

## On The Road Again

Kalter Wind zog über die Hügelkette, es waren keine besonders großen Hügel und sie hatten noch nicht einmal einen Namen. Zumindest keinen der in der Welt bekannt gewesen wäre. Die Bauern der Umgebung nannten sie Goblinsquell.

Der Name brachte Stone zum Lachen, hier waren keinen Goblins und auch keine Quellen. Er fragte sich im Inneren, was er hier eigentlich wollte und ob er nicht dem dummen Geschwätz eines sterbenden alten Narren aufgefressen sei. Und in derselben Sekunde schalt er sich für seine lieblosen Gedanken an den Mann, der sein Mentor in all den Jahren gewesen war.

Ferrwar, ein großer Magier, hatte Stone bei sich aufgenommen. Seine Eltern hatten sich an den Magier gewandt, um Stone zu verkaufen, das war ja auch ihr Recht, obwohl es in der Gesellschaft verpönt, war mit dem eigenen Fleisch zu handeln.

Der Magier indes war ein gnädiger Mann und weise. Er wusste das Stone bei solchen Eltern nicht gut aufgehoben war und so lies er sich auf den Handel ein. Hinzu kam das Ferrwar einen Nachfolger brauchte, einen Nachfolger, der ihn würdig ersetzen konnte, wenn die Zeit gekommen wäre. Und da die Magie immer sein ganzes Leben in Anspruch genommen hatte, gab es niemanden mit dem er hätte ein Kind zeugen können.

Ferrwar hatte vor Stone zum Magier auszubilden, doch schon bald zeigte sich das Stone über keinerlei Talente in der Magie verfügte. Und doch lies Ferrwar seine Enttäuschung nicht an Stone aus, sondern erzog ihn mit viel Liebe und lehrte ihn wenigstens die theoretischen Seiten der Magie. Und er schickte Stone zu den Wachen der Stadt, damit er dort die Kriegskunst erlernen könne.

Stone erinnerte sich an all das Gute das Ferrwar ihm gegeben hatte und wie dachte er jetzt über ihn. Es war erst ein paar Wochen her das Ferrwar ihn hatte zu sich bestellt, Stone mittlerweile ein Mann, der seinen Dienst bei den Hütern der Gerechtigkeit aufgenommen hatte, zögerte keine Sekunde. Noch nie hatte Ferrwar ihn rufen lassen, immer war Zeit bis Stone von alleine gekommen war, es musste also wirklich dringend sein.

Stone erreichte das Anwesen, auf dem er dank Ferrwar leben durfte, und fand Ferrwar wie üblich in seinem Studierzimmer. Ein heller Raum, ordentlich aufgeräumt und nur wenige magische Artefakte zierten ihn. Stone wusste das Ferrwar noch mehr magische Gegenstände hatte aber die waren im Schloss des Prälaten, in einem Raum, der nur von Ferrwar und dem Prälaten gemeinsam geöffnet werden konnte. Die mächtigen Artefakte so gesichert, ermöglichte es dem Prälaten Ferrwar zu vertrauen, aber Ferrwar hatte noch nie Interesse an der macht der Herrscher gezeigt.

Ferrwar sah auf und mit einem einzigen Blick riss er Stone aus seinen Gedanken, alt war er geworden. Stone sah ihn an und empfand Schmerz in dem Wissen um das, was unabwendbar war. Ferrwar sah diesen Schmerz und wie immer wenn er seinen Ziehsohn ansah, wurde alle Reue weggewischt. Nein, er hatte es richtig gemacht. Lieber einen Sohn, der keine Talente in der Magie besaß und dafür offen und ehrlich war, als ... aber diese Gedanken verbannte Ferrwar aus seinem Kopf. Keine Zeit für ein was wäre wenn. Und er war stolz, wenn er Stone so in seiner Rüstung sah. Nicht auf die Tatsache das sein Sohn ein Krieger geworden war, nein der Umstand das Stone sein Leben in den Dienst der Allgemeinheit gestellt hatte machte ihn glücklich.

Stone sah auf aber in den Hügeln drohte keine Gefahr, nur die Stimmen der Natur waren zu hören, und doch ...

Stones Gedanken wanderten wieder zurück in die Vergangenheit.

Ferrwar kam hinter seinem Schreibtisch hervor und nahm Stone am Arm. Stone, sagte er Stone du

## On The Road Again

musst mir zuhören. Ich habe nicht mehr viel Zeit. Als ich dich damals aufnahm, habe ich in erster Linie einen Nachfolger gesucht.

Nun du bist kein Magier aber du musst nun trotzdem meine Nachfolge antreten. Stone sah ihn irritiert an, aber ich kann nicht zaubern setzte er an. Aber Ferrwar hob nur die Hand und Stone schwieg. Ich meine nicht meine Rolle hier in Groß Furtheim als Berater des Prälaten. Nein, höre mir zu. Ich habe vor vielen Jahren bei meinen Forschungen eine Spur gefunden. Eine Spur zu etwas unvorstellbar Bösen. Ein altes Volk hat die Geschichte seines Unterganges aufgeschrieben. Ich habe diese Geschichte studiert und wusste das Ich mein Leben dem Kampf gegen das böse Widmen muss. Da die Geschichte aber nur noch in Teilstücken existiert habe ich den Großteil meiner Forschungen damit verbracht die Hintergründe aufzudecken.

Hier, komm mit. Ferrwar zog Stone zum Schreibtisch, nimm diese Karte, hier westlich von Groß Furtheim liegt eine Hügelkette, dahinter liegen wie du weißt die Brecher. In diesem Gebirge existiert ein alter Tempel des alten Volkes. Dort, so die Überlieferung, wird der Weg zum Übel offenbart. Du musst dorthin reisen und die Spur aufnehmen oder die Welt wird vom Bösen überrannt.

Stone war völlig überrascht, aber mein Dienst, ich kann doch nicht einfach so weg wandte er ein.

Aber Ferrwar war völlig unbeeindruckt, ich habe schon mit dem Prälaten gesprochen du bist offiziell mit dieser Aufgabe betraut. Packe deine Ausrüstung und mache dich auf den Weg. Sei vorsichtig, das alte Volk hat die Aufzeichnungen weit verteilt. In der Hoffnung das Sie gefunden werden. Es kann also sein das Du nicht alleine den Tempel suchst und du weisst nicht, aus welchen Gründen andere ihn suchen könnten. Ich wünsche dir viel Glück und alles Gute. Ich weis nicht ob wir uns wiedersehen werden, ich bin alt und meine Zeit verrinnt. Und nun geh, und wisse das Ich immer Stolz auf dich war und dich niemals als Endtäuschung gesehen habe. Sondern als Bereicherung meines Lebens.

Und so stand Stone hier in den Hügeln und wusste nicht ob sein Mentor noch lebte oder nicht.

Vor ihm taten sich die Berge auf, die Berge die Brecher genannt wurden.

Die Gedanken von sich weisend ging Stone weiter, er wusste er war nicht alleine. In den Nächten hatte er den Schein von Lagerfeuern gesehen und war sicher das sein eigenes Feuer ebenso bemerkt wurde. Da aber keine Zeit war jeden Wanderer zu überprüfen ging Stone zielstrebig auf die Berge zu. Noch dazu hatte er hier draußen in der Wildnis keinerlei Befugnisse mehr. Er hatte nicht das Recht andere anzuhalten und zu überprüfen.

Aber er hielt sich bereit, sein Schwert war gelockert und die Armbrust war bereit. Beides Geschenke von Ferrwar. Und wieder musste er Ferrwar Abbitte leisten.

Magische Waffen erhielt man nicht von alten Narren, sein Schwert war mit der Gabe des leichten Schlages versehen. Und auf seine Schneide waren Symbole, die sich wie ein Kompass bewegten und, wenn das Schwert waagrecht gehalten wurde, immer nach Norden zeigten.

Stone hatte sich damals gewundert, für was eine solche Fähigkeit wohl gut sei, aber jetzt wusste er natürlich das Ferrwar damals schon weiter gedacht hatte. Die Armbrust war etwas besonderes, Ferrwar wollte eigentlich keine Waffe verschenken, die den Tod aus großer Entfernung bringen konnte. Aber da die Armbrust bei den Hütern vorgeschrieben war, sollte es denn wenigstens eine Gute sein. Ausgesuchte Hölzer, verzaubert das Sie niemals an Spannkraft verlieren würden. Und die Sehne war ebenfalls so verzaubert das Sie nie ausleiern konnte. Keine Verzauberung Ziele besser zu treffen oder mit größerer Wucht. Ferrwar war der Meinung das Stone sich auf die Armbrust verlassen können sollte. Wollte aber das Töten nicht noch leichter machen. Das töten, dachte Stone, noch nie musste ich jemanden töten. Oder die Hüter überhaupt in den letzten zweihundert Jahren. Die Gesellschaft respektiert uns sogar die Verbrecher. Und trotzdem laufen wir immer schwer bewaffnet

## On The Road Again

umher, und üben den Kampf, als ob jede Sekunde ein Mörder uns anspringen könnte.

Wobei Stone lächeln musste, die Tatsache das Er seine Armbrust niemals entspannen musste, machte das töten schon leichter. Bei den Übungen zumindest war Stone immer im Vorteil gewesen.

Langsam gingen die Hügel in die Berge über, Stone beschloss zu rasten und den Aufstieg erst am frühen Morgen zu beginnen. Als sein Feuer brannte, wurde er sich der Tatsache bewusst das Er nicht alleine war. Aber er wollte abwarten, was sein heimlicher Gefährte unternehmen wollte.

Rashida stößt den Eingang zum Zelt auf und schaut nach draußen. Sie sieht den dunklen Himmel, die Bäume, die vom Wind gerüttelt werden. Ein Fuchs läuft vorbei, eng an den Boden gedrückt, auf der Suche nach Schutz. Sie hört im Hintergrund den Gelehrten murmeln. Seit Tagen studiert er nun schon die heiligen Schriften und sucht nach Hinweisen. Hinweise, die ihnen den Weg zeigen würden. Der Gelehrte war ihrer Meinung nach dumm, naiv und einfältig. Es wusste doch jeder, dass Ra'och damals die Schriften verschlüsselt hatte. Ach ja, Ra'och ...

Sie erinnert sich an die Zeiten, wo sie bei ihm in der Lehre war. Hohepriester des Mondes, ja, so musste man ihn ansprechen. Er war der Fleisch gewordene Undar, der Mondgeist. "Na ja ... so ein bisschen ist ihm ja alles zu Kopf gestiegen", denkt sie schmunzelnd. "Aber vermutlich hat ihm der Trank, den er immer zu sich nahm, um in Trance zu fallen, die Sinne verwirrt." "Mach die Tür zu, es kommt die Kälte herein und mein Licht flackert immerzu!" herrscht der Gelehrte barsch. Seufzend lässt Rashida den Vorhang mit den Erinnerungen fallen und tritt wieder in das Innere des Zeltes. "Es kommt ein Sturm auf", sagt sie sachlich. Der Gelehrte winkt ab: "Ich bin sicher, dass uns nichts passiert ... übrigens, was gibt es denn zu essen? Ich habe Hunger!" Es ist immer dasselbe. Sie ist hier nur die Hausfrau. Rashida zieht sich ein Cape über, um gegen den Regen geschützt zu sein, nimmt ihr Schwert und schlüpft leise aus dem Zelt. Mittlerweile ist ein schlimmes Unwetter aufgezogen. Blitze durchzucken die dunkle Nacht. "Na prima, da werde ich ja in Nullkommanichts etwas zu jagen finden ..." eine gewisse Ironie ist Rashida schon in die Wiege gelegt worden. Sie kämpft sich einen Weg frei, auf der Suche nach essbaren Tieren. Als sie nach einigen Stunden endlich einen Hasen erlegt hat, macht sie sich erschöpft auf den Rückweg. Zu ihrem Glück hat das Unwetter aufgehört und der Regen ist zu einem Nieseln übergegangen. Als sie auf die Lichtung kommt, wo ihr Zelt steht, bleibt sie stehen und sieht sich erstaunt um. Es gibt ihr Zelt nicht mehr! Anscheinend hat ein Blitz eingeschlagen. Sie geht zu der Unglücksstelle, und wühlt ein bisschen in der Asche herum. Als sie sieht, dass die Sonne schon halb verschwunden ist, hebt sie ihren Beutel und das Buch auf. Dann schlägt sie das heilige Buch auf, segnet die Stelle und fängt an, zu beten. Nach den heiligen Ritualen des Tertulus beendet sie ihre Meditation. Sie steht auf und lässt ihren Blick gen Himmel schweifen. Ohne sich umzublicken, wendet sie sich zügig und leise vor sich hersummend nach Westen, da sie noch einen langen Weg vor sich hat. Nach mehreren Tagesreisen erreicht sie endlich das Gebirge, deren Berge auch "Brecher" genannt werden. Mit einem Seufzer auf den Lippen beginnt sie den Aufstieg und überlegt ihren Auftrag nochmals. "Finde den unheiligen Tempel und bringe mir die Statue des Blutes! Sei vorsichtig und pass auf! Dem Bösen darf man keine Milde angedeihen lassen!" Die Worte ihres Hohepriesters hallen so deutlich durch ihren Kopf, als würde er neben ihr stehen. "Als Kriegerin von Undar hat man es auch nicht einfach", bemerkt sie trocken zu sich selbst. "Erst muss man verhutzelte Gelehrte bewachen, um dann doch alleine nach verstaubten Statuen zu suchen. Aber ich lasse mich von nichts und niemand von meinem Auftrag abbringen.

Ein paar mehr Hinweise wären zwar schön, aber so muss halt der Fetzen einer uralten Landkarte reichen."

Da es bereits dunkel wird, errichtet sie ein Lager und merkt erst spät, dass sie direkt neben einem anderen Krieger lagert. "Na, auch egal, vielleicht hat der andere Krieger noch etwas Fett dabei, meine Lederrüstung scheuert schon." Sie nähert sich dem Krieger vorsichtig und beobachtet ihn erst eine Weile. Dann tritt sie in den Schein seines Feuers und sagt entschlossen: "Seid begrüßt. Ich bin Rashida a'Roch, die heilige Kriegerin des Undar. Ihr habt nicht zufällig noch etwas Fett bei euch, um meine Lederbekleidung zu schmieren?"

## On The Road Again

Überrascht schaute Stone auf, überrascht eine Frau in Kriegerkleidung zu sehen. In Groß Furtheim undenkbar. Aber nach einer kurzen Musterung musste Stone zugeben das Sie die Rüstung auf eine Art und weise trug die verriet das Sie darin geübt war.

Sich an die Regeln der Höflichkeit erinnernd stand Stone auf, die Hände weg von seinen Waffen haltend wollte er Friedlichkeit signalisieren.

"Seid Willkommen an meinem Feuer, ich heiße Stone Ferrwars Sohn, setz euch zu mir, wenn Ihr wollt. Mit Fett kann ich euch aushelfen, und auch mit Verpflegung. Meine Rationen sind noch nicht erschöpft so das Ich in diesem trostlosen Gebiet noch nicht auf die Jagd angewiesen bin."

Einen Ast in das Feuer nachschiebend setzte sich Stone wieder hin.

"Wisset das Ich ein Hüter bin, und euch nicht ausrauben werde oder sonst ein Leid zufügen werde, wenn Ihr euch hier zur Rast entschließen solltet. Aber da ich nichts von euch weis, muss ich euch auch warnen. Ich werde keinerlei Verbrechen dulden."

In der Meinung genug gesagt zu haben entschied Stone sich dafür abzuwarten ob die Fremde sein Angebot annahm oder nicht, aber er suchte das versprochene Fett heraus und gab es der Kriegerin.

Rashida lächelt den Menschen dankbar an: "Ach, ihr wisst ja gar nicht, wie sehr ihr mir damit geholfen habt!" Sie hält die Büchse Fett in der Hand und überlegt etwas. "Ach, wisst ihr was? Ich werde schnell meine Rüstung einfetten und komme dann wieder zu Euch."

Ohne Stone die Zeit für eine Erwiderung zu geben, geht Rashida raschen Schrittes zu ihrem Lager. Sie fettet ihre Rüstung sorgfältig ein, zieht sich dann ein Stoffgewand über, nimmt ihre Sachen und geht zum Lagerfeuer des Hüters zurück. "So, nun haben wir beide ausreichend Zeit, um Zweifel und Misstrauen beiseite zu legen. Ich bin eine Kriegerin Undars, bei uns spielt zwar Blut eine große Rolle, allerdings wird uns dieses von den Priestern zur Verfügung gestellt. Und diese haben strenge Vorschriften, wie das Blut gewonnen wird. Doch genug davon. Ich kann Euch versichern, dass ich nichts Böses vorhabe. Ich soll nur einen Tempel hier suchen, ein Artefakt aufstöbern und falls ich Dämonen oder ähnlichen Wesen über den Weg laufe, kommt es meinerseits nur zum Kampf, wenn es nicht anders geht." Sie nimmt einen Lederbeutel aus ihrem Rucksack und trinkt gierig. "Möchtet ihr auch einen Schluck? Dieses Getränk ist eine Spezialität aus meiner Heimatstadt!" Stone schüttelt den Kopf, man kann das Misstrauen förmlich sehen. Er bleibt lieber bei seinem eigenen Getränk.

Rashida scheint in Redelaune zu sein, sie erzählt dem Hüter ihre ganze Geschichte und fragt ihn auch geschickt aus. "Also, wenn ich das richtig verstanden habe, dann suchen wir beide den gleichen Tempel. Vorausgesetzt, es gibt hier nur einen Tempel! Wir haben zwar verschiedene Beweggründe, aber besonders gern kämpfen tun wir beide nicht." Die beiden Krieger sehen sich an und brechen dann in ein fröhliches Lachen aus.

Das Eis ist gebrochen.

Bodasen blickt zur gleichen Zeit auf die Hügel, er sieht die Lichter einiger Lagerfeuer nicht weit entfernt voneinander. Angst schnürt ihm die Kehle zu. Seine Verfolger können nicht weit sein. Wie Bluthunde hängen sie nun seit einem Monat an seinen Fersen; und was wenn die Wanderer auf den Hügeln Feinde sind? Bodasen ist kein Feigling, aber er weiß, dass der Gegner zu viele sind. Er setzt sich ins hohe Gras und webt den Zauber, mit dem er seinen Geist auf eine kurze Reise schicken kann. Da!, kaum 1000m hinter ihm sieht er die Meute. 10 schwer bewaffnete Ritter des Herzogs von Lorchem, begleitet von einem Priester seines Tempels. Bodasen beginnt zu laufen. "Warum fragt er sich zum hundertsten Mal in den letzten Tagen, müssen der Herzog und sein verfluchter Tempel mich jagen! Was habe ich getan, was diesen Hass rechtfertigt?"

In Wahrheit weiß Bodasen aber genau, warum er so direkt mir seinem Tod konfrontiert ist. In Lorchem ist Dämonenbeschwörung eines der schlimmsten Verbrechen, der Feuertod die einzige Strafe, die Flucht seine letzte Rettung. Aber, dass er 2 Männer des Herzogs auf der Flucht getötet hat, spricht auch nicht gerade für ihn. "Keinen meiner Verfolger würde es allerdings interessieren, warum ich den Dämon beschwor, niemand kam dadurch zu schaden!" ärgert sich Bodasen "er sollte einzig und allein den silbernen Stab bewachen, als ich in der Stadt war. Der Stab, den ich zuerst nur für einen gewöhnlichen Zauberstab hielt, nachdem ich ihn in einer verlassenen Gruft gefunden habe, der Stab der aber seit 40 tagen blutrot glüht ...

## On The Road Again

... und dabei immer heller wird je näher ich diesen Hügeln komme! Es scheint als würde ich dorthin geführt!"Plötzlich vernimmt er Stimmen und Hufgetrappel. Die Verfolger haben ihn erreicht. "Zeit zu sterben Bodasen!"Der junge Magier weiß, dass es aus ist, aber er wird nicht kampflös untergehen. Ein gleißender Flammenstrahl jagt aus der Spitze des Stabes auf den ersten der Angreifer zu und reißt ihn vom Pferd. Es stinkt nach verbranntem Fleisch, die Pferde der anderen Verfolger scheuen. "du kannst zwei oder drei von uns töten, aber dann haben wir dich!"

Das ist die Stimme des Priesters.

"Davon träumst du!" antwortet Bodasen, aber er weiß, dass er gegen eine solche Übermacht nicht lange bestehen kann. Schon der erste Flammenstrahl hat ihn erschöpft. Nach drei Weiteren wird er keine Kraft mehr haben.

Aber der Kampf wird laut und hell sein, vielleicht ..... die anderen Reisenden ...hier in den Hügeln ...Bodasen wirbelt den Stab über dem Kopf und beschwört damit zwei niedere Dämonen, die sich auf die Reiter stürzen, während eben diese langsam aber unaufhaltsam vorrücken.

Wie eine ewige Nacht überzieht wie immer ein Sturm das Land Regenwasser tropft langsam über Ihre Nägel auf eine unscheinbare Marmorplatte

Ihr schwarzes Gewand bewegt sich tanzend nach dem Rhythmus des Windes.

Trübselig und düster ist der Blick der Vampirin als Sie sich der Grabstätte abwendet und die alten Ruinen verlässt.

Und wieder ein Nachttag wie jeder andere denkt Sie sich und schaut betrübt auf Ihren breiten Plakettenarmreif bevor der ewige Schlaf Sie langsam wieder in die Arme nimmt ... Mutter Mutter waren Ihre letzten Worte, bevor Ihr Traum sich Ihrer bemächtigte

Lamia komm sofort her!!! Es ist Zeit deine Magie und Waffen Trainings zu absolvieren ... sofort !

Genau an dem Moment erwacht die Vampirin und Sie erinnert sich an alles

Tod und Verderben ein grausamer Kampf Der ganze Clan, Ihr Haven, Ihre ganze Familie wurde gnadenlos niedergemetzelt von den grausamen dunklen Kriegern und machtvollen Dunkelmagiern Die Rache soll mein Sein denkt sich noch Lamia!!!

An dem Moment erscheint die Urmutter Lilith, Lamia in einem Tagtraum

Die Zeit ist gekommen Rache zu nehmen an denjenigen die die Ur-Linie der Vampire ausgerottet haben, und dem unheilsamen \*\*\*\*\* Stein mit meinem Blut getränkt haben

Folge deinem Armreif und finde die Bergekette die Brecher heißt

Nach Monatelangem einsamen Wandern hört die Vampirin das erste Mal Stimmen von weitem Keine Stimmen sondern Kampfgeschrei in den offenen Hügeln

Noch im Lachen wundert sich Stone, diese Offenheit bei einer Frau und völlig Fremden. Aber da er keine Gefahr spürt, beschließt er sein Misstrauen zu zügeln. Obwohl er in allen Techniken des Tötens ausgebildet ist, bleibt er unsicher. Auf Situationen wie diese ist Stone nicht vorbereitet.

Wahrscheinlich ist es am besten, wenn ich selbstsicher und Überlegen auftrete, so wie meine Lehrer bei den Hütern es mich gelehrt haben.. Denkt sich Stone.

Stone denkt zurück an die Zeit der Ausbildung, alle die keine Hüter waren, waren wertlos. Und alle die keine Bürger von Groß Furtheim waren, nun ja. So wurde es allen Hütern der Gerechtigkeit beigebracht. Nur so wussten alle Menschen in Groß Furtheim das Es besser war sich nicht gegen den Prälaten aufzulehnen und das Sie beschützt wurden.

Und trotzdem, Stone war sich sicher dieses Abenteuer nicht alleine bestehen zu können.

Aber keiner seiner Kameraden war jetzt bei ihm. War es ehrenvoll in so einer Lage auf die Hilfe von Wertlosen zurückzugreifen? Wie würde sein Mentor sich verhalten? Stone hatte immer den Eindruck das Ferrwar ganz anders über die Menschen dachte, aber wann immer Stone ihn danach fragte, sagte er nur finde zu deinem eigenem Urteil. Und so hielt sich Stone an seine Kameraden und Lehrer.Plötzlich springt er auf!

## On The Road Again

Seht Rashida, in den Hügeln brennen Feuer, magische Feuer. Seht wie sie sich bewegen.

Stone nimmt sich einen Augenblick um die Situation einzuschätzen.

Beim Prälaten, dort werden Menschen umgebracht, ohne zu warten, rennt Stone in die Dunkelheit um Fremden zu helfen, die wenn er darüber nachgedacht hätte, ja eigentlich vollkommen wertlos für ihn waren.

Er wusste nicht, ob er rechtzeitig ankommen würde, oder was für Gefahren ihn erwarteten, aber er war dafür ausgebildet Menschen zu helfen und zu retten. Das war der eine Punkt in seiner Ausbildung mit dem auch Ferrwar immer einverstanden gewesen war. In der Überzeugung das Richtige zu tun fand Stone Sicherheit.

Aber jetzt war keine Zeit mehr, jetzt waren die Kämpfenden in Reichweite.

Stone rollt sich geschickt ab und kam mit geladener Armbrust wieder hoch.

Dann als Stone sein Ziel, den Magier der die Reiter tötete im Visier hat, zögert er.

Wer waren denn die Reiter und wer war der Magier. Wer griff wen an. Er weis es nicht.

Stone steckt die Armbrust weg und geht auf die Fremden zu.

Halt, im Namen des Prälaten von Groß Furtheim, zu dessen Reich dieses Gebiet gehört. Befehle ich Frieden.

Jung und dumm und voller Unehrfahrung stellt sich Stone mitten zwischen die kämpfenden Parteien.

Und die Reiter sind so perplex das Sie tatsächlich anhalten. Stone mustert die Reiter und den Magier, den jungen Magier der Recht erschöpft zu sein scheint und von zwei Dämonen flankiert wird. Und wendet sich an die Reiter.

Warum verfolgt Ihr diesen Mann? Ihr seid auf fremdem Land, sprecht oder erfahrt die Gerechtigkeit des Prälaten.

Danach wendet er sich an den Magier bei der Drohung des Todes, sofort werdet Ihr eure abscheulichen Dämonen verbannen. Nur die Zauberer des Prälaten dürfen schwarze Magie ausüben. Langsam dämmert Stone, das er zwischen zwei Parteien steht, und unmöglich beide in Schach halten kann, er beschließt seine Waffen stecken zu lassen, um die Situation nicht zur Eskalation zu bringen. Da bemerkt er weitere gestalten im Dunkel und hofft das die Lage nicht explodiert, wenn die Neuankömmlinge den Kampfplatz erreichen.

Der Priester des Tempels von Rechem sieht Stone wie einen völlig Verrückten an."Seid ihr völlig verrückt? Seid ihr etwa der lausige Prälat persönlich? Ein Herrscher der keiner ist! Der Feigling! Auf dessen Gebiet schwarze Magie geduldet wird, der sogar Religionsfreiheit erlaubt! Geht oder sterbt mit diesem Ausbund an Schlechtigkeit!" er schwenkt den Blick zu Bodasen der immer noch voll konzentriert versucht die Dämonen in Schach zu halten. Einmal losgelassen sind diese schwarzen Krieger doppelt schwer zu beherrschen. Einer der Ritter hebt die Stimme: "Fremder, das geht euch nichts an, wir werden diesen Mann töten, ihr könnt uns nicht aufhalten!"

Er hat sich schon wieder der Dämonenbeschwörung schuldig gemacht, der Tempel verbietet das bei Todesstrafe!"

Die Stimme des Ritters trieft jetzt vor Hohn: "Da wir uns jetzt allerdings auf dem Gebiet des Prälaten von Groß Furtheim befinden werden wir ihm zeigen müssen, dass wir ihn nicht fürchten nicht wahr Freunde? Fremder geht jetzt oder sterbt an der Seite des Magiers!"

Der Prälat gilt beim Herzog weniger als ein Bettler, bei uns ist es nicht anders.

Wer seit über 20 Jahren Frieden hält, kann kein wahrer Herrscher sein!"

Bodasen wendet sich mit schweißnassem Gesicht zu Stone: "Das war ungeheuer mutig, aber war es auch klug?, ihr werdet jetzt gemeinsam mit mir sterben, sie werden euch niemals gehen lassen, die Ritter sind für ihren Blutdurst bekannt.

Müde, ausgelaugt und hungrig von den Tagen, Wochen und Monaten ohne Rast und richtiger Nahrung jagt die Vampirin durch den dichten Wald den Geräuschen entgegen die nur durch einen schweren und heftigen Kampf entstehen konnten ...

« das hört sich nach Kriegern und Magiern an ... » denkt Sie noch, bevor Sie kurz vor der großen

## On The Road Again

Lichtung einen großen alten Baum erklimmt, um sich eine bessere Übersicht zu verschaffen ... Und tatsächlich ... Aus der Baumkrone heraus sieht Sie wie ein Magier von mehreren Kriegerern umgeben den Angriff auf 2 ungleiche und komische Gestalten starteten ...

Einer der beiden war von zwei Dämonen umgeben was bedeutete, dass er ebenfalls ein Magier sein musste. Jedoch konnte man sehen, dass er große Mühe hatte, seine zwei heraufbeschworenen Kreaturen unter Kontrolle zu halten, was darauf hinwies, dass er noch ein Grünschnabel sein musste. Zu seiner Seite stand ein groß gewachsener, gut aussehender aber sehr tölpelhafter Krieger. Man sah ihm an seinem Schwertgefuchtel an, dass er noch nicht oft um sein Leben kämpfen musste ... Seine Technik war wohl einwandfrei aber das Töten bereitete ihm offenbar sehr große Probleme!

Im Schutz der Äste und der Blätter überblickt Lamia das Geschehen ...

Leicht amüsiert schaut die Vampirin zu, wie die berittenen Krieger auf die 2 losgehen ...

Vor langer Zeit als Ihr Clan und die Menschen noch friedlich Seite an Seite lebten, hätte Lamia sicher eingegriffen, um den beiden zu helfen, aber nach dem großen Krieg, der beide, Menschen und Vampire, heimsuchte, war es mit dem Frieden vorbei ...!

Über Jahrzehnte und Jahrhunderte hinweg jagten die Letzte Ihres Clans.

Langsam wurde Sie zu einer gefürchteten und gefährlichen Kriegerin die über die Zeit hinweg keine Skrupel mehr hatte Ihre Jäger in gnadenlosen Kämpfen oder mit unfairen Magietricks zu töten ...

"Big Claw, aufwachen, die Zeit ist gekommen!" Durch das unsanfte Rütteln an ihrer Schulter wachte die Elfin auf. Ihre Mutter Sheera wurde ungeduldig. "Nun mach schon!" Die Elfin erhob sich und sah auch ihren Vater Turock im Zimmer. Beide blickten sorgenvoll auf ihre Tochter. Big Claw wurde schlagartig klar, was passiert war. Das Böse, von dem die Aufzeichnung des alten Volkes berichtet, war erwacht. Diese Aufzeichnung befand sich seit Generationen im Besitz ihrer Familie, derer von Mogador und jeder männliche Erbe wurde, dazu erzogen, das Böse, wenn es erwacht, zu bekämpfen.

Nun, sie war kein männlicher Erbe, obwohl ihr Name das vermuten ließ, aber ihr Vater hatte ihr alles beigebracht.

Nun war es also soweit. Ihre Eltern hatten schon ihre Sachen gerichtet und jetzt sollte sie sich auf den Weg machen. Big Claw wusste, das es noch andere Aufzeichnungen gab und sie vermutlich auch Wesen begegnen würde, die das gleiche Ziel hatten.

Es wurde ein kurzer Abschied und keiner von ihnen wusste, ob sie sich je wiedersehen würden.

Als Erstes musste Big Claw zum Brecher Gebirge. Sie kam auch Recht gut voran. Bis Sie plötzlich Kampfgeschrei hört. Den Bogen gespannt schleicht Sie näher und sieht einen Magier, der zwei Dämonen gezaubert hat, einen Krieger, der zwischen dem Magier und einigen Rittern zu Pferde steht. Die Situation sieht für die beiden nicht gut aus. Sie spürt, das diese Zwei irgendetwas mit Ihrer eigenen Aufgabe zutun haben. Big Claw schleicht näher und nimmt den Anführer der Ritter ins Visier.

Rashida hat das Ganze genau beobachtet. Nun ist es für sie Zeit, einzugreifen.

Entschlossen tritt sie vor und stellt sich neben Stone und den unbekanntem Magier. "Wer seid ihr, dass ihr euch das Recht herausnehmt, über das Leben von drei Kreaturen zu richten? Ich bin die heilige Kriegerin des Undar, des Mondgottes. Wenn ihr diese Wesen tötet, dann seid gewiss, ich werde nicht untätig daneben stehen! Und ich hoffe, ihr könnt es mit eurem Gott vereinbaren, unschuldiges Leben zu vernichten, wenn nicht, dann solltet ihr euch euer Handeln gut überlegen!" Wilde Entschlossenheit hat die Kriegerin ergriffen. Rashida schaut jedem der Angreifer ins Gesicht und weicht keinem Blick aus. Einzig der Priester hält ihrem Blick stand. Ihre Hand wandert zu ihrem Schwert, das leicht zu glühen beginnt. "Niemand hat jemals die heilige Kriegerin angegriffen, ohne dafür zu bezahlen! Ich warne euch bereits jetzt schon! Mein Gott steht mir bei und scheut sich nicht mir zu helfen!" Man merkt den Rittern des anderen Tempels an, dass sie nicht viel auf den komischen Gott der weiblichen Kriegerin geben. Weiblich, Krieger und geweiht? Das sind Gegensätze, die nicht zu vereinbaren sind. Rashida beginnt, im Geist Undar anzurufen, damit er ihr im Notfall beistehen kann. Sie weiß, dass Undar die feindlich gesonnene Gruppe einfach vom Angesicht der Erde tilgen kann, aber er macht so etwas nicht. Er hilft schon, meistens etwas unkonventionell.

Sie reißt sich zusammen und konzentriert ihre mentalen Kräfte auf die Anrufung Undars. Die Ritter

## On The Road Again

sehen erwartungsvoll ihren Priester an, bereit, sofort anzugreifen.  
Aus welchen Grund auch immer, der Priester zögert und betrachtet die Gruppe interessiert.

Big Claw spürt, dank ihrer bei Elfen angeborenen, verstärkten Wahrnehmung, dass Sie beobachtet wird. Aber es bleibt Ihr keine Zeit, sich darum zu kümmern.

Die Lage zwischen dem Magier, dem Krieger und den Rittern wird immer kritischer.  
Plötzlich sieht Sie eine hochgewachsene Kriegerin bei dem Geschehen.

Und hört, das dies eine heilige Kriegerin von Undar, des Mondgottes ist.

"Das kommt mir bekannt vor, aber ich weiß den Zusammenhang nicht mehr. Es muss einige Jahre her sein. Ich glaube, Vater hat diesen Namen Mal erwähnt."

Die Ritter und der Priester scheinen doch eine gewisse Ehrfurcht zu zeigen, denn sie greifen nicht an.  
Big Claw entschließt sich, aus Ihrem Versteck zu treten.

Sie tritt, den Bogen weiterhin gespannt, neben die Kriegerin.

"Ich bin Big Claw, Tochter von Turock von Mogador, seines Zeichens König des Elfenreiches Mogador. Was wollt ihr von diesen Leuten? Sprecht! Gebt eine Begründung!"

Sie schaut jedem einzeln in die Augen und erkennt, dass sich langsam Unsicherheit unter den Angreifern ausbreitet.

Drückende Spannung liegt in der Luft, als sich die Kontrahenten ein letztes Mal in die Augen blicken. Dann erhebt der Priester die Stimme. Sie zittert vor Wut.

"Jeder der einen Verbrecher, einen dunklen Magier beschützt und verteidigt ist an dem Verbrechen Mitschuld, so will es das Gesetz des Herzogs und das Gesetz des Tempels von Lorchem! Ihr seid interessante Leute und für einen Moment hätte ich fast, aber nur fast gedacht, ihr könntet es mit uns aufnehmen, aber jetzt ist endgültig Schluss! Tod dem Dämonenbeschwörer, tot den Fremden!" Der Kampf beginnt. Einer der Ritter sprengt auf Bodasen zu, der gerade noch rechtzeitig zur Seite springt, um nicht umgeritten zu werden. Ein Blitzzauber fährt nur eine Zehntelsekunde später in den Rücken des Reiters und tötet diesen auf der Stelle. Indes spricht der Priester einen Bannzauber, der die beiden Dämonen zurück in die dunklen Tiefen der Hölle jagt. Je zwei Ritter greifen Stone, Rashida und Big Claw an. Die Zeit scheint stillzustehen.

Big Claw zielt und trifft einen der angreifenden Ritter tödlich.

Da es zum Nahkampf kommt, zieht Sie das Langschwert. Durch Ihren Vater hervorragend ausgebildet kommt der zweite angreifende Ritter zu Fall.

"Ihr glaubt so davon zukommen? Freut euch nicht zu früh!"

Da Sie eine Elfin ist und dadurch auch einige Zauber beherrscht, weiß sie, dass der unbekannte Magier erneut die Möglichkeit hat, seine Zauber anzuwenden.

"Ich muss eine Möglichkeit finden die Angreifer anzulenken."

Big Claw sieht sich unterdessen den Angriffen weiterer Ritter zu Pferde ausgesetzt.

"He, ihr Krieger, tut etwas! Lenkt alles von dem Magier ab. Nur so können wir uns aus dieser Lage befreien."

Die Ritter auf sich zu stürzen sehen, ihr Schwert zu ziehen und einen bestialischen Schrei loszulassen, ist eins für Rashida.

Ihr Schwert leuchtet nun deutlich, die Kriegerin ist in eine blutrote Aura gehüllt.

Eine Kraft durchfährt die Kriegerin und gibt ihr die Möglichkeit, einem Reiter auszuweichen. Sie wirbelt herum und stößt mit ihrem Schwertknauf den zweiten Angreifer von seinem Pferd herunter. Rashida nimmt von ihrer Umwelt nichts mehr wahr. Sie ist in eine Kampftrance gefallen, eine der Spezialfähigkeiten der heiligen Krieger.

Vor ihrem inneren Auge leuchten hell die Umrisse der feindlichen Ritter. Alles andere wird ausgeblendet.

Langsam dreht sich Rashida im Kreis, ihre Gegenüber taxierend.



## On The Road Again

Undar ist nicht für Offensive und Aggressivität bekannt, wer sich mit dem Gott und seinen Anhängern auskennt, weiß, dass machtvolle Gegenangriffe und eine hervorragende Defensive das Ergebnis des jahreslangen, qualvollen Kampftrainings sind. Die Reiter haben sich für den gemeinsamen Angriff entschieden.

Rashida beginnt sich im Kreis zu drehen, immer schneller, dabei hält sie ihr Schwert parallel zum Boden, den Knauf an ihren Bauch gepresst. Die Ritter sehen das wirbelnde Schwert kaum noch. Die Leuchtspur der Waffe verschmilzt mit der Aura der Kriegerin.

Vorsichtig geworden, nähern sich die beiden von zwei Seiten.

Rashida lässt die Macht Undars, von der ein Teil in ihrem Schwert steckt, durch ihre Gliedmaßen fließen. Sie fühlt das Verschmelzen mit der Waffe, sie spürt das Gewicht des Schwertes nicht mehr. Langsam entsteht eine grell leuchtende Kugel auf der Spitze ihres Schwertes.

Die Kriegerin wird wieder langsamer und kommt schließlich zum Stillstand. Schwer atmend steht Rashida da, in der Hand ihr Schwert, dass sie wie eine Fackel über ihren Kopf hält.

Das Kampfgebiet wird durch den Schein der Kugel in übernatürliches Licht gehüllt.

Die Angreifer halten inne und versuchen, die Gefährlichkeit der hellen Kugel einzuschätzen. Die zwei Ritter, die Rashida am nächsten sind, hören ein leises Geräusch, dass von der Kugel auszugehen scheint. Es ist ein Summen, nein, eher ein Wispern. Die Reiter sehen sich verständnislos an, sie glauben nicht, was sie da hören.

Rashida hört es sich auch dreimal an, bevor sie kurz auflacht. "Na, war das nicht beeindruckend? Aber keine Sorge, ich werde euch gegenüber bestimmt keine Gnade walten lassen, sodass ihr in den Genuss des Angebots kommt!" Die beiden Ritter zögern keine Sekunde und werfen sich auf die Kriegerin, mit der Absicht, diese umzuwerfen. Rashida fällt natürlich um. Es kommt zu einer handfesten Prügelei, da keiner der Kämpfenden die Oberhand gewinnen kann. Da! Ein Aufblitzen, ein gellender Schrei ... der erste Ritter musste mit seinem Leben bezahlen. Der zweite Reiter springt auf, lässt einen Kriegsschrei los und beginnt in blinder Wut, die Kriegerin mit seinem Schwert zu attackieren. Rashida rollt sich herum und schafft es, wieder auf die Beine zu kommen. Nun stehen sie sich beide gegenüber. Auge in Auge fixierend laufen sie um einander herum. Um die Kämpfer tobt ein Getümmel, dass von Magieentladungen durchblitzt wird. Die Kriegerin sticht blitzschnell zu, doch der Ritter weicht gekonnt aus. Es folgen mehrere Angriffe und Gegenangriffe, wobei Rashida immer mehr in die Defensive geht.

Dann ist es soweit: Anstatt einen Schwerthieb zu parieren, dreht sich Rashida zur Seite, steht neben jetzt also neben dem Ritter und rammt ihr Schwert in seinen Körper. Kraftlos fällt der Leib des Reiters auf den Boden.

Rashida kniet sich neben ihn und hört noch die letzten Worte: "Was ist nun mit meiner 24-Stunden-Vorort-Heilbehandlung mit 2 Tagen Garantie?"

... Stone verflucht im Geist die ganze Situation. Das war nicht das, was er sich vorgestellt hat. Wie kann er nur so dumm sein, man hat ihn doch nicht zum Selbstmörder ausgebildet. Und zu allem Überfluss weis er jetzt immer noch nicht, wer der Schlechte ist und wer nicht. Aber jetzt waren die zwei Reiter heran, für Fragen blieb keine Zeit mehr. Automatisch und so wie er es gelernt hatte, wendet Stone sich dem schwächsten Gegner zu, den Pferden, mit einer Flugrolle, zwischen den Reitern durch, kommt Stone hinter den, Pferden wieder zum Stand. Ein schneller, leichter Schlag auf das Hinterteil des Tieres verletzt es nicht arg, bringt es aber dazu hochzusteigen. Der Reiter, schon schlagbereit wird völlig überrascht und kann sich nicht mehr festhalten. Kopfüber fällt er vom Pferd. Und als der unglückliche Reiter aufprallt, hört man ein Hässliches knirschen, mit einem letzten Zucken liegt er still da.

Der zweite Reiter indes, der sein Pferd zügelt kommt jetzt wieder auf Stone zu ... Stone, dermaßen abgelenkt, bekommt nicht mit, was mit seinem erstem Gegner geschieht.

Mit Müh und Not entkommt Stone einem hart geführten Schlag, prallt gegen das Pferd, das daraufhin nervös zur Seite tänzelt. Die wenigen Momente, die der Reiter braucht, um sein Tier wieder unter Kontrolle zu bekommen, nutzt Stone aus. Schnell springt er auf das andere Tier und hat damit den Vorteil seines Gegners zunichte gemacht. Ohne dem Reiter auch nur den Hauch einer Chance zu geben sich auf die veränderte Lage einzustellen, springt Stone ihn an.

## On The Road Again

Mit voller Wucht reist Stone den Reiter aus dem Sattel, und kommt auf ihm zu liegen. Ohne zu zögern, schlägt Stone seinen Kontrahenten die Stirn ins Gesicht und betäubt diesen. Kraftlos sinkt der Reiter ins Gras und bemerkt die Faust, die ihn endgültig ins Reich der Träume schickt, nicht mehr. Sich an seinen zweiten Gegner erinnernd springt Stone sofort wieder auf, und sieht seinen Gegner seltsam still am Boden liegen. Erschreckt rennt Stone zu ihm, und kann nur feststellen das der Mann tot ist. Gewissensbisse überkommen Stone, war sein Handeln richtig oder falsch. Hat er die Situation falsch eingeschätzt?

Doch für solche Überlegungen bleibt keine Zeit, Stone weiß das Er die Seite gewählt hat und jetzt auf Gedeih und Verderb zu dem jungen Magier halten muss. Er hört, was die fremde Elfin, ein Nichtmensch auch noch, ruft, und verschafft sich einen Überblick. Der fremde Priester konzentriert sich anscheinend auf einen Zauberspruch, auf einmal sind die Dämonen verschwunden. Stone weiß das nur noch wenig Zeit bleibt, bevor der Priester einen tödlicheren Spruch weben wird. Im Laufen zieht er seine Armbrust und feuert auf den Priester. Doch sein Bolzen kommt nicht an seinem Ziel, die Stirn des Feindes, an. Aber der Funkenregen, den er erzeugt als er an den magischen Schild trifft, nimmt dem Priester die Sicht. Stone brüllt den jungen Magier zu "Los, unternimmt was, solange er abgelenkt ist Stone weiß das er den Priester nicht rechtzeitig erreichen kann.

Doch es ist zu spät. Das Schlachtfeld wird von hellem Licht eingehüllt, das sich durchaus als unüberwindliche Barriere erweist. Die Arme der Abenteurer werden mit unwiderstehlicher Gewalt an ihre Seiten gepresst, die Klinge entgleiten ihren blutbesudelten Händen.

Der Priester schweigt und schaut die Fremden, die all ihre Kraft gegen die unsichtbaren Fesseln aufwenden, aufmerksam an. Der Hass ist aus seinem Gesicht gewichen, und auch, wenn er nicht unbedingt freundlich schaut, so doch zumindest mit neu erwachtem Interesse. "Ein Hüter, eine Streiterin von Undar und eine Elfin.

Ich wundere mich, dass ihr einen Gesetzesbrecher und Mörder beschützt." er deutet auf den jungen Magier, der durch eine höhere Macht in einem antimagischen Kokon gefangen ist. Es bleibt unklar, ob der Priester seine eigene, mächtige Magie eingesetzt oder seinen Gott selbst um Hilfe angerufen hat. "Vermutlich wisst ihr nicht, dass er zwei meiner Männer heimtückisch und auf entsetzliche Weise getötet hat. Beide waren arglos und Väter einer vielköpfigen Familie, deren Existenz nun bedroht ist, und alles, was sie tun wollten, war, ihn im Auftrag des Gesetzes wegen verbotener Dämonenbeschwörung vor den Richter zu führen. Doch nicht genug damit – ihr Tod war langsam und qualvoll, seine Magie zehrte sie auf, und ihre Schreie waren lange Zeit zu hören, bis sie endlich die Gnade des Todes erfuhren!" Der Priester blickt nun ernst und hart, und eine Erhabenheit geht von ihm aus, wie man sie von einem Priester des Rechens erwarten kann. "Ohne zu fragen, schützt ihr einen *Mörder*! Das wundert mich vor allem bei einem Hüter und einem Anhänger Undars. Mit Verlaub", der Priester verbeugt sich zu der Elfin, die wie die anderen bewegungsunfähig ist, "von euresgleichen weiß ich nicht viel, doch nach allem, was ich hörte, strebt auch euer Volk nach dem Licht." Er richtet sich im Sattel auf und hebt beschwörend die Hände, umgeben von einem goldenen Glanz. "Erklärt euch, Fremde! Was dachtet ihr euch dabei, einen Mörder und Verbrecher zu schützen, ohne seine Taten zu hinterfragen? Wollt ihr tatsächlich mit euren Idealen brechen euren Kodex und eure Götter verraten? Oder steckt eine höhere Macht hinter euren Taten?" Der Priester senkt die Hände. "Ihr werdet die Gelegenheit erhalten, euch zu erklären. Im Namen meines Gottes erkläre ich euch für verhaftet – ob ihr wollt oder nicht, ihr werdet mich begleiten und unserem Hohepriester Rede und Antwort geben!" Der Priester schließt die Augen und webt einen offenbar mächtigen Zauber, denn Schweiß perlt auf seiner Stirn. Die Wunden der erschlagenen Ritter schließen sich, dann erheben sich die Kämpfer langsam und stöhnend. Nur jene, die von der Magie des jungen Magiers getötet wurden, bleiben liegen und werden nun von ihren Gefährten über die Sättel der reiterlosen Pferde gelegt. Ohne, dass die unüberwindlichen Banden um die Gefährten nachlassen würden, werden die Abenteurer und der Magier von einer Macht ergriffen und mit dem Zug der Ritter mitgeführt, weg von ihrem eigentlichen Ziel, den "Brechern" ...

Big Claw will auf einen der Ritter stürzen, als sich plötzlich ein helles Licht über die Kämpfenden legt und die Abenteurer erstarren lässt. Das Schwert fällt ihr aus der Hand, ebenso ergeht es den

## On The Road Again

Anderen. Selbst unter größter Anstrengung gelingt es Ihr nicht, sich zu bewegen.

\*Dieser Priester muss sich sehr mächtiger Magie bedient haben\*, denkt Sie noch, als der Priester anfängt zu reden.

Er gibt die Erklärung ab, die die Elfin schon gefordert hatte. Und diese Erklärung bezichtigt den Magier des Mordes. Eines grausamen Mordes.

Immer noch unfähig, sich zu bewegen hört Big Claw dem Priester zu, der sehr ausführlich die entsetzlichen Taten des Magiers beschreibt.

Das lässt für Big Claw die ganze Situation in einem anderen Licht erscheinen, aber es ist zu spät. Der Priester heilt, wiederum mit einem mächtigen Zauber, seine verwundeten Männer. Den Toten kann er nicht mehr helfen.

Noch immer unter dem Zauber stehend muss Big Claw als Gefangene des Priesters mitgehen.

Angespannt schaut Lamia aus Ihrem sicheren Versteck dem Treiben auf der Lichtung zu.

Sehr überrascht über den Eingriff von zwei weiteren Kriegern, einer groß gewachsenen Kriegerin und einer Elfe, überkommt die Vampirin ein Gedanke des Zweifels.

«Warum stellt sich eine Elfe auf die Seite dieser Menschen? »Mit Elfen hatte sie in der Vergangenheit gute Freundschaft gehalten.

Öfter waren es die Elfen die Lamia geholfen haben in schwersten Zeiten ihren Häschern zu entkommen und Sie wieder aufgepäppelt haben. Sie waren immer gut zur Ihr und haben Sie nie wegen Ihrer Herkunft verurteilt oder verachtet.

«Ich schulde diesem edlen Volk noch sehr viel ...! Nur warum hat diese Elfe Ihr Leben bloß so sinnlos riskiert um ein paar Menschen in einem so hoffnungslosen Kampf beizustehen » ... denkt sich die Vampirin, die jetzt einen Grund, nein eine Verpflichtung erkennt, um einzugreifen.

Lautlos gleitet die Vampirin in Ihrem Gewand zu Boden und sucht eine Deckung, die näher am Geschehen liegt.

An dem Moment muss Lamia tatenlos zusehen, wie der Priester einen mächtigen Zauber ausspricht und alle miteinander bewegungsunfähig macht.

Gespannt lauscht Sie den Worten, die der Priester an die kleine Gruppe richtet ...« was soll ich nun tun ... was kann ich tun?»

Rashida nimmt gerade den nächsten Angreifer ins Visier, als ihr Schwert aus ihrer Hand fällt.

Überrascht schließt sie ihr inneres Auge und blinzelt in das helle Tageslicht. Nein, das ist heller als normales Sonnenlicht, vor allem war es ja bereits dunkel! Sie erkennt die mächtige Magie und entscheidet, sich mit dem Priester lieber nicht direkt anzulegen. Ihre Hände werden an ihre Seite gepresst und ihre Aura verschwindet wieder.

Sie will losmeckern und ihren Unmut lauthals loswerden, doch der Zauber wirkt auch auf ihren Mund. Lediglich ihre Augen und Ohren sind noch offen.

Rashida lauscht gebannt der Erläuterung des Priesters, der einige Sachen in das rechte Licht rückt.

Zumindest in "sein" rechtes Licht. "Ich darf mich nicht zu etwas hinreißen lassen", denkt sie leise und versucht, sich der charismatischen Ausstrahlung des Priesters zu entziehen.

Das gelingt ihr zwar, aber der Magie kann sie nicht enttrinnen. Die Gruppe setzt sich wieder in Bewegung, nachdem die gefallenen Ritter wiederbelebt wurden. Die zwei Ritter, die Rashida erledigt hat, schauen sie höhnisch an, einer zischt etwas wie: "Alle Anstrengung umsonst!", als er an ihr vorbeigeht. "Tja, das kann passieren. Hey, was ist nun los?", die Gedanken purzeln nur so durch ihren Kopf. "Wir werden durch den Zauber an die Gruppe gebunden und müssen jetzt hinterher laufen. Na klasse, und was ist mit meinen Sachen?" Es scheint, als könnte der Priester Gedanken lesen, denn die Gruppe bleibt kurz stehen und das Gepäck fliegt auf magischem Wege zu seinem Besitzer. "Danke, das ist schon besser!" denkt Rashida, als sie das Gewicht ihres Rucksacks auf ihren Schultern spürt. Langsam kommt der Tross voran. Zwei Ritter reiten vorne weg, je drei decken die Seiten ab und zwei bilden die Nachhut. Der Priester selbst reitet Mal vor den Gefangenen, Mal neben ihnen und Mal hinter ihnen. Rashida ist davon überzeugt, dass der Priester ihre Gedanken lesen kann.

Als er wieder neben ihr ist, sieht sie ihm direkt in die Augen und denkt so laut sie kann: "Wäre es

## On The Road Again

wohl möglich, dass wir wieder reden können? Das wäre sehr zuvorkommend von Euch!"

Der Priester grinst breit und hebt seine Hand. Nach ein paar gemurmelten Worten können die Gefangenen ihre Münder wieder bewegen.

Rashida nickt dem Priester zu und bedankt sich per Gedanken: "Vielen Dank. Hättet ihr nachher wohl Zeit, mit mir zu reden? Ich würde sehr gerne mit Euch etwas plaudern, womöglich finden wir ja Gemeinsamkeiten?"

Der Priester sieht Rashida nachdenklich an und nickt dann kurz. Dann reitet er wieder an die Spitze des Zuges, der Vorhut Anweisungen gebend.

Nachdem Stone bemerkt das er wieder sprechen kann, macht er sich beim Priester bemerkbar. Hey, Priester. Ihr wollt wissen, warum ich mich einmischte? Ihr Jagd auf Grund und Boden eines fremden Reiches einen Mann. Welche Gerichtsbarkeit habt Ihr hier? Keine, die hier anerkannt werden würde. Genauso wie ich euch befahl zu stoppen, habe ich auch dem Magier die Todesstrafe angedroht, wenn er seine Dämonen nicht bannen würde. Ich bin hier die Hand des Gesetzes. Und bevor ich zu einem Urteil kommen konnte, habt Ihr eure Männer geschickt um mich zu töten. Was denkt Ihr denn, das ich mich abschlichten lasse. Eure Männer sind gegen mich gefallen, aber der eine hat sich zu Tode gestürzt und den anderen habe ich nur bewusstlos geschlagen. Ich hatte noch nie einen Mensch getötet und wollte es auch jetzt nicht.

Aber wer auf dem Land der großen Stadt Furtheim einen Hüter angreift, hat sein Leben verwirkt. Ob fremder oder Einwohner, das Gesetz ist für alle gleich.

Der Priester lauscht den Worten des jungen Kriegers nun, vielleicht habe ich euch falsch eingeschätzt und die Lage. Aber egal, soll ich euch etwa freilassen, damit Ihr uns mit Truppen aus der Stadt verfolgen könnt? Nein, Ihr kommt mit, aber ich verspreche euch eure Lage unseren Richtern zu erklären. Man wird Milde walten lassen.

Stone der für das Erste zufrieden ist, nickt. Dann sieht er Rashida an und seltsam eigentlich ist sie ihm egal. Aber die Art wie Sie sich auf seine Seite gestellt hatte ... ihm geholfen hatte, einem Fremden.

Nun zumindest will er für Sie tun, was er kann.

Priester, für das Versprechen das ich keinen Fluchtversuch unternehmen werde. Werdet Ihr dasselbe für die Kriegerin Undars tun? Sie war mit mir unterwegs und hat bestimmt nur gesehen, wie ich angegriffen wurde. Sie wollte mir helfen, bitte

der Priester überlegt, dann Na gut, Ihr schwört bei eurer Schwertweihe das Ihr nicht Fliehen werdet, nichts gegen uns unternehmen werdet weder offen noch geheim, und das Ihr Euch jedwedem Urteil beugen werdet, das gegen euch verhängt wird?

Stone der bemerkt das er sich urplötzlich wieder bewegen kann, sinkt auf die Knie.

Bei der Schwertweihe, durch die ich mein Leben erhalten habe. Schwöre, ich Stone Ferrwars Sohn, das ich mich im Sinne und im Wortlaut an die von Euch geforderten Versprechen binden werde. Ich schwöre bei der Schwertweihe und bei Ferrwar meinem Vater.

Wenn Stone bei diesem Schwur nicht auf den Boden gestarrt hätte, wäre ihm aufgefallen das der Priester bei der Erwähnung Ferrwars sichtlich überrascht war. Da die anderen in Ihrem Trott, an den beiden vorbeigezogen waren fiel, es auch keinem Anderen auf.

Nun wir werden sehen, was ein Schwur eines Hüters wert ist, danach werde ich sehen ob und was ich für die Kriegerin tun kann sagt der Priester und lies den überraschten Stone kniend zurück.

Stone dermaßen beleidigt will sich auf den Priester stürzen, aber er weis das er damit dem Priester nur Recht gibt. So geht er dem Zug hinterher, und wundert sich. Fast hätte er dem Priester Ehre zugesprochen. Nein, nicht fast. Stone ist sich sicher, solange er sein Wort halten würde, würde auch der Priester seines halten. Wobei, denkt Stone er hat nichts versprochen, hoffentlich habe ich das Richtige mit meinem Schwur getan

Glance A'Lot betrachtet nachdenklich den Ring, den er an seiner linken Hand trägt. Er ist schlicht, und normalerweise aus schlichtem Mithril. Jetzt aber leuchtet er rot, als würde er glühen. Seit er von dem Hügel auf dem er steht mit seinen scharfen, von seiner Elfieschen Mutter Deedo Deedlit, der letzten Hochelfe von Lodoss, geerbten Augen die Szene im fernen Tal beobachtet hatte, war das Licht da. Ob es mit dem leuchtendem Stab, oder der roten Aura, die er gesehen hatte zusammenhing? Ist

## On The Road Again

dies das Ziel seiner Reise? Vor Wochen war er von der verlorenen Insel Lodoss aufgebrochen. Sein Vater Parn, der menschliche Ritter von Lodoss hatte ihn schweren Herzens gehen lassen – er wäre wohl viel lieber selbst gegangen. Aber seine Mutter hatte diese alte Spruchrolle gefunden, geschrieben in der Sprache der Hochelfen, offensichtlich die Übersetzung eines noch älteren Dokuments in einer längst vergessen geglaubten Sprache aus der Zeit, bevor der Kampf der Götter Lodoss vom Festland trennte. Sie meinte es sei nicht Parn's Bestimmung, sondern die von "Parn's Blut", und er war der einzige Sohn. Der Ring hatte die Spruchrolle zusammengehalten, und schien irgendeine Bedeutung zu haben im Zusammenhang mit einem Tempel des alten Volkes, der in einem Gebirge sein soll, das die Kräfte der Windgöttin Silph bricht, und deshalb "Brecher" genannt wird. Er war mit gemischten Gefühlen aufgebrochen. Nach den Maßstäben der Elfen ist er noch ein Kind, nach denen der Menschen jedoch erwachsen. Es gibt keine anderen Halbelfen auf Lodoss, sodass ihm der Vergleich fehlt. Von seiner Mutter hat er zwar den Elfischen Scharfblick und eine außerordentliche Gewandtheit und Schnelligkeit geerbt, auch die Fähigkeit die Kräfte der Natur, vor allem der Lüfte, für sich zu nutzen. Die außerordentlichen Selbstheilungskräfte der Hochelfen waren ihm schon oft zugute gekommen, jedoch ist er bei weitem nicht so stark wie sein Vater, der das mächtige heilige Schwert führt. Da er keine schwere Rüstung tragen kann und will, hatte er sich das alte Mithril Kettenhemd des zwergischen Kampfgefährten seines Vaters anpassen lassen, und seine Mutter hat ihm ihr von Elfischen Schmieden gefertigtes Kurzschwert gegeben. Andere Waffen trägt er nicht.

Aber der Kapuzenumhang, den er über dem Kettenhemd trägt, ist aus den unterschiedlichsten Farben gewebt und passt sich chamäleonartig der Umgebung an. Dies, seine Leichtfüßigkeit und Schnelligkeit sowie seine von den Eltern erlernte Kampfkunst strafte seine offensichtliche Harmlosigkeit auf Lodoss oft Lügen. Er fühlt, dass sein Schicksal irgendwie mit der seltsamen Gruppe verbunden ist, die dort unten von den Rittern fortgeführt wird. Er nimmt seinen Rucksack auf, und schnell wie der Wind, folgt er dem Tross mit den Gefangenen.

Anthrer steht an seinem Lieblingsplatz, das große Fenster im Thronsaal der Prälaten. Von hier kann er fast ganz Groß Furtheim überblicken. Der Palast steht auf einem Hügel, nördlich am Flussufer. Nun, der Hügel ist genauso wie der Palast ein Bauwerk. Damals vor zweihundert Jahren als die Hüter der Gerechtigkeit den König stürzten gab es den Hügel noch nicht. Aber als die Einwohner der Stadt sich das erste Mal gegen die neuen Herrscher erhoben, befahl der erste Prälat ", wenn der Pöbel so viel Energie hat, dann lasst Sie arbeiten. Ich will einen Palast, größer als der hier. Und er soll auf einem Hügel stehen, damit alle sehen können. Wir die Hüter stehen über allem. Anthrer weis das Es schon lange keine Aufstände mehr gab, die Stadt gedeiht an ihrem guten Handelsplatz. Und nach zweihundert Jahren Unterdrückung brauchte niemand mehr Ketten. Die sind irgendwann in die Köpfe gewandert und sind jetzt viel stärker als damals, als sie noch aus Eisen waren. Anthrer liebt die Macht, die ihm das Prälatenamt gibt, aber es ist trotzdem nur mittel zum Zweck. Niemand ja nicht einmal sein engster Berater Ferrwar wusste es. Er war nicht Anthrer, das Kind Anthrer hatte er schon kurz nach seiner Geburt vollkommen ausgelöscht. Jetzt gab es in diesem Laib nur noch ihn. Bluttrinker, und Seelendieb nannte man ihn damals vor gut dreitausend Jahren, natürlich nicht wenn er es hätte hören können. Dann nannte man ihn nur Herr mit im Dreck liegendem Gesicht und auf den Knien so, wie es sein sollte.

Aber dann schaffte es diese Gruppe wahnsinniger ihn zu Stürzen und zu Vernichten. Zumindest dachten Sie das, aber sein Geist war nicht vernichtet. Nur geschwächt durch die Zauber, mit denen er gebannt werden sollte. Dreitausend Jahre war er nur ein Schatten unfähig mehr zu tun als Kraft zu sammeln. Und dann jener schicksalhafte Tag. er war in Groß Furtheim, hier fühlte er sich wohl inmitten all der stummen Verzweiflung. er fühlte etwas, ja eine Geburt stand bevor. Und wieder, wie so oft war er zugegen, auf der Suche nach einer Hülle. Alles hatte er schon probiert, nur eines nicht, jetzt war das Balg heraus, die Hebamme schnitt mit dem Messer durch die Nabelschnur und jetzt, jetzt versuchte er einzudringen war schon im Fleisch. Der kleine unbedeutende Geist des Kindes, merkte instinktiv das, da ein Fremder war. Aber gegen die Macht des Dämons kam sein Geist nicht an, noch bevor der Laib das erste Mal nach Atem rang, war der Dämon siegreich und die kleine Seele verblasste.

Im Grunde war Anthrer natürlich froh wieder über einen Körper zu verfügen, aber wie er schon bald

## On The Road Again

herausfand, besaß der menschliche Körper nicht die Fähigkeiten Magie zu nutzen.

Und so war er wieder gefangen, hatte keine Möglichkeit sein wahres Machtpotenzial auszuschöpfen. Aber er war geduldig, sobald er nur irgendwie konnte trainierte er den kleinen Körper, langsam und behutsam am Anfang und dann immer etwas mehr. Schon mit 5 Jahren konnte er ein Schwert halten und erste Schläge üben. Sein altes Wissen war natürlich hilfreich, er meldete sich bei den Hütern. Die waren beeindruckt, ein acht jähriges Kind in der Lage selbst ältere Novizen längere Zeit in Schach zu halten. Darüber hinaus wusste er natürlich alles über die seltsam verdrehte Moral der Hüter, und wie er sich zu verhalten hatte.

Sein Aufstieg war unaufhaltsam, nicht nur seine körperlichen Fähigkeiten nein auch seine geistige Disziplin gaben ihm alles, was notwendig war.

Und schon bald war er nicht nur der jüngste Hüter, der die Blutweihe ablegte, die eigentliche, geheime, Aufnahme bei den Hütern.

Nein schon bald verschaffte ihm sein Wissen um Handel und Strategie einen Platz im Rat der Zehn. Zehn Hirten führten die Hüter. Und Sie wählten den Prälaten. Auf Lebenszeit, nun zumindest so lange wie der Jeweilige in der Lage war sein Leben zu schützen und Groß Furthem zu führen.

Und jetzt wo er Prälat war, kam sein eigener engster Berater mit Erzählungen, alten Geschichten, die er nur zu gut wiedererkannte, über ein Übel das gestoppt werden müsse.

Er hatte sich nichts anmerken lassen, wie schon seit langem täuschte er den alten Narren.

Alt ja, korrigiert sich Anthrer aber kein Narr. Egal er hatte alles vorbereitet, schon Morgen würde er sich endgültig um Ferrwar kümmern, wieder wurde er zornig. So ein Aufwand wegen einem alten Mann, mächtig ja, aber früher hätte er dem Alten das Herz rausgerissen und es verschlungen, bevor der Narr gemerkt hätte das er tot ist.

Morgen ...

Glance erstarrt zur Salzsäule als einer der Ritter, die an der Seite des Konvois reiten, sich plötzlich umdreht und in seine Richtung starrt. Sein Umhang lässt ihn mit der Umgebung verschmelzen. "Was ist los?" fragt der nächstfolgende Ritter seinen Kumpanen. "Dort hinten in diesen Büschen war eine Bewegung gegen die Windrichtung!" antwortet der erste Ritter und starrt weiter intensiv in diese Richtung. "Böser Fehler!" schimpft Glance mit sich selbst, und bleibt weiterhin regungslos.

Der Ritter schaut sich nun um und sagt, mehr zu sich selbst als zu irgendjemandem bestimmten, "ich fühle Augen auf uns ruhen, aber sie scheinen aus unterschiedlichen Richtungen zu kommen". Aber da der Konvoi weiterzieht, und er nichts Konkretes entdecken kann, wendet er sein Pferd, und nimmt seinen Platz wieder ein.

Glance beschließt seine Neugier die Gefangenen näher zu betrachten zu zügeln. Diese Ritter sind nicht zu unterschätzen.

Big Claw fühlt, dass zwischen der Kriegerin und dem Priester etwas vorgeht, ohne, dass Worte benutzt werden. Also ist das keine gewöhnliche Kriegerin.

Die Elfin bemerkt, dass sie wieder sprechen kann. Ist aber nicht bereit, irgendein Wort zu sagen, solange die Situation es nicht erfordert. Sie denkt über die Worte des Priesters nach. Wenn alles stimmt, was er gesagt hat, dann hat sie einen gewaltigen Fehler gemacht. Und ist dadurch wahrscheinlich viel weiter von ihrem eigentlichen Ziel entfernt, als ihr lieb ist. Nun ist es zu spät.

Da sie die Menschensprache erlernt hat, hört sie genau, was zwischen dem Priester und dem Krieger gesprochen wird. \*Also\*, denkt sie sich, \*ist der Priester doch nicht ganz so feindlich gesinnt. Vielleicht kann ich ihn milde stimmen, wenn er meine Geschichte hört\*. Plötzlich geht ein Zittern durch Ihren Körper: \*Irgendwo in der Nähe muss ein Elfenwesen sein, ich kann es fühlen\*. Sie nimmt sich vor ihre ohnehin schon sehr ausgeprägten Sinne durch Konzentration noch zu verstärken, um dieses Wesen irgendwie auszumachen. Dadurch etwas ermutigt, geht sie weiter schweigend zwischen Rittern.

Vorsichtig und in sicherer Entfernung folgt Lamia den Spuren der Reiter, die die kleine Gruppe von Kämpfern gefangen genommen haben.

## On The Road Again

«Wo werden Sie wohl hingebracht und was wird mit Ihnen passieren ...?»

Die Sonne steigt langsam hinter den Bergen auf. Erwachende Tiere und Personen erfüllen die Luft allmählich mit ihren Geräuschen. Zaghafte Töne eines Vogels wehen an den Gefangenen vorbei. Leicht weht blumiger Duft an dem Tross heran, verweilt kurz und folgt dann einer Biene, die dröge vorbeischwirrt. Die Gefangenen bieten ein Bild, das nicht so recht in den frischen Morgen passen mag: Erschöpft, abgekämpft, teilweise blutverschmiert und alle haben dunkle Ringe unter den Augen. Rashida kann ihre Augen kaum noch offen halten. Die ganze Nacht sind sie nun marschiert, ein Ausruhen war nicht möglich, da ihre Beine durch den Zauber immer weiter und weiter gehen. Die Kriegerin hat schon bemerkt, dass Stone, warum auch immer, nicht mehr so rüde wie die anderen behandelt wird. "er kann sich frei bewegen!", murmelt sie leise, darauf bedacht, nicht den Argwohn des Priesters zu wecken. Die Gruppe nähert sich einer Weggabelung. "Aha, eine Straße führt wieder zu den Bergen, die andere Straße in Richtung Handelsbezirk. Wo gehen wir hin?" Ein einzelnes Haus duckt sich neben der Gruppe hinter einen Baum.

Die Reiter bleiben stehen, einer sitzt ab und führt alle Pferde zur Tränke.

Auch das Laufvolk bekommt frisches Wasser, jedem wird auch ein halber Eimer Wasser über den Kopf geschüttet.

"Ah, tut das gut!", denkt Rashida erfreut, denn die Erfrischung kommt gerade richtig. Nach der kurzen Pause marschiert der Tross weiter, zur Weggabelung hin.

Seltsamerweise nehmen die Ritter den Weg in Richtung Berge. "Oha, wo bringen sie uns denn hin?", überlegt Rashida. Sie muss es anscheinend Recht laut gedacht haben, denn plötzlich ist der Priester neben ihr. "Wir gehen zu unserem Tempel", erwähnt er, interessiert in die Luft schauend, "wir haben die Hälfte des Weges in etwa geschafft." "Die Hälfte? Du meine Güte, das halt ich nie im Leben aus!", denkt Rashida resigniert.

Plötzlich fühlt sie, wie ihre Kräfte wieder erstarken, ihr Hungergefühl ist weg und sie fühlt sich, als hätte sie die ganze Nacht geruht.

Verlegen schaut sie sich um, den anderen scheint es ähnlich zu gehen. Sie trifft den Blick des Priesters, der den Kopf schüttelt und mit den Schultern zuckt. Aufmerksam beobachtet Rashida die Umgebung, jeder Busch wird eingehend angestarrt, aber sie kann niemanden erkennen.

"Was muss die Sonne auch so hell scheinen!", meckert die heilige Streiterin und flucht Recht unheilig, aber sehr, sehr leise.

"Ach Zehfix, ist mir doch egal, wer uns diesen Zauber hat zu kommen lassen!", grummelt sie leise und stapft weiter, die Umgebung keines Blickes mehr würdigend.

Die Elfin schreckt aus ihrer Konzentration auf und bemerkt, dass der Tag anbricht. Die Natur erwacht. Langsam wird ihr auch ihre unendliche Müdigkeit und der große Hunger bewusst.

Als sie an eine Weggabelung kommen, stellt sie sich die Frage, welche Richtung der Trupp wohl einschlagen wird. Lange braucht sie nicht nachzudenken. Es geht in die Berge. Big Claw spürt wieder, dass zwischen der Kriegerin und dem Priester eine Art Gedankenaustausch stattfindet, denn der Priester spricht zu der Kriegerin, ohne, dass von ihr ein Wort über die Lippen gekommen ist.

\*Also geht es zum Tempel\*, denkt sie.

Wie auf wundersame Weise sind plötzlich Müdigkeit und Hunger verschwunden.

Der Weg beginnt steil noch oben zu führen, er wird so steil, dass die Ritter von ihren Pferden absteigen müssen, weil die Tiere es mit Reiter nicht schaffen.

Der Morgen dämmt und Gance verspürt Hunger. Er zieht sich auf einen Hügel zurück von dem aus er die weiterziehende Gruppe beobachten kann. Er weiß, dass er sie leicht wieder einholen kann.

Aus seinem Rucksack holt er ein paar Kekse und betrachtet sie mit einem traurigen Blick – sie sind nach altem Elfieschen Rezept aus selbst gesammelten Kräutern, Gräsern und Früchten gebacken, haltbar, leicht zu transportieren, sehr energiereich – aber seine menschliche Seite hätte jetzt doch gerne ein Stück saftigen Schinkens dazu. Er isst die Kekse und formt dann mit seinen Händen eine Schale und murmelt leise "Göttin der Wasser, Göttin der Lüfte schenkt mir eure Gabe" und in seinen Händen bilden sich aus dem Morgentau kleine Wasserkugeln, die er geschickt zum Mund führt, um

## On The Road Again

seinen Durst zu stillen. Sodann betrachtet er nachdenklich die Gruppe in der Ferne und reibt dabei unbewusst seinen Ring. Das Glühen hat aufgehört, aber ein sanftes Vibrieren verursacht ein irritierendes Prickeln. Es ist ein elfisches Wesen unter den Vieren, sinniert er. Die Gruppe hatte ihm nicht den Eindruck einer gefestigten, koordinierten Gemeinschaft gemacht, so aus der Ferne, trotz allem kämpften sie aber offensichtlich gemeinsam gegen die Ritter. Er beschließt ein unauffälliges Zeichen zu senden – er hat schon lange keine Elfen mehr getroffen und ist des einsamen Wanderns müde geworden. Die Hände wie ein Rohr vor den Mund gehoben murmelt er "Silph, Göttin des Windes, trage meine Laute", und pustet durch die Hände in Richtung der Karawane, wobei er eine leise Elfische Melodie summt. Dann erhebt er sich, nimmt seinen Rucksack auf und läuft in Richtung der Berge, wohin die Ritter mit ihren Gefangenen inzwischen abgebogen sind.

Big Claw wird aus ihren Gedanken gerissen. Ein kleiner Windhauch trägt ihr eine Melodie zu. Eine Elfische Melodie!

\*Also doch, ich wusste es. Es gibt ein Elfenwesen in der Nähe und es hat mich als Eben solches erkannt\*.

Sie lässt unauffällig ihren Blick durch die Umgebung schweifen und entdeckt, allerdings in weiter Ferne, eine Gestalt.

Alle Nichtelfen können diese Gestalt nicht erkennen, dazu ist sie zu weit weg.

\*Ich muss mich irgendwie, von den anderen unbemerkt, verständigen. Vielleicht finde ich eine Möglichkeit\*.

Mit diesen Überlegungen setzt sie ihren Weg fort.

Bodasen geht es nicht gut, er ist völlig erschöpft, seine Magie war anstrengend und der Weg nicht minder. Außerdem wird er mit Abstand am schärfsten bewacht. Ständig sind mindestens zwei der Ritter um ihn und er kann immer noch nicht sprechen. Trotzig versucht er gegen den Zauber anzukämpfen, als er bemerkt, dass sein Zauberstab, den er erst vor kurzem gefunden hatte, wieder stärker rot zu glühen beginnt.

Leichtfüßig und lautlos, rennt Glance hinter den Rittern her. Plötzlich, aus dem Augenwinkel links ein schwarzer Schatten. Instinktiv duckt er sich, rollt sich über die rechte Schulter ab, schnell wieder hoch und stellt sich mit gezogenem Schwert mit dem Rücken an einen Felsen. Auf der einen Seite wendet sich der Warg, der ihn angesprungen hatte, gerade wieder ihm zu – von der anderen Seite näherten sich ihm zwei weitere, vorsichtig zwar, aber mit gesträubtem Nackenfell und gebleckten Zähnen. "Warge", denkt er, "und große! Noch größer als die auf Lodoss!" Mit einer geschmeidigen Bewegung wirft er seinen Rucksack und seinen Umhang ab, um unbehindert zu sein. Die beiden zur Linken springen gleichzeitig – dem einen weicht er reflexartig aus, dem Zweiten durchschneidet sein Schwert mit einem leisen Sirren die Kehle, aber in dem Moment fühlt er einen Schlag in den Rücken und er fällt vornüber. Zähne schließen sich knirschend um seine Schulter – ein lautes, brechendes Knirschen, ein Jaulen und der Druck lässt wieder nach. Die Fangzähne des dritten Warg sind an dem Mithrilpanzerhemd zerbrochen. Jetzt aber springt der Erste schon wieder auf ihn, Glance rollt sich herum und versenkt sein Schwert in der weichen Bauchhöhle des Warg. Er befreit sich von dem auf ihm liegenden, schwer verwundeten Warg und tötet ihn mit einem gezielten Stoß ins Herz. Der letzte Warg verzieht sich jaulend mit eingezogenem Schwanz – und Zahnschmerzen. Tief durchatmend hebt Glance seine Ausrüstung wieder auf, legt sie an und macht sich weiter auf seinen Weg, den Rittern nach.

Die ganze Nacht, in Gedanken versunken wandert Stone hinter Gruppe her. Der Priester scheint ihn nicht mehr zu beachten. Seinem Schwur entsprechend denkt Stone aber noch nicht einmal an Flucht. Plötzlich fährt er aus seinen Gedanken hoch. Ein Zauber, legt sich auf ihn. Er erkennt rasch um was für einen Zauber es sich handelt als sein Magen aufhört zu knurren. Auch seine Müdigkeit ist wie weggeblasen. Aber das hatte ihm sowieso noch nichts ausgemacht. Seine Ausbildung war hart und körperlich anstrengend gewesen. Er hatte mit sieben Jahren die Prüfungen zur Aufnahme bestanden. Und obwohl schon seit Urzeiten, wie es ihm schien, Frieden herrschte, wurden die jungen Novizen



## On The Road Again

noch immer genauso hart gefordert wie der Aller Erste. Mit dreizehn hatte er einen ganzen Winter außerhalb der Stadtmauern verbringen müssen.

Dazu hatte er nur eine Axt, Fallen, nicht sehr warme Kleidung, und Nahrung für die ersten drei Tage bekommen. Im achten Mond musste er die Tore der Stadt verlassen und erst im fünften des nächsten Jahres wieder betreten. Wer nicht wiederkam, wurde nicht gesucht, er galt als unwürdig. Stone bemerkt erst jetzt das vielleicht auch viele gestorben waren. Der Dienst bei den Hütern galt als Ehre und von den vielen, die sich bewarben, traten nur wenige den Hütern bei.

Frisch gestärkt, rutscht Stone nicht mehr in die trübselige Stimmung ab, die ihn die ganze Nacht umklammert hielt. Er untersucht, mehr aus Gewohnheit und Langeweile, die Ritter.

Als er die Packpferde untersucht, stellt er fest das seine Ausrüstung dabei ist. Die Zelthülle hatte er selbst angefertigt. Sie haben das Gelände abgesucht um alle Spuren zu verwischen, denkt sich Stone. Und weil das Vergraben von so viel Ausrüstung Zeit kostet und selbst Spuren hinterlässt haben Sie alles mitgenommen.

Der Winter in der Wildnis hatte seine Sinne geschärft und so war er sich, wie schon in den Hügeln, bewusst das sie seit geraumer Zeit beobachtet wurden. Auch bei einem Ritter hatte er Aufmerksamkeit bemerkt. Er weis, wenn er schweigt, verstößt er gegen seinen Schwur Nichts gegen uns unternehmen werdet weder offen noch geheim.

Er beschleunigt seine Schritte und kommt als erstes an dem Magier vorbei, der scheint arg geschwächt zu sein. Ohne Mitleid geht Stone weiter, schließlich ist der Mann ein Mörder. Als er den Priester erreicht, dreht dieser sich erstaunt um. Nun, was wollt Ihr fragt er neugierig, was der Krieger wohl will. Stone ist sich bewusst das es seinen Mitgefangenen, wie verrät vorkommen muss, aber er hatte seinen Schwur nur abgelegt, um wenigstens einer helfen zu können. Wir werden beobachtet, mindestens zwei, aus verschiedenen Richtungen. Sie verstehen es im Schatten zu bleiben, man kann Sie nicht sehen. Fragt eure Ritter, auch sie haben es bemerkt Stone weis das richtige getan zu haben. Aber trotzdem bemerkt er wie Schamesröte über sein Gesicht zieht, und starrt zu Boden. Der Priester schaut ihn mit einer seltsamen Mischung aus Verachtung und Verständnis an. Ich bin überrascht, Ihr haltet euch tatsächlich an den genauen Wortlaut eures Schwures. Und nehmt euren Kameraden alle Hoffnung. Ohne weitere Worte wendet sich der Priester ab.

Wieder hat Stone das Gefühl alles falsch gemacht zu haben. Und doch hat er sich an seine Ehre gehalten. Er hatte zugesagt sich an die Regeln zu halten, und das tat er, so wie es ihm ein Leben lang beigebracht wurde. Aber trotzdem schien es ihm als hätte der Priester etwas anderes erwartet. Erst beleidigte er seinen Schwur, und dann verachtete er ihn, weil er sich an den Schwur hielt. Stone wusste nicht mehr weiter.

Von den anderen Gefangenen konnte er jetzt wohl kein Verständnis mehr erwarten.

Der Prälat stand immer noch am Fenster, es gab kein Anzeichen ob er sich bewegt hatte oder nicht. Erst als die große Tür sich bewegte, kam Leben in ihn. Ferrwar trat ein, ruhig, und würdevoll wie immer.

Seid begrüßt, mein lieber. Kommt nur herein, wir haben viel zu besprechen.

Ferrwar war erstaunt, eigentlich war dies die ganz normale Audienz, die jeden Tag stattfand. Was habe ich nicht mitbekommen? Fragte er sich in Gedanken.

Aber Anthrer lies ihm keine Zeit seine Gedanken zu ordnen, kommt zu mir, schaut euch die Stadt an. Die ich mithilfe eures Rates regiere. Mit einem Wink bedeutete er einem Diener das vorbereitete Mahl zu servieren.

Für Ferrwar war es nichts Ungewöhnliches, das der Regent den Blick aus dem Fenster genoss. Und so schließt er sich dem Prälaten an. Da Anthrer noch nicht zu sprechen bereit ist, schweigt er aus Höflichkeit ebenfalls.

Dann als alles gerichtet ist, unterbrach der Prälat das Schweigen kommt, setzt euch doch, leistet mir Gesellschaft, und auch das war, zwar nicht alltäglich, immer noch nichts ungewöhnliches.

Wie immer bei solchen Anlässen tat sich der Prälat als erster auf, gegen jede Gastfreundschaft musste er immer seine Macht zeigen. Aber Ferrwar sind solche Spielchen egal. Soll er doch ruhig meinen

## On The Road Again

Vorkoster spielen dachte Ferrwar des Öfteren amüsiert.

Dann, plötzlich und unvermittelt wie geht es eigentlich eurem Ziehsohn. Es ist mir zu Ohren gekommen das Stone heute nicht beim Appell anwesend war. Niemand hat ihn entschuldigt, das ist sehr ungewöhnlich für eure so pflichtbewussten Sohn.

Auch Ferrwar nimmt sich jetzt zu Essen und antwortet beiläufig ich habe Stone mit einer Besorgung beauftragt, und vergaß es bei seinem Hauptmann zu melden. Nichts wichtiges, aber seid für eure Sorge bedankt. Nach dieser Antwort wendet sich Ferrwar dem Essen zu als wäre alles in bester Ordnung.

Anthrer nickt bedächtig, und schluckt den Bissen, den er gerade noch kaute ja dann ist es gut. Ich werde den Hauptmann verständigen. Wann kommt Stone denn wieder?

Jetzt ist Ferrwar überrascht, bleibt aber ruhig. Dieses Interesse ist auf keinen Fall normal. Um das Ganze abzuschließen ohne sich Festnageln zu lassen sagt er ich habe Stone auf eine Erkundung in die Brecher geschickt. Es geht um eine alte Überlieferung, die Stone überprüfen soll. Da er nicht weiß ob Stone am Tor noch mit jemandem geredet hat, und da er Stone ja gesagt hatte das alles ein offizieller Auftrag des Prälaten ist und ihn nicht zum Schweigen veranlassen konnte, will sich Ferrwar weitestgehend an die Wahrheit halten.

Der Prälat reibt sich den Nacken, vermutlich die Stechfliegen, denkt sich Ferrwar. ihn selbst hatte gerade vor ein paar Minuten eine gestochen. Aber da er sich vor seinem Herrscher nicht kratzen wollte, musste Ferrwar das Jucken ertragen, das auch langsam nachließ.

Es wird langsam besser nicht wahr? erkundigt sich Anthrer. Ferrwar der nicht daran glaubt das der Prälat Gedanken lesen kann, ist reichlich verwirrt. Was, meint Ihr? setzt er an, aber Ferrwar bekommt die Worte nicht heraus. Der Prälat der genau weiß was Ferrwar sagen wollte antwortet trotzdem Na, das jucken im Nacken. Ihr habt euch nicht gekratzt deshalb habe ich euch gezeigt das das schon in Ordnung ist. Obwohl mich ja nichts gestochen hat.

Ferrwar versteht nichts, vollkommen erstaunt sieht er Anthrer an und sackt in sich zusammen.

Schnell gibt Anthrer seinem Handlanger ein Zeichen, der auch sofort aus seinem Geheimversteck in der Wand herauskommt. In der Hand noch immer das kleine Blasrohr.

Los, bewegt euch wir haben nicht viel Zeit herrscht der Prälat seinen Komplizen an. Ohne zu zögern holen Sie einen stabilen Stuhl und fesseln Ferrwar so daran das er sich nicht mehr rühren kann. Um zu verhindern das Ferrwar sich irgendwelcher Zauber bedient, bricht Anthrer selbst ihm alle Finger und bindet sie zusätzlich an die Lehnen.

Dralfens, sein Gehilfe steckt Ferrwars Kopf in eine spezielle Vorrichtung. Sie erlaubt zu sprechen, kann aber mithilfe eines Hebels den Mund vollständig mit einem Knebel verschließen. Auch die Augen werden verbunden.

So, jetzt können wir warten, bis er sich wieder rührt ohne jede Hast wendet sich Anthrer wieder seinem Mahl zu und ist weiter.

Nach einiger Zeit bewegt sich Ferrwar, vor Schmerzen stöhnend. Automatisch will er einen Heilzauber auf sich sprechen und schreit qualvoll auf, als er seine Finger bewegen will. Das heißt, er hätte aufgeschrien, wenn Dralfens nicht im selben Moment den Knebel tief in seinen Rachen gedrückt hätte.

Anthrer wartet ruhig ab, bis Ferrwar wieder aufnahmebereit ist, Ferrwar, ihr habt Stone weggeschickt um das alte Übel aufzuhalten, von dem ihr mir berichtet habt. Das kann ich nicht zulassen, ich habe meine eigenen Pläne. Pläne die mir helfen meine Macht wieder zu erlangen. Meine wirkliche Macht, nicht dieses armselige Amt.

Ich will jetzt genau von euch wissen wo Ihr Stone hingeschickt habt, wo ist der alte Tempel? Sagt es und ich lasse euch leben.

Ferrwar, der genau weiß das Anthrer ihn nicht am Leben lassen kann, schließlich war er ein Magier und Anthrer nicht, schweigt. Im Inneren verflucht er sich für seine Sorglosigkeit. Er weiß das Anthrer ein Mann ohne Gewissen ist, aber er hatte nie gespürt das Anthrers Interesse an der Magie mehr war als reine Neugier eines Unbegabten. Im Glauben das es auch den Interessen der Stadt und des Prälaten entsprach, dem Übel entgegenzuwirken, hatte er sich schon vor geraumer Zeit an den Prälaten gewandt. Was war geschehen, das der Prälat jetzt so reagierte.

Auf ein Zeichen schlägt Dralfens zu, redet, oder Ihr werdet das Ritual der Blutweihe an eurem eigenem Laib erleben.

## On The Road Again

Trotzig schweigt Ferrwar, er kann nicht sehen das Anthrer urplötzlich ein Schwert in Händen hält, spürt aber den Schmerz, als die Klinge in seinen Arm fährt. Die Blutweihe, hat angefangen.

Ein widerliches Ritual in dessen Verlauf ein Mensch möglichst lange mit dem Schwert geschlagen wird ohne zu Sterben. Jeder Hüter, der in die höheren Ränge aufsteigen will, muss es durchführen. Aber es ist auch ein Geheimnis, erst wenn es soweit ist werden die Hüter eingeweiht. Wer nicht zustimmt, verschwindet für immer. So werden auch die Letzten aussortiert die der Indoktrinierung widerstanden haben. Ein Opfer gibt es immer, es ist leicht einen unliebsamen Bürger eines Verbrechens anzuklagen. Nur wer die Blutweihe durchlaufen hat, ist ein wahrer Hüter.

Trotz der schmerzen schweigt Ferrwar, er kann nicht mehr machen. Aber so ganz unvorbereitet ist er nicht, in diesem Wissen liegt Trost, und Ferrwar ist glücklich das Stone zumindest nicht die Blutweihe erfährt. So lächelt Ferrwar, während sein Körper langsam stirbt.

Als alles vorbei ist, Anthrer hat noch lange nachdem Ferrwar tot war auf seine Leiche eingeschlagen, ist das lächeln endlich verschwunden. Weggeschnitten, von Anthrer.

Ein sehr blasser Dralfens fragt mein Gebieter, was soll ich jetzt unternehmen?

Der Prälat winkt ab, lasst hier Saubermachen, dann nehmt euch fünfzig der wahren Hüter. Geht in die Brecher, und sucht Stone. er muss sterben. er hat eine Karte, auf dieser ist ein Tempel eingezeichnet. Findet ihn, dann lasst ihn bewachen und kommt wieder zu mir.

Plötzlich umgibt ein Glühen die Reste von Ferrwar, eine Art Kugel, schimmernd vor goldenem Licht, bildet sich. Dralfens, ausgebildeter Magier versucht noch einen Spruch zu weben, der die Kugel aufhalten soll. Aber Ferrwars Magie ist zu stark, lässt sich nicht bannen. Mit ungeheurer Geschwindigkeit rast die Kugel auf das Fenster zu. Zertrümmert dieses und verschwindet.

Anthrer wirkt erschüttert, im Glauben doch noch von der Rache Ferrwars heimgesucht zu werden hatte er mit dem Leben abgeschlossen. Was war das?, Will er von Dralfens wissen.

Ich denke eine Art Nachricht, aber nichts Aktuelles. Ferrwar hat keinen Zauber gewirkt als er am Tisch saß. er war alt, vielleicht hat er mit seinem Tod gerechnet und wollte so noch eine letzte Botschaft senden. Vielleicht ein Abschied an seinen Sohn? Aber nichts von dem was heute geschah, da bin ich sicher Dralfens war jetzt noch blasser.

Auch der Prälat wirkte erschöpft, Gut, wir können ohnehin nichts daran ändern. Es spielt auch keine Rolle, tut was ich euch gesagt habe langsam ging der Prälat wieder Richtung Fenster.

Glance überlegt, dass es nicht so weitergehen kann. Dieses Hinterhergezuckele bringt ihn nicht weiter, und schon gar nicht in Richtung seines Zieles (obwohl er ja gar nicht genau weiß wo dieses ist). er muss einen Weg finden sich der Gruppe zu nähern, vielleicht sogar anzuschließen, ohne selbst als Gefangener zu enden.

Diese laufen jetzt schon die ganze Nacht, ohne Pause zu machen, ohne Zeichen von Erschöpfung zu zeigen, was entweder bedeutet, dass ihr Ziel nicht mehr weit ist, oder sie sind weit ausdauernder als er es bisher von Menschen kennt. er beschließt "den Stier bei den Hörnern zu packen", also die Sache von vorne anzugehen. In geschwindem Laufschrift schlägt er einen großen Bogen um den Tross der Ritter herum, bis er weit vor diesen wieder auf die Straße trifft. Die Sonne steht schon im Zenit als er die Stelle erreicht. er setzt sich auf einen Stein am Wegesrand, nimmt seinen Rucksack ab und schlägt seinen Umhang zurück. Da er sein Schwert mit dem Griff nach unten quer über den Rücken gespannt trägt, ist er von vorne betrachtet ohne offensichtliche Waffe. er nimmt eine lange geschwungene Pfeife aus seinem Rucksack, stopft sie mit einem würzig riechenden Kraut und entzündet die Pfeife indem er zwischen den ersten drei Fingern seiner Hand eine kleine Flamme entstehen lässt. Dann lehnt er sich zurück, bläst spielerisch ein paar Rauchringe, und wartet was auf ihn zukommen wird.

Rashida beobachtet die anderen Gefangenen. "Ach, denen geht es auch nicht besser", seufzt sie leise. Sie betrachtet die Elfe, die stolzen Schrittes neben ihr geht. Man merkt dem Waldwesen richtig an, wie unwohl es sich fühlt, inmitten von Menschen mitten auf einer Straße zu laufen. Da kommt Stone nach vorne gelaufen und berichtet dem Priester, was er entdeckt hat. Verfolger, potenzielle Retter oder weitere Kopffjäger?

Rashida schüttelt den Kopf. "Wie kann man nur so naiv sein! Ich würde zu gerne wissen, auf was für einen Handel sich der Hüter mit dem Priester eingelassen hat. Ich hoffe doch, es ist kein Kuhhandel

## On The Road Again

gewesen!"Die Gruppe marschiert weiter, die Sonne brennt mittlerweile heiß vom Himmel herunter. Der Kriegerin laufen Schweißtropfen den Nacken herunter, die Ritter, die direkt neben ihr reiten, rufen zweideutige Angebote zu ihr hinüber.

Rashida beißt die Zähne zusammen: "Keinen Fehler jetzt machen, sei schön still, du kannst sie bestimmt später dafür strafen ..."Am Anfang des Zuges werden die Ritter unruhig. Rashida kann sehen, wie die Vorhut immer wieder in eine Richtung deutet und heftig gestikuliert.

Doch die Streiterin kann nichts erkennen. Die Elfe scheint etwas wahrzunehmen, denn sie wird unruhig und versucht, näher an den Wald heranzukommen.

Der Magier schaut aufmerksam in die Richtung, in die die Reiter zeigen und ein leises Lächeln umspielt seine Lippen.

Nur Stone, der in Gedanken versunken ist, scheint von der ganzen Sache nichts mitzubekommen.Plötzlich bricht durch das Unterholz eine Gruppe Schweine, die wild quiekend auf die Gruppe zurasen. Dicht hinter ihnen sind 3 Warge zu sehen, die sich diesen Leckerbissen nicht entgehen lassen wollen.

Rashida fühlt unversehens die Anwesenheit ihres Gottes und in ihrem Kopf tönt laut die bekannte Stimme: "Meine kleine Kampfmaus! Ich habe mir gedacht, etwas Hilfe tut dir und Deinen Gefährten gut. Nutze die Chance weise."Dann sind die Schweine überall. Die Pferde scheuen, einige der Ritter stürzen zu Boden, die Warge hüpfen auf allen herum, greifen aber nur die Schweine an.

Der Priester ist gerade dabei, einen Zauberspruch zu wirken, als sein Pferd von 3 Schweinen auf der Flucht umgeworfen wird.Der Zauber, der die Gefangenen einengt, hat an Wirkung verloren, sie können die Richtung beeinflussen, in die sie gehen. Das ist auch gut so, sonst könnte niemand den wilden Ferkeln ausweichen.

In dem heillosen Chaos hat niemand bemerkt, dass sich die Elfe an den Waldrand verzogen hat. Sie schließt ihre Augen und versinkt in einen Zustand der höchsten Konzentration. Als sie ihre Augen wieder aufschlägt, leuchtet ihr Amulett auf. Das zarte, lilafarbene Licht weht leise zu den Gefangenen herüber. Verstohlen löst der Elfenzauber die Fesseln der Magie auf.Rashida merkt, dass sie nun wieder alles so bewegen kann, wie es sein soll, und ruft laut: "Kommt, lauft alle in den Wald!"Der Magier und Stone zögern keine Sekunde und verschwinden zwischen den Bäumen.

Die Elfe ist schon längst nicht mehr zu sehen.

Rashida rennt zum Waldrand hinüber und geht zwischen zwei Büschen in Deckung. Langsam robbt sie sich vor, um das Chaos zu betrachten.Die Schweine und die Warge halten die Ritter immer noch in Schach. Sobald sich einer aufgerappelt hat, schwenken die Schweine herum und reißen ihn wieder von den Füßen. Die Pferde haben sich in Sicherheit gebracht.Die Kriegerin beißt sich vor Lachen in die Unterlippe, um nicht laut loszuprusten. "Das ist typisch Undar! Wildgewordene Schweine! Aber was hat er mit Gefährten gemeint?"Bevor Rashida ins Grübeln kommen kann, erschrickt sie tierisch. Der Magier liegt neben ihr und grinst sie schief an.

Dann späht er aufmerksam durch die Büsche. Rashida folgt seinem Beispiel und ihr Blick wird sofort in Beschlag genommen.

Ein schlanker Elf, den Rashida bisher noch nicht gesehen hat, nähert sich den Rittern und fragt sie etwas.

Als der Zug der Ritter sich nähert, erhebt sich Glance von seinem Felsen und bleibt gut sichtbar stehen. Dies ist die erste Gelegenheit den Tross aus der Nähe zu betrachten. Ein Ritter reitet vorne, gefolgt von dem Priester. Sodann folgen zwei, die den Magier in ihrer Mitte bewachen, von denen einer ein Packpferd mit einem Haufen Waffen und Ausrüstung hinter sich her führt. Darauf folgen zwei Frauen, eine menschliche Kriegerin und eine reinblütige Elfin, ihnen wiederum folgt ein Ritter, der ein überzähliges Reitpferd führt. Dahinter stapft ein menschlicher Krieger trotzig hinterher. Die restlichen 4 Ritter reiten als Flankensicherung, je zwei rechts und links.In dem Moment als sich die vorderen Ritter und der Priester auf ihn konzentrieren bricht ein gewaltiges Tohuwabohu aus – eine Horde Schweine, gejagt von drei hungrigen Wargen, hetzt mitten in den Tross.

Alle wenden sich der neuen Gefahr zu, und ein fürchterliches Durcheinander aus Schweinen, Wargen, und scheuenden Pferden entsteht. Glance sieht die Elfin als erste im Wald untertauchen, auch die

## On The Road Again

Kriegerin verschwindet zwischen den Bäumen, dicht gefolgt von dem Magier, der sich seinen Bewachern entzogen hat, kaum dass deren Aufmerksamkeit abgelenkt war. Der Krieger am Ende des Zuges entschwindet in den Felsen. Das Packpferd mit der Ausrüstung wird von einem Warg in den Wald gehetzt – aus dem Augenwinkel bemerkt Glance ein stabförmiges Leuchten auf dem Packen. Nach der ersten Verwirrung haben die kampferprobten Ritter schnell mit den Schweinen und den zwei verbliebenen Wargen aufgeräumt und wollen spontan den Entflohenen nachsetzen, aber der Priester gebietet ihnen Einhalt. "Ihr werdet sie im dichten Wald niemals aufspüren", sagt er dem Anführer der Ritter. "Aber sie sind unbewaffnet!" antwortet dieser. "Schon, aber wir haben ihre Waffen auch nicht mehr, und zumindest einige von ihnen sind magiebegabt". Nach diesen Worten wendet sich der Priester Glance zu, der immer noch am selben Platz steht, seine Pfeife in der linken Hand – ein Bild der Unschuld und der Harmlosigkeit. "Bist du für all dies verantwortlich, das unseren Gefangenen die Flucht ermöglichte?", fragt er. "Aber nein", antwortet Glance und blickt ihm offen ins Gesicht, "Ich bin genauso überrascht wie ihr! Ich habe niemand aus eurer Gesellschaft je getroffen oder gesprochen, soweit ich sehen konnte." "Wer bist du, junger Mann, und was führt dich in diese Gegend?", fragt der Priester weiter. Bei den Worten "junger Mann" umspielt ein kurzes Lächeln Glance's Mundwinkel. "Ich bin Glance A'Lot, Sohn von Parn, des heiligen Ritters von Lodoss und der Hochelfe Deedo Deedlit", entgegnet Glance mit Stolz, "und ich bin hier auf der Suche nach den Wurzeln des alten Volkes. Wer aber seid ihr?" "Wir sind Gesandte des Herzogs von Lorchem, die einen Verbrecher jagen. Mehr braucht ihr nicht zu wissen", sagt der Priester nun etwas höflicher. er blickt sich um und zuckt resignierend mit den Schultern "Wir müssen den Hohepriester schnellstens von der neuen Lage informieren!", sagt er zu den Rittern. Ohne ein weiteres Wort an Glance formiert sich der Tross neu, und, nun unbehindert von den laufenden Gefangenen, ziehen sie in schnellem Trab ab. Kurz bevor sie außer Sicht sind wendet sich der Priester um und sieht wie Glance sich aus einem der Schweinekadaver ein paar ordentliche Stücke Fleisch schneidet.

\*Irgendetwas passiert gleich.\* Big Claw bewegt sich näher an den Waldrand  
Plötzlich ist die Hölle los, Schweine, gefolgt von 3 großen Warge rennen aus dem Unterholz direkt in die Gruppe und richten ein Chaos an. Die Elfin ist bis zum Waldrand gekommen. \*Das ist unser aller Gelegenheit zu fliehen.\* Sie schließt die Augen und ruft ihre Göttin des Lichts 'Valglin' an. Die Göttin antwortet ihr, indem das Amulett, das Big Claw trägt, zu leuchten anfängt und ein sanftes Licht zu den anderen Gefangenen schickt und sie befreit. Big Claw wartet nicht mehr ab was passiert und rennt schnell in den dichten Wald. Sie spürt aber noch die Anwesenheit des Elfenwesens, diesmal näher, als beim ersten Mal. Sie rennt, bis sie sicher ist, dass ihr niemand folgt. Dann nimmt sie ihren Rucksack von den Schultern. er ist aus einem speziellem Stoff gewebt, sodass, außer Elfen, ihn niemand sehen kann.

In dem Rucksack ist ihr Proviant, ein Kurzschwert und andere Dinge, die von Nutzen sein können.  
\*Erst Mal etwas essen und trinken. Dann überlegen, wie es weitergehen soll.\* Langsam wird es Abend und die Elfin sucht sich einen Schlafplatz.  
\*Was wohl aus den anderen geworden ist?\*

Stone ist so verwirrt das er losläuft bevor es nachdenkt, dann ist es zu spät er hat seinen Schwur gebrochen.

In dem Bewusstsein das er nicht einfach zurück kann um dem Priester alles zu erklären, findet er sich mit dem neuerlichem Ehrverlust ab.

Aber das Packpferd, mit der Ausrüstung, der Karte, er muss es haben.

Obwohl er sich bewusst ist das er ohne Waffen gegen den Warg keine Chance hat nimmt Stone die Verfolgung auf. Da er natürlich auch nicht so schnell rennen kann, kommt Stone zu spät. Der Warg hat das Pferd geschlagen und frisst sich den Bauch voll. Der Packgurt der Ausrüstung ist zerrissen, alles liegt verstreut auf dem Waldboden. Stone klettert auf einen Baum, in der Hoffnung das der satte Warg abziehen wird. Die Zeit zieht sich dahin, Stone weis das er Schwierigkeiten haben wird die anderen zu finden. "Die anderen", denkt Stone, "die werden mich bestimmt fortjagen. Na ja ist wohl egal, ich habe die suche alleine angefangen und werde Sie wohl auch alleine beenden können" Endlich, endlich ist der Warg gesättigt, und tritt davon ohne die Witterung von Stone aufzunehmen.

## On The Road Again

Stone wartet noch ein Weilchen und klettert von seinem Baum herab. Schnell sammelt er die Ausrüstung auf, alle seine Sachen sind dabei. Etliche Sachen könnten dem Stil nach Rashida gehören und ein seltsamer Stab ist dabei. Da er unmöglich alles mitnehmen kann nimmt er nur die Waffen und den Stab. Seine Schlafausrüstung und die von Rashida. Die Rationen muss er schweren Herzens zurücklassen. Von der Elfin findet Stone nichts, "Seltsam, hatte die Elfin gar keine Ausrüstung dabei?" Aber, vermutlich waren die Sachen auf einem anderen Pferd, er kann ohnehin nichts ändern. Schwer bepackt, aber immerhin wieder mit voller Rüstung und bewaffnet macht Stone sich daran auf seinen eigenen Spuren den Rückweg anzutreten.

Bodasen ist nach den Ereignissen völlig verwirrt. Wer könnte auch diese Ablenkung inszeniert haben. Der fremde Halbelf scheint es nicht gewesen zu sein. Bodasen blickt noch einmal zu den Rittern, die offenbar abzuziehen scheinen.

Big Claw kann nicht einschlafen. Sie fragt sich immer noch was aus den anderen geworden ist. Besonders der Magier interessiert sie.

Sie denkt: \*Ist er wirklich so ein grausamer Mörder?\*

Also macht sie sich auf den Weg zurück.

Und tatsächlich, der Magier ist noch da. Sehr erschöpft und kraftlos. Aber die Ritter haben ihn nicht mitgenommen.

\*Haben sie ihn übersehen?\*

Die Elfin beginnt einen Heilzauber auf den Magier anzuwenden. er wirkt.

"Wieso haben euch die Ritter nicht mitgenommen? Konnten sie euch nicht sehen?"

Das Ganze ist sehr seltsam.

Aber sie traut dem Magier nicht, nachdem was sie erfahren hat.

Sie richtet ihn auf und nimmt ihn mit in den dichten Wald.

Dort angekommen, richtet sie, auf den doch noch etwas schwachen Magier, einen Zauber, der ihn in einen Tiefschlaf versetzt. Ihre Eltern haben in der Ausbildung ganze Arbeit geleistet. Und die Götter sind Big Claw auch wohlgesonnen. Sie weben, nach einem Gebet, einen Tarnteppich um sie und den Magier.

Nun kann sie endlich in Ruhe schlafen.

Glance hat sich reichlich von dem herumliegenden Schweinefleisch eingedeckt. Nun macht er am Wegesrand Feuer, würzt die Fleischstücke mit Kräutern aus seinem Rucksack und brät sie am Spieß. Während er am Feuer hockt und zusieht, wie das Fleisch gart, denkt er nach. er weiß immer noch nicht, wer die Gefangenen waren. Mindestens einer hat einen Gegenstand, wahrscheinlich ein Kampf-/Zauberstab, bei sich, der mit seinem Ring in Verbindung steht. Das würde am ehesten für den Magier sprechen. er blickt auf seinen Ring, aber das Leuchten hat aufgehört – wahrscheinlich ist die Entfernung zu groß. er konzentriert seine Elfensinne – die Elfin ist offensichtlich noch irgendwo in der Nähe. Von den Menschen kann er nichts spüren, aber das ist nicht ungewöhnlich, die Aura von Menschen ist viel schwächer, außer die von Magiebegabten während sie Zauber wirken. Und dann ist da noch der Priester und seine Ritter. Sie waren ziemlich schnell weg, aber er ist sich nicht sicher, ob sie wirklich alle zu ihrem Hohepriester rennen – schließlich haben sie ihre Mission noch nicht erfüllt. er möchte gern mit den Entflohenen reden und mehr von ihnen erfahren. Plötzlich lächelt er. Vielleicht hilft eine menschliche Schwäche! er prüft die Windrichtung, und findet, dass sie nicht optimal ist – er formt wieder die Hände als Rohr und wendet sich dem Waldrand zu. "Silph, trage die Dufte meines Feuers!" Und er pustet, diesmal kräftiger als das letzte Mal, über das Feuer in Richtung Waldrand. Und ein würziger Duft gebratenen Fleisches breitet sich langsam in diese Richtung aus.

Stone wandert durch den Wald, zu seinem Leidwesen hat er seine eigene Spur verloren. Und bei dem Tempo das der Warg Stone und dem Pferd aufgezwungen hatte war er auch nicht dazu gekommen sich Wegpunkte zu merken.

Vollbepackt und ohne Nahrung ist er mittlerweile ziemlich erschöpft, aber er weis wie wichtig es ist in der Wildnis Waffen zu haben. Deshalb kann er die Sachen der anderen nicht liegen lassen.

"Langsam habe ich so großen Hunger, dass ich mir schon einbilde Schweinebraten zu riechen", denkt

## On The Road Again

sich Stone. Und dann wird der Geruch auf einmal so stark das Stone weis das er sich nicht geirrt hat. Ohne Recht darüber nachzudenken folgt Stone dem Geruch, und sieht zwischen den Bäumen plötzlich Feuerschein. Vorsichtig und geduckt bewegt er sich in gerader Linie auf den Waldrand zu, er weis das man parallel zu Waldrand verlaufende Bewegungen stärker sehen kann.

Jetzt kann er das Feuer genau sehen, und das leckere Fleisch. Nur den Koch sieht er nicht, doch da bewegt sich etwas. Stone konzentriert sich auf die Bewegung, da ein Elf. Der fremde Elf trägt seltsame Kleidung die ihn fast mit dem Hintergrund verschmelzen lässt.

Aber der flackernde Feuerschein und die eigene Bewegung sind wohl zu viel den Zauber der auf der Kleidung liegt.

"Das muss der eine Verfolger gewesen sein den ich spürte", denkt sich Stone.

Nachdem er die menge gebratenen Fleisches abgeschätzt hat und bemerkt das der Rauch gegen die Windrichtung auf den Wald zuwabert, weis er das der Fremde Besuch anlocken will. "Vielleicht die andere Elfe", denkt Stone sich, "aber vielleicht nimmt er ja auch mit mir Vorlieb."

Stone erhebt sich und tritt aus den Schatten der Bäume.

"Ich grüße euch, mein Name ist Stone, Ferrwars Sohn. Habt ihr keine Angst das die Warge auf euer kleines Mahl aufmerksam werden" unsicher wie er weiter handeln soll, beschließt Stone die Initiative dem fremden zu überlassen.

Rashida sieht die Ritter und den Priester abziehen. Ein kurzer Gedanke zuckt durch ihren Kopf: "Wir sehen uns wieder! Seid vorbereitet!"

Sie schüttelt ihren Kopf, wohl wissend, die Botschaft des Priesters nicht vergessen zu können.

"Holzauge sei wachsam, vielleicht treffen wir uns schneller als erwartet wieder!"

Dann fordert der anstrengende Marsch seinen Tribut, die Kriegerin schläft ein, auf ihren Gott vertrauend, dass ihr kein Leid geschieht.

Nach einem kurzen, aber erholsamen Schlaf, wird die Kriegerin wach. "Hunger! Ich will was essen!

Nur wie? Ich habe mein Schwert nicht mehr! Mal sehen, was ich so alles finde. Maus ist zwar nicht das leckerste, aber es stillt auch den Hunger. Und dafür brauche ich kein Schwert. Aber was riecht denn hier so lecker?", schnuppert Rashida. Sie nimmt einen tiefen Atemzug und riecht gebratenes Fleisch, erlesene Kräuter und spezielles Feuerholz. "Hmmm, solche Kräuter habe ich bisher nur in der Elfensiedlung bei Undars Tempel gerochen. Na, Mal sehen, wer so auf sich aufmerksam macht, nicht, dass ich in eine Falle laufe!" Langsam folgt Rashida der Duftspur. Bevor sie aus dem Schutz des Waldes tritt, sieht sie Stone, der sich bereits dem hell scheinenden Feuer nähert. Da, eine Bewegung neben dem Feuer. Stone nähert sich ganz unbedarft und bleibt dann abwartend stehen.

Rashida wartet eine Weile und tritt dann aus dem Dickicht heraus.

"Seid gegrüßt Stone!", lächelt sie freundlich in Richtung des Hüters.

Dann wendet sie sich der Person am Feuer zu: "Mae govannen! Anor feanol a sidh nireb!", sie verneigt sich vor dem Elfen, der sie nun interessiert betrachtet. "Ich bin Rashida, die heilige Kriegerin des Undar und Freundin der Elfen. Darf man sich setzen und an Eurer Mahlzeit teilhaben?"

Stone fährt überrascht herum, die Kriegerin.

"Ich muss müder sein als ich dachte, wieso habe ich Sie nicht bemerkt?" Stone zuckt innerlich mit den Schultern, vielleicht war es ja auch der leckere Geruch der ihn so stark in beschlag genommen hat.

Da Stone nicht Recht weis was er sagen soll, nimmt er nur die Sachen die er eingesammelt hat vom Rücken und sagt zu Rashida Auch ich grüße euch, ich habe ein paar Sachen gefunden. Ich denke die Waffen gehören euch, nehmt was Euch gehört Rashida. Ich denke der Rest gehört diesem Verbrecher. Da ja schon sein letztes Abendmahl von Rashida und dem anschließenden Kampf gestört war, knurrt sein Magen deutlich.

Aber noch ist er nicht eingeladen.

Die erste Charge Fleisch ist schon gar, die zweite gerade auf dem Spieß, als Glance bemerkt, dass sich ihm jemand nähert. Der Mensch bewegt sich geschickt im Wald, er hat offensichtlich Übung. Glance wirft seinen Umhang zurück, den er vorsichtshalber umgelegt hatte um vor Attacken aus dem

## On The Road Again

Hinterhalt geschützt zu sein. Es ist der menschliche Krieger, der als erster aus dem Wald tritt, und spricht: "Ich grüße Euch, mein Name ist Stone, Ferrwars Sohn. Habt Ihr keine Angst, dass die Warge auf euer kleines Mahl aufmerksam werden?" "Seid begrüßt, Stone", antwortet Glance, "Die Warge scheuen das Feuer, und außerdem liegt noch genug Fleisch herum, an das sie ohne Mühe kommen können – es besteht also kein Anlass zur Sorge". In diesem Moment tritt die menschliche Kriegerin neben Stone, begrüßt diesen freundlich, und wendet sich an Glance mit den Worten "Mae govannen! Anor feanol a sidh nireb! Ich bin Rashida, die heilige Kriegerin des Undar und Freundin der Elfen. Darf man sich setzen und an Eurer Mahlzeit teilhaben?" Auch ich grüße euch, ich habe ein paar Sachen gefunden. Ich denke die Waffen gehören euch, nehmt was Euch gehört Rashida. Ich denke der Rest gehört diesem Verbrecher. sagt Stone zu der Kriegerin. "Auta i lóme, utúlié'n aure – die Nacht vergeht, der Tag ist gekommen", antwortet Glance der Kriegerin in der gemeinsamen Sprache der Elfen. "Ich bin Glance A'Lot, Sohn des Parn, heiliger Ritter von Lodoss," wendet er sich nunmehr an beide, "Seid willkommen an meinem Feuer und teilt mit mir das Fleisch, das eine göttliche Fügung uns beschert hat." Sie hocken sich um das Feuer, und beginnen zu essen. Glance verteilt noch etwas von seinem Brotkuchen als Beilage. Außerdem holt er noch einen aus Holz geschnitzten, mit Mithrilsilbereinlagen fein verzierten Becher aus seinem Rucksack, spricht wieder seinen Wasserzauber um den Becher zu füllen, und lässt diesen dann kreisen, damit jeder seinen Durst stillen kann.

Dann betrachtet Glance die Waffen, die Rashida nicht als ihre eigenen identifiziert und an sich genommen hat. Ein (nun wieder leicht leuchtender) Stab aus feinstem Mithrilsilber, leicht und sehr fest, sowie ein elfischer Bogen und Köcher. er legt erst Mal beides wieder ab. "Ich bin auf der Suche nach einem Tempel des alten Volkes, der in den Brechern liegen soll. Wisst Ihr vielleicht, wo man diesen Tempel finden kann? Die alte Karte, die ich habe, gibt darüber leider keine Auskunft," fragt er die beiden.

Dankbar nimmt Stone die Einladung an, und haut tüchtig rein.

Nachdem er auch getrunken hat, hört er sich ruhig die Erklärung des Elfen an.

Ohne große Worte holt Stone die Karte aus seiner Rolle, und breitet sie aus. Ganz langsam zieht er sein Schwert, und richtet es mit Hilfe der magischen Symbole nach Norden aus. Anschließend richtet Stone auch die Karte aus.

Hier liegt der Tempel, auf den überraschten Blick des Elfen antwortet er auch ich suche diesen Tempel, wir sind jetzt ungefähr hier und legt einen Stein ein gutes Stück neben die Karte.

Ernst schaut er Glance an, mir wurde beigebracht keinen Nichtmenschen zu vertrauen, aber ich will eure Gastfreundschaft erwidern. Seid gewarnt, in diesem Tempel lauert etwas, niemand von uns sollte allein dorthin gehen. Mein Vater sagte mir das dort das Wissen über ein uraltes Übel ruht. Wie mir scheint haben schon viele davon erfahren, vielleicht werden wir nicht die ersten sein die den Tempel finden.

Die blicke von Rashida auf sich spürend wird im sein verhalten während ihrer Gefangenschaft bewusst, Ich denke ich bin euch eine Erklärung schuldig, beschämt erklärt er was er getan hatte und warum er die Anwesenheit der Fremden verraten musste.

Auch dem Elfen gegenüber fühlt er sich schuldig, da er ihn in große Gefahr hätte bringen können.

Aber, da war noch jemand, genauso gut versteckt wie Ihr Glance, ich konnte seine Anwesenheit nur spüren.

Big Claw erwacht von einem intensiven Geruch nach gebratenem Fleisch und ihr wird klar, dass ihre bescheiden Mahlzeit nicht den ganzen Hunger gestillt hat.

Sie sieht zu dem Magier hinüber und stellt fest, dass der noch tief schläft.

\*Etwas zu essen wäre nicht schlecht. Nur, wer brät das Fleisch? Eigentlich können es der Priester und die Ritter nicht sein. Vielleicht die anderen Gefangenen?\*

Es hilft alles Nachdenken nichts, ihr Hunger ist zu groß.

Sie schleicht langsam, ihrer Nase nach, durch den Wald, sieht ein Feuer und den Krieger und die Kriegerin. Aber da ist noch jemand, ein Elfe! Sie hatte sich also nicht getäuscht.



## On The Road Again

Big Claw tritt aus ganz aus dem Wald heraus.

"Ich grüße euch. Ich bin Big Claw, Tochter von Sheere und Turock, aus dem Hause von Mogador", sagt sie in der Menschensprache.

Glance hört sich Stones Erzählung wortlos an. Als er geendet hat, sagt er "Ihr könnt nicht für eure Erziehung, aber lasst euch gesagt sein, das Böse und das Gute ist in allen Rassen, allerdings ist die menschliche besonders anfällig für das Böse. Ihr solltet euch hüten zu verallgemeinern, Ehre ist bei allen Rassen bekannt, und doch ist der Ehrbegriff nicht bei allen gleich." er runzelt die Stirn, und grübelt "Noch ein Beobachter? er muss entweder sehr weit entfernt gewesen sein, oder aber Untod – meine Wahrnehmung der Untoten ist nicht so gut wie die der reinblütigen Elfen, und auch nicht so gut wie die der Menschen". Sodann holt er aus seinem Rucksack eine eng gewickelte Schriftrolle. Sie ist auf einer Seite mit elfischen Schriftzeichen eng beschrieben, die andere Seite trägt eine Zeichnung. er legt sie mit der Kartenzeichnung nach oben neben Stones Karte und legt Stones Stein auf ihren derzeitigen Standort – die Karten ergänzen sich. "Es steht geschrieben, dass das Übel im Tempel erwachen wird, aber wann und warum ist nicht klar", sagt er zu den beiden anderen. "Auf Lodoss herrscht Frieden, seit mein Vater mit seinen Gefährten den Krieg gewinnen half. Aber die Weisen verspürten eine Wiedergeburt des Bösen; es scheint noch zu schlafen, seine Kräfte zu sammeln. Diese Schriftrolle besagt, dass das Blut des heiligen Ritters von Lodoss einer der Schlüssel zu seiner Vernichtung sei. So wurde ich, sein einziges Kind, ausgeschickt um meiner Bestimmung zu folgen." In diesem Moment tritt die Elfe in ihren Kreis. "Ich grüße euch. Ich bin Big Claw, Tochter von Sheere und Turock, aus dem Hause von Mogador", sagt sie in der Menschensprache. Glance springt auf, neigt seinen Kopf und macht eine elfische Geste der Begrüßung, antwortet aber, aus Rücksicht auf die anderen, ebenfalls in der Sprache der Menschen, jedoch höflich, wie es sich unter Elfen geziemt: "Seid begrüßt ältere Schwester. Seid willkommen an meinem Lager, und stärkt euch nach Belieben." er wendet sich auch an die anderen, und fragt "Keiner von euch hat den Magier erwähnt, was ist seine Rolle in diesem Geschehen, und weiß einer von euch, was mit ihm geschah?"

Stone will ansetzen und seine Meinung über der Verbrecher, der Sie alle erst in diese Lage gebracht hatte, kundzutun als auf einmal eine goldene Kugel heranrast.

Im Glauben das der Priester sie alle gefunden hat, springt die Gruppe auseinander um Abwehrstellung zu beziehen. Aber nichts geschieht, die Kugel bleibt vor Stone in der Luft schweben, und eine Stimme ertönt Stone, mein Sohn.

Stone erkennt sofort die Stimme seines Ziehvaters wieder und sagt Vater, wie habt ihr mich gefunden? aber die Stimme fährt ohne auf seine frage zu antworten fort und Stone erinnert sich an den Nachrichtenzauber von dem Ferrwar ihm erzählte.

Stone wenn du diese Worte hörst werde ich tot sein, Stone der Aschfahl wird verliert alle Kraft und sackt auf die Knie.

Wisse das ich alles was ich tat für dich getan habe. Ich habe dich ohne die Erlaubnis des Prälaten fortgeschickt, und du wirst nie wieder zurückkehren können. Ich weis das es nicht leicht für dich sein wird, aber vertraue mir. Die suche auf die ich dich schickte ist zu wichtig, du darfst nicht umkehren, finde den Tempel dort ist der Schlüssel. du musst dir Verbündete suchen, alleine hast du keine Chance. Stone vergib mir, was ich getan habe. Mit diesen Worten zerfasert die Kugel in ein waberndes goldenes Licht, das sich auf die Rüstung von Stone legt und langsam in dieser versickert. Dann ist es vorbei, anscheinend hat das Licht keine Auswirkung auf die Rüstung denn sie ist unverändert.

Stone nimmt das aber nicht war, sein Vater tot und er Verbannt. er kennt die Strafen für Fahnenflucht nur zu gut, und weis das er nie wieder nach groß Furtheim zurückkehren darf. Das alles und die Geschehnisse der letzten Zeit sind zu viel für ihn. Ohne auf die anderen zu achten, fällt Stone vorne über und weint seinen Schmerz hinaus. Kraftlos und geistig völlig erschöpft ist er nicht mehr in der Lage zu Handeln.

Erschöpft tritt Lu Ser zum Wasserfall. So kann er wenigstens für ein paar Minuten den Spottgesängen seiner Klassenkameraden entgehen.

## On The Road Again

Wieder einmal ist er beim alljährlichen Wettfliegen letzter geworden. Warum wächst er nicht endlich wie alle anderen? Und was meint seine Mutter nur immer, wenn sie ihn mitleidig anblickt, seufzt und etwas von »degeneriert« erzählt? OK, er ist nicht einmal halb so groß wie seine Alterskameraden und seine Klassenkameraden können tolle Zauber weben, er verheddert sich dagegen immer wieder in den Kraftfäden und diverse Macken und Narben zeugen von seiner Unfähigkeit. Nur andere Tiere herbeirufen kann er wirklich gut (zumindest, solange sie klein und willig sind). Aber wie soll er auch Abenteuer bestehen können wie eine echte Drachenechse, wenn er doch jedes Mal ganz durchsichtig wird, wenn er sich erschreckt. Seine Klassenkameraden lieben es geradezu, ihn zu erschrecken und anschließend zu verspotten. Na ja, ein Vorteil daran, nur etwa einen halben Meter groß zu sein, liegt auf der Hand: Niemand von den Riesen, wie er sie halb neidisch, halb verächtlich nennt, kann ihm ins Innere der alten Ruine folgen, in deren Dachstübchen es sich so herrlich spielen und träumen lässt. Spontan beschließt Lu Ser, heute den Unterricht in Menschenkunde ausfallen zu lassen und sich stattdessen in der Ruine zu vergnügen. er schlüpft durch einen herausgebrochenen Stein und wendet sich ausnahmsweise einmal dem Kellergewölbe zu. "Pah!", denkt er, "Ich bin stark und mutig! Ich habe keine Angst!". Leise murmelt er diese Worte wie ein Mantra vor sich hin. Ganz schön dunkel hier unten ... und so kalt. Lus Mut sinkt rapide. Schnell wieder nach oben! Dummerweise schlägt Lus unpraktisch langer Schwanz bei seiner schnellen Kehrtwende eine der beiden nahe stehenden Ritterrüstungen um. In heller Panik (und zu seinem Leidwesen schon wieder ganz durchsichtig) rennt Lu in die Richtung, in der er den Ausgang weiß, nun ja vermutet, nun ja ... Inmitten scheppernder Rüstungsteile hat Lu Ser inzwischen völlig die Orientierung verloren. Wild flattert er umher. Aber dort! Eine andere Drachenechse! Lu breitet die Schwingen aus und fliegt ihr entgegen. Mit einem lauten Klirren zerbricht der Spiegel. Die Scherben zerkratzen den vor Angst halb toten Lu und er bekommt gar nicht mehr mit, dass er sich in einem roten Wölkchen auflöst und erst in einem dunklen Wald wieder in die Wirklichkeit eintritt. Mit einem dumpfen Plumps fällt er auf den Waldboden, nur spärlich beleuchtet von einer Lagerfeuer, um das sich einige Meter entfernt einige Personen gescharrt haben. Regungslos bleibt er liegen. Nur seine Schwanzspitze leuchtet in einem pulsierenden, dunklen Rot.

"Danke für eure Einladung, doch zuvor würde ich gerne wissen, wer ihr seid."

Sie setzt sich nieder und fängt zu essen an.

"Ihr wollt wissen, was mit dem Magier ist? Nun, ich habe ihn. er liegt in tiefem Schlaf im Wald. Gut beschützt von einem Zauber."

Sie sieht, dass die anderen sie erstaunt und fragend anblicken.

"Ja, denn auch ich will wissen, warum das alles geschieht und was er damit zutun hat." Plötzlich erscheint eine goldene Kugel, wendet sich dem Krieger zu und spricht zu ihm. Alle Anwesenden hören aufmerksam zu und erfahren etwas mehr über den Krieger. Die Kugel löst sich plötzlich in seiner Rüstung auf. Weinend bricht der Krieger zusammen. Doch ist keine Zeit darüber nachzudenken. Irgendetwas oder irgendwer landet unsanft ganz in der Nähe. Zuerst ist nichts zu sehen, bis plötzlich ein pulsierendes, dunkles, rotes Licht aufleuchtet. Alle springen erschreckt hoch, selbst der Krieger ist auf den Beinen und gehen mit gezückten Waffen dem Licht entgegen.

Rashida hört genau zu, wie Gance und Stone sich über den Tempel unterhalten. "Ich habe doch auch eine Karte! Ob sie eventuell dazu passt?" Sie betrachtet die beiden Kartenteile und überlegt: "Hmm, mein Stück könnte hier rechts daneben passen. Wie groß ist die Karte denn? Ich sehe, der Schriftzug geht mitten über Stone 's Karte und bei meiner noch weiter ... wenn jemand so groß die Gegend bezeichnet, ist er entweder ein Stümper, oder er hat ausreichend Platz dafür." Weiter kommt sie mit ihrem Gedankengang nicht mehr, eine goldene Kugel zieht ihre Aufmerksamkeit an sich. Sie hört eine leise Stimme hinter ihrem rechten Ohr: "Sei versichert, meine Kampfmaus, dieser Sohn ist mächtig. Auch, wenn er es noch nicht weiß. Das Leuchten zeigt euch, wer zu euch hält!" Manchmal hasst Rashida ihren Gott für seine unqualifizierten Kommentare, aber im Moment sind es Recht brauchbare Hinweise. Während sie auf einem Stück Fleisch herumkauert, betrachtet sie die andere Elfe, die still am Feuer sitzt. "Was für eine Rolle spielt sie? Ist sie auch eine Verbündete?" Allmählich lässt ihr Hungergefühl nach. Sie wischt ihren Mund an ihrem Hemdsärmel ab und legt sich hin, den Rucksack als Kopfkissen verwendend. Sie betrachtet die Sterne und bemerkt, dass der Tag des Mondes nicht

## On The Road Again

mehr allzuweit entfernt ist. "Ach, wie gerne wäre ich zu diesem Festtag im Tempel! Aber ich habe einen wichtigen Auftrag, feiern kann ich später immer noch." Frohe Gedanken ziehen durch ihren Geist, sie wäre auch fast eingeschlafen, als plötzlich ein lauter Rumm sie in die Höhe treibt. Mit einem Griff hat sie das Schwert in der Hand und überblickt erst einmal die Lage. Ein Wesen liegt mitten auf der Lichtung. So eine Kreatur hat Rashida noch nie gesehen. Sie nähert sich langsam dem zitterndem Etwas, als dieses plötzlich unsichtbar wird. Einzig die leuchtende Schwanzspitze verrät, dass dort mehr als nur Boden liegt.

Rashida nähert sich dem Licht und stutzt. Sie bleibt verblüfft stehen. Dann geht sie zwei Schritte zurück und wieder vor. Das Ganze macht sie dreimal. Dann ruft sie erstaunt aus: "Das Wesen scheint auf unserer Seite zu sein! Mein Schwert und die Schwanzspitze pulsieren im gleichen Takt!" Die anderen kommen näher, Glance fasst sich fast unmerklich an seinen Ring. Die Kriegerin wendet sich um und schaut die anderen fragend an: "Was ist das?"

Als Big Claw sich dem Wesen nähert bemerkt sie, dass ihr Amulett Wärme abgibt, was bedeutet, dass es pulsierend leuchtet. Und sie sieht, dass das Schwert der Kriegerin genauso reagiert.

\*Was mag das bedeuten?", fragt sich die Elfin und blickt rundum, ob sich bei den restlichen Anwesenden etwas ähnliches tut.

Plötzlich hält sie inne, ein Wesen ist in der Nähe, es war früher schon da, hat die Gruppe begleitet, ohne sich zu zeigen.

\*Nun, feindlich kann es nicht sein", denkt die Elfin und konzentriert sich wieder auf das Wesen, das da liegt.

Dieses Wesen sieht etwas jammervoll aus. Es ist nicht groß, um es nicht als klein zu bezeichnen.

\*Es ist eine Drachenechse, die wirklich sehr klein geraten ist", vermutet Big Claw. Wartet aber die Einschätzung der Anderen ab.

Alrik tritt durch den Wald. er sucht die nächstbeste Straße. Vor ein paar Wochen erst ist er von einem schier unglaublichen Abenteuer in seinen Heimatort zurückgekehrt. er brauchte zwei Wochen, um das alles zu verarbeiten, was er erlebt hatte, und schlimmer noch : Um alles auszuschlafen! er hatte während des letzten Abenteuers kaum eine ruhige Minute gehabt, was dazu geführt hatte, dass er damals – endlich wieder in dieser Dimension angekommen – gleich in einen hoffnungslos tiefen Schlaf gefallen war, aus dem man ihn für mehrere Stunden lang nicht wecken konnte. er kann sich seitdem immer und überall sofort hinlegen und schlafen, egal wo er ist. Alrik tritt durch den Wald. er sucht die nächstgelegene Straße, weil er etwas nachforschen will. Eine Art Schatzkarte, die er einem alten Antiquitätenhändler abgekauft hatte. er hofft, dass er vielleicht damit etwas Gold finden kann – seine Abenteuer waren immer etwas erfolglos für ihn verlaufen – zumindest aus finanzieller Sicht. Zur Zeit verdient er sein Geld mit dem Erzählen von Geschichten, die sehr unglaublich klingen – aber er hatte sie erlebt.

Sein neuestes Hobby – erst eine Woche alt – ist das Brauen von Tränken. er hatte einen Alchemisten-Zwerg in Aktion gesehen, und wollte nun auch so etwas ähnliches probieren. Die Rußflecken in dem eigens dafür hergerichteten Raum in seinem kleinen Haus in der Stadt sprechen eine beredte Sprache. Alrik tritt durch den Wald. "Wann sind wir eigentlich da?" fragt er, scheinbar in Gedanken versunken, auf den Waldboden blickend. "Nicht lange, nach meinen Berechnungen in weniger als einer Stunde." antwortet eine warme, weibliche Stimme neben ihm. Oh ja, das Einhorn. er hatte es fast vergessen.

Sie begleitete ihn ein Stück bis zur Straße ... – vor allem, weil sie an seinen Geschichten und Abenteuern interessiert war. Mehr als einmal hatte sie ihn gelächert, "ob es denn dort auch andere Einhörner gegeben habe" wo er gewesen war. er hört ein Wiehern. Ein Pferd, bepackt mit mehreren Gütern, galoppiert an ihm vorbei. "Was war das?" hört er sich fragen. Das Einhorn ist schon weg, sie versucht, das scheue Tier zu beruhigen. Alrik sieht in der Ferne (Ferne relativ, da ja alles Wald ist) ein zweites Pferd, eines, das sich augenscheinlich gerade erst beruhigt hat. "Was für einen Schrecken haben die beiden wohl mitbekommen?" fragt er sich. Ruhig, mit vorsichtigen Schritten, um das Pferd nicht noch mehr zu beunruhigen, geht er auf das Tier zu. Beruhigend legt er seine Hand auf den Hals, und nimmt die losen Zügel in die Hand. Reiten hat er bisher nicht gelernt, so kann er mit dem Tier

## On The Road Again

nichts anfangen, außer zu versuchen, es seinem Besitzer zurückzubringen. Nachdem er ein Weilchen gewartet und beruhigend auf das Tier eingeredet hat, nähert sich das andere, gepackte Pferd mit dem Einhorn. er kann nicht sagen, ob sich beide unterhalten, oder nicht, aber er erfährt Neuigkeiten. "An der Straße, wo wir hinwollen, hat es einen "Unfall" gegeben. Eine Gruppe Wildschweine und zwei oder drei Warge, glaube ich. Sie haben Verwirrung gestiftet, und die beiden hier sehr erschreckt. Lass uns zur Straße gehen!" berichtet das Einhorn. "Na gut." stimmt Alrik zu. So trotten also die vier weiter, der nächstgelegenen Straße zu ...

Indessen erwacht Bodasen aus einem tiefen traumlosen Schlaf. Sein Kopf schmerzt als würden schwere Hämmer von innen versuchen einen Weg durch die Schädeldecke ins Freie zu brechen. Bodasen schlägt die Augen auf und glaubt augenblicklich verrückt geworden zu sein, denn er kann sich selbst nicht sehen. Dort wo seine Hand sein sollte befindet sich nur Waldboden. "Das ist doch nicht möglich" murmelt er und rollt ein Stück auf die Seite. Augenblicklich wird Bodasen sichtbar. "Was für ein Zauber!" denkt Bodasen erstaunt. "Unsichtbarkeit ohne visuellen Kontakt, das würde auf der Rechemer Akademie für Traumaturgie, Alchemie, Invokation und Lebenskunst für einigen Gesprächsstoff sorgen", dessen ist er sich sicher. "Schade nur, dass eben diese Akademie seit drei Jahren geschlossen ist, zugesperrt von den Priestern des Tempels und deren Schergen. Die Akademie sei ein Hort des bösen gewesen war behauptet worden, Beweise hatten die Priester keine gebraucht!" Bodasen ist immer noch wütend wenn er daran denkt, wie er seinen Arbeitsplatz an der Magierakademie von einem Tag auf den anderen verloren hat. "Assistent für Kampfzauber und Beschwörung, kein schlechter Job! In 5 oder 6 Jahren hätte ich beste Chancen auf eine Professur gehabt." Bodasen erhebt sich mühsam, doch je länger er steht desto mehr Kraft scheint ihm zurückzukehren. er blickt auf seine Ausrüstung: das meiste ist ihm geblieben, aber der Zauberstab, der vermaledeite Zauberstab ist weg. "Scheiße!" Dam auf einmal fällt ihm auf, dass ein starker Bratengeruch seine Nase umschmeichelt und er bemerkt wie Hungrig er eigentlich ist. Entschlossen geht Bodasen in die Richtung der Verführung. Schon bald hört er Stimmen. Bodasen tritt auf die Lichtung hinaus.

Die Elfin erstarrt mitten in der Bewegung. Der Magier ist plötzlich aufgetaucht.

\*Wie ist das möglich?\*, fragt sie sich.

Während die anderen um dieses Bündel von Drachenechse stehen, wendet sie sich dem Magier zu:

"Wie habt ihr es geschafft aus diesem Zauber zu entkommen?"

Glance betrachtet die drei Kartenstücke, die Stone, er und Rashida nebeneinander gelegt haben. "Es fehlt mindestens noch ein Teil," sagt er. Und dann deutet er auf ein paar Schriftzeichen, die sich über alle Teile erstrecken. "Ich bin mir nicht sicher, die Sprache des alten Volkes ist selbst bei den Hochelfen nur bruchstückhaft überliefert, aber ich glaube das ist ein Verweis auf eine Karte des Inneren des Tempels." Plötzlich schreckt ein dumpfes, plumpsendes Geräusch alle auf. Sie greifen nach ihren Waffen und wenden sich der Gefahr – nein, einem sich windenden kleinen Etwas – zu, das aber gleich wieder verschwindet. Nur ein rotes, zuckendes Leuchten bleibt an der Stelle sichtbar. Vorsichtig nähern sie sich der Stelle. Glance's Ring beginnt wieder stärker zu leuchten. Alle stehen um das Wesen herum, das so unvermittelt aus dem Nichts auftaucht. Claw identifiziert es als Drachenechse.

Glance lässt sein Schwert hinter seinem Rücken verschwinden und kniet sich hin. "Eine kleine Drachenechse, in der Tat," sagt er zu den anderen, "Muss noch sehr jung sein – für einen Drachen zumindest. Seht, die Haut ist noch ganz weich, auch ein Zeichen seiner Jugend. Es ist verletzt, aber nur ein paar oberflächliche Schnittwunden. Vermag einer von Euch ihn zu heilen? Meine Heilzauberkräfte wirken leider nur auf mich selbst." In diesem Moment betritt der Magier die Lichtung. "Wie habt ihr es geschafft aus diesem Zauber zu entkommen?" fragt ihn Claw

Langsam findet Stone seine Fassung wieder und will sich erheben. Doch er kann nicht. Alles ist dunkel, plötzlich hört er eine leise Stimme Stone, ich bin es Ferrwar Stone will nach seinem Vater rufen, doch er kann sich nicht rühren.

## On The Road Again

Stone wehre dich nicht, es ist so anstrengend und ich habe nicht mehr viel Kraft.

Da weis Stone das sein Vater wirklich tot ist und warum er die Nachricht so schockierend gestaltet hat. Durch diesen Schock wurde Stones Geist geschwächt und ermöglichte es dem Geist von Ferrwar ihn zu übernehmen. Stone ist von seinem eigenen Vater besessen.

Stone, verzeih mir alles aus der Nachricht ist wahr, ich bin tot und du bist verbannt. Höre gut zu, eine Gruppe von Abenteurern umgibt dich, du kannst ihnen Vertrauen. Ich weis zwar nichts von ihren genauen Absichten, aber sie sind gut. Ich kann es spüren. Schließe dich ihnen an. Alleine kannst du es nicht schaffen. Auch in dem Magier hast du dich geirrt. Bitte vertraue mir. Stone, der Prälat ist nicht was er zu sein scheint, seine Aura ist merkwürdig verdreht und doch ist er ein Mensch. Ein Mensch ohne magische Talente aber dennoch sehr gefährlich. Halte dich fern von ihm. Stone, ... meine Kraft schwindet. Stone verzeihe mir aber Furtheim ist keine Heimat für dich ... vertraue ihnen .... ich habe dich immer geliebt.....Stone.....

Die Stimme ist verschwunden und Stone fühlt sich seltsam erfrischt, noch übermannt von seiner Trauer bleibt Stone noch liegen. Dann erhebt er sich.

Einiges hat sich getan, der Magier ist wieder da, aber Stone hat keinen Zorn mehr auf ihn und auch die Elfen betrachtet er mit neuen Augen. Wenn Ferrwar sagt das man ihnen vertrauen kann, dann vertraut er Ihnen.

Ein seltsames Geschöpf ist aufgetaucht, aber Stone akzeptiert einfach.

Hört mir zu, bitte die Gruppe, überrascht das Stone wieder auf den Beinen ist dreht sich zu ihm um Ich ... langsam erzählt Stone was er gerade erlebt hat.

Verzeiht, mein misstrauen. Aber das ist vorbei, ich werde mich ab jetzt bemühen zu euch zu gehören.

Ferrwar sagte mir das ich euch vertrauen kann. Und das tue ich.

Mit diesen Worten beendet Stone seinen Bericht. Nicht mehr so erschöpft aber noch immer traurig gesellt sich Stone zu den anderen und begutachtet den Neuankömmling.

Der Drachenechse ist die ungeteilte Aufmerksamkeit aller Anwesenden anscheinend unangenehm. Ihr Blick wechselt schnell zwischen den einzelnen Recken hin und her. Unvermittelt fixiert sie einen Punkt im Dunkel des Waldes. Leise Laute des Unmutes kommen über ihre Lippen. Rashida versucht dem Blick der Echse zu verfolgen. Sie geht in den Wald hinein, kann aber nichts besonderes entdecken. Die anderen sehen sie gespannt an: "Ich weiß nicht, was die Echse gesehen hat, ich habe nur eine Fledermaus in einem Baum hängen sehen."

Glance betrachtet die Stelle im Wald skeptisch, man meint, ihn etwas über Untote murmeln zu hören. Big Claw steht immer noch vor dem Magier, der bisher kein Wort über seine Lippen gebracht hat. Bodasen schaut trotzig die Elfe an, er hat wohl keine Lust, Rechenschaft über seine Fähigkeiten abzulegen. Da fesselt ein Gegenstand seine Aufmerksamkeit: Sein Stab. er liegt in dem Haufen Ausrüstung, den Stone gerettet hat. Ein Rucksack liegt auch noch daneben, sowie noch ein Pfeil und Bogen. er blickt unsicher von einem zum anderen, unschlüssig, ob er seinen Stab einfach nehmen soll. Die Kriegerin wendet sich wieder von der Echse ab. Man merkt, dass dieses Wesen die heilige Streiterin wohl fasziniert.

Sie fängt den Blick Bodasens auf, der zwischen seinem Stab und den anderen hin und her wandert. Etwas probierend, nähert sie sich dem Stab, ihr Schwert direkt darüber haltend.

Wie geahnt, beginnen beide zu leuchten. Sie lächelt und wendet sich an den Magiemeister: "Seid willkommen in unserer Runde. Wie ich und die anderen bereits geahnt und nun herausgefunden haben, sind wir eine Gruppe, die gemeinsam das Böse in einem uralten Tempel besiegen sollen. Oder sollte ich lieber müssen sagen? Da Ihr auf unserer Seite steht, nehmt doch eure Sachen wieder an euch! Wir wissen, dass ihr uns nichts Böses wollt."

Bodasen nickt kurz und hebt seine Eigentümer auf. Sichtlich erleichtert ordnet er sein Gepäck und schaut dann auf. Der Magier will etwas erwidern, als alle unvermittelt verstummen und ihren Blick gen Waldrand wenden.

Dort herrscht ein Getöse, wie wenn ein Ork sich einen Weg durchs Unterholz bahnt. Dazu hört man deutlich eine Stimme, die sich laut gegen diese Art der Abkürzung, deren Ziel wohl ungewiss zu sein

## On The Road Again

scheint, ausspricht und eindeutig für die Benutzung eines normalen Weges plädiert.

Nachdem sich die Aufmerksamkeit der Umstehenden gen Waldrand richtet, von dem aus der Ferne ein stetig lauter werdendes Knacken und Rascheln zu hören ist, fühlt sich Lu Ser etwas sicherer. Die letzten Minuten hat er damit verbracht, sich Tod zu stellen. er ist sich ganz sicher, dass er träumen muss. Diese eigenartigen Gestalten kennt er sonst nur aus den Unterrichtsstunden, in denen seine unnachgiebigen Lehrer den Schülern Illusionen erschufen, um die Jungdrachenechsen auf die harte Wirklichkeit »dort draußen« vorzubereiten. er hatte immer dieses »dort draußen« kennen lernen wollen ... aber doch nicht so! Schlagartig fallen Lu die zahlreichen Lehrsätze über Menschen (als diese hatte er einige Umstehende identifiziert) ein: Töten Drachen, rauben Schätze, essen Eier, haltet euch fern ... Zum ersten Mal in seinem Leben bedauert Lu, dass er nicht auf seine Lehrer gehört hat. Aber bisher sind diese Wesen ja ganz friedlich, eher neugierig. Rasch rappelt Lu sich auf. Was ist DAS? Sein Schwanzende glüht ja rot!? Irritiert blickt Lu sich um und bemerkt, dass das rote Glühen und Pulsieren, das den Wald erfüllt nicht nur von seinem Schwanz ausgeht, sondern von einem Amulett, einem Stab und einem Ring aufgenommen und verstärkt wird. er fühlt sich eigentümlich beruhigt, watschelt vorsichtig auf die Träger der Gegenstände zu und stupst sie sanft mit der Nase an. Ein eigenartiger Geruch schlägt ihm entgegen: Menschenmagie verbunden mit etwas viel, viel Älterem, ihm Unbekanntem! Lu reckt sich zu seiner vollständigen Größe (also bis knapp über das Knie des Magiers), räuspert sich und kramt sein allerbestes Menschlich hervor: "Zrag mirr, wvoouh binnn iczsch khia? Wveahh sztaiht irrrr? Unnd wvuas Krrracchhhh? Unnd Leeuzschten?"

Bodasen nickt Rashida freundlich zu als er seinen Stab nimmt. Dann wendet er sich verblüfft der kleinen Drachenechse zu. "Wer seid ihr, habt keine Angst! Ihr befindet euch in einem Wäldchen nahe den "Brechern". "neugierig betrachtet Bodasen das schuppige Wesen, so etwas hat er noch nie zuvor gesehen. Mit einem Ruck dreht er sich zu den anderen um und beginnt zu sprechen. "Ich glaube ich bin euch allen eine Erklärung schuldig! Aber zuerst muss ich mich bedanken, ihr habt mir das Leben gerettet, ob es nun freiwillig geschehn ist oder nicht. Falls manche von euch dem Priester glauben schenken, dann kann und werde ich nichts anderes dazu sagen als dass seine Aussagen wahr sind, zumindest von seinem Standpunkt aus." Bodasen blickt Stone ganz fest in die Augen. "Ich habe zwei seiner Leute getötet, aber nicht heimlich ermordet sondern im Kampf bezwungen, weil sie mich töten wollten.

Sie wollten mich töten weil ich verbotenen Magie angewendet habe! Magie die sonst nahezu überall erlaubt ist. Ich hänge zu sehr am leben als einfach so zu sterben, das ist alles." "und nochmals danke!"

Lu Ser versteht zwar leider nicht alles, was der riesige Mensch zu ihm gesagt hat, empfindet aber den sanften Ton als sehr angenehm. Vorsichtig tapst er ein wenig näher und lauscht der Geschichte, die der Mensch erzählt. Verbotene Magie? Wieso sollte Magie verboten werden? Wie soll man denn ohne sie leben? Nun gut, IHM hatte man einige Sprüche verboten, aber angeblich geschah das nur zu seinem besten. Lu rollt sich auf der glühenden Asche am Rande des Lagerfeuers zusammen und wartet darauf, dass die angenehme Stimme weiterspricht. Plötzlich wittert er erneut diese eigenartige Aura in der Dunkelheit. Sie erinnert ihn an die verbotenen Räume auf dem Drachenfriedhof seiner Heimat. Eine Untote? Suchend schickt Lu seine Sinne in den Wald. Ja, wirklich! Und ganz in der Ferne, gerade am Rand seiner Wahrnehmungsfähigkeit, fühlt er eine weitere große, leuchtende Aura. Hier wird es doch nicht auch noch Einhörner geben? Wo ist er nur gelandet? Lu versucht, sich wieder an den Menschen mit dem leuchtenden Stab zu wenden. Beim Aufstehen wirft er einen der Lagerfeuerscheite um. Ein Teil des brennenden Gutes fällt ihm dabei auf den Kopf.

Bei seinem erschreckten Seitwärtssprung stolpert er über seinen linken Flügel, fällt, rollt sich zweimal um die eigene Achse und bleibt entnervt in der Lücke zwischen den drei aneinander gelegten Kartenteilen liegen. "Oje, was sollen jetzt die Menschen von mir denken!", seufzt er. "Komisch, diese dünnen Dinger hier. Wozu die wohl gut sind?" Lu legt eine Tatze auf eine Karte. Dabei bemerkt er, dass die »Dinger« fast exakt die gleiche Farbe haben wie seine Haut. Sogar die Farbe seiner Zeichnung findet sich auf ihnen wieder.

## On The Road Again

Kurz bevor sie die Straße erreichen (man kann sie schon von dort aus sehen), besteht das Einhorn auf einem Umweg. "Na toll." denkt sich Alrik, aber das Einhorn "sagt" in seine Gedanken : "Ich gehe da nicht vorbei! Da ist irgendetwas Dunkles ..."Sie machen also einen Umweg, alle vier, er, die Pferde und das Einhorn.Auf der Straße angelangt, nähern sie sich einer Gruppe von Leuten, wobei das Einhorn Recht unruhig wirkt. Es mag nicht gerne so offensichtlich gesehen werden; es agiert lieber im Verborgenen.Die vier nähern sich der Gruppe, und Alrik stellt sich den erstaunten Leuten vor. "Hi, ich bin Alrik, Streuner, Nichtsnutz, Geschichtenerzähler, Dichter, Philosoph, und noch ein paar Dinge mehr." er grinst dabei. "Also keiner, der ein Handwerk versteht. Ich wollte zu den Bergen, die da "Brecher" genannt werden ... und ich sehe, dass ihr hier seid. Wollt ihr auch dahin?" fragt er, während sein Blick über die Gruppe und deren Artefakte wandert und er seinen "Anzug", der von einem graugrünen Umhang verdeckt wird, zurechtrückt. er legt seinen kleinen Rucksack zu Boden.

Sein Blick haftet an ein paar aneinander gelegten Kartenstücken fest, an denen ein kleiner Drache (?) herumtapst. Alrik ist sich nicht sicher, ob das ein Drache sein soll, aber er hat noch nie eine so große Eidechse gesehen, also muss es wohl ein Drache oder sowas ähnliches sein.Sein letzter Blick gilt den Gesichtern der Gruppe, die immer noch \*sehr\* erstaunt auf das Einhorn blicken ... seltene Tiere, das weiß er. Und nur durch eine göttliche Fügung vor \*sehr\* langer Zeit war er an eines "geraten".Alrik stellt sich gerade vor, dass das Einhorn sich telepathisch den anderen vorstellt ... er selber kann keine Telepathie, sehr wohl aber das Einhorn ...

Glance knetet die Spitze seines rechten Ohrs (seine Ohren sind nicht so lang und spitz wie die seiner Mutter, eher wie auf einem Bild von Wesen aus dem Land "Vulkan", das er auf seiner Reise einmal irgendwo sah). Erstaunlich, was man mit Schweinebraten alles aus dem Wald locken kann, denkt er verblüfft. Drachen hat er ja schon Mal gesehen, bei den Drachenreitern auf Lodoss, allerdings waren die größer, viel größer! Einhörner aber kennt er nur aus den mythischen Erzählungen seiner Mutter.Laut sagt er zu dem Neuankömmling: "Seid begrüßt in Frieden, Alrik, ich bin Glance A'Lot aus Lodoss." er nennt der Reihe nach die Namen der anderen, bis er zu dem Drachen kommt und stutzt: "Wie heißt du eigentlich, junger Dragho?"

Beim Eintreffen der neuen Gäste beendet Lu Ser den Vergleich seiner Flügelhaut mit den Kartenteilen. Was für eine wirre Idee, dieser kleine Fleck an der Flügelspitze dort könnte ein D sein ... neugierig aber scheu wendet er sich Glance A'Lot zu. "Ich heiße Lufiliados Serpentinaflieger. Aber alle nennen mich nur Lu Ser. Ich danke dir für dein freundliches Willkommen." Tapfer versucht Lu sein Zittern zu verbergen und es gelingt ihm, fast vollständig sichtbar zu bleiben ... wenn man die untere Körperhälfte nicht mitzählt zumindest. "Warum habt ihr gemacht, dass mein Schwanz rot glüht?", wagt er noch zu fragen. So gerne er mit Glance A'Lot weiterreden würde, das Einhorn zieht seinen Blick unwiderstehlich an. Das muss er seinen Eltern erzählen! Seinen Eltern ...? Tiefe Verzweiflung überfällt die kleine Drachenechse und er schlingt seine Flügel eng um sich. Wo mag er nur sein, dass er so gar keine Verbindung zu den anderen aufnehmen kann? Kurz bevor er sich völlig dem Selbstmitleid hingeben kann, streift ein warmer Schein seinen Geist. Lu erstarrt vor Ehrfurcht, als sich die Gedanken des Einhorns zu den seinen gesellen. Ohne die hinderlichen Barrieren der Sprache vermittelt ihm das Wesen einen Einblick davon, wo er ist und wer die anderen Wesen sind, die das Lagerfeuer umzingeln. Auch Lu erzählt traurig seine Geschichte. Ein aufmunterndes Lächeln des Einhorns durchflutet seinen Geist, gefolgt von ein paar Erklärungen. "Ich soll Teil eines uralten Kampfes sein? Menschen, Elfen, Götter?", wundert sich Lu. "Aber ich bin doch nur ...". Entsetzt schweigt er. Wie konnte er nur das Wort eines Einhorns in Zweifel ziehen? Nun gut, wenn das Einhorn sagte, er solle bei den Ungeflügelten bleiben, so würde er gehorchen. Bestimmt würden sie ihm auch helfen, zurück nach Hause zu finden.

Scheu und äußerst bedacht, nichts umzuwerfen oder anzuecken, nähert sich Lu dem Begleiter des Einhorns. Was muss dies für ein eindrucksvoller Mensch sein, dass sich in Einhorn freiwillig in seiner Gesellschaft befindet! Höflich verbeugt er sich vor Alrik.

Die Elfin bemerkt auch, dass der kleine Drache ein paar Blessuren hat und spricht einen Heilzauber.

## On The Road Again

"So, mein kleiner Freund, nun bist du wieder in Ordnung", sagt sie zu dem etwas tollpatschigen Wesen. In der Zwischenzeit hat Stone seine Geschichte erzählt, die etwas Licht in die Angelegenheit bringt. Big Claw sieht nun auch, dass jeder der Anwesenden einen Gegenstand besitzt, der leuchtet, sobald er in die Nähe des anderen kommt. Nur, bei dem leuchtenden Schwanzende des Drachens kann man nicht gerade von einem Gegenstand sprechen. \*Der Magier ist also auch auf unserer Seite und kein Verbrecher, wie uns der Priester glauben machen wollte\*, denkt die Elfin. Sie sieht die Karten und den Drachen auf dem Boden liegen und holt aus ihrem Rucksack ihre Karte hervor. Sie passt genau. Aber es fehlen noch einige Teile. Plötzlich ertönt eine missmutige Stimme aus dem Wald und dann stehen ein Mensch, zwei Pferde und ein Einhorn vor ihnen. Die Elfin ist verwirrt. \*Mutter hatte immer von ihnen erzählt, aber gesehen habe ich noch nie eines. Es ist wunderschön\*, denkt sie. "Oh, natürlich gibt es uns. Wir zeigen uns nur nicht jedem", dringt das Einhorn in die Gedanken von Big Claw ein. Der Fremde stellt sich als Alrik vor und Glance übernimmt die Vorstellung der anderen. So erfahren sie auch den Namen und die Geschichte des kleinen Drachen: Lu Ser. Leicht amüsiert stellt Big Claw fest, dass der von den Füßen her beginnt sich aufzulösen. Alrik erzählt, dass er sich auch auf dem Weg zu diesem Tempel befindet. "Das bedeutet also, dass das Wissen der Alten in viele Stücke geteilt wurde. Und wir nur gemeinsam unserem Ziel näher kommen können", sagt Big Claw zu den anderen. "Alrik, hast du auch solch einen Kartenteil?"

Alrik hört sich die Vorstellung der Gruppenmitglieder genau an. Glance, ein Halbelf, Big Claw, eine Elfin, Bodasen, ein Magier, Stone ein Krieger, Rashida, eine Kriegerin ... und natürlich der niedliche kleine Drache!

Alrik ist beeindruckt. Alle haben sich hier zusammengefunden ... und sein Unterbewusstsein sagt ihm, dass das nicht ohne Grund geschah. "Alrik, hast du auch solch ein Kartenteil?" fragt ihn die Elfe und zeigt auf die bereits zusammengefundenen Stücke. ihm fällt auf, dass der Dravheirgendwie die gleiche Farbe wie die Kartenstücke zu haben scheint ... sind sie etwas aus Drachenhaut, dem langlebigsten und robustesten Stoff den Mann kennt, gemacht? er erschauert leicht. "Ja, ich habe eine Karte ... Ihr meint, es sei nur ein Stück? Ich habe es immer für ein Ganzes gehalten ..." er holt seine Karte aus einer Jackentasche heraus und legt sie zu den anderen dazu ... und sie fügt sich tatsächlich an einer Stelle ein! Alrik ist verblüfft. Sowas hatte er nicht erwartet. Na, der Antiquitätenhändler würde eine nette Geschichte zu hören bekommen! ihm fällt auf, dass die Karte an einer Ecke etwas festes Enthält ... eine Art Siegel oder so, das nun leicht rötlich schimmert ... Das Einhorn möchte Alrik etwas fragen, und ruft ihn telepathisch zu sich. Nach kurzer leiser Unterredung stellt sich heraus, dass sie die beiden Pferde mitnehmen können, solange sie gut behandelt werden – sie haben sich freiwillig dazu gemeldet. "Die Pferde möchten sich euch anschließen. Sie fühlen sich jetzt frei, da ihre vorherigen Besitzer, die Ritter, nicht mehr in ihrer Nähe sind. Also steht es ihnen frei, zu tun, was sie möchten, und haben sich freiwillig eurer Gruppe angeschlossen. Denn auch in ihrer Überlieferung gibt es Sagen von etwas Bösem, das es in den Brechern zu finden gilt ..." erklärt das Einhorn laut.

"Ich kann euch ein Stück begleiten, lieber aber wäre es mir, ich könnte durch die Wälder reisen. Ich werde da sein, wenn du mich brauchst, aber von euch trennen, wenn ihr mich nicht benötigt." erklärt das Einhorn. "Die Pferde stehen ab jetzt unter meinem Schutz. Zumindest, solange sie mit euch reisen." Interessant, denkt Alrik. Auch Einhörner haben ein System von Etikette und Ehre. Und von einer Kultur unter Pferden hatte er noch nie etwas gehört, geschweige denn geahnt.

Big Claw ist noch immer von dem Einhorn fasziniert, besonders als es in der Menschensprache anfängt zu reden und erklärt, dass die beiden Pferde die Gruppe begleiten werden. Das Alrik auch ein Kartenstück besitzt, verwundert die Elfin nicht. Der Abend ist nun ganz hereingebrochen und das Lagerfeuer gibt eine wohltuende Wärme. Alle sind gesättigt und froh, diesen Tag heil überstanden zu haben. "Ich denke, wir sollten uns nun ausruhen. Wer weiß, was der Morgen bringt", schlägt Big Claw den anderen vor.

"Wenn es euch Recht ist, webe ich einen Zauber über das Lager, damit uns niemand findet."

Die Elfin überkommt plötzlich ein merkwürdiges Gefühl. Jemand ist in der Nähe, aber kein lebendiges Wesen. Sie beschließt den anderen aber nichts zu sagen, der vergangene Tag war



## On The Road Again

anstrengend genug. Trotzdem bleibt sie wachsam.

Stone, der sich jetzt wieder gefangen hat ist froh über die Rast. Zwar fühlt er sich wieder erholt, Ferrwar muss ein letztes gutes für ihn getan haben, aber er muss über einiges nachdenken. ihm fällt auf das er der einzige zu sein scheint der über die Herkunft der anderen nachdenkt und sich ein Urteil bildet. Die anderen akzeptieren einfach. er sieht wie Big Claw einen Heilzauber auf Lu Ser legt. Die Pferde wollen bei ihnen bleiben. Scheinbar werden Sie zusammengefügt, zu einem ganzen. Stone schaudert, welche mächtige Magie muss am Wirken sein?

Stone betrachtet den kleinen Drachen, ein schönes Geschöpf und doch erzählen die Legenden davon wie grausam diese Wesen sind. Auch Vorurteile?

Jetzt ist aber wohl nicht der rechte Moment in Grübeleien zu verfallen, denkt sich Stone.

er wendet sich an die anderen, Wenn wir uns Morgen auf den Weg zum Tempel machen, sollten wir vorsichtig sein. Mein Vater hat mich vor dem Prälaten gewarnt, aber ich weis das Anthrer, so heißt der Prälat, in die Sache eingeweiht ist. Mein Vater hat sich zu Lebzeiten wohl täuschen lassen und da er an die Sicherheit der Menschen in Groß Furtheim dachte hat er Anthrer alles erzählt.

Stone stockt, sein Vater hätte bestimmt keine Schwierigkeiten mit dieser Gruppe, er war immer so offen gewesen, ein wehmütiges Lächeln umspielt Stones Lippen. Aber er nimmt sich zusammen, das alles ist so verdammt wichtig. Zum Trauern bleibt keine Zeit.

Es kann durchaus sein das der Prälat selbst den Tempel sucht, aber er wird nicht selbst aus der Stadt weg können. Also, muss er wohl Truppen aussenden.

Unser Vorteil ist das wir wissen, wo genau der Tempel liegt. Wir sollten unterwegs jagen, bis wir wieder in den Hügeln sind. Dann können wir uns zielstrebig bewegen ohne auf Jagd angewiesen zu sein.

Wieder schaut Stone die kleine Echse an Lu Ser, ich weis du bist verängstigt, doch habe keine Angst. Wir gehören alle zusammen. Ich möchte dich um eines bitten, kannst du ausdauernd Fliegen? Dann könntest du unser Späher sein.

Bereits seit einer ganzen Weile beobachtet der Priester und seine Ritter den entfernten Feuerschein. Kurz nach Einbruch der Dunkelheit hatte ein Schleier das Licht zu verbergen gesucht, doch der Priester und seine Gefolgsleute hatten sich von dem allzu offensichtlichen Tarnzauber nicht täuschen lassen. "Sie sind entweder sehr dumm oder sich ihrer Sache sehr sicher!" raunt er zu einem der Ritter, der genau neben ihm steht.

Ärger ist in seinem Gesicht zu erkennen, Ärger darüber, dass er tatsächlich dem Schwur des Hüters Vertrauen geschenkt hatte. er hätte es besser wissen sollen – der Prälat gilt in Rechem nicht als ehrenvoll, sondern als machtbesessen und verschlagen. Und wenn sich auch seine Hüter für ehrbar halten mögen – der Priester weiß sehr wohl, dass ihre Ehre vor allem auf ihrer unerreichten Arroganz fußt. Die Hüter waren sehr schnell mit großen Schwüren bei der Hand – doch sollten sich diese Schwüre zu ihrem oder ihres Prälaten Nachteil erweisen, waren sie ebenso schnell vergessen.

Lediglich Ferrwar galt unter den Priestern als vertrauenswürdig. Beseelt von der Kraft des alten Hüterkodex war er ein Mann, den die Priester sehr schätzten und dessen bloße Anwesenheit bei den ermüdenden Verhandlungen mit dem Prälaten dafür sorgte, dass ein letztes bisschen Achtung vor den Hütern bei den Nachbarvölkern bewahrt wurde. Die Erwähnung Ferrwars mochte es auch gewesen sein, die den Priester zu seinem unangebrachten Vertrauen gegenüber dem jungen Hüter verleitet hatte. Einen schlechten Dienst hatte der junge Hüter seinem Ziehvater erwiesen, und jede Chance auf Vertrauen endgültig verspielt. Eine Weile schweigt der Priester nachdenklich.

"Wir könnten sie mit einer einzigen Attacke über den Haufen rennen!" schlägt der Ritter neben ihm im Flüsterton vor. "Broadwin meint, sie hätten nichtmal Wachen aufgestellt – selbst, wenn man \*nicht\* verfolgt wird, ist das in dieser Gegend ausgesprochen dumm und lebensmüde, wenn Ihr mich fragt ..." Abwehrend hebt der Priester die Hand. "Wir sollten nichts überstürzen. Der Tod dieser Gruppe ist keine Lösung. Ich habe sehr wohl gespürt, dass die Wildschweine und Warge von Undar geschickt wurden. Wenn es Undars Wille war, diese Menschen und Elfen zu befreien, dann sollten wir besser nachfragen, warum das so ist. Immerhin stehen wir auf der gleichen Seite, und ich *spüre*,

## On The Road Again

dass uns diese hier nicht wirklich feindlich gesonnen sind. Schicke einen Mann zurück nach Rechem und bitte den Herzog um Verstärkung. er soll einige seiner besten Ritter und Waldläufer schicken, denn eine große Bedrohung ist mit diesen ... *Abenteurern* verbunden." "Aber, Herr ..." entgegnet der Ritter, noch immer flüsternd und sichtbar verwirrt. "Soeben sagtet Ihr doch, dass sie uns nicht feindlich ..." "Die Bedrohung, die ich spüre, ist mit diesen da verbunden, doch sie geht nicht von ihnen aus. Wir sollten nichts unternehmen, solange wir nichts Näheres wissen." Verstehend nickt der Ritter. "Der Hüter?" fragt er.

"Ein ganz normaler Hüter." knurrt der Priester. "Arrogant, skrupellos und egoistisch. Für einen Moment hatte ich geglaubt, den Alten Kodex in ihm zu sehen. Doch Ferrwar scheint seine Mühe an ihm vergeudet zu haben ..." Erneut nickt der Ritter. "Ferrwar – das ist noch einer der Großen! Einer der letzten \*wirklichen\* Hüter! Mit einem Mann wie Ferrwar hätte ich ohne zu zögern Seite an Seite gekämpft, bis in den Tod! Zu schade, dass sich sein Geist bei den jetzigen Hütern des Prälaten nicht durchsetzen kann. Und wenn sogar sein eigener Ziehsohn ..." Der Ritter schweigt, doch es ist auch so klar, wie der Satz zu beenden wäre. "Und der Magier? er muss für seine Verbrechen bezahlen! Einer der Männer, die er tötete, war mein Cousin! Und vermutlich wird er jetzt mit seiner geschmeidigen Zunge seine 'Befreier' von seiner angeblichen Unschuld überzeugen ..." fährt er schließlich fort. "Alles zu seiner Zeit." entgegnet der Priester. "Ich spüre, dass auch er noch eine Rolle zu spielen hat. Schicke jetzt einen Mann los, und Sorge dafür, dass wir Verstärkung erhalten."

Lu Ser schwirrt vor so vielen Neuigkeiten der Kopf. "Wir gehören alle zusammen", hat Stone gesagt. Ja, genau DAS fühlt er auch. Gleichzeitig ist er jedoch auch nervös und fühlt sich unwohl. Ober er ausdauernd fliegen könne? Seine Klassenkameraden würden sich kringeln vor Lachen, hätten sie diese Frage gehört. Ganz eindeutig wäre ihre Antwort: NEIN. Aber wenn er nun verneinte, würden ihn seine neuen Rudelmitglieder vielleicht gleich wieder verspotten ... oder gar verlassen! Lu nimmt sich vor, sich »ganz schrecklich viel doll« anzustrengen und abends heimlich einige der Übungen zu machen, vor denen er sich im Flugunterricht immer gedrückt hat. Stone blickt den kleinen Drachen immer noch fragend an. Hin- und hergerissen antwortet Lu schließlich zögerlich: "Ich bin Recht klein und unerfahren. Aber ich werde mein Bestes geben, um euch ein guter Kundschafter zu sein." "Wenn es euch Recht ist, werde ich ein wenig schlafen und in der frühen Morgendämmerung losfliegen", fügt er hinzu. Schon der Gedanke daran, ganz alleine durch ein ihm vollkommen fremdes Land zu fliegen, verursacht eine gewisse Transparenz bei dem kleinen Drachen. Lu Ser schläft sehr unruhig und träumt wiederholt von schwarzen Ungeheuern in Blechrüstungen, die sich auf ihn stürzen, von einer unheimlichen Tempelruine in einem grauen Tal und von Kartenteilen, die um ihn herumschwirren, als stände er im Auge eines Wirbelsturmes. Aufgeregt beobachtet er, wie sich das einheitliche Dunkel der Nacht wieder zu Konturen ordnet. Brr, schrecklich kalt ist es in der Welt der Menschen! Aber er will ganz früh losfliegen, um seine Rudelmitglieder schon beim Aufstehen mit den ersten Nachrichten begrüßen zu können. er füllt seinen hungrigen Magen mit etwas Schweinefleisch (nicht zu viel, da er ja fliegen soll), trinkt gierig den Morgentau. Dann erklettert Lu ein wenig abseits den Stamm eines umgestürzten Baumes, um von einer leicht erhöhten Position starten zu können. er will ja nicht gleich beim Start das ganze Lager wecken. Leidlich elegant schraubt sich der kleine Drache in die kühle Morgenluft. Noch zeigt sich nicht das kleinste rosa Leuchten am Himmel. Das Lagerfeuer einer Hütergruppe müsste folglich Recht gut zu sehen sein.

In einer immer größer werdenden Spirale beginnt Lu den Lagerplatz zu umkreisen. Anfangs wird er aus der Ferne von dem dunklen Schatten der Untoten begleitet, doch beim ersten Lichtstrahl verschwindet das Gefühl ihrer Gegenwart. Hmm, hier riecht es nach Pferden. Vorsichtig nähert sich Lu den Tieren. Mehrere Menschen sitzen dicht beisammen und nehmen ein kaltes, schnelles Mahl zu sich. Wenige Minuten später erhebt sich einer der Ritter, sattelt sein Pferd und reitet mit hohem Tempo aus dem Lager. Die übrigen brechen einige Minuten später etwas langsamer auf. Wohin, ist Lu nicht klar. Aber der Weg führt sie weg von den Gefährten. Trunken von seinem eigenen Mut beschließt Lu, seine Spirale noch ein wenig zu erweitern. Weitere Personen oder gar Hüter kann er jedoch nicht erspähen. Übermütig macht er sich auf den Rückweg und spielt dabei sein Lieblingsspiel »Baumslalom«, die einzige Disziplin, bei der er auch manchmal gewinnen konnte. Zumindest, wenn die Bäume so eng beieinander standen wie hier. Gerade nicht mehr rechtzeitig besinnt Lu sich, dass es

## On The Road Again

wohl unpassend ist, wie der Wirbelwind ins Lager zu fahren, besonders wegen der Pferde, die unter dem Schutz der Einhorns stehen. Energisch spannt er die Flügel zum ultimativen Bremsmanöver auf, wie er es im Flugunterricht bei den Großen gesehen hat. Kopf stecken, Schwanz zum Ausbalancieren nutzen, ein paar schnelle Schritte, um den restlichen Schwung abzubauen ... wow! Lu kommt wenige Zentimeter vor der frühstückenden Gruppe zum Stehen. Der Anflug hätte die Anwesenden bestimmt auch sehr beeindruckt, .... hätten sie ihn denn sehen können. Denn vor lauter Angst, mitten ins Lager zu schießen, ist Lu wieder einmal unsichtbar geworden. So sieht der geneigte Beobachter nur einen Drachen aus dem Wald schießen und ein rotleuchtendes Schwanzende landen. Als Lu dies bemerkt, legt sich sein Hochgefühl schlagartig. Scheu erzählt er, was er unterwegs gesehen hat.

Alrik hatte gut geschlafen. Na ja, er schlief immer gut, in letzter Zeit. Die ersten Sonnenstrahlen hatten die Waldvögel geweckt, die wiederum mit ihrem ersten Gezwitscher die Gruppe geweckt hatten ... er entschied sich dazu, den Rest von dem Essen zu einem Frühstück zurechtzumachen ... und einen Teil für die Aufbewahrung zu braten, man konnte immer einen Vorrat gebrauchen. Während also alle so langsam aufwachen, röstet er schon einen Teil des restlichen Fleisches, um es haltbarer zu machen, den anderen Teil lässt er in Ruhe, um den Leuten, die er erst seit dem Abend kennt, die Möglichkeit zu geben, damit zu tun, was sie wollen. er sieht es jedenfalls als seine Pflicht an, für etwas Vorrat zu sorgen. Das Einhorn hat sich entschlossen, die Gruppe noch ein Stück des Weges zu begleiten ... – wohin er auch führen mochte. Es hatte natürlich im Wald geschlafen und frühstückt nun zusammen mit den Pferden auf einer Wiese auf der anderen Seite der Straße. Nachdem alle aufgewacht sind, und frühstücken, fragt er sie, seit wann sie sich schon kennen, und möchte ihre Geschichte kennen lernen, und was es mit den rot glühenden Artefakten auf sich hat.

Rashida ist immer noch am schlafen, als sich eine Stimme in ihrem Geist drängt: "Kleine Kampfmaus! Kleine Kampfmaus! Nu werd endlich wach!!" Die Kriegerin schüttelt ihren Kopf: "Nur noch 5 Minuten ..." Die Stimme findet das keinen guten Vorschlag und schreit mit einem Mal los: "Hey, Kaaaampfmaus! Aufstehen!"

Benommen richtet sich Rashida auf. Sie ist kaum wach, da meldet sich die Stimme wieder: "Ah, sehr schön. Können wir jetzt endlich reden? Gut. Dann sei still und hör mir zu: dass ihr eine Gruppe seid, wisst ihr ja bereits. Aber es kommt noch besser: in der Not sind jeweils zwei Gegenstände in der Lage, besondere Kräfte freizusetzen. Diese können euch durchaus helfen, doch wenn ihr die falschen Gegenstände kombiniert, dann schaden sie euch. Wie ihr die richtige Kombination heraus findet? Aehm, ja, also ... wie wäre es mit Probieren? Darüber gibt es kein Wissen. Ach ja, und wie immer: Pass auf, sei auf alles vorbereitet und traue niemandem! Selbst die Gefährten können andere Ziele haben als du." Rashida ist ganz schwummrig, ihr Kopf schwirrt nur so vor Gedanken. Da mischt sich erneut eine Stimme ein: "Höre, edle Kriegerin! So schlecht, wie es Dein Gott sieht, muss die Welt nicht sein. er hat Wahres dir berichtet, Vorsichtigkeit in eurer Lage ist auch nicht falsch, aber man muss sich aufeinander verlassen können! Sonst werdet ihr niemals siegreich sein!" Die Gedanken des Einhorns sind immer freundlich und angenehm zu hören.

So, nun reicht es der Streiterin endgültig: "Seid endlich still! Darf ich hier nicht Mal in Ruhe aufwachen?" Da bemerkt sie Alrik, der bereits am Feuer am Werk ist: "Oh, entschuldigt, aber die Telepathie ist manchmal nur ein Fluch." Sie lächelt ihn freundlich an. neugierig will er ihre Geschichte wissen, so erzählt sie ihm alles in groben Zügen. Die anderen gesellen sich auch dazu und so erfährt jeder das Wichtigste über die anderen Gefährten. Rashida ist froh, dass niemand außer ihr nach der Statue des Blutes sucht, ein Gerangel um das olle Ding, aeh, um das Relikt hätte ihr gerade noch gefehlt. Da nun alle wach sind, erzählt Rashida ihnen von dem Gespräch mit ihrem Gott. Zumindest den größten teil, was das Misstrauen angeht, muss sie eher dem Einhorn Recht geben.

"Vor drei Tagen hatte noch keiner von uns einen der anderen je getroffen," sagt Glance, "Wir scheinen, nicht zufällig, alle zur gleichen Zeit am gleichen Ort zusammengeführt worden zu sein. Und es ist eher wahrscheinlich, dass noch mehr zu uns stoßen werden; wie viele und ob mit denselben Zielen, ist noch offen – für uns zumindest, denn ich glaube, dass eine Bestimmung zugrunde liegt" er wendet sich an Lu Ser: "Die Ritter sind also nicht abgezogen – das überrascht mich nicht. Ich hielt es

## On The Road Again

von vorneherein für unwahrscheinlich, dass sie so kommentarlos aufgeben. Dazu war ihr Hass auf Bodasen zu stark. Aber zumindest der Priester wird erkannt haben, dass sich aus einer einfachen Verfolgungsjagd auf einen Verbrecher etwas größeres entwickelt hat. er wird seinen Hohepriester informieren, um Verstärkung bitten und uns mit den restlichen sieben Rittern im Auge behalten. – Das war übrigens eine gute Landung, Lu Ser, nur ein wenig waghalsig!" er lächelt dabei hintergründig.

Dann schneidet er sich ein paar weitere Fleischstücke aus den noch übrig gebliebenen Schweinen, und brät diese. "Es wird sicher eine ganze Weile dauern, bis wir wieder an einem Feuer lagern können, also nutzen wir die göttliche Gabe Undar's," sagt er. Außerdem zieht er den zwei Wargkadavern das Fell ab, und packt sie zu einem Bündel auf eines der Pferde.

"Wir sollten nicht allzu lange mit dem Aufbruch warten. Wenn alle einverstanden sind, werde ich ein Auge auf die Ritter werfen. Claw kann Zeichen hinterlassen, die kein menschliches Wesen erkennt, sodass ich euch leicht wieder einholen kann?" er blickt fragend in die Runde.

Stone hat nichts gegen Glances Idee einzuwenden, schließlich war Glance ja nicht am nächtlichem Kampf beteiligt gewesen. Deshalb hält er sich zurück und nickt nur.

Dann nimmt er sich den kleinen Drachen ins Gebet.

Hör Mal Lu Ser, das war sehr nett von dir das du schon das Gebiet abgeflogen bist. Aber was wäre passiert wenn du dich im Wald verletzt hättest? Wir hätten noch nicht einmal gewusst in welcher Richtung wir dich suchen müssen. Ich freue mich das du deinen Teil leisten willst, aber in meiner Ausbildung habe ich gelernt das man sich abspricht bevor man etwas unternimmt. Sage das nächste Mal jemandem bescheid wenn du losfliegen magst, und wie lange du wegbleiben willst. Sonst kommt die Hilfe, wenn du welche brauchen solltest, vermutlich zu spät.

Stone lächelt den Drachen an, nimm es mir nicht übel, aber ich denke keiner von uns ist ohne Grund hier. Wir alle sollten aufeinander aufpassen. Wer weis, vielleicht hängt das überleben von uns allen, von einem einzelnen von uns ab

Stone wendet sich an die gesamte Gruppe, Wir sollten aufbrechen, aber lasst uns im Wald gehen, auf der anderen Seite. Da kann der Priester uns nur schlecht sehen wenn er über die helle Schneise hier schaut.

Lu schaut Glance A'Lot irritiert an. "Hat er mich etwa doch sehen können?", überlegt er und kann ein stolzes Lächeln nicht unterdrücken. An was für nette Ungeflügelte ist er hier geraten! Sie benehmen sich ganz anders, als seine Lehrer ihm immer erzählt hatten. Eine hat ihn sogar geheilt! Dankbar blickt er zu der Elfe. Rashida hat gerade eine merkwürdige Geschichte von ihrer Göttin erzählt. Wer diese Undar wohl ist? Der Anblick der Kartenstücke aus Drachenhaut erinnert ihn wieder daran, den Flügellosen nicht uneingeschränkt zu vertrauen. Und als hätte er es mit seinen Gedanken provoziert, geht der Ärger auch schon los. Stone schimpft mit ihm wegen seines morgendlichen Erkundungsfluges. "Aber das hatte ich doch am Abend angekündigt!", wendet er ein. "Niemand hat mir da widersprochen." Da er es jedoch von der heimischen Höhle gewohnt ist, regelmäßig getadelt zu werden, nimmt er den Verweis nicht ganz so schwer. Er beschließt jedoch, dem massigen, auf ihn immer etwas gedankenverloren wirkenden Krieger erst einmal ein wenig aus dem Weg zu gehen und ihn insbesondere nicht noch einmal zu verärgern. Obwohl letzteres ja nun kaum in seiner Macht zu liegen scheint.

"Darf ich mit dir mitkommen, Glance A'Lot? Ich bin auch ganz still und leise!", bettelt Lu und hängt in Gedanken ein geseufztes "Hoffe ich zumindest!" an. "Dann kann ich im Notfall Hilfe holen fliegen". "... falls du dich im Wald verletzt", fügt er amüsiert an.

Big Claw erwacht und bemerkt, dass auch die anderen schon wach sind. Sie geht zum Feuer und nimmt sich ein Stück von dem frisch gebratenen Fleisch. Sie hört zu, wie Rashida ihre Geschichte

## On The Road Again

erzählt. Auch der kleine Drache hat Wichtiges von seinem Erkundungsflug zu berichten.\*Hm, wenn der Priester und seine Ritter noch in der Nähe sind, dann war mein Zauber nicht ausreichend\*, überdenkt die Elfin ihre Zauberkünste und fährt in ihren Gedanken fort:\* Dann muss ich mehr üben und meine Fähigkeiten verbessern, so wie Mutter es mir beigebracht hat.\*Big Claw sieht erfreut, dass das Einhorn auch noch da ist und empfängt seine Stimme: "Ja, ich bleibe auch noch eine Weile bei euch."Lu Ser scheint enttäuscht über die kleine Rüge des Kriegers zu sein.Die Elfin geht zu ihm hin und sagt: "Das hast du sehr gut gemacht und wegen kleiner Verletzungen, da mach dir Mal keine Sorgen, ich bin ja auch noch da."

Glance drängt zum Aufbruch und er hat recht. "Glance, ich werde als Zeichen immer wieder ein Spinnennetz weben, das auf den ersten Blick ganz normal aussieht, aber nur Elfen erkennen können, dass es nicht von einer Spinne stammt. Ist das in Ordnung?"Sie geht ihre Sachen packen und nimmt auch die Pfeile, den Bogen und ihr Langschwert wieder an sich. Das Kurzschild, das mit seltsamen Runen versehen ist, steckt sie in ihren Rucksack.Zu den anderen sagt sie:" Ich bin zum Aufbruch fertig."

Lu Ser beginnt beim Lob der Elfin mit den Füßen zu scharren, die drachische Art zu erröten, und fühlt sich gleich wieder wohler in seiner (hier scheinbar bisweilen gefährdeten) Haut. Er lächelt sie erneut dankbar an."Ich kann auch sofort los", sagt er und springt munter auf die Füße, immer noch auf Abstand zu Stone bedacht.Wie praktisch es doch ist, keinen Rucksack tragen zu müssen, denkt er, als er die Vorbereitungen der Menschen und Elfen betrachtet. Auch dieses Fleischgebräte kann Lu gar nicht verstehen. Davon wird das gute Essen doch ganz trocken und fade. Außerdem schleppen die Ungeflügelten genug Fleisch mit, um die nächsten zwei Wochen davon zu leben. Dabei wandern sie doch durch einen Wald, in dem man jederzeit etwas fangen kann.

Er verbucht es unter "Eigenheiten der Flügellosen" und beschließt in ferner Zukunft einmal ein Buch darüber zu schreiben ...

Rashida rüstet sich mit den anderen zusammen zum Aufbruch. Sie packt ihre Sachen in ihren Rucksack, zieht ihre Lederbekleidung wieder an. Mit einem wehmütigen Blick auf ihr Kleid packt sie es auch ein: "Oje, der kostbare Stoff. Ob ich die Blutflecken wohl jemals wieder entfernen kann?" Doch das sind momentan ihre geringsten Sorgen und sie verstaut ihre restlichen Sachen.

Dann geht sie zum Feuer, nimmt etwas Fleisch und röstet es. Die gerösteten Stücke schneidet sie mit ihrem Schwert in kleine Streifen. Lu Ser schaut ihr verwundert zu. Sie lächelt freundlich und erklärt ihm: "Gebratenes Fleisch können Menschen besser essen. Unsere Zähne sind nicht so stark, sie können rohes Fleisch nur schlecht zerkleinern. Und in Streifen geschnitten kann ich das Fleisch während des Gehens essen, habe beide Hände frei und bin somit nicht so verwundbar, wie wenn ich ein Stück Fleisch mit einer Hand festhalten müsste."

Die Drachenechse scheint die Kriegerin verstanden zu haben und nickt heftig.Rashida lächelt die Echse an und fragt dann etwas beschämt: " Entschuldigt bitte, Lu Ser, aber würde es euch etwas ausmachen, wenn ich Euch streichelte

Glance schaut Lu Ser lange nachdenklich an. Sein Wolfshund zu Hause ist mehr als doppelt so groß wie die ... das ... der ..., wie Lu Ser; und hervorragend ausgebildet! Andererseits, denkt er sich, ist er eh' das erste Mal mit Gefährten unterwegs, deren Eigenschaften und Fähigkeiten er nicht kennt, und kennen lernen muss, und zwar möglichst schnell!"Lu Ser, dir ist schon klar, dass das gefährlich werden kann, oder? Die Ritter sind gefährliche Krieger, und in diesen Wäldern hausen Warge und andere Raubtiere – erst gestern haben mich ein paar angegriffen als ich den anderen folgte. Aber ..., " er zögert, atmet dann aber tief durch und fährt fort, "... wenn Du wirklich willst, kannst Du mit, du Glasdrache!"

Stone bemerkt das seine Mahnungen an den Drachen nicht so aufgenommen worden sind, wie sie gemeint waren. Schließlich will er kein Kind für seine Zwecke einspannen, und schon gar nicht wenn es gefährlich werden könnte. Aber ihm bleibt keine Wahl als Glance zu vertrauen. So packt er seine Sachen zu der handlichen Rolle, die er schon so lange, wie ihm scheint, mit sich trägt.

## On The Road Again

Als er damit fertig ist, schlendert er wie zufällig an Glance vorbei, und sagt leise so das Es keiner hören kann passt auf das dem Drachen nichts passiert, er ist jung und eifrig. Sehr eifrig. Danach wendet er sich den anderen zu die langsam bereit sind aufzubrechen, und schließt sich ihnen an.

Auch Alrik packt seine Sachen; dabei achtet er darauf, ob etwas gebratenes Fleisch übrig bleibt oder nicht; er möchte keine Reste zurücklassen (außer ungenießbarem, natürlich). Das Einhorn und die Pferde sind auch bereit.

Bodasen hält sich etwas abseits, er kann es kaum glauben wie schnell sich die Gefährten gegenseitig zu vertrauen scheinen. Außerdem ist er mehr als verwundert wie wenig Fragen ihm gestellt werden. "Umso besser", murmelt er. Seine Sachen hat Bodasen schnell zusammengepackt und er schließt sich den anderen an. Sie brechen auf.

Unruhe hat Rashida gepackt. Sie weiß nicht wieso, aber irgendwie freut sie sich auf den neuen Tag und auf das, was er ihr bringt.

Optimistisch denkt sie nicht an mögliche Überfälle, Fallen oder sonstige Übel. Das kommt so oder so früher als ihr lieb ist.

Sie sieht, dass die anderen alle bereit sind. Rashida überlegt kurz und fragt dann in die Runde: "Aehm, was haltet ihr von einer Marschordnung? Ich glaube, es ist nicht gut, wenn wir einfach so durch den Wald gehen. Es sind zu viele Personen unterwegs, die uns nichts Gutes wollen. Ich habe mir schon Gedanken gemacht: vielleicht können Big Claw und Stone vorne weg gehen. Stone kennt den Weg bis zu unserem letzten Lager, im Zweifelsfall hilft ihm sein Schwert. Big Claw kennt sich im Wald aus, nun da muss ich ja wohl nichts sagen, oder? Dann komme ich, ich nehme ein Pferd. Neben mir ein zweiter, auch mit einem Pferd. Am Schluss dann Bodasen oder Alrik, je nachdem, welcher der Herren das Pferd führen möchte. Was haltet ihr von meinem Vorschlag?" Sie überlegt sich ihren Vorschlag genau und beschließt, dass es ihr lieber wäre, wenn sie Bodasen nicht im Rücken hätte. Aber sie hält sich an die Ermahnung des Einhorns und äußert dieses Bedenken nicht laut. Zu viel steht auf dem Spiel. Wenn sie alle wirklich eine Art Auserwählte sind, dann müssen sie ihre Aufgabe schaffen – und zwar zusammen!

Bodasen blickt Rashida durchdringend in die Augen.

"Deinen Vorschlag in Ehren Rashida, aber das hat so keinen Sinn. Wie werden durch den Wald gehen, da ist eine echte Marschordnung schon von vornherein ausgeschlossen.

Wir sollten auf jeden fall zusammenbleiben, unsere Späher werden uns schon warnen wenn sich ein Feind nähert. Wir haben Elfen und es scheint, dass uns, oder besser Alrik ein Einhorn hilft. Wer oder was könnte uns also überraschen?"

Die Elfin hat mitbekommen, was zwischen Rashida und Bodasen abläuft. "So geht das nicht, wir kommen mit den Pferden nicht so einfach durch den dichten Wald. Das würde noch mehr auffallen. Wir lassen die Pferde mit dem Einhorn parallel zu uns weitergehen. Das Einhorn weiß schon, was zu tun ist. Wenn wir die Pferde brauchen, so bringt das Einhorn sie zu uns." Und zu Bodasen gewandt: "Ich glaube, es könnte viele Überraschungen geben. Wir befinden uns in einem fremden Gebiet. Der Priester und seine Leute kennen sich hier wesentlich besser aus als wir. Außerdem können unsere Späher uns sicher nicht rechtzeitig warnen. Lu Ser kann in diesem dichten Waldgebiet nicht landen, auch wenn er noch so klein ist." Big Claw sieht die anderen an und sagt: "Entweder ihr vertraut mir, dass ich den Weg zurück finde oder ihr müsst ihn allein suchen."

Insgeheim stimmt Glance Stones Worten zu. Er sieht das genauso, aber irgendwie mag er das kleine Wesen. Und er sowie Lu Ser waren an der Konfrontation mit dem Priester und seinen Mannen nicht direkt beteiligt, also geht er davon aus, dass ihre Aufmerksamkeit nicht in erster Linie ihm gelten wird. Er hofft, dass er der Gemeinschaft in dieser Phase am meisten dienen kann, wenn er sich vorsichtshalber im Hintergrund hält. Außerdem bleibt er dadurch Herr seiner Entscheidungen.

## On The Road Again

Er verfolgt die Diskussion von Rashida und Bodasen über die Marschordnung, kommentiert sie aber nicht, denn er ist zwar auch der Meinung, dass Stone vorangehen zu lassen Sinn macht, aber er stimmt auch Bodasen zu, dass sich die Reihenfolge beim Marsch durch den Wald zufällig ergeben, und auch ändern wird. Er wendet sich wieder dem Jung-Drachen zu, und fragt: "Nun, Lu Ser?"

Stone hört sich alles in Ruhe an. Dann geht er nach vorne zu Big Claw.

Ich will euch schon vertrauen, aber was wenn die Vorhut überrascht wird? Lasst uns zu zweit gehen. Wenn wir tatsächlich angegriffen werden so sollen euer Bogen und mein Schwert uns gute Dienste leisten. Bei uns Hüttern gehen immer zwei auf Streife, und diese Kombination hat sich bewährt. Auch ich bitte euch, vertraut mir. Und im Wald kann uns mein Schwert vielleicht schneller führen.

Stone blickt die Elfin erwartungsvoll an, und sagt dabei laut.

"Normalerweise sollten die Schwertkämpfer außen bleiben und die Magier und Fernkämpfer in die Mitte. Da wir aber nicht genügend sind, schlage ich vor das Bodasen zwischen uns, der Vorhut, und Rashida und Alrik als Abschluss bleibt. So kann er schneller jeder Gruppe helfen."

Stone schaut auf die Pferde, "Ja, für euch ist es wohl das beste wenn ihr nicht mit in den Wald geht, aber wer euch sieht weis das auch wir in der Nähe sind."

Und direkt an das Einhorn "Ich denke das müsst ihr entscheiden"

Auf Rashidas freundliche Bitte hin, ihn einmal streicheln zu dürfen, trippelt der kleine Drache zu der Kriegerin. "Ich glaube, dort hinten in meinem Nacken haben sich noch ein paar kleine Scherben von dem Spiegel verklemmt. Könntest du sie bitte entfernen? Und dann auch ruhig noch ein kleines bisschen weiterkralen? Achte nur darauf, dich nicht an den harten Schuppen auf meinem Rücken zu schneiden.", sagt er in kindlicher Begeisterung.

Genüsslich streckt Lu Ser den Kopf lang über dem Boden aus und genießt die ungewohnt sanfte Berührung. Leider steht viel zu schnell der Aufbruch an, sodass die Flügellosen wieder wichtigere Dinge zu tun haben. Lu hat ein leichtes Zögern über die Züge des Halbelfens laufen sehen, als er fragte, ob er Glance begleiten dürfe. Daher nimmt er sich vor, sich ganz genau an die Anweisungen seines ungleich erfahreneren Gefährten zu halten ... auch, wenn er ihn »Glasdrache« nennt.

Glasdrache! Phhh! Widerwillig muss Lu schmunzeln; denn selten zuvor war er mit so liebewürdigem Spott mit einem treffenderen Namen belegt worden. Die restliche Gruppe wendet sich wieder dem Tempel zu, während Lu Glance aufmerksam und eifrig in den Wald folgt. Er ist erstaunt, wie geschickt und geschmeidig sich der Halbelf fortbewegt. Kaum jemals scheint er einen Ast zu zerknicken oder ein Blatt zu streifen. Lu kommt sich unglaublich plump vor.

Ob er es wagen soll, sich rasch ein wenig leichter zu zaubern? Nach einem kurzen Seitenblick auf Glance zupft Lu vorsichtig an dem seiner Meinung nach passenden Kraftfaden. Und wirklich! Seine Schritte werden leichter und leiser. Dass er gleichzeitig seinen Schwanz in allen Regenbogentönen eingefärbt hat, bemerkt er nicht.

Glance und Lu erreichen die inzwischen verlassene Stelle, an der die Ritter ihr Nachtlager eingerichtet hatten. Der kleine Drache beobachtet Glance aufmerksam, um zu erfahren, was dieser als nächstes zu tun gedenkt.

Glance schwebt (zumindest kommt es Lu Ser so vor, tatsächlich hat Glance einfach Levitation benutzt) auf den Ast eines Baumes um das verlassene Lager besser überblicken zu können. Er sieht die einzelne Spur in Richtung des ursprünglichen Marschverlaufes, wie er es erwartet hat. Die andere, breitere Spur verläuft dagegen nicht in die erwartete Richtung auf ihr Lager zu. Plötzlich schaukelt der Ast auf dem er hockt heftig. Lu Ser ist zu ihm hoch geflattert und neben ihm auf den Ast geplumpst. Schnell blickt er sich um, aber niemand scheint die unnatürliche Bewegung bemerkt zu haben. Er wendet sich an Lu Ser. "Du ...", er stutzt als er den Drachen ansieht, "du musst darauf achten, die Dinge in deiner Umgebung nicht aus dem Gleichklang ihrer natürlichen Bewegung zu bringen," mildert er den spontanen Kommentar ab, der ihm auf der Zunge lag. "Und das," er zeigt auf Lu Ser's buntschillernde Schwanzspitze, "ist nicht das, was wir in dieser Welt als Tarnfarbe bezeichnen!"

## On The Road Again

Lu beginnt vor Verlegenheit mit dem rechten Fuß zu scharren und bringt den Ast erneut in leichte Schwingungen. Der eindringliche Blick des Halbfelfen lässt ihn jedoch augenblicklich wieder innehalten.

"Und wie mache ich das, mich der Bewegung der Umgebung anzupassen?" tuschelt er ganz leise. Eine für einen Drachen nicht ganz unwichtige Frage, hatten diese Wesen es doch jahrhundertlang eher verstanden, die Umgebung (einschließlich ihrer Bewohner) an sich anzupassen als andersherum. Warum hat dieser dumme Leichtigkeitszauber auch genau über dem Ast versagen müssen. Und warum ist sein Schwanz trotzdem immer noch bunt? Genervt zupft Lu wieder an einem Kraftfaden. Einen kurzen Moment lang passiert nichts, dann nimmt sein Schwanz schlagartig wieder sein ursprüngliches Grau-Grün-Braun an. Dass gleichzeitig ein Apfelbaum in einigen hundert Metern Entfernung zu einer ganz untypischen Jahreszeit plötzlich reife Früchte trägt, bemerken weder der Drache noch Gance. "Es ist, wie ich es gesagt habe" flüstert der kleine Drache. "Der einzelne Ritter ist bestimmt zum Jagen ausgeschickt worden. Und die übrigen werden unser Rudel suchen. Wollen wir der deutlichen Fährte folgen? Wir müssen dann nur darauf achten, dass uns der Jäger nicht überrascht."

Die Vorstellung, dass ein Ritter ausgesendet wurde, um Verstärkung zu holen, ist dem Drachen fremd. Dazu muss man sich seiner Meinung nach nicht körperlich zu seinem Rudel begeben, ein simpler Gedanke reicht doch auch ...

"Es ist Geist in allem Leben," antwortet Gance Lu Ser, "Sieh' her!" Und er berührt leicht die Blätter des Baumes, eine Beschwörung murmelnd. Kleine Lichter erscheinen, Umrisse winziger, nebelhafter Gestalten, die zwischen den Blättern und seinen Fingern tanzen, werden sichtbar. "Sie haben nur eine winzige Aura, aber in Ihrer Vielzahl kannst Du sie spüren."

Öffne deinen Geist und deine Wahrnehmung, ohne zu versuchen dich auf etwas Einzelnes zu konzentrieren, dann wird dein Geist ganz von alleine im Strom der anderen schwimmen. Wie ein Vogel, der in einem Schwarm fliegt, und doch nicht mit den anderen zusammenstößt." Mit einem kurzen Schnippen lässt er die Lichter wieder verschwinden. "Der einzelne ist zu seinem Herrn unterwegs, um ihm zu berichten," sagt er weiter. "Im Gegensatz zu Einhörnern, beherrschen in dieser Welt nur wenige, am allerwenigsten die Menschen, die Kunst der aktiven Telepathie, dann meist auch nur gegenüber Wesen, die sie sehen können. Deswegen bedürfen wir der Sprache." "Lass uns sehen, was die anderen Ritter machen – wir müssen aber aufpassen, nicht zu dicht an Sie heranzukommen, damit sie uns nicht bemerken. Folge mir!" Er springt-schwebt von dem Baum herunter und läuft los.

Lu ist von der kleinen Vorführung seines Begleiters sehr beeindruckt, zweifelt sie aber auch ein wenig an. In allem soll Leben sein? Auch in Blättern?

Bisher hat er seine Welt nur in Drachen, Wesen, die man jagen und essen kann, Wesen, die man zwar essen könnte, aber besser nicht jagen sollte und »Dinge« unterteilt. Blätter zählt er eindeutig zu den Dingen.

Er beschließt dieses Thema noch einmal zur Sprache zu bringen, wenn sie beide etwas mehr Zeit haben, und folgt Gance willig.

Big Claw hört sich an, was Stone zu sagen hat und erwidert:

"Stone, ihr habt recht. Ich kann aber nicht nur mit dem Bogen sehr gut umgehen, auch das Führen eines Langschwertes und einen Kurzschwertes habe ich jahrelang gelernt. Also sind wir schon gut gerüstet. Ich werde dem Einhorn meine Gedanken vorbringen und Mal sehen, was es davon hält." Die Elfin geht zu dem Einhorn hinüber und beginnt, ihm telepathisch, ihren Vorschlag zu unterbreiten. "Du hast recht geehrte Elfin, es ist zu auffällig, wenn die Pferde und ich den gleichen Weg wie ihr nehmen. Wir werden einen anderen Weg wählen, aber ich werde immer mit euch verbunden sein. Wenn ihr Hilfe benötigt, werde ich es spüren." Das Einhorn trabt zu Alrik und es scheint ihm den Vorschlag von Big Claw mitzuteilen. Big Claw dreht sich zu Stone um:

"Das Einhorn ist einverstanden. Es sucht mit den Pferden einen anderen Weg, bleibt aber mit uns verbunden. Wenn nichts mehr anliegt, können wir uns auf den Weg machen. Gance A`Lot und Lu



## On The Road Again

Ser sind ja schon gegangen."Die Elfin sieht nachdenklich Bodasen an. \*Ich weiß nicht, irgendetwas stimmt mit ihm nicht. Ich werde ein Auge auf ihn haben müssen\*, denkt sie noch und geht mit Stone voran.

Stone ist froh das Big Claw ihn bei sich duldet.

Ich werde nicht schon wieder jemanden enttäuschen, denkt sich Stone und kann es nicht mehr erwarten endlich weiterzukommen.

Hier hat er schon zu viele Antworten erhalten und keine hatte Gutes für ihn.

Big Claw, setzt er leise an. Darf ich euch fragen, was ihr von Bodasen haltet. Ich meine er ist in seiner Heimat ein Verbrecher und gleichzeitig fühle ich das Er zu uns gehört.

Stone, der gelernt hat leise zu gehen, was kein Wunder ist, wenn man ganz allein einen Winter in der Wildnis verbracht hat, macht außer seinem leisen Flüstern keine Geräusche.

Ferrwar, mein Vater und Ihr könnt mir glauben ein weiserer Mann als ich, hat auch gesagt das nichts Böses in ihm sei.

Langsam und vorsichtig kommen Sie voran, aber es wird noch mindestens einen Tag dauern, bis sie überhaupt auf der Höhe des Kampfplatzes sind.

Versteht mich nicht falsch, ich will nichts gegen Bodasen sagen. Aber ich bin nicht sicher, ob ich ihn vorurteilsfrei einschätzen kann.

Die Elfin sieht Stone lange an und sagt dann:

"Stone, ich habe den Eindruck, ihr denkt, ich dulde euch nur, das stimmt nicht. Wir Elfen sind Menschen gegenüber immer misstrauisch. Dieses Misstrauen beruht auf uralten ungunstigen Erfahrungen mit eurer Rasse. Aber wir lassen uns auch gerne eines Besseren belehren. Was Bodasen betrifft, nun, ich vertraue ihm nicht ganz. Er ist ein Mensch, aber auch ein Magier. Und was er getan hat, ist eines guten Magiers nicht würdig. Es sei denn, er bediente sich damals schwarzer Magie. Und die kann ich nicht gutheißen. Aber ich werde ihn bei Gelegenheit über seine Beweggründe befragen.

Bis ich eine vernünftige Antwort habe, werde ich bei ihm misstrauisch bleiben. Ich hoffe, euch mit dieser Antwort gedient zu haben."Big Claw will noch etwas hinzufügen, als sie plötzlich vor einer Hütte steht. Ihre geschärften Sinne sagen ihr, dass sich im Innern der Hütte ein Lebewesen befindet. Welcher Art kann sie nicht erkennen.

Die Elfin sieht zu Stone und sagt:

"Ich denke, wir sollten uns Mal in der Hütte umsehen. Aber Vorsicht ist geboten, es lebt dort etwas und ich kann nicht sagen, ob es uns wohlgesonnen ist."

Big Claw öffnet die Tür und tritt ein. Es ist niemand zu sehen, trotzdem fühlt die Elfin die Anwesenheit eines Wesens. Und sie spürt, dass dieses Wesen nicht mehr unter den Lebenden weilt. Sie sieht sich um und entdeckt in einer Ecke eine Fledermaus, die tief und fest schläft. Aber sie bemerkt auch eine Falltür in dem kleinen Raum und eine Kiste.

"Stone, da außer der Fledermaus niemand hier ist, können wir ja nachsehen, was in der Kiste ist und was es mit der Falltür auf sich hat".

Inzwischen hat Bodasen Big Claw und Stone erreicht. Ihm ist nicht entgangen, dass sich die beiden angeregt unterhalten haben und ab und zu unbedachte Blicke in seine Richtung fallen gelassen haben.

Aber das ist Bodasen egal, er ist nicht auf die Freundschaft der Gruppenmitglieder angewiesen, wohl aber auf ihre Unterstützung."Big Claw, Stone, geht zur Seite!" Bodasen murmelt eine Zauberformel die ihm alles Leben in einem Umkreis von 100 Metern anzeigt, doch er kann nichts entdecken, nicht einmal die Fledermaus, die da doch ganz offensichtlich sitzt. Das macht ihn mehr als stutzig.

Stone geht vorsichtig an die Fledermaus heran, dann tippt er das Tier langsam mit dem Fuß an. Nichts rührt sich. Stone nimmt die Fledermaus auf, und stellt fest das sie ganz steif ist.

Tot, braucht jemand getrocknete Fledermaus sagt er zu niemand speziellen, wirft aber die tote Fledermaus in Bodasens Richtung.

## On The Road Again

Erst die Kiste, oder erst die Falltür fragt Stone die Gruppe, und zieht aus reiner Vorsicht sein Schwert. Da Stone aber gerne weiß wo was ist, geht er langsam auf die Falltür zu.

So, na gut dann erst die Kiste sagt er laut, mit einem Grinsen im Gesicht. Die anderen starren ihn nur an.

Mit Handzeichen bedeutet Stone Big Claw das Sie die Falltür öffnen soll.

Rashida dreht sich um. "Huch, wo sind denn die anderen schon wieder hin?"

Sie steckt die speziellen Kräuter ein, die sie gefunden hat. "Das nächste Mal muss ich unbedingt Bescheid sagen, nicht, dass die anderen mich noch verlieren."

Sie geht raschen Schrittes, aber trotzdem wachsam weiter. Da hört sie Stone laut rufen: "Ok, dann lasst uns erst in der Kiste nachsehen!"

Erschrocken fällt sie fast auf ihren Hosenboden. Wo ist Stone denn? Sie kann ihn nicht sehen? Die Kriegerin bleibt stehen und beobachtet die Stelle, an der sie Stones Stimme gehört hat, genau. Und – tatsächlich! "Das ist wohl ein Tarnzauber ...", murmelt sie leise. Wenn sie länger auf die Stelle starrt, sieht sie plötzlich eine Hütte. "Na, dann gehe ich auch Mal rein!" Vorsichtig nähert sie sich der Hütte. "Na sowas!" ruft sie verblüfft. "Wenn man direkt davor steht, dann wird sie plötzlich sichtbar. Hier werden sich schon viele Abenteurer Beulen geholt haben ..." Sie schaut durch die Tür hinein. Stone steht mit dem Schwert im Anschlag da, Bodasen und Big Claw sind auch kampfbereit.

Der Hüter deutet auf die Falltür. Rashida zieht leise ihr Schwert und geht zur Falltür. Darauf bedacht, kein Geräusch zu verursachen, zieht sie an dem großen Ring. Zuerst leise, dann mit einem ohrenbetäubenden Quietschen öffnet sich die Falltür. Kühle und seltsam riechende Luft schlägt den Recken entgegen. "Na, wer will vorgehen?" fragt Rashida munter.

Das Pferd des Ritters versucht wiehernd zur Seite auszubrechen. "Ruhig, Brauner, ruhig!" besänftigt der Ritter das von Panik erfüllte Tier. Tatsächlich kommt es unter dem eisernen, aber sanften Druck seines Reiters zur Ruhe. Mit bebenden Flanken und schreckgeweiteten Augen steht es da, sich ergeben dem Willen des Ritters fügend. Der Ritter mustert aufmerksam den Wald, der hier licht und hell ist. Er ist ein Mann des Schlachtfeldes, ausgebildet und erfahren im Umgang mit den meisten Waffen und Rüstungen, und so manche ruhmreiche Schlacht liegt bereits hinter ihm. In steinernen Festungen, in Truppenlagern oder auf weiten Ebenen, wo sich die Banner entfalten können, fühlt er sich am rechten Platze. Die Lebensart der zahlreichen, im Dienste des Herzogs stehenden Waldläufer, die eins mit den Wäldern sind und mit den Bäumen zu verschmelzen vermögen – erst recht, wenn elfisches Blut in ihren Adern fließt – ist ihm fremd. Trotzdem ist ihm die Gegend hier durchaus vertraut. Nur etwas mehr als einen Tagesritt entfernt liegt die Stadt des Herzogs, dem er von den jüngsten Ereignissen berichten und um Verstärkung bitten soll. Das Pferd ist weiterhin unruhig, obwohl der Ritter nichts ungewöhnliches zwischen den Bäumen zu erkennen vermag. Der Ritter zweifelt nicht an den Instinkten seines Tieres. Es ist ein großes, schweres Schlachtross, exzellent ausgebildet, und der Geruch von Blut und Tod ist dem Tier durchaus vertraut. Ein solches Pferd scheut nicht vor irgendeinem Tier, einem Goblin, ja nicht einmal vor einem Troll. Etwas Größeres, Unheimlicheres muss sich hinter den Bäumen verstecken ... Wachsam hält der Ritter das Heft des großen Sattelbaumschwertes umklammert, um es beim kleinsten Anzeichen einer Bedrohung herausreißen zu können, während er weiterhin mit zusammengekniffenen Augen den Wald um ihn herum beobachtet. Plötzlich scheint die Umgebung von einem Grauschleier überzogen zu sein.

Die Geräusche des Waldes verstummen schlagartig. Ein namenloses Grauen packt den Ritter beim Anblick der monströsen, schattenhaften Gestalt, die unvermittelt vor ihm aufragt und bedrohlich eine unbeschreibliche Waffe schwingt. Das Pferd wiehert schrill, doch obwohl es Schaum vor dem Maul hat, fügt es sich seinem Reiter weiterhin. Mit einem Stoßgebet zu seinen Göttern reißt der Ritter das große, schwere Schwert aus seiner Halterung. Die Luft zischt, als die Klinge in einem Halbkreis auf das Wesen zusaust, ohne jedoch merklichen Schaden anzurichten. Dagegen verursacht die Waffe des Wesens keinerlei Geräusch, als sie die zur Abwehr erhobene, geweihte Klinge des Ritters durchtrennt, ohne spürbaren Widerstand durch den sorgfältig gearbeiteten, stählernen Helm dringt, Knochen und Fleisch schneidet ohne anzuhalten und in der abwärts geführten Bewegung erst innehält, als sie am

## On The Road Again

Brustbein des Schlachtrösses wieder austritt und Mann und Tier entseelt und zerteilt zu Boden stürzen ...

"Mir ist der Sinn dieses ganzen Unternehmens nicht klar!" stellt der Hüter fest. Graue Strähnen in seinem gepflegten Bart weisen darauf hin, dass es sich um einen älteren, erfahrenen Kämpfer handelt. "Wir suchen Stone, töten ihn und nehmen seine Karte an uns." erklärt der hünenhafte Anführer des fünfköpfigen Hütertrupps, ohne sich auf seinem Pferd umzuwenden. "Und die Spuren weisen darauf hin, dass er sich noch außerhalb der Brecher aufhält." Der ältere Hüter lacht ohne jeden Humor. "Die Spuren! Wir haben schon lange keine Spuren mehr gesehen! Wir hätten besser ein paar Fährtenleser mitnehmen sollen – aber nein, wir mussten ja Hals über Kopf zu einem derart unsinnigen Unternehmen aufbrechen! Ohne jede Vorbereitung! Wenn wir weiter in diese Richtung reiten, werden wir jedenfalls bald in Rechem ankommen!" "Es gab Anzeichen dafür, dass Stone mit einer Gruppe Berittener Richtung Rechem unterwegs war!" verteidigt sich der Hüne. "Und wenn Stone in Rechem ist, werden wir eben die ganze Stadt auf den Kopf stellen und ihn finden, oder dabei sterben!" Erneut lacht der ältere Hüter. "Du kennst doch Stone auch! Meine Güte, ich wurde gerade in die Reihen der Hüter aufgenommen, als er noch eifrig mit einem Holzschwert spielte! Ich sah ihn aufwachsen, vom Kind zum Knaben, und vom Knaben zum Manne reifen! Er war ohne jeden Argwohn und dem Prälaten immer treu ergeben – warum sollte jemand wie Stone eine Gefahr für uns darstellen?" Der Hüne kneift die Lippen zusammen, bevor er gepresst antwortet: "Er ist im Auftrag von Ferrwar, dem Verräter unterwegs – *und* sein Ziehsohn!" "Verdammt!" entfährt es dem älteren Hüter. "Ferrwar war unser aller Vorbild, es gab keinen unter uns, der edler war als er! Ich habe seinen Leichnam gesehen – er ist grausam entstellt gewesen! Jemand wie Ferrwar ist gar nicht fähig, einen Verrat zu begehen! Da ist was im Busche, sage ich dir! Da läuft was gar nicht so, wie es sein soll!"

"Sei ruhig!" fährt ihn der Anführer an, nicht ohne Zorn in der Stimme. "Ich will davon nichts hören!" "Menschenskinder!" entgegnet der Veteran ungeduldig. "Ich will doch nur, dass du Mal deinen Kopf anstrengst und darüber nachdenkst, was geschehen ist!" "Ich wurde nicht zum Nachdenken ausgebildet!" kontert der jüngere Hüter eisig. "Es ist unsere Pflicht, für den Prälaten zu kämpfen – das Nachdenken übernehmen andere für uns!" "Oh ja!" höhnt der ältere. "Das ist genau das, was euch Dralfens beibringt, nicht wahr? Ferrwar hat uns immer ermuntert, der *Sache* und nur dieser dienlich zu sein. Der Kodex fordert, dass jede Tat hinterfragt wird, damit nicht ein Unheil mit einem anderen beglichen wird! Ein Hüter, der nicht in der Lage ist, seinen Kopf zu benutzen, hat schon längst die *Sache* und den Kodex aus den Augen verloren!"

Der Anführer fährt herum, und nun schwingt unüberhörbar Wut in seiner Stimme mit. "Soll ich dir Mal sagen, warum du noch immer keinen Trupp führst, alter Mann? Weil du zu viel mit Denken beschäftigt bist und zu viel dem Geschwafel eines alten Narren zugehört hast! Weil du zu viele Fragen stellst und zu lange zögerst! *Unser* Kodex ist der Stahl unserer Klingen, und der Prälat bestimmt, wessen Fleisch sie zerschneiden!"

"Das ist nicht der Kodex der Hüter, das ist der Kodex des Prälaten!" erwidert der ältere Hüter hitzig. "Aber auch er muss sich den Regeln der Hüter unterwerfen! Er bestimmt nicht den Kodex, sondern er hat ihm zu dienen! Und wenn ihr jungen Schnösel in Ferrwar nicht immer nur den unbesiegbaren Meister gesehen, sondern ihm auch Mal *zugehört* hättet, würdet ihr auch den wirklichen Hüterkodex begreifen!" "Halt endlich die Klappe, Bloodwin!" grollt der Anführer. "Sonst schlage ich dir persönlich den Blutadler in den Rücken!" "Ja, ich habe schon festgestellt, dass die Grausamkeit der jungen Hüter ..." Urplötzlich weiten sich die nach vorne gerichteten Augen des älteren, und mit einem "Was zum Henker ist *das*?!" reißt er das zweihändige Hüterschwert aus seiner Halterung. Gewarnt durch das Verhalten seines Kontrahenten fährt der Anführer herum. Ohne zu zögern springt er vom Pferd, das schwere Schwert mit Leichtigkeit in einer Hand haltend.

"Formiert euch!" brüllt er. Doch die anderen vier Hüter stehen schon längst in Position und fächern nun langsam auf. Als meisterhafte Kämpfer mit dem zweihändigen Schwert fühlen sich die Hüter am wohlsten, wenn sie die Füße auf dem Boden haben. Mit der Kunst des Reiterkampfes konnten sie sich

## On The Road Again

dagegen noch nie wirklich anfreunden. Die Waffe der unbeschreiblichen Kreatur, die urplötzlich aufgetaucht war und nun von den fünf erfahrenen Kriegern eingekreist wird, saust herab, ohne ein Geräusch zu verursachen. Der Anführer weicht geschickt aus und setzt zu einem Gegenschlag an, als die feindliche Klinge, entgegen allen Gesetzen der Trägheit, plötzlich wendet und einen seitlichen Schlag vollführt, der dem Hünen beide Beine oberhalb der Knie abtrennt. Todgeweiht stürzt der Anführer zu Boden. Ein Hüter jedoch hat gelernt, mit dem Schmerz zu leben. Die flammende Pein ignorierend, die sich von den Stümpfen rasend schnell durch den Körper ausbreitet, führt der Anführer liegend seine Klinge zur Seite. Für einen kurzen Moment trifft die Hüterklinge auf Widerstand, und ein unangenehmes Zischen erklingt, das jedoch ohne Wirkung bleibt.

Ein Ausdruck ungläubigen Entsetzens breitet sich auf dem Gesicht des Anführers aus, als er mit ansehen muss, wie die Kreatur einen der anderen Hüter, der sie von der Gegenseite angreifen wollte, mit einem lässigen, unmöglichen Schlag in zwei Teile spaltet. Kurz bevor ihn die Waffe der Kreatur zerstampft und jedes Leben in ihm erlischt, stößt er den kaum benutzten, aber zwingenden Ruf aus, der jeden Hüter veranlasst, sich von einer vollkommen aussichtslosen Schlacht augenblicklich zurückzuziehen: "Heute leben, morgen kämpfen!"

Glance läuft schnell – ein kurzer Blick zurück, Lu Ser folgt ihm im kunstvollen Tiefflug (gerade als er schaut macht Lu Ser eine Schraube). Er konzentriert sich wieder nach vorne. "Voller überschüssiger Energie, diese junge Echse," denkt er bei sich.

Plötzlich macht er einen schnellen Seitensprung und duckt sich. Der Drache legt eine Vollbremsung hin, die ihn aber trotzdem an Glance vorbeischießen lässt. Er plumpst vor Glance auf den Boden. Bevor er noch was sagen kann, springt Glance neben ihn, legt ihm die Hand auf den Kopf und wirft seinen Tarnumhang um sie beide. "Still," zischt er Lu Ser zu. Überraschenderweise haben die Ritter angehalten. Sie bilden einen Kreis um den Priester. Glance kann mit seinen scharfen Augen zwar alles sehen, aber leider nicht hören was gesprochen wird. Als der Priester im Gespräch seinen Arm zum Himmel hebt, und sein Ärmel zurückrutscht, sieht Glance ein tätowiertes Symbol oberhalb des Hangelenks, das dem Vollmond mit Flammenaura ähnelt, das er bei der heiligen Kriegerin Rashida gesehen hat. Allerdings trägt das Symbol des Priesters noch ein Zeichen auf der Mondscheibe. Da die Aufmerksamkeit der Ritter auf den Priester gerichtet ist, sagt Glance zu Lu Ser "Lass uns in den Schutz der Bäume gehen – langsam und leise!"

Lu schwirrt der Kopf. Keine unnötigen Schrauben mehr, nimmt er sich fest vor. Das bringt seinen Drachenmagen zu sehr durcheinander. Sein Gedankengang wird abrupt unterbrochen, als Glance völlig unerwartet abstoppt und geduckt zur Seite springt. "Gefahr! Gefahr!" zuckt es durch den Kopf des kleinen Drachens. Als er es ihm gerade gelungen ist, ebenfalls zum Stehen zu kommen, wirft sich jäh ein dunkler Schatten von hinten über ihn und drückt seinen Kopf zu Boden. Es wird finster um Lu. "Oh nein, erwischt!" durchfährt es den Drachen. Jetzt hilft ihm auch seine Unsichtbarkeit nichts, der Angreifer hat ihn schon fest im Griff. Aber so leicht will Lu sich nicht ergeben! Er versucht in die Hand zu beißen, die ihn von hinten umklammert. Doch der Angreifer ist zu stark und hält seinen Kopf weiterhin am Boden. Als Lu panisch aufflattern will, kann er seine Flügel kaum heben. "Der Angreifer muss ein Netz über mich geworfen haben", denkt er, "Ich bin verloren ... Wo ist nur Glance?". Plötzlich hört er das Flüstern des Halbfens. Es klingt nahe und ganz ruhig. Auch der Druck auf seinem Kopf lässt nach. Lu erkennt schlagartig, wer der »Angreifer« ist.

Empört zischt der kleine Drache: "Glance! Wie kannst du mich nur so erschrecken!" Immer noch rast sein Herz wie verrückt. Vor Erleichterung, dass letztendlich doch nichts passiert ist, treten zwei dicke Drachentränen in seine Augen und rollen langsam auf den Boden.

Die Elfin springt rasch zu der Fledermaus, nimmt sie auf und legt sie wieder in die Ecke zurück. "Stone, diese Fledermaus sieht zwar aus wie tot, aber sie ist es nicht wirklich. Sie täuscht uns das vor. In ihr verbirgt sich ein anderes Wesen. Aber solange es Tag ist, brauchen wir uns keine Sorgen zu machen." Big Claw öffnet zunächst die Kiste. In ihr befinden sich ein paar Tränke, einige Fackeln und ein Gürtel, der mit seltsamen Stickereien versehen ist. Die Elfin kann nicht erkennen, was es damit

## On The Road Again

auf sich hat. "Kann jemand von euch diese Zeichen deuten?" Sie wartet keine Antwort ab, sondern wendet sich der mittlerweile geöffneten Falltür zu. Ein Kellergewölbe befindet sich darunter und es kommt ihr ein seltsamer Geruch entgegen. "Ich denke, ich gehe vor, da meine Sinne schärfer als eure sind. Vielleicht sollten wir von den Fackeln Gebrauch machen." Sie nimmt ihr Langschwert fester in die Hand und geht langsam und vorsichtig in das Gewölbe hinab. Sie spürt die Kühle. Jemand reicht ihr eine brennende Fackel und sie sieht jetzt, wo sie steht. Es ist kleiner Raum, von dem zwei Gänge abgehen. Sie wendet sich den anderen zu: "Ihr könnt nachkommen."

"Fackeln?, wer braucht denn Fackeln wenn ein Magier dabei ist?!" Bodasen schüttelt den Kopf, nimmt sich aber selbst auch eine Fackel und schließt sich BigClaw an. Sie stehen in einem großen Kellergewölbe, Spinnweben, hegen überall von der Decke und den Wänden.

"Da seht nur!" Bodasen zeigt auf ein menschliches Skelett, das zusammengesunken im Fackellicht ein wahrlich gespenstisches Bild abgibt. "Was hier wohl geschehen sein mag?" überlegt Bodasen laut. Vorsichtig schleicht er weiter. Zwei Gänge führen aus dem ungefähr 100m<sup>2</sup> großen Gewölbe. "Links oder rechts oder aufteilen?, was meint ihr?"

"Ich denke, wir sollten zusammenbleiben, da wir nicht wissen wohin die Gänge führen und das Skelett sieht auch nicht gerade einladend aus. Gehen wir Mal in den rechten Gang. Ich werde die Wand mit kleinen Leuchtzeichen markieren, damit wir jederzeit wieder zurückfinden." Big Claw konzentriert sich kurz, zerreit mit ihrem Schwert die Spinnweben, und geht langsam in den Gang. Der ist so breit, dass zwei der Truppe nebeneinander gehen können. Sie setzt das erste Zeichen. Das Fackellicht lässt es silbern aufleuchten. Bei näherer Betrachtung stellt sie fest, dass der Gang Nischen hat, in denen Fässer, Kisten und sogar Schränke stehen. Alles mit Spinnweben, überzogen. Das erste Fass, enthält eine übelriechende Flüssigkeit.

Alrik ist den anderen in die Hütte gefolgt. Die Pferde bleiben draußen, zusammen mit dem Einhorn, das nicht vorhat, sich in irgendein Gewölbe zu begeben. "Na toll," denkt er, "ein uraltes Gewölbe? Oder doch nicht so uralte, nur unbenutzt? Na hoffentlich gibt's da auch wenigstens Gold!" Er findet den muffigen Geruch und die Spinnweben, nicht besonders anheimelnd, von dem Skelett ganz zu schweigen.

Aber immerhin, denkt er sich, hätte er damit einen Ort, an dem er sich zurückziehen könnte, wenn er Mal Ruhe haben will. Es sei denn ... es ist längst bewohnt ...

In einer noch außerhalb der Sichtweite der herannahenden Gruppe liegenden, etwas tieferen Nische wirbeln zwei schwarze Schatten wild umeinander. Nur ein sehr intuitiver Beobachter hätte in dem wilden Geflatter einen Freudentanz erkannt. Sie grinsen einander boshaft zu und ihre vor Zähnen starrenden Mäuler formen immer wieder lautlos das gleiche Wort »ENDLICH!«. Noch bevor einer der Abenteurer ihre Gegenwart auch nur erahnen kann, verschmelzen die Schatten wieder mit der Dunkelheit, unsichtbar, blutigierig, lauend. Zurück bleibt nur eine schon lange präparierte Falle, die nun endlich wieder ihrem Zwecke zugeführt wird: ein kleiner Tisch mit einem Häufchen Goldmünzen, einem reich verzierten Dolch und einer Amphore, um die sich mystische Symbole zu winden scheinen.

Einer dieser Versuchungen war bisher noch jeder Abenteurer erlegen ...

Stone geht langsam nach, er hat die Anspielung auf den Tag von Big Claw sehr gut verstanden.

Die Fledermaus lebt? denkt er sich. Ich weis nur eins, wenn das ein Vampir ist, hat er seinen letzten Sonnenuntergang erlebt.

Mit der freien Hand, schaufelt Stone Spinnweben, weg. Während Big Claw den Weg erkundet schaut Stone sich nach einem schönen Stuhlbein um.

Alrik geht vorsichtig weiter. Da! Ein Glitzern! Womöglich Gold? Er geht dem Glitzern nach, und findet einen Haufen Münzen ... auf einem kleinen Tischchen liegen Münzen. Alrik kann sein Glück gar nicht fassen! Goldmünzen! Liegen einfach so herum! Erst, als er seinen Befehl "Greifen!" vom

## On The Road Again

Gehirn zum Arm abgesendet hat, wird Alrik misstrauisch. "Einfach so?" beginnt ihn sein Intellekt zu fragen.

Aber es ist zu spät : er kann den Greifbefehl nicht mehr rückgängig machen. Als er die ersten Paar Münzen ergreift, wird ihm Schwarz vor Augen. Er taumelt, und fällt zu Boden. Er bemerkt wie durch einen Nebel hindurch, dass sich da zwei Schatten von der Decke lösen und auf ihn stürzen, dann wird er bewusstlos ...

Bodasen schreit überrascht auf als Alrik zu Boden sinkt und sich zwei schatten auf ihn stürzen. Schnell gewinnt er aber dank der knochenharten Ausbildung an der Magierakademie seine Fassung zurück. Mit einer lässigen Bewegung und einem gemurmelten Wort bringt Bodasen seinen Stab dazu in einem derart hellen Licht zu scheinen, dass der ganze Raum taghell erleuchtet ist. Überrascht lassen die beiden Bestien von Alrik ab.

Big Claw sieht, wie Alrik an ihr und Stone vorbeigeht. Während sie sich vorsichtig vorwärts bewegt und jede Nische absucht, hört sie, für die anderen nicht wahrnehmbar, Geräusche.

"Stone, schnell, etwas ist mit Alrik passiert."

Die Elfin rennt, so schnell sie kann, zu dem Ort, von dem die Geräusche kommen. Alrik liegt bewusstlos auf dem Boden und zwei Schattenwesen machen sich über ihn her. Das Langschwert fest umfasst, greift Big Claw das vordere Wesen entschieden an. Die Überraschung ist gelungen, das Wesen kann nicht mehr reagieren und macht sich davon. Das zweite Wesen greift Big Claw an. Sie reagiert schnell und weicht mit großer Geschmeidigkeit aus, trifft das Wesen und verwundet es. Ein Schmerzensschrei ertönt und das Schattenwesen verschwindet, wie von Geisterhand.

Big Claw beugt sich über Alrik, spricht einen Zauber und Alrik kommt zu Bewusstsein.

"Wie konntet ihr nur so gierig sein! Ist euch nicht klar, dass hier viele Gefahren lauern? Diesmal ging es noch gut aus, aber das nächste Mal, wer weiß ....? Ich weiß nur eines, die kommen wieder und wir sind viel zu schwach, um sie besiegen. Also sollten wir noch vorsichtiger sein. Und keine Extratouren."

Dabei blickt sie Alrik sehr ernst an.

Rashida ist gerade damit beschäftigt eine Nische genauer zu untersuchen, als sie Kampflärm hört. Sie kommt, wie immer, zu spät zum Ort des Geschehens. Doch der Schmerzensschrei des Wesens geht auch ihr durch Mark und Bein. "Aehm, entschuldigt, aber ich war gerade dabei eine Nische dahinten zu untersuchen. Tjaaaa...also. Oh, Alrik sieht ja nicht gut aus, was?" Sie schüttelt den Streuner kurz an der Schulter: "Keine Reaktion! Was ist denn passiert?" Big Claw und Bodasen erzählen, was geschehen ist. "Hm, das klingt nicht sehr gut." Nachdenklich runzelt die Streiterin ihre Stirn. "Ist euch auch aufgefallen, dass dieses Gewölbe sehr trocken ist? Meiner Erfahrung nach sind Gewölbe unter dem Wald immer feucht und riechen ganz anders. Irgendetwas stimmt hier nicht. Genauso hier drüben-", sie zeigt auf eine Nische, "da sind Flecken an der Wand, als wenn da bis vor kurzem ein anderer Gegenstand gestanden hätte. Mir ist das hier nicht geheuer." Dann wendet sie sich an den Magier: "Entschuldigt, Bodasen. Könnt Ihr mir einen Lichtzauber wirken? In der einen Hand die Fackel, in der anderen das Schwert, das ist mir zu umständlich. Ich hoffe, Ihr könnt solcherlei Zauber ... ja, hoffe ich wirklich. Aehm, ich wollte Euch nicht zu nahe treten ...." Verlegen verstummt die Kriegerin. Magier waren ihr schon immer suspekt und eine gehörige Portion Respekt wert.

"Gern Rashida!" Bodasen webt einen neuen Lichtzauber, diesmal aber nicht so grell sondern ein schwächeres aber wärmeres Licht, gerade ausreichend um mehrere Fackeln zu ersetzen. "Was immer diese Wesen waren, es könnte noch mehr von ihnen geben! Seid ja vorsichtig!" Bodasen blickt von Stone zu Rashida und zu BigClaw. "Ich werde bei Alrik bleiben und sehen was ich für ihn tun kann."

Glance schaut auf den am ganzen Körper zitternden, grau-grün-braun-transparenten Lu Ser, der mühsam, aber erfolglos, mit den Tränen kämpft. "Tut mir Leid," sagt er, "ich war zu überrascht, dass die Ritter angehalten haben". Er krault den Kleinen hinter den Ohren, bis der sich wieder beruhigt. Dann arbeitet er sich langsam, mit Lu ser im Schlepptau, durch die Bäume und deren Unterholz, bis er

## On The Road Again

einen der Ritter sagen hört: "... es sechs waren! Einer hat sich von ihnen getrennt, als sie aufbrachen; es schien dieser Wanderer zu sein, dem wir gestern begegneten, nachdem die Schweinerei begann. Er hatte ein kleines Tier dabei, wahrscheinlich nur ein Hund" Lu Ser stößt ein beleidigtes Schnauben aus und setzt an zu protestieren, aber Glance legt ihm die Hand auf die Nase und bedeutet ihm zu still zu sein. "Danach konnte ich ihn nicht mehr ausmachen", fährt der Ritter fort, "die anderen sind zurückmarschiert. Zwei von unseren Pferden waren auch da, und noch ein fremdes weißes Pferd, aber sie haben sie nicht mitgenommen – die Pferde sind die Straße entlang gezogen als würden sie geführt, ich konnte aber niemand erkennen – und dann sind sie verschwunden." "Nun", sagt der Priester zu einem der Ritter, "es scheint, dass ihr recht hattet und uns gestern tatsächlich zwei beobachtet haben. Aber sie sind nicht zusammengeblieben", er schüttelt irritiert den Kopf, "nun gut, wir werden einen schnellen Bogen schlagen, und uns an der Stelle, an der wir zusammengetroffen sind, Mal genauer die Spuren ansehen. Auf geht's!" Sie wenden ihre Pferde, und ziehen in schnellem Trab ab."Wir müssen ...", fängt Glance an, plötzlich jedoch hält er inne und erschauert. Lu Ser ist auf einmal ganz glasig, Glance's Hand, die immer noch auf Lu Ser's Nase liegt, spürt, wie ein Zittern den Drachen erschüttert. "Eine gewaltige Erschütterung der Aura des Lebens", flüstert Glance, "aber weit weg – umso gewaltiger muss sie sein. Sowas habe ich noch nie gespürt! Wir müssen zu den anderen und sie warnen!"

Jetzt, wo Rashida es sagt, bemerkt auch die Elfin, dass die Luft sehr trocken ist. Sie sieht sich auch die Nische genauer an.

"Ihr habt recht Rashida, wir sollten sehr, sehr vorsichtig sein. Bodasen, denkt ihr, dass ihr im Moment alleine zurecht kommt? Alrik scheint nicht schwer verletzt zu sein. Wenn wir anderen jetzt weitergehen, könnt ihr und Alrik uns dann später folgen. Orientiert euch an meinen Leuchtzeichen und seid wachsam."

Big Claw sieht zu Rashida und Stone und fragt: "Gehen wir?"

Stone verharrt bei Bodasen, Ihr könnt auch Heilzauber weben? Ich dachte Ihr seid ein Schwarzmagier, die kümmern sich selten um ihre Mitmenschen. Wisst ihr, was Alrik fehlt, vielleicht ist es besser, wenn wir ihn zurück in die Hütte bringen.

Stone weis im Moment nicht so recht was er von Bodasen halten soll, das er sich freiwillig um Alrik kümmert passt eigentlich nicht in das Bild das Stone von den Anhängern der schwarzen Magie hat. Und da er an Anthrers Hof immer welche hat ein und ausgehen sehen, Dralfens war einer von ihnen wie Stone wusste, kannte er ihre arrogante Art nur zu gut.

Aber da er ja noch nicht lange Hüter war, hatte er auch am Hof nichts zu suchen, deshalb waren die Begegnungen sehr selten gewesen. Nur wenn Ferrwar ihn auf einen Botengang geschickt hatte.

"Stone in welcher Welt lebt ihr? Die Welt ist nicht in Schwarz und weiß eingeteilt! ich habe an der früheren Rechemer Magierakademie studiert, ich war dort Lehrer. Ich habe mich immer schon mit so genannter schwarzer Magie beschäftigt, aber deswegen bin ich kein Monster. Nach den gesetzten mag ich vielleicht ein Verbrecher sein, aber das kümmert mich nicht. Wer mich angreift muss sterben, so einfach ist das, aber wer mit mir zusammen reist, jemand den ich vielleicht einmal Freund nennen werde, der hat meinen ganzen Schutz verdient. Niemand ist nur gut oder nur böse, denkt darüber nach Stone! Und jetzt lasst mich mit Alrik allein!" Bodasen dreht sich von Stone weg und wendet sich Alrik zu. "Wie fühlt ihr euch?"

Die Kriegerin lächelt Bodasen freundlich zu: "Vielen Dank. Wisst Ihr, jetzt fühle ich mich sicherer, da Euer Zauber wie erwartet nicht so flackert wie Fackeln. Nun kann ich es hoffentlich besser erkennen, wenn die Schattenwesen wieder kommen." Sie nickt Big Claw zu: "Gute Idee! Ihr könnt ja den Weg so markieren, dass Bodasen Eure Leuchtrunen auch sehen kann." Sie hält einen Moment inne: " Wie es wohl Glance und Lu Ser ergeht? Ich hoffe, die Beiden stecken nicht in ernsthaften Schwierigkeiten ..." Ihr Blick streift Stone, den Hüter. Sie fängt den misstrauischen, ja fast abfälligen Blick auf, den Stone zu Bodasen schickt.

"Stone, ich denke, dass wir Alrik Bodasen getrost überlassen können. Ich weiß zwar auch nicht, warum wir alle zusammen geführt wurden, aber dass wir zumindest ein gemeinsames Ziel haben, ist

## On The Road Again

allen klar. Deshalb sollten wir langsam anfangen, zusammen zu arbeiten. Ich betone: zusammen zu arbeiten. Hüter haben ihre Probleme mit anderen Personen, ich wundere mich immer noch, dass Ihr mich bei unserem ersten Zusammentreffen nicht gleich getötet habt. Versucht einfach, jeden, der euch nichts tut, auch nichts an zu tun. Wer weiß, vielleicht braucht Ihr die Person irgendwann ..."

Sie stockt mitten im Satz. Die Umgebung hat sich verändert. Es ziehen leichte Nebelschwaden auf, die um die Beine der Gruppe streichen. Das Licht des Zaubers reicht nicht mehr soweit, wie es eben noch reichte. Und dann tritt die absolute Stille ein.

Rashida hört nicht einmal mehr ihren eigenen Atem! Sehen kann sie auch nur noch schlecht, es scheint, als habe jemand einen Zauber gewirkt. Leise, ganz langsam, ist ein Geräusch zu hören. Die Kriegerin lauscht angestrengt und ihre Augen weiten sich vor Entsetzen. Es nähern sich Schritte, aber nicht nur von einer Person ...

Von der harschen Antwort von Bodasen irritiert wendet Stone sich ab.

Mit einigen Schritten ist er bei Rashida und Big Claw, da beide schon mit dem Schwert bewaffnet sind, greift Stone zu Armbrust.

Darauf achtend nicht in den Schwungbereich der beiden Kriegerrinnen zu kommen geht er hinterher, und hört sich Rashidas Worte an.

Wer mich angreift muss sterben, so einfach ist das. Das ist wie bei den Hütern, denkt sich Stone. Aber es muss doch auch eine andere Möglichkeit geben? Bei dem Ritter habe ich es doch auch geschafft, der war nur betäubt.. Hmm seufzt Stone und denkt sich ja, aber der andere war tot. Und wenn der Priester nicht gewesen wäre .... Diese Gedanken führen ihn unweigerlich zu seinem Schwur, und lassen ihn sich noch schlechter fühlen. Ich will ja auch niemandem was tun aber diese Worte kann er nur in Gedanken aussprechen.

Mit einem knurren reißt Stone sich zusammen, schließlich will er den Rücken der beiden Kriegerinnen decken. Schon schlimm genug das da Frauen vorgehen und er feige hinterher läuft. Aber er hat das Gefühl, das die beiden Frauen von seinen Gedanken nicht angetan wären. Also belässt er es dabei, und folgt jetzt Aufmerksamer.

Da fällt im auf das Rashida auf einmal stockt und vorsichtig wird, da hört er es auch. Schritte ...

Big Claw will gerade weitergehen, als all ihre Sinne heftig reagieren.

\*Gefahr, wir sind in großer Gefahr.\*

Zu dem aufziehenden Nebel kommt noch eine Stille, wie sie es noch nie erlebt hat. Die Elfin hört, dass sich etwas nähert, etwas das nichts Gutes will.

Sie dreht sich zu den anderen um und flüstert: "Schnell, in die Nische, ich webe einen Schutz- und Unsichtbarkeitszauber um uns. Ich kann nur hoffen, dass er richtig wirkt. Meine Zauberkräfte sind noch nicht sehr weit entwickelt. Das, was da kommt, können wir nicht besiegen, es ist zu stark und von uralter Macht besessen." Sie geht schnell in die Nische.

Stone steckt die Armbrust blitzschnell weg und hat wie aus heiterem Himmel sein Schwert in der Hand. Das jahrelange Exerzieren hat sich bezahlt gemacht.

Kampfbereit steht Stone in der Nische, und hofft das Big Claws Zauber wirkt.

Rashida duckt sich tief in die Nische. Es tut gut, nicht allein zu sein. Doch inwieweit kann sie den anderen trauen? Sie fühlt intuitiv, dass sie im Moment wohl niemand absichtlich töten würde. Aber sie kennt die Kampfweise der anderen nicht und kann auch nicht abschätzen, wie trainiert sie sind. Sie selber steht ja erst recht am Anfang ihrer Laufbahn als heilige Kriegerin! Bevor ihre Gedanken abschweifen können, stoppen die Schritte. Nun herrscht wieder absolute Stille. Welch mächtiger Zauber dafür nötig ist! Und wie geht es Alrik und Bodasen? Hoffentlich haben sie sich verstecken können.

Der Stille folgt Dunkelheit. Absolute Dunkelheit. Bodasens Zauber ist einfach verloschen. Leise murmelt Rashida: "Big Claw, ich fürchte, Euer Zauber hilft uns wohl nicht viel ..." Leise entzünd



## On The Road Again

sich kleine Flammen. Es entsteht ein Kreis aus Kerzenflammen in dem Raum. Die drei Beobachter stehen in der Nische und zumindest Rashida hofft, nicht entdeckt zu werden. Es werden Gestalten erkennbar, jede mit einer schwarzen Robe mit silbernen Stickereien verziert angetan. Wie Funken glitzern die Fäden deutlich im Kerzenlicht. Dann erhebt sich leise ein Gesang, der so widernatürlich klingt, dass es Rashida die Nackenhaare sträubt. Die Melodie hallt durch den Raum, kommt bei den Recken vorbei und zieht durch das gesamte Gewölbe. Sie lässt Blut zu Eis gefrieren. Kein lebendiges Wesen kann ihr entkommen oder ihr widerstehen. Alles Leben erstarrt innerhalb der Reichweite des Gesanges. Mit den Tönen kehren auch die Schatten wieder. Langsam ziehen sie durch die Gänge, füllen Ecken und Nischen. Ein behutsames Wispern setzt ein, man meint, den Satz: "Endlich! Endlich sehen wir unseren Meister wieder!" verstehen zu können. Und wahrhaftig: der Gesang hat Erfolg. Eine Kreatur, die auf der Oberfläche umher zieht, hört ihn und denkt nach. Nachdem sie zur Zufriedenheit ihres Mentors zu einem Entschluss gekommen ist, läuft sie in Richtung des Gesangs, eine blutige Spur der Verwüstung hinter sich lassend. Rashida kann es nicht fassen. Sie ist sprachlos, bewegungsunfähig und dadurch dazu verdammt, sich das Ritual an zu sehen. Ein Ritual? Sie vermeint es zumindest, nach ihrem Erkenntnisstand. Sie versucht Verbindung mit ihrem Gott aufzunehmen. Ganz leise dringt eine Stimme zu ihr: "Ich ... kann ... nicht ... völlig ... unmöglich ... tut ... mir ... Leid ... Kampfmaus." Nun packt das blanke Entsetzen die Kriegerin. Wenn nicht einmal ihr Gott in der Nähe der Gestalten kommunizieren kann, dann sind das wahrhaft mächtige Wesen. Sie würde sehr gerne in Ohnmacht fallen. Wenn es denn ginge.

Während der Reisende die ihm gestellte Falle genauestens betrachtet, überlegt er ob sie es wert sei hineinzutappen, oder ob er sie einfach umgehen sollte. Drei Blutjäger, ausgesandt um seinen Kopf zu holen. Einer hinter dem Felsen am Waldrand, einer im Unterholz gegenüber und ein weiterer als Spitze des tödlichen Dreiecks im Wurzelwerk der riesigen Eiche, um das der Pfad herumführte. Zumindest verstanden sie ihr Handwerk soweit, das für gewöhnliche Augen keine Spur von ihnen auch nur zu erahnen war – doch der Ort selbst war schon zu perfekt für diesen Hinterhalt.

Schliesslich zuckt er mit den Schultern. Es waren nicht die ersten Drei und würden wohl auch nicht die letzten bleiben, denn SarSareth würde vermutlich niemals Ruhe geben. Also tritt er aus dem Schatten des Hains, folgt dem schmalen Pfad über die Lichtung und nähert sich dem Wald. Nur ein schwaches Glitzern in seinen Augen verrät, wie er seine Energien sammelt. Als er sich genau zwischen den drei Blutjägern befindet, scheinen diese direkt aus den Schatten hervorzuschießen. Doch im selben Moment entfesselt der Reisende die gesammelte Macht. Kein Wort dringt über seine Lippen, kein Finger an seinen Händen, der auch nur zuckt. Er neigt den Kopf, schließt die Augen und genießt mit dem Blick des Geistes, wie die Macht sämtliche Spähren mit einer Seelen betäubenden Detonation erschüttert und die Blutjäger – einer gewaltigen Schockwelle gleich – zurückschleudert, bevor diese auch nur halb ihre Gestalt angenommen haben. Nun wäre es ein leichtes Spiel..... Als die Blutjäger schließlich erneut auf den Reisenden eindringen, sind sie bereits so geschwächt, das zwei von ihnen fast gleichzeitig seinen beiden Windsängern zum Opfer fallen. Dem Dritten jedoch gelingt es, mit einem blitzschnellen Hieb seine Sinne zu betäuben, sodass der Reisende einen kurzen Moment strauchelt. Doch bevor der Blutjäger an seiner Kehle ist, hat der Reisende die Schwerter blind im Scherenschlag gekreuzt, und so ist es der Kopf des Blutjägers, der fällt – und nicht sein eigener. Mit zusammengebissenen Zähnen steckt er die Windsänger zurück in ihre Scheiden auf seinem Rücken und konzentriert sich auf den brennenden Schmerz seiner Seele, wo der Blutjäger ihn traf. "Das war ein knappes Glück, SarSareth..... genieße diesen kleinen Triumph ....". Als er den Schmerz soweit unter Kontrolle hat, das seine Sinne wieder die Umgebung wahrnehmen, entdeckt er etwas ebenso ungewöhnliches wie beunruhigendes: Er spürt noch weitere Blutjäger dort im Wald. Wie war das möglich? SarSareth schickte ihm niemals mehr als drei. Doch diese Blutjäger waren noch weit entfernt. Hatten sie ihn zum Ziel oder etwas anderes? Nein, sie ..... strebten alle einem bestimmten Ort zu, wie es schien .... und da war noch etwas anderes.....

Glance hetzt durch den Wald, bis er von hinten Lu Ser ein verzweifertes "Glance – Halt!" keuchen hört. Er stoppt und dreht sich um. "Ich ...," keucht Lu Ser, "Du ..., zu schnell". "Verzeih," antwortet Glance, "wir müssen die anderen so schnell wie möglich erreichen – Du hast es doch auch gespürt?"

## On The Road Again

Lu Ser nickt nur, und verblasst wieder bei dem Gedanken an das Gefühl vorher. Glance bückt sich und hebt die Echse hoch, lässt sie aber gleich wieder mit einem Schnaufen runter. Sie ist schwerer als man ihrer Größe zutrauen würde. "Wie wär's Du zauberst dich wieder ein wenig leichter, dann könnte ich dich tragen" Lu Ser nickt und beginnt mit seinen Vorderpfoten zu gestikulieren. Tatsächlich schwebt er sogleich einen Meter über dem Boden, allerdings bricht Glance unter einer schweren Last in die Knie. "Ups!," sagt Lu Ser, "Entschuldige". Er bewegt wieder seine krallenbewehrten Finger, und die Last weicht von Glance – und ein heftiger Schneeschauer hüllt sie ein.

Glance schüttelt verwundert den Kopf – aber jetzt ist nicht die Zeit für Übungen. Er schnappt sich den schwebenden Lu Ser und setzt ihn auf seinen Rücken. "Halt dich an meinem Rucksack fest," sagt er, und als er merkt, dass Lu Ser sich festkrallt, läuft er wieder los, den örtlich begrenzten Schneeschauer (mit 10 m Durchmesser) schnell hinter sich lassend. So erreichen die beiden ihren alten Lagerplatz, von wo Glance die Spur der Spinnennetze aufnimmt, die Claw hinterlassen hat. Es wird schon Abend als Glance auf die Hütte trifft.

Alrik kommt wieder zu Sinnen. Es ist ihm, als ob ihn das Wiehern eines Pferdes geweckt hätte ... Langsam schüttelt er den Kopf. Nach ein paar Minuten kann er wieder klar denken. Er fühlt sich ... dunkel an. Das heißt, er hat das Gefühl, in einem dunklen Kellergewölbe zu stecken ... nein, das ist nicht ganz richtig. Es ist nicht er selbst, der sich dunkel anfühlt, sondern eine *kriechende Dunkelheit*, die sich anmacht, das ganze Gewölbe in einer unnatürlichen Farbe zu färben ... wie die Tinte eines Tintenfassens, die das klare Wasser eines Wasserbeckens schwarz färbt. Er fühlt sich wie eingetaucht in ein Tintenfass. Alrik blickt sich um und erblickt dankbar ein bekanntes Gesicht, Bodasen, dieser Magier, den er seit kurzem kennt ... zusammen mit einer Gruppe von Abenteurern ... so langsam kommt auch seine Erinnerung wieder. Er flüstert zu Bodasen: "Könnt Ihr auch dieses unheimliche, unnatürliche Dunkel spüren?"

Alrik wartet keine Antwort ab, sondern macht sich kampfbereit. (Und) Als würde er sich an etwas erinnern, greift er zu seinem Amulett. Dann nickt er Bodasen zu, der sich ebenfalls beunruhigt zeigt.

Nachdem der Reisende tiefer in den Wald vorgedrungen war, war er sich sicher: Da waren noch mehr finstere Kreaturen außer den Blutjägern. Und da war auch etwas Großes. Etwas sehr Dunkles, sehr Altes und sehr Böses. Doch eindeutig war auch diese Kreatur ein Geschöpf von SarSareth. Und sie alle bewegten sich auf einen bestimmten Ort in diesem Wald zu. Scheinbar gab es dort etwas, was das Interesse des Schattenwebers noch wesentlich stärker erregt hatte als seine eigene Anwesenheit an diesem Ort. Der Reisende verhält in seinem Schritt, sinkt auf ein Knie herab und schließt die Augen zur Konzentration. Was ist im Zentrum dessen, dem SarSareths Kreaturen zustreben? Er spürt einen Hauch von alter Magie und er spürt Elfenblut – manches dicker, manches dünner. Doch alles ist schwach und wage, fast erstickt unter dem Schwall dunkler Energien, die sich dort bündeln. Der Reisende schlägt die Augen auf. "Wer immer dort ist scheint deine Kreise zu stören, SarSareth. Und wann immer deine Kreise gestört werden, bin auch ich nicht weit." Er setzt seinen Weg fort, denn sein Ziel ist nun klar.

Der Gesang dauert noch an. Die Gestalten, die nicht mehr können, treten aus dem Kreis heraus und werden sofort von ihren Gefährten ersetzt. Es herrscht mittlerweile ein ständiges Kommen und Gehen, alles läuft zu einer fließenden Bewegung zusammen. Man kann kaum die einzelnen Gestalten erkennen, geschweige denn abschätzen, wie viele es sind. Rashida horcht verwundert auf. Sie würde zu gerne ihren Kopf drehen, um zu sehen, was dort drüben los ist. Eine sanfte Brise kommt auf. Die frische Luft bringt noch andere Geräusche vorbei. Murmeln, Ächzen, Stöhnen, Heulen, Schreien. Alles ist sehr leise, mehr zu erahnen als wirklich zu hören. Doch, da sind sie wieder. Schritte ... es scheint wirklich etwas zu kommen. Die Kriegerin will ihre Augen schließen als die ersten Kreaturen in den Raum gelangen. Sie stellen sich alle im Kreis um die verdeckten Gestalten herum und nehmen Wachposten ein. Nein, das kann nicht sein! Von diesen Gestalten habe ich doch nur in Schauergeschichten bisher gehört! Verzweigung flutet durch das reine Herz der heiligen Streiterin. Untote, Zombies, Skelette und ein kleiner Dämon haben sich bereits eingefunden. Die Schritte sind immer noch zu hören, es scheinen noch mehr zu kommen. Rashida nimmt ihre ganze

## On The Road Again

Kraft zusammen. Sie konzentriert sich auf ihr inneres Auge. Als es erscheint, wundert sie sich. Es wird ihr kein Feind angezeigt. Obwohl unweit von ihr ein Raum voller Wesen ist, die normalerweise alles und jeden angreifen, wird ihr nichts als böse Aura angezeigt?

Ob ihre Fähigkeit wohl auch gestört wurde? Sie ist unsicher. Was soll sie nur machen? Was kann sie überhaupt machen? Sie probiert es erneut. In tiefe Meditation versunken, bemerkt sie nicht, dass allmählich Spinnen, Ratten und Käfer den Boden bevölkern. Bald sieht man den Boden nicht mehr. Alle Insekten laufen auf den Kreis zu und versuchen in dessen Mitte zu kommen. Trotz des Treibens und Krabbelns hört man jetzt nichts mehr außer dem Gesang.

Stone schaut dem treiben fassungslos zu. Zu viele Gegner, viel zu viele.

Was geht hier nur vor. Und warum werden sie nicht angegriffen?

Stone atmet immer langsamer, und konzentriert sich auf sein Schwert. Langsam kommt er zur Ruhe. Er weiß das sie keine Chance haben einen Kampf zu überleben. Aber in dem Bewusstsein zu sterben findet er die Kraft zur Ruhe.

Ganz entspannt und locker hält er seine Kampfposition, und wartet darauf was passieren wird.

Die seltsamen, unheimlichen Wesen haben nur einen Fehler : Sie sind blind.

Nein, nicht blind, was das bloße Sehen angeht, es ist mehr ... eine Art "Nicht-Fühlen". Sie nehmen wahr, aber nur über dunkle Energien. Sie nehmen Wesen über das wahr, was dunkel in ihnen ist, verborgene Dunkelheit, wie Mordlust, Sadismus, aber wer rein ist, kann von ihnen nicht "erfahren" werden. Damit haben diese dunklen Wesen ein Problem. Ihr Zauber lähmt zwar alles Lebendige im näheren Umkreis, aber dies ist ein allgemeiner Zauber, der nichts mit dem spezifischen Erkennen einer Kreatur zu tun hat. Es lähmt alles Lebendige in der Nähe, egal, was es sein mag, ob Wurm oder Oger, ob Goblin oder Zwerg. Eine Art "Gießkannen-Prinzip", eine Art Prophylaxe, auf dass diese dunklen Wesen nicht von irgendetwas Lebendigem gestört werden mögen. Denn sie sind allesamt Untot; das, was Lebendig ist, kann ihnen schaden.

Die Abenteurer aber haben keine dunklen Seiten. Sie sind rein, jedenfalls rein genug, dass sie vom Schicksal (oder von etwas anderem) ausgewählt worden sind, dieses Abenteuer zu bestehen und in die Brecher-Berge zu gehen. Und sie haben ein zweites Problem : Alrik und Bodasen worden von dem Zauber (noch) nicht erfasst worden ... Alrik flüstert Bodasen leise zu (der unheimliche Gesang ist inzwischen recht laut geworden, und übertönt sie mühelos) : "Wie wäre es mit einem Lichtzauber? So das Stärkste, was du auf Vorrat hast?" Das Einhorn mag nicht dort hinunter in das Gewölbe gehen. Es fürchtet sich, es mag die Dunkelheit von steingefassten Gewölben nicht. Sie muss das Leben um sich herum spüren können, den Wald, die Vögel, die Tiere ... das pulsierende Leben, wie es von der Göttin geschaffen ward.

Und trotzdem ... die Gefahr dort unten ist groß genug, um seine Anwesenheit zu benötigen ...

Unschlüssig scharrt es leise mit den Hufen ... Dann spürt es, wie sich Glance und die Echse nähern ...

Die Elfin versucht, trotz ihrer geringen Erfahrung, den Zauber zu verstärken. Aber das, was um sie herum geschieht, schränkt ihre Konzentration ein. Zumal der Gesang in jeden Winkel ihres Gehirns vordringt und versucht, sich dort einzunisten. Es gelingt ihr, sich diesem Einfluss etwas zu widersetzen.

Das Grauen aber nimmt immer mehr zur. Etwas uraltes, absolut Böses erscheint auf den Gesang hin und mit ihm kommen Kreaturen, die man nur aus alten Überlieferungen kennt. Alles was abgrundtief Böse ist und alles und jeden angreift, selbst Ungeziefer, drängt sich in den Kreis. Und doch bleiben die drei Gefährten verschont. Warum? Und warum funktioniert hier ihre Nachtsicht nicht? Es muss ein mächtiger Zauber in diesem Gewölbe zugange sein. Big Claw bemerkt, dass die Kriegerin und der Krieger ihre Waffen fester umschließen und greift ihrerseits zu ihrem, mit Magie versehenen, Kurzschwert. Sie denkt an Alrik und Bodasen und hofft, dass die zwei sich irgendwie in Sicherheit gebracht haben. Nun bleibt nur abzuwarten, was geschieht. Aber eines ist gewiss, so leicht wird sie sich nicht ergeben.

Bodasen blickt kurz zu Alrik, dann nickt er ihm zu. Seine Augen verdrehen sich vor Konzentration, nach einem kurzen Augenblick bricht er den Versuch ab. "Meine Magie ist hier gestört, ich komme

## On The Road Again

kaum durch Alrik. Mit allerhöchster Anstrengung kann ich vielleicht einen Zauber wirken, aber sicher ist es nicht. Ich werde auf jeden Fall so lange damit warten, bis es wirklich nicht mehr anders geht." "Komm Alrik ich bringe dich erst mal hier raus! Stütz dich auf mich!"

Die Kriegerin windet sich innerlich. "Es muss doch einen Weg hier wieder raus geben!" Sie versucht mit aller Kraft, sich zu bewegen. Das Einzige, was sie schafft, ist, die Spitze ihres kleinen Fingers an die seltsame Rune am Knauf ihres Schwertes zu legen. Verwundert hält sie inne. "Was ist denn das? Was kribbelt denn da so komisch?" Langsam und vorsichtig kriecht ein komisches Gefühl ihren kleinen Finger entlang. Es wandert über die Hand zum Arm hin. Dort verweilt es kurz. Als wenn es nicht gesehen werden wollte. Stück für Stück tastet sich das Kribbeln bis zum Hals der Streiterin. Nach einer Pause kriecht es weiter, bis es den Kopf erfüllt. Kaum dort angekommen, hört Rashida eine Stimme in ihrem Kopf: "Ich bin es! Habe keine Angst! Zusammen mit der Kraft der Rune und viel Glück kannst Du es schaffen, die anderen zu befreien! Gemeinsam könnt ihr dann hinaus gehen, doch Vorsicht: ihr dürft auf keinen Fall jemanden anstoßen oder irgendwie stören. Ein unbedachter Laut und ich kann nichts mehr für euch tun!" Das Einhorn! Rashida wird von einer Welle des Glücks erfasst. "Aber, was meint das Wesen mit Kraft der Rune?" Sie schaut zu ihrem Schwert hinunter, dass sie locker in der Hand hält. Das seltsame Zeichen pulsiert bläulich. "Komisch, dass habe ich ja noch nie gesehen! Und dabei habe ich die Waffe seit Kindesbeinen an!" Völlig verblüfft versucht Rashida sich zu konzentrieren. "Wie kann ich die anderen befreien?" Die Magie des Einhorns hat die Kriegerin bereits wieder bewegungsfähig gemacht. "Doch wie geht es nun weiter?" Sie riskiert einen Blick auf die anderen Gestalten. Niemand scheint von ihr Notiz zu nehmen, nicht einmal, als sie ihre Hand hebt und zuerst zaghaft, dann stürmisch winkt. "Das Einhorn hatte recht. Wir werden anscheinend nicht wahrgenommen, so wie ich die anderen Wesen mittels meinen inneren Auges nicht sehen kann." Rashida bemüht sich redlich, zu einer Lösung ihres Problems zu kommen. Sie überlegt noch einmal: "Ich habe die Spitze meines kleinen Fingers an die Rune gelegt und dann wirkte die Magie. Hmm, ob ich die Rune mal an die anderen hinhalte?"

Nachdem sie im Moment keine andere Möglichkeit sieht, hebt sie ihr Schwert und drückt die Rune an die Hand des Hüters. Gespannt beobachtet sie Stone, was sich denn nun ereignet.

Glance sieht sich vorsichtig um – eine einfache Hütte, aber er hätte sie eigentlich früher bemerken müssen – sie scheint von einem Tarnzauber umgeben zu sein. Plötzlich ein Schlag in seinen Rücken! Lu Ser's Leichtigkeitszauber ist spontan zusammengebrochen. "Lu Ser, komm' runter!", sagt er der Echse. Diese flattert auf das Dach der Hütte. "Ihr kommt zur rechten Zeit," spürt Glance die Gedanken des Einhorns. Er dreht sich um, und steht direkt vor dem Einhorn. "Was ist los," fragt er. "Die anderen sind in einem Gewölbe unterhalb der Hütte", sendet das Einhorn. "Etwas undefinierbares, aber böses ist dort – Alrik scheint verletzt zu sein, die anderen sind wohlauf, aber alle verspüren Furcht," fährt es fort, "Und von allen Seiten nähern sich hier oben Wesen aus uralter Zeit, wie ich sie schon lange nicht mehr gespürt habe!" Glance überlegt – dann fragt er das Einhorn: "Können die Wesen hier oben dir gefährlich werden?" Das Einhorn verneint "Diese Wesen fürchten die reine Energie des einen Horns, und ich bin schneller als sie". "Gut," sagt Glance, "Lu Ser, bleibe bei dem Einhorn, und 'hilf' ihm – Einhorn, bitte kümmere Dich um Lu Ser, ich werde nach den anderen sehen". Glance betritt die Hütte und sieht sich um – ein paar herumliegende Gegenstände, eine alte Bettstatt, eine offene Kiste – und eine offene Falltür. Aus der Falltür dringt ein unheimlicher Singsang, der sich schwer auf seine Seele legt. Er steigt vorsichtig hinab, und findet sich in einem Kellergewölbe wieder, in das zwei Gänge münden. Eine seltsame Schwärze umgibt ihn, die seine Infravisionsfähigkeit trübt. Er faltet die Hände, und murmelt: "Os'Ram, Gott des floralen Lichtes, zeige deine Kraft!!" In dem Keller und den Gängen erscheint stellenweise ein schwaches fluoreszierendes Leuchten. Glance schaut sich um, er hatte auf mehr Effekt gehofft – es scheint wenig Pilze, Flechten oder Moose in diesen Gängen zu geben. Gegen den schwach schimmernden Hintergrund sieht er zwei Gestalten aus einem der Gänge auf sich zukommen, die eine stützt die andere. Augenblicke später erkennt er Bodasen, der Alrik mit sich schleppt.

Verwundert sieht Stone das Rashida sich wieder bewegen kann.

## On The Road Again

Er selbst steht noch genauso da, wie am Anfang.

Aber nachdem er sich nicht mehr gewehrt hatte und entspannt war, konnte er wenigstens Energie sammeln.

Da bemerkt Stone eine kalte Berührung an der Hand, ein Kribbeln überfällt ihn. Es wandert langsam seine Arm rauf zum Körper. Stück für Stück gewinnt Stone die Kontrolle über seinen Körper zurück. Da ihm schon klar war das ein Kampf aussichtslos ist, steckt er sein Schwert ein.

Fragend blickt er Rashida an, dann fällt sein Blick auf Big Claw.

Es ist keine Zeit für Erklärungen, da die Monster anscheinend nicht bemerken das sie nicht allein sind, schleicht Stone leise zum Rand der Nische und warte darauf das Rashida auch Big Claw befreit. Ihm ist bewusst das ihr aller Überleben davon abhängt das keiner der Gefährten die Aufmerksamkeit der Monster weckt.

Je weiter der Reisende vordringt, desto mehr Blutjäger spürt er in der Umgebung. Es sind erschreckend viele, doch viel mehr Sorgen bereitet ihm die weit größere Präsenz, die er gespürt hat. Da war etwas, was ihm bekannt vorkam, wenn auch nur in ...Als er sich durch die Büsche schiebt, stolpert er beinahe über die zerteilten Leichen zu seinen Füßen. Erschüttert starrt er auf die Überreste dessen, was einst ein Mensch und sein Roß gewesen waren. Sie waren wie vom Hieb eines Riesen zerhackt. Der Reisende kniet sich auf den Boden und legt seine Hände auf die Hüllen von Roß und Ritter. Verwirrt runzelt er die Stirn. Nicht einmal eine Spur ihrer Seelen war zurückgeblieben, wie war das möglich?Als er nachdenklich seinen Weg fortsetzt, spürt er plötzlich die erdrückende Stille. Selbst seine eigenen Schritte vermag er nicht mehr zu hören. Alarmiert sammelt er seine Kräfte, als vor ihm etwas durch die Bäume bricht, das nur SarSareths Alpträumen entstammen kann. Ohne zu zögern entfesselt er die Macht, die der riesigen Kreatur eigentlich den Kopf von den Schultern hätte sprengen müssen. Stattdessen jedoch schüttelt das Wesen nur träge sein Haupt und greift dann mit erschreckender Schnelligkeit an. "Zwecklos" erkennt der Reisende und zieht seine Windsänger, während er sich zur Seite wirft und in derselben Bewegung die Klingen durch den Oberschenkel der heranstürmenden Kreatur zieht. Doch auch die Schwerter hinterlassen nicht die Spur einer Verletzung bei dem Wesen, das innehält und sich zu ihm umwendet. "Auch zwecklos?" Verwundert kommt der Reisende auf die Füße und hält die nutzlosen Klingen kampfbereit. Aber kampfbereit wofür? Die Kreatur hebt ihre entsetzliche Waffe und im selben Augenblick erkennt der Reisende in welcher Gefahr er schwebt. Dagegen konnte er hier nichts ausrichten. Nicht gegen diese Kreatur und schon gar nicht gegen **diese** Waffe! Noch im Laufen schiebt er die Windsänger zurück in ihre Scheiden und wagt nicht sich umzusehen, aus Angst zu straucheln. Doch er spürt die Kreatur hinter sich herstürmen, selbst wenn kein Laut zu hören ist.

Nun konnte er lediglich versuchen, sie von dem Ort fortzulocken, zu dem all die anderen finsternen Wesen unterwegs waren und wo er gute Kräfte erdrückt vom Bösen spürte.

Big Claw bemerkt, dass Rashida sich wieder bewegen kann und durch die Berührung mit ihrem Schwert auch Stone aus seiner Erstarrung befreit hat.

Etwas Kaltes berührt sie und ein Kribbeln durchzieht ihren Körper. Gleichzeitig erwacht ihr Körper aus der Erstarrung. Rashida hat sie erlöst. Ihr ist klar, dass sie alle hier raus müssen, ohne diese Monster auf sich aufmerksam zu machen.

Sie sieht Rashida und Stone an und wartet auf ein Zeichen.

Stone wartet bis auch Big Claw wieder frei ist, dann winkt er beiden zu.

Er hat einen Weg entlang der Wand ausgemacht, wo sie den Monstern nicht zu nahe kommen.

Da es wohl absolut witzlos wäre zu schleichen, schließlich starren die Monster von der anderen Seite genau in die Nische, bewegt Stone sich zwar leise, aber dennoch rasch in Richtung des Ausgangs.

Stone wagt nicht Stehen zubleiben um sich umzudrehen. Es wäre fatal wenn Rashida oder Big Claw in ihn hineinrennen würde. Er weis das wenn es zum Kampf kommt, das Sie verloren sind. Der einzige Weg sie alle zu retten besteht darin zurück zur Falltür zu kommen.

Rashida wirft schnelle Blicke nach allen Seiten. "Jetzt bloß nirgends anstoßen!" murmelt sie leise zu

## On The Road Again

sich selbst. Sie packt ihr Schwert weg, konzentriert sich und folgt Stone. Raschen Schrittes durchquert sie den Raum. "Puh, alles nochmal gut gegangen!" Sie dreht sich um, da sie sehen will, wie weit Big Claw ist. Ein markerschütternder Schrei gellt durch das Gewölbe. "Heiliger Undar!" Hinter Rashida steht ein Zombie. Und der schaut nicht mehr sehr freundlich. Sie ist dermaßen erschrocken, dass sie immer noch kreidebleich ist. Langsam kehrt ihr Verstand wieder zurück. "Nicht kämpfen, sondern rennen!"

Rashida hebt entschuldigend die Schultern, ruft: "Stone, Big Claw, wir haben ein Problem! Am besten sollten wir einfach nur laufen!" und stürzt los. Auf ihren Fersen sind der Zombie, der nicht so schnell laufen kann und ein flinkes Skelett, das die Kriegerin gleich eingeholt hat.

Schwer atmend lehnt der Reisende mit dem Rücken an einer großen Buche und schließt die Augen. Die Präsenz seines Verfolgers kommt nur noch langsam näher, behindert durch den hier dichter werdenden Wald und verwirrt durch den eingeschlagenen Zickzack-Kurs, bei dem der Reisende magische kleine Spuren seiner Selbst an den Bäumen hinterließ. Er holt noch einmal tief und langsam Luft und setzt dann seinen Laufschrift fort, schlägt allmählich einen großen Bogen, um zu dem Ort zurückzukehren dem auch die Blutjäger zustreben. Wer immer dort war, sollte verschwunden sein bis all die Blutjäger dort eingetroffen waren, sonst würde auch seine Hilfe vielleicht zu spät kommen.

Big Claw sieht, dass Stone schon rasch, aber sehr vorsichtig zur Falltür geht und Rashida ihm folgt. Plötzlich schreit Rashida auf und was die Elfin sieht, jagt ihr eine Gänsehaut über den Rücken. Ein Zombie steht genau vor Rashida und ein Skelett rennt auch in ihre Richtung. Jetzt heißt es handeln.

Big Claw rennt so schnell sie kann hinter dem Skelett her, holt es ein, schubst es zur Seite und läuft weiter. Das Skelett stolpert und fällt hin.

Big Claw rennt weiter, an dem Zombie vorbei, ohne ihn zu berühren und jagt hinter Rashida her zur Falltür.

Endlich hat sie die Falltür erreicht.

Das Einhorn galoppiert davon. Es hat eine noch größere Bedrohung wahrgenommen als das hier ... es ist Hilfe nötig. Nein, dieses Wesen ist nicht von dieser Welt. zumindest seit Zeitaltern nicht mehr. Es ist so alt, dass selbst das Einhorn seinen Namen vergessen hat. Aber es erinnert sich.

Nein, es kann den Abenteurern nicht mehr helfen. Diese Bedrohung ist viel größer.

Das Wesen ist überrascht, als sich das Einhorn ihm in den Weg stellt. Das hatte es seit Äonen nicht mehr gegeben. Das Einhorn fixiert das Wesen. In einem anderen Zeitalter, als die Welt noch jung war, hätten sie sich gegenübergestanden ... still, unbeweglich, im Geiste miteinander kämpfend ... für die Dauer von Äonen. Sie waren ebenbürtig, einst und jetzt. Nun aber ist die Welt eine andere. Alles ist anders. Es gibt zu viele Unbekannte. Sie kann nicht ewig hier stehen. Was, wenn ein irregeleiteter Mensch sie angreift und verletzt? Dann könnte sich das Wesen aus diesem Bann, aus diesem Kampf des Geistes befreien, und seine Spur der Verwüstung weiter fortsetzen. Das darf nicht geschehen! Genauso aber weiß das Einhorn auch, dass sie keinen Einfluss auf die Umgebung hat. Es ist nur möglich, dieses Wesen zu vertreiben ... oder zu vernichten, aber das Einhorn fürchtet, dass heutzutage niemand mehr dazu in der Lage ist. So tut es das Einzige, wozu es in der Lage ist : Sich dem Wesen entgegenstellen, und den Kampf des Geistes austragen, mit der bitteren Konsequenz, dass beide solange gelähmt sind, so lange der Kampf andauert. Sie sind einander ebenbürtig.

Stone hört den lauten Ruf von Rashida, und dreht sich um.

In der Drehung bekommt er mit wie Big Claw ein Skelett umstößt und wie von der Tarantel auf die Falltür zujagt. Im nächsten Augenblick sind Rashida und Big Claw an ihm vorbei.

Stone sieht den Zombie jetzt auf ihn zuwanken, sein stoppen hat dem Zombie die Zeit gegeben ihn zu erreichen.

Jetzt hat Stone endlich einen Gegner der ihn ohne Gewissensbisse Handeln lässt.

Ohne nachzudenken liegt sein Schwert in seinen Händen, und mit einem einzigen Hieb trennt er dem Zombie den Kopf vom vermoderten Körper.

## On The Road Again

Als Stone den Flur überblickt sieht er das Skelett das sich langsam wieder aufrappelt.

Weiter hinten haben die Gesänge aufgehört.

Warum wohl?

Ohne zu zögern dreht Stone sich um, und beginnt zu rennen.

**Lauft, lauft um euer Leben**

Schallt sein Ruf durch die Gänge.

Hinter Bodasen macht er halt, Bodasen kann mit Alrik nicht so schnell Laufen. Stone weiß das er das Skelett aufhalten muss.

Bodasen, bringt Alrik in Sicherheit ruft er dem Magier zu.

Dann stellt er sich dem Skelett, dieses ist schneller und beweglicher als der Zombie.

Aber gegen die aufgestaute Wut des Kriegers, die endlich ein Ventil findet ist es machtlos.

Mit aller Kraft zu der er fähig ist, schlägt Stone zu.

Vater, für dich schreit er seinen ganzen Zorn heraus, und schlägt das Skelett in der Mitte entzwei.

Knochensplitter fliegen durch die Gegend, verletzen Stone leicht. Aber das sind nur Kratzer die Stone nicht spürt.

Viel Zeit haben sie nicht mehr, Bodasens Rückzug deckend bewegt sich Stone weiter auf die Falltür zu.

Alrik ist immer noch schwindelig, und kann daher nicht so schnell laufen. Er kann zwar klar denken, aber irgendetwas bei dem "Unfall" hat in ihm ein Schwindelgefühl hinterlassen ... er fühlt sich nicht gut. Trotzdem weiß er, dass er notfalls kämpfen muss – auch, wenn sein Magen revoltiert. Erstmal müssen sie entkommen – zumindest so weit, bis sie eine bessere Position erreicht haben – falls ein Kampf tatsächlich unausweichlich ist.

Urplötzlich unterbricht der Reisende seinen Lauf, denn er hatte überrascht gespürt .... war das möglich .....??? Dann ist er sich sicher. Er spürt die Bedrängnis des Einhorns, spürt wie es wankt und zurückweichen muss. Er konzentriert sich, um den Geist des Einhorns zu erreichen....."Kehre um, Unicornis. Nicht hier. Nicht heute. Die Macht, welche die Kreatur an diesem Ort erhält ist zu groß."

Lu Ser zittert noch immer am ganzen Körper, wenn er es sich erlaubt, an die Szene nahe des Ritterlagers zu denken. Welches Wesen kann nur so eine schwarze Aura ausstrahlen, die ihn anspringen konnte, ohne dass er seinen Geist dafür geöffnet hatte? Langsam begreift der kleine Drache, dass er nicht nur an einem spannenden Spiel teilnimmt. Niemand wird hier in die Pfoten klatschen und alle Illusionen beenden wie in der Drachenschule. Und zum allerersten Mal in seinem Leben ist er sich nicht sicher, ob wirklich immer »das Gute« (oder zumindest das, was er dafür hält) gewinnen wird. Er erinnert sich an den alten Drachen Pi Sar, der schon vor Jahren die Ausbildung der Drachenkinder als zu einseitig gerügt hatte. Hätte man doch bloß auf ihn gehört ...Eingesponnen in diese trüben Gedanken an seine Heimat und im Vertrauen auf die Gegenwart des Einhorns beruhigt sich Lu ein wenig. "Glance hat gesagt, ich soll beim Einhorn bleiben", seufzt er widerwillig. "Nun gut." Er setzt sich auf dem Dach der Hütte gemütlich zurecht und breitet seine Flügel in der Sonne aus.

Neugierig schickt er jedoch seinen Geist auf der Suche nach Glance in die Hütte. Er stößt auf einen unerwartet starken Widerstand, die Aura des Halbfens kann er kaum erfassen. Ein Gebäude aus Kosch-Basalt? Hier? Verwundert bemüht er sich intensiver durch die Barriere zu dringen ... hier ein wenig bohren, dort ein bisschen drücken. Kopfüber fällt Lus Geist plötzlich vorwärts und findet sich in einem chaotischen Gewusel dunkler Schatten wieder. Sechs schwache Lichter werden von diesen Schatten fast vollständig erdrückt. Das müssen seine Gefährten sein! Instinktiv zieht Lu sich jedoch wieder zurück. In dieses Tintenfass darf kein Geist lange verweilen, ohne selbst besudelt zu werden. Lu erwacht aus seiner Meditation und stürzt sich mit einem rasanten Sturzflug vom Dach in die Richtung des Einhorns. Es ist verschwunden!?! Lu umkreist die kleine Hütte zwei Mal in schnellem Flug, um wirklich sicher zu gehen. "Einhorn!", ruft er erst leise und dann immer lauter. "Einhorn, wo bist du?". Niemand antwortet ihm. "Verflixt, jetzt bekomme ich bestimmt wieder Ärger, weil ich nicht beim Einhorn geblieben bin. Wäre ich doch bloß nicht auf die Gedankenreise gegangen!", ärgert sich

## On The Road Again

der kleine Drache. "Soll ich nun meinen Gefährten zu Hilfe eilen oder dem Einhorn folgen?". In diesem Moment hört er einen dumpfen, aber lauten Schrei, der aus der Tiefe zu kommen scheint: "Lauft um euer Leben!". Stimmen und Schritte ertönen aus der Hütte und Lu entscheidet sich, den eben bekommen Tipp zu befolgen, und fliegt der Spur des Einhorns folgend in den Wald.

Glance springt nach vorne zu Bodasen, und hilft ihm Alrik zu tragen. Er hört die schnellen Schritte der anderen näher kommen – und Kampfgeräusche sowie Stones Ruf "Lauft um euer Leben!". Bodasen und Glance stopfen, werfen fast eher, Alrik nach oben durch die Falltür. In diesem Moment tauchen Rashida und Big Claw aus dem Schatten des Ganges auf. "Schnell nach oben," ruft Glance Ihnen zu, "Nehmt Alrik und geht zu dem Einhorn, es ist jetzt unser bester Verbündeter! Bodasen, ein Schutzzauber zur Geistesresistenz wäre jetzt angebracht!"

Glance murmelt hastig, aber konzentriert eine Beschwörung, und zwischen seinen Händen entsteht eine Wasserkugel, die schnell anschwillt, bis sie größer als der Durchmesser des Ganges ist. Als Stone aus dem Gang gehetzt kommt, spricht Glance "Silph, Mutter der Stürme, gib dem Wasser deine Kraft!" – Und das Wasser schießt in den Gang hinein, wie eine Wand, getrieben von einer heftigen Luftströmung. Sodann breitet Glance beide Hände aus, je eine in Richtung der beiden Gangmündungen, und plötzlich durchströmt eine große Kälte den Raum. An den Eingängen bilden sich Eiskristalle, die schnell zu massiven Eisblöcken wachsen, die die Gänge verschließen. Glance wendet sich den anderen zu, "Schnell raus hier, das wird nicht ewig halten!"

Stone wartet darauf das die Frauen durch die Falltür nach oben Verschwinden, nimmt Alrik, das Bodasen Zaubern kann, ruft er noch hinterher. Wohl wissend um die Beschränkungen die ein Magier erleidet, wenn er seine Hände nicht frei hat.

Mit einem wilden Lachen begrüßt er Glance, schön euch zu sehen Elf, vergessen sind alle Vorbehalte. Hier wo es um das nackte Überleben geht, sind alle Gedanken an unterschiedliche Herkunft wie weggeweht. Aber das ist Stone nicht bewusst.

Er weis nur das er den anderen den Rücken freihalten muss, etwas anderes kommt ihm erst gar nicht in den Sinn.

Und so wartet er gemeinsam mit Glance, bis alle verschwunden sind.

Das Einhorn muss in vollem Galopp durch den Wald geeilt sein; denn die Spur ist trotz der untergehenden Sonne sehr deutlich zu erkennen. "Lauft um euer Leben?" wundert sich Lu. "So ein Unfug, hier ist doch absolut nichts los?". Er verlangsamt seinen schnellen Flug zu einem gemütlichen Segeln und zupft links und rechts des Weges die Haarbüschel aus den Zweigen, die dem Einhorn ausgerissen worden sind. Ein Rascheln im Unterholz lässt ihn aufmerken. "Ein Kaninchen, wie praktisch. Jetzt merke ich erst, welchen Hunger ich habe", denkt er und schlägt sein Abendessen in einem raschen Sturzflug. "Wo das Einhorn nur so schnell hin wollte?". Genüsslich an einer Kaninchenkeule knabbernd watschelt er der Spur des Einhorns folgend tiefer in den Wald. Nachdem er das Kaninchen verzehrt und sich an seinem Blut satt getrunken hat, beschleunigt er sein Tempo wieder. Er möchte in der hereinbrechenden Dämmerung ungern alleine im Wald verloren gehen. Stones Worte fallen ihm wieder ein ...

Langsam wird es im Wald zu dunkel zum Fliegen. Lu landet, legt sich seinen nun nur noch sanft glühenden Schwanz als Lampe über die Schulter und verfolgt die Spur so rasch es geht weiter. Auf einer winzigen Lichtung sieht er das weiße Fell des Einhorns schimmern. "Endlich gefunden!", denkt er, hüpfte freudig vorwärts – und erstarrt. Dem Einhorn gegenüber steht ein monströses Wesen, dessen Züge in der Dunkelheit glücklicherweise für Lu kaum zu erkennen sind, dessen finstere Aura er jedoch sofort wiedererkennt. "Was treiben die beiden dort? Ein mentales Tauziehen?" Das Einhorn schwitzt und wankt, hält aber stand. "Wie kann ich dem Einhorn nur helfen???", überlegt Lu verzweifelt. Ihm wird jedoch klar, dass ein Wesen, dass sich mit einem Einhorn messen kann, ihn mit einem Gedanken vernichten könnte. Er muss Hilfe holen! Bodasen oder Glance können dem Einhorn vielleicht helfen! Lu eilt panikerfüllt zurück in Richtung Hütte.

Langsam nähert sich der Reisende seinem Ziel. Die Quelle des Übels wird immer deutlicher spürbar,



## On The Road Again

ebenso wie er das Elfenblut und die magischen Emissionen immer deutlicher spüren kann. Schwach erkennt er im abnehmenden Licht zwischen den Stämmen der Bäume noch ein Stück in der Ferne eine schlicht anmutende Hütte im Wald. Die Zeit drängt. Am Rande seiner Wahrnehmung spürt er die Schatten der Blutjäger im Unterholz. Ein Huschen hier, ein Zucken dort .... Und irgendetwas war direkt hinter ihm! Er wirbelt herum, als im nächsten Moment ein geflügeltes Etwas durch die tief hängenden Zweige der großen Linden geschossen kommt und ihn mit lautem Klatschen genau an der Brust trifft. Den Fuß bereits erhoben, um die betäubt am Boden liegende Kreatur zu zertreten, erkennt er im letzten Moment worum es sich handelt.

Vorsichtig hebt er die kleine Drachenechse auf und legt sie sich über die Schultern, während er weiter der Hütte zustrebt. "Ich weiß zwar nicht was Du hier machst, Kleiner – aber Du bist definitiv zur falschen Zeit am falschen Ort....."

Die Kriegerin und die Elfin treffen auf Bodasen und Gance, die gerade versuchen Alrik durch die Falltür schieben. Rashida und Big Claw zerren Alrik ganz aus der Luke und hören nur noch die Aufforderung an Bodasen einen Schutzzauber der Geistesresistenz zu weben. Aus dem Kreis dieser uralten Macht entkommen, kann Big Claw auch einen Heilzauber auf Alrik anwenden.

Mit Alrik in ihrer Mitte gehen die Kriegerin und die Elfin schnell zur Tür der Hütte. Big Claw bemerkt noch, dass die Fledermaus nicht mehr da ist.

Stone harrt aus bis alle durch die Falltür sind, dann zieht er sich so gewand aus dem Gewölbe das man glauben könnte er wäre gesprungen.

In der nächsten Sekunde hämmert Stone die Falltür zu und legt den Riegel vor.

Zusätzlich zerschlägt er den Tisch in der Hütte und benutzt einen der größeren Splitter als Keil um die Falltür in ihrem Rahmen zu verkeilen.

Jetzt endlich ist Stone bereit aus der Hütte zu rennen, und sieht Big Claw die sich suchend umsieht.

An die Fledermaus denkt er schon nicht mehr, als er Ihr zuruft Wir sind alle draußen, auf was wartet ihr? Wollt ihr herausfinden ob die Tür hält?

Mit diesen Worten schiebt er Big Claw aus der Hütte.

Die Elfin sieht sich plötzlich von Stone aus der Hütte gedrängt und es gelingt ihr gerade noch Rashida mit sich zu ziehen. Die wiederum hat Alrik im Schlepptau.

Mit einem eleganten, durch Levitation unterstützten Satz springt Gance durch die Öffnung der Falltür. Er schwebt über Claw und Rashida, die gerade Alrik aufhelfen, hinweg, und rennt sofort durch die Tür. Draußen sieht er sich schnell um – das Einhorn und Lu Ser sind nicht zu sehen. Der Tag neigt sich dem Ende zu, seine Augen erblicken die Stelle an der das Einhorn in den Wald eindrang. In diesem Moment quellen die anderen fast gleichzeitig aus der Tür der Hütte heraus. "Das Einhorn ist in diese Richtung gerannt – offensichtlich sehr eilig," sagt er, "Ich werde die Spur aufnehmen – Stone und Claw übernehmt bitte die Rückendeckung! Folgt mir." Die Augen auf den Boden gerichtet läuft er der Spur durch den Wald entlang – plötzlich hält er an und zieht sein Schwert. Vor ihm steht ein Fremder, zwei Schwertgriffe stehen rechts und links über seine Schultern hinaus – auf der einen Schulter liegt der leblose Lu Ser.

Bodasen schnaubt ungläubig. "Ein Schutzzauber zur Stärkung der Geistresistenz? Wie soll denn der gehen ... Ich bin doch kein Erzmagier, dass ich alles kann! habe ich schon mal erwähnt, dass ich mich auf Kampfzauber und Beschwörung spezialisiert habe? Dazu kommen noch ein paar Heilung, Bewegung und Veränderungszauber, aber das???" Bodasen dreht sich um und eilt Gance hinterher.

Alrik kommt nun rasch wieder auf die Beine. Dieses Herumgewurschtl war dann doch etwas viel für ihn, aber nun ist er aus der Höhle wieder heraus, und bekommt von der Elfin einen Heilzauber. Er fühlt sich erfrischt. Im nächsten Moment jedoch wird sein Sinn von etwas anderem abgelenkt : Sein Amulett vibriert. Das Amulett, das er einst von dem Einhorn überbracht bekommen hatte (lange, viele

## On The Road Again

Jahre ists nun schon her), ein Amulett, das der Göttin des Lebens geweiht ist. Das es nun vibriert, bedeutet ihm nichts Gutes. Alrik befürchtet, dass es dabei um das Einhorn selbst geht. "Schnell!" stößt er hervor, und rennt, ohne auf die anderen zu warten, in eine Richtung, die ihm die Intuition weist – zum Einhorn hin.

Stone folgt Glance ohne zu zögern, aus den Augenwinkeln bekommt er mit das Alrik ebenfalls los läuft.

Da Glance sich auf die Spuren konzentriert, sieht Stone den Fremden eher.

Und Lu.

Lu, der leblos über der Schulter des Fremden hängt, wie eine Jagdbeute.

Schon in der nächsten Sekunde hält Stone die Armbrust an der Schulter und hat den Fremden im Visier. Nur fünf Meter trennen ihn von dem Fremden, fünf Meter die keine Chance zum Ausweichen geben.

Nur mit mühe kann Stone die Worte artikulieren, voller Zorn ist seine Stimme.

Was habt ihr mit Lu gemacht, sprecht.

Stones Gesicht ist wutverzerrt, es ist keine Frage das er schießen wird, wenn die Antwort die falsche ist.

Innerlich macht er sich schwere Vorwürfe den kleinen Drachen aufgefordert, ja aufgestachelt, zu haben ihnen den Kundschafter zu Spielen.

Der Reisende verhält in seinem Schritt, als die Gruppe der Abenteurer aus der Hütte gestürzt kommt und hält seine Hände so, das der etwas elfisch anmutende Krieger der nun mit blankem Schwert vor ihm steht, sie sehen kann. "Euer Schwert werdet ihr brauchen, aber nicht wegen mir. Ihr seid hier in Gefahr. Dunkle Wesen strömen in großer Zahl zu diesem Ort und wenn euer Leben euch teuer ist, solltet ihr zusehen das ihr hier fortkommt. Wir haben nicht viel Zeit" Einer der Fremden – ein Streuner mit wirrem Blick – hastet am Reisenden vorbei genau in die Richtung der größten Gefahr, wird von ihm jedoch mit festem Griff an der Schulter gepackt und aufgehalten. "Das ist genau der Weg, den ihr **nicht** einschlagen solltet. Dort lauert eine Kreatur, der weder mit Stahl noch mit Magie beizukommen ist. Nach Norden müsst ihr – und zwar rasch! Wenn die Sonne erst ganz versunken ist, haben die Schatten einen großen Vorteil." Dann richtet sich sein Blick stirnrundelnd auf den Krieger mit der angelegten Armbrust. "Senkt euere Waffe, ich habe niemandem von euch etwas angetan. Und ich kenne keinen Lu."

Rashida streckt sich genüsslich. Die frische Waldluft tut nach dem Ausflug in das Gewölbe sehr gut. Sie macht einen tiefen Atemzug, da kommen auch schon die anderen alle aus der Hütte gerannt. Sie will gerade den Mund aufmachen und fragen, wohin es nun gehen soll, da stürmt Glance, gefolgt von Stone, in eine Richtung los und kurz darauf folgt Alrik ihnen. "Aehm, ja. Gut. Bringt es noch was, wenn ich sage, wir bleiben besser zusammen?" Seufzend schaut sie sich um. Dann richtet sie ihr Gepäck ordentlich, steckt sich einen Fleischstreifen in den Mund und folgt Glance und Stone. Da sie nicht so rennt, sieht sie die fremde Gestalt mit Lu Ser auf dem Rücken schon früher. Sie hält sich im Hintergrund und tritt nicht in das Sichtfeld. Ein leises Lachen kullert ihre Kehle entlang. Sichtfeld! Was für eine wertvolle Erfahrung hat sie gemacht? Dass es nicht auf die Augen ankommt. Sondern auf das Gefühl, auf das innere Auge. Sie konzentriert sich kurz und alles verschwimmt. Ein rötliches Bild legt sich über ihre geschlossenen Augen.

Sie sucht ... aber außer dem hell leuchtenden Fleck, der die Hütte sein muss, sieht sie nichts, was Gefahr für sie bedeutet.

Sie mustert die Gestalt näher. Die Geschmeidigkeit der Bewegung, die enorme Stärke verbirgt, die Drachenechse ist schwerer als man vermutet, das wache Auge, all das weist auf einen erfahrenen und trainierten Kämpfer hin. Auch die Waffen! Zwei Schwerter zu führen ist eine regelrechte Kunst und wird nur von sehr wenigen praktiziert. Mit Verwunderung stellt Rashida fest, dass der Fremde weder Glance noch Stone angegriffen hat. Und Lu Ser ist anscheinend auch nicht tot, er hat gerade ganz leise gestöhnt. Interessiert beobachtet die Kriegerin die drei Männer und denkt zuversichtlich: "Ihr werdet das Kind schon schaukeln!"

## On The Road Again

Lu, ist der kleine Drache der euch über die Schulter hängt.  
Nur mühsam kann Stone sich zurückhalten.  
Ihr habt noch einen Versuch frei, was habt ihr mit Lu gemacht?  
Stones Finger spannt sich um den Abzugshebel, seine Augen sprechen Bände.

Der Blick des Reisenden fällt zunächst auf die kleine Drachenechse und dann recht erstaunt auf den wütenden Krieger. "Der gehört zu euch? Das ist ..... hmmm ....Eurem kleinen Freund geht es jedenfalls gut, er hat sich lediglich den Kopf gestoßen und ist noch ein wenig neben der Fährte. Aber nun lasst uns keine Zeit mehr verlieren, denn Zeit ist das Einzige was wir gerade nicht haben. Ich erbitte euer Vertrauen und werde euch gerne später Rede und Antwort stehen – wenn wir hier verschwunden sind!"

Stone sieht ein das der Fremde recht hat, außerdem hat er gehört wie der kleine Drache aufstöhnte.  
Gut, ich will euch glauben.  
Im nächsten Moment ist die Armbrust wieder auf dem Rücken des Kriegers  
Auf jeden fall habt ihr recht, wir sollten hier verschwinden

Lu stöhnt erneut auf. Seinem Bewusstsein gelingt es jedoch nicht, sich an die Oberfläche der Realität zu strampeln. Rote Spiralen drehen sich vor seinem inneren Auge, lösen sich auf und beginnen erneut einen wilden Tanz. Der Boden scheint in wilden Zuckungen zu erbeben. "Mama, mir ist schlecht", murmelt er und würgt auch schon das Kaninchen hervor. Er will seinen Zustand dringend verbessern, ist jedoch viel zu schwach, um behutsam vorzugehen. Grob reißt er mit einer halb unbewussten Energie an den Kraftfäden. Zahlreiche kleine Insekten, Würmer und Vögel hauchen spontan ihr Leben aus. Eine große Eule stirbt mitten im Flug und fällt wenige Meter von der Gruppe entfernt zu Boden.

In der Dämmerung kann man für einen winzigen Augenblick erkennen, dass ihre Lebensenergie wie eine kleine goldene Kugel auf Lu zusaust, an seiner Stirn zerschellt und sich wie ein goldener Mantel um ihn legt. Lu erwacht. Er findet sich kopfüber hängend wieder, einen üblen Geschmack im Maul und von Zweigen gepeitscht. Sein Nacken schmerzt. Erschreckt quiekt er auf. Ein Fremder verschleppt ihn durch den Wald und schlägt ihn dabei immer wieder unsanft gegen die Schwerter, die er auf seinem Rücken gekreuzt transportiert. Gut, dass seine Rückenschuppen so hart sind! Wo sind nur die anderen? Wo ist er? Lu hebt seinen Kopf so weit, dass er parallel zum Boden schauen kann – und ein breites Lächeln überzieht seine Züge. Sein Rudel hat ihn nicht aufgegeben! Stone jagt dem Ritter, der ihn verschleppt haben muss, hinterher. Diebische Freude macht sich in dem kleinen Drachen breit. Der Schuft wird was erleben! "Stone!", ruft er. "Mach ihn fertig!"

Der Reisende wirft einen kurzen Blick auf die Drachenechse, dann legt er seinen Zeigefinger auf die Stirn des kleinen Wesens und flüstert etwas in Draconath, der Sprache der Drachen.  
Währenddessen versucht der Streuner den festen Griff des Reisenden abzuschütteln und fleht: "Das Einhorn! Es braucht unsere Hilfe!" Doch der Reisende schüttelt den Kopf. "Das Einhorn weiss genau was es tut und wenn ihr Freunde des Einhorns seid, dann tut es dies nicht, damit ihr jetzt in euer Verderben rennt. Wir müssen fort!"

Bodasen läuft schneller, bis er an die Seite des Reisenden gelangt. "Wer seid ihr?, wir hatten vorher keine Zeit darüber zu sprechen. Was tut ihr hier?, habt ihr uns gesucht?"  
Die Worte kommen Stoßweise, denn es fällt Bodasen nicht leicht bei dem Höllentempo seinen Atem zu kontrollieren. Er hält kurz inne, erinnert sich an einen alten, aber auch bei Menschen weit verbreiteten Elfenzauber. "Axxelleratus" und schon ist er wieder neben dem Reisenden, dem das Tempo offenbar nichts auszumachen scheint. "Nun spricht!"

Der Reisende schüttelt den Kopf. "Spart euren Atem, Magus. Später ist genug Zeit" Konzentriert versucht er, einen sicheren Weg durch die aus allen Richtungen vordringenden Blutjäger zu finden. Die Sonne ist bereits unter die Baumkronen gesunken und taucht den Wald in ein unheimliches

## On The Road Again

Zwielicht.

Big Claw erklärt, nun da für kurze Zeit etwas Ruhe herrscht, Glance die Situation in dem Gewölbe.

"Wir wollten eigentlich nur nachschauen, ob sich irgendwas Brauchbares finden lässt. Plötzlich kam dieser Nebel, dann diese Gestalten und ein Wesen, das nicht von dieser Welt ist. Danke, für eure Rettung."

Die Elfin sieht sich den Fremden näher an. \*Ein Reisender und er scheint uns wohl gesonnen zu sein. Aber er ist in großer Sorge\*.

Stone, der hinter dem Fremden herläuft, bekommt Lus anfeuerung mit. Und muss unwillkürlich lächeln.

Erst kann die kleine Drachenechse es gar nicht erwarten von ihm wegzukommen, dann freut sie sich ihn zu sehen als wäre er die größte Erfindung seit dem Drachenfeuer.

Habe keine Angst, Lu ruft er dem Drachen zu, der Fremde wird dir nichts tun. Wir fliehen alle gemeinsam. Verhalte dich ruhig.

Mehrere Wurzeln zwingen ihn dazu auszuweichen, wir dürfen noch nicht stoppen, vertraue uns

Lu lässt den Kopf hängen und dreht sich ein wenig zur Seite, um den beiden Schwertern noch mehr Rückenfläche und somit härtere Schuppen zuzuwenden. Der Fremdling will ihn nicht entführen, sondern retten?

Wenn Stone das sagt ... Immerhin beherrscht der Unbekannte eine kultivierte Sprache. Leicht resigniert findet Lu sich damit ab, ständig auf irgendwelchen Schultern, Rücken oder Rucksäcken durch die Gegend getragen zu werden, ohne dass er weiß, worum es geht. Nun gut, der Platz auf der Schulter scheint nicht der schlechteste für eine rasante Flucht im Dunkel des Waldes zu sein. Sollen doch die anderen stolpern oder sich den Kopf stoßen. Er vergisst völlig, den Gefährten zu erzählen, dass er das Einhorn und dieses Dunkelwesen gesehen hat.

Big Claw sieht Lu Ser seine Traurigkeit an und geht zu ihm hin:

"Lu, nicht traurig sein, dies ist im Moment die beste Fortbewegungsmöglichkeit für dich.

Entschuldige, aber jetzt in der Dunkelheit würde deine Größe dich nur, zwischen uns, behindern. Aber glaube mir, deine Zeit kommt auch noch, vielleicht schneller und gefährlicher, als dir lieb sein wird."

Sie streichelt Lu über den Kopf und lässt sich wieder zurückfallen. Durch ihre Nachtsichtfähigkeit und ihre anderen verschärften Sinne, kann sie so leichter merken, ob ihnen jemand folgt.

Der Zuspruch der Elfin hat Lu aufgemuntert. Er lächelt schwach. Gleichzeitig fragt er sich allerdings auch, wie lange die Ungeflügelten eigentlich noch durch den Wald hetzen wollen. Gibt es irgendein Ziel oder heißt das einzige Ziel: Nur schnell weg? Wohin?

Plötzlich erinnert Lu sich wieder an die letzten Momente vor seinem Black-out. "Das Einhorn! Wie geht es dem Einhorn?", ruft er in die Runde.

Glance läuft neben dem Reisenden, seine Sinne nach vorne konzentriert um Hindernisse oder Gefahren möglichst früh zu erkennen. Im Moment scheint der Weg frei zu sein. Er hört Lu Ser, der mit dem Kopf zur anderen Seite des Reisenden liegt und ihn daher nicht sehen kann, rufen "Das Einhorn! Wie geht es dem Einhorn?". Er ruft ihm zu, "Beruhige Dich, Lu Ser, das Einhorn deckt unseren Rückzug, und weiß, was es tut. Es wird sich rechtzeitig absetzen, und später sicher zu uns stoßen". Er wendet sich an den Reisenden, "Meint Ihr nicht, wir sollten es ausfechten, wenn wir einen offenen Platz finden?"

Wir können ihn magisch erhellen, damit die Menschen unsere Gegner besser sehen – schließlich können wir nicht ewig rennen, und früher oder später werden sie uns einholen. Ich habe nicht gern Feinde im Rücken?"

## On The Road Again

Der Reisende hält plötzlich an und deutet nach vorn in die Schatten unter den Bäumen: "Die Entscheidung wurde uns grade abgenommen!" Vor der Gruppe tauchen Blutjäger wie aus dem Nichts auf. Zwei ... Vier ... Fünf ... Acht ....."Die können wir nicht mehr umgehen, macht euch bereit!" Der Reisende hebt den kleinen Drachen von der Schulter und setzt ihn zu Boden, um seine Schwerter ziehen zu können.

Auch Glance hat die Wesen bemerkt, die sich im Schatten der Bäume verstecken. Mit der einen Hand zieht er sein Schwert, die andere vollführt eine kreisförmige Bewegung, eine kurze Anrufung Os'Ram's, und die Blätter der Bäume strahlen eines sanftes, fluorezierendes Leuchten ab, das zwar nicht sehr hell ist, aber die Umrisse der Blutjäger gegen einen helleren Hintergrund abzeichnet.

Abrupt stoppend kommt Stone mit seiner Armbrust in der Hand zum Stehen.

Er weis das er nur für einen Schuss Zeit hat, und der sollte sitzen. Eine dieser Kreaturen, nutzt die Zeit die der Fremde braucht um Lu abzusetzen, und greift ihn an.

Mit einem Schuss mitten in die Stirn bringt Stone das Monster zu fall. Danach wechselt er, so wie er es Jahrelang lernte, in einer flüssigen Bewegung die Waffen.

"Einen Kreis, bildet einen Kreis"

Er hat keine Ahnung ob die anderen ihn hören konnten oder nicht, der erste Gegner ist bei ihm.

Blitzschnell schlägt er nach Stones Bauch. Nur mit einem Sprung nach hinten kann Stone sich retten.

Erstaunt über die Schnelligkeit der Angreifer, schlägt Stone erst einmal ein X in die Luft um wieder sicheren Stand zu bekommen. Mit seinem Befreiungsschlag hat er erreicht das das Monster langsamer nachrückt. Stone ist ziemlich klar das er was reine Geschwindigkeit angeht keine Chance gegen diese Kreatur hat.

Aber vielleicht kann er ja die Schnelligkeit des Monsters ausnutzen.

Mit einer Hand einen Bolzen ziehend, lässt er die andere zur Seite driften.

Das Monster kann der Lücke nicht widerstehen und springt Stone an.

Noch im Sprung zur Seite, stößt Stone mit dem Bolzen zu.

Und trifft das Wesen tief im Oberschenkel ... Der Blutjäger landet scheinbar völlig unbeeindruckt und will Stone gleich wieder angreifen. Erst als die Kreatur springt merkt Sie das mit ihren Bein etwas nicht stimmt.

Der halbe Bolzen steckt tief im Fleisch, und so springt der Blutjäger ein gutes Stück zu kurz, und landet ohne jedes Gleichgewicht zu haben auf dem Bauch.

Das ist alles was Stone braucht, mit einem sauberem Schlag, spaltet er den Kopf des Monsters.

Als der Reisende gerade seine Schwerter ziehen will, spürt er einen Armbrustbolzen direkt an seiner Schläfe vorbeizischen und sieht vor sich einen Blutjäger ins Laub fallen. Anerkennend verbucht er "schießt wie ein Elf" in seiner Einschätzung des Kriegers. Die übrigen Blutjäger sind angesichts der offenbar kampferprobten Schar und ihrer schnellen Verluste etwas vorsichtiger geworden. Sie nähern sich nicht mehr direkt, sondern versuchen die Schatten zu ihrem Vorteil zu nutzen. Oder warten sie einfach auf Verstärkung, die der Gruppe in den Rücken fallen soll?

Die Elfin trifft als letzte ein und erkennt, dank Glance's Zauber, einige Gegner noch zwischen den Bäumen. Sie nimmt ihren Bogen, legt einen Pfeil zurecht, zielt und schießt. Eine der Kreaturen trifft sie, wie gewollt, am Bein. Was die Schnelligkeit dieses Wesens erheblich reduziert. Die nächste Kreatur bekommt einen Pfeil in den Arm.

Big Claw schultert den Bogen wieder, greift zu ihrem Langschwert und rennt auf den ersten verletzten Angreifer zu. Der kommt ihr mit Gebrüll, eine Mischung aus Schmerz und Wut, entgegen. Die Elfin begreift, dass dieser Gegner sehr stark ist und sie nur mit Schnelligkeit etwas ausrichten kann. Schon blitzt die Klinge dieses Monsters dicht vor ihr auf. Mit einem schnellen Sprung zur Seite, dabei gleichzeitig ihr Schwert gegen die Hand des Gegners schlagend, kann sie gerade noch ausweichen. Sie trifft, aber nicht stark genug, um den Gegner zu entwaffnen. Dieser stürzt erneut auf sie zu und bringt ihr einen Kratzer am Arm bei. Sie stöhnt auf, aber durch diesen Hieb ist ihr die Kreatur zu nahe

## On The Road Again

gekommen. Big Claw sticht mit ihrer ganzen Kraft zu und kann einen tödlichen Schlag ausführen. Zeit, sich zu erholen hat sie nicht. Das zweite Wesen ist schon bei ihr und holt zu einem mächtigen Schlag aus. Trotz ihrer Schmerzen, gelingt es ihr, mit dem verletzten Arm, das Schwert hochzureißen und zu parieren. Dabei macht sie eine Drehung um die eigene Achse und greift ihrerseits an. Das Wesen ist verblüfft, reagiert aber geschickt und springt zurück. Ihre Schmerzen werden immer stärker und sie fragt sich, wie lange sie dem Angriff noch standhalten kann.

Glance bewegt sich schnell, sehr schnell! Er springt auf einen der Jäger zu, die Spitze seines Schwertes mit der elfischen Klinge dringt durch die Kehle ins Hirn seines Gegners – eine schnelle Rückwärtsdrehung, und die Klinge trifft den Danebenstehenden ins Auge, jedoch trifft ihn das Schwert seines Gegners, das schon am Niedersausen war, auf die linke Schulter. Zwar hält sein Kettenpanzer stand, aber die Wucht des Schlages bricht sein Schlüsselbein. Schmerzerfüllt macht er einen Sprung vorwärts, um hinter die Front der Angreifer zu kommen, und wendet sich um, um nach den anderen zu sehen. Sein linker Arm hängt herab, aber mit der Rechten hält er sein Schwert abwehrbereit vor sich.

Lu, ganz Glasdrache, zittert am ganzen Körper und nähme gerne wieder den gerade noch verhöhnten Platz auf einer sicheren Schulter wieder ein. Er hört, wie seine Gefährten ihre Waffen ziehen. Der kleine Drache beobachtet die Gegner im sanften Licht der Blätter genauer. Hässliche Wichte! Aber bei seiner Größe könnte er sie maximal in die Hand beißen, jedoch nicht ernsthaft verletzen. Langsam zieht Lu sich an hinter seine Gefährten zurück. Sie waren doch gerade an einem umgestürzten Baum, der von diesen ekligen Schlangenanen überwuchert wurde, vorbeigekommen.

Daraus könnte er ein Lasso knüpfen, dann hat er wenigstens eine kleine Waffe. Vor ihm beginnt der Kampf. Lu wickelt in Windeseile mehrere Lianenstücke ab und knotet sie so aneinander, dass ein kleines, klebriges Seil entsteht, das er stetig verlängert. Gut, dass er bei Bodasens Acceleratus gerade gut aufgepasst hat, welche Kraftlinien schwangen. Er klappt auf Anhieb und Lu werbelt rasend schnell. Einer der Gegner hat ihn bemerkt (leider hat er vor lauter Konzentration seine Angst vergessen) und stürzt sich aus dem Hauptkampfgetümmel auf das augenscheinlich leichteste Opfer, die Waffe gesenkt, ein boshaftes Grinsen in den Zügen. Er schlendert fast auf Lu zu. Eindeutig will er mit Lu spielen, bevor er ihn tötet. "Feigling! Miststück!", denkt Lu. Er will sein Seil retten und fliegt schräg am nur noch wenige Schritte entfernten Angreifer vorbei in Richtung seiner Gefährten. Dummerweise verklemmt sich das eine Ende des Seils an den Ästen des eben noch so hilfreichen Baumstamms. Lu, der sich schon knapp entwischt glaubte, wird mit Schwung aus seiner Flugbahn gerissen. Das Seil rutscht ihm durch die Hände und es gelingt ihm gerade eben noch, das freie Ende zu erwischen. "Reiß doch endlich, du blödes Seil!", flucht er und versucht hinter dem Angreifer wegfliegen. Seine Worte werden nicht erhört, dafür wickelt er sich wie das Gewicht eines Wurfhammers in immer schnelleren Kreisen um den verblüfften Angreifer, bis er dumpf mit ihm zusammenknallt. Dem Blutjäger macht der Aufprall wenig aus, seine Arme sind jedoch mit der klebrigen Liane an den Körper gebunden. Wütend wehrt er sich mit Kniestößen und zerrt an den Lianen. Lu greift mental mit beiden Pfoten in die Kraftfäden und macht die Liane doppelt so dick, zäh und ein wenig kürzer. Gleichzeitig verwandelt sich die Rüstung eines anderen Blutjägers in ein dünnes Nachthemd. "Ja, die Hand schaffe ich wirklich, wo sie doch direkt vor mir hängt", denkt Lu, bevor er herzhaft hineinbeißt. Die Waffe des dunklen Angreifers poltert zu Boden und trifft ihn in den Fuß. "Und die Kehle!", schreit Lu fast rasend.

Der Blutjäger schreit gepeinigt auf und fällt mit dem in seiner Kehle verbissenen Drachen zu Boden. Lange ringen sie auf dem Boden miteinander, bis die Bewegungen des Blutjägers schwächer werden und schließlich ersterben.

Als der Reisende die Klagen endlich freibekommen hat, ist ein Blutjäger aus dem Schatten zu seiner Linken hervorgesprungen und hat ihn mit seinem Angriff an der Brust gestreift. Erneut verspürt der Reisende den sengenden Schmerz der nicht nur den Körper, sondern auch die Seele peinigt. "Das ist heute nicht mein Tag" Ein schneller Hieb spaltet der Kreatur das Rückgrat. Seine Mitstreiter sind auch

## On The Road Again

in Aktion getreten und nun widmet er seine volle Konzentration dem Kampf.

Alrik ist an die Seite eines Baumes gegangen. "Lieber ein Baumstamm im Rücken, als ein Messer" denkt er sich, und macht sich bereit. Er holt ein Wurfmesser heraus, und fängt an zu zielen. Mist! Die Dinger sind ganz schön schnell! denkt Alrik, als er merkt, dass er keines der Wesen vernünftig anvisieren kann.

Da bemerkt er, wie sich eines der Wesen an Big Claw heranmacht. (Er bemerkt, dass neben ihr bereits ein toter Gegner liegt.) "Gut!" denkt er, "wenigstens ein Angreifer, der mir den Rücken zudreht!" und wirft. Das Wurfmesser bleibt der Kreatur im Rücken stecken, und es brüllt schmerz erfüllt auf – dicht vor Big Claw. Ein zweites Wurfmesser trifft einen der Angreifer, der sich zunutze macht, dass Glance's Arm scheinbar nicht mehr benutzbar ist. "Ich hoffe, das Haltbarkeitsdatum des Giftes ist noch nicht abgelaufen." denkt sich Alrik, während er sein Kurzschwert zieht, "der alte Alchimist war da sehr pingelig."

Rashida, die vom Laufen noch erschöpft ist, hat sich neben Stone gestellt, und versucht nun mit ihm Rücken an Rücken zu kommen, um so besser verteidigt zu sein. Sie hört den Ruf "Macht einen Kreis" doch leider kann sie der Aufforderung nicht nachkommen. Ihr gegenüber steht ein Blutjäger. Ihre Hand zieht das Schwert rasch heraus, doch in den Augenwinkeln kann sie den Sprung des Jägers sehen: "Die schaffe ich ja nie, die sind zu schnell!" Sie sammelt ihre Konzentration, schließt ihre Augen und lässt ihr inneres Auge erscheinen. Die Gestalt des Blutjägers wird direkt vor ihr angezeigt! Eine Entscheidung innerhalb Sekunden fallend wirft sie sich nach vorn.

Sie hofft, dass sie tief genug ist, bevor sie den Gegner erreicht, aber sie spürt, wie eine Klinge ihr in den Rücken sticht. Da ist sie schon weiter gerollt und reißt den Angreifer zu Boden. Mit einem Sprung ist die Kriegerin wieder auf den Beinen. Ihr Gegner rappelt sich genauso behände auf, nicht einmal seine Waffe hat er verloren! Die Streiterin denkt sich: "Na gut, wenn es so nicht geht, dann zeige ich Dir, was es heißt, die heilige Kriegerin zu sein!" Sie konzentriert sich wieder auf ihre Ausbildung. Die Worte ihres Mentors hallen deutlich in ihrem Kopf wider: "Nimm Dich in Acht! Halte Dich zurück! Lass Dich nicht provozieren!"

In kürzester Zeit sind die gelernten Bewegungen ausgeführt. Der Blutjäger hat sich wieder in den Schatten versteckt. Doch die Streiterin weiß, dass er gleich wieder angreifen wird. Hat ein Blutjäger erst einmal ein Ziel angegriffen, lässt er solange nicht davon ab, bis einer tot ist.

Doch diesmal ist sie darauf vorbereitet. Der Blutjäger setzt zum Sprung an, hebt seine Waffe und fällt tot vor der Kriegerin zu Boden.

Den ausgestreckten Arm mit dem gezückten Schwert, der blitzschnell hochgerissen wurde, hat er zwar gesehen, aber er konnte seinen Flug nicht mehr beeinflussen.

Gerade als Big Claw sich dem erneuten Angriff stellen will, hört sie ein leises Surren, die Kreatur schreit auf und bricht direkt vor ihr tot zusammen.

Um sich blickend erkennt die Elfin, dass Alrik dieses Wesen ins Jenseits befördert hat.

Die Schmerzen am Arm nehmen zu und noch ist nicht zu erkennen, ob alle Angreifer besiegt oder zumindest in die Flucht geschlagen sind. Solange das nicht sicher ist, kann Big Claw keinen Heilzauber sprechen. Sie könnte sich dann nicht auf das Geschehen konzentrieren.

Glance bemerkt einen Blutjäger, der von seiner verletzten Seite her angreift. Als er sich ihm zuwendet, trifft diesen ein Schlag in den Rücken, der ihn kurz innehalten lässt. Da sich seine Rüstung praktischerweise gerade in ein Nachthemd verwandelt, nutzt Glance die Gelegenheit und versenkt sein Schwert im Herzen des Monsters.

Es ist vorläufig Ruhe eingekehrt. Big Claw sieht, das auch Glance, der Reisende und Rashida verletzt sind. Sie geht zu Rashida und sieht sich die Wunde an. Es ist keine tiefe Wunde, aber sie muss gereinigt werden. Die Elfin nimmt aus ihrem Rucksack eine Tinktur und tröpfelt sie auf Rashidas Wunde.

## On The Road Again

"Es wird höllisch brennen, aber es ist der einzige Weg, die Wunde zu säubern. Lass es einwirken, dann sehen wir weiter."

Big Claw weiß, dass Glance sich selbst heilen kann, deswegen geht sie zu dem Reisenden. Sie weiß nicht, ob er in der Lage ist, sich selbst zu helfen. So bleibt sie erstmal neben ihm sitzen und versorgt ihre eigene Wunde.

Erstaunlich, wie schnell die Blutjäger dieser Truppe zum Opfer gefallen sind. Der Magier ist scheinbar nicht einmal dazu gekommen, seine Magie anzuwenden; jedenfalls schüttelt er seine Hände aus, um die Reste gespeicherter Magieaufladung zu verflüchtigen. Der Reisende selbst wischt seine besudelte Klinge an den Überresten eines Blutjägers ab und schaut sich um. "Alle wohlauf? Gut, dann lasst uns weiter. Wenn niemand ernsthaft verwundet ist, sollten wir die Blessuren später versorgen. Wir sollten aus diesem Wald raus, bevor es gänzlich dunkel wird. Hier haben die Blutjäger einen viel zu großen Vorteil!"

Glance sieht sich um, alle stehen noch – Claw ist am Arm verletzt, Rashida hat Blut auf dem Rücken, der Fremde ist an der Brust verletzt, Lu Ser trieft Blut aus dem Rachen – Stone, Alrik und Bodasen haben keine offensichtlichen Schäden davongetragen. Er schnauft tief durch, und steckt sein Schwert weg. Zeit sich um seinen Arm zu kümmern. Er kniet nieder und richtet mit seiner gesunden Hand den glücklicherweise glatt gebrochenen Knochen, wobei sich sein Gesicht vor Schmerz verzerrt. Dann legt er die Hand auf die Schulter, konzentriert sich und spricht "Val Melian, aine fea, melyanna dona – mächtige Melian, heiliger Geist, gib mir deine teure Gabe". Einen Moment der äußersten Konzentration, dann nimmt er die Hand herunter, und testet die Beweglichkeit seines linken Armes – soweit, so gut – aber er ist erschöpft. Der Fremde drängt zum Aufbruch, und Glance gibt ihm recht – es sind noch viele hinter ihnen, und dies ist kein guter Platz um gegen eine Übermacht zu kämpfen. Sie sollten ihr Glück nicht zu sehr herausfordern. Er ist bereit mit dem Fremden den Weg fortzusetzen.

Der Reisende spürt den Widerwillen und die Ablehnung ob seiner Ungeduld. Er seufzt einmal tief und wendet sich ab. Rücksicht auf die Belange anderer nehmen müssen .... ja, das ist ihm fremd geworden .... Während niemand hinsieht, legt er seine Hand auf den Riss in seiner Brust und schließt die Augen. Ein schwaches silbriges Glühen und eine weitere blasse Narbe ziert sein Fleisch. Wenn nur alles so einfach zu heilen wäre .....

"Wenn jemand noch Schonung braucht mit diesen Wunden – ich kann notfalls noch was mitnehmen" erklärt Alrik. Dann geht er seine Wurfmesser einsammeln.

Bodasen ist völlig überrascht wie gut die Gruppe schon aufeinander eingespielt scheint. Er hatte im Kampf den elementaren Kampfzauber schon auf den Lippen, aber es war ihm unmöglich gewesen ein Ziel anzuvisieren. "Ihr seid großartig!"

Alrik klopft im Vorbeigehen Bodasen auf die Schulter. "Spar dir deine Kräfte für den nächsten Kampf, da hast du dann sicherlich genug zu tun."

Rashida sieht zum Himmel auf. Langsam geht ihr die Zeit aus. Durch eine Lücke zwischen den Bäumen sieht sie kurz den Mond. Vollmond. Zeit des Rituals. Sie hadert mit sich. Wie soll sie es den anderen erklären? Dass sie dabei alleine sein muss, steht außer Frage. Die Kriegerin sieht zu den anderen. Dann schüttelt sie energisch ihren Kopf. Sie holt tief Luft und beginnt, laut zu reden: "Gefährten! Ich weiß, wir sind in Gefahr, ich weiß auch, dass wir aus diesem Wald heraus müssen. Doch es gibt Anweisungen, denen jeder folgen muss, manchmal wider die natürliche Logik. Ich muss euch jetzt verlassen, bitte, stellt mir keine Fragen. Ich bin sicher, ihr könnt verstehen, dass man dem Gott des Mondes am besten bei Vollmond huldigen kann. Doch mehr sage ich jetzt nicht mehr. Lebt wohl, wir sehen uns bald wieder!" Ohne eine Antwort abzuwarten nimmt sie ihren Rucksack und verschwindet zwischen den Bäumen.



## On The Road Again

"Rashida, bist du verrückt geworden, Rashida???" ruft Bodasen ihr nach, aber die junge Kriegerin ist schon im Wald verschwunden. Kopfschüttelnd stellt sich Bodasen zu den anderen. "Was jetzt? Wir brauchen alle etwas Schlaf! Wer übernimmt die erste wache?"

Der Reisende wendet sich zu den Gefährten um und massiert mit Daumen und Zeigefinger seine Nasenwurzel, ehe er erneut seufzt und mittlerweile ein wenig gereizt sagt: "Weiter nördlich gibt es eine kleine Hügelgruppe ein Stück entfernt des Waldes. Wenn wir nach der Rast morgen früh noch den Sonnenaufgang bewundern wollen, sollten wir uns allmählich dorthin begeben....." Kopfschüttelnd sieht er der Kriegerin nach, die, bevor jemand reagieren kann, spurlos im Wald verschwunden ist. "Und wenn eure Freundin einen gütigen Gott an ihrer Seite hat, wird sie morgen früh vielleicht wieder bei uns sein .... ". Zum Erstaunen des kleinen Drachen und bevor dieser dagegen protestieren kann hebt der Reisende Lu Ser wieder auf seine Schultern und schreitet mit ihm nach Norden davon. "Du hast heute viel Mut bewiesen, Kleiner. Für jemanden Deines Alters war das eine beeindruckende Leistung."

Stone reinigt sein Schwert mit Hilfe eines Lappens den er vom der Kleidung seines Opfers reißt. Nach einer kurzen Begutachtung ob die Klinge irgendwelche Scharten davon getragen hat, sie ist in Ordnung offenbar sind diese Blutjäger ziemlich weich im Kopf, steckt er die Waffe wieder ein. Nur um sie gleich darauf erneut zu ziehen.

In einem Salut der dem Drachen gilt, hebt er die Klinge an, Gut gekämpft, mein klei ... mein Freund Danach zieht er noch den ganzen Bolzen aus der Stirn seines ersten Gegners.

Keine angenehme Arbeit, aber notwendig.

Der Bolzen ist jetzt zwar schon etwas lädiert, wird aber zumindest auf kurze Entfernungen sein Ziel noch treffen.

Verwundert schaut Stone Rashida nach, so ernst hat er sie noch gar nicht erlebt. Aber da Sie es anscheinend als ihre Privatsache ansieht schweigt er einfach.

Schließlich ist auch er soweit, und bricht mit dem Reisenden auf.

"Ich denke er hat Recht, wir sollten gehen. Nicht jeder Kampf im dunklen Wald wird so glücklich enden" ruft er den anderen noch zu.

Die Kriegerin eilt immer weiter. Sie läuft zuerst in Richtung der Berge, macht dann einen scharfen Rechtsknick und läuft parallel zu diesen weiter. Seltsamerweise stolpert sie nicht, die Bäume scheinen ihr auszuweichen und selbst Tiere oder Kreaturen bemerken sie nicht. Endlich kommt sie dort an, wo sie hin sollte. Eine kleine Lichtung mit einem klaren See in der Mitte. Rasch entkleidet sich die Streiterin und zieht ihr Ritualgewand an. Es ist aus Weißer Seide. Am Rücken wird es mittig vom Symbol von Undar, dem Vollmond mit der Flammenaura, geziert. Überall ist es mit goldfarbenen Schriftzeichen bedeckt, die uralte zu sein scheinen. Das Gewand ist hoch geschlossen, nur über der rechten Brust ist ein Schlitz frei. Vorne zeigt das Ritualkleid auch das Symbol Undars, doch wird da der Mond von einer Klinge verletzt und es tropft Blut herunter. Rashida steigt langsam ins Wasser. Ihre Sachen hat sie an einen trockenen Platz gelegt. Das kalte Nass schlägt ihr an die Oberschenkel. Sie geht immer weiter, bis sie im Wasser nicht mehr stehen kann. Dann schwimmt sie in die Mitte des Sees, direkt in das Spiegelbild des Mondes. Dort beginnt sie mit dem uralten Ritual. Sie rezitiert die Blutgebete von San a'Guis und fällt in eine tiefe Trance.

Zwischen den Bäumen verborgen beobachtet der Priester die Kriegerin. Lautlos tritt er aus den Schatten auf die Lichtung heraus. Er gibt mit der linken Hand kurze Zeichen, und mit einem kaum wahrnehmbaren metallischen Kratzen verlassen auch seine Ritter den Schatten der Bäume, wo sie unsichtbar für die meisten Augen gewartet hatten. Im silbernen Mondlicht ist zu erkennen, dass sie alle Spuren eines Kampfes tragen, obwohl niemand von ihnen verletzt zu sein scheint. Tatsächlich waren auch sie einer kleinen Gruppe von Blutjägern begegnet, die jedoch dem Ansturm der erfahrenen Ritter schnell zum Opfer gefallen war. Der Priester verharrt vor der abgelegten Rüstung und dem Schwert der Kriegerin.

Beinahe lautlos tritt einer der Ritter an ihn heran – eine beachtliche Leistung, wenn man bedenkt, dass der Kämpfer zwar nur eine leichte Rüstung trägt, die aber immerhin aus zahlreichen Metallsegmenten

## On The Road Again

und Kettenringen besteht. "Wir könnten sie problemlos gefangen nehmen, wenn sie den Teich verlässt!" flüstert der Ritter dem Priester kaum hörbar zu.

Der Priester schaut nachdenklich zu der im Mondlicht badenden Kriegerin hinüber und schüttelt dann ablehnend den Kopf. "Sie ehrt Undar in einem Ritual. Es wird dem Mondgott nicht gefallen, dass sich seine Streiterin durch ein *Ritual* in solche Gefahr begibt. Es wimmelt in den Wäldern von widerlichen Kreaturen, und nur die Götter wissen, was sie aus ihren finsternen Schlupfwinkeln hervorgetrieben haben mag. Es gibt Zeiten für Rituale und Zeiten, wo man Undar auf anderem Wege ehren kann. Der Mondgott würde kein Ritual gutheißen, wenn dadurch einer seiner Anhänger in Gefahr geraten würde." Der Priester schweigt einen Moment und beobachtet weiterhin die Kriegerin, die in Trance gefallen zu sein scheint. Dann wendet er sich wieder dem Ritter zu:

"Geh mit deinen Männern zwischen die Bäume und halte alle Kreaturen fern, die ihr gefährlich werden könnten. Vielleicht hat Undar selbst uns hierher geschickt, um seine Streiterin vor ihrem eigenen heiligen Eifer zu schützen. Doch irgendwann wird niemand da sein, der sie beschützt – ich hoffe, Undar offenbart sich ihr und hält sie künftig von solchen Dummheiten ab. – Seid wachsam, und wenn möglich auch leise!" Der Ritter nickt und zieht sich dann mit seinen Gefährten wieder langsam zwischen die Bäume in den Schatten zurück. Der Priester verharrt noch einen Moment unbeweglich vor dem Kleiderhaufen der Kriegerin. Dann bückt er sich und ergreift das Schwert, es prüfend in der Hand wiegend. Die seltsame Rune im Knauf des Schwertes, die den Abenteurern in dem unheimlichen Gewölbe bereits soviel Hilfe geleistet hatte, erstrahlt in schwachem, sanften Licht. Der Ärmel des Priestergewandes rutscht in die Höhe, als sei er von einer unbekanntem Kraft emporgezogen worden, und im gleichen milden Licht erglüht das tätowierte Symbol des flammenden Vollmondes auf dem Handgelenk des Priesters. Fast scheint es, als würden die beiden Symbole miteinander kommunizieren.

Der Priester lächelt, und das Glühen der beiden Zeichen lässt nach und er stirbt schließlich ganz. Mit einer schnellen Bewegung führt der Priester die scharfe Schneide des Schwertes über seinen Unterarm und benetzt die reine Klinge mit seinem hervorquellenden Blut. Dann rammt er die Klinge aufrecht in das Erdreich, wohl wissend, dass damit der Kriegerin die Anwesenheit eines Fremden während ihres Rituals offenbart werden würde. Anschließend wirft der Priester einen letzten Blick auf die noch immer in Trance versunkene Kriegerin, bevor auch er sich in den Schatten der Bäume zurückzieht, um die unvorsichtige und wehrlose Streiterin Undars vor den umherstreunenden Blutjägern zu bewahren. An der aufragenden, im Mondlicht schimmernden Klinge laufen langsam einige Blutstropfen hinab und hinterlassen auf dem hellen Stahl eine dunkle, gut sichtbare Spur ...

Die Elfin ist sehr erstaunt, dass Rashida mit einer unverständlichen Erklärung die Truppe verlässt. Dabei wollte sie sich doch noch um die Wunde der Kriegerin kümmern.

\*Der Reisende hat recht, wenn er zum Aufbruch drängt. Und da alle Verletzungen versorgt sind, können wir eigentlich weiter\*, denkt Big Claw und packt ihre Sachen.

"So, ich bin soweit, von mir auch können wir gehen."

"Vielleicht bin ich ja der einzige Mensch der gelegentlich etwas Schlaf braucht, aber wie sollen sich dann meine mentalen Kräfte wieder regenerieren?"

Wenn wir nicht bald einmal rast machen, dann werde ich kaum noch Zauber weben können. Oder seid ihr mit magischen tranken ausgerüstet? – wohl kaum!" Verärgert geht Bodasen in die angegebene Richtung los, dreht sich aber gleich wieder um ... "und was ist mit Rashida? Wird sie uns finden wenn wir weiterziehen?"

Lu Ser ist froh, dass der Kampf vorbei ist. Er ist sich wohl bewusst, dass er sein Anfängerglück bis zur Neige ausgekostet hat. Hätte ... wäre ...

Nein, er denkt lieber nicht darüber nach, was alles hätte schief gehen können. Von seinen Gefährten ist er sehr beeindruckt. Für Ungeflügelte kämpfen sie erstaunlich wirkungsvoll. Nur die eigenartige Idee der Kriegerin Rashida, sich mitten in der Nacht in einer sehr gefährlichen Umgebung von der Gruppe abzusetzen, kann er nicht verstehen. Der kleine Drache ist völlig erschöpft von den Ereignissen des Tages. Müde und hungrig schmiegt er sich vertrauensvoll an die Schulter des

## On The Road Again

Fremden, der auch so engagiert für sein Rudel gekämpft hat. Hoffentlich erreichen sie rasch und sicher das in Aussicht gestellte Lager.

Die Frage des Magiers bleibt unbeantwortet. Jedem scheint klar zu sein, das Rashida für ihre Handlungen selbst verantwortlich ist und ein gnädiger Gott sie nicht nur in dieser Nacht im Wald überleben lassen wird, sondern sie vielleicht auch zu ihnen zurückgeleitet. Stumm und abgekämpft zieht die Truppe weiter nach Norden. Nach einer knappen Stunde ohne weitere Zwischenfälle erreichen sie die kleine Hügelkette hinter der die Brecher aufzusteigen beginnen. Schnell finden sie einen guten Platz auf einem spärlich mit Bäumen bestandenen Hügel, der sie ein wenig vor Blicken verbirgt, ihnen selbst jedoch den Blick über die Umgebung gestattet. Ein Stück weit im Osten erkennt man in einer Lichtung des Waldes einen im Mondlicht schimmernden See. Der Reisende hebt den schlummernden Drachen vorsichtig von seinen Schultern und legt ihn ins weiche Moos am Fuße eines kleinen Felsens, ehe er die Windsänger abgürtet und sich selbst mit dem Rücken an den Felsen gelehnt zu Boden setzt. Aus einem kleinen Beutel an seiner Hüfte holt er ein paar trockene hart gebackene Kräuterkekse und knabbert nachdenklich daran herum, bis ihm einfällt, das es die Höflichkeit wohl gebietet, seinen Gefährten auch etwas davon anzubieten.

Lu erwacht aus einem kurzen, unruhigem Schlaf. Hat er da nicht gerade Kekse gerochen? Seine Oma hat immer behauptet, er könne Kekse über Meilen riechen und sie hat damit wohl nicht ganz unrecht. Lu findet sich auf einem bequemen Moospolster wieder, neben sich den Unbekannten, der verführerisch duftenden Gebäckstücke in der Hand hält.

Er legt seinen Kopf auf das Bein des Hünen und bittelt mit großen Kinderaugen: "Könnte ich vielleicht, wenn es keine Umstände macht, auch einen dieser herrlich duftenden Kekse haben? Und würdest du mir bitte verraten, wer du bist und warum du mich durch den Wald getragen hast? Was ist eigentlich passiert?". Die Fragen überschlagen sich geradezu im Kopf des kleinen Drachens und er wartet begierig auf eine Antwort – und auf einen Keks.

Es ist Vollmond. Das Wesen und das Einhorn trennen sich. So muss es sein. Der Vollmond übt auf beide etwas aus ... wenn auch verschiedene Dinge. Das Einhorn genießt es, im Vollmond durch den Wald zu wandern, auf dessen Blättern der Nachttau im Mondlicht glitzert. Es wandert zu den beiden Pferden, die im Vertrauen auf das Einhorn gewartet haben. Gemeinsam wandern sie zu einem geschützten Ort, um dort die Nacht zu verbringen, um zu schlafen. Was das andere Wesen tut, interessiert das Einhorn nicht. Es weiß nur, dass es in dieser Vollmond Nacht nicht in die Nähe des Einhorns gehen wird. In der nächsten Nacht mögen die Dinge anders aussehen, aber für diese Nacht haben sie ihre Ruhe.

Und wer weiß schon, ob nicht das andere Wesen seine eigenen Rituale abhalten muss, solange es Vollmond ist? Bevor Alrik einschläft, isst er noch etwas von dem gerösteten Fleisch, das er neulich mit eingepackt hat. Er bietet den anderen davon an. Danach streicht er aus einer Phiolen ein sehr zähflüssiges Gift auf seine Wurfmesser. Es ist ein Gift, das oberflächlich nichts tut – sich sogar in Verbindung mit Schweiß recht schnell zersetzt, und das erst wirken kann, wenn es in die Blutbahn gelangt.

Der alte Alchemist hatte sehr gute Arbeit geleistet. Nur etwas beunruhigt Alrik: Diese Phiolen war billiger gewesen, weil das Haltbarkeitsdatum bald ablaufen würde – er weiß also nicht, wie viel von dem Gift noch wirkt. "Wie das mit Sonderangeboten nun einmal so ist ..." seufzt Alrik leise.

Er packt seine Wurfmesser und die Phiolen weg, und starrt noch ein Weilchen ins orange-flackernde Feuer, sein Amulett in einer Hand. Dann legt er sich schlafen.

Glance lässt sich neben dem Fremden, ebenfalls mit der Rückendeckung der Felsen, nieder. Als dieser seine Kekse auspackt, schaut er interessiert – und selbst der Drache wird wach und äußert hemmungslos sein Interesse an den Keksen. Als der Fremde unvermittelt seine Kekse anbietet nimmt er dankend an, und holt einige der seinigen aus seinem Pack und gibt einen dem Fremden. "Diese sind nach einer alten Rezeptur, die ich von meiner hoch elfischen Mutter bekam, gebacken," sagt er, "Sie scheinen den euren ähnlich zu sein – haben eure auch besondere Eigenschaften?". Auch er bietet den

## On The Road Again

anderen an von seinen Keksen zu nehmen.

Lu kann sein Glück kaum fassen, als auch Glance Kekse auspackt und seinen Gefährten anbietet. Kurzzeitig vergisst er seine Neugierde und erbittet auch von dem Halbelfen einen Keks, in den er sofort gierig hineinbeißt.

Kurz vor dem Schlucken hält er jedoch inne und fragt mit vollem Maul misstrauisch:

"Moment – Was für besondere Eigenschaften meinstest du, Glance ...?". Unkalkulierbare Abenteuer hatte er heute schon genug, als dass er es riskieren möchte, einen dieser Scherzkekse zu verspeisen, mit denen ihn seine Klassenkameraden schon häufiger geärgert hatten. Niesanfalle, Blümchen, die ihm aus den Ohren wachsen oder ein fieses Schuppenjucken, darauf hat er nun überhaupt keine Lust.

Nur Glance's Schnelligkeit rettet seine Finger vor den gierig zuschnappenden Drachenzähnen. Doch dann fragt Lu Ser auf einmal mit vollem Mund, sich nicht zu schlucken trauend, nach den Eigenschaften der Kekse. "Keine Angst," antwortet Glance schmunzelnd, "Du kannst ruhig runterschlucken."

Und als Lu ser dies beruhigt tut, fährt er fort, "Obwohl, meines Wissens noch kein Drachenwesen diese Kekse je probiert hat!" Lu Ser wird glasig. "Aber allen Wesen, die sie bisher genossen, gaben sie Lebenskraft und schnelle, anhaltende Sättigung."

Auch Stone ist froh über die Rast, aber noch ist er völlig aufgekratzt. Er findet keine Ruhe, sieht aber das er die anderen, trotz aller Fragen nicht in ihrer Ruhe stören soll.

Nachdem er seine Rüstung, – die aus einem fein gearbeiteten, wattierten, Unterhemd und Hose. Einer Robusten Oberkleidung, die aus mehreren dünnen Stofflagen und dem abschließendem Lederpanzer besteht gereinigt hat, findet er immer noch keine Ruhe.

Deshalb beschließt er den Lederpanzer noch mal zu fetten. Dazu muss er die Metalleinlegearbeiten entfernen. Das geht einfach mit durchgesteckten Bändern.

Das große Brustteil, mit dem Wappen der Hüter (eine Hand, die über einer stilisierten Stadt schwebt und diese Schützen soll) hat mehrere Dellen, die Stone sorgfältig austreibt. Als er die Rüstung fertig gefettet hat, legt er sie wieder komplett an.

Danach reinigt er nochmals sorgfältig seine Waffen.

Immer noch hell wach beschließt Stone das er genauso gut seine Übungen abhalten kann.

Nicht die kompletten, aber den Teil der zur Meditation dient.

In der Hoffnung so zur Ruhe zu finden.

Langsam steht Stone auf, und zieht, in einer genau festgelegten Art sein Schwert.

Danach absolviert er eine halbe Stunde lang die Übungen, in der hochkonzentrierten langsamen Art wie es ihm beigebracht worden ist.

Es sieht aus wie ein Tanz in Zeitlupe, und Stone wird langsam ruhiger und bemerkt jetzt wie erschöpft er wirklich ist.

Da er keine Vorräte mehr hat nimmt er dankbar das Angebot der Gefährten an.

Nachdem er gesättigt ist, kann er langsam an die wichtigen Dinge denken, wir sollten eine Wache aufstellen sagt er in die Runde.

Ich kann die erste übernehmen fragend schaut er sich um, wer ihn ablösen wird.

Lu starrt Glance einen Moment entsetzt an. Er als Versuchsdrache? Was da alles passieren könnte! Er erstarrt und lauscht einige Augenblicke in sich hinein. Nichts. Kritisch betrachtet er seine Pfoten, seinen Bauch, seine Füße. Alles ganz normal ... ein bisschen durchsichtig vielleicht ... Erleichtert bemerkt er dann, dass die von Glance beschriebene rasche Sättigung eintritt – und sonst nichts.

Lu sieht erst jetzt das immer breiter werdende Grinsen des Halbelfen. "Du ...!", will er rufen, stimmt dann aber in das Gelächter mit ein. "Aber könntest du mir jetzt bitte sagen, weshalb ich stundenlang durch die Gegend getragen wurde, woher diese Biester kamen, die uns angegriffen haben und was in der Hütte passiert ist?"

Abwesend reicht der Reisende dem kleinen Drachen einen von seinen Keksen. "Besondere

## On The Road Again

Eigenschaften? Nein .... eigentlich ..." Er zuckt mit den Schultern. "Sie machen satt. Auch schon in kleinen Mengen. Ich brauche ohnehin nicht viel ..."

Mit einem schiefen Grinsen schaut er den kleinen Drachen an. "Wenn Du diesen Keks auch noch ganz herunterschlingen kannst, dann ist Dein Magen jedenfalls doppelt so groß wie Du ..." schließlich schaut er in die Runde, betrachtet den elfischen Krieger neben sich und richtet seinen Blick dann auf Stone, der nach der Wachaufteilung fragt. "Ich weiß ich bin euch einige Antworten schuldig. Ich bin sehr selten in Gesellschaft und wenn, dann nennt man mich nur den Reisenden. Ich bins damit zufrieden. Auch kann ich euch keinen Ort nennen, von dem ich komme. Ich bin hier und da – wo es mich gerade ... hinzieht." Nachdenklich blickt er der Elfenkriegerin in die Augen, dann wandert sein Blick in die Augen des Magiers, über den schlafenden Alrik, den Jungdrachen und über Glance wieder zurück zu Stone. "Vielleicht kann ich euch helfen. Doch zuvor müsst ihr mir eine Frage beantworten: Einen solch bunten Haufen von Reisenden wie euch sieht man eher selten. Man könnte meinen, dies habe einen bestimmten Grund. Ihr seid doch nicht aus Zufall gemeinsam unterwegs?"

Stone meldet sich zu Wort.

"Na ja, ich kann nicht sagen wo es für die anderen angefangen hat, aber bei mir begann alles damit das mein Ziehvater mich hat zu sich gerufen hat. Das ist sehr selten passiert, ich wusste schon das es um etwas dringendes ..."

Langsam erzählt Stone seine Geschichte, wie Rashida zu ihm gekommen ist und sie in den Kampf mit dem fremden Priester geraten sind. Big Claw. Sein Schwur den er gebrochen hat.

Glance, Alrik und das Einhorn.

Lu

Bis er zu dem Punkt kommt wo der Reisende auftritt.

Die Elfin ist froh, als der Rastplatz endlich erreicht ist. So, hat sie sich das alles nicht vorgestellt. Niemand hat sie auf Gefahren oder gar solche Feinde hingewiesen. Sie ist zwar sehr gut ausgebildet worden, aber echte Kämpfe musste sie noch nie bestreiten. Und es ist ein großer Unterschied, ob nur Elfen in einen Kampf ziehen oder eine Gruppe gemischt aus Elfen, Kriegern, Reisenden, Streunern und Drachen. Aber sie hat daraus gelernt.

Sie sieht den Reisenden, Bodasen, Lu Ser und Glance etwas abseits sitzen. Alrik schläft schon und Stone macht irgendwelche Übungen.

Big Claw beschließt, sich zu Lu Ser zu setzen.

"Na mein Freund, ich sagte dir ja, du wirst schneller gebraucht, als dir lieb ist. Aber du hast sehr gut gekämpft."

Sie streichelt ihm über den Kopf und holt aus ihrem Rucksack auch ein paar Kekse und bietet sie der Runde an und hört Stone zu.

Interessiert hat der Reisende Stones Erzählung gelauscht und der Schilderung über Stones Mentor besondere Beachtung geschenkt. Schließlich nickt er und schaut dem Krieger lange in die Augen. "Euer Ferrwar war ein weiser alter Mann. Er hatte Teil an einem Wissen, das nur noch wenige besitzen. Zumindest an Fragmenten davon. Es ist wahr. Etwas regt sich auf dieser Welt. Etwas..... nun ja, man sollte es wohl etwas sehr Böses nennen können. Das hängt von der Sichtweise ab. Wie es scheint habt ihr alle auf verschiedene Weise die Aufmerksamkeit dieser Präsenz auf euch gezogen. Weil ihr möglicherweise etwas in eurem Besitz habt, das ihr nicht besitzen solltet. Ich kenne den Namen dieser Präsenz und ich kenne sein Ziel ...."

Lu freut sich, dass endlich etwas Licht ins Dunkel kommen könnte.

"Was meinst du, sollten wir haben? Und wer will uns aufhalten? Und weshalb?", fragt er neugierig, den Kopf wieder auf das Bein des Reisenden gelegt, den Keks sicher verstaubt in einer Pfote.

Diese Antwort des Reisenden lässt Stone aufhorchen.

Der Fremde kannte seinen Vater

Woher kannte er ihn, und wo hat er sein Wissen her. Selbst Ferrwar wusste nichts genaues

## On The Road Again

Stone springt aufbrausen auf, ruft sich dann aber die Tatsache ins Gedächtnis das der Fremde ihnen ja geholfen hat, und beruhigt sich sichtlich.

"Verzeiht, aber ..."

Stone bricht ab. Zu viele Gedanken schwirren in seinem Kopf herum.

So setzt er sich wieder hin und lässt den Fremden seine Geschichte erzählen

Plötzlich fühlt der Reisende aller Augen auf sich gerichtet, selbst der todmüde Magier ist näher gekommen um die Geschichte zu hören. Außer Alrik – der leise zu schnarchen begonnen hat – und Rashida haben sich nun alle Gefährten um den Reisenden versammelt. Während sie verstummen und ihre Blicke sich teils fragend, teils skeptisch auf den Reisenden richten, wandert dessen Blick in weite Ferne, wo er verharrt, bis er schließlich zunächst langsam und stockend zu erzählen beginnt.....:"Vor vielen Zeitaltern..... ja, noch vor dem Zeitalter der Dämmerung..... war dies eine ganz andere Welt. Kaum jemand weiß noch etwas über die Zeit vor der Dämmerung..... Und wer etwas weiß, verschließt dieses Wissen tief in seinem Innersten .....Damals gab es hier nur zwei Rassen, die auch auf dieser Welt entstanden waren. Man nannte sie die "Erdeborenen" und es waren Elfen und Drachen. Eine dritte Rasse jedoch, uralte und mächtig, wanderte zwischen den Sphären umher und lies sich hier nieder. Es waren die "Sterngeborenen", die wunderschönen und edlen Etheran. Ihre Zahl war sehr gering, doch ihre Macht und ihre Weisheit waren dafür umso größer. Die Elfen und Drachen beugten sich ihnen und die Etheran herrschten viele Jahrtausende lang in Güte und Frieden. Diese Welt war ihr Garten, den sie hegten und pflegten. Um seine Vielfalt zu mehren, brachten sie von anderen Welten schließlich auch Menschen und Zwerge hierher und sie sorgten dafür, das es niemals an etwas mangelte. Es war das verlorene Paradies, erfüllt von Glück und Harmonie. Am Ende jener goldenen Tage herrschte SarSareth gemeinsam mit seiner über alles geliebten Gefährtin AneAshin im Hohen Rat der Etheran.

Innen zur Seite standen ein Elf und ein Drache als Botschafter und Vertreter der Erdeborenen dieser Welt. Lange jedoch schon garte Neid und Missgunst auf die Macht und Herrschaft der Etheran im Volk der Elfen. Mehrfach hatten sie versucht, die Drachen als Verbündete für einen Krieg gegen die Etheran zu gewinnen, jedoch ohne Erfolg. Die Drachen fühlten sich den Etheran näher als den Elfen und waren zufrieden mit dem Zustand ihrer Welt. Den Elfen hingegen war bewusst, das sie allein keinen Sieg erringen konnten und so brüteten sie weiter über ihren finsternen Plänen. Das Blatt wendete sich, als Menschen und Zwerge durch die Etheran hierher gebracht wurden. Nach Jahrhunderten der Intrigen fanden die Elfen in Ihnen schließlich die lange erhofften Verbündeten und noch dazu in stattlicher Zahl. Güte und Friedfertigkeit der Etheran hatten sie zu dem Trugschluss kommen lassen, das diese letztlich doch nur schwache Herrscher waren – und so begann der Krieg. Die Etheran hätten diesen Kampf gewinnen können, doch waren sie viel zu verwirrt und erschüttert über den Sinneswandel der anderen Rassen. Auch das Kämpfen und Töten war ihnen nicht nur fremd, sondern sie empfanden es als in äußerstem Maße abscheulich und verwerflich. Eine Seele durfte sich nicht mit solchen Taten besudeln. So beschränkten sich die Etheran darauf, sich in ihrer Metropole Ethuillinum, der Lichterstadt, zu verschanzen. Und sie rästelten verzweifelt, was nur geschehen sein mochte, während die Armeen der Alliierten gegen ihre Mauern brandeten. Die Drachen drängten die Etheran zur Gegenwehr und boten ihre Hilfe an, doch die Etheran lehnten das Angebot schockiert ab. Es durfte kein Blut fließen. Das Verhängnis nahm seinen Lauf, als Dherdwellhas – der Elfenbotschafter an der Seite SarSareths – schließlich Verrat übte. Er ließ die feindliche Streitmacht über verborgene Wege ins Innere der Lichterstadt der Etheran. Doch wurde er dabei von AneAshin überrascht, SarSareths geliebter Gefährtin. Der Botschafter der Drachen hörte die Rufe ihrer Not und kam gerade rechtzeitig, als der Heerführer der Menschen – ein grausamer Mann namens Hrennoc – sein grobes Schwert gegen AneAshin erhob. Brüllend vor Wut warf der Drache sich auf den Menschen, doch die liebliche AneAshin war so entsetzt bei dem Gedanken, das der Drache seine Seele zu ihrem Schutz besudeln wollte, das sie mit einem panischen Schrei den Heerführer aus der Reichweite der tödlichen Klauen stieß. Jedoch war der Hieb des Drachen so voll unbändiger Kraft, das er ihn nicht mehr rechtzeitig zu stoppen vermochte..... Als SarSareth, alarmiert durch den Lärm, mit einigen weiteren Etheran den Saal betrat, bot sich ihm ein schreckliches Bild: Eine Horde schwerbewaffneter Menschen drängte durch einen verborgenen Gang herein, der Elfenbotschafter brüllte Befehle und der

## On The Road Again

Botschafter der Drachen beugte sich über die sterbende AneAshin, deren Leib durch seine blutbesudelten Klauen in Stücke gerissen ward.

Der erste Schlag SarSareths fegte den Drachen direkt durch die Wand, wo er in einem gewaltigen Schauer aus Trümmern und Steinsplittern hinab auf das Heer der angreifenden Truppen stürzte. Der zweite Schlag SarSareths ließ von Dherdwellhas, Hrennoc und den anderen Eindringlingen nur einen blutigen Nebel übrig. Der dritte Schlag SarSareths fällte die Armeen im Umkreis der Lichterstadt wie eine Sense, die durch das reife Getreide fuhr. Doch diesen Schlag erlebte der schwerverletzte Drache nur noch aus der Ferne, da er nach seinem Sturz sofort die Flucht ergriffen hatte. Und noch bis in die Berge hinein verfolgte ihn der entsetzliche Schrei von SarSareths unendlicher Qual. Das darauf folgende Zeitalter der Asche überlebten nur wenige. Die Etheran, die SarSareth Einhalt gebieten wollten, wichen vor seinem entsetzlichen Zorn zurück.

Die meissen Etheran verließen diese Welt erschüttert und entsetzt und kehrten niemals wieder. Einige wenige jedoch zogen sich in die äußeren Sphären zurück und versuchten für ihre Schützlinge zu tun, was sie vermochten, ohne SarSareths Wahnsinn auf sich zu lenken. Sie wurden zu den Göttern, welche die Überlebenden dieses Zeitalters heute verehren. Als es nicht mehr viel zu vernichten gab, die meissen Erdgeborenen und Angesiedelten tot waren und diese Welt in Finsternis versank, zog SarSareth sich an einen verborgenen Ort zurück. Dort boten ihm Erschöpfung, Wahnsinn und Schlaf eine gnädige Zuflucht vor den Schrecken die er entfesselt hatte und dem Grauen das er durchlitt. Er schlief lange und träumte dunkle Träume. Zu den Qualen des Rachedurstes und den Bildern von AneAshins zerfetztem Leib, die ihn beständig heimsuchten, kamen die Qualen der Schuld über seine Taten. Er hatte diese Welt verwüstet, und er musste ihr neues Leben geben. Und so erschuf er in seinen Träumen Kreaturen, die aus den Tiefen seiner Qualen und seines Wahnsinns geboren waren. Kreaturen, die ausschwärmen sollten um diese Welt in Besitz zu nehmen. Kreaturen, die diese Welt von den überlebenden Rassen des Zeitalters der Asche reinigen sollten, welche die Etheran so furchtbar verraten hatten und ihm seine unsterbliche Liebe nahmen. So wie es scheint, will SarSareth nun erwachen. Und mit ihm erwachen die Kreaturen, die er in seinen Alpträumen erschuf. "Der Reisende seufzt schwer und richtet den Blick zu Boden. Für eine kleine Ewigkeit herrscht Stille in der Runde. Doch schließlich fährt der Reisende ganz leise, fast flüsternd fort: "Ihr seht also, das es gar einer gewaltigen Streitmacht damals nicht gelang SarSareth zu vernichten. Statt dessen fielen sie selbst der Vernichtung anheim. Ich weiß nicht, wie euch gelingen soll, wo sie scheiterten." Eindringlich fällt sein Blick auf die Gefährten und verweilt bei jedem für einen kurzen Moment. "Wenn es etwas gibt, das SarSareth ein Ende bereiten kann, dann muss es in Ethuillinum zu finden sein. Seit dem Zeitalter der Asche war niemand mehr dort. Aber die verlorene Lichterstadt ist weit entfernt. Jenseits der Brecher über die Ebene der Sandgeister und verborgen im Ring der schneebedeckten Drachenzähne. In deren Mitte liegt ein Hochplateau, genannt Der Spiegel des Himmels. Auf diesem Plateau errichteten die Etheran ihre Lichterstadt.

Es gab dort den Saal des Hohen Rates, der viele mächtige Artefakte enthielt und in seiner Mitte einen machtvollen Stein. Durch ihn schauten die Etheran auf die gesamte Welt und durch ihn konnte der Hohe Rat verändern und eingreifen, wo er es für nötig hielt. "Der Blick des Reisenden schweift ziellos umher und richtet sich dann auf die Leere zwischen den Sternen." Es gibt da nur einen Haken..... Der Hohe Rat konnte den Saal nur gemeinsam betreten. Scheinbar trauten die Etheran bei all ihrer Weisheit sich selbst nicht so recht.

Dafür waren Neun Schlüssel vorgesehen, wobei es sich nicht um richtige Schlüssel handelte, sondern um diverse Artefakte, welche die Tore des Saales nur öffneten, wenn ihre Macht gemeinsam zum Tragen kam.

Am schwierigsten hierbei wird sein, die Schlüssel von SarSareth und AneAshin zu finden. Es heißt, das SarSareth sie seiner Geliebten mit ins Grab gegeben hat, bevor er das Mausoleum verschloss, das er für sie errichtete. Wo dieses Grab sich befindet, weiß niemand. Einen Teil der Schlüssel jedoch habt ihr, wie es scheint schon gefunden, nicht wahr? Wie viele sind es?"

## On The Road Again

Lu hat der Geschichte gebannt gelauscht. Einzelne Satzketten schwirren immer noch durch seinen Kopf.

"Ich besitze rein gar nichts, schon gar kein Artefakt", antwortet er. "Meinen einzigen Besitz hier jenseits der Drachenhöhlen halte ich in dieser Pfote". Er hebt den Keks hoch.

Die Augen des Reisenden richten sich auf den kleinen Drachen. "Du bist der Abkömmling einer stolzen und edlen Rasse, deren Nachfahren immer noch viel Macht besitzen, mein Kleiner. Selbst wenn sie bei weitem nicht mehr so groß ist wie einst. Und ich bin sicher, Du wärest nicht hier, wenn nicht auch Du eine Rolle bei der Sache zu spielen hättest ..."

Big Claw hat stumm und ohne eine Regung Travellers Erzählung zugehört.

Sie ist entsetzt, so etwas über ihr Volk zu hören und senkt beschämt den Kopf. "Es tut mir entsetzlich Leid, aber davon wusste ich nichts, nicht einmal in unseren Geschichtsbüchern findet sich auch nur ein Hinweis darüber. Aber wer gibt auch schon solche Untaten an die kommenden Generationen weiter. Vielleicht ist das der Grund warum ich ausgesendet wurde, um etwas Schuld abzutragen."

Während Stone erzählt, holt Glance seine Pfeife hervor und stopft sie bedächtig. Dann zündet er sie mit seinem Fingerfeuer an, raucht und hört zu. Auch für ihn ist einiges Neues über die Gruppe zu erfahren aus Stones Erzählung, denn bisher hatten sie ja nur die nötigsten Informationen austauschen können. Ein Teil seines Geistes forscht instinktiv die Umgebung nach Gefahren ab, und er merkt, dass der Reisende und Claw dasselbe tun – das beruhigt ihn. Stones Gedanke nach einer Wache, der im Moment vergessen schien, ist also doch beachtet worden. Zumindest solange sie wach sind. Nachdem dann der Reisende seine Geschichte erzählt hat, fügt er hinzu "Der Sage nach wurde die Insel Lodoss, von der ich stamme, in einem Kampf der Götter vom Festland abgespalten. Wahrscheinlich war das der Kampf dessen Ursachen der Reisende gerade geschildert hat. Dieser Ring," er hält seine Hand hoch, "soll von einer der beiden Göttinnen stammen, die im Todeskampf auf das verfluchte Land Lodoss fielen. Niemand konnte je ergründen, welche Kräfte in ihm wohnen."

Die Elfin denkt lange nach. "In unserem Reich Mogador gibt es viele Ruinen. Sie sind schon sehr alt und mit Gras, Moos und anderen Pflanzen überzogen, sodass man nicht mehr viel erkennen kann. Aber keiner aus meinem Volk kann sagen, woher diese Ruinen stammen. Ob dies das Werk von SarSarath war?" "Ich weiß auch nicht, was es mit meinem Amulett auf sich hat. Es befindet sich seit undenklichen Zeiten in Familienbesitz. Und niemand aus meiner Familie weiß, wer es als Erster getragen hat. Es leuchtet auf, wenn es in die Nähe von verschiedenen Gegenständen der Anderen kommt. Es kommt mir so vor, als hätten sich unsere Wege kreuzen müssen." Sie sieht sich fragend in der Runde um.

Stone hört dem Reisenden fassungslos zu, die Menschen kommen nicht von dieser Welt?

Nur hergebracht, wo kommen sie her?

Was ist ihre Heimat? Heimat, er hat ja selbst keine mehr.

Ich denke ich werde jetzt mit der Wache anfangen, ich ... ich kann.

Stone schüttelt den Kopf.

Bitte, ruht euch aus. Ich glaube nicht, dass ich in dieser Nacht ruhe finden werde. Aber vielleicht sollte irgendwann jemand nach mir schauen, falls ich mich darin irre. Wir Menschen haben uns in so manchen Dingen geirrt

Ohne weitere Worte bezieht Stone einen kleinen Hügel der gerade außerhalb des Feuers liegt. Aber noch nahe genug das ankommende vom Feuer geblendet, ihn nicht so ohne weiteres ausmachen können.

Was soll er jetzt machen, Lu, was wird er jetzt von den Menschen denken, die so leichtsinnig das Paradies seiner Vorfahren zerstört haben?

Mit den Elfen wird es da wohl keine Probleme geben, denkt Stone bitter.

Diese Wesen haben uns hergebracht damit es uns besser geht, und wie haben es wir ihnen gedankt.

Diese Überlegungen führen ihn zurück zu seinem Schwur, auch er hat ein Versprechen gebrochen.

Bin ich auch so, das ich alles zu meinem Vorteil benutze? Stone grämt sich, aber auf diese Fragen



## On The Road Again

findet er keine Antwort.

Er schaut die Gruppe an, die sich so einfach, scheinbar, gefunden hat. Sieht wie sie ihre knappen Rationen teilen.

Er denkt zurück an den Kampf in dem Kellergewölbe, da hat er einfach ohne zu Überlegen diese Leute verteidigt. Er weiß das er noch jetzt dort ausharren würde, wenn es notwendig gewesen wäre. Aber die anderen haben ihren Beitrag geleistet und Alrik gerettet.

Und so auch ihn.

Stone schaut zu Alrik, seltsam früher hätte er darauf bestanden das jemand der seine Kameraden nur wegen Gold in Gefahr bringt, hart bestraft werden würde. Und würde aus dieser Disziplinierung seinen Vorteil, einen verlässlicheren Kameraden, ziehen.

Und jetzt, er hat mitbekommen das Alrik im Wald das seine getan hat um allen zu helfen.

Und das obwohl er kein Krieger zu sein scheint, er hatte keine Angst gezeigt.

Stone sieht jetzt das es auch Verlässlichkeit ohne Strafen gibt.

Rashida, die sie verlassen hat.

Hat sie die Gruppe verraten weil Sie ihre eigenen Bedürfnisse über die der anderen gestellt hat.

Oder würde die Gruppe Rashida verraten, wenn sie Rashidas Bedürfnisse nicht anerkennt?

Jetzt haben Sie ein Ziel, aber was dann. Was wenn sie scheitern und alle sterben.

Was wenn sie Erfolg haben ... Was wird aus ihm?

Stone begreift das er nie, nie wieder nach Groß Furtheim kann.

Warum hat Ferrwar ihm das angetan?

Stone schaut auf seinen Panzer, mit dem Wappen. Aus dieser Perspektive kommt es ihm so vor als würde die Hand die Groß Furtheim beschützen, behüten soll, die Stadt erdrücken.

In seiner Kohorte hätte er niemals so frei entscheiden können ob er Wache halten will oder nicht. Es hätte auch niemand Rücksicht genommen als sein Vater gestorben war, wenn er Dienst gehabt hätte. Er erinnert sich an die Situation.

Alle hatten seinen Schmerz akzeptiert, und ihm die Ruhe gegeben die er nötig hatte.

Er begreift jetzt das sie ihn genauso beschützt hätten wie sie es mit Alrik getan hatten.

Sogar Bodasen, den er so vor den Kopf gestoßen hatte.

Wieso kommen ihm solche Gedanken? Fühlte er sich auch erdrückt?

Er hatte seinen Dienst immer mit Hingabe und einem Gefühl des Stolzes versehen, aber, so begreift er jetzt. Er hatte nie wirkliche Freunde gehabt. Nie jemandem dem er sich hätte anvertrauen können, nie hätte er so einfach darauf vertraut das seine Kameraden ihn beschützen würden. Niemanden außer Ferrwar.

Er begreift das Ferrwars Handlung vielleicht wirklich das Beste für ihn waren.

Nie hätten seine Kameraden ihr Leben riskiert. Ihnen wurde nicht umsonst beigebracht das nur das Ziel, die Kohorte, aber niemals der einzelne wichtig waren.

Er sieht wieder auf seinen Brustpanzer, und begreift endgültig das es das falsche Symbol ist dem er folgt.

Die Hand wird immer bedrohlicher, senkt sich nieder auf die Stadt, zerdrückt sie.

Er kann es nicht mehr ertragen, reißt mit brutaler Kraft den metallenen Brustschutz vom Leder und wirft ihn weg.

Erleichterung überkommt Stone, als wäre ein Gewicht vom ihm genommen.

Nur noch ein Metallstück, liegt es jetzt da. Stone ist sich im klaren das er eigentlich nicht auf diesen Schutz verzichten kann. Deshalb will er es aufheben.

Doch kaum hat er die Hand danach ausgestreckt, glüht es in einem schwachen goldenen Schimmer.

Stone, wie lange habe ich gewartet das Du dich von diesem Zeichen befreist

Ferrwar, es ist Ferrwar, aber Stone hat eindeutig mitbekommen das Ferrwars Geist diese Welt verlassen hat.

Stone, jetzt kann ich nichts mehr für dich tun. Du musst deinen eigenen Weg gehen. Aber gehe unter diesem Zeichen Stone begreift das es nur ein Teil der ursprünglichen Nachricht von Ferrwars Tod ist.

Aber warum soll er unter jenem Zeichen gehen, das er eben erst aus seinem Leben verbannen wollte? Mein Sohn, dies ist das wahre Zeichen der Hüter. Viele Jahre lang dienten sie der Stadt ohne sie zu

## On The Road Again

beherrschen. Ohne die Tyrannei des Hirtenrates und des Prälaten.  
Stone starrte ungläubig auf das Wappen, das sich auf einmal veränderte.  
Die Linien verschoben sich, verschwanden, prägten sich neu ein.

Es ist nicht alles falsch was man dich lehrte, aber vieles verdreht. Ach Stone, gerne hätte ich diesen Tag erlebt. Aber ich wusste immer das der Tag kommen würde.

Lebe dein Leben, unter diesem Zeichen

Die Stimme verschwindet, und auch das goldene Glühen. Die Umwandlung des Wappens ist abgeschlossen.

Wo vorher eine Hand über der Stadt schwebte, hält sie Sie jetzt. Auf offener Handfläche trägt sie die Stadt, dient ihr als Grundfeste. Die offenen Finger signalisieren Freiheit, zu kommen und zu gehen. Dieses Wappen wirkt nicht bedrohlich, es wirkt einladend und vermittelt Sicherheit. Gebaut auf solchem halt kann die Stadt in alle Richtungen Wachsen.

Voller Dank an seinen Vater nimmt Stone die Platte wieder an sich, als er die zerstörten Bänder durch neue ersetzen will kann er sie nicht mehr halten. Wie von allein schwebt sie an seinen Lederpanzer und fügt sich ein. Irgendwie weis Stone das die Platte nicht untrennbar verbunden ist. Sollte er seinen Lederpanzer ersetzen müssen, so wird die Platte zu lösen sein.

Sie ist auch nicht stärker oder verzaubert, so einen Zauber auf eine Nachricht zu legen verbraucht zu viel Kraft, aber er wird immer unter diesem Zeichen kämpfen, nein leben können.

Und obwohl sie nur vom Aussehen anders ist, spürt Stone wie seine Zuversicht wächst.

Er ist nicht allein, war es nie.

Er schaut zur Gruppe, und wenn sie auch alle ihre eigenen Motive haben.

Stone glaubt nicht das er in nächster Zeit alleine sein wird.

Heimat, was ist das? Diese Gedanken halten ihn noch lange wach.

Bodasen ist bis in seine Grundfesten erschüttert. Sollte wirklich so etwas einmal passiert sein. Er setzt sich zum Reisenden. "Reisender, ich brauche Beweise! Versteht mich nicht falsch, aber was ihr erzählt ist so fantastisch, so unwirklich! Das soll tatsächlich geschehen sein? – und doch ich spüre, dass ihr uns nicht anlügt, aber vielleicht wurdet ihr selbst belogen?" Bodasen bricht ab und starrt dem Reisenden in die Augen, als würde er seine Seele ergründen wollen. "Wenn das wahr ist was ihr sagt, dann habe ich hier einen der Schlüssel. Diesen Stab fand ich in einem uralten Grab, das ein Bauer nahe Rechem beim Pflügen geöffnet hat.

Ich habe versucht ihn zu ergründen, es geht eine gewaltige Macht von ihm aus. Zum Zaubern kann er wie jeder magische Stab verwendet werden, aber ich weiß, da ist mehr." Wieder hält Bodasen inne; er lässt seine Blicke über die anderen Mitglieder dieser, seiner Gruppe streifen. "Welche macht hat uns zusammen geführt Reisender; und wer seid ihr wirklich?"

Rashida erlebt gerade den Moment der höchsten Konzentration und Trance. Sie nimmt nicht wahr, was um sie herum geschieht.

Nach einer Weile beginnt sie in genau studierten und vorgegebenen Bewegungen ihre Arme und Beine zu bewegen. Der schwere Stoff behindert sie dabei nicht.

Das Wasser kommt in Bewegung. Zuerst zögerlich und langsam, dann immer leichter und schneller.

Von oben betrachtet zeigt das Wasserballett seine Wirkung. Es scheint das Zeichen Undars, der Vollmond mit Flammenaura, auf der Wasseroberfläche zu schweben! Die Tätowierungen von Rashida an ihren Handgelenken und Knöcheln beginnen sanft zu vibrieren. Ein schwaches Leuchten strahlt von ihnen ab und gibt dem Flammenrand ein gespenstisch wirkliches Aussehen. Dann fängt das Wasser an zu brodeln. Von den Spitzen der Flammen wandert das Sprudeln bis in die Mitte, bis zur Kriegerin. Als die Wasserblasen sie berühren, hebt Rashida ihren Kopf gen Himmel und hebt zu einem rituellen Gesang an. In einer Sprache, die so alt ist, dass niemand mehr weiß, was die Worte wohl bedeuten mögen. Die klare Stimme der Kriegerin trägt das Lied weit in den Wald hinein. Die Melodie ist traurig, ermutigt aber zur Hoffnung. Nachdem sie mit dem Gesang geendet hat, steigt Rashida aus dem Wasser. Sie nimmt einen Dolch, der unter ihrem Kleid versteckt war. Langsam ritzt

## On The Road Again

sie sich einen dünnen Strich in die unbedeckte Stelle ihres Körpers. Ein Blutstropfen löst sich und rollt zum Ende des Kratzers. Rashida beugt sich vor und der Tropfen fällt in den See. Ein rötliches Leuchten breitet sich vom See aus. Man kann deutlich die Spur erkennen, die der Blutstropfen zieht. Obwohl es nur eine winzige Spur Blut war, färbt sie den ganzen See rot. "Meine kleine Kampfmaus!", ertönt eine Stimme, die tief und wohlklingend ist. "Ich danke Dir für Dein Blutopfer, um mir zu huldigen. Knie Dich hin!" Rasch fällt Rashida auf ihre Knie. Den Kopf hat sie gebeugt, ihre Augen sind geschlossen. Still und bewegungslos verharrt die heilige Streiterin und wartet darauf, dass ihr Gott weiter spricht.

Hart und barsch kommen die Worte über den See gebellt: "Aber wie konntest Du so dumm sein, und alleine so ein Ritual durchführen? Vor allem an diesem Ort? Du hattest Glück, Kampfmaus, dass sich Dein Weg hier mit dem Weg von anderen gekreuzt hat. Diese haben die Aufgabe auf sich genommen, Dich zu beschützen, damit Du Dein Ritual durchführen kannst! Was machst Du, wenn einmal niemand vorbeikommt? Oder die günstige Gelegenheit nutzt?" In der entstehenden Pause ist kein Laut zu hören. Dann hebt die Stimme wieder an, diesmal feierlich getragen: "Von heute an, verbiete ich Dir, Rashida a'Roch, irgendwelche Rituale mir zu Ehren abzuhalten!" Die Kriegerin kämpft mit den Tränen. Dieses Privileg entzogen zu bekommen, ist ein harter Schlag für sie. Doch Undar ist auch für seine Strenge bekannt. Sie reißt sich zusammen und lauscht ihrem Gott. Etwas versöhnlicher fügt Undar hinzu: "Ich mache dies, damit Du nicht diese Welt verlässt, bevor Deine Aufgabe erledigt ist. Du weißt, dass niemand außer Dir die Statue des Blutes richtig benutzen kann, also hüte Dein Leben wie einen Augapfel! Verlasse niemals Deine Gruppe, wenn Du es verhindern kannst! Denn ich kann und werde Dir nicht immer helfen."

Die Stimme ist immer leiser geworden und verabschiedet sich mit dem Satz: "Alles wird gut, Kampfmaus!" Die Kriegerin lässt sich zur Seite fallen und gibt sich ihrer Trauer und Zorn hin. Die Tränen rinnen hemmungslos über ihr Gesicht. Nach langer Zeit versiegt der Strom. Rashida richtet sich auf und wischt die letzten Reste von ihrem Gesicht. Immer noch kein Auge für die Umgebung, kleidet sie sich aus und zieht ihre normalen Sachen an. Lange hält sie das Ritualgewand in der Hand und starrt darauf. Dann hebt sie es hoch, schüttelt es und ruft laut: "Ich werde Dir beweisen, dass ich Deiner würdig bin!" Entschlossen packt sie das Gewand ein. Sie dreht sich um, um ihr Schwert zu holen. Da erst bemerkt sie, dass die Klinge aufrecht im Boden steckt und ein dünner Strich dunkel die Klinge zielt.

Ein spitzer Schrei entweicht ihrer Kehle. Sie nimmt das Schwert in die Hand. Es fühlt sich komisch an, irgendwie ... anders. Rashida überlegt, woher sie dieses Gefühl kennt. Da durchzuckt sie ein Gedanke. Ja, wenn es wirklich so ist, dann ... sie überlegt nicht zu Ende, sondern sucht mittels Telepathie einen bestimmten Geist. Prompt findet sie ihn in der Nähe und übermittelt ihm ihren Dank: "Ich danke Euch und Euren Leuten, dass ihr mir ermöglicht habt, mein Ritual durchzuführen. Es tut mir Leid, dass Ihr von Eurer eigentlichen Aufgabe, wegen derer Ihr hier unterwegs seid, abgehalten wurdet. Ich werde mich Euch erkenntlich zeigen, aber im Moment habe ich keine Mittel und Wege dazu. Doch eins weiß ich sicher: ich habe Euch bestimmt nicht das letzte Mal getroffen und ich werde Euch dies nicht vergessen!" Ohne die Klinge abzuwischen, steckt Rashida sie in die Scheide. Dann bindet sie das Schwert fest um ihre Hüfte und macht sich auf, die anderen wieder zu treffen.

Glance schaut auf den offensichtlich aufgewühlten Stone als der seinen freiwilligen Wachdienst bezieht. Er hebt an etwas zu sagen, lässt es aber dann, und wendet sich statt dessen der Elfin zu. "Bestimmung, oder göttliche Lenkung?", sagt er, "Ja, es scheint sich zu viel zusammenzufügen als das es Zufall sein kann. Wie der Reisende sagt, es sind nicht alle Erdgeborenen aus unserer Sphäre verschwunden. Aber sind wir nur Schachfiguren im Spiel der Mächtigen? Oder Werkzeuge? Oder haben wir Einfluss und eigene Entscheidungsfreiheit über unser Schicksal?" Er erwartet nicht wirklich eine Antwort auf diese Fragen, auf die letztendlich keiner von Ihnen mit Sicherheit antworten kann. Er packt seine Pfeife weg, und richtet sich ein Ruhelager, legt sich hin und scheint zu schlafen – aber seine Gedanken und sein Geist wandern.

So sehr Bodasen den Schlaf noch vor wenigen Stunden gebraucht hätte, so sehr scheint dieser ihn jetzt zu fliehen. Der Reisende hat ihn nur angesehen und keine Antwort gegeben. Nicht, dass er wirklich eine

## On The Road Again

erwartet hätte.

Bodasen steht auf und geht im Lager auf und ab, er will seinen Geist leer machen, doch die Erinnerungen stürzen auf ihn ein. Er sieht sich in der Akademie, auf der Flucht, im Kampf und mit den Gefährten von denen er nicht weiß ob er sie schätzen, fürchten, lieben oder hassen soll. "Wenn das Leben doch nur so einfach wäre wie für Lu Ser!", denkt Bodasen. Unwillkürlich sieht er zu dem kleinen Drachen hinüber. "Und wenn es das Letzte ist was ich tun werde, aber für diesen einen Drachen werde ich mich bemühen ein besserer Mensch zu sein!" Mit diesem Gedanken legt sich Bodasen ins weiche, duftende Gras und schließt die Augen. Endlich findet er die Ruhe, die er so dringend braucht.

Der Priester steckt den silbrig glänzenden Streitkolben zurück. Die beiden Blutjäger, die zu seinen Füßen liegen und niemanden mehr jagen werden, hatten sich als Geschöpfe der Nacht in den tiefen Schatten der Bäume sicher gefühlt, als sie mit mörderischen Absichten zum See schlichen. Und doch waren sie unvermittelt dem geweihten Streitkolben zum Opfer gefallen. Anhand der metallischen, aber schwachen Geräusche, die der Priester vernommen hatte, wusste er, dass mindestens einer seiner Männer ebenfalls eine Konfrontation mit den blutrünstigen Jägern hatte, die, daran konnte kein Zweifel bestehen, für die Gegner mit der gleichen überraschenden Konsequenz endete. Dann hatten sich schon wieder die Geräusche der Nacht wie eine Decke über die Bäume gelegt, und das eben Geschehene verborgen als hätte es nie stattgefunden. Die Götter waren stark in dieser Nacht ... Der Priester neigt den Kopf zur Seite, als würde er einer Stimme lauschen, die nur er zu vernehmen in der Lage ist. Dann breitet sich, im Schatten nicht zu sehen, ein warmes Lächeln über den Zügen des heiligen Mannes aus. Seine Nachricht war angekommen und wurde verstanden ...

Der Reisende, der in brütendes Schweigen verfallen war und den Überlegungen der anderen gelauscht hatte, überlegt ob er die erwähnten Artefakte der Gefährten näher in Augenschein nehmen sollte – beschließt aber, dass das noch bis zum Morgen Zeit hätte. "Diese Leute brauchen Schlaf!" schallt er sich selbst. "Zügle Deine Ungeduld" Wie selbst in Schlaf versunken, sitzt er reglos an den Felsen gelehnt, doch in seinen Augen spiegelt sich schwach das Licht des Mondes.

Rashida geht raschen Schrittes durch den Wald. Sie versucht, sich auf die Umgebung zu konzentrieren, was ihr nur halbherzig gelingt. "Wo sind nur die anderen?" Sie bereut ihren Ausflug bereits. Spurensuche war noch nie ihr Spezialgebiet, sie hatte nie die Zeit jedes Blatt nach einer veränderten Krümmung der Ränder abzusuchen ... Und, als wäre das nicht schon genug, ziehen Wolken auf.

"Na Klasse, wenn es jetzt zu regnen anfängt, dann war es das, dann sehe ich ja nicht einmal mehr Spuren auf dem Boden!" Sie schaut sich verzweifelt um. Der Wald wird bereits lichter, sie ist also richtig gelaufen. Sie erreicht wider Erwarten die Stelle, wo sie sich von den anderen getrennt hat. Schnell lässt sie ihre Blicke von rechts nach links schweifen. Irgendetwas folgt ihr doch? Als sie nichts hören und sehen kann, geht sie zögerlich weiter. Nach 5 Schritten bleibt sie stehen. Wieder Stille. "Aber das Geräusch war doch da!" Sie geht wieder weiter, im Slalom um Bäume und Büsche umher. Da! Eine Bewegung zwischen den Bäumen. "Es hüpfte von Baum zu Baum?" Sie überlegt, aber Blutjäger hüpfen ihrer Meinung nach nicht in Bäumen herum. Ohne es zu ahnen, hat sie sich den anderen Gefährten bis auf Rufweite genähert, als der Himmel seine Pforten öffnet, und ein Regenschauer niedergeht, der die Kriegerin im Nu bis auf die Haut durchnässt. "Das hat ja jetzt sein müssen, oder?", schimpft sie zum Himmel hinauf. Doch sie hat jetzt andere Sorgen. Ihr Verfolger ist irgendwo da oben, in den Bäumen. Sie will gerade weitergehen, da hört sie einen dumpfen Plumps im Gebüsch gleich hinter ihr.

Das Schwert ziehen und näher schleichen sind das Ergebnis eines kurzen Entschlusses. Rashida schaut in das Gebüsch und biegt ein paar Äste eines Busches zur Seite. Sie erschrickt dermaßen, dass ihr Schrei Tote aufwecken könnte.

Der kleine Drache hat es sich wieder auf seinem Moospolster gemütlich gemacht und schlummert von den Anstrengungen des Tages ermüdet rasch ein. Das Gemurmel der übrigen im Hintergrund stört ihn

## On The Road Again

nicht.

In seinen Träumen läuft er durch einen finsternen Wald, verfolgt von einer Bedrohung, die so gewaltig ist, dass er sich nicht wagt, sich umzuschauen oder stehen zu bleiben, auch wenn er eigentlich kaum die Kraft hat, noch einen weiteren Schritt voranzugehen. Eine fremde, doch irgendwie vertraute Stimme ruft Lu zu, er solle einhalten und sich der Gefahr stellen. Aber Lu hastet verzweifelt weiter. "Du bist ein Drache, ein Erdgeborener! Also benimm dich auch wie einer!", erklingt die Stimme erneut, diesmal mit einem wütenden Unterton. Vor Lu schließen sich die Bäume und bilden eine undurchdringliche Wand aus Ästen, Blättern und Dornen. Er bremst ab und hämmert gegen die Wand. Lu sieht wie von außen, dass sich sein Körper aufbläht und die Körpergröße eines wohlgewachsenen Drachens annimmt. Die Stimme ist nun in seinem Kopf. "Wehr dich!"

Fast ohne sein Zutun wendet sich sein Körper um und jagt dem Angreifer einen riesigen Feuerball entgegen. Die Schritte des Verfolgers im Unterholz verstummen.

Der Drache trommelt sich auf die Brust und brüllt laut: "ICH – BIN – EIN – DRACHE!!!!!!!!!!!!!!" – Lu erwacht. Er erinnert sich nur noch an wenige Fetzen seines Traumes, seine Angst, sein Triumphgefühl.

Jawohl, er hat heute mitgeholfen, sein Rudel gegen einen Angriff zu verteidigen! Er hat sich zum ersten Mal gegen etwas durchgesetzt, das größer als ein Kaninchen war. Prickelnder Stolz durchzieht ihn. Kurz bevor der Stolz in Größenwahn umschlagen kann, erinnert sich Lu, dass er sehr viel Glück bei seiner Aktion hatte. Das dämpft seine Gefühle ein wenig. Jedoch hat er zum ersten Mal in seinem Leben das Gefühl, nicht nur der nichtsnutzige, wie sagt seine Mutter: degenerierte, Tollpatsch zu sein. Und sowohl das Einhorn als auch Traveller hatten gesagt, er werde gebraucht ...

Nun erlaubt Lu sich doch ein stolzes Lächeln. Aber wie gerne wäre er so groß und mächtig wie einer der Ungeflügelten ... Ein schriller Schrei unterbricht seine Gedanken.

"Das war Rashida", ruft er und beginnt wild an den schlafenden Gefährten zu rütteln. "Wir müssen Rashida helfen!"

Ein leises Kribbeln am Finger zeigt Gance an, dass die Aura, die er am Rande seiner Wahrnehmung näher kommen fühlt, Rashida sein muss (oder zumindest Rashida's Schwert, korrigiert er sich selbst – aufpassen vor voreiligen Schlüssen, ermahnt er sich). Plötzlich ein durchdringender Schrei! Gance springt auf – er sieht Stone von hinten, der mit gezogenem Schwert in die Richtung aus der der Schrei kam blickt, Lu Ser – der aufgeregt an Alrik und Bodasen rüttelt, Claw – die seitlich von Stone bereits mit dem Waldrand zu verschmelzen scheint. Er selbst zieht sein Schwert, und schlägt einen Haken nach der anderen Seite von Stone, um die Ursache des Schrei's von der Seite her zu erkunden.

Lus Stolz ist wie weggeblasen. Erneut wird er sich seiner Unfähigkeit bewusst. Nun, wo die Regenwolken den Vollmond bedecken, ist es stockfinster. Wie soll er Rashida helfen? Trotzdem rafft er sich auf.

"Rashida! Was ist passiert?", ruft er, aber seine schwache Stimme dringt nicht bis zur Kriegerin.

Ein Schrei reißt den Reisenden aus seinen Gedanken. Er hebt den Kopf und lässt die Sinne hinausschießen in die Nacht. Die Kriegerin ist zurück, am Rande des Waldes. Gance ist zu ihr unterwegs.

Da ist Stone .... Big Claw .... Lu Ser .... Gefahr? Große Gefahr? Nein, er spürt mehr Schreck als wirkliche Bedrohung. Langsam senkt er den Kopf und gibt sich wieder seinen Gedanken hin, während schwere Regentropfen zu fallen begonnen haben und ihm in den Nacken laufen.....

Aus dem Gebüsch starrt ein beharttes Gesicht Rashida mit weit aufgerissenen Augen an. Es ist mindestens ebenso entsetzt wie diese. Der buschige Schwanz des Wesens peitscht zweimal unruhig hin und her, bevor es sich in heller Panik abwendet, um zu fliehen.

Doch nach nur zwei Schritten schreit es erneut auf und Rashida sieht es kopfüber in einer großen Blüte verschwinden. Nur ein paar zuckender Beine ragt noch aus dem großen Kelch. Mit einem

## On The Road Again

letzten schmatzenden Geräusch verschwinden auch die Beine.  
Die Blüte öffnet sich wieder, bereit für den Nachtsch.

Stone, der in Gedanken versunken war, hat zwar den Schrei gehört, kann aber die Richtung nicht einschätzen aus der er kam.

Er sieht noch wie Gance weiter vom ihm entfernt einen Bogen um ihn schlägt, nachdem er ungefähr weiß, wo Gance hinwill, setzt er sich ebenfalls in Bewegung.

Aber den agilen Halbfelf kann er nicht mehr einholen, noch dazu hat der Regen, den Stone erst jetzt bemerkt, das Gelände ziemlich rutschig werden lassen.

Rashida kann ihren Mund vor Staunen nicht mehr zuklappen. Der Schrei ist schon längst raus, trotzdem schließt sie ihren Mund nicht. Sie schüttelt ihren Kopf und ruft: "Da, da! Habt ihr das nicht gesehen? Was war das? So ein pelziges Ding!"

Gedankenverloren zeigt sie mit dem Finger immer noch auf die große Pflanze, die wieder harmlos ihre Blüte zeigt. Dann dreht sie sich um und begrüßt die anderen, die gleich herbeigeeilt sind.

"Schön euch zu sehen!"

Der markerschütternde Schrei reißt Big Claw aus ihrem Halbschlaf. \*Rashida!\* Sie springt auf und rennt in die Richtung, aus der der Schrei kommt. Während sie rennt, nimmt sie den Bogen von der Schulter und hält einen Pfeil parat. Trotz der Dunkelheit und des Regens weiß die Elfin, wo sie hin muss. Sie kann nun in einiger Entfernung eine Gestalt erkennen, Rashida. Die Kriegerin steht wie erstarrt da, aber außer ihr ist kein anderes Wesen in der Nähe. Big Claw erreicht Rashida und sieht diese, mit offenem Mund, vor einer großen Pflanze stehen. Die Kriegerin redet irgendwas von einem pelzigen Ding. Aber außer der Pflanze ist nichts zu sehen.

Alrik wird wach. "Was war das jetzt???" fragt er sich. Er hat natürlich keine Ahnung.

Bevor er aufsteht, prüft er noch schnell den Sitz seiner Messer. Dann setzt er sich auf, blickt kurz um sich, steht dann auf, während der Rest in Richtung Wald verschwinden sieht. "Hm, einer muss doch das Lager bewachen!?" fragt er sich – und beschließt, erst mal hier zu bleiben.

Er nickt dem inzwischen auch wachgewordenen Bodasen zu, und beginnt, sich dem Wald zu nähern – das Lager immer in Blickweite (wozu er sich mehrmals umschaute, um die Umgebung und seine Entfernung zum Lager zu überprüfen). "Ich habe keine Lust, den ganzen Krempel hier zu lassen, also bleibe ich besser in Sichtweite ..." denkt Alrik "... zumindest bis sie meine Hilfe brauchen."

Gance erreicht Rashida nach Claw und Lu Ser und sieht, dass keine unmittelbare Gefahr besteht. Er lässt sein Schwert wieder verschwinden, und begrüßt Rashida "Schön Euch gesund wieder zu sehen! Lasst uns zurück zu den Anderen gehen." Zu dem inzwischen herangekommenen Stone sagt er, "Alles ist klar! – Ich werde dann die Wache übernehmen. Ihr bedürft der Ruhe um der Gedanken Herr zu werden, die Eure Aufmerksamkeit fesseln" Ohne weiteres Wort, und ohne auf die Anderen zu warten, geht er zurück zum Lagerplatz. Dort sagt er den Verbliebenen nur "Rashida ist zurück – ich übernehme jetzt die Wache bis zum Sonnenaufgang." Er sucht einen der hohen Bäume aus, schwingt sich hinein, klettert gewandt hoch und macht es sich auf einer Astgabel, von der er sowohl den Lagerplatz wie das Umfeld im "Auge" hat, bequem.

Alrik ist froh, dass er nicht noch mitten in der Nacht "in den Kampf" ziehen muss. Abermals nickt er Bodasen zu, als Zeichen, dass alles in Ordnung sei, und legt sich wieder hin.

Als Lu die Gruppe im Dunkel des Waldes endlich fand, hatte sich die Aufregung schon gelegt. Rashida war wohl von einem pelzigen Tierchen erschreckt worden, welches dann aber geflüchtet war. Was die wunderschöne, aber unappetitlich riechende Riesenblume damit zu tun hat, auf die Rashida immer wieder zeigt, versteht er nicht so ganz. Aber an diesen Zustand ist er bei den Ungeflügelten ja inzwischen gewöhnt.

Als alle wieder aufatmen und sich beruhigen, fällt Lu siedendheiß ein, dass er seinen Keks vor lauter

## On The Road Again

Aufregung irgendwo im Lager verloren haben muss. Immer der Nase nach begibt er sich zurück zu seiner alten Schlafstätte. Den Keks findet er, aber er ist nur noch ein matschiger, vom Regen aufgeweichter Haufen. Seufzend sucht Lu sich eine etwas regengeschützten Platz und versucht erneut einzuschlafen.

"War ich so offensichtlich unaufmerksam?", er nickt nur und begrüßt Rashida kurz. Dann begibt er sich zurück zum Lager, da er nicht im Schlamm schlafen will und auch seine Schlafrolle nicht in den Schlamm legen mag, sammelt er noch schnell etliche Tannenzweige und schafft sich so eine trockene und halbwegs bequeme Unterlage. Jetzt spürt er seine Müdigkeit wieder, wie ein Raubtier fällt ihn der Schlaf an und so ist er schnell eingeschlafen.

Nach dieser erneuten Aufregung, aber froh, dass Rashida wieder bei den Gefährten ist, sucht sich die Elfin einen einigermaßen trockenen Platz zum Schlafen.

Inzwischen sieht sich Bodasen die seltsame Pflanze, von der Rashida berichtet hat genauer an. Allerdings bleibt er auf Distanz, denn so harmlos diese riesige Blüte auch wirkt, so gefährlich scheint sie nach der Erzählung der Gefährtin zu sein.

Langsam hellt sich der Himmel auf durch das Licht der aufgehenden Sonne. Der Rest der Nacht war ohne weitere Ereignisse vergangen. Glance liegt auf seiner Astgabel, seine Sinne nehmen die erwachenden Geräusche des Waldes auf, das Rauschen des Windes in den Blättern, deren leises Säuseln, Tiere, die durch die Stämme huschen, der Schrei eines Adlers. Der Schrei eines Adlers? Glance fährt hoch. In dieser Gegend? Er biegt einen Zweig, der ihm den Blick nach oben versperrt auf die Seite und sucht den Himmel ab. Weit oben, selbst für seine Augen nur schwer erkennbar, sieht er drei Punkte sich am Himmel abzeichnen. "Das kann doch nicht wahr sein," entfährt es ihm verblüfft. Mit einem Satz springt er von der Astgabel, vergisst aber in der Hektik den Levitationszauber unterzulegen, sodass er mit einem unsanften, und lauten, Plumps landet, was die ersten seiner Gefährten hochschrecken lässt.

Im Aufraffen zieht er sich den linken Handschuh aus und faltet den nach innen gefalteten doppelten Stulpen aus und zieht sich den Handschuh wieder über. Der Stulpen reicht jetzt über den gesamten Unterarm bis zum Ellenbogen. Glance stellt sich hoch aufgereckt auf eine offene Stelle zwischen den Bäumen und wirft seinen Umhang ab. Sein Mithrilsilberkettchenhemd leuchtet im Licht der aufgehenden Sonne, den linken Arm streckt er weit von seinem Körper ab. Auf zwei Fingern der Rechten stößt er einen schrillen Pfiff aus, der auch die letzten aus dem Schlaf holt. Er ignoriert alles, voll konzentriert auf die Punkte am Himmel, die jetzt schnell größer werden. Schon ist zu erkennen, dass es sich um drei große Adler handelt, die im Sturzflug auf Glance zukommen.

Die beiden äußeren breiten ihre mächtigen Flügel aus, bremsen ihren Sturz ab und drehen über dem Lagerplatz weite Kreise. Der dritte stürzt weiter auf Glance zu, bremst erst kurz über ihm mit seinen weißen Schwingen ab und landet federleicht auf Glance's Arm. Ein Weißer Adler – alle sehen inzwischen mit erstauntem Blick auf Glance. Dieser kniet sich hin, und stützt seinen Ellenbogen aufs Knie, denn der Vogel lastet jetzt nach der Landung doch schwer auf seinem Arm. "Es ist eine Ehre Euch zu treffen, Lichtgeborene," sagt er zu dem Vogel. Dieser schaut mit seinen scharf blickenden, geröteten Albinoaugen in die Runde. Glance bemerkt die anderen. "Dies ist Sil'Gwaihira – das Licht Gwaihirs, Nachfahrin Gwaihirs des Urahns der Adler des Nordens," stellt er den Vogel vor. Und zu dem Vogel gewandt sagt er nur, "Dies sind meine Gefährten". Glance und Sil'Gwaihira schauen sich in die Augen, und Glance "hört" die Botschaft, die sie ihm telepathisch übermittelt. Dann senkt sie den Kopf, und von ihrem Hals rutscht eine silberne Phiole an einem Kettchen, die Glance geschickt mit der Rechten auffängt. "Danke, dass ihr Euch selbst bemüht habt, Lichtgeborene," sagt er respektvoll. "Übermittelt meinen Eltern grüße und Dank, wenn sich eure Wege kreuzen sollten." Sodann steht er auf und wirft den Vogel mit einem Schwung in die Luft. Sil'Gwaihira entfaltet ihre Schwingen und fliegt, gefolgt von ihren zwei Begleitern, pfeilschnell davon. Glance legt das Kettchen mit der Phiole

## On The Road Again

um seinen Hals und steckt es unter sein Kettenhemd. Er faltet den Handschuhstulpen wieder um und hebt seinen Umhang wieder auf. Als er sich umwendet sehen ihn alle fragend an. "Eine Nachricht von meinem Vater," sagt er nur.



**Die aktuellste Version der Geschichte gibt es auf  
<http://www.xanlosch.de/index.php4?fn=romane>.**