergehen und es wird eine feste Beziehung daraus? Behandle sie nur mit Respekt, sei zärtlich und lerne von ihr. Denke heute Nacht nicht nur an dich!«
»Aber natürlich, was denkst du? Diese Chance versemmel ich nicht! Esel und Ekel bleiben heute eingesperrt!«
Wir lachten beide. Dann war die Zeit um, und wir gingen ins Bad.

Innen war ein Badezuber vorbereitet, der groß genug war, damit wir beide darin Platz finden konnten. Zu meiner Überraschung... oder sollte ich vielmehr „zu meinem Entsetzen“ sagen... wollte die junge Elfe uns beim Waschen helfen. Egil und ich, wir schauten uns kurz an, wandten uns dann der Elfe zu und sagten beide „Nein!“, absolut zeitgleich und mit Überzeugung. Da das meiner Meinung nach etwas hart und abweisend klang, beeilte ich mich hinzuzufügen, dass es ein sehr liebes Angebot war, doch das wir Reisenden es gewöhnt seien, uns selbst zu waschen und es allein zu tun. Die Elfe lächelte zaghaft, wies uns noch auf ein paar Tiegelchen mit verschiedenen Seifen und Ölen hin, ging hinaus und schloss die Tür hinter sich. Egil und ich lachten erleichtert. Der Krieger meinte: »Ich vibriere ohnehin schon vor Vorfreude. Wenn sie jetzt auch noch an mir herumgerubbelt hätte, dann wäre ich sicher sofort gekommen!« Wir lachten beide. Dann stiegen wir in den Zuber und begannen damit, uns gründlich zu waschen. Egil meinte, dass es nun nicht mehr lange dauerte, bis ich endlich Sally wiedersah. Und vielleicht würde ich dann auch bald die erste unvergessliche Nacht mit ihr erleben. Ich wies Egil darauf hin, dass Sally erst fünfzehn war, und dass sie noch nicht bereit war, mit mir zu schlafen. Und ich würde ihr auf jeden Fall alle Zeit geben, die sie brauchte, ohne zu drängeln oder zu fordern. »Eine sehr gute Einstellung!«, meinte Egil, aber er sei ja auch nichts anderes von mir gewohnt. Daher überraschte es ihn umso mehr, wie nah Selena und ich uns gekommen waren. Sogar ein Klotz wie er hätte

gemerkt, dass unsere Umarmungen viel inniger geworden sind. Ich erklärte ihm meine Gefühle, gestand ihm meine Liebe und meine Gedanken an Sally. Und ich erzählte ihm von Selenas Wunsch eines innigen Abschiedskusses. Egil meinte: »Oh Mann, Lunsi! Du musst unbedingt mit Sally vorher darüber sprechen. Selena geht bald heim. Mach dir das mit Sally bloß nicht kaputt, denn mit etwas Glück ist das eine Beziehung fürs Leben!« Das wusste ich, und ich war fest entschlossen, das auch zu tun. Egil sah auch das Gute an der Situation: Selena wollte nur einen Abschiedskuss und nicht ihr erstes Mal mit mir haben. Wenn sie bereits über achtzig Jahre alt wäre, dann läge die Sache womöglich etwas anders...

Wir wuschen uns, trockneten uns ab, dann rieben wir uns gegenseitig ein wenig mit den lecker duftenden Ölen ein, kleideten uns wieder an, und verließen anschließend den Raum. Auf dem Weg zurück begegnete uns Mara, die kurz schnuppernd innehielt und dann meinte: »Gute Wahl! Ich wollte auch gerade baden gehen. Zu schade, dass ihr Jungs schon fertig seid... Bis später!« Dann ging sie weiter. Ich flüsterte Egil zu: »Siehst du, das meinte ich. Sagt man sowas, wenn man glücklich verheiratet ist?« Der Krieger meinte: »Als Paladin sicher nicht. Und als Krieger kurz vor einer rauschenden Nacht mit einer Anderen auch nicht. Aber es gibt auch Paare, wo sich beide Parteien den Freiraum zum Flirten lassen, sich aber nur miteinander in den Laken wälzen. Erinnerst du dich an Brenda, die Wirtin vom „Hinkenden Gauner“ in Spannenberg? Sie liebt ihren Mann Morlan über alles, und dennoch flirtet sie in der Taverne mit den Gästen, und er in der Mühle mit den Kundinnen. Sie sagten mir, das rege die Phantasie an. Doch am Abend liegen sie sich glücklich verliebt in den Armen. Liebe ist kompliziert, Lunselin. Da muss jeder seinen eigenen Weg finden. Nur der Partner muss davon wissen und damit einverstanden sein...« Für mich stand fest, dass das nicht mein Weg sein sollte. Leider musste ich mir widerwillig eingestehen, dass ich den Weg bereits verlassen hatte, indem ich Selena liebte. Aber ich würde ihn wieder herstellen, das musste ich einfach tun. Für Sally! Für unsere Zukunft!

Ich hatte leider... oder zum Glück nicht besonders viel Zeit, um darüber nachzudenken, denn plötzlich ging die Tür zum Aufenthaltsraum auf, und ein Mann kam hineingestürmt. Er suchte und fand, und dann gab es kein Halten mehr. »Lunselin! Egil! Ihr seid wirklich wieder da!«, rief Nelvin und stürmte lachend in unsere Arme.
»Nelvin, altes Haus! Ja, wir sind vor einigen Stunden angekommen und haben hier gewartet«, rief der Krieger, während er die Umarmung erwiderte.
»Ich freue mich auch, dich wohlauf zu sehen, mein Freund!«, sagte ich zum Magier.
»Sabine! Valdyn! Tar! Kommt her und lasst euch drücken.« Alle drei wurden umarmt und ließen es mehr oder weniger gerne geschehen, begrüßten unseren Freund aber überschwänglich. »Auf dem Rückweg flog ich wie jeden Tag über den Flugschiffhangar hinweg. Als ich das Luftschiff sah, und die Flöte verschwunden war, die ich euch hinterlassen hatte, da machte ich mich auf schnellstem Weg zurück nach Illien. Es ist so schön, euch zu sehen!« Dann wurde Nelvin ernst und fragte lauernd: »Wo ist Selena? Ihr ist doch hoffentlich nichts passiert, oder?«
Ich beeilte mich zu sagen: »Nein. Ihre Flügel sind geheilt und sie ist zuhause in ihrer Welt, um ihre Schwester zu treffen. Sie wird morgen wieder hier sein.«
»Wirklich? Den Göttern sei Dank! Ich habe mir schon Sorgen gemacht. Ihr müsst mir unbedingt erzählen, wie ihr das wieder hinbekommen habt!« Nun hatten uns auch Leonaria und Baron Karsten erreicht und herzlich begrüßt, und einen alten Bekannten sahen wir ebenfalls wieder. Es war der Wildhüter auf der großen Waldinsel im Südwesten Lyramions. Sein Name war Norel gewesen und er hatte uns gebeten, nach seinem Lehrling Kay zu suchen, der von einem Fluch befallen war, und den wir leider nicht mehr retten konnten. Wir grüßten ihn freundlich, und Nelvin erklärte: »Unser neuestes Gruppenmitglied Norel wird uns im Kampf unterstützen. Vorausgesetzt, es gibt überhaupt einen Kampf? Was gibt es Neues? Konntet ihr etwas erreichen?«

Ich erklärte ihm, dass wir große Neuigkeiten haben, und dass wir die Gefahr für Lyramion innerhalb des nächsten Tages abwehren können. Bevor wir ihm jedoch Bericht erstatten, sollten wir warten, bis die komplette Gruppe versammelt ist. Nelvin war einverstanden, und so beließen wir es bei Smalltalk. Er erzählte mir, dass heute der 48. Tag seiner Zählung auf Lyramion wäre. Ich berichtete von den veränderten Tageslängen auf dem Waldmond, der bei uns nun offiziell Bernsteinmond hieß, sowie auf Morag, und dass bei mir der 49. Tag angebrochen sei. Und natürlich ließ ich einige Andeutungen fallen, dass er kaum glauben würde, was wir alles gesehen und erlebt hatten. Nelvin war äußerst gespannt auf unsere Berichte. Zwischendurch bekam ich mit, wie Sabine sich Egil näherte, wohlwollend schnupperte, seinen Blick suchte und ihm zuzwinkerte. Bald kehrte Mara aus dem Bad zurück, und nur wenig später betraten Gryban und Fürst Pelani den Raum. Sie alle waren sehr erfreut, dass wir gesund und munter von unserer Reise zu den Monden zurückgekehrt waren.

Pelani winkte uns, ihm zu folgen, und wir gingen alle gemeinsam in einen großen Audienzsaal, wo bereits drei große, gedeckte Tische mit jeder Menge erlesener Speisen und Getränke bereit standen. An der Tafel gab es genug Platz für zwanzig Leute, und da es eine Menge zu besprechen gab, ließ Pelani die Tische noch einmal verschieben, um uns alle näher zusammen zu bringen. Schließlich setzten wir uns hin. Ich nahm zwischen Egil und Valdyn Platz, und uns gegenüber saßen Nelvin, Leonaria und Ginaya. Etwas überrascht stellte ich fest, dass Nelvin Leonaria an der Hand zu ihrem Platz führte, und ihr den Stuhl zurechtrückte. Waren die

beiden etwa...? Kaum hatte ich das gedacht, platzte Egil schon mit der Tür ins Haus: »Hey Nelv, kann es sein, dass du während unserer Abwesenheit die Liebe für dich entdeckt hast?«
Magier und Elfe schauten einander tief in die Augen, dann erwiderte Nelvin: »Ja, wir haben uns gefunden und wollen sehen, was dabei herumkommt und ob wir langfristig zusammenpassen.«
»Herzlichen Glückwunsch, euch beiden!«, sagte ich und freute mich sehr für meinen Freund Nelvin. Wohin ich auch sah, überall schien die Liebe aus dem Boden zu sprießen. Eine wunderbare Sache!

Nelvin stellte allen Anwesenden kurz unser neuestes Mitglied Norel vor, und dann ließ Fürst Pelani das Essen beginnen. Zunächst sollten die Mägen gefüllt werden, und anschließend dann die Köpfe mit all den neuen, wichtigen Informationen. Als Egil zur Weinkaraffe greifen wollte, stieß ich ihn möglichst unauffällig an, woraufhin seine Hand die Richtung wechselte und nach der Wasserkaraffe griff. »Danke!«, wisperte er mir zu. Das Essen schmeckte großartig. Es waren erlesene Köstlichkeiten der elfischen Küche, und wir hatten lange nicht mehr so gut gegessen. Allen schien es zu schmecken. Meine Blicke schweiften durch den Raum. Ich sah Baron und Baronin gemeinsam sitzen, sich teilweise gegenseitig füttern und sich immer mal wieder kurz küssen. Ich sah Norel etwas ungeschickt mit dem feinen Besteck hantieren, das er scheinbar gar nicht gewohnt war. Ich sah Ginaya neben Nagier sitzen, die beiden heimlich ein paar leise Worte austauschen, und das Mädchen warf mir gelegentlich verstohlen einen Blick zu. Ich sah Valdyn, wie er nach dem vergeblichen Versuch eine Weintraube mit der Gabel aufzuspießen die Frucht mit den Fingern nahm und sich schnell in den Mund schob, und mich die ganze Zeit über mit seinem behaglichen Schnurren einlullte. Neben dem Felinen saß Tar, ruhig und abgeklärt, still sein Essen genießend. Pelani saß zwischen Gryban und Baron Karsten am Kopf der Tafel und wirkte stolz darauf, von so treuen und guten Leuten umgeben zu sein. Und neben Gryban saß Sabine, in einer neuen, frischen Robe, weiß wie frisch gefallener Schnee.

Irgendwann während des Essens meldete sich Pelani laut zu Wort und verwarf den ursprünglichen Plan. Er bemerke die allgemeine Neugier und würde sich gerne schon beim Essen berichten lassen, was geschehen war und nun geschehen würde. Dafür erwähnte er auch extra, dass jegliche Etikette aufgehoben sei und wir alle uns nicht mehr benehmen müssten, wie die Edeldamen bei Hofe. Wir lachten...

Unaufgefordert ergriff Nelvin als Erster das Wort. Er erzählte uns von seinem Versuch Leute zu finden. Leonaria war schnell überzeugt, und auch Baron Karsten und seine Frau mussten nicht lange überredet werden. Fürst Pelani hat ebenfalls gleich seine Hilfe angeboten, nachdem er aufgesucht wurde. Er erzählte uns, dass das Banditenhaus in der Wüste komplett leer und verwaist war. Die ehemaligen Bewohner hätten sich getrennt. Sie waren nun ehrbare Bürger Spannenbergs, und wurden mit halbwegs offenen Armen empfangen. Nagier und seine Schülerin hatten sich sofort der Diebesgilde angeschlossen und nach seiner Ankunft gleich alles stehen und liegen lassen, um gemeinsam mit jenen, die gnädig ihr Leben verschont hatten, für die Rettung der Welt zu kämpfen. Irgendwann wollte ich Nagier einmal unter vier Augen fragen, warum er überhaupt seine eigene Organisation in der Wüste gegründet hatte... Leider konnten sie Kapitän Torle nicht für uns gewinnen, denn er sei überhaupt kein Krieger und betrachtete sich als wenig nützlich. Und auch das Haus der Trainer konnte scheinbar niemanden entbehren, was Egil leicht auf die Palme brachte. Gerade von seinen Ausbildern hätte er Besseres erwartet. In Burnville war auch niemand zu haben, dort nahm man offenbar alles auf die leichte Schulter, was Sabine mit Seufzen und Kopfschütteln quittierte, und in Snakesign meinte man, sie seien dort so abgeriegelt vom Rest der Welt, dass sie sich in deren Belange nicht einmischen wollten. Anscheinend kapierten sie nicht, dass der Abzug allen Wassers auch für sie ein Problem war...

Gryban übernahm den Bericht und teilte uns mit, dass sich trotz tagelanger Verhandlungen die Gnome von Meras Insel nicht bereit erklärt haben, uns zu helfen. Sie fänden es ganz gut, dass die Zwerge fort sind, sie seien ohnehin auf ihre Insel beschränkt und der Rest Lyramions hätte sich nie wirklich für sie interessiert, daher würden sie sich auch nicht dafür interessieren. Auf sie konnten wir also nicht zählen, und das machte mich etwas sauer, da wir ihnen Nera vom Hals geschafft hatten. Allerdings wunderte es mich nicht weiter, nachdem sich schon Targor so wenig kooperativ gezeigt hatte.

Leonaria ergänzte, dass in den ersten Tagen nach unserer Abreise die größten Magier Lyramions gerufen wurden, um irgendwie mit der Kristallwand fertigwerden zu können. Sogar Lebab kam aus seinem Turm und hat es versucht. Leider mussten sie sich alle geschlagen geben und zogen sich wieder zurück. Sie selbst versuchte mit Hilfe eines Adlers einen Hintereingang oder etwas Vergleichbares zu finden, jedoch vergeblich. Es gab keinen anderen Weg zur Maschine, als durch diese Wand. Womöglich könnte man sich in monatelanger Arbeit durch die Erde einen Tunnel graben, aber aufgrund des harten Mondgesteins wäre das ein äußerst schweres und fast unmögliches Unterfangen.

Darauf antwortete Egil und meinte, dass die Kristallwand gleich morgen beseitigt werden würde. Wie und warum, das würde sein Freund Lunselin nun erzählen... Echt? Würde er das? Jetzt musste ich wohl oder übel ran... Ich berichtete zunächst, dass uns der grüne Navstein ausschließlich zum Waldmond bringen konnte, da für die anderen Ziele auch andere Steine gebraucht werden würden. Ich berichtete von dem Treffen mit den

Zwergen, und dass sie seit dem Absturz des Mondes gar nicht wussten, ob es hier unten überhaupt noch eine Zivilisation gab. Kurz umriss ich die fremdartige Vegetation, die Tornaks, Gizzeks, Fluchwespen oder die wandernden Stinkpilze... Das war für Valdyn das Stichwort allen zu offenbaren, dass ihnen nach dem köstlichen Duft eines Stinkpilzes kein Essen mehr schmecken würde. Sabine merkte an, dass sie jedoch sehr gut die Fluchwespen abwehren würden, weswegen wir immer einen dabei gehabt hätten... Ich erzählte von Dor Kiredon und Dor Grestin, sowie von dem Streit unter den Zwergen, ließ nur die Querelen in Kires Familie aus. Pelani konnte gar nicht fassen, dass sich das Volk der Zwerge tatsächlich aufgespalten hatte, und dass womöglich ein Teil von ihnen lieber dort oben bliebe, als nach Gemstone zurückzukehren.

Tar übernahm die Erzählung aus den Ruinen und der antiken Anlage. Er schilderte unsere Funde der uralten Zivilisation und unsere Erkenntnis, dass es sich dabei um die Moraner gehandelt haben musste. Ein Raunen ging durch den Saal... Dann erzählte er von dem Weltenteleporter und unserer Reise nach Gadlon, berichtete von Rinakles und dem Buch über den Nexus, sowie von unserer Rückreise. Und als wir schon fast sicher waren, dass es kein Zurück mehr für uns gab, fanden wir schließlich doch noch die Möglichkeit Navsteine zu produzieren und konnten unsere Reise fortsetzen. Hier waren besonders Nelvin, Nagier und Leonaria beeindruckt und hatten die eine oder andere Rückfrage zu Gadlon oder den Völkern aus dem Buch. Besonders faszinierend war natürlich, dass Valdyn von einer dieser Welten stammte, aber das machte es für Nelvin noch schwerer zu erklären, wie um alles in der Welt er zu uns gekommen war. Welche Macht hatte dafür gesorgt? Sie muss mächtig, sehr mächtig gewesen sein. Göttliche Macht? Seiner Meinung nach kam nur Gala für einen solch großen Eingriff in das Weltengefüge in Frage, und das war eine These, der Sabine allzu gern zustimmte.

Die Heilerin erwähnte unsere Ankunft auf Morag und erzählte ausführlich von dem Gespräch mit S'Riel, der uns sämtliche Geheimnisse verraten hatte. Dann sprach sie über die Paläste, über die Not der Moraner, über den Mangel an Wasser, über ihren Hass auf den Rat und die Bereitschaft neu anzufangen und Lyramion um Hilfe zu bitten. Das nächste Thema waren die sieben Kristallsaiten, die uns am nächsten Tag die Tür öffnen sollten. Baron Karsten hätte diese Saiten zu gern gesehen, aber leider musste ich ihm mitteilen, dass wir sie bereits dem Musikmeister zum Bespannen einer Elfenharfe überlassen hatten. Mara bestätigte meinen Bericht und erklärte ihrem Gatten, wie die Saiten aussehen. Sabine kam letztendlich auf unseren Abschied von Morag mit der Feier in der Taverne zu sprechen, und berichtete auch von unserem Versprechen, dass wir uns nach der Rettung Lyramions um die Echsen kümmern und sie versorgen würden. Dann ging es um die Rückreise, und schließlich war alles Wichtige erzählt.

Pelani bescheinigte uns, dass wir gut, weise und richtig gehandelt hätten. Ob es aber tatsächlich ein Abkommen mit den Moranern geben werde, das konnten und sollten wir nicht allein entscheiden. Das beträfe alle Einwohner Lyramions. Zwar könne man nicht jeden einzelnen fragen, aber man könnte einen Rat einberufen, mit Vertretern aus jeder Stadt, und am Ende wird darüber abgestimmt, ob diese Lieferungen erfolgen sollten, oder nicht. Sabine stimmte grundsätzlich zu, bat aber darum, die Angelegenheit zu beschleunigen. Je eher das Abkommen zustande kam, desto eher könnten die Zwerge zurückgeholt werden. Pelani bat darum, nicht falsch verstanden zu werden. Er wünschte auch den Moranern zu helfen, aber letztendlich durften wir diese Entscheidung nicht allein treffen. Er bot an, gleich nach Zerstörung der Maschine mit Hilfe der Adler Illiens und unseres gesamten Personals jede Stadt und jeden bewohnten Winkel aufzusuchen, und Vertreter nach Illien zu bringen, um dieses Gespräch so rasch wie möglich stattfinden zu lassen.

Nachdem alles geklärt war, begannen die Feierlichkeiten. Spontan wurde beschlossen, unsere erfolgreiche Rückkehr nach Lyramion zu feiern. Ohne unsere Erkenntnisse und Taten gäbe es keine Hoffnung mehr für den Planeten, und auch wenn Tar und Egil der Meinung waren, dass wir zunächst die Maschine ausschalten, und danach feiern sollten, so ließ sich unser Gastgeber nicht beirren. So eine Feier steigerte auch die Moral, und das sei vor dem morgigen Tag zwingend nötig. Also wurde die Sitzordnung aufgehoben, und man konnte sich unters Volk mischen. Gryban sprach mich als Erster an und erhoffte sich eine genauere Beschreibung der Oberfläche der beiden Monde, wie es dort aussah, und solche Details. Ich lieferte, erzählte alles, was mir dazu einfiel und stillte seinen Wissensdurst.

Es war ungefähr gegen 20Uhr, wie mir meine nun wieder funktionierende Uhr mitteilte, als sich Sabine als erste von der Feier abmeldete. Sie hätte unbedingt Schlaf nachzuholen, sagte sie, und werde sich daher nun zurückziehen. Sie wünsche uns allen eine gute und erholsame Nacht, und war dann verschwunden. Ich suchte nach Egil und fand ihn lachend bei Valdyn und Mara stehen. Also entschuldigte ich mich bei Gryban und ging zu meinem Freund, der offenbar Sabines Verschwinden noch nicht mitbekommen hatte. Ich zog ihn ein wenig von seinen Gesprächspartnern fort... dann dachte ich an Valdyn und zog ihn bis zur anderen Seite des Raums, und sagte ihm: »Sabine ist gerade verschwunden und auf ihr Zimmer gegangen!«
»Ich weiß, ich habe es gehört!«, sagte der Krieger.
»Und worauf wartest du noch?«

»Ey, wenn ich jetzt hinterher renne, dann wissen doch alle gleich, was gespielt wird. Ich muss ihr einen Vorsprung geben.«
»Aber nicht warten, bis sie eingepennt ist. Ich denke, du solltest dich schon langsam auf den Weg machen.«
»Und mit welcher Ausrede soll ich verschwinden?«
»Keine Ahnung, denk dir was aus... Ausschlafen für den Kampf morgen? Zu viel gefressen und Übelkeit? Kopfschmerzen? Letztere zwei Gründe würden sogar einen Besuch bei Sabine rechtfertigen... Tu was, aber warte nicht zu lange...!«
»Na gut... Oh bei allen Göttern Lyramions! Ich bin total aufgeregt. Hoffentlich versage ich nicht auf ganzer Linie!«
»Wirst du nicht. Nicht bei Sabine und ohne Alkohol im Körper. Du warst doch enthaltsam, oder?«
»Ja ja ja... Selbst beim Essen hast du mich ja aufgehalten. Okay, dann geht es jetzt los!«
»Viel Erfolg... und viel Spaß, mein Freund!«

Egil fasste sich nun an den Kopf und massierte sich die Schläfen. Dann rief er in die Runde: »Leute, ich verabschiede mich! Ich habe Kopfweh und gehe mal Sabine fragen, ob sie mich heilen kann, und danach hau ich mich aufs Ohr, damit ich morgen fit für die Maschine bin. Wir sehen uns morgen, meine Freunde!«
Er war ein hervorragender Krieger, aber ein schlechter Schauspieler, das musste ich zugeben. Aber zumindest auf den ersten Blick fragte keiner mehr nach. Ich kehrte zu den anderen zurück und sprach mit Nelvin und Tar, die sich gerade noch einmal über Gadlon unterhielten. Höflich plauderte ich mit, bis mich Nelvin plötzlich fragte, was denn mit Egil und Sabine los sei. Ich erklärte ihm, dass wir in der letzten Nacht im Palast von S'Lorwin nicht viel Schlaf bekommen hatten, was sogar die pure Wahrheit war, wie Tar gleich bestätigte. Als mich mein Freund aber fragte, ob das Verhältnis zwischen den beiden während der Reise besser geworden war, da konnte ich mich nicht länger zurückhalten und wurde doch wieder rot. »Lunselin«, rief Nelvin drohend. »Was läuft denn da, wovon ich nichts weiß?«
»Nun ja... gut möglich, dass die beiden gleich ihre erste gemeinsame Nacht miteinander verbringen...«
»Was?« Nelvin war fassungslos... »Das ist nicht dein Ernst!? Wie konnte es denn dazu kommen?«
Zögernd berichtete ich von den vielen Gesprächen auf dem Waldmond, vom gemeinsamen Baden, von der Situation als Egil Sabine selbstlos gerettet hatte, von den zwei Zungenküssen, sowie schließlich von Sabines Angebot am frühen Nachmittag. Tar war inzwischen gelangweilt weitergezogen und hatte sich Nagier zugewandt. Nelvin hingegen wusste nicht so recht, was er sagen oder antworten sollte. Mühsam beherrscht meinte er: »Ich hatte mir Sorgen gemacht, dass die zwei sich gegenseitig zerfleischen, und jetzt schlafen sie womöglich miteinander? Dieser Bernsteinmond muss ja eine faszinierende Wirkung auf Leute haben... Dort will ich auch hin, meine erste Nacht mit Leonaria steht noch aus. Aber ich freue mich sehr für die beiden. Und du willst sicher bald Sally wiedersehen...«
Au ja, es kostete mich viel Beherrschung, mir nicht einfach einen Adler zu rufen, und zu verschwinden. Nelvin meinte, nach dem Ende der Maschine könne ich mir den restlichen Tag freinehmen und zu ihr gehen... Und er sei froh, dass er sein Versprechen nicht mehr einlösen müsse, nun da ich zurückgekehrt sei.

Wenig später wurde Nelvin von Pelani gerufen und ließ mich allein. Dafür huschte ein Schatten an meine Seite. Es war Ginaya, die mich mit einer leisen, für ein Mädchen sehr tiefen Stimme ansprach: »Hallo. Schön, dass ich dich mal allein treffe. Ich wollte schon die ganze Zeit mal mit dir reden. Ich bin Ginaya.«
»Lunselin«, sagte ich. »Es freut mich, dich kennenzulernen.«
»Ich freue mich auch sehr. Ich warte bereits eine Weile auf die Gelegenheit, mich persönlich bei dir zu bedanken, dass du meinem Mentor und mir das Leben gerettet hast. Bei unserer ersten Begegnung hatte ich leider keine Möglichkeit mehr dazu, daher möchte ich das unbedingt jetzt nachholen...«
»Aber ich habe euch doch gar nicht das Leben gerettet, zumindest nicht in dem Sinne!«, sagte ich nun.
»Nein? Wir hatten euch mehrfach angegriffen und wollten euch umbringen. Dein Freund stürmte den Raum mit gezücktem Schwert. Nagier unterbreitete sein Angebot, und du hast mit Engelszungen auf deinen Freund eingeredet, damit er uns nicht alle erschlägt oder verbrennt. Also ich nenne das durchaus jemandem das Leben retten.«
»Ach so. Ist schon gut. Ich bin froh, dass es so gekommen ist, und wir unnötiges Blutvergießen vermeiden konnten.«
»Ja, das bin ich auch. Ich wünschte mir, wir hätten früher aufgegeben, denn ich habe an dem Tag einige gute Freunde verloren. Aber das ist nicht deine Schuld und ich verstehe, dass du keine andere Wahl hattest, als so zu handeln. Wenigstens gibt es mir die Möglichkeit, in der Zukunft noch viel erleben und Gutes tun zu können. Meinst du, wir können trotz dieses schlechten Starts noch Freunde werden?«
Ich dachte einen Moment nach und sagte vorsichtig und bedächtig: »Ich habe bemerkt, dass du im Laufe des Abends öfter den Augenkontakt zu mir gesucht hast, darum lass mich bitte von Anfang an klarstellen, dass ich in festen Händen bin. Wenn dich das nicht stört und du wirklich nur Freundschaft im Sinn hast, dann würde ich mich geehrt fühlen, wenn wir Freunde werden würden.«
»Wunderbar! Das ist alles, was ich im Sinn hatte. Na dann lass uns auf die Freundschaft trinken!«, sagte Ginaya, holte uns beiden ein Glas und stieß mit mir an. Wir plauderten eine Weile über meine Abenteuer und

besonders über die verschiedenen Gebiete auf Lyramion, und ich war froh darüber, dass es auch noch völlig unverfängliche Begegnungen mit Mädchen gab.

Der Abend verging, und ich führte noch manch ein nettes Gespräch. Besonders eine längere Unterhaltung mit Valdyn hatte mir sehr gefallen, in der er mir einige Details über seine Welt erzählte. Und da ich mich dieses Mal mit dem Alkohol zurückhielt, konnte ich mich am nächsten Tag sogar daran erinnern. Gegen Mitternacht war es dann aber auch Zeit für mich, und ich legte mich aufs Ohr. Einzelzimmer... Wann hatte ich das denn zum letzten Mal gehabt? Das musste noch auf Lyramion gewesen sein, wenn ich mich recht entsann, und ich war mir ziemlich sicher, dass es hier, an derselben Stelle gewesen war, im Palast von Fürst Pelani... Weiche Betten, angenehme Raumtemperaturen. Alles was mir zum perfekten Glück fehlte, das war eine zerstörte Maschine, sowie Sally. Und an beidem würde ich morgen arbeiten müssen...

TAG 50: Der Kampf um Lyramion

Gegen 07Uhr wachte ich auf und kleidete mich an. Ich hatte überraschend gut geschlafen und war gar nicht so aufgeregt, wie ich befürchtet hatte. Stattdessen war ich neugierig, worauf wir wohl stoßen würden. Ich begab mich in den Aufenthaltsraum und war nach Tar, Valdyn, Pelani, Karsten und Mara die sechste Person. Der Rest war noch nicht auf den Beinen, und so hieß es warten. Aber Valdyn hatte andere Pläne. Er meinte, dass wir derweil zum Harfenmeister gehen und die Kristallharfe abholen könnten. Eine gute Idee, dann konnten wir später zeitiger aufbrechen. Tar und Pelani blieben zurück, um die anderen zu informieren, und so begleiteten mich Valdyn, Karsten und Mara. Die Kriegerin trug wieder ein sehr knappes Outfit und zeigte sehr viel Haut, verzichtete aber wenigstens auf irgendwelche Flirts. Trotz der frühen Morgenstunde waren schon einige Elfen unterwegs und begannen ihr Tagwerk. Uns grüßten sie freundlich bei jeder Begegnung, zogen aber dann weiter und ließen uns unbehelligt.

Bald hatten wir Matthias erreicht. Er hatte gerade erst seinen Laden geöffnet und bat uns gleich herein. Er meinte, er wäre spät abends mit der Arbeit fertig geworden. Dann holte er das Instrument hervor und sagte uns: »Hier habt ihr sie zurück. Ich muss euch allerdings warnen. Das ist nun eine tödliche Kristallharfe, die jedes Lebewesen mit empfindlichen Ohren vernichten kann. Bitte setzt sie mit Bedacht ein, denn auch ihr seid nicht gegen ihre Destruktivität gefeit! Lebt wohl, meine Freunde, und möge eure schwierige Mission zu einem guten Ende kommen!«

Wir verabschiedeten uns und waren kurz darauf wieder auf der Straße. Baron Karsten staunte, welch wundersame Geheimnisse es doch in der Welt gab. Wenn jemand vor zwei Monaten ihm oder seiner Frau gesagt hätte, dass seltsame Echsenmenschen Lyramion vernichten wollen, dass es kristallene Harfensaiten gibt, oder auch nur, dass es Leben auf den Monden gibt und man dorthin reisen kann, dann hätte er sie alle für völlig bekloppt gehalten und ihnen kein Wort geglaubt. Ja, es gab wahre Wunder in der Welt, und wir mussten heute darum kämpfen, sie zu bewahren.

Wir kehrten zurück in den Palast, und unsere Gruppe war bereits vollständig versammelt und gerüstet. Ich suchte sofort nach Egil, und als ich ihn gefunden hatte, ging ich schnurstracks auf ihn zu. Als er mich kommen sah, stand er auf und zog sich in eine hintere Ecke des Raums zurück. Er wirkte glücklich und seine Augen schienen zu leuchten. Sogleich fragte ich ihn: »Und, wie war es?«
»Guten Morgen Egil, hast du gut geschlafen? Wie wäre es mal mit einer anständigen Begrüßung, Lunsi?«
»Echt jetzt? Spann mich nicht auf die Folter, mein Freund. Erzähl schon!«, drängelte ich.
»Nein... Erst musst du die Etikette wahren!«, beharrte Egil lachend.
»Du Schelm! Na schön... Guten Morgen Egil, hattest du eine angenehme Nachtruhe?«, fragte ich übertrieben freundlich.
»Guten Morgen, mein allerbester Freund Lunselin! Nein, meine Nachtruhe war nicht besonders erholsam. Sie war irgendwie... sehr kurz! Ich hatte vermutlich nur drei bis vier Stunden, denn aus irgendeinem Grund konnte ich erst seeeehr spät einschlafen.«
»Buzzurk! Jetzt berichte endlich!«, meckerte ich mit ihm und knuffte ihn an der Schulter.
»Lunsi, es war einfach wundervoll! Es war ohne Übertreibung das Schönste, was ich jemals erlebt habe. Sabine und ich, wir haben beide alles gegeben. Pure Zärtlichkeit, pure Lust, pures Verlangen. Es war phantastisch und viel schöner, als ich es mir vorgestellt hatte. Sie hat mich perfekt angeleitet und mir so viel beigebracht, alles klappte wie von selbst. Traumhaft schön, sage ich dir!«
»Das klingt wunderbar, Egil! Ich freue mich sehr für dich!«, sagte ich und klopfte ihm auf die Schulter.
»...und für Sabine! Schau sie dir heute Morgen mal an. Sie hat Sterne da, wo vorher mal ihre Augen waren. Ihre letzte Nacht ist schon ein paar Jährchen her, und sie war sehr zufrieden mit mir. Und sie meinte: Wenn wir den heutigen Tag überleben, könnte sie sich durchaus eine Wiederholung vorstellen. Ist das nicht toll?«

»Vielleicht habt ihr beide bald tatsächlich eine feste Beziehung!«, sagte ich.
»Die brauche ich auch dringend... ich möchte unbedingt häufiger solche Nächte erleben. Aber gut, dass es Sabine war, denn erstens konnte sie mich am Morgen munter machen, und zweitens konnte sie auch ein gewisses Gefühl des Wundseins kurieren, wenn du weißt, was ich meine...«

Ich erzählte meinem besten Freund von der Begegnung mit Ginaya und zeigte ihm die Kristallharfe. Er staunte, denn damit waren wir eigentlich bereits abmarschbereit. Aber Moment mal: Jemand fehlte noch! Wo war Selena? Sie hatte versprochen, dass sie zu uns kommen würde. Vielleicht war es zu früh? Egil meinte, ich solle sie suchen gehen, und er würde sich inzwischen um die Verteilung der Waffen kümmern, denn er hätte da noch die eine oder andere gute Idee. Also ging ich in Richtung Ausgang. Auf dem Weg dorthin kam ich an Sabine vorbei und grüßte sie. Ihre Augen strahlten wirklich, sie musste sehr glücklich sein und machte einen hervorragenden Eindruck.

Kaum hatte ich die Eingangstür zu Pelanis Palast durchschritten, da stieß ich beinahe mit jemandem zusammen. Vom Sonnenlicht geblendet, dauerte es einen kurzen Moment, bis ich die Person erkennen konnte. Sie hatte himmelblaue Haut, silberhelles Haar und lange, schimmernde Flügel auf dem Rücken.
»Sariel? Bist du das?«, riet ich ins Blaue hinein.
»Lunselin!«, rief Selena in dem Moment, und schob sich von der Seite her in mein Blickfeld. »Einen schönen guten Morgen wünsche ich dir, mein Schatz!«, flötete sie und nahm mich gleich ganz fest in die Arme, so dass ich schon wieder aufpassen musste, dass mir nicht schwindelig wurde. »Schau nur, wen ich gefunden und mitgebracht habe!«
»Hallo Lunselin!«, sagte Sariel nun. Kaum hatte Selena mich freigegeben, schon umschlang mich Sariel mit den Armen und drückte mich ebenso fest. »Vielen, vielen Dank dafür, dass du meine Schwester gerettet, beschützt und geheilt hast. Damit hast du mir das größte Geschenk gemacht, das ich mir vorstellen konnte. Ich hatte wirklich gedacht, ich sehe sie niemals wieder, doch du hast das alles möglich gemacht!« Ein dicker Kuss auf die Wange besiegelte ihre Aussage.
Dann kam ich auch endlich mal zu Wort. »Ich freue mich, dass alles geklappt hat und dass ihr beide nun wieder vereint seid. Und dir wünsche ich auch einen schönen guten Morgen, mein Schatz!«
Selena strahlte, wie ich sie noch nie zuvor gesehen hatte. Sie erzählte, dass sie viel leichter in ihre Heimat zurückgekommen war, als befürchtet. Und kaum hatte sie sich dort ein wenig umgesehen, da erkannte sie einer ihrer alten Freunde und hat gleich Sariel alarmiert und herbeizitiert. Und dann waren sich die Schwestern in die Arme gefallen und hatten minutenlang geweint. Alle waren sich so sicher gewesen, dass sie verloren war, wenn nicht wegen der Orks, dann wegen ihrer Flügel. Sariel hatte zwar ab und zu nachgeschaut, aber die Sylphenhöhle war stets leer gewesen, und weiter traute sie sich nicht mehr raus, nach allem, was passiert war. Doch nun war endlich alles wieder gut.
»So, wie es sein sollte. Es macht mich sehr froh, euch beide so glücklich zu sehen!«, sagte ich, und drückte ihrer beider Hand.
Aber Selena hatte noch eine Überraschung für mich: Da meine Gruppe und ich so gut für Selena gesorgt hatten, wollte Sariel nun für uns sorgen und bei der Vernichtung der Maschine mithelfen. Ich war mir nicht sicher, wollte sie auch nicht in Gefahr bringen und fragte erst einmal, ob sie denn kämpfen konnte.
Sariel meinte: »Ich kann fliegen, ich kann Waffen werfen und gut zielen. Und ich bin nicht mehr allein.«
Nach kurzer Überlegung war ich einverstanden und bereit, sie beide mitzunehmen. Wir würden für sie schon eine geeignete Strategie finden, und ich nahm mir fest vor, ein Auge auf sie zu haben und auf sie aufzupassen.

Dann betraten wir den Palast zu dritt, und ich stellte meinen Mitstreitern Selena und ihre Schwester Sariel vor. Egil war mindestens ebenso überrascht wie ich und meinte nur: »Je mehr Leute, desto mehr Spaß!« Alle machten sich mit der blauhäutigen Sylphe bekannt, und dann war es endlich Zeit für den Aufbruch. Mit sechzehn Personen verließen wir den Palast und wenig später auch Illien. Pelani und Leonaria riefen nach den Adlern, und dann ging die alles entscheidende Reise auch schon los.

Wir benötigten acht Adler, um alle zusammen reisen zu können, und ich wunderte mich sehr darüber, dass Pelani nicht einmal eine Flöte verwendete, um sich mit den edlen Tieren in Verbindung zu setzen. Er sagte auch nie ein Wort zu ihnen, sondern es schien so, als würde er ihnen die Befehle nur mit Hilfe seiner Gedanken geben. Eine faszinierende Fähigkeit! Die beiden Sylphen hätten zwar auch selbst fliegen können, aber sie wären wesentlich langsamer gewesen und niemals zeitig angekommen. Nun saßen sie zusammen auf einem Riesenadler, und das war für Sariel ein wundervolles neues Erlebnis. Der Rest von uns bildete Zweierteams. Es flogen zusammen: Egil und Sabine, Nelvin und Leonaria, Karsten und Mara, Nagier und Ginaya, Gryban und Norel, Pelani und Tar, sowie natürlich Sariel und Selena. Damit war für mich Valdyn übrig, und ich freute mich darauf, mit ihm gemeinsam zu fliegen. Außer Egil litt niemand an Höhenangst, und er wurde von seinem neuen Schatz Sabine bestens umsorgt und ließ sich nichts anmerken. Ich saß hinter dem Felinen und bekam seine Mähne ins Gesicht, aber das störte mich nicht weiter. In Gedanken war ich bereits im Tempel und stellte mir immer wieder die Frage, wie man eigentlich eine Maschine bekämpfte...

Nachdem wir beim Tempel gelandet waren, gab Fürst Pelani den Adlern erneut ohne ein einziges Wort den Befehl, direkt in der Nähe auf uns zu warten. Ich sah Leonaria irgendeinen Zauber aussprechen, kam jedoch nicht dazu herauszufinden, worum es sich handelte. Dann betraten wir gemeinsam den Tempel und standen direkt vor der Kristallwand. Bevor ich dazu kam, die Harfe aus meinem Bündel zu befreien, meinte Egil, dass er gern mit uns allen noch einen Rundgang machen würde, um aus dem Luftschiff einige Sachen zu holen. Erst anschließend sollte die Wand entfernt und das Dahinterliegende erforscht werden. Norel, Mara und Sariel standen fassungslos vor dem Kristall und bewunderten seine Beschaffenheit, während die Kriegerin einige Fragen dazu stellte. Sie wollte kaum glauben, dass die Wand bisher sämtlichen Versuchen, sie zu durchbrechen, widerstanden hatte.

Danach gab sich Egil als unser Reiseleiter aus und führte uns durch den Tempel der Bruderschaft. Er berichtete ausführlich von dem riesigen, unbesiegbaren Wachdämon, den wir nur mithilfe eines Schlaftrunks entfernen konnten. Einziger Zeitzeuge dieser Aktion war der große Fressnapf in der Nische, in dem noch Rückstände von Gammelfleisch vor sich hinschimmelten. Bäh! Dann führte Egil die Gruppe voran und erklärte: »Linker Hand ging es durch Horden von Magischen Wachen, die wir immer Fähnchenschwinger nannten, die aber weit gefährlicher waren, als dieser Spitzname aussagt, bis hin zu den Gemächern der Oberechse S'Arel.«
»S'Orel«, korrigierte ich ihn.
»Bist du sicher? Hieß er nicht S'Arel?«, vergewisserte sich Egil.
Nelvin bestätigte aber meine Version: »Nein, S'Orel ist schon richtig.«
»Und wer war dann S'Orin?«, fragte er uns beide.
Während Nelvin mit den Schultern zuckte, fiel mir ein, wen er vermutlich meinte: »Du meinst bestimmt die Ratsechse S'Arin! Den haben wir auf Morag umgehauen.«
»Wenn deren Namen auch alle gleich klingen, wer soll sich das denn dann merken? Jedenfalls ging es rechter Hand durch Horden von Magischen Wachen hindurch bis zu der Halle, wo wir den Erzdämonen Thornahuun in die Hölle zurückgeschickt haben, aus der er kam. Ehrlich? Das war vermutlich der Moment des ganzen Abenteuers, wo wir uns alle am meisten in die Hosen gemacht hatten! Und geradeaus geht es zum Flugschiffhangar und damit zu unserem kleinen Schiffchen, mit dem wir die Monde besucht haben. Folgt mir!«

Wir gingen in den Hangar, der bei all jenen, die ihn noch nicht gesehen hatten, Staunen auslöste, und betraten dann das Luftschiff. Egil zeigte kurz die drei Steuerkonsolen und präsentierte der Gruppe auch einen Navstein, aber viel interessanter waren die Truhen auf der anderen Seite des Schiffs. Besonders die Waffentruhe wurde nun geplündert. Egil rief Mara herbei und gab ihr die beiden Schnellstiche samt Handschuh, die er von Ferrin bekommen hatte. Die rothaarige Kriegerin war komplett begeistert von den Waffen und mochte sie auf Anhieb. So etwas hatte sie sich schon immer gewünscht, doch waren solche Waffen in Newlake nicht bekannt und wurden daher auch nicht geschmiedet. Da man die Handschuhe enger schnallen konnte, passten sie perfekt. Mara ging ein paar Schritte abseits und führte einige Probeschwünge durch, versuchte auch Flickflacks, justierte die Handschuhe noch ein wenig und war dann bereit, es mit allem aufzunehmen, was uns im Weg stand. Ihr Göttergatte mahnte sie aber, sich bloß nicht zu verletzen.

Und schließlich hatte Egil noch sechs Morag Darts zu verteilen. Nach sorgfältigen Erwägungen gingen sie an Gryban, Karsten, Nagier, Ginaya, Norel und Sariel. Das war alles gewesen, und so verließen wir das Luftschiff und betraten den Hangar. Dort wurden die sechs Mitstreiter kurz im Umgang mit dem Dart geschult. Karsten lachte zunächst darüber und fragte, was ein kleiner Pfeil wohl ausrichten könnte. Als er begriff, dass er damit eine mächtige Energiewaffe in den Händen hielt, staunte er Bauklötze und hielt sich mit jeglichem Spott zurück. Norel tat sich am schwersten mit der Handhabung, aber auch er hatte den Dreh bald heraus. Nagier, Ginaya und auch Sariel erwiesen sich hingegen als Naturtalente. Gryban bevorzugte zwar Nahkampfwaffen, musste aber einsehen, dass der Morag Dart eine sehr effiziente Fernwaffe war.

Dann gingen wir zurück, und unterwegs ergriff Egil erneut das Wort. »Passt auf, Freunde und hört gut zu! Ich habe euch nicht umsonst von den Fähnchenschwingern erzählt. Wir haben sie bis jetzt überall getroffen, wo die Moraner waren, und es mag gut möglich sein, dass sie auch hinter der Kristallwand auf uns warten. Sie sind groß, rot, halb durchscheinend und potthässlich. Ihr werdet sie erkennen, wenn sie vor euch stehen. Ihre Fähnchen sehen zwar lustig aus, doch sie durchdringen fast jede feste Materie. Sie schlagen einfach durch eure Körper hindurch und ihr könnt sie nicht abwehren. Das tut verflucht weh und kann euch locker töten. Also dürft ihr nicht getroffen werden. Unser Vorteil ist, dass sie strunzdumm sind! Sie schlagen auf alles ein, was sich bewegt, und wer sich nicht rührt, der wird auch nicht angegriffen. Wir haben eine perfekte Taktik gegen sie entwickelt: Zwei oder mehrere schnelle Leute tanzen vor ihnen her und lenken die Aufmerksamkeit der Wachen auf sich, passen nur schön auf, dass sie niemals getroffen werden. Der Rest ballert mit Fernwaffen von hinten und muss nur aufpassen, die beiden Springer nicht versehentlich zu treffen. Wenn alles richtig gemacht wird, sind bei unserer Streitmacht die Springer nicht lange in Gefahr und wir kommen ohne Schäden aus dem Kampf heraus. Klar soweit?«
»Aber wer sollen die Springer sein?« Norel schluckte, als er die Frage stellte.

»Je nach Anzahl der Fähnchenschwinger. Bis zu vier Stück, dann übernimmt das Selena. Bei fünf oder sechs Stück würde ich zusätzlich Mara vorschlagen. Bei sieben oder acht Stück kommt Sabine mit hinzu. Bei über acht folgt Valdyn, und ab zehn Stück würde ich sagen, dass uns Nelvin und Tar ganz fix mit einem oder mehreren Eisschauern aushelfen.«
Karsten begehrte auf: »Ich möchte nicht, dass meine Frau den Lockvogel spielt.«
Egil antwortete: »Bei allem Respekt, Baron, ich habe sie kämpfen sehen. Sie lässt sich nicht treffen, ist flink auf den Beinen und kann improvisieren...«
»Bleib ruhig, Liebster! Das schaffe ich mit links!«, versuchte die Kriegerin ihren Mann zu beruhigen.
Egil sprach nun eindringlich auf sie ein: »Aber merke dir: Nur ausweichen! Lass dich nicht auf einen Nahkampf ein und versuche nicht, die Fähnchen mit den Schwertern abzuwehren.«
»Ich habe dich schon beim ersten Mal verstanden, lieber Egil! Mit welcher Fernwaffe greifst du eigentlich an?«
»Ach so, genau, bevor ich es vergesse: Ich bin ein Sonderfall hier. Wir haben im Palast von S'Wer-auch-immer diese moranische Rüstung erbeutet und festgestellt, dass sie nicht von den Fähnchen durchdrungen werden kann. Ich stehe also in vorderster Front und verdresche sie mit meinem Schwert. Also bitte auch nicht auf mich werfen, selbst wenn ihr furchtbar böse auf mich sein solltet. Klar soweit?«

Dann war alles geklärt, und wir kehrten zur Kristallwand zurück. Nun war der große Moment gekommen. Hoffentlich funktionierte es auch, denn sonst hatten wir verdammt große Probleme! Ich holte die Kristallharfe aus dem Rucksack und schaute in die Runde, wer denn gerne die Aufgabe übernehmen wollte. Doch keiner von ihnen machte Anstalten, mir die Harfe aus der Hand zu nehmen. »Aber ich kann doch gar nicht Harfe spielen!«, sagte ich flehentlich und schaute Valdyn und Selena an.
Schließlich erbarmte sich der Katzenmensch und nahm mir das Instrument ab. Dann baute er sich vor der Wand auf und schlug die Seiten an. Ein elysischer Klang perlte durch die Halle. Sogleich stöhnten viele der Anwesenden gepeinigt auf und hielten sich die Ohren zu. Auch Valdyn jaulte auf und ging in die Knie, schaffte es gerade noch, die Harfe nicht fallen zu lassen. Mir hatte der Ton komischerweise nichts ausgemacht.
Baron Karsten ergriff das Wort: »In Ordnung, alle, die das nicht ertragen können, raus hier! Wartet vor dem Eingang. Wir sagen Bescheid, wenn der Weg frei ist. Sogleich verließen Selena, Valdyn, Ginaya, Pelani, Sariel und Leonaria den Tempel. Nach kurzem Zögern folgten auch Nelvin, Tar und Nagier. Der Feline hatte mir das Instrument wieder in die Hand gedrückt, und nun stand ich unschlüssig da und fragte schüchtern in die Runde, ob irgendwer Harfe spielen könne. Da sich niemand meldete, war es wohl oder übel meine Aufgabe, den Kampf gegen die Wand aufzunehmen.

Vorsichtig ließ ich die ersten Töne erklingen und schaute mich um, ob noch einer von den verbliebenen Anwesenden Schmerzen erlitt. Da das nicht der Fall war, spielte ich nun mutiger und schneller. Bisher geschah nichts Bemerkenswertes mit der Wand. Also spielte ich noch schneller und lauter, und bemühte mich systematisch alle Tonlagen durchzugehen. Als ich fast bei den tiefsten Tönen angelangt war, ging ein leichtes Zittern durch den Tempel, und in der Kristallwand begann es merklich zu knacken. Egil rief: »Weiter so! Gleich scheppert das hier!« Ich spielte noch intensiver und hielt mich hauptsächlich bei den tiefsten Tönen auf, als das Knacken immer heftiger wurde und die Wand plötzlich in Myriaden kleiner Splitter zerplatzte. Geschafft! Der Weg war offen. Egil, Sabine, Karsten, Norel und Mara jubelten lautstark, während Gryban sofort raus ging und meine Gefährten zurückrief. Sie hatten jedoch bereits das Bersten und den Jubel gehört und warteten schon vor der Tür. Wir beglückwünschten uns zu diesem Triumph, allerdings stand uns das Wichtigste noch bevor...

Endlich konnten wir sehen, was sich hinter der Kristallwand befand. Wie selbstverständlich übernahmen Egil, Tar, Valdyn, Selena und ich die Führung. Einzig Gryban und Mara blieben auf gleicher Höhe, der Rest ging in zweiter Reihe hinter uns. Ich sah eine Treppe, und sie führte in die Tiefe. So etwas Ähnliches hatte ich erwartet, da von der reinen Bauform des Palasts her nicht viel mehr auf dieser Etage sein konnte. Vorsichtig gingen wir die Stufen hinab und waren auf alles gefasst. Unten befanden wir uns in einem Gang, der zum Glück breit genug war, um zu viert nebeneinander hergehen zu können. Und das half uns sehr, als wir plötzlich von sechs Magischen Wachen attackiert wurden, die dort auf uns gewartet hatten.

Sofort stürmten Egil, Selena und Mara nach vorne, wie zuvor besprochen. Der Rest von uns musste sich in dem schmalen Gang irgendwie verteilen, was nicht ganz so einfach war. Das führte dann zu etwas kuriosen Szenen, in denen sich zum Beispiel Leonaria, Ginaya und Karsten auf den Boden hockten, während über ihren Köpfen Pelani, Nagier und Gryban ihre Waffen warfen. Wenigstens funktionierte die Taktik wunderbar. Als nur noch zwei Wachen übrig waren, und Mara eine davon band, kam jedoch unvermittelt ein anderes, größeres Problem auf uns zu. Genau gesagt drei Probleme... große, grüne Probleme mit Klauen und Schuppen. Mara fiel erst einmal vor Schreck auf den Hintern und konnte sich gerade so eben unter dem Fähnchen wegducken. Geschmeidig kam sie wieder auf die Beine und rief gleich: »Verdammt, was ist das?«
Egil sah die Drachen und schrie aus Leibeskräften: »Tar! Schlaf!« Ich zauberte augenblicklich die Anti-Magie-Sphäre und hoffte, dass sie für unsere ganze Gruppe reichte. Leonaria sprach daraufhin denselben Zauber

und ergänzte ihn durch Attacke und Parade. Da hätte ich eigentlich viel früher drauf kommen können, aber wahrscheinlich war ich viel zu aufgeregt gewesen.

Tar und Nelvin ließen die Drachen einschlafen und zauberten auch gleich Irritation auf die riesigen Tiere. Egil rief schon wieder Kommandos, wollte erst die Wachen beseitigt haben und die Drachen vorerst stehen lassen. Ich fragte mich, wie die Drachen wohl hierher kamen. Natürlich hatte ich mich gewundert, warum der Korridor so hoch gewesen ist, aber wovon lebten die Drachen hier überhaupt? Na jedenfalls nicht von uns! Grimmig und entschlossen warf ich die Wurfaxt, und nachdem die Wachen fort waren, wurde gemäß Egils Anweisungen ein Drache nach dem nächsten gemeinschaftlich umgehauen. Norel fragte mich: »Bei allen Göttern, macht ihr sowas öfter?« Ich erwiderte, dass wir den Drachen bereits auf Morag begegnet waren und nie damit gerechnet hätten, dass hier ebenfalls welche auf uns warteten.

Dann offenbarte sich uns eine ganz andere Schwierigkeit: Was passierte, wenn drei große, riesige Drachen in einem relativ kleinen Gang verendeten? Vollsperrung des Korridors war die richtige Antwort... Also mussten wir uns leider an die echt fiese Arbeit machen, die Riesenechsen zu zerlegen und wenigstens an die Seite zu schaffen. Immerhin durften wir uns den einzigen Fluchtweg nicht versperren. Ich sah Ginaya ordentlich durchpusten. Sie hatte es angesichts dieser Bestien ein wenig mit der Angst zu tun bekommen. Außerdem fand ich Sariel nicht mehr und fürchtete schon, dass sie geflohen war. Aber nachdem der letzte Drache beseitigt war, flog sie von irgendwo über mir zu ihrer Schwester, um sie zu umarmen. Klar! Da in dem Gang so wenig Platz war, hatte sie sich in die Luft geschwungen und von oben gekämpft. Fliegen zu können war wirklich etwas ganz tolles.

Nachdem die unappetitliche Arbeit abgeschlossen war, gingen wir gemeinsam weiter und gelangten in eine riesige Halle. Sie war acht Schritt hoch, und mindestens zwanzig Schritt breit. Und in ihrer Mitte stand sie, die Wurzel allen Übels, die große und schreckliche Morag-Maschine. Sie war fast vier Schritt hoch, hatte zwei große, gebogene, breite Standbeine und darauf einen großen, ellipsoiden Oberkörper, der von vorne irgendwie Raubvogelartig wirkte. Es ist schwer die Form und das Aussehen zu beschreiben. Die vielen magischen Lichter und Auren, die drum herum flackerten und strahlten, sprachen aber eine deutliche Warnung aus, dass man sich besser nicht mit diesem Ungetüm anlegen sollte. Dummerweise hatten wir genau das nun vor.

Nachdem jeder einen Blick auf unseren Gegner geworfen hatte, zog Egil uns zurück und gab die Taktik aus. Er schlug vor, dass er und Mara in den Nahkampf gingen, sich aber nach Möglichkeit nicht treffen ließen mit... womit auch immer sich dieses Blechding zu wehren wusste. Der Rest verteilte sich großzügig in dem Raum und bombardierte die Maschine mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln. Tar und Nelvin sollten Eisbälle ballern, was die magische Puste nur so hergab. Leonaria und Pelani hatten einen Elfenbogen als Waffe gewählt und Egil zweifelte noch daran, dass die Pfeile etwas ausrichten konnten. Pelani sprach allerdings von der einen oder anderen Überraschung in den Pfeilen, woraufhin Egil meinte, er stehe auf Überraschungen, aber nur auf die guten! Sabine und Gryban sollten sich ausschließlich auf die Heilung verletzter Gefährten konzentrieren. Zwei Ziele galt es zu erreichen: Erstens musste die Maschine gestoppt werden, und zweitens sollten alle sechzehn Gefährten diesen Ort lebendig wieder verlassen. Falscher Stolz oder Draufgängertum halfen niemandem! Egil wollte eine glückliche, fröhliche Siegesfeier ohne traurigen Unterton, weil wir jemanden verloren hatten. Wieder endete sein Monolog mit »Klar soweit?«

Pelani sagte: »Wenn jemand von euch Einspruch gegen die Taktik hat, sich unwohl fühlt, einen Rückzieher machen möchte, sich eine andere Waffe wünscht oder ein sonstiges Problem hat, so ist nun die letzte Gelegenheit, uns davon in Kenntnis zu setzen.«
Leonaria schlug vor, dass wir Alchemisten sämtliche Schutzzauber erneuern, und unsere Gruppe außerdem mit dem Zauber „Hast“ ausstatten, der die Schnelligkeit und Beweglichkeit erhöhte. Sogleich wirkten Karsten, Leonaria und ich diesen Zauber auf uns und die Umstehenden.
Selena schlug vor, die letzten verbliebenen Eisball-Spruchrollen für diesen Kampf zu opfern, und Nelvin war einverstanden, solange sie gleichmäßig aufgeteilt wurden. So erhielten Sariel und er selbst zwei Rollen, während Selena drei Rollen bekam. Tar wollte darauf verzichten und hatte bereits reihum Zaubertränke verteilt.
Mara fragte, ob Egil sicher sei, dass ein Schwerttreffer die Maschine überhaupt beschädigen würde. Der Krieger meinte darauf: »Nein, ich habe keine Ahnung. Dies ist die erste Morag-Maschine, die ich zerstöre! Wir beide, du und ich, wir sind die Finte, die Ablenkung. Wir sind dafür da, unseren Freunden den Weg freizuhalten und das Ding zu beschäftigen. Wir werden gleich wissen, ob unsere Schwerter etwas ausrichten können. Falls nicht, haben wir nur noch eine Aufgabe: Ausweichen!« Die Kriegerin nickte entschlossen.
Ich meldete mich zu Wort und fügte hinzu: »Diese Maschine ist die Kombination von zwergischer Baukunst und moranischer Magie! Wir haben beides kennengelernt und wissen, dass wir das Schlimmste erwarten müssen. Gut möglich, dass das Ding auch über Fernwaffen verfügt, also seht euch vor und seid jederzeit zum Sprung bereit.«

Und Sabine ergänzte: »Wer verletzt ist oder andere Probleme hat, kommt zu mir oder Gryban, oder ruft uns. Wir versuchen euch sofort zu helfen. Wir beide werden in der Nähe des Ausgangs bleiben, ihr könnt euch wenn möglich zu uns begeben.«
Karsten sagte: »Guter Einfall! Wenn ihr euch alle verteilt habt, dann stellt euch am besten nicht ganz an die Wand, sondern lasst einen schmalen Durchgang zwischen euch und der Wand frei, damit verwundete Leute oder unsere Heiler hinter euch herlaufen können und nicht in die Schussbahn geraten.«
Pelani meinte: »Hat sonst noch jemand etwas hinzuzufügen?«
Keiner meldete sich, woraufhin Pelani sagte: »Dann viel Glück! Mögen die Götter Lyramions uns beistehen!«

Jeder, der eine Hand frei hatte, bekam noch einen starken Heiltrank zugesteckt, wir atmeten alle noch einmal tief durch, und dann ging es los. Egil stürmte mit einem Schrei auf den Lippen vorne weg. »FÜR LYRAMION!!«, rief er, was aus über einem Dutzend Kehlen beantwortet wurde. Schnell und flink rannten wir in den Raum und verteilten uns sofort. Glücklicherweise gab es hier keine Bodenfallen, wie Speere, Spieße, Fallgruben oder sonstigen Quatsch. Daran hatten wir vorher gar nicht gedacht, doch in diesem Moment fiel es mir siedend heiß ein. War aber nicht weiter wichtig, weil gab es ja nicht. Valdyn und Leonaria hatten sich gegenüber des Ausgangs aufgestellt und hatten damit den weitesten Weg gehabt. Die Sylphen hatten bereits abgehoben und flogen über die Maschine hinweg, so dass sie schräg hinter ihr waren. Der Rest stellte sich wie besprochen auf und verteilte sich, so dass die Maschine vollständig umzingelt war. Ich stand zwischen Sabine und Ginaya nahe des Eingangs.

Nun kam Leben in die Maschine und sie fing an, sich mit nervenzerfetzendem Kreischen und Dröhnen zu wehren. Bis dahin hatte ich noch die Hoffnung gehabt, dass die Moraner nach all den vielen Sicherungen, wie Harfensaiten auf Morag, unüberwindliche Kristallwand, Magische Wachen, Morag-Drachen, die vielen Fallen in den Palästen, und weiß der Geier was wir noch alles überstanden hatten, bei der Konstruktion der Maschine auf Verteidigungsmechanismen verzichtet hatten. Dieser Traum zerplatzte nun wie eine Seifenblase. Das Gerät fuhr sechs lange, sehr scharfe und sehr spitze Schneiden aus, mit denen sie wie mit Schwertern angreifen konnte und auf die beiden Nahkämpfer losging. Und sie waren schnell, sehr schnell. Schon hörte ich Egil fluchen: »Verdammte Zwerge! Na die können was erleben...«

Da ich nun hier bin, und die Geschichte erzählen kann, sollte jedem klar sein, dass ich den Kampf irgendwie überlebt habe. Ich kann aber mit ruhigem Gewissen sagen, dass dieses Gefecht gegen die Maschine nervlich die schwerste Zeit meines bisherigen Lebens war. Als ich von den Wächtern auf Morag umgeboxt wurde, da sah ich wenigstens, dass Tars Eisschauer und die physischen Attacken meiner Freunde Wirkung zeigten, denn ein Wächter nach dem nächsten wurde in seine Einzelteile zerlegt, und es wurden immer weniger Feinde. Bei diesem Kampf jedoch war ein Erfolg für uns überhaupt nicht ersichtlich oder absehbar. Egal, wie die Minuten verstrichen, und wie oft ich meine Axt warf, der Feind geriet nicht ins Wanken, und kippte schon gar nicht um. Wir waren sechzehn Männer und Frauen voller geballter Kampfkraft und Entschlossenheit, doch beides geriet mit jedem Umlauf des Sekundenzeigers mehr und mehr ins Wanken.

Egil und Mara hatten alle Hände voll zu tun, um die Maschinenschwerter zu parieren oder ihnen wenigstens auszuweichen. Eigenen Schaden austeilen? Dazu kamen sie gar nicht erst. Die Pfeile der Elfen prallten wirkungslos vom Zwergenstahl ab, und selbst die kleinen Detonationen, die beim Aufschlag ausgelöst wurden, und die ein humanoides Wesen vermutlich schwer verletzt hätten – ein überraschendes, nettes, kleines Extra – schienen keine Wirkung zu hinterlassen. Zahlreiche Morag Darts prallten auf den raubtierhaften Oberkörper dieses metallenen Insekts, doch es gab keine Anzeichen dafür, dass sie die Maschine schwächten, oder gar beschädigten. Und selbst die vielen Eisbälle hinterließen zwar eine unangenehme Kühle in der Halle, aber keinerlei Spuren auf der allmächtigen Morag-Maschine. Norel sagte mir später: »Es war so, als würde ich versuchen, eine mächtige, alte Eiche zu fällen... mit einem Zahnstocher in den Händen«.

Völlig entsetzt musste ich erkennen, dass die Maschine nicht einmal auf ihren Standort fixiert war. Sie konnte auf ihren zwei Stelzen durchaus laufen. Zwar nicht schnell, aber immerhin gemächlich. Also mussten Egil und Mara sie beschäftigt halten und durften sie nicht mit ihren sechs Schwertern zu den weniger guten Kämpfern hoppeln lassen. Das wiederum brachte die beiden in große Gefahr. Egil hatte den Vorteil gut gerüstet zu sein und einen Schild zu haben, womit er auch mal ein Schwert abblocken konnte, aber für Mara war es der sprichwörtliche Tanz auf der Rasierklinge. Im Moment schaffte sie es noch, den drei Waffen auszuweichen oder sie mit den Schnellstichen abzulenken, aber irgendwann würde sie müde werden, oder ihr einfach nur das Glück ausgehen, und dann...?

Und um uns völlig zu zermürben, zeigte die Maschine, dass sechs Schwerter nicht ihre einzige Verteidigung waren. Als sie unsere Eisbälle mit einem Eissturm beantwortete, der Pelani, Tar und Gryban trotz Anti-Magie-Sphäre voll erwischte, da wuchs das Entsetzen ins Unermessliche. Dieses fiese Ding kannte alle unsere schwarzmagischen Zaubersprüche und setzte sie vernichtend gegen uns ein. Kurz darauf folgte ein Eissturm auf die andere Seite mit Valdyn, Leonaria, Baron Karsten und Nelvin, und nun hatte Sabine endgültig alle

Hände voll zu tun. Einem Feuerball konnte Nagier nur mit einem gewagten Sprung halbwegs ausweichen, und dennoch wurde er davon angesengt. Tar lief plötzlich zu Sabine und bat sie um die Heilung des Zaubers „Irritation“, von dem er gerade getroffen worden war. Ich wurde einmal eingeschläfert und musste von Ginaya durch energisches Rütteln an der Schulter wieder aufgeweckt werden. Die Heiltränke waren schon nach kurzer Zeit komplett aufgebraucht. Und als würde das alles noch nicht reichen, feuerte dieses Ding plötzlich mit handflächengroßen, runden Scheiben auf unsere Leute, was Ginaya, Gryban und Nelvin schwer verwundete. Alle drei mussten dringend versorgt werden, da sie schnell viel Blut verloren. Gerade Sabine hatte ohne Ende Arbeit zu verrichten.

Irgendwann kam dann der Moment, den ich befürchtet hatte: Mara konnte einem Schwert nicht mehr ausweichen und bekam eine tiefe, klaffende Wunde an ihrer ungeschützten Seite. Sofort brachte sie sich mit einem Sprung aus der Reichweite. Karsten war gleich bei ihr und zog ihr die Handschuhe mit den Schnellstichen aus. Mara presste sich beide Hände auf die Wunde und schleppte sich zu Sabine. Als Egil sah, dass sie ausfiel, rief er sofort nach Valdyn, der für sie einspringen sollte. Der Feline hatte aber bereits sein Schwert gezogen und war selbst auf die Idee gekommen. Inzwischen hatte sich vor Sabine eine kleine Schlange gebildet, und mir fiel nur ein: Jetzt ein Eisball der Maschine an diese Stelle, und wir sind erledigt!

Die beiden Sylphen, die schräg über der Maschine flatterten, hielten sich wacker. Obwohl sie das Gerät mit Eisbällen bombardierten, bis sämtliche Rollen verbraucht waren, und anschließend mit Morag Dart und Ferrins Armbrust feuerten, wurden sie bisher nicht weiter beachtet oder angegriffen. Zwar versuchte die Maschine hin und wieder mit ihren Schwertern nach oben zu schneiden, aber Selena und Sariel blieben geschickt außerhalb ihrer Reichweite und wurden auch nicht von Magie attackiert. Anscheinend konnte die Maschine nichts gegen sie ausrichten, und damit waren sie die einzigen beiden Personen, die wirklich sicher waren. Zu schade, dass wir nicht alle fliegen konnten!

Nelvin war inzwischen mit schmerzverzerrtem Gesicht bei Sabine gewesen und hatte sich den antiken Gegenstand aus der alten Anlage der Moraner geholt, mit dem man Feuerbälle verschießen konnte. Ich wusste nicht, wann und wo Sabine ihm davon erzählt hatte, aber ich war ja auch nicht die ganze Zeit da gewesen, um sie zu überwachen. Und es war eine gute Idee! Da Nelvin ziemlich im Eimer und leergezaubert war, konnte er mit dem Ding wenigstens noch etwas ausrichten. Inzwischen war Mara geheilt worden, hatte sich zumindest einen Schnellstich geholt und blutverschmiert ihren alten Platz wieder eingenommen. Währenddessen hatte die Maschine auf Ginaya und Nagier mit ihren Scheiben geschossen. Während der alte Mann zum zweiten Mal abtauchte und sich mit einem Sprung in Sicherheit brachte, wurde Ginaya von gleich drei Scheiben durchsiebt. Ich reagierte sofort, ließ die Axt fallen, rief laut nach Sabine, packte das Mädchen an den Armen und zog sie so schnell ich konnte in Richtung Heilerin. Sie kam mir auf halbem Weg entgegen und entging so dem Feuerball, den die Maschine in dem Moment für sie vorgesehen hatte. Schnell zog Sabine die Scheiben heraus und heilte die Wunden, dann zogen wir Ginaya gemeinsam in den Ausgang und um die Ecke, damit sie sich erholen konnte. Leider wurde die Heilerin dann bei Gryban gebraucht, der irritiert worden war und daher nicht mehr zaubern konnte. Ich kehrte müde auf meinen Platz zurück, nahm die Waffe wieder auf und feuerte eine weitere Wurfaxt ab. Nach über zehn Minuten vergeblichen Bemühens stellte sich mehr und mehr Hoffnungslosigkeit ein.

Doch dann änderte sich alles innerhalb weniger Sekunden. Erstens hatte Baron Karsten die Entdeckung gemacht, dass die flackernden Lichter und leuchtenden Aureolen rings um die Maschine herum immer schwächer wurden und inzwischen kaum mehr zu erahnen waren. Zweitens hatte ausgerechnet meine Wenigkeit durch einen schlecht gezielten Axtwurf herausgefunden, dass man die Arme mit den Schwertern abtrennen konnte, wenn man sie direkt knapp außerhalb der Maschine erwischte. Somit wurde Egil nur noch von zwei Schwertern attackiert und brüllte atemlos aber lautstark: »Klasse!!! Wieso hat das so lange gedauert?« Ich schrie gleich so laut ich konnte: »Alle Fernwaffen auf die Schwertarme richten!« Nun zahlte sich die hervorragende Stellung der Sylphen aus, denn sie mussten einfach nur in die richtige Position fliegen und senkrecht nach unten schießen. Selena flog relativ nah heran und trennte bei Egil einen weiteren Arm ab. Der Krieger bedankte sich sofort und rief: »Hilf Mara!« Sariel war bereits über der Kriegerin, die inzwischen aus drei neuen Schnitten blutete, und hatte einen Arm abgetrennt. Egil gelang es, eine Schwertattacke mit dem Schild zu blocken, und dann den letzten Arm auf seiner Seite mit seinem Schwert abzuschlagen. Selena trennte auf Maras Seite den zweiten Arm ab, während Nagier mit einem guten Treffer den dritten Arm entfernte. Keine Schwerter mehr übrig...

Inzwischen hatte sich Ginaya zurück an ihren Platz geschleppt und ihren Dart wieder eingesetzt. Pelani und Leonaria waren die Pfeile ausgegangen und sie assistierten nun beide Sabine und Gryban bei den Heilungen und kümmerten sich um die Verletzten. Die Maschine hingegen warf jetzt fast sekündlich mit Scheiben um sich, jedoch gingen sie immer in dieselbe Richtung. Das merkte auch Norel, der unerwartet laut schrie: »Nagier, Ginaya, Lunselin, Sabine, Nelvin, kommt hierher, wenn ihr könnt.« Egil versuchte die Bewegung seiner Gefährten mit dem Schild zu decken, und das klappte auch ganz gut, bis er eine Scheibe direkt in den

Bauch bekam. Zwar prallte sie von der Rüstung ab, dennoch krümmte sich der Krieger vor Schmerzen. Ich rannte wie von Thornahuun gehetzt hinter Gryban, Karsten, Leonaria und Valdyn her, baute mich neben dem Felinen auf und warf wieder meine Axt. Mara hatte angefangen, wie eine Wilde mit dem Schnellstich auf die Maschine einzuhacken und zu hauen, und sprang dabei mehrfach in die Höhe, um sie auch oben am Kopf treffen zu können. Mit aller Gewalt schlug die Kriegerin zu, so dass die Funken flogen. Kaum dass Egil wieder gerade stehen konnte, hämmerte er auf die Beuge der rechten Stelze ein und schaffte es schließlich sogar, sie zu durchtrennen. Jubel brandete auf, als die Maschine Schieflage bekam und schließlich umfiel.

Sabine hatte gerade ihre Heilkraft aufgefrischt und half Nagier, dessen Oberschenkel während der Standortverlagerung von einer Scheibe getroffen und gebrochen worden war. Nelvin feuerte einen Feuerball auf die Maschine, und diese feuerte im selben Moment einen Eisball auf Mara. Er traf sie genau zentral, als sie gerade abgesprungen war, um einen weiteren harten Schlag abzugeben. Die Kriegerin wurde weggeschleudert, prallte mit voller Wucht gegen die Wand und fiel völlig verdreht auf den Boden. Im selben Moment schrie Karsten auf und rief panisch nach Gryban, der sich augenblicklich auf den Weg machte, um erste Hilfe zu leisten. Sabine war eben mit Nagier fertig geworden, und huschte hinter uns her. Egil fluchte auf diese Höllenmaschine und fand irgendwo am Kopf des Dings einen Schlitz, und dort hinein jagte er jetzt das Morag-Schwert. Dadurch sprang überraschend der Deckel des Kopfes auf, und die Innereien, die Technik der Maschine kam zum Vorschein. »Kämpfer, hierher!«, rief der Krieger und begann sogleich damit, mit dem Schwert für Verwüstungen zu sorgen und alles zu durchtrennen, was er finden konnte. »Nimm das, Teufelswerk!«, brüllte Nagier. »Jetzt bist du erledigt!«, rief Tar und ballerte einen Eisball mitten in die entstandene Öffnung...

Das war das Ende! Funken sprühten und Blitze erschienen im Inneren des Deckels. Das nervtötende Kreischen verstummte und einige rotierende Bewegungen im inneren des Kopfes kamen zum Erliegen. Stattdessen flogen erste Teile auseinander. Geschafft!!
»Leute, das war's! Das Ding ist erledigt! Wir haben gewonnen!«, rief Egil hocherfreut.
Die Sylphen landeten, Selena nahm meine Hand und strahlte dankbar. Ginaya und Nagier umarmten sich. Norel legte seine Hand auf Egils Schulter. Meine Augen suchten nach Mara, um die sich noch immer Sabine und Gryban kümmerten. Plötzlich nahmen meine Ohren ein Summen wahr, das bald lauter wurde und dessen Intensität stetig anschwoll. Rauch und Qualm stiegen auf. Mit zunehmender Sorge erkannte ich, dass die kleinen Explosionen im Kopf der Maschine immer heftiger wurden, desto lauter das Summen wurde.

Das war auch Pelani aufgefallen, der auf einmal entsetzt rief: »Freunde! Alle sofort raus hier! Hier fliegt gleich alles in die Luft! Lauft! Lauft!«
Ich hörte Sabine rufen: »Valdyn, nimm Mara und bring sie raus! Beeile dich!«
Selbst rief ich Selena zu: »Los, flieg! Wir treffen uns draußen!« Sie nahm Sariel an die Hand und flog augenblicklich los, überholte dabei die ersten Flüchtlinge.
Leonaria rief nach Valdyn, Sabine, Gryban und Nelvin und orderte sie zu sich.
Die ersten Steine kamen aus der Felsdecke herunter. Beinahe wäre ich von einem Standfuß der Maschine weggesprengt worden, der mich nur knapp verfehlte.
Egil riss mich am Arm: »Lauf, Lunse, worauf wartest du denn noch? Lauf!« und zog mich mit.
Kaum hatte ich den Gang erreicht, knallte es gewaltig hinter mir. Fast wäre ich in Panik gegen die Wand gelaufen. Wir holten Nagier ein, der in seinem Alter nicht mehr so schnell rennen konnte und dessen Bein sicher auch noch nicht wieder im Vollbesitz der Kräfte war. Egil rief ihn, und als der alte Mann stehen blieb, nahm der Krieger ihn hoch, warf ihn sich über die Schulter und lief weiter. Ginaya war sorgenvoll stehengeblieben, und ich rief nur: »Egil hat ihn, lauf schon!«
Hinter mir donnerte es fürchterlich. Wo waren Sabine und die anderen? Hinter mir sah ich sie nicht mehr, und ich konnte auch nicht nach ihnen suchen, da Egil mich weiterhetzte.
Wir rannten die Treppe hoch. Selbst mit seiner Last auf den Schultern nahm Egil zwei Stufen auf einmal. Dann fetzten wir über die Überreste der Kristallwand hinweg, wobei ich mir den Fuß vertrat und humpelte. Da war der Ausgang. Und obwohl wir uns immer weiter von der Maschine entfernten, wurden die Donnerschläge hinter mir lauter und lauter.

Ich trat ins Freie und wurde gleich von Pelani angewiesen: »Zu den Adlern! Beeilt euch!«
Von vorne hörte ich einen Ruf: »Na endlich, Lunselin. Ihr seid die Letzten. Lauf zu Karsten und flieg! Egil, flieg mit Nagier!« Es war Sabine! Aber wie war sie herausgekommen? Dann dämmerte es mir: Leonaria hatte bei ihrer Ankunft einen Zauber gewirkt. Das musste ein „Wort des Markierens" gewesen sein. Und unten hatte sie Sabine, Nelvin, Gryban und Valdyn zu sich beordert, um sie mit einem „Wort der Rückkehr" nach draußen zu bringen. Genial! Das hätte ich theoretisch auch tun können, wenn ich daran gedacht hätte. Valdyn hatte dabei Karstens Frau auf den Armen mitgenommen und setzte sie nun vor sich auf den Adler. Sie schien noch immer mindestens bewusstlos zu sein, und ich konnte nur beten, dass sie durchkommen würde. So schnell ich konnte, humpelte ich zu Karsten, dessen Gesicht schweiß- und tränenüberströmt war. Wir schwangen uns auf den letzten Adler, und er hob sofort ab...

Mit knapper Not waren wir dem Inferno, das die entfesselten Energien der zerstörten Maschine entfacht hatten, entkommen. Immer stärker wurden die Explosionen, bis die ganze Insel bebte und sich unter den furchtbaren Schlägen wand. Pelani ließ die Adler in Formation fliegen, hoch genug, um sicher zu sein, jedoch tief genug, um die Auswirkungen miterleben zu können. Plötzlich wurde der halbe Tempel von einer grellen Detonation zerrissen, und große Steine und Kristallbrocken flogen in alle Richtungen davon. Fassungslos mussten wir mit ansehen, wie auch der Luftschiffhangar erschüttert wurde und ein gutes Stück in die Tiefe rutschte. Dann endlich erstarben die vernichtenden Energien der Morag-Maschine langsam. Ruhe kehrte ein, und dichter Rauch drang aus den unterirdischen Tempelanlagen. Mit großer Erleichterung stellten wir fest, dass unser Luftschiff zwar leichte Schräglage hatte, ansonsten aber unbeschädigt war.

Pelani ließ die Adler auf dem Festland der Newlake-Insel landen. Als alle abgestiegen waren, rannte der Baron wie von der Sehne geschnellt zu seiner Frau, die von Valdyn noch immer auf den Armen getragen wurde. Schon in der Luft hatte sich der Baron einige Male umgedreht und auf ein Lebenszeichen gewartet. Schlaff lag sie in den Armen des Felinen und wurde erneut von Sabine untersucht. Die Wunden waren bereits verheilt, und als die Heilerin den Zauber „Aufwecken“ sprach, da schlug die Baronin endlich die Augen auf. Sie wirkte noch ein wenig orientierungslos, aber sie lebte. Dann schlang sie den freien Arm um Valdyns Nacken, schmiegte sich an ihn und sprach mühsam: »Mir ist... so kalt! ... Ich sollte... mir dringend etwas... anziehen!«

Und das brach den Bann, der uns bis jetzt zurückgehalten hatte. Wir hatten auf ganzer Linie gewonnen! Die Maschine war vernichtet, der Planet gerettet. Alle sechzehn Kämpfer hatten überlebt und waren glücklich. Das Luftschiff war zunächst nur noch per Adler erreichbar, war aber gerettet und schien einsatzbereit zu sein. Sabine und Gryban heilten die letzten Verletzungen, auch meinen lädierten Knöchel, und dann kannte die Freude keine Grenzen mehr. Wir alle gratulierten uns gegenseitig, umarmten einander, sogar Küsse wurden ausgetauscht, und einfach nur gefeiert. Wir hatten es geschafft! Ich dachte an meinen Großvater... Wenn er mich jetzt aus Balas Reich beobachten würde, dann wäre er sicher vor Stolz fast geplatzt. Ich hatte seine Queste angenommen und sie zu einem erfolgreichen Abschluss gebracht. Alle Zweifel, die mich zu Beginn so sehr geplagt hatten, waren beseitigt. Mein Schicksal hatte sich erfüllt. Ich war nun das, wovon ich niemals gedacht hätte, dass ich es je sein würde. Ich war ein Held!

EPILOG: Die Zeit danach...

Gemeinsam flogen wir nach Illien zurück und landeten vor den Toren der Stadt. Als wir sie betraten, jubelten uns bereits viele Elfen zu. Anscheinend hatten die Bediensteten aus dem Palast längst ausgeplaudert, dass an jenem Tag die Entscheidung fallen sollte. Alle beglückwünschten uns, klopften uns auf die Schulter und freuten sich mit uns. Es war wie ein Rausch! Als wir endlich im Palast angekommen waren, stand Pelanis Dienerschaft schon Spalier und applaudierte uns begeistert für unsere Leistungen. Wir zogen uns in den Speisesaal zurück und erfrischten uns zunächst einmal mit Getränken. Pelani lud uns sofort ein, wir sollten uns alle wie zuhause fühlen und dürften als Ehrenbürger Lyramions tun und lassen, was wir wollten. Bald zogen sich einige von uns zurück, um zu baden und sich von den Spuren des Kampfes zu befreien. Auch ich ging, aber alleine, da ich nach dem vielen Trubel einfach einen Moment für mich brauchte. Diesmal lehnte ich die Hilfe des Elfenmädchens nicht ab und war dankbar für ihre Assistenz. Zögerlich fragte ich sie, ob es möglicherweise saubere Kleidung in meiner Größe gäbe, da ich beim besten Willen keine Lust verspürte mein Kettenhemd wieder anzulegen. Natürlich wurden alle Sitten bewahrt und trotz meiner Nacktheit gab es keine verfänglichen Situationen. Schließlich kehrte ich in einer frischen, lecker duftenden Elfentunika in den Saal zurück, so dass Egil und Norel glattweg neidisch auf mich wurden.

Ich aß mit meinen lieben Freunden und Gefährten zu Mittag, und beschloss anschließend die Feierlichkeiten zu verlassen. Als ich Egil und Sabine, Nelvin und Leonaria, sowie Karsten und die frischgebadete Mara verliebt zusammensitzen sah, merkte ich spontan, wie sehr mir gerade eine ganz besondere Person fehlte! Also bat ich um eine Flöte, meldete mich ab, verließ den Palast und die Stadt, und flog mit einem Adler nach Spannenberg. Während des Fluges dachte ich daran, dass ich nun frei war! Ich konnte tun und lassen, was immer ich wollte. Ich jubelte und jauchzte, dass mich der Adler schon schief ansah, was ich denn da wohl auf seinem Rücken trieb. Zum ersten Mal war mir das Fliegen eine rechte Lust und keine Last mehr.

Ich landete vor den Toren von Spannenberg und stürmte schnellen Schrittes voran. Hoffentlich war Sally auch zuhause! Als ich das Haus des Fischers betrat, saßen Vater und Tochter gerade gemeinsam am Tisch und aßen. Sofort sprang Sally auf, rief meinen Namen und stürmte mir mit einem Freudenschrei in die Arme. Ich wirbelte sie einmal um meine eigene Achse und störte mich auch nicht daran, dass dabei von ihren Füßen eine Vase umgeworfen wurde. Und dann küssten wir uns stürmisch... Hinterher empfand ich einen kleinen

Anflug von Scham, weil wir uns vor den Augen ihres Vaters so hatten gehen lassen, aber er winkte sofort ab. Ich sei viel zu lange fort gewesen, Sally hätte jeden Tag nur von mir gesprochen und sei immer trauriger geworden. Daher sei es eine wahre Freude für ihn, sie jetzt so glücklich sehen zu dürfen.

Auch als wir alle zusammen am Tisch saßen, konnten wir die Finger kaum voneinander lassen. Leider musste ich dem freundlichen Fischer sagen, dass ich bereits gegessen hatte, aber vermutlich hätte ich ohnehin nicht essen können, da ich nun die vielen Vorgänge der letzten Wochen erzählen musste. Wat konnte kaum glauben, wie knapp Lyramion wirklich dem Untergang entkommen war. Nun, wo die Gefahr vorüber war, wollte er alles erfahren und selbst er musste einmal tief durchpusten. Sally strahlte hingegen, weil ich so viel zur Rettung der Welt beigetragen hatte, und weil ich fortan ganz viel Zeit für sie haben würde. Nun, was das anging... Ich hatte auf dem Weg bis zum Haus des Fischers viel nachgedacht, ob ich diese unverfrorene Einladung wirklich zustellen sollte, aber nun sprudelte sie einfach aus mir heraus: »In den kommenden Tagen müssen wir noch ganz viele Verhandlungen mit den Leuten auf Lyramion führen, nach Morag fliegen um mit den Echsen zu verhandeln, zum Waldmond fliegen um die Zwerge zurückzuholen und Valdyn nach Hause zu bringen, und natürlich reichlich feiern. Und da habe ich mir gedacht: Wenn dein Papa nichts dagegen hat, dann würde ich dich gern zwei Wochen lang entführen und dich als meine Freundin überall hin mitnehmen! Wenn du das willst, natürlich nur!«
Sally glaubte kaum, was sie da hörte: »Auf die Monde fliegen? Ich? Zwerge sehen? Zeit mit dir und deinen Freunden verbringen? Natürlich will ich! Das wäre einfach nur wundervoll! Darf ich, Papa? Och bitte, bitte, bitte!!!« Flehend schaute meine Freundin ihren Vater an, und wer könnte schon diesen strahlend leuchtenden, blauen Augen widerstehen?
Dementsprechend antwortete er auch seufzend: »In Ordnung! Aber pass bitte gut auf unsere Kleine auf, hörst du? Und wenn ihr mal in der Nähe seid, dann erinnert euch bitte an den alten Fischer in diesem Haus und stattet mir einen kurzen Besuch ab, nur damit ich weiß, dass es euch gut geht!«
»Fest versprochen, Papa!«, sprach seine Tochter und gab ihm einen Kuss auf die Stirn.
»Ganz fest versprochen... Papa!« sagte auch ich und wurde von zwei Gesichtern angestrahlt...

Keine Viertelstunde später stand Sally mit einer fertiggepackten Tasche bereit. Wir verabschiedeten uns beide herzlich von Wat, der in meinem Fall gern bereit war, auf das Küsschen zu verzichten, und dann gingen wir in Richtung Ausgang der Stadt. Sie fragte mich, ob sie vorhin richtig gehört hätte, dass Valdyn einen Weg in die Heimat gefunden hat. Daraufhin erzählte ich ihr von unserem Fund in der antiken Anlage, von Gadlon, und von der Schlüsselkugel, die Tar bei S'Krel erbeutet hatte. Sally jubelte und freute sich für den Felinen, und sie war auch begeistert davon, dass er trotz Sehnsucht nach der Heimat bis zum Ende bei mir geblieben war. Nun müsse nur noch Selena irgendwie nach Hause finden, sagte sie. Es war mir ein Vergnügen, ihr von dem wunderschönen Traum zu erzählen, den ich von ihr hatte, und in dem sie mich darauf aufmerksam gemacht hatte, dass Selena mit den Allheilungsphiolen geheilt werden könnte. Fassungslos schaute mich meine Freundin an. »Welch ein genialer Traum!«, meinte sie. Und dann berichtete ich ausführlich davon, dass der Traum bereits wahrgeworden war. Selena war nach Hause gegangen und hatte Sariel mitgebracht, die uns daraufhin gegen die Maschine geholfen hatte.

Wo das Gespräch einmal bei Selena war, da konnte ich mir auch gleich von der Seele reden, was ich für sie empfand und was wir besprochen hatten. Ich betete, dass Sally mich verstehen würde. Behutsam erzählte ich ihr von den Gefühlen, die mich seit dem Waldmond überkommen hatten, erklärte aber sogleich, dass wir beide abgesehen von Umarmungen und Schmatzern auf die Wange nichts getan hatten, weil ich hauptsächlich Sally liebte und Selena sie immerhin so sehr respektierte, dass sie ihr nicht wehtun wollte. Glücklicherweise reagierte Sally nicht abweisend oder gar aufbrausend auf mein Geständnis. Sie meinte, nach den richtigen Worten suchend, dass sie sich sehr freuen würde, wenn ich mich in Zukunft nicht gleich jedem Mädchen an den Hals werfen, oder es sogar küssen würde. Doch Selena würde sie kennen und ihr vertrauen, und es bedeutete ihr sehr viel, dass wir beide an sie gedacht hatten, obwohl sie weit weg war und es niemals hätte erfahren müssen. Noch mehr bedeutete es ihr, dass sie von mir und nicht von Selena oder jemand anderem davon erfahren hatte. Natürlich versprach ich ihr sogleich zukünftige Enthaltsamkeit, erzählte aber auch von Selenas Wunsch eines intensiven Abschiedskusses, wenn sie in ihre Welt zurückkehrt, sowie von ihren Gründen für den Wunsch. Sally reagierte gleich und meinte: »Nach allem, was ihr beide zusammen durchgemacht habt, wundert mich das nicht. Wenn sie mir verspricht, uns regelmäßig zu besuchen, auch wenn sie dich nicht haben kann, und ich bei dem Kuss dabei sein darf, dann sei ihr der Wunsch gewährt!« Ich küsste Sally und sagte ihr wahrheitsgemäß: »Du bist die beste Freundin, die ich mir wünschen könnte!«

Etwas trauriger nahm Sally die Nachricht auf, dass der schöne Hexenbesen zerstört war. Als ich ihr dann erzählte, unter welch kuriosen Umständen dies geschehen war, musste sie lachen und meinte, sie hätte zu gerne mein Gesicht in dem Moment gesehen. Die Frage, auf welche Weise wir denn nun nach Illien kämen, beantwortete ich mit einem Pfiff auf der Flöte. Als nach wenigen Minuten ein Adler auf uns zugeflogen kam, wollte meine Liebste ihren Augen kaum trauen. Und als wir dann losflogen, jauchzte sie noch lauter und freudiger, als ich zuvor.

In Pelanis Palast waren die Feierlichkeiten in vollem Gange, als wir ankamen. Natürlich fing uns Egil als erster ab, und er nahm Sally gleich mal in die Arme und hob sie kurz hoch. »Sag mal, bist du gewachsen, während unserer langen Abwesenheit?«, fragte er sie. Sally freute sich, ihn gesund wiederzusehen, und meinte, dass sie schon darauf hofft, noch ein paar Finger größer zu werden... Auch Egil hatte inzwischen festliche Kleidung an, wogegen meine Tunika fast schon schlicht wirkte. Nelvin freute sich auch sehr, meine Freundin wiederzusehen und begrüßte sie herzlich. Anschließend machte ich Sally mit den bisher unbekannten Personen unseres Abenteuers persönlich bekannt, und staunte nicht schlecht, als ich Mara in einem eleganten, elfischen Abendkleid vorfand, das geradezu hochgeschlossen und kein bisschen freizügig war. Ein besonders herzliches Wiedersehen gab es mit Valdyn, denn ihn hatte Sally vom ersten Tag an sehr gemocht, und sie hat gleich ihre Freude darüber ausgedrückt, dass er bald nach Hause gehen darf. Norel fragte ein wenig streng, wie alt die junge Dame eigentlich sei, woraufhin ich antwortete: »Ich bin siebzehn und sie ist fünfzehn, wir sind eben die Jüngsten hier!« Sally ergänzte blitzschnell: »Aber ich werde in wenigen Tagen sechzehn!«, woraufhin ich mich freute, ihren Geburtstag mit ihr feiern zu dürfen, und Norel uns beiden freundlich »Viel Spaß und amüsiert euch gut!« wünschte.

Bei Fürst Pelani wusste Sally gar nicht, wie sie sich ihm gegenüber verhalten sollte und war schon auf ein Knie hinabgesunken, als er ihre Hand nahm, sie wieder hochzog und meinte, dass bei dieser Feier keine Etikette vorgesehen war und dass Angehörige von Helden ohnehin keine Etikette zu beachten bräuchten. Ginaya freute sich, meine Freundin kennenzulernen und erzählte ihr sofort, wie ihr heldenhafter Freund gleich zwei Mal in höchster Not ihr Leben gerettet hatte. Ach ja, vor wenigen Stunden im Tempel hatte ich sie zu Sabine gebracht... Also sagte ich: »Zu viel der Ehre. Einmal habe ich Egil bequatscht und einmal Sabine herzitiert. Mehr war das nicht«, woraufhin Sally meinte, dass meine Bescheidenheit schon fast sprichwörtlich sei. Ich konterte mit den Worten meines Großvaters Thalion, dass man mit seinen Taten eben nicht prahlen sollte. Sabine beendete unsere Diskussion, als sie Sally in die Arme zog und sie herzlich willkommen hieß. Ich stellte ihr Tar vor, dem sie mit sehr viel Respekt begegnete, nachdem ich seine Geschichte erzählt hatte. Und schließlich trafen wir auf Selena, die es sich im hinteren Teil des Saals gemütlich gemacht hatte und offenbar an etwas arbeitete. Als ich Papier und Stifte vor ihr liegen sah, war mir klar, dass sie malte, vermutlich einen Tiger, wie sie es versprochen hatte. Selena schien nicht recht zu wissen, wie sie sich verhalten sollte, und ich glaubte, in ihren Augen das schlechte Gewissen ablesen zu können. Aber meine liebe Sally brach das Eis, indem sie die Diebin umarmte und sich von Herzen freute, dass ihre Flügel genesen sind und sie endlich wieder fliegen kann. Selenas Gesicht hellte sich auf, und dann stellte sie ihre Schwester Sariel vor.

Der weitere Abend wurde unvergesslich! Wir aßen, tranken, plauderten, hatten Spaß und feierten. Alle Anwesenden ohne Ausnahme, nahmen Sally an und akzeptierten sie vorbehaltlos. Sie blieb den ganzen Abend an meiner Seite und gab sich mutig, gesprächsbereit und offen jedem gegenüber, der den Kontakt zu ihr suchte. So staunte sie über „Silberhand“ Nagier, lobte Valdyns Kunst an der Elfenharfe in den höchsten Tönen, und hatte sichtlich Freude an dem leckeren Essen. Einzig dem Wein wollte sie kaum zusprechen, und als sie mich darum bat, nach dem ersten Glas ebenfalls auf Wasser umzusteigen, verweigerte ich mich ihr nicht. Sie sagte, dieser Moment im Leben sei zu kostbar, um sich hinterher nicht mehr daran erinnern zu können. Noch immer peinlich berührt erzählte ich Sally von meinem Absturz in der Gaststätte Gemstone, woraufhin sie Tränen lachte und meinte, sie sei ja nun dafür da, mich vor solchen Peinlichkeiten zu bewahren. Dennoch gab es an diesem Abend einen Moment, der mich zutiefst erröten ließ: Mein bester Freund Egil konnte es nicht lassen zu erwähnen, dass all dies hier und heute nicht möglich gewesen wäre, wenn nicht einer von uns durch seinen Großvater, sowie durch einen der mächtigsten Magier aller Zeiten auf diese glorreiche Mission geschickt worden wäre. Über zwanzig anwesende Leute standen auf, applaudierten und riefen immer und immer wieder lautstark meinen Namen...

Als wir uns spät abends zurückziehen wollten, fragte ich Sally, ob sie ein Einzelzimmer haben, oder bei mir übernachten wolle. Sie nahm mich in die Arme und flüsterte mir zu, wenn ich bereit wäre, noch ein wenig auf sie zu warten, dann würde sie sich gerne ein Bett mit mir teilen. Selbstverständlich war ich dazu bereit. Es war unsere erste gemeinsame Übernachtung. Wir lagen in einem edlen, weichen Federbett, kuschelten uns halbnackt aneinander und spielten ein paar wundervolle, zärtliche Spielchen. Und obwohl es zwischen uns nicht zum Äußersten kam, war es für uns beide eine phantastische Nacht. Später erfuhr ich, dass in anderen Betten noch weiter gegangen wurde: Karsten und Mara liebten sich innig, Sabine und Egil beschenkten sich erneut, und sogar Nelvin und Leonaria hatten zum ersten Mal zueinander gefunden.

Da uns am folgenden Morgen niemand weckte, blieben wir ein wenig länger liegen und setzten die Zärtlichkeiten des Abends fort. Als mein Magen uns knurrend darauf hinwies, dass auch andere körperliche Bedürfnisse gestillt werden wollten, standen wir dann doch auf. Überrascht stellte ich fest, dass ein Großteil meiner Freunde ausgeflogen war. Sie waren unterwegs, um aus allen Städten und Gegenden der Lyramionischen Inseln Leute zu holen, die über die Zukunft Morags abstimmen sollten. Im Laufe des Nachmittags trafen sie alle ein, und es wurde relativ voll in Pelanis Palast. Den einen oder anderen erkannte

ich sogar, wie Theresa und Milzor aus Burnville, Torle, Sandra, sowie Freiherr Georg und seine Frau Heidi aus Spannenberg, oder Alkem und Lebab aus ihren jeweiligen Türmen. Und sogar der Gnom Bralun hatte sich mit einer Abordnung dreier weiterer Gnome breitschlagen lassen, mit Hilfe eines Adlers nach Illien zu reisen. Ein Wunder war geschehen! Natürlich gab es große Wiedersehensfreude seitens Sandra und Sabine, und viele erkannten die Helden wieder, denen sie irgendwann in den vergangenen fünfzig Tagen mehr oder weniger erinnerungswürdig begegnet waren.

Abends wurde der Speisesaal dann zur Ratshalle umfunktioniert. Es waren rund achtzig Leute von ganz Lyramion anwesend. Eine solche Versammlung hatte es zum letzten Mal während der Tarbos Krise gegeben, und unser dunkler Magier Tar fühlte sich alles andere als wohl dabei, als er in der Mitte des Raums saß und von allen Leuten angeglotzt wurde, teilweise mit offener Abneigung in den Blicken. Zehn Personen saßen in der Mitte, und das waren Egil, Tar, Nelvin, Sabine, Valdyn, Gryban, Karsten, Pelani, Leonaria und ich. Selena hätte eigentlich ebenfalls dort sitzen sollen, aber sie bat höflich darum, nicht auf dem Präsentierteller ausharren zu müssen, und saß zwischen Sally und Sariel in der letzten Reihe des Volks.

Dann folgte die Anhörung. Es waren hauptsächlich Pelani, Nelvin und Gryban, die die anwesenden Personen über die Vorkommnisse aufklärten, die stattgefunden hatten. Gelegentlich wurde einer von uns aufgefordert, bestimmte Aspekte genauer zu beleuchten und darzulegen. Staunend hörten die Menschen, Elfen und Gnome zu, denn seit dem Absturz des Roten Mondes hatten sie kaum noch die Geschichten von Abenteuern gehört. Das spektakuläre Ende der überall bekannten und beliebten Bruderschaft Tarbos erregte schnell die Aufmerksamkeit der Leute, ebenso wie die Aufklärung des zwei Jahrzehnte alten Geheimnisses, wohin die Zwerge verschwunden waren. Die pure Existenz einer fremden Kultur auf dem gelben Mond, sowie ihre niederträchtigen Pläne unserem Planeten das Wasser zu stehlen, sorgte für erregte Diskussionen. Schließlich wurden Stimmen laut, die nach Krieg gegen die Echsen riefen!

Nachdem Fürst Pelani mühsam Ruhe und Ordnung wieder hergestellt hatte, bat er mich und meine Reisegruppe, den Menschen von den wahren Zuständen auf Morag zu erzählen. Also berichteten wir von den vergeblichen Versuchen, auf dem Waldmond Fuß zu fassen, von der Reue der Wasserverschwendung, von den kriegerischen und rücksichtslosen Ratsherren, die vom gemeinen Volk verachtet wurden, sowie von der schrecklichen Hitze, den fürchterlichen grauen Flecken und der großen Not der Echsenwesen. Sabine beendete unsere Erzählungen mit den Worten: »Dieses Volk braucht keinen Krieg! Dieses Volk braucht unsere Hilfe für einen Neuanfang!« Unsere ausführlichen und eindringlichen Schilderungen stimmten die Gemüter versöhnlicher, und so wurden direkt Pläne für einen Friedensvertrag mit dem Wüstenmond entworfen. Gleich am folgenden Tag sollte eine Delegation der Lyramionischen Inseln gemeinsam mit den Helden, die das alles erst möglich gemacht hatten, nach Morag fliegen und das Abkommen unter Dach und Fach bringen.

Bald darauf wurde die Versammlung aufgelöst. Viele Besucher ließen sich noch am selben Abend von den Adlern nach Hause bringen, andere übernachteten in Illien und kehrten am nächsten Tag zurück in ihre Heimat. Einige aber blieben hier und wollten mit nach Morag fliegen. Nachdem sich der Staub gelegt hatte, wurde ich von Egil angesprochen und gefragt, ob Sally und ich Lust hätten, den Abend mit Sabine und ihm zu verbringen. Wir stimmten zu und saßen gemütlich beisammen, plauderten, scherzten und lachten. Irgendwann kamen auch Nelvin, Leonaria und Valdyn hinzu, und es wurde richtig gemütlich. So erfuhr ich dann auch, dass Leonaria nicht immer so ernst war, wie sie bei unserer Reise zum Tempel der Sansrie auftrat. Aufgrund ihrer Geschichte mit den Adlern stand sie unter großer Anspannung, aber eigentlich war sie eine ruhige, freundliche und liebenswerte Person. ...wenngleich auch über zehnmal so alt wie wir und damit kaum noch zugänglich für unsere kindlichen Gemüter.

Auch diese Nacht verbrachten Sally und ich gemeinsam in einem Bett und kuschelten uns eng zusammen. Dieses Mal verzichteten wir aber auf allzu lange Zärtlichkeiten, auch wenn es schwer fiel, denn schließlich wollten wir am nächsten Tag auf die große Reise gehen. Sally freute sich auf Morag... Ich riet ihr aber, sich nicht zu viel zu freuen, denn die unangenehme Hitze dieses Orts würde auch vor ihr keinen Halt machen. Sie war sich jedoch sicher, an meiner Seite alles ertragen zu können.

Wir waren fast dreißig Personen, die sich in das kleine Luftschiff drängten, nachdem wir sorgfältig überprüft hatten, dass es die Explosionen der Insel tatsächlich unbeschadet überstanden hatte. Wie ich im Vorfeld vermutete, wollten die Sylphen nicht mitfliegen, da diese Welt Selena schon beim ersten Mal unangenehm zugesetzt hatte. Auch Norel und Nagier blieben daheim, wohingegen sich Mara und auch Ginaya um nichts in der Welt davon abbringen lassen wollten. Den Göttern sei Dank war das Schiff nicht nur äußerlich unbeschädigt, sondern auch die Mechanik funktionierte noch, und so konnten wir vollkommen problemlos mit Hilfe eines gelben Navsteins Morag anfliegen.

Es war nicht zu glauben: Kaum, dass ich die Tür des Schiffs entriegelt, geöffnet, und den Kopf zur Tür hinausgestreckt hatte, erblickte ich auch schon S'Rokkon, der uns unter großer Freude und eines schier

niemals versiegenden Redeschwalls auf das Herzlichste begrüßte. Für die meisten meiner Begleiter war dies der erste Kontakt mit einem Moraner, und daher ähnlich anstrengend, wie für Egil, aber nach anfänglichem Misstrauen gewöhnten sich die meisten schnell an ihn. S'Rokkon führte uns in die Taverne und textete uns zu, während fleißige Hände drei große Tische im Dreieck aufbauten. An einem Tisch saßen die sieben moranischen Räte, vier Männer unter der Führung von S'Krel, sowie auch drei Frauen, über die sich Sabine sehr gefreut hat. Ein Tisch war für die lyramionischen Gäste reserviert, und der dritte Tisch gehörte den Helden und deren Anhang. Sally fühlte sich zwar etwas unwohl in ihrer Haut, mitten unter den vielen hohen Persönlichkeiten verschiedener Völker und Kulturen, doch war sie auch stolz darauf, an meiner Seite sitzen zu dürfen. Ein hoher Magier des Echsenvolks lehrte allen Anwesenden durch ein einfaches Handauflegen die moranische Sprache, was für die eine oder andere Person sehr befremdlich war, wovon sich aber niemand ausgeschlossen hat.

Die Verhandlungen dauerten über zwölf Stunden und wurden nur unterbrochen, um sich an einem kleinen moranischen Buffet zu bedienen, und etwas frische Luft zu schnappen. Die ersten sechs Stunden dienten fast ausschließlich dem gegenseitigen Kennenlernen, sowie der Aufarbeitung der Geschichte und Vergangenheit beider Welten, und die restliche Zeit wurde für die wichtigen Details und Einzelheiten unserer gemeinsamen Zukunft veranschlagt. Es stellte sich heraus, dass meine Gruppe hervorragende Arbeit geleistet hatte, denn die großen Eckpunkte des Abkommens standen längst fest und wurden von beiden Seiten akzeptiert. Dabei handelte es sich um Wasserlieferungen von Lyramion, freie Benutzung der Luftschiff-Flotte der Moraner, Austausch von Kultur, Magie und Technologie, und natürlich Freundschaft, Zusammenarbeit und gegenseitige Hilfe. Bei dieser Gelegenheit wechselten auch die Schlüsselkugeln für den Weltenteleporter den Besitzer und wurden in die Obhut des Projektleiters Tar überstellt. Der Magier bat S'Krel ein Team aus vier Moranern zusammenzustellen, die an Reisen in andere Welten interessiert sind, und wollte selbst auch drei weitere Mitstreiter aufbieten. Mit acht Leuten würde man sich dann auf die Missionen begeben. S'Krel wollte die genaue Anzahl nicht festlegen, da es viel mehr abenteuerlustige Menschen als Moraner gäbe. Tar bestand aber auf mindestens zwei Moraner, damit sie sich nicht unterbesetzt oder ausgeschlossen fühlten, und schließlich wurde der Plan akzeptiert. Natürlich lernten wir auch die neuen Räte kennen und waren sehr zufrieden mit deren Auswahl aus verschiedenen Bereichen. Da S'Rokkon zum Sprecher erwählt wurde, mussten wir ihn das eine oder andere Mal einbremsen und ihn daran erinnern, dass man besser nicht vier Themen zur selben Zeit besprechen sollte...

Am Ende wurde ein Vertrag aufgesetzt, zweisprachig in Lyramionisch und Moranisch, und feierlich unterzeichnet, und dann war es Zeit für den Rückflug nach Hause. Zuvor ließen wir uns von einer erfahrenen Moranerin des Rats das große Flaggschiff zeigen und vorführen. Dieses hatte den Vorteil, dass man nicht nur das Ziel Morag, Waldmond oder Lyramion aktivieren konnte, sondern man konnte auch die genauen Landekoordinaten auf der Welt eingeben. Auf diese Art und Weise konnte seinerzeit das Zwergenvolk direkt in Gemstone abgeholt werden, und genau so würden wir sie auch nach Hause bringen können. Die exakten Koordinaten vor der Zwergenstadt sollten wir durch einen Kartenlokator herausfinden. Zwar waren die alten Werte noch hinterlegt, aber das war vor der Sprengung des Kontinents in eine Vielzahl von Inseln gewesen, so dass sie mit Sicherheit heute nicht mehr aktuell waren. Wir ließen uns zeigen, wie man alles einstellt, und wollten am nächsten Tag wiederkommen, um es zu benutzen. Müde und kaputt fielen wir abends ins Bett, und waren selbst zum Kuscheln zu müde.

Das wurde am folgenden Morgen mit großer Freude nachgeholt. Nachdem wir aufgestanden waren, kamen Selena und Sariel bald zu uns. Selena meinte, sie hätte viel darüber nachgedacht, und sie wollte an diesem Tag in ihre Heimat zurückkehren. Zwar würde sie zu gerne zuvor Valdyn nach Hause bringen, aber die Angst vor einer weiteren Begegnung mit den Tornak-Horden würde sie davon abhalten. Nach dem Frühstück versammelte ich sämtliche Helden, mit denen ich gereist war, um mich, denn wir wollten Selena den Abschied schenken, den sie sich redlich verdient hatte. Jeder nahm sie noch einmal in die Arme und drückte sie, und als ich an der Reihe war, flüsterte ich ihr zu, dass wir uns in einer halben Stunde vor den Toren der Stadt treffen sollten, um den letzten Abschied zu vollziehen, allein und ohne Zuschauer, abgesehen von Sally. Sie war einverstanden und würde da sein. Als letzter war Valdyn an der Reihe, und nachdem er die Sylphe umarmt hatte, gab er ihr die Elfenharfe, das Geschenk, das er extra für sie „erworben" hatte, im Namen all ihrer Freunde. Unter Tränen rückte sie für Valdyn ebenfalls ein tolles Abschiedsgeschenk heraus, nämlich das selbstgemalte Bild eines Tigers aus ihrer Welt. Es war richtig gut geworden, und sie hatte in den letzten Tagen viel Arbeit hineingesteckt. Valdyn freute sich sehr, und umarmte Selena erneut. Nun weinte unsere Freundin vor Glück. Wir alle waren so stolz auf sie, dass sie trotz des Exils nie die Hoffnung verloren hatte und ein sehr wertvolles Gruppenmitglied und eine noch wertvollere Freundin geworden war. Dann schlug sie mit den Flügeln und unter donnerndem Applaus aller Anwesenden verschwand sie.

Unter dem Vorwand, dass ich mit Sally spazieren gehen wollte, zogen wir uns ein Weilchen zurück. Meine Freundin war traurig, denn wenn alles gutging, dann würde sie heute gleich zwei ihrer besten Freunde verlieren. Aber dafür kehrte für die beiden das Glück in ihr Leben zurück, und das ließ sie den Kummer und

den Abschiedsschmerz etwas leichter ertragen. Vor dem Stadttor warteten wir auf Selena, und sie ließ uns auch nicht lange warten. Sie kam allein, ohne Sariel, und war sichtlich aufgeregt. Sally nahm sie als erste in die Arme und sagte ihr, dass sie bereits von mir über ihren Wunsch aufgeklärt wurde. Und sie ist einverstanden, weil es eben sie war, die Freundin, die Gefährtin, meine Schutzbefohlene. Für andere Mädchen würde sie solche Ausnahmen nicht machen. Im Gegenzug für den Gefallen musste Selena versprechen, dass sie hin und wieder zu Besuch kommt. Und gerne sollte sie Sariel dann ebenfalls mitbringen. Selena war einverstanden und gab Sally eine letzte Umarmung. Dann waren wir dran. Ich bat sie, gut auf sich aufzupassen und möglichst bald in ihrer Heimat einen netten Freund zu finden, der gut zu ihr ist. Auf keinen Fall wollte ich, dass sie mir oder unserer Liebe nachtrauert. Sie versprach ihr Bestes zu geben. Und dann gab es die letzte innige Umarmung zwischen uns, meine Hände streichelten sanft ihren Körper, während unsere Zungen miteinander spielten. Ein sehr schöner Moment! Davon mussten wir beide zehren, denn eine Wiederholung würde es nicht geben...

Während unseres Spaziergangs hatten Tar, Valdyn, Nelvin und Leonaria mit zwei Adlern die Koordinaten von Gemstone, sowie eines großen Landeplatzes am Strand in der Nähe von Illien herausgefunden. Anschließend packte der Feline alle seine Sachen zusammen, die er mitnehmen wollte. Seine Rüstung durfte er selbstverständlich behalten, ebenso wie die Wurfaxt und die Harfe. Ein paar andere Dinge ließ er zurück. Jeder achtete mehrmals darauf, dass er das Amulett trug, mit dem er Ilene retten wollte, sowie die Kugel mit dem gelben Kreuz drauf. Dann war die Zeit des Aufbruchs gekommen. Alle, die nicht mit uns reisen wollten, verabschiedeten sich von Valdyn und wünschten ihm eine gute Heimreise. Bis auf Norel, Nagier und die Sylphen waren aber alle Helden, die bei dem Angriff auf die Maschine anwesend gewesen waren, mit dabei.

Wir flogen mit den Adlern zum Hangar und mit dem Luftschiff nach Morag. Dort stiegen wir um in das große Flaggschiff und flogen mit ihm zum Waldmond. Der Jubel der Bürger Dor Kiredons war unbeschreiblich, als wir mit dem riesigen Fahrzeug vor den hölzernen Stadtmauern landeten. Kaum waren wir ausgestiegen, stürmte gleich eine ganze Horde aufgeregter Zwerge zu uns und ließ uns hochleben. Der Aufbruch in die Heimat konnte beginnen! Wie kaum anders zu erwarten, entschlossen sich die meisten Einwohner von Dor Grestin dazu, auf dem Waldmond zu bleiben. Auch Ketnar und Leira verblieben dort, jedoch versprach Kire, sie zumindest einmal pro Halbjahr zu besuchen, und ihnen bei Bedarf alles zukommen zu lassen, um ihr Leben auf Kires Mond zu verbessern. Ein Angebot, das Kires Sohn nicht ausschlagen konnte und wollte. Der traditionsbewusste Teil des Zwergenvolks bereitete die Umsiedlung vor, schleppte stundenlang alle möglichen Dinge auf das Luftschiff und machte sich bereit für die Rückkehr in ihre alte Heimat.

Gryban, Karsten und Pelani griffen den Zwergen unter die Arme und halfen ihnen, wo sie konnten. Der Rest von uns machte sich mit dem Tornak-Ei bewaffnet auf den langen Weg zum Weltenteleporter. Sally war völlig aus dem Häuschen, seitdem wir auf dem Mond gelandet waren. Sie liebte den Wald, sie liebte auf Anhieb die Zwerge, und sie liebte die vielen Geschichten, die wir ihr erzählten. Auch Nelvin, Leonaria, Mara und Ginaya hingen wie gebannt an unseren Lippen, wann immer wir von unseren Abenteuern berichteten. Gerade in Ginaya, aber auch in Mara schien neue Abenteuerlust zu erwachen. Für Herzrasen sorgte die Begegnung mit den Tornaks. Dieses Mal verzichtete Egil auf Mätzchen, aber natürlich erzählte ich allen von seinen Sprüchen, wie der Drohung, aus ihnen Geschnetzeltes zu machen und es mit Rührei zu servieren. Sally und Ginaya, die sich bereits gut kennengelernt hatten und sich recht gern mochten, waren empört und jagten Egil spielerisch durch die Gänge.

Valdyn vollführte zum letzten Mal akrobatischen Stangentanz, um das Ei sicher in die nächste Ebene zu bringen, und auf Egils Frage hin, wer uns denn auf dem Rückweg dabei helfen sollte, meldeten sich unsere Neuzugänge Mara und Ginaya beide gleichzeitig. Wie wir wussten, war Mara ohnehin sehr biegsam, und als wir Ginaya fragend anschauten, legte sie sich bäuchlings auf den Boden, bog die Beine hoch, knickte in der Hüfte und ließ ihre Füße direkt neben ihrem Kopf auf dem Boden stehen. Dem Rest von uns war diese beeindruckende Vorstellung einen Applaus wert. Wir erreichten die antike Anlage, fütterten die Bernsteinmaschine, öffneten das Tor, ließen das Ei dort zurück und erzählten weitere Geschichten von unseren Abenteuern. Es kam mir vor wie Jahre, seitdem wir dort gewesen waren, dabei war das noch nicht einmal zwei Wochen her... Leichte Schwierigkeiten bereitete uns das Ausweichen der Blitze und Wächter, und hier hatte Sally zum ersten Mal leichte Angst. Aber sie wurde schnell und sicher von mir hindurchgeführt. Für Langeweile sorgte die dritte Ebene mit dem Teleporter, der nur bei aktivierter Lampe das richtige Ziel erreichte, denn wir mussten über eine halbe Stunde warten, bis sich die Lampe endlich bequemte, einzuschalten.

Und dann hatten wir ihn bald erreicht, den wunderbaren Weltenteleporter. Nun wurde es wehmütig, denn es hieß Abschied zu nehmen. Valdyns Ausrüstung wurde final überprüft, und dann verabschiedeten wir uns herzlich von unserem Freund. Ein letztes Mal ließen wir unsere gemeinsamen Abenteuer Revue passieren und sprachen die eine oder andere aufregende oder lustige Anekdote an. Aus unserer anfänglichen Zweckgemeinschaft war eine wahre Freundschaft geworden, und entsprechend schwer fiel es uns, den Felinen gehen zu lassen. Egil meinte, am liebsten würde er ihn begleiten und sicherstellen, dass er gesund

zuhause ankommt und Ilene entsteinert wird. Doch das hätten wir uns leider früher überlegen und eine Schlüsselkugel für die Rückreise nach Lyramion mitnehmen müssen. Dazu war es nun zu spät... Also umarmte jeder noch einmal unseren Freund und wünschte ihm alles Gute. Sally musste weinen, als sie an der Reihe war, denn sie hätte so gerne noch viel mehr Zeit mit dem netten Katzenmenschen verbracht. Valdyn schnurrte ihr ins Ort, dass sie bloß gut auf Lunselin aufpassen sollte, denn wir alle wussten ja, dass er nicht in der Lage war, auf sich selbst aufzupassen. Mein Abschied von ihm wurde ebenfalls sehr herzlich, aber auch schmerzlich. Ich würde ihn auf jeden Fall vermissen! Zu Sabine sagte Valdyn: »Und wenn wieder einmal ein Amulett in einer Lichtkugel vor dir schwebt, dann zögere nicht, es zu ergreifen! Es war eine wahre Ehre mit dir, und mit euch allen zusammenzuleben! Schnurrrr« Dann war der Moment des Abschieds gekommen. Sally durfte die Maschine mit der Kugel füttern, und erwartungsgemäß öffnete sich das Tor. Und dann winkte Valdyn uns ein letztes Mal zu, bevor der sympathische Katzenmensch verschwand und in seine Welt zurückkehrte...

Traurig traten wir den Heimweg an. Ginaya vollführte den Stangentanz genauso gut, wie der Feline, aber sie war es eben nicht, und damit war die Stimmung durchaus gedrückt. Sally hielt meine Hand, die ganze Zeit über, und immer mal wieder schluchzte sie aufgrund des Abschieds zweier Freunde. Unser Weg verlief ohne weitere Zwischenfälle, und als wir nach unzähligen Stunden Dor Kiredon wieder erreicht hatten, war die Stadt bereits geräumt und alle Zwerge befanden sich an Bord des großen Luftschiffs. Alle warteten nur noch auf uns. Wir schlossen das Tornak-Ei wieder weg und gaben Tar den Schlüssel, immerhin hatte er vorher klargestellt, dass er demnächst mit dem Weltenteleporter reisen würde. Und auch Ginaya hatte ihn bereits gefragt, ob sie womöglich zu seinem Team gehören dürfe, was Tar in Erwägung ziehen, aber noch nicht bestätigen wollte. Und dann war der große, feierliche Moment gekommen. Kire durfte höchstpersönlich die Koordinaten eingeben und das Schiff mit Hilfe eines blauen Navsteins auf die Reise schicken. Und keine Stunde später landete das Luftschiff unter dem grölenden Jubel der Zwerge vor den Toren von Gemstone.

Die folgenden Stunden waren sehr ungemütlich für Sally und mich, denn es war mitten in der Nacht, wir waren müde wie die Steine, und mussten mangels Alternativen dabei helfen, das Luftschiff zu entladen. Zwar sorgte Sabine für frische Kraft, konnte aber erholsamen Schlaf nicht ersetzen. Als endlich die letzten Gegenstände entladen waren, und sich Kire und Dorina überschwänglich bei jedem einzelnen von uns bedankt hatten, verschanzten wir uns im Luftschiff und wollten nur noch ein paar Stunden Schlaf finden. Danach brachen wir mit Hilfe des zweiten Koordinatensatzes auf zu dem Landeplatz am Strand vor Illien. Dort hatten fleißige Helferlein inzwischen sage und schreibe fünfzig (!) Fässer trinkbares Süßwasser gewonnen und bereitgestellt, die gewisse Helden nun an Bord bringen mussten. Zu beneiden waren die Helden in dem Moment wirklich nicht... Anschließend brachen jene Helden nach Morag auf und übergaben die Fässer fröhlichen, feiernden Moranern, bevor sie sich mit ihrem kleinen Luftschiff auf den Rückweg nach Lyramion machten.

Dann endlich hatten wir etwas Zeit für uns! Für die nächsten Tage stand nur noch die Wahl aller zwölf Mitglieder des neuen gesamten Rats von Lyramion an, und darum kümmerten sich Nelvin, Leonaria, Gryban, Karsten und Pelani. Es sollten zwölf Mitglieder sein, für die zwölf Inseln unserer Heimat. Da einige Inseln nicht von größeren Ansiedlungen und repräsentativen Leuten besiedelt waren, galt nicht unbedingt das Prinzip, dass von jeder Insel ein Mitglied kommen musste. Aber es sollten Mitglieder aller Rassen und Klassen sein. Wie gut, dass ich dabei nicht helfen brauchte...

Egil lud Sally und mich ein, Sabine nach Burnville zu begleiten, um dort nach dem Rechten zu sehen. Da meine liebste Freundin einverstanden war, gingen wir mit. In den folgenden drei Tagen wohnten wir in der Stadt, ließen uns hin und wieder ein wenig feiern, und genossen nicht nur unseren Ruhm, sondern auch ganz viel Freizeit. Nachmittags lud Sabine uns zum Schwimmen ein, hauptsächlich, um es Egil endlich beizubringen. Während Sally und ich die meiste Zeit mit Planschen verbrachten, gab Sabine dem Krieger ein ausführliches Schwimmtraining, und schon bald darauf hatte Egil es gelernt. Sabine und Sally zeigten Egil und mir zahlreiche Übungen, um unsere Fähigkeiten weiter zu verbessern, und es machte mir irgendwie ganz viel Freude, was nicht zufällig daran lag, dass ich nach jeder gelungenen Übung einen Kuss von Sally abstaubte.

Am dritten Tag fiel dann Sabine das Versprechen wieder ein, das wir uns auf dem Bernsteinmond gegeben hatten: Wenn alles vorbei war, wollten wir gemeinsam zum Nacktschwimmen gehen... Sally war sich zwar ein wenig unsicher, da sie sich noch nie vor jemandem komplett hüllenlos gezeigt hatte, aber als Sabine einen herrlichen Abschnitt des Strandes fand, mit viel Sand, einem flachen Eingang, vollkommen unbenutzt und vor zufälligen Einblicken geschützt, da machte sie dann doch begeistert mit. Wir verbrachten einen herrlichen Tag gemeinsam am Strand und im Wasser, teilweise zu viert zusammen, aber auch zum Teil als Pärchen getrennt. Und als die Sonne unterging und es Zeit zur Rückkehr war, gingen wir alle vier glücklich und tief befriedigt nach Hause, obwohl es zwischen Sally und mir noch nicht zur körperlichen Vereinigung gekommen war...

Am vierten Tag in Burnville besuchte uns Nelvin und rief uns zurück nach Illien, denn es sollte die erste Sitzung des neuen Rats von Lyramion geben. Also machten wir uns gemeinsam auf den Weg zurück zur Arbeit. Da über Nacht das Wetter umgeschlagen hatte, und es heftig regnete, war das Fliegen nicht so spaßig, wie

gewohnt. Da fiel mir dann doch mal auf, dass wir während unserer ganzen Reise bis auf wenige Ausnahmen von schlechtem Wetter verschont geblieben waren. Selbst die Götter waren auf unserer Seite gewesen und hatten uns den Weg zu einem erfolgreichen Abenteuer geebnet. Klatschnass kamen wir in Illien an und mussten uns erst einmal trockenlegen. Als Sally und ich aus dem Baderaum kamen, staunten wir nicht schlecht, denn wir wurden von Kire und Dorina begrüßt! Sie waren am Morgen eingetroffen, und wollten ihren Platz im Rat einnehmen. Natürlich hatte das Volk der Zwerge ihre beiden Anführer hierzu auserkoren, und ich konnte mir keine bessere Wahl vorstellen. Ich war gespannt, wer die anderen Auserwählten waren...

Nachdem Kire und Dorina erzählt hatten, dass sämtliche Zwerge emsig dabei waren, Gemstone zu seiner alten Pracht zu verhelfen, traf ich Baron Karsten und Baronin Mara wieder. Wie kaum anders zu erwarten, vertraten sie nicht nur Newlake, sondern die Menschheit Lyramions. Dass Fürst Pelani das Elfenvolk vertreten sollte, war mir von Anfang an klar, und etwas überraschend wurde Leonaria die weibliche Vertreterin der Elfen, auch als Repräsentantin des Adlerhorstes, der sämtlichen zwölf Ratsmitgliedern uneingeschränkt zur Verfügung stehen sollte.

Inzwischen hatten sich Sabine und Egil wieder zu uns gesellt, und wir schauten uns die übrigen Gäste an. Die Gnome hatten nicht nur Bralun entsandt, sondern auch eine Gnomin mit dem Namen Flea, die mir schon bei der Volksversammlung zuvor aufgefallen war. Sie war in eine Mystikerrobe gekleidet und schien eine Wissenschaftlerin zu sein, und ich fand sie beim ersten Kennenlernen weitaus weniger unhöflich und arrogant, wie Targor damals auf Meras Insel. Ich musste daraufhin Flea die Geschichte erzählen, wonach sie lachte und meinte, dass sie ebenfalls bereits einige Male mit Targor aneinandergeraten war, weil er sich für einen besseren und fähigeren Mystiker hielt, als sie es war. Anschließend bot mir Flea gleich einen kompletten Neustart an. Ich sollte ihr Volk neu kennenlernen und mich nicht von den Taten von „einer schlechten Entschuldigung für einen Gnom“ abschrecken lassen. Wir nahmen die Einladung gerne an und schüttelten ihre Hand. Bisher war sie mir sehr sympathisch.

Wir trafen auch Gryban wieder, der als einziger verbliebener Paladin ein logischer Repräsentant der Menschen und ein würdiges Ratsmitglied sein würde. Als ehemaliger Schläfer in Feste Godsbane repräsentierte er auch seine eigene Insel. Und dann gab es da noch Shivani, die Vertreterin von Snakesign. Sie war in eine lange, goldgrüne Robe gekleidet, die überall mit Motiven von Blättern und Zweigen, Schlangen und anderen Tieren bestickt war, und die zu keinem bekannten Magiezweig oder einer bekannten Gottheit gehörte. Ihr Alter schätzten wir auf Anfang dreißig, sie hatte hüftlange, glatte, nachtschwarze Haare mit einem Schlangenreif auf dem Kopf, und ihre Haut war etwas dunkler als die eines normalen Lyramioners. Eine sehr auffällige Erscheinung, denn sie passte überhaupt nicht zu unserem Volk mit den hellen Haut- und Haarfarben. Sie erklärte uns mit einer ungewöhnlich tiefen, ruhigen Stimme, dass sich Snakesign seit dem Tode von Sansrie im Wandel befindet. Da der Tempel der Schlangengöttin nun leer stand, haben sie und ihre Anhänger ihn sich unter den Nagel gerissen und ihn vollständig umgestaltet. Sie und alle ihrer Anhänger stünden für Mutter Natur und würden sich um sämtliche Belange der Natur kümmern. Sie wollen Snakesign und die ganze Insel zu einem natürlichen Paradies machen. Dabei würden sie niemanden zwingen, zu ihrem Glauben zu konvertieren, aber sie würden allen, die nach Sansries Ableben führerlos seien, neue Hoffnung geben. Und von ihrem „Volk“ wäre sie zur Hohepriesterin von Mutter Natur, und damit zur Repräsentantin von Snakesign im Rat gewählt worden.

Ich muss gestehen, dass mir Shivani ein wenig suspekt war. Sie war nicht unfreundlich oder gar fanatisch, aber sie war sehr bestimmend und zielstrebig. Dass sie Mutter Natur als neue Gottheit verehren lassen wollte, obwohl doch eigentlich bereits Gala die Hüterin allen Lebens war, erschien mir falsch. Ihr fremdartiges Aussehen und die Tatsache, dass niemand wusste, woher sie gekommen war, taten ihr Übriges. Sabine, Egil, Nelvin und ich wollten sie erst einmal gewähren lassen und besser kennenlernen, und sollte sich herausstellen, dass sie oder ihr neuer Kult etwas Übles im Schilde führte, dann konnten wir immer noch dagegen vorgehen. Für den Anfang tat Shivani aber nichts, was unser Misstrauen bestärken würde, sondern sie gab sich sehr höflich und bemüht, jedes einzelne Ratsmitglied und jeden Helden gut kennenzulernen. Die Zeit würde zeigen, ob sie wirklich etwas im Schilde führte...

Tja, nun hatten wir zehn Ratsmitglieder getroffen, und es fehlten eigentlich nur noch zwei. Und Sally sagte mir, dass sie niemals zuvor, und seitdem auch nie wieder, einen so völlig beknackten, verunsicherten und entsetzten Blick von mir gesehen hat, wie in dem Moment, wo Pelani und Leonaria mir feierlich eine Flöte überreichten und mir zur Aufnahme in den Rat von Lyramion gratulierten... Ich war echt null darauf vorbereitet und hätte fast die Flöte fallenlassen. Nelvin erklärte mir, dass es keinerlei Diskussionen gegeben hätte. Ich hatte das alles erst ausgelöst und möglich gemacht, und es hätte keine eindeutigere und bessere Wahl gegeben. Mein Einwand, dass ich mit siebzehn noch nicht alt genug für so eine Aufgabe war, wurde sogleich von allen Seiten fortgewischt. Für die ganze Queste war ich auch nicht alt genug gewesen und hätte sie mit Bravour bestanden, und auch im Rat wäre ich nun nicht alleine, sondern hätte Freunde um mich herum. Außerdem würde ich bald achtzehn Jahre alt sein und hätte längst bewiesen, dass ich weise Entscheidungen

treffen könnte. Als Sally dann auch noch meinte, dass ich besser die Klappe halten und es endlich annehmen sollte, da gab ich schließlich nach und bedankte mich für die riesige Ehre, die mir zuteilwurde.

Da ich nun der offizielle Vertreter Spannenbergs im Rat war, fehlte nur noch eine Frau im Rat, die Burnville vertreten würde. Und da kam natürlich bloß eine einzige Person in Frage. Und so bekam auch Sabine feierlich ihre eigene Flöte überreicht und wurde zum Ratsmitglied ernannt. Die Freude war riesig und sie wollte sich dieser Aufgabe als würdig erweisen. Damit waren wir vollzählig, und durften uns gleich zum ersten Mal zusammensetzen. Leider fanden diese Sitzungen unter Ausschluss der Öffentlichkeit statt, so dass sich Sally solange anderweitig beschäftigen musste. Besprochen wurden monatliche Sitzungen, zu denen jeder zu erscheinen hatte und nur in dringenden Notfällen fehlen durfte. Themen waren die Reisen auf die beiden Monde, sowie die Produktion weiterer Navsteine für die Luftschiffe, um die sich die Moraner kümmern sollten. Bralun und Flea baten darum, für ihr Volk Meras Insel komplett nutzen zu dürfen, damit die Gnome nicht länger nur in der Dunkelheit ihrer Höhlen leben mussten. Nach Meras und Neras Ende stellte das kein Problem dar und wurde gleich genehmigt. Shivani bat um Zuteilung einiger finanzieller Mittel, um Snakesign aus der Armut führen zu können. Die Stadt wollte die Isolation aufgeben und anfangen mit den anderen Siedlungen Handel zu treiben, benötigte hierfür aber ein Startkapital. Pelani wollte mit Elfenmitteln aushelfen, unter der Bedingung, dass alle Ausgaben genau protokolliert und auf Wunsch vorgelegt wurden. Es kostete die Priesterin keine Überlegung, der Bedingung zuzustimmen. Mara bat darum, eine eigene Abenteuergruppe mit Basis in Newlake ins Leben rufen zu dürfen, die bei Aufträgen, Problemen oder drohender Gefahr ausrücken und helfen konnte. Leonaria plante mit Nelvin zusammen Luminors Turm zu einem neuen Magierturm zu machen, in dem auch Schüler ausgebildet werden konnten, ähnlich wie das in Gadlon praktiziert wurde. Und Dorina wollte mit Kires Zustimmung ein Abkommen mit Pelani und den Elfen treffen, damit ihre beiden Völker endlich lernten, die Differenzen der Vergangenheit hinter sich zu lassen. Tja und ich bot an, in Zukunft als Botschafter unterwegs zu sein und Nachrichten, Wissen, Aufgaben oder Probleme zu sammeln und an die entsprechenden Stellen weiterzuleiten. Alle Anträge wurden einstimmig bewilligt und die erste Sitzung war ein voller Erfolg, ein hervorragender Start in eine neue Zukunft der Lyramionischen Inseln.

Der nächste Tag war Sallys sechzehnter Geburtstag, und damit ein ganz besonderer Tag für uns. Irgendwer musste das vorher ausgeplaudert haben, denn abgesehen von Valdyn, der leider nicht die Möglichkeit hatte, zu erscheinen, waren sämtliche Helden, deren Angehörige und sogar alle Ratsmitglieder versammelt, und ließen meine Freundin hochleben. Sogar Selena und Sariel schauten vorbei. Und es gab einige Geschenke für sie: Von Shivani gab es überraschend eine kleine, grüne Brosche in Form eines Blattes zum Anheften an die Kleidung. Flea und Bralun schenkten ihr einen goldenen Ring, Kire und Dorina überreichten ihr einen der Bernsteinbrocken, der uns auf dem grünen Mond so oft weitergeholfen hatte. Von Mara und Karsten gab es sogar einen eigenen Morag Dart, damit sie sich in Notfällen immer verteidigen konnte. Dann folgte Egil, der nebenbei zugab, dass er das alles für Lunsi und seinen Schatz organisiert hatte, und der ihr dann ein wunderbares Geschenk überreichte, das sogar mich zu Tränen rührte: Ein Bild, von Selena gemalt und von Leonaria eingerahmt. Auf dem Bild war meine Reisegruppe abgebildet, mit Egil, Nelvin, Selena, Sabine, Valdyn und mir, so wie sie uns kennengelernt hatte. Ein wunderbares Werk, an dem die Sylphe in jeder freien Minute gearbeitet hatte... Und als hätte das alles noch nicht gereicht, überreichte Fürst Pelani höchstpersönlich meiner strahlenden und ziemlich verlegenen Freundin einen eigenen Hexenbesen! Da ihr lieber Freund den Seinen bekanntlich zerstört hatte, und Egil den Fürsten darauf hingewiesen hatte, dass sein bescheidener Freund Lunselin einen Adler niemals zu seinem eigenen Vergnügen rufen würde, wühlte Pelani in der Schatzkammer seines Palasts und fand dort einen fast zweihundert Jahre alten Hexenbesen, den er irgendwann von Meras Großmutter bekommen, ihn aber niemals gebraucht hatte. Und nun sollte er Sally gehören! Wir waren beide sprachlos, und daher sprach Egil: »Wenn ich je höre, dass du mit dem Ding in Richtung Bernsteinmond fliegst, dann versohle ich dir höchstpersönlich das Fell! Klar soweit?«

Bis zum Mittag hockten wir alle zusammen und feierten Sally nach Leibeskräften. Dann gab es das letzte gemeinsame, große Essen, denn nach dem heutigen Tag sollten sich die Wege trennen und jeder sein neues Leben aufnehmen. Dementsprechend folgten lange Verabschiedungen, und es war früher Nachmittag, als Sally und ich uns vor der Stadt auf den neuen Hexenbesen schwangen und in Richtung Spannenberg flogen. Natürlich durfte Sally steuern und ich saß hinter ihr und genoss ihre Nähe. ...und schleppte sämtliche Geschenke. Wir landeten in der Stadt, unweit des Fischerhauses und machten mit unserem Besuch einen netten Menschen äußerst glücklich. Wir verbrachten ein paar sehr schöne, gemeinsame Stunden und erzählten ihm von all den großartigen Erlebnissen der letzten Woche, und aßen auch mit ihm zu Abend.

Dann verabschiedeten wir uns, denn ich hatte noch etwas sehr Wichtiges zu erledigen. Es wurde höchste Zeit, dass ich dem Grab meines geliebten Großvaters endlich wieder einen Besuch abstattete, und machte mich sogleich auf den Weg dorthin. Ich überließ es Sally, ob sie mich begleiten wollte oder nicht, und zu meiner Freude blieb sie an meiner Seite. Das Grab sah wunderschön gepflegt aus. Wie ich später erfuhr, hatte sich Sandra liebevoll darum gekümmert, und ich verbrachte eine andächtige Viertelstunde bei dem Grab, hielt stumme Zwiesprache mit Großvater Thalion, und meinte zum Ende erneut seine Stimme in meinem Geist zu

vernehmen: »Das hast du sehr gut gemacht, mein geliebtes Enkelkind. Ich bin sehr stolz auf dich! Nun lebe dein Leben und genieße den Ruhm, aber bleibe bescheiden und demütig, wie du es von mir gelernt hast.«

Wenig später sprach ich das „Wort der Rückkehr“, das uns zurück in Großvaters Haus brachte, und wo wir gemeinsam einen wunderschönen Abend zu zweit verbrachten. Wir beschlossen, dass wir das Haus ein wenig restaurieren und umgestalten, und dass es in Zukunft unser gemeinsamer Wohnort sein wird. Und dann hieß es nur noch: Ab ins Bett und gaaaanz viel Zärtlichkeit nachholen...

Der folgende Morgen war gleichzeitig der Start in die Zukunft und der Beginn meiner Reise bis zum heutigen Tag. Einmal pro Monat tagte der Rat und besprach die Belange aller drei Welten unseres Abkommens. Es waren ruhige, friedliche Zeiten und es gab keine dramatischen Entwicklungen, die uns Sorgen machten. Auch von Shivani und ihrem Naturkult schien keine Gefahr auszugehen, sondern sie lebten in Harmonie und Einklang auf der Schlangeninsel zusammen. Ich erfuhr auch, dass sie nicht etwa den Glauben an Gala und die anderen Götter Lyramions zu beenden trachteten, sondern dass es nur darum ging, die Natur zu achten, zu schützen und zu respektieren. Zu meiner Überraschung stand Shivani eines Tages vor meinem Haus und sprach mit mir über Spannenberg und die Orks in den westlichen Bergen. Auch die Orks seien eine Schöpfung der Natur, noch dazu eine mit Intelligenz und einer eigenen Kultur. Dementsprechend sollten sie auch nicht länger ausgeschlossen und isoliert sein. Gemeinsam mit Freiherr Georg entwickelten wir Pläne gegenseitiger Hilfe und trafen uns mit den Anführern des Orkstamms. Im Gegenzug für Arbeit auf den Feldern tauschten wir Lebensmittel und Güter zu fairen Konditionen. Das Ganze klappt nun seit sechs Monaten ziemlich gut, langsam haben sich die Einwohner der Stadt an den gelegentlichen Orkbesuch gewöhnt und geraten nicht gleich in Panik, und Shivani bekam zusätzliche Anerkennung vom Rat. Zur Sicherheit werden wir sie weiterhin im Auge behalten...

Mein damaliger bester Freund Egil ist auch zwei Jahre nach unserem gemeinsamen Abenteuer weiterhin mein bester Freund! Wenn wir uns nicht zwischendurch mal sehen, dann treffen wir uns mindestens einmal pro Monat, da ich gleich nach den Ratssitzungen nach Newlake fliege und ihn dort besuche. Ja, Egil ist nach Newlake in die Hauptstadt gezogen. Kurz nach der ersten Ratssitzung gab es ein langes Gespräch zwischen Baron Karsten und seiner Gattin Mara. Es hatte ihr gefallen, wirklich aktiv zu sein und nicht nur zu trainieren, und gerne wäre sie auch weiterhin aktiv, solange es ihr Körper zuließ. Ihr Mann erinnerte sie daran, dass sie nur knapp mit dem Leben davongekommen war, und dass er es nicht verkraften könne, sie zu verlieren. Die beiden stritten hin und her, und glaubt mir, ich möchte mich um nichts in der Welt mit dem rothaarigen Wildfang streiten... Schließlich fanden sie einen Kompromiss: Wenn Mara aufhört nackt zu kämpfen und das Schwert an den Nagel hängt, sich dafür mit einem Schild und einem Morag Dart ausrüstet, dann würde Karsten ihr gestatten, sich in zweiter Reihe an Kämpfen zu beteiligen. Mara akzeptierte den Vorschlag ohne zu feilschen und war sehr glücklich damit. Sogleich rief sie die geplante Einsatztruppe ins Leben, nannte sie „Schwertergilde“ und wurde selbst die Leiterin derselben. Sobald jemand einen Auftrag für die Gruppe hatte, konnte man sich an Mara wenden, und sie zog gemeinsam mit ihren Gefährten in die Welt hinaus, um dafür zu sorgen, dass alles gut ablief und der Auftrag vollständig erledigt wurde. Natürlich hörte sie nicht komplett auf ihren Mann und führte anstelle eines Schilds lieber einen zweiten Morag Dart. Aber wenigstens trägt sie nun eine Rüstung, ein spezielles Mithrilhemd, mit dem sie komplett bekleidet und gut geschützt ist.

Egil und Gryban standen augenblicklich als feste Mitglieder der Schwertergilde fest. Gryban meinte seiner Heimat so am besten dienen zu können und wollte gar nicht erst versuchen, sich auf Godsbane wieder schlafen zu legen. Das hätte sich auch nicht besonders gut mit seinen Aufgaben im Rat vertragen. Egil riet Mara dazu, auch einen Dieb in die Gruppe aufzunehmen, und da Ginaya andere Pläne hatte, sandte die Diebesgilde von Spannenberg einen jungen, hoffnungsvollen Dieb, der Selenas Lücke füllen sollte. Er hieß Mando und war am Anfang ähnlich unbedarft wie ich, als ich mit meinem Abenteuer anfing, wuchs dann aber schnell in seine Aufgaben hinein. Das fünfte Mitglied hörte auf den Namen Gorban und war ein alter Bekannter! Erinnert ihr euch an den verwundeten Zwerg in Dor Grestin, der in den Minen gearbeitet hatte und von den Tornaks überfallen wurde? Das war Gorban gewesen, und nachdem das neue Gemstone, prachtvoll wie eh und je, aber mit überraschend viel Grün drum herum, wieder aufgebaut worden war, zog er nach Newlake, um sich dort der Schwertergilde anzuschließen.

Das sechste und letzte feste Mitglied von Maras Schwertergilde hieß Safana und sie war eine einundzwanzigjährige, feurige Kriegerin mit reichlich Mut, einer Prise Selbstüberschätzung, viel Humor und ganz viel Körpereinsatz. Kurz gesagt: Die perfekte Gefährtin für Egil! In den ersten Wochen nach unserer Reise war er noch mit Sabine zusammen und verbrachte einige leidenschaftliche Nächte mit ihr, aber dann trennten sich bald ihre Wege. Sie ging nach Burnville zurück, während er nach Newlake gerufen wurde. Zunächst sahen sie sich wenigstens noch ein bis zweimal pro Woche, aber nach und nach wurde es weniger, und bald merkten sie beide, dass ihre Liebe erkaltete. Sabine gab ihn daraufhin frei, und als Safana davon erfuhr, gab es für sie kein Halten mehr. Zwar behandelte sie mich stets mit viel Respekt und war freundlich zu mir, doch war sie ganz Kriegerin, leicht ruppig, und immer etwas wild und ungezähmt. Egil mochte sie und ihre

Avancen, und schließlich wurde Liebe daraus. Sie sind nun seit etwa einem Jahr fest zusammen, und wann immer Egil mal völlig fix und fertig und am Ende seiner Kraft ist, dann eigentlich immer nur von Safanas Liebesspiel und eher selten von den Aufträgen der Schwertergilde...

Obwohl diese auch nicht so wenig zu tun hat, wie man vermuten könnte. Neben einigen kleinen Aufträgen mussten sie zum Beispiel für Nelvin einige Feuerdrachen aus den Bollgar-Bergen vertreiben, die dort öfters die Schüler in Atem hielten. Sie räumten auf dem Bernsteinmond die Tornaks aus dem Weg, als eine Abordnung der Moraner unter der Leitung von Tar eine Direktverbindung von der Oberfläche zum Weltenteleporter erschaffen wollte. Sie halfen sogar beim Bau eines neuen Flugschiffhangars auf den Ruinen des ehemaligen Tempels der Bruderschaft mit. Und sie leiteten die Verteidigung von Spannenberg gegen eine Invasion von Wüstenechsen aus der Wüste Hoimon. Und das waren nur die Dinge, die mir jetzt gerade einfallen. Egil hat jedenfalls sein persönliches Glück gefunden. Er liebt sein Leben, er liebt seine Freundin Safana, er liebt seinen besten Freund Lunselin, und er liebt seine Heimat, die Lyramionischen Inseln, und er ist stets dazu bereit, alles was er liebt, mit seinem Leben zu verteidigen...

Nelvin und Leonaria ließen ihren Plänen, aus Luminors Turm eine neue Schule der Magie zu machen, sehr schnell Taten folgen. Gemeinsam mit der frisch gegründeten Schwertergilde wurde der Turm ausgeräumt, sogar das Lavabecken im Keller entfernt, und alles von Grundauf restauriert. Kaum war das erledigt, schon zogen Nelvin und Leonaria los und verbreiteten überall auf den Inseln die Botschaft, dass hoffnungsvolle Magier zwecks Ausbildung, Weiterbildung oder Studium zu ihnen kommen sollten. Bald darauf kamen die ersten Schüler von überall her und es galt als große Ehre, unter dem großen Nelvin lernen zu dürfen. Neulich erfuhr ich, dass ein guter, hoffnungsvoller Jungmagier namens Elestir, persönlich ausgebildet in den destruktiven Kräften der Magie, sich Maras und Egils Schwertergilde anschließen soll. Was das private Glück meines Freundes angeht, so soll es mit Leonaria sehr gut laufen. Die beiden sind ein Herz und eine Seele, sehr glücklich miteinander, und neulich hat Leonaria zum ersten Mal das Thema Nachwuchs erwähnt. Mag sein, dass innerhalb des nächsten Jahres das allererste Heldenbaby zur Welt kommt!

Unsere verehrte Heilerschwester Sabine kehrte bald nach Burnville zurück, um ihren alten Posten als Leiterin des Hauses der Heiler wieder aufzunehmen. Wie gebannt hingen die anderen Schwestern an ihren Lippen und ließen sich alles haarklein und bis ins letzte Detail immer wieder berichten und erzählen. Sabine leitete fortan nicht nur das Haus, sondern sie startete auch eine Karriere als Ausbilderin junger Heiler und Heilerinnen, und sie legt besonderen Fokus auf die Praxis, so dass ein jeder von ihnen sich bei Bedarf sofort einer Heldengruppe anschließen könnte, sollte dies notwendig werden. Sie selbst war der beste Beweis dafür, dass man nie wusste, wann und wo das Schicksal ruft. Nach der Trennung von Egil hatte sie mir irgendwann flüchtig von einem One-Night-Stand mit einem Mann aus Burnville erzählt, der jedoch kein Partner für eine feste Beziehung gewesen sei. Aber erst vor wenigen Tagen erfuhr ich von Egil, der mit ihr weiterhin eine sehr gute Freundschaft pflegt und sie vermutlich öfter besucht als ich, dass sie vor kurzem jemanden kennengelernt hat. Er sei ein Mann in ihrem Alter, der sie mit seiner Aufmerksamkeit sehr beeindrucke und bei dem sie augenblicklich schwach werden könne... Nun, beim nächsten Treffen, spätestens aber bei der nächsten Ratssitzung, werde ich sie dazu ausquetschen und dann ihren Galan mal persönlich überprüfen. Schließlich wollen wir für unsere liebe Freundin Sabine nur das Beste!

Auch von Selena und Sariel habe ich recht regelmäßig gehört. Die Sylphen besuchen mich des Öfteren zuhause, vorausgesetzt, dass sie mich dort auch antreffen, was leider viel seltener der Fall ist, als ich mir wünschen würde. Selena geht es sehr gut in ihrer Heimat, und sie wird selbst dort noch immer als Heldin gefeiert. Sariel ist nicht ganz unschuldig daran, dass alle ihre Freunde und Freundinnen von den Heldentaten gehört haben, und da die Sylphen durchaus ein schwatzhaftes Volk sein können, wenn es um gute Taten geht, hat sie inzwischen einen ziemlich großen Ruhm erreicht. Ich würde unser heutiges Verhältnis als gut freundschaftlich beschreiben. Die großen Gefühle haben wir beide hinter uns gelassen, und wenn wir uns zum Wiedersehen umarmen oder auf die Wange küssen, dann ist es beiderseits ohne erotische Hintergedanken. Dies umso mehr, wo sie doch seit etwas mehr als einem halben Jahr in festen Händen ist. Bei einem Besuch brachte sie einen aufgeregten und völlig verschüchterten Sylphenmann mit, den sie mir als Taranis vorgestellt hat. Lachend flüsterte sie mir ins Ohr, dass er privat überhaupt nicht so schüchtern sei... Ich freue mich sehr für sie, dass sie die Liebe gefunden hat, auch wenn das leider bedeutet, dass ihre Besuche bei Sally und mir noch seltener werden. Mit unserer Welt kann sich Taranis leider gar nicht anfreunden, und so bleibt Selena häufig bei ihm. Da auch Sariel inzwischen mit einem Sylphenmann namens Lazzar liiert ist, scheint das Glück endgültig in ihre Familie Einzug gefunden zu haben.

Neben Nelvin hat auch Tar seine Zukunftspläne voll und ganz umgesetzt. Kaum waren die Verhandlungen abgeschlossen und die Feierlichkeiten vorbei, schon hat er Lyramion verlassen und sich nach Morag orientiert. Dort verbrachte er einen ganzen Monat damit, sich die richtigen Mitglieder für sein Expeditionsteam auszusuchen. Im Gegensatz zu S'Krels Befürchtungen, dass er wohl keine vier Mitstreiter unter den Moranern finden könnte, waren es genau sechzehn Bewerber von ganz Morag, die mit auf diese Reisen gehen wollten.

Sie alle wurden genau unter die Lupe genommen, und dann die vier am besten geeigneten Gefährten ausgewählt. Schon vor seiner Abreise hatte Tar Ginaya als festes Mitglied bestätigt und ihr damit eine riesige Freude gemacht. Und während Tar auf Morag seine Gruppe zusammenstellte, suchte Ginaya auf Lyramion nach interessierten Weltenreisenden. Eine junge Elfenkriegerin namens Kalinya, die auch starkes Interesse an den Sternen und der Wissenschaft aufwies, war schnell abgesegnet. Und an einem Tag kehrten Kire und Dorina gerade von einem Besuch ihres Sohnes Ketnar, sowie dessen Frau Leira zurück, als sie auf Ginaya trafen. Während des folgenden Gesprächs erzählte Dorina, dass sie in Dor Grestin mit einem Zwerg gesprochen hätte, der zwar das Bäcker- und Schmiedehandwerk gelernt hat, der sich aber auch für Abenteuer, Reisen und andere Welten interessierte. Sein Name sei Breagar, und er würde sich sicher freuen, wenn man ihm eine Chance gibt. Am folgenden Tag brach Ginaya auf nach Dor Grestin und suchte diesen Breagar. Er sprach zwar von „närrischen Menschen und närrischen Moranern“, benutzte das Wort „Buzzurk!“ sehr inflationär und fluchte auch sonst häufig und viel, aber war er trotz allem aufgeschlossen, überaus kompetent, hilfsbereit, neugierig, stark an der Waffe und „verdammt interessiert“ zu erfahren, was es da draußen noch alles geben mochte.

Das Team war damit komplett, und schon wenige Wochen später brachen sie alle gemeinsam zum ersten Mal auf, um eine neue Welt zu sehen. Ihre Wahl fiel auf Ontaflareth und Gadlon. Rinakles freute sich sehr, Tar wiederzusehen, sowie darüber, dass seine Freunde gesund nach Hause zurückgekehrt waren und so große Fortschritte machen konnten. Ein halbes Jahr lang blieben die acht Teammitglieder in Gadlon und Umgebung, lernten die Sprache, sahen die Welt und studierten das Buch über den Nexus, fertigten sogar eine komplette Abschrift davon an. Anschließend ging es in die Heimat zurück, wo viele fleißige menschliche, zwergische und moranische Hände unter der Leitung der Schwertergilde inzwischen einen direkten Tunnel von der Oberfläche des Mondes bis hin zum Weltenteleporter gegraben hatten. Nach einem schönen Wiedersehen mit Tar und Ginaya, sowie einem ausführlichen Bericht an den Rat, brach das Team schon bald in die zweite neue Welt auf: Nach Prokyon! Erst vor einem Monat sind sie von dort zurückgekehrt, und bei der letzten Ratssitzung habe ich erfahren, dass die Wissenschaft auf Prokyon nicht weit genug sei, um die Wasserprobleme auf Morag nachhaltig zu lösen. Die Völker dort sind ungefähr auf dem Stand von Lyramion und wären sehr an einem Austausch von Wissen, Kultur und Technologie interessiert. In Zukunft könnte es regelmäßige Treffen geben. Außerdem konnte Tar neue Schlüsselkugeln erwerben, die weitere Reisen ermöglichen.

Besonders gefreut habe ich mich über die Grüße von Valdyn! Tar war es gelungen, den Felinen aufzufinden, und er hatte sich sehr über das Wiedersehen gefreut. Er war gesund und munter auf Prokyon angekommen, war mit einem Flugdrachen nach Felinar zurückgekehrt und hatte mit klopfendem Herzen seiner Herzdame das Amulett umgelegt. Und es hat tatsächlich funktioniert. Ilene wurde entsteinert und war wieder quicklebendig. Sie hatte gar nicht mitbekommen, dass die Zeit weitergelaufen war und sich über all die Erzählungen Valdyns sehr gewundert. Nun lebten die beiden glücklich zusammen. Und wenn nicht wieder irgendwer an Amuletten ziehen würde, die ihnen gar nicht gehörten, oder wenn sich bei Ilene kein Nachwuchs einstellen würde, dann würden Valdyn und sie liebend gerne zu den Teilnehmern einer Reise nach Lyramion gehören, ebenso wie die Felinin Rao’Ri und deren Gefährte Shotaro, die von Felinar bereits dafür auserwählt wurden. Bisher wusste Valdyn nicht, wann die Reise starten sollte, doch ich weiß jetzt schon, dass ich mich wahnsinnig darauf freue, wenn es endlich so weit ist. Und Sally erst...

Nagier ging nach unseren Abenteuern zurück nach Spannenberg und ist noch heute mein vertrauter Ansprechpartner der Diebesgilde. Leider wird er nicht jünger, und es stellt sich die Frage, wie lange er sich daran noch beteiligen kann. Norel kehrte früh zurück in den Wald von Darlogna, und bleibt dort meistens für sich, es sei denn, Lunselin oder einer seiner neugierigen Gefährten kommt mal wieder vorbei. Auch von Shivani wurde er öfter besucht, schließlich ist der große Wald und seine Insel eines der ältesten und ursprünglichsten Naturreservate der ganzen Lyramionischen Inseln. Aber sonst lebt Norel sehr zurückgezogen und allein, legt keinen Wert auf Heldentum und Ruhm. Es bleiben noch Karsten und Pelani, die beide ihre jeweilige Stadt leiten und in die neue Zukunft führen. Neben ihren Pflichten für den Rat und ihre Stadt, widmen sie sich hauptsächlich ihren Familien. Mara ist seit ihrer Zugehörigkeit zur Schwertergilde noch nicht wieder verletzt worden und so kann Karsten sich mehr und mehr darauf verlassen, dass seine Frau gesund zurückkehrt. Er vertraut ihr, und sie dankt ihm mit ganz viel Liebe. Und Pelani... nun, ich habe etwa vor drei Monaten erstmals erfahren, dass er seit ungefähr fünfhundert Jahren verheiratet ist. Doch seine Frau Asamandra führt ein sehr zurückgezogenes Leben und steht nicht in der Öffentlichkeit, ist aber Pelanis großer Schatz, sein Ein und Alles, seine einzig wahre und große Liebe.

Tja, und ich? Auch zwei Jahre nachdem wir uns kennen und lieben lernten, bin ich weiterhin mit Sally glücklich, und unsere Liebe ist stärker denn je. Wir wohnen in meinem Haus, sind jedoch bestenfalls eine Woche pro Monat dort, da wir zumeist gemeinsam reisen. Wenn wir doch mal zuhause sind, dann gibt es eigentlich nur uns beide, Sally und mich, mich und Sally! Natürlich besuchen wir ihren Vater in Spannenberg, helfen ihm auch gelegentlich, wenn er uns braucht, und berichten ihm immer von unseren Reisen. Wir besuchen die ganzen Lyramionischen Inseln, jede Stadt, jede Siedlung, schauen dort nach dem Rechten, suchen nach

Wissen, nach Erzählungen, Berichten und Erlebnissen. Was ich aber nicht suche, das sind eigene Abenteuer! Erstens ist mir das Kämpfen zu gefährlich und ich bin heilfroh, dass ich seit der glorreichen Schlacht gegen die Morag-Maschine Waffen ausschließlich zu Übungszwecken in der Hand gehalten habe. Und zweitens möchte ich auch Sally nicht unnötig in Gefahr bringen und halte sie daher von allen potentiell gefährdenden Situationen fern, so gut ich kann. Das ist nicht immer ganz einfach, wenn Sally mit dem Hexenbesen unterwegs ist und auch mal höher und gewagter fliegt, als ich mir das wünschen würde. Oder wenn wir gemeinsam durch das Meer schwimmen und sie mich ermutigt, mir die schönen Korallen auch mal aus der Nähe anzuschauen. Aber insgesamt bin ich mit meinem Leben und mit Sallys Einstellung und Neigungen sehr zufrieden.

Falls wir unterwegs von Problemen oder potentiellen Abenteuern hören, dann melde ich das bei der nächsten Sitzung gleich dem Rat, oder natürlich meinem Freund Egil, der es sofort zu einer Aufgabe der Schwertergilde erklärt. Das klappt ziemlich gut, und das Wichtigste ist nicht, durch wen die Unruhen gelöst werden, sondern dass sie überhaupt gelöst werden. Hin und wieder reisen Sally und ich auf die Monde. Wir besuchen Dor Grestin und die Zwerge, besonders Ketnar und Leira. Die beiden haben sich neulich überlegt, ob sie für eine Weile nach Gemstone ziehen und versuchen sollen, dort einen eigenen Garten anzulegen. Wenn sie irgendwie erreichen könnten, dass die Zwerge von Gemstone die Natur ein wenig mehr zu schätzen wissen, und womöglich ein kleiner Teil innerhalb oder gerne auch außerhalb von Gemstone zu einem blühenden Paradies werden könnte, dann wären die Zwerge von Dor Grestin in ein paar Jahrzehnten womöglich bereit zu ihren Brüdern und Schwestern nach Lyramion zurückzuziehen...

Auch Morag wird regelmäßig besucht, und nicht nur S'Rokkon bricht in großen Jubel aus, wenn er uns sieht, sondern das ganze Volk von Lyramion wird von den Moranern inzwischen mit ganz anderen Augen gesehen. Vor einem Jahr war eine Delegation von Morag zum ersten Mal offiziell auf Lyramion und wurde mit weitgehend offenen Armen empfangen. Ich war einer der Führer, während Egil zu der Zeit seltsamerweise krankheitsbedingt ausfiel, und verbrachte mit S'Rokkon und seinen Leuten eine anstrengende, aber sehr schöne Woche. Sie sind ein gutes Volk, und ich bin optimistisch, dass unsere neue Freundschaft noch sehr lange halten wird. Leider sind bisher alle Versuche, Morag wieder fruchtbar zu machen, gescheitert, aber mit Hilfe unserer Wasserlieferungen leiden die Moraner längst nicht mehr so wie früher. Es gibt auch mondweite Gesetze gegen Wasserverschwendung und ihre Einhaltung wird streng überwacht, aber abgesehen davon blüht die Kultur der Echsenwesen weiter auf. Die Zusammenarbeit mit unseren Wissenschaftlern ist vorbildlich und produktiv. Es werden neue Navsteine produziert, und auch Vorbereitungen getroffen, die Reisenden fremder Welten zu empfangen. Tar sagt, dass er eventuell in einigen Monaten mit seiner Mannschaft in die Heimatwelt der Effels aufbrechen möchte... Und bei allen Göttern Lyramions, wenn das so weit ist, dann muss ich mir wirklich und wahrhaftig überlegen, ob ich da nicht dabei sein möchte. Dieses Volk persönlich zu treffen, das wäre mein Traum! Ich muss unbedingt bald mit Sally sprechen, was sie davon halten würde...

Alle drei Monate suche ich mir eine lyramionische Stadt aus, setze mich dort in die Taverne und erzähle allen Besuchern, die sie hören wollen, meine Geschichte. So auch heute! Ich mache das nicht, um Applaus zu ernten oder mich wichtiger zu machen, als ich bin. Ich benötige auch keinen Ruhm oder Gold, sondern ich mache das, um jede einzelne Person zu ermutigen, ihren Weg im Leben zu gehen. Ich bin der Meinung, dass jeder Mensch ein Schicksal hat, das er erfüllen muss. Ich wollte kein Held werden, aber das Schicksal wollte von mir, dass ich es werde. Dass ich Egil fand, bevor mich die Banditen umhauen, war Schicksal. Dass sich Nelvin bei Alkem einquartiert hatte, war Schicksal. Dass Luminor zu der Zeit die Weltherrschaft übernehmen wollte, war Schicksal. Dass Selena in die Hände der Orks fiel, ebenso wie alles andere, was ich während meiner fünfzigtägigen Reise erlebt habe. Wenn Valdyns Transfer in Luminors Turm kein Schicksal war, was war es denn bitte dann?

Ich wollte kein Held werden, aber ich wurde einer. Sicher hatte ich Angst. Ich hatte Zweifel, mir mangelte es an Selbstvertrauen, ich war schüchtern, stolperte über meine eigenen Füße, war ein Bücherwurm, ein schräger Vogel mit einem bescheuerten Namen, über den man sich lustig machte. Zwei Jahre später stehe ich vor euch. Heute bin ich ein Held, ja, aber ich bin noch immer Lunselin. Ich habe es geschafft! Und wenn ich es schaffen konnte, dann kann es jeder schaffen! Glaubt an euch! Lebt euren Traum! Ihr könnt alles sein, was ihr sein wollt. Nur bitte, walzt nicht rücksichtslos über eure Welt. Stellt euch nicht über eure Mitmenschen, und schon gar nicht über Tiere oder die Natur. Lebt mit ihnen im Einklang! Mit Bescheidenheit und Demut, so wie es mich mein geliebter Großvater Thalion lehrte, könnt ihr jedes eurer Ziele erreichen, egal wie weit weg es euch auch erscheinen mag.

Und nun muss ich zusehen, dass ich nach Hause komme, denn Sally wartet bereits auf mich. Ich wünsche euch allen noch einen schönen Abend! Und denkt immer an meine Worte:
Ihr könnt eurem Leben nicht mehr Tage geben, aber ihr könnt jedem Tag mehr Leben geben!

-- ENDE --