

## On The Road Again

Stone blickt die Elfe an und lehnt ihr Angebot ab.

"Nein, danke Big Claw, aber ich war schon in der Stadt und warte gerne hier auf eure Rückkehr"

Big Claw sieht Stone lange an.

"Na gut, wie ihr wollt. Aber stellt keinen Unsinn an. Ich werde dann mal die Stadt erkunden und den Kapitän aufsuchen. Vielleicht hat er Neuigkeiten erfahren. Außerdem muss ich ihm ja noch unsere Begegnung mit den Priestern im Tempel berichten. Am Abend sollten wir wohl Alle wieder hier sein."

Mit diesen Worten verlässt die Elfe die Hütte und wendet sich der Stadt zu.

Stone, der froh ist das er jetzt erst einmal alle wichtigen Sachen erledigt hat, schaut fragend zu Lu.

"Lu, ist alles in Ordnung? Wärest Du lieber mit auf das Schiff gegangen?"

Das Kreischen der Möwen erfüllt die Luft. Ständig auf der Suche nach Futter fliegen sie über die Stadt, die wie ein holzfarbener Fleck unter dem blauen, von gelegentlichen Wolken durchzogenen Himmel liegt. Das Rauschen des Meeres ist – neben dem Knarzen von Schiffen der Hafengegend – ein immer präsent Hintergrundgeräusch.

Folgt mir! ruft Alrik Bodasen und Glance zu. Zu dritt wandern sie nun durch die Gassen von Rechem, begleitet von den gelegentlichen Schreien der Möwen. Während sie durch die Gassen gehen – links und rechts gesäumt von steinernen Erdgeschossen der Häuser – sehen sie sich die Umgebung gut an. Wäsche flackert hoch über ihnen im Wind, zum Trocknen zwischen zwei Häusern aufgehängt, schreiende Kinder spielen Fangen, Verstecken oder auf dem Boden kauern mit Murmeln. Ein gelegentliches Buh! oder Ich hab dich! wird abgelöst von einem Nun ists aber genug! oder Kommt rein! Das Essen ist fertig! Kläffende Hunde und auf Mauersimsen dahinhuschende Katzen machen die Bewohnerschaft komplett – abgesehen von den Ratten und Mäusen, die man zwar in den stilleren Gassen quieken hört, aber nicht sieht.

Die Bewohnerschaft ist zum größten Teil menschlich, aber hin und wieder sieht man auch einen Elf, eine Elfin oder einen Zwerg. Zwerginnen sind rarer zu sehen. Als Alrik einmal zur Seite schaut, glaubt er, einen Katzenmenschen hinter einem Fenster weghuschen gesehen zu haben, und auch mal einen Echsenmenschen. Aber das war die große Ausnahme. Was ihm dabei auffällt, war, dass diese Ausnahmen ausnahmslos besondere Werkstätten oder Geschäfte besaßen – also scheinbar ein Monopol auf etwas wirklich Außergewöhnliches haben. Möglicherweise waren sie deswegen hier geduldet – weil man auf sie angewiesen war.

Von der Hafengegend aus hält Alrik sich nach links, um zur Magiergilde zu kommen. Dadurch kommen sie von der anderen Seite aus bei der Akademie an, als Alrik zum ersten Mal dort hin gegangen war. Sein Blick wurde immer finsterer, je mehr sie sich der Akademie nähern.

Als sie schließlich vor dem Eingang stehen – der immer noch von einem Kampfmagier bewacht wird – wendet sich Alrik an Bodasen. Sagt, wollen wir uns als Gäste Eintritt verschaffen – so, wie ich es tat, oder wollt Ihr die Führung übernehmen? Euch gegenüber hat man vielleicht etwas mehr Respekt und lässt uns vielleicht auch eher ein? Fragend sieht Alrik den Magier an, während sich Glance die Magierakademie anschaut.

Lu ist froh, dass Przyjaciel Stone so schnell für ihn geantwortet hat. So konnte er seine immer noch nicht ganz abgelegte Furcht vor dem Seelenlöscher geschickt verbergen. Mit einem erleichterten

## On The Road Again

Grinsen antwortet er daher fröhlich:

"Nein, sehr gut! Ich fürchte, ich werde einen Seelenlöscher noch früh genug von innen sehen. Nur die Kekse ..." Nachdenklich knirscht Lu mit einigen Schuppen auf seiner Stirn.

"Nein, hier gibt es genug zu essen und ein warmes Feuer", beschließt er dann. "Und was machen wir nun? Ich würde sooo gerne noch einmal die Leiter hinab mitten ins Feuer rutschen, aber ich fürchte, wir müssen uns etwas anderes überlegen."

Unternehmungslustig zwinkert der kleine Drache dem Krieger zu.

Stone schaut den Drachen etwas irritiert an.

"Etwas anderes überlegen? Was soll denn das sein? Ich kann mir vorstellen, dass Du Dir gerne die Stadt anschauen würdest. Aber ob Du viel davon hättest, so ruhig wie Du Dich verhalten müsstest"

Lu zögert einen kleinen Moment. Ob er ... immerhin ist Przyjaciel Stone sein Freund, er wird ihm den Vorschlag schon nicht allzu übel nehmen.

"Ich kenne da ein riesiges Labyrinth mit bösen Piraten. Hast du nicht gesagt, Piraten seien Halsabschneider, üble Gesellen, die man alle hängen sollte? Wir könnten sie heimlich beobachten und dann der Stadtgarde Bescheid geben, damit sie ihrem gerechten Schicksal zugeführt werden!"

Mit schief gelegtem Kopf betrachtet Lu den Krieger. Ob er den Köder schlucken würde?

"Ja, das sollten wir tun. Diese Brut muss ausgemerzt werden"

Sofort ist der Krieger dabei sich zu rüsten.

Dann hält er jedoch inne, "Lu, so einfach wird das nicht sein. Wir dürfen kein Aufsehen erregen. Stell Dir vor wir melden alles was wir sehen können der Stadtwache, und die will dann erst einmal wissen wo wir herkommen, und viel schlimmer was wir in dieser Hütte machen"

Aber die Piraten ungeschoren davon kommen lassen?

Stone zögert erneut, was würden die anderen sagen wenn er hier einfach eine Extratour ritt?

Und das alles ohne bescheid zu sagen.

"Lu, aber nur nachschauen, dann überlegen wir wie wir weiter vorgehen."

Stone legt sich die Rüstung an und seine volle Bewaffnung.

"Nur kurz umsehen"

"Nur kurz umsehen, alles klar", nickt Lu dem sich eilig rüstenden Krieger todernst zu. Innerlich jubiliert er vor Freude.

Schnell greift er sich noch einen Brotkanten und ein verkohltes Aststück.

"Ich bin mir nicht sicher, ob Big Claws Kreidezeichen noch erhalten geblieben sind. Hiermit können wie neue Zeichen machen!"

Auf gar keinen Fall will sich der kleine Drache erneut verlaufen!

## On The Road Again

Vorsichtig räumt er die restliche Glut in eine Ecke des Kamins, so dass der Krieger mit ein wenig Geschick unbeeinträchtigt an die Leiter gelangen kann.

"Nach Euch, edler Krieger", verbeugt sich der kleine Drache, der sich vergeblich bemüht, seinen Übermut vollständig zu verbergen. "Aber verbrenn' dich nicht!"

"Hoffentlich verbrennt sich keiner von uns"

Dann schüttelt Stone die düsteren Gedanken ab, und steigt in den Kamin.

Die Eisen sind unangenehm erhitzt, aber es geht gerade noch, und da Stone nicht trödelt kommt er schnell an Steigeisen die nicht so heiß sind.

Dann kommt er in dem Zugang zu dem Zimmer an, dort verharrt er erst einmal in aller Stille und lauscht auf Geräusche. Aber alles ist ruhig.

Der Raum ist genauso leer wie sie ihn verlassen hatten, aber die Möbel stehen nicht mehr vor der Tür. Sie stehen jetzt weiter im Raum, als hätte sich jemand gewaltsam durch die Tür gezwängt. Die Tür selbst ist notdürftig wieder in die Angeln gehoben worden, hängt aber dennoch ziemlich schief.

Leise zieht sich Stone in den Raum hinein.

Ob draußen wohl Wachen postiert sind, immerhin mussten die Piraten jetzt doch damit rechnen das Sie von hier Besuch bekommen konnten.

Vermutlich wollten Sie erst einmal mehr darüber hinausfinden wer sich da in der Hütte eingenistet hat.

Leise pfeift Stone in den Tunnel um Lu ein Zeichen zu geben.

Lu ist vor unterdrückter Aufregung wie ein Springfloh im Kamin umhergehüpft. Endlich! Das vereinbarte Zeichen!

Lu greift eifrig nach der untersten Stufe der Leiter, zieht sich etwas mühsam hinauf und fasst auf der Suche nach der nächsten Sprosse ins Leere.

"Wie dämlich!", flucht er leise. "Wenn ich schon beim Herunterklettern die Sprossen nicht erreichen konnte, dann wird es andersherum auch nicht einfacher sein."

Mit einer Mischung aus Klimmzügen, wildem Hüpfen und Flattern sowie inbrünstig geflüsterter Verwünschungen kämpft sich der kleine Drache Stufe für Stufe nach oben. Das Geräusch von kratzenden Krallen auf Fels und Stahl untermalt das drakonische Gemurmel mit schrillen Dissonanzen.

"Wie lange noch?", denkt Lu bei jeder Stufe. Aber die Vorfreude auf die bevorstehenden Entdeckungen lässt ihn tapfer weiterhin Pfote vor Pfote setzen. Endlich wird es heller.

Stone hört die wüsten Geräusche die aus dem Tunnel dringen, vermutlich hat Lu Schwierigkeiten mit den Stufen, da er aber nicht weiß wie er dem Drachen in dem engen Tunnel helfen soll, bleibt er lieber in dem Zimmer und beobachtet weiterhin die Tür.

Völlig außer Atem erreicht Lu den Schrank am Ende des Schachtes. Mit einem leisen Seufzer lässt er

## On The Road Again

sich bäuchlings zu Boden fallen und atmet dreimal schwer ein und aus.

Dann springt er mit unerwarteter Behändigkeit auf die Füße und grinst Stone breit an.

"Ab jetzt dürfte alles einfacher werden!", flüstert er.

Mit suchendem Blick schaut sich der kleine Drache im Zimmer um. Niemand hat wirklich aufgeräumt, jedoch verbreitet eine Öllampe einen schwachen Schimmer.

"Komisch, der dunkle Schreihals scheint das Chaos zu lieben, jedoch nicht die Dunkelheit. Ob die Piraten mit unserem Kommen rechnen? Wie sollen wir weiter vorgehen?"

"Vermutlich wissen sie das jemand hier war, ich denke das wir uns vorsichtig an die Tür schleichen sollten um nachzusehen ob da Wachen sind"

Stone schleicht langsam vor.

An der Tür angekommen verharrt er. Er kann nichts hören, keine Unterhaltungen, kein schnarchen.

Langs und vorsichtig zieht er an der Tür, bis er sich nicht mehr traut weiter zu ziehen. Zu sehr schleift die Tür auf dem Boden. Aber dennoch kann er genug vom Gang erkennen um zu sehen dass dieser leer ist.

Jetzt packt er die Tür mit beiden Händen und hebt sie so an das er sie fast lautlos öffnen kann.

Mit einem Zeichen an Lu das er kommen soll huscht er in den Gang. Als Lu bei ihm ist flüstert Stone.

"Was sollen wir eigentlich suchen? Wenn hier keine Wachen sind, dann hat derjenige der in dem Raum war vielleicht geschwiegen. Aber warum? Und wo sind Sie? Müssen Sie vielleicht an ihrem Schiff arbeiten? Oder sind sie ausgelaufen? Dann könnten wir uns zumindest alles ansehen."

"Vielleicht sind sie alle davon gelaufen?", überlegt Lu leise. "Aber so ein schönes Höhlensystem lässt man doch nicht einfach zurück ... außer, man hat sehr viel Angst vor einem Windgeist ... oder davor, dass wir die Wachen verständigen. Aber umso besser, wenn niemand hier ist. Dann kann ich dir das Lager mit den vielen Flaschen zeigen und die Schatzkammer und die Vorratskammer und ... Ach, wir finden bestimmt noch etwas Spannendes hier."

Mit einem lustigen Wechselschritt hüpfte Lu den Gang entlang.

"In diese Richtung ist der Windgeist geflogen", erklärt er Stone leise und deutet Gang aufwärts. "Von dort unten bin ich gekommen. Dort müssen die Räume liegen, von denen ich erzählt habe. Komm, ich zeige dir ganze Regale voll Ruhmtrank! Das passt doch zu einem Helden!"

Durch die Anwesenheit seines Freundes viel weniger besorgt als bei seinem ersten Besuch in der Höhle schreitet der kleine Drache einige Schritte voran. Dann verharrt er kurz und markiert den Boden möglichst unauffällig mit dem Holzkohlerest.

Schicksalsergeben zuckt Stone mit den Schultern.

"Gut, aber sei um Himmels Willen leise, oder zumindest versuche es."

Stone überlegt ob er sein Schwert ziehen soll, greift aber dann doch lieber nach seinem neuen Dolch. Zu lang kommt ihm sein Schwert angesichts der breite der Gänge vor. Ein kürzeres Schwert wäre hier

## On The Road Again

angebrachter.

"Dann zeige mir zuerst die Schatzkammern, ich denke daran kann man am ehestens erkennen wie erfolgreich, und damit gefährlich diese Piraten hier sind"

Lu nickt Przyjaciel Stone eifrig zu und beginnt dann betont vorsichtig und leise den Gang hinunter zu gehen.

"So ganz genau weiß ich nicht mehr, wo die Schatzkammer liegt. Aber es war recht weit unten und in einem Bereich, in dem der Boden mit Marmorsteinen ausgelegt war. Das werden wir schon wieder finden. Auf den Steinen müssen wir dann irgendwo das Hüpfspiel »Heizer, wie hoch brennt das Feuer? « – oder war es »Wer hat Angst vorm Wassermann? « – spielen. Plötzlich verschwand eine Felswand unter dahinter standen viele, viele Kisten, Truhen und Regale, die mit allerlei Krimskrams gefüllt waren. Ich hätte euch gerne ein paar bunte Funkelchen mitgebracht. Aber leider habe ich ja weder einen Beutel noch ein Gewand mit Taschen."

Schon nach wenigen Minuten ändert sich der Höhlenboden. Zwar sind auch die Marmorplatten inzwischen staubig und grau, doch ist der Unterschied für jemanden, der seine Nase nur knapp über dem Boden trägt recht deutlich zu erkennen.

"Hier muss es irgendwo sein. Ich erinnere mich an diese orangefarbenen Pilze neben der dunkelblauen Felsader. Am besten hüpfen wir beide von hier an, bis irgendwo eine Wand fehlt."

Stone der nun wirklich nicht herum hüpfen will, er stellt sich das Gesicht eines etwaigen Piraten vor der vielleicht vorbei kommen würde und ihn in voller Rüstung und Bewaffnung Hüpfspiele vollführen sehen könnte, überlegt wie er sich davor drücken kann.

"Vielleicht solltest nur Du Hüpfen, immerhin kenne ich aus meiner Kinderzeit nur Hüpfspiele für zweibeinige. Und wenn es auf einen bestimmten Rhythmus ankommt, dann wird das nichts."

Stone fragt sich im Moment sowieso warum er sich so bereit willig auf dieses gefährliche Abenteuer eingelassen hat. Will er nicht ernsthafter und würdevoller werden, um der großen Aufgabe gerecht werden zu können?

Und hatte er nicht erst Alrik ausführlich erklärt das er der Ruhe bedürfe?

Er versteht sich selbst nicht, aber immerhin, wenn dies hier geeignet ist irgendeiner lausigen Piratenbande zu schaden, so kann es nicht gänzlich verkehrt sein.

Lu nickt Stone verständnisvoll zu.

"Wenn du in deiner Rüstung und mit deinem ganzen Metall durch die Höhle hüpfst, dann wecken wir vermutlich mit dem Lärm sogar die Erdgeister ... dumme Idee. Aber lass mich überlegen ..."

Langsam geht Lu zu den Pilzen hinüber und stellt sich eine Flügelspanne von ihnen entfernt in den Gang.

"Hier stand ich und sah die Platten mit diesen orange-grauen Wirbeln. Und dann ..."

Jetzt, wo der kleine Drache erneut vor dem wunderschön gemusterten Marmor steht, erinnert er sich wieder. Da liegt die Platte mit der Sonne, dort hinten das graue Wallen des Wassermannes. In einem komplizierten Muster hüpfst der kleine Drache über den Gang, während er strahlend den Reim vor sich hinsingt. Einige Platten dürfen nur mit dem Schwanz berührt werden, einige mit einer, andere mit zwei Pfoten. Insbesondere die raffinierten Drehungen sind sehr schwierig und verlangen seine ganze

## On The Road Again

Aufmerksamkeit:

"Wer hat Angst vorm Wassermann? Niemand! Und wenn er kommt? Dann fliegen wir! Wohin wollt ihr fliegen ..."

Das im Boden eingelassene Stangensystem ist auf ein derartig komplexes Muster, wie Lu es hüpfte, nicht eingerichtet. Allerdings bringt der kleine Drache nur auf den Platten, auf die er mit beiden Pfoten springt, ausreichend Gewicht auf, um die Mechanik zu aktivieren. Klick, klick, klick...

Fast lautlos schwingt eine etwa mannshohe Platte beiseite.

Lu, noch immer in sein Spiel vertieft, bemerkt es kaum.

Stone schaut dem Drachen zu, wie immer überrascht davon wie gewandt der Drache sich bewegte wenn er sich nicht beobachtet wähnte.

Noch überraschter ist er allerdings als wirklich ein Teil der Wand zur Seite schwingt. Stone hat nicht damit gerechnet das Lu wirklich genau dasselbe Spiel spielen würde, und das er genau denselben Stein zum beginnen wählen würde wie er es gestern getan hatte.

"Lu,... Lu, komm her. Du hast es geschafft."

In der Schatzkammer selbst sind einige Laternen die Stone entzündet, und sich dann die Schätze näher besieht.

Entweder war dies eine große Bande mit mehreren Schiffen, oder diese Piraten waren schon eine lange Zeit in diesem Gewerbe tätig.

Stone weiß nicht wie viel Unterhalt ein Schiff und eine Mannschaft im Monat verschlingen, aber das soviel übrig bleiben soll.

Zögernd greift er nach den Kisten, zieht dann seine Hand aber wieder weg.

"Blutgold, elendes Blutgold. All dies wurde mit dem Tod vieler Menschen erkaufte."

Stone geht zu anderen Kisten die weiter hinten stehen, achtlos aufeinander gestapelt und schon verstaubt.

Als er diese ahnungsvoll öffnet, schon einmal war er in ein ähnliches Lager eingedrungen allerdings nicht allein sondern als Mitglied einer Patrouille, findet er wertvolle Kleider und Stoffe.

Die meisten überzogen mit dunklen braunen Flecken.

"Hier, siehst Du, so wurde all dies bezahlt"

Lu bringt noch den letzten Reim zu Ende und folgt dann dem Krieger in die Schatzkammer. Gut, dass die Piraten einen so ungewöhnlichen Höhlenboden haben. Sonst wäre es ihm bestimmt nicht gelungen, den gleichen Anfangsstein noch einmal zu finden!

Nach Przyjaciels Worten ist sein Übermut jedoch verflogen. Hatte er nicht bei seinem letzten Besuch in den Truhen voll Gold und Funkelchen gewühlt und sich an ihrem Anblick erfreut? Hatte er sich nicht ausgemalt, wie neidisch seine Klassenkameraden wären, könnten sie ihn nun beobachten? Und hatte er nicht sogar darüber nachgedacht, einige Funkelchen mitzunehmen, um sie den Gefährten zu geben?

## On The Road Again

Zutiefst beschämt blickt der kleine Drache auf den Höhlenboden und scharrt mit den Vorderpfoten. Scheu drückt er sich durch den Raum zu seinem Freund, bemüht nichts zu berühren. Obwohl es ihn beim Anblick der blutbefleckten Kleidung schauert, kann er den Blick nicht abwenden. Dieses Hemd dort, hergestellt aus einem eigenartig knisternden, goldenen Material, ist gerade groß genug, um von einem Ungeflügelten getragen zu werden, der nicht einmal halb so groß ist wie Przyjacieli Stone. Die Piraten hatten sogar Jungtiere, vielleicht gar Nestlinge ihrer eigenen Art ermordet? Eine dicke Träne rinnt langsam über Lus Schnauze und tropft zu Boden.

"Du meinst, das ist alles Blut? So viel Blut? Das ist alles gestohlen?", stammelt er leise und unzusammenhängend vor sich hin.

Plötzlich versteht er die Entrüstung des Kriegers über die Piraten. Wie hatte er sie nur für seine Zwecke, zur Bekämpfung seiner Langeweile missbrauchen können?

Wut und Entschlossenheit verdrängen dann seinen Ekel und seine Fassungslosigkeit.

"Wir müssen irgendwie verhindern, dass die Piraten weitere Kleidungsstücke mit Blut tränken! Wir müssen der Wache Bescheid geben, selbst wenn wir uns damit in Probleme bringen. Oder wir müssen sie selbst ... vertreiben."

Einen kurzen Augenblick zögert der kleine Drache bei der Vollendung seines letzten Satzes. Durfte er einen Piraten töten? Nicht im Kampf, sondern ohne vorausgegangene Gefahr für das eigene Leben, in voller Absicht?

Aber reichte es wirklich, die Piraten zu vertreiben? Würden sich dann nicht schon bald in einer anderen Höhle blutgetränkte Kleidungsstücke stapeln?

Hilfe suchend blickt er mit großen, traurigen Augen zu Przyjacieli Stone auf.

Stone blickt auf seinen niedergeschlagenen Freund, wieder einmal wird ihm bewusst wie jung Lu doch ist.

"Es tut mir leid, ich hätte Dir das nicht zeigen sollen. Aber wir werden die Piraten nicht entkommen lassen. Und wir müssen dafür Sorge tragen das gute Menschen dieses Gold bekommen. Den Fluch der hierauf liegt kann man nur wegwaschen wenn man es den armen und bedürftigen gibt. Wahrscheinlich horten Verbrecher ihr Gold deshalb immer. Sie wissen dass es unrecht ist, und können sich nicht daran erfreuen indem sie es teilen oder einfach nur ausgeben."

Grimmig richtet sich der Krieger auf, dann nimmt er seine Armbrust vom Rücken.

Weggewischt sind alle Zweifel, keine Schonung darf es geben.

"Komm, wir wollen jetzt dein Ruhmwasser suchen. Und dann zeige ich Dir wie wir damit diese üble Brut aufreiben."

Stone legt dem Drachen eine Hand auf die Schuppen, "Sei unbesorgt. Es wird richtig sein. Denk an den Blutjäger im Wald. Da hast Du auch richtig gehandelt, eine schlechte Kreatur wird nicht besser nur weil sie sich in menschlicher Gestalt verbirgt. Das Böse muss ausgerottet werden, wo immer es lauert. Diese Piraten haben ihr Urteil schon lange selbst über sich gesprochen. Jetzt zu zögern hieße nur dass erneut unschuldige werden sterben müssen.

Stone hofft seinem Freund mit diesen Worten Zuspruch zu leisten, sieht aber in dessen Tränen erfüllten Augen das Lu sich wohl niemals mit dem Töten als Notwendigkeit abfinden würde.

## On The Road Again

"Auch wenn wir jetzt angreifen, und auch wenn wir als erste schlagen werden. Wir helfen dennoch anderen. Ehre und Anstand im Kampf finden hier ihre Grenzen, wir dürfen nicht versagen, das würde nicht nur unseren Tod herauf beschwören. Viele andere müssten für unser Versagen büßen. Wenn wir also Piraten begegnen werden, dann werden wir sie angreifen, so hart wie es nur geht. Und wenn diese Brut ohne die Chance auf Gegenwehr fällt umso besser."

Stone schreitet wieder aus der Kammer raus, "Komm, lass uns diesen finsternen Raum verlassen. Zeige mir den Weg zu dem Rum."

Die Elfe wendet sich der Stadt zu. Ihre Gedanken sind noch bei Stone und Lu Ser. \*Hoffentlich stellen die Beiden nichts an. Bei Lu Sers Übermut wäre das durchaus möglich. Andererseits ist Stone ein sehr vernünftiger Krieger. Es wird schon gut gehen\*, mit diesem abschließenden Gedanken konzentriert sie sich wieder auf die Umgebung.

Den Weg an dem kleinen Tor vorbei, durch das Stone und sie gegangen sind, schlägt sie bewusst nicht ein. Es besteht ja durchaus die Möglichkeit, dass der Wächter vom Vorabend wieder da ist und diese Begegnung wäre Big Claw doch schon sehr unangenehm. Außerdem will sie ja zum Hafen, also wendet sie sich in diese Richtung. Die Häuser in dieser Gegend sind nicht so schön und sauber als die, die sie mit Glance bei ihrer Ankunft in Rechem gesehen hatte. Hier und da sieht man in den engen Seitengassen Ratten huschen. Sie blickt auf die Anlegeplätze und stellt fest, dass über Nacht keine neuen Schiffe hinzugekommen sind, und sich auch Keines am Horizont zeigt. Es scheint, für eine so bedeutende Hafen- und Handelsstadt, doch auffallend wenig Verkehr zu herrschen. \*Eine weitere Frage an Earendur\*, merkt sie sich insgeheim vor

Plötzlich stehen zwei leicht bekleidete Frauen vor ihr. Sie sehen Big Claw unfreundlich an.

He du, was willst du hier? Uns die Kundschaft vertreiben? Mach dass du weiterkommst, so was wie dich können wir hier nicht gebrauchen. Verschwinde!

Die Elfe errötet und sucht schnell das Weite. \*Ach du liebe Zeit, sollten das etwa solche Frauen sein, von denen Stone gesprochen hatte? Kein Wunder, dass er verlegen wurde. Irgendwie bin ich der falschen Gegend gelandet\*, Big Claw seufzt und ehe sie sich versieht, steht sie vor einer Schänke. Bei näherer Betrachtung stellt sie fest, dass es eher eine heruntergekommene Schänke sein muss. Die Leute, überwiegend Seeleute und andere Männer, die hier aus- und eingehen, sehen nicht gerade Vertrauen erweckend aus und sie spürt deren neugierigen – eigentlich nur gierige – Blicke. Schnell geht sie weiter. Hier fühlt sie sich äußerst unwohl. Sie muss wieder zum Stadtzentrum kommen. Sie biegt in die nächste größere Strasse ein, die vom Hafengebiet wegführt. Langsam werden die Häuser und die Gegend besser. Die Bewohner hier sind auch besser gekleidet und Kinder spielen auf der Strasse. Hie und da ertönen Stimmen von Müttern, die ihre Kinder rufen. Big Claw eilt immer weiter, manchmal biegt sie in eine andere größere Strasse ein. Nur, Geschäfte konnte sie bis jetzt nicht ausmachen.

Plötzlich steht sie vor dem Tempel. Schnell huscht sie daran vorbei, bevor jemand sie erkennen kann. Nun scheint sie im Zentrum angekommen zu sein. Sie wendet sich nach Süden und entdeckt dort den Marktplatz. Neugierig geht sie darauf zu. Es stehen viele Händler hier und bieten ihre Waren feil. Soweit sie sehen kann, ist die Auswahl sehr groß. Es sind auch einige elfische Angebote dabei. Big Claw spricht einen der Händler an: Guten Tag guter Mann. Sagt, wie oft ist hier Markttag?

Der Händler, er verkauft verschiedene Brotsorten, Kuchen und Gebäck, sieht die Elfe erstaunt an: Ihr seid wohl nicht von hier was? Wir haben hier ein über den anderen Tag Markt. Wollt ihr was kaufen? Wenn nicht, dann geht weiter.

Die Elfe bedankt sich und geht. Sie schlendert langsam an den einzelnen Ständen vorbei und besieht



## On The Road Again

sich genau die ausgestellten Waren. Hier können sie und die Gefährten ihre Vorräte aufstocken, soviel steht schon mal fest.

Sie verlässt den Markt in Richtung Norden, wobei sie es vermeidet, wieder am Tempel vorbeizukommen. Nach einer Weile erkennt sie einige der Häuser wieder, die sie bei ihrer Ankunft gesehen hat. Auch das Gasthaus. In dessen Umfeld befinden sich einige Läden, die die Waren anbieten, die die Gruppe auch noch besorgen muss.

Big Claw hat genug gesehen und geht wieder Richtung Hafen. Sie vermeidet aber eine weitere Begegnung mit den Damen und steht schon bald vor dem elfischen Schiff. Dort versieht nun eine andere Wache ihren Dienst. Diese tritt hervor und fragt: Was wollt ihr hier? Der Zutritt ist nur für besondere Leute und Elfen.

Die Elfe nennt der Wache leise das Kennwort, worauf diese sie passieren lässt, und einen melodischen Pfiff ausstößt.

Unmittelbar darauf erscheint der Kapitän an der Reling. Er winkt Big Claw zu kommen. Erleichtert geht die Elfe an Bord. Earendur führt sie in seine Kabine und bittet sie, Platz zu nehmen.

Was kann ich für euch tun? Gibt es irgendwelchen Ärger? Oh, entschuldigt meine überstürzten Fragen. Ich habe meine Höflichkeit vergessen. Möchtet ihr einen Tee und eine Kleinigkeit zu essen?, fragend sieht er Big Claw an.

Danke, das wäre sehr nett. Zurück zu euren Fragen. Ja, es gab ein unschönes Erlebnis oder sogar zwei, die Elfe wartet mit ihrem Bericht, bis Earendur einem Bediensteten den Auftrag gegeben hat, den Tee und das Gebäck zu holen. Dann erzählt sie die Sache des Kampfes von Glance, Stone und Bodasen mit dem Spion. Auch berichtet sie über die Erlebnisse im Tempel.

Habt ihr schon etwas darüber erfahren? Hat der Gesandte deswegen schon bei euch nachgefragt? Was können wir tun? Wir müssen in die Bibliothek des Tempels.

"Nein", antwortet Earendur, "vom Gesandten habe ich noch nichts gehört – aber das ist nicht verwunderlich. Selbst meine Nachricht über eure Ankunft kann ihn erst heute Morgen erreicht haben".

Nachdenklich schaut er in seine Teetasse. "Euer kleines Zusammentreffen scheint nur innerhalb der Priesterschaft bekannt zu sein – und diese behält Informationen gerne in ihren Reihen und lässt nur nach außen, was ihr in irgendeiner Weise dienlich erscheint. Der Hohepriester ist ein Dogmatiker, soweit ich gehört habe, mächtig, aber auch nicht unumstritten. Von diesem Tork Emada weiß ich wenig – er tritt selten in Erscheinung, jedenfalls nicht in der Öffentlichkeit. Aber so wie ihr beschreibt, scheint er nicht ohne Einfluss zu sein..."

Nach einer kurzen Unterbrechung fährt er fort, "Bedauerlich, dass die heilige Kriegerin Undars nicht mehr bei euch ist – ihr hätten sie sich wohl nicht verweigern können. Ihr braucht einen Fürsprecher innerhalb des Tempels, und das wird nicht gehen ohne ein paar Informationen preiszugeben. Aber wisst ihr denn überhaupt genau wonach ihr sucht?"

Und als Big Claw zweifelnd den Kopf schüttelt, sagt er, "Ihr solltet abwarten was Aglandil bei den Magiern erfährt. Diese sind grundsätzlich neuem und historischem Wissen gegenüber aufgeschlossener, und nicht gefangen in Glaubensprinzipien. Allerdings gerade deswegen bei den Priestern verhasst. Aber auch sie haben großes Wissen gesammelt. Wie seid ihr denn nun untergekommen – war die Hütte geeignet, die ich euch empfahl?"

"Die Hütte, nun ja, wie man es nimmt", Big Claw erzählt Earendur von der Suche Lu Ser und wie sie

## On The Road Again

dabei mit Stone in die unterirdischen Piratengänge gekommen ist. Was sie dort erlebt hatten und natürlich, dass sie Lu Ser wieder gefunden hatten.

"Lu Ser hat die Piraten zwar vertreiben können, aber wir sind nicht sicher, ob die nicht wiederkommen. Zumal der Kamin der Hütte der direkte Zugang in die Gänge der Piraten ist. Deswegen hatten wir die Nacht über auch Wache gehalten. Ich hoffe mal, dass wir keinen unliebsamen Besuch bekommen, trotzdem müssen wir vorsichtig sein. Ihr habt nicht zufällig etwas über Piraten erfahren oder sollte in der Stadt gar nichts darüber bekannt sein?"

Die Elfe nimmt einen Schluck Tee und Gebäckstück.

"Sagt eurem Koch ein Kompliment von mir, das Gebäck schmeckt ausgezeichnet."

Bodasen schaut zu Alrik und antwortet: "Ich denke wir melden uns als Gäste. Es gibt leider einige Magier, die durchaus auf die Idee kommen könnten den Priestern bescheid zu geben, dass ich hier bin. Die Wache am Tor kenne ich nicht und so kennen sie mich vielleicht auch nicht. Den meisten Magiern ist es aber eher gleichgültig, wo ich bin und was ich tue. Es ist nicht üblich unter uns Magiern sich mit den Problemen der Kollegen zu befassen. Übernehmt das reden und sagt vielleicht das wir Händler sind die zu Johram wollen?"

Wir dürfen nicht versagen. Das würde nicht nur unseren Tod herauf beschwören, viele andere müssten für unser Versagen büßen.

Przyjaciel Stones Worte kreisen in Lus Kopf, können das Gefühlschaos jedoch nicht beruhigen oder gar auflösen. Mit immer noch tränenblindem Blick lässt sich der kleine Drache von seinem großen Freund aus der Kammer zurück auf den Gang führen.

Der Ruhm!? Feuerwasser, viel Feuer! Bilder von lodernden Flammen, Gewalt und Vernichtung tauchen vor Lus innerem Auge auf und erschrecken ihn. Ist es das, was er will? Kann DAS richtig sein?

Ganz in seine widerstreitenden Gefühle vertieft folgt Lu dem Gang weiter. Plötzlich hält er inne und schnuppert. Warum riecht es so herrlich angenehm nach seiner heimischen Wohnhöhle? Ein Teil der Anspannung fällt von dem kleinen Drachen ab.

"Przyjaciel Stone, hier riecht es nach einem Drachenlager! Ob es hier weitere Drachen gibt? Ob die Piraten gar einen gefangen halten?!"

Lu rennt entsetzt einige Schritte in Richtung der Duftspur, hält dann jedoch inne und schüttelt den Kopf:

"So ein Unsinn. Niemand hält einen echten Drachen einfach so gefangen, schon gar kein Pirat! Aber woher kommt der Geruch?"

Mit hochoberer Nase und geschlossenen Augen folgt Lu dem intensiver werdenden Aroma bis vor eine recht stabil aussehende Holztür mit Metallbeschlägen. Lu wirft sich bäuchlings auf den Boden und steckt seine Nase soweit wie möglich durch den Spalt unter der Tür hindurch.

"Kein Drache ... aber Kohle! Schwefel! Es riecht zwar nicht ganz so wie daheim – irgendetwas Eigenartiges ist noch eingemischt – aber ist der Duft nicht herrlich?"

Mit immer noch vor Kummer dunklen Augen gelingt Lu ein schwaches Lächeln.

"Gut", antwortet Alrik, "dann als Gäste".

## On The Road Again

Er geht zu dem Kampfmagier zu, der das Tor bewacht, und spricht ihn an.

"Guten Tag, ich möchte gerne noch einmal Magister Johram sprechen, Ihr erinnert euch vielleicht an mich. Ich war schon einmal hier, wegen Neuigkeiten aus den Brechern.

Ich möchte gerne meine beiden Kameraden mitnehmen, denn sie können zu meinen Informationen einige Puzzlestücke beitragen."

Der Kampfmagier sieht ihn etwas abschätzig an, nickt dann aber. Er klopft mit seinem Stab drei Mal an die Türe, die sodann von innen geöffnet wird. Alrik winkt Glance und Bodasen heran, die mit ihm zusammen eintreten.

Drinnen, wo es dunkler ist, spricht Alrik den Wächter sofort an: "Zu Magister Johram war es die Treppe hoch, dann links, stimmts?"

Der Wächter nickt stumm.

Dann gehen sie alle hoch.

An der Türe zum Zimmer des Magiers angekommen, klopft Alrik drei Mal fest gegen die Türe und wartet ein paar Sekunden, bis ein "Herein!" erklingt. Dann tritt er ein, die anderen im Schlepptau.

Stone ist froh das Lu etwas gefunden hat das ihn wenigstens etwas ablenkt. Er fragt sich gerade ob es nicht besser ist Lu zurück zu bringen und ... ja was und, alleine hat er sicherlich auch keine Chance gegen alle Piraten.

Da bleibt sein Verstand an irgendetwas hängen das Lu gesagt hat.

"Schwefel, und Kohle? Lu, ich bin nicht sicher, aber das könnte das Munitionsdepot der Piraten sein. Mein Vater hat mir irgendwann einmal erklärt woraus Schwarzpulver besteht. Das war Kohle und Salpeter und Schwefel. Und es ist Hochexplosiv."

Stone zieht an Lus Schulter, "komm lieber, das können wir nicht verwenden. Da könnte leicht die ganze Höhle einstürzen."

Plötzlich hört er etwas, schnell legt er die Hand auf Lus Schnauze und bedeutet ihm Leise zu sein.

Dann hört man schritte näher kommen, und eine Stimme. Eine Stimme die im zornigen Selbstgespräch vertieft scheint.

"... Und warum nur Ich. Er hätte doch auch einen der anderen aussswählen können. Die anderen dürfen jetzt den gansssen Tag auf dem Schiff verbringen, und ich muss diesssen elendigen ..."

Die Stimme verstummt, man kann jetzt auch eine Gestalt sehen, die mit einer eher trüben Laterne versucht den Gang zu erhellen.

"Hallo, wer isst da? Kommt ssssofort herausss. Ihr sssollt rauss..."

Weiter kommt die Stimme nicht, ein gut geworfener Dolch, in der Lederscheide, trifft die Gestalt hart am Kopf, worauf diese zu Boden geht.

Noch bevor der Pirat sich wieder aufrappeln kann, ist Stone heran, und schlägt ihn mit einem kraftvollen Fausthieb nieder.

## On The Road Again

Stone hatte sich Zeit gelassen und gut gezielt, der einzige Grund warum der Pirat noch lebt ist Lu.

Aber wenn er den Säbel an der Seite des bewusstlosen sieht, und sich an die blutverschmierten Kleidungsstücke erinnert, dann fragt er sich ob so viel Gnade angebracht ist.

Und was sollte er später mit diesem Piraten machen?

Jetzt schneidet er erst einmal mehrere Fetzen aus der Kleidung des Piraten und dreht diese zu provisorischen Stricken zusammen. Damit fesselt er dem Piraten die Hände fest zusammen auf den Rücken.

Noch einmal würde er sich nicht übertölpeln lassen, Darum bindet er als nächstes die Füße des Gefangenen mit dessen Gürtel zusammen.

Eine weitere Untersuchung bringt außer dem Säbel, noch mehrere Messer, einen kleinen Lederbeutel, mit wenigen Silbermünzen, den er dem Piraten wieder in die Tasche schiebt, und eine seltsam verknotete Leine und zwei kleine Holzstangen.

Stone wird fast übel, eine Würgeschnur, ein heimtückisches Mittel um jemanden von hinten zu erwürgen.

Nachdem er seinen Dolch wieder festgemacht hat, schaut er zu Lu.

"Ist alles in Ordnung? Er lebt, und er wird uns sicherlich sagen können wie viele Piraten hier sind."

Stone beschließt Lu nicht zu zeigen für was die Schnur dient, und steckt sie und die Holzstangen erst einmal ein.

Dann wuchtet er sich den Piraten auf die Schulter, die Waffen lässt er zurück.

Auch wenn er in diesen Tunneln gerne ein kürzeres Schwert gehabt hätte, diese Waffen wird er nicht anrühren.

Johram legt die beiden Juwelen, die ihm sein Famulus auf so unlautere Art verschafft hatte und die er nun schon seit Stunden untersucht hatte, zurück in die mit Samt ausgeschlagene kleine Schatulle, als es an seiner Tür klopft. Die Steine waren wirklich von einer außergewöhnlichen Qualität, und die Vermutung seines Schülers, der angebliche Waldläufer hätte sie gestohlen, wird selbst Johram immer wahrscheinlicher. Das änderte zwar nichts an seiner Meinung zu dem üblen Schabernack, den sein Schüler dem Waldläufer – oder was immer der Mann gewesen sein mochte – gespielt hatte, doch es warf eine Reihe anderer Fragen auf. Mit Sicherheit stammten die beiden Steine nicht aus den Brechern, und in ganz Rechem würde man wohl niemanden finden, der solche Steine besitzt. Johram kam deshalb der Verdacht, dass sie der erst vor kurzem in Rechem angekommenen elfischen Gesandtschaft gehören konnten. Wenn der Fremde den Elfen diese Steine gestohlen haben sollte, dann würde das nur zu weiteren Verwicklungen führen – und der Riss zwischen Elfen und Menschen würde noch weiter aufreißen.

Johram war ein ehrlicher und rechtschaffener Mann, und ihm lag nichts an einem Konflikt zwischen den Rassen. Vor allem deshalb nicht, da dadurch die Handelsbeziehungen erheblich gestört wären und einige der Materialien, die die Magier für ihre Kunst benötigten, nur von den Elfen zu beziehen waren. Deshalb war Johram kurz davor gewesen, der Gesandtschaft einen Besuch abzustatten. Nur die Angst, die Elfen würden diese Steine tatsächlich als ihr Eigentum wieder erkennen und er könnte die beiden Kostbarkeiten dadurch wieder verlieren, hatte ihn bisher zurückgehalten, doch innerlich fühlte er sich zerrissen und schwankte zwischen Anstand und Gier.

## On The Road Again

Als sich die Tür zu seinem Arbeitszimmer nach seiner Aufforderung öffnet, staunt er nicht schlecht über die drei merkwürdigen Gestalten, die eintreten. In dem Bärtigen der drei erkennt er sofort die elfische Aura, obwohl ihn der Bart und die Narbe, die die Stirn des Elfen verunstaltet, überrascht. 'Mischling!' sagt es in ihm sofort. Anders als bei den meisten Mischlingen ist die Haltung dieses Einen jedoch stolz und aufrecht, so als würde er sein gemischtes Blut nicht nur als Bürde sondern bewusst tragen.

Der zweite Mann ist in erd- und waldfarbene Kleidung gehüllt wie ein Waldläufer, obwohl seine Ausstrahlung nur bedingte Ähnlichkeit mit jener der Waldläufer hat, die Johram auf seinen Expeditionen in die Berge und Wälder geführt hatten. Die Augen des Mannes blitzen von unterdrücktem Zorn.

Und der dritte... Johrams Augen weiten sich, als er in der heruntergekommenen Gestalt ein ehemaliges Mitglied der Akademie wieder erkennt.

"Sadrax?" fragt er ungläubig, erhebt sich und geht einige Schritte auf die Ankömmlinge zu. Der Dämonenbeschwörer sieht entsetzlich aus. Sein Gesicht ist gezeichnet von zahlreichen Entbehungen, und seine schlecht sitzende Kleidung hat nichts mehr mit der eines Magiers zu tun. Ein Uneingeweihter würde in ihm in dieser Aufmachung niemals einen Magus der verbotenen Dämonologie vermuten.

"Kommt herein, schnell!" sagt er und schließt hinter den Dreien die Tür. Dann wendet er sich dem Dämonenbeschwörer zu, und sein Gesicht verdunkelt sich von Ärger und Zorn.

"Sadrax, was fällt Euch ein! Ihr seid vogelfrei, und die Priesterschaft sucht Euch! Dass ihr das Verbot der Dämonenbeschwörung missachtet habt und dadurch Euer Leben verwirkt habt ist Eure Sache! Ich weiß nicht, wo Ihr Euch all die Zeit seit diesem unangenehmen Vorfall versteckt habt, und es mag Euch inzwischen egal sein, was mit Euch geschieht, wenn Ihr gefasst werdet!"

Der alte Magier macht eine ungeduldige Handbewegung, als der so Angesprochene etwas erwidern will, und fährt mit spürbarer Verärgerung fort:

"Ihr wisst ebenso gut wie ich, dass die Priester nur nach einem Vorwand suchen, die ganze Akademie auf den Kopf zu stellen! Nachdem Ihr und einige andere die verbotene Wissenschaft heimlich weiter betrieben habt und ihr enttarnt wurdet, konnten wir die Häscher der Priester nur mit Mühe davon abhalten, die ganze Akademie niederzubrennen! Sie haben uns schon vorher mit Misstrauen und Hass betrachtet, doch seit der Aufdeckung Eurer Vergehen ist der Hass in offene Wut umgeschlagen! Um ein Haar hätte es ein Massaker gegeben, und nur mit Mühe und Not konnten wir die aufgebrachten Priester davon überzeugen, dass die Akademie selber nichts mit euren Studien zu tun hatte! Wir mussten uns unser Leben regelrecht erkaufen, Sadrax, um einen Krieg zu vermeiden, der die ganze Stadt in Asche verwandelt hätte!"

Wütend funkelt der alte Magier den Verbannten an, gebietet ihm jedoch erneut mit einer bestimmenden Geste zu schweigen, als dieser etwas erwidern will.

"Ohne Zweifel wird die Akademie rund um die Uhr von den Spionen der Priesterschaft beobachtet! Mit Sicherheit ist den Priestern euer Erscheinen hier bereits bekannt! Es freut mich ja für Euch, dass ihr nicht das grausame Schicksal von Silvan und Broghir teilen musstet! Aber mit Eurem Erscheinen hier in der Akademie bringt Ihr unser aller Leben in allerhöchste Gefahr!"

"Bevor ich beauftragt wurde den Gesandten zu eskortieren", antwortet Earendur, das Kompliment für die Kekse übergehend, "war ich wie andere Kapitäne auf der Jagd nach Piraten. In der Tat hat ihr Unwesen in letzter Zeit zugenommen, allerdings ist es uns nicht gelungen herauszufinden, wo der

## On The Road Again

Schlupfwinkel ihrer Schiffe ist – Hier kann es nicht sein, was ihr gefunden habt wird eines ihrer Lager und ihr Umschlagplatz sein".

Er beugt sich über die Seekarte auf seinem Tisch. "Ich werde Nachricht an die 'Delphin' schicken", murmelt er halblaut, bevor er sich wieder an Big Claw wendet. "Ich werde einen Trupp auf die andere Seite des Felsens schicken und ihn diskret überwachen lassen. Die örtlichen Wachen zu informieren dürfte sinnlos sein – bestenfalls werden sie es als nette Beute für ihre Kasse betrachten, wahrscheinlicher ist, dass zumindest Einige sehr wohl bereits wissen, was so unmittelbar vor ihrer Haustür abläuft".

Er läuft ein paar Schritte auf und ab, und sagt dann "Ihr solltet das Quartier wechseln – auf der Klippe im Süden der Stadt ist wegen des vorgelagerten Riffs ein Leuchtturm errichtet worden. Der Wärter ist ein alter Seemann, der – nun, sagen wir, dass er mir einen Gefallen schuldet".

Earendur nimmt ein kurzes Stück Schnur von seinem Tisch, flicht geschickt drei unterschiedliche Knoten in sie hinein und reicht es Big Claw. "Hier, gebt ihm dies, dann weiß er, dass ihr von mir kommt. Und jetzt muss ich mich um die Expedition kümmern".

Etwas irritiert über das abrupte Gesprächsende nimmt Big Claw das Stück Seil.

Danke, aber ich frage mich, ob wir Lu Ser so einfach mitnehmen können. Ihr wisst, er ist ein Drache. Was wird der Leuchtturmwächter dazu sagen und seid ihr sicher, dass er wirklich verschwiegen ist? Es gäbe eine Katastrophe, wenn Lu Ser entdeckt werden würde.

So einfach will sich die Elfe nicht zufrieden geben.

"Johram! Bitte hört mich an bevor ihr mich verurteilt." Bodasen schaut den alten Gefährten bittend an.

"Diese beiden Leute und einige andere sind meine Gefährten. Wir haben uns in den Brechern zufällig getroffen und gemeinsam einiges erlebt, was Euch sicher interessieren wird. Ich denke die Auswirkung, die die Ereignisse dort auf die Magie hatten waren bestimmt auch hier in Rechem zu spüren!

Ich habe dort auch einen Priester des hiesigen Tempels getroffen, der mich von einem Dämon befreit hat. Dieses Ereignis hat mich zu der Hoffnung veranlasst mich mit den Priestern hier einigen zu können. Aber der alte Tempel ist eingestürzt und wir wissen nicht ob es dem Priester gelungen ist sich in Sicherheit zu bringen.

Die Verkleidung schien mir angemessen, weil ich nicht wollte, dass die Akademie weiteren Ärger bekommt. Ich hoffe mich hat keiner der Priester erkannt. Falls doch habe ich aber die Absicht mich zu stellen und keinen weitere Ärger zu verursachen."

Der Magier reibt sich nachdenklich die Stirn. "Eigentlich wollte ich meine Gefährten allein hier her schicken. Aber beim letzten Aufenthalt hier wurde der Waldläufer neben mir von Euch, wie er erzählt hat, betrogen. Er hat Euch Steine verkauft und nur die Hälfte des Geldes, was er bekommen hat, war echtes Geld, der Rest Stalldung. Ich konnte ihm nicht glauben, dass er von Euch hereingelegt wurde, deshalb habe ich mich entschlossen hier her zu kommen und das alles aufzuklären. Wir brauchen das Geld für die Steine, um weitere Nachforschungen zu betreiben und uns auszurüsten. In den Brechern sind uns einige Dinge klar geworden, die hohe Aufmerksamkeit erfordern. Es besteht die Gefahr, dass uralte dunkle Mächte wieder aktiv werden und uns alle bedrohen. Wir müssen dringend Schriften zu den alten Göttern hier in der Akademie und auch bei den Priestern lesen. Eventuell auch alte Legenden der Elfen und Zwerge analysieren. Deshalb bin ich das Wagnis eingegangen und hier erschienen. Ich werde nicht wieder herkommen aber ich bitte Euch um Führsprache, dass einige

## On The Road Again

meiner Gefährten in der Bibliothek forschen dürfen!"

Bei den vertraulichen Worten des Priesters wird der Blick des Reisenden kalt. Ein Vorhang aus Eis scheint über sein Gesicht zu fallen und mit einer knappen Bewegung schüttelt er die Hand des heiligen Mannes ab.

"Beschränkt eure Ratschläge auf das Problem, das vor uns liegt und kümmert Euch nicht um mein Seelenheil. Ohne Euresgleichen wäre –"

Er beißt sich auf die Zunge und wendet sich von dem irritierten Mann ab. Für endlose Sekunden herrscht verlegenes Schweigen und er fühlt die Blicke der anderen auf sich ruhen. Als er sich schließlich wieder dem Priester zuwendet, ist die Kälte aus seinem Gesicht gewichen und hat einer seltsamen Niedergeschlagenheit Platz gemacht.

"Dieser Schrein ist nicht für mich bestimmt. Denn ich bin sicher nicht auserwählt und stehe ganz gewiss auch nicht in der Gunst der... Götter. Nein, ich bin es nicht, für den dieser Ort geschaffen wurde. Dies ist nicht mein Erbe – sondern Eures. Ihr seid fest in Eurem Glauben und genießt die besondere Aufmerksamkeit von UndehUdenudar. Vermutlich hatten die Etheran sich damals nicht vorstellen können, dass ihre Sprache bei ihren Kindern in Vergessenheit geraten würde – aber nichtsdestotrotz ist das Rätsel für einen treuen Diener bestimmt. Für jemanden wie Euch, heiliger Mann."

Mit einer wagen Handbewegung richtet der Reisende die Aufmerksamkeit des Priesters auf das Pult, das in trügerischer Harmlosigkeit vor ihnen steht.

"Ihr seid Derjenige, der furchtlos vor dem prüfenden Blick bestehen kann, wenn Ihr nur fest auf den Schutz Eures Gottes vertraut. Ihr steht in Undars wahrem Licht, ohne einen Schatten auf Eurer Seele. Deshalb braucht Ihr den Schatten der Vergangenheit auch nicht zu fürchten. Für Euch wird sich enthüllen, was hier verborgen ist – denn auf Euch hat es gewartet."

"Natürlich weiß ich von dem Drachen – da ich ihn aber noch nicht gesehen habe, müsst ihr wissen, wie ihr das Problem löst", antwortet Earendur, "ich zeige euch einen Weg – ob, und wie, ihr ihn beschreitet..." Er zuckt mit den Achseln. "Der Leuchtturmwärter jedenfalls ist zuverlässig – die Flamme des Turms ist seine einzige Sorge".

Big Claw erhebt sich: "Gut, ich werde das mit meinen Gefährten besprechen und jetzt will ich euch nicht länger aufhalten."

Erhobenen Hauptes geht sie von Bord.

\*Etwas mehr Höflichkeit stünde diesem Kapitän gut zu Gesicht, aber wahrscheinlich sind Seeleute etwas rauer in ihrem Umgangston\*, weitere Gedanken verkneift sie sich und eilt zurück zur Hütte.

"Hallo, ich bin wieder da", ruft sie leise. Keine Antwort. Die Elfe tritt ein und stellt erstaunt fest, dass die Hütte leer ist.

\*Wo sind Lu Ser und Stone? Die werden doch nicht auf dumme Gedanken gekommen sein\*, bei diesen Überlegungen wird Big Claw etwas unruhig. Wo soll sie suchen? Lu Ser kann nicht in die Stadt, das Meer kommt auch nicht Frage. Oder doch, sollte seine Neugier doch größer als seine Angst davor sein?

Sie kann jetzt nur warten und hoffen, dass Glance, Bodasen und Alrik schnell zurückkommen.

In einer eher halbherzigen Geste der Abwehr hebt Johram beide Hände.

## On The Road Again

"Überfordert einen alten Mann nicht, Sadrax!" meint er, nun schon in einem weniger ärgerlichen, wenn auch noch nicht unbedingt freundlichem Ton. "Das ist etwas zuviel auf einmal! – Ihr wart also mit Euren neuen Gefährten", der Blick des alten Magiers richtet sich so durchdringend auf die beiden anderen Männer, als wollte er bis in ihr Innerstes schauen, "in den Brechern, wo ihr offenbar nicht ganz unbeteiligt an den Erschütterungen des magischen Gewebes wart, die wir selbst hier gespürt haben. Vielleicht wollt Ihr mir zuerst erklären, was es damit genau auf sich hat, bevor wir uns den anderen von Euch angesprochenen Vorkommnissen zuwenden... Vor allem meinem angeblichen Betrug Eurem Gefährten gegenüber, für den ich Euch wohl noch eine Erklärung schuldig bin."

Der Magier schließt für einen kurzen Moment die Augen und scheint sich auf etwas in seinem Inneren zu konzentrieren. Als er sie wieder öffnet, blickt er seine Gäste erwartungsvoll an.

"Nun, auf eure Erklärung bin ich gespannt, Johram", antwortet Glance. "Diese Steine habe ich aus meiner Heimat mitgebracht, und ich betrachte sie als mein Eigentum, zumindest solange sie nicht voll bezahlt sind".

Der alte Mann erinnert ihn an seinen Paten Slain, der jetzt Hofmagier des Wüstenkönigs ist. Bei Slain hatte er auch immer das Gefühl ein offenes Buch zu sein.

"Ich war hier, wirft Alrik ein, "bin hier hereingekommen, da ich Geld brauchte und mir dachte, man würde mir vielleicht etwas zahlen, wenn ich etwas von den Brechern erzähle. Ich war mit diesen Gefährten dort, – er macht eine Glance und Bodasen einfassende, weitschweifige Handbewegung – "also wusste ich etwas davon. Ich bin kein Magier, bin aber Augenzeuge.

Nun, mein Primärauftrag aber lautete, diese Edelsteine im Auftrag von ihm" – er zeigt auf Glance – "zu verkaufen – nicht nur ich brauchte Geld, sondern alle Gefährten, mit denen ich unterwegs war.

Ich traf Euch, hier in diesem Raum – erinnert Ihr euch nicht? – berichtete von den Brechern, und verkaufte euch die Edelsteine – zu einem Preis, der angemessen zu sein schien."

Alrik macht eine Pause und studiert die Mine des Magisters gründlich.

"Der Punkt war bloß, dass ich betrogen worden bin – von Euch! Das Kästchen, das das Geld enthielt, enthielt nach einer Weile nur noch stinkende, faulige Pferdeäpfel!"

Nach dieser Ansprache verschränkt Alrik die Arme und blickt finster drein.

Bloodwin verbirgt sich schon seit mehreren Tagen im Hafenviertel. Nie hätte er geahnt dass er sich einmal wie ein Krimineller würde verstecken müssen. Aber schon wenige Tage nach seiner Ankunft waren seltsame dinge geschehen.

So wurde er nicht zu Bertram gelassen, und auch auf seinen Bericht hin hatte es nicht die Reaktion gegeben die er erwartet hatte. Auch konnte ihm niemand sagen wo Dralfens ist. Das letzte was er in Erfahrung gebracht hatte war, das Dralfens die Stadt, wie von Furien gehetzt, verlassen hatte. Das hatte er von einer der Wachen erfahren. Von derselben wache hatte er auch erfahren dass die persönliche Wache des Prälaten ihn sucht.

Mehr musste Bloodwin nicht erfahren, wenn der Prälat jemanden sehen wollte dann wurde der Betroffene vorgeladen. Wenn die Leibgarde des Prälaten Jemanden suchte dann tauchte der unglückliche normaler weise nicht mehr auf. Und gerade bei Anthrer konnte man sich darauf verlassen.



## On The Road Again

Deshalb hatte er sofort gehandelt, und war erst gar nicht mehr in die Kaserne gegangen. Sondern er war gleich untergetaucht. Hier im Hafenviertel würden sie ihn so schnell nicht finden. Er war bei einer Familie untergetaucht die ihn wohl nicht verraten würde.

Denn vor einigen Jahren hatte er Bloodwin, dem ältesten Sohn der Familie das Leben gerettet.

Ein wirklicher Heißsporn war dieser junge Mann gewesen, und so Dumm sich mit einem Hüter anzulegen. Das aller schlimmste war aber das dieser Narr auch noch ein passabler Kämpfer war und tatsächlich als Sieger aus diesem Kampf hervor ging.

Der Hüter, der sich wohl ehrbar geben wollte, winkte den Rest der Patrouille, darunter auch er Bloodwin, zurück. Alles schien bestens, die Patrouille ging weiter, und sogar der junge Mann zollte dem ehrbaren Verhalten Respekt.

Später, beim gemeinsamen Essen, bekam Bloodwin dann aber mit wie der Hüter sich mit zwei seiner Kumpanen beriet wie man den "Helden", wie sie sich ausdrückten, beseitigen könnte. Bloodwin, beschloss den Mann zu warnen, wenn auch mehr deswegen weil er den arroganten Hüter nicht leiden konnte.

Und das machte sich jetzt bezahlt, da nie herauskam wer das Opfer gewarnt hatte, würde jetzt niemand darauf kommen hier gezielt zu suchen.

Bloodwin weis aber auch das er Glück hat das viel weniger Patrouillen unterwegs sind als gewöhnlich.

Was aber auch mit den großen Übungen zusammen hängt die in letzter Zeit vor den Toren der Stadt abgehalten werden. Irgendetwas geht vor sich in Groß Furtheim. Und Bloodwin kann es nicht ergründen, überall wo er nachfrage stieß er entweder auf Unwissen oder Ablehnung.

Und jetzt konnte er sich auch nirgendwo mehr sehen lassen. Es hatte sich herumgesprochen das er gesucht wird.

Deshalb hatte er beschlossen die Stadt bei nächster Gelegenheit zu verlassen. Die Familie bei der er untergetaucht ist, war froh ihm dabei behilflich zu sein. Wohl auch froh das sie ihn los wurden, aber das kann er ihnen nicht verdenken. Ein Flusshändler würde ihn aus der Stadt schmuggeln, danach werde ich weiter sehen denkt Bloodwin.

Der alte Magier seufzt, und fast scheint es, als würde er die Augen ein wenig verdrehen.

"Nun, die Edelsteine scheinen euch ja sehr wichtig zu sein." Der durchdringende Blick des Magiers richtet sich auf den Halbelfen und scheint bis in dessen Innerstes vorzudringen.

"Ihr setzt merkwürdige Prioritäten, Herr Halbelf – oder sollte ich besser Halbmann zu Euch sagen? Ich hatte zuerst den Eindruck, Euch würde ein weitaus dringlicheres Anliegen zu mir führen."

Die Augen des Magiers blitzen kurz auf, und fast scheint es dem Halbelfen, als würde ihm dieser zuzwinkern.

"Wie es scheint, habe ich mich geirrt." meint er mit einem Anflug von Belustigung. Es ist offensichtlich, dass er noch immer vom Gegenteil ausgeht.

"Wie allen anderen scheint für euch nur Geld und Reichtum wichtig zu sein – obwohl das zugegeben anrühige Vorkommnis wahrscheinlich am einfachsten zu klären ist. umso erstaunlicher ist es, wenn Sadrax", der Magier wendet sich wieder dem Dämonenbeschwörer zu, und jetzt ist aus seinen Augen

## On The Road Again

jeder Schalk gewichen und sein Blick ist streng und hart, "für den albernen Streich eines Famulus nicht nur sein, sondern auch das Wohl der ganzen Akademie in Gefahr bringt! Was ist los mit Euch, Sadrax? Ist Euch die frische Luft in den Brechern nicht gut bekommen? Sind zwei Edelsteine und eine Handvoll Pferdedung das Leben vieler guter Männer wert?"

Der Magier schweigt einen Augenblick und lässt seine Worte wirken. Bevor jemand etwas erwidern kann, klopft es an der Tür des Zimmers, und auf das Zeichen Johrams tritt ein äußerst elegant gekleideter, junger Mann mit dunklen Haaren und einem gepflegten Spitzbärtchen in den Raum ein.

"Ihr habt mich gerufen, Meister?"

"Ah, Galef!" erwidert dieser einladend. "Gut, dass du kommst! Wir haben Gäste!"

Der Neuankömmling wirft einen selbstsicheren Blick auf die Gefährten. Sein Blick bleibt an Alrik hängen, er wird bleich und schluckt und die Selbstsicherheit scheint wie ein Tuch von ihm abzufallen.

Bodasen wirft einen Blick auf den Neuankömmling und lächelt verstohlen. "Einer dieser jungen, aber talentierten Spaßvögel. Einer der besten Illusionisten! Wahrscheinlich hatte er sich den Scherz erlaubt und Johrams Gestalt angenommen. Glücklicherweise weiß er kaum etwas über mich. Ich kenne ihn ja auch nur, weil mich ein Kollege auf seine Künste aufmerksam gemacht hat." denkt der Magier.

Bei den Worten "Sind zwei Edelsteine und eine Handvoll Pferdedung das Leben vieler guter Männer wert?" zieht Alrik geräuschvoll Luft ein. Für ihn war es eine Schande, eine Kränkung seiner Ehre, und er hasst es, wie ein Narr behandelt zu werden, dem man einfach so Pferdeäpfel als "Geldersatz" geben kann.

Als die Türe aufgeht und der Neuling eintritt, mustert er diesen.

Glance bemerkt wohl das Erschrecken des Neuankömmlings bei Alriks Anblick, aber auch dessen gleichmütige Reaktion auf ihn. Während der Neuankömmling Alrik offensichtlich kennt, ist er Alrik fremd.

"Ist es Menschenleben wert? Eine berechtigte Frage", wendet er sich an Johram, "Man sollte sie dem stellen, der solcherlei Scherze mit Menschen treibt ohne zu wissen wie rachsüchtig, einflussreich oder mächtig sie sein mögen". Dabei wirft er einen strengen Blick auf den jungen Mann. "Vielleicht habt ihr die Güte die Sache aufzuklären und zu bereinigen, damit wir uns wirklich wichtigeren Dingen zuwenden können".

Als er Johrams erwachendes Interesse spürt, ergänzt er, "Wir haben einen Erfolg errungen, und Zeit gewonnen – das heißt aber nicht, dass wir ruhen können. Es geschehen Dinge in der Welt, die wir nicht verstehen, die aber mehr als beunruhigend sind".

Erneut blickt der alte Magier den vor ihm Stehenden scharf an. Sein Blick scheint mitten durch ihn hindurchzugehen und etwas hinter ihm zu fixieren. Unwillkürlich läuft dem Halbfelfen ein Schauer über den Rücken.

Dann verliert der Blick des Magiers wieder seine Schärfe und wird normal.

"Die Höflichkeit scheint bei den Mischlingen noch weniger ausgeprägt zu sein als bei den Menschen." sagt er schließlich ruhig. Doch in seiner Stimme ist unüberhörbar auch Ärger zu vernehmen.

"Früher war es üblich, dass man sich vorstellte, wenn man ein Anliegen hatte. Meinen Namen kennt Ihr ja offenbar, und wenn Ihr es wünscht, werde ich Euch auch weiterhin mit Halbmann anreden.

## On The Road Again

Doch so wie Ihr Euch hier aufführt, könnte man meinen, Ihr hättet keine Erziehung genossen. Wenn ich mich recht zurückerinnere, sprach Sadrax von Hilfe, die wir Euch gewähren sollten. Ein Gespräch mit Drohungen zu eröffnen ist nicht unbedingt geeignet, Unterstützung zu erhalten, meint Ihr nicht auch, Herr Halbmannsch?"

"Lieber Johram! Verzeiht Ihnen ihren Unmut. Es macht keinen Spaß, wenn man in einer fremden Stadt in einer Kneipe sitzt und beim Bezahlen statt Geld plötzlich Pferdemit in der Tasche hat!" Bodasen versucht seinen ehemaligen Kollegen zu besänftigen.

"Die Geschichte, die wir im Tempel in den Brechern erlebt haben, war auch nicht gerade angetan unsere Nerven zu beruhigen. Dann der lange entbehrungsreiche Rückweg, endlich die Möglichkeit in einer Herberge Ruhe und Essen zu finden und dann Pferdeding? Wie würdet Ihr darauf reagieren? Mir war schon irgendwie klar, dass Ihr kaum der Verursacher eines solchen üblen Scherzes sein könntet! Deshalb bin ich auch mit hergekommen. Aber meine Gefährten sehen in Euch den Schuldigen und haben wohl deshalb ihre sonst übliche Höflichkeit vergessen."

Der junge hinzugekommene Magier ist bei den Worten Bodasens noch ein bisschen blasser geworden. Offensichtlich fühlt er sich in seiner Haut äußerst unwohl und wäre lieber an einem anderen, möglichst weit entfernten Ort.

Sein Meister dagegen ist von den Beschwichtigungsversuchen Bodasens nur wenig beeindruckt.

"Ich heiße den unüberlegten, in jugendlichem Übermut begangenen Dummenjungenstreich keineswegs gut." meint der Magier und wirft dem bleichen Jüngling einen Blick zu, der diesen förmlich an die Wand nagelt und ihm nun auch noch den Schweiß auf die bleiche Stirn treibt. Dann wendet sich Johram wieder dem Halbfellen und dem betrogenen Alrik zu.

"Es ist Euer gutes Recht hier vorzusprechen und Euch zu beklagen! Ihr wäret in jedem Falle entschädigt worden, denn solcherart Praxis gehört nicht zu den Gepflogenheiten eines Mitglieds der Akademie. Aber das ist kein Grund, einem Magier gegenüber respektlos aufzutreten und die Grundregeln der Höflichkeit zu vergessen – selbst, wenn Ihr Euch von ihm betrogen fühlt! Und erst recht nicht, wenn Ihr nicht wisst, wem Ihr gegenübersteht und wie einflussreich und mächtig dieser ist! Waren dies nicht Eure eigenen Worte? Wäre es Euch lieber, wenn wir Euch kurzerhand den Priestern ausliefern würden, um die Akademie vor jeglichem Schaden, den Euer Auftauchen hier anrichten könnte, zu bewahren?" Ohne eine Reaktion abzuwarten wendet sich der alte Mann, der sich offenbar immer mehr in Rage redet, erneut zu Bodasen um.

"Eure beiden Gefährten mögen es vielleicht nicht besser wissen. Aber Ihr, Sadrax, seid Magier! Euer Erscheinen hier wegen eines solchen schlechten Scherzes ist weitaus schlimmer als dieser – denn ihr bringt das Leben vieler Männer in Gefahr! Das meinte ich mit 'Ist ein Haufen Dung das Leben vieler Männer wert?' Der Scherz mit dem Dung lässt sich klären und wieder gutmachen. Doch wenn die Priester die Akademie stürmen, weil sich hier ein vogelfreier Dämonenbeschwörer aufhält – was glaubt Ihr, wer sich dann noch inmitten der rauchenden Trümmer dieser Stadt für eine Handvoll Pferdemit interessieren wird?"

"Mein Name ist Alrik Fassbauer, und ich bin kein Halbmannsch!" wirft Alrik verärgert ein.

"Und ich bin von Euch – darauf deuten die Indizien und mein Gedächtnis hin, denn Ihr wart derjenige, der mir die Geldkassette gab, in welcher sich ab einem bestimmten Zeitpunkt nur noch Pferdeäpfel befanden – um Geld betrogen worden, dass sich – nach Illusionistenart – in Pferdeäpfel verwandelte!"

Bodasen ergänzt "Mein nichtmagisch begabter Gefährte hatte wohl keine Chance zu erkennen, dass nicht Ihr, sondern euer Lehrling, in Eurer Gestalt ihn betrogen hat! Zumindest denke ich mir das so,

## On The Road Again

wenn ich ihn so betrachte und seinen Ruf bedenke! Was mich selbst betrifft, ich habe keine Angst mehr vor den Priestern! Die Ereignisse im Tempel haben mich von dem Bedürfnis, Dämonen zu beschwören geheilt und sie sollten auch den Priestern genug zu denken geben, um sie dazu zu bewegen mit uns, mit der Magierakademie und mit allen anderen, die dazu in der Lage sind, zum Beispiel eben auch Elfen zusammenzuarbeiten."

Etwas sarkastisch fügt er hinzu: "Falls die Priester mich bemerkt haben sollten und die Akademie stürmen werde ich mich ihnen ausliefern. Aber ich glaube das nicht, dass sie mich erkannt haben. Außerdem waren einige meiner Gefährten heute früh schon im Tempel und haben bei den Priestern die Ereignisse angesprochen! Ich denke jetzt sind auch die Priester am Nachdenken."

Glance blickt zu Alrik, dessen gekränkter Stolz offensichtlich noch nicht überwunden ist. Insgeheim gibt Glance, der ja inzwischen die Priesterschaft kennen gelernt hat, dem Magier in Bezug auf das Risiko für die Akademie Recht.

Glance beschließt dem Magier zu antworten. "Ich werde Glance A'Lot gerufen, mit vollem Namen Glance Parnson Mórsvylan A'Lodoss, Herr Magier von-dem-wir-VERMUTEN-dass-ihr-Johram-heisst", sagt er und deutet eine Verbeugung an. "Wir bisher wenig Höflichkeit bei den Repräsentanten dieser Stadt genossen, aber das sollte in der Tat keine Rechtfertigung sein Gleiches mit Gleichem zu vergelten – auch wenn der Grund unseres Zusammentreffens etwas anrühlich ist".

Und dann fährt er fort, "Mehr als Ersatz unseres Schadens, suchen wir Wissen und auch Unterstützung – aber wir kommen nicht als mittel- und hilflose Bittsteller, die man mit einem Almosen abspeist. Wir haben auch einige Erkenntnisse gewonnen und sind bereit..."

Er hält inne – es scheint ihm noch nicht an der Zeit zu sein Versprechungen zu machen. "Bodasen – oder Sadrax, wie ihr ihn nennt – sollte sich vielleicht zurückziehen, wenn ihr meint, dass er hier nicht sicher ist. Wir haben ihn als zuverlässigen Gefährten kennen gelernt, und wissen um seine damalige Besessenheit. Sie ist vorüber – das können wir beschwören. Mit Hilfe des Priesters Nifel wurde der Dämon ausgetrieben und vernichtet. Aber letztendlich gibt es nur unser Wort dafür – alle anderen Beweise sind zerstört oder verschüttet. Die magische Eruption, die wir auslösten bei der Heilung des Siegels der Alten, hat sicher auch Rechem erreicht. Aber wir sollten vielleicht

wirklich unser Gespräch an einen neutralen Ort verlegen – und vielleicht wollt ihr auch noch jemand hinzuziehen".

"Nun, Herr Glance A'Lot, das sind die ersten vernünftigen Worte, die ich höre. Ich freue mich, dass Ihr Euch dessen erinnert, was man Euch sicherlich einst beibrachte... Und ja, ich bin tatsächlich Johram."

Unvermittelt scheint der Ärger des Magiers verschwunden, und ein freundliches Lächeln breitet sich über sein Gesicht aus.

"Sadrax hat mit seiner Vermutung nicht Unrecht, und ich habe Galef", der Mann nickt zu dem jungen Magier, der den Eindruck erweckt, jeden Moment im Boden versinken zu wollen, "nicht umsonst gerufen. In der Tat hat er sich meines Aussehens bedient, um Euren Gefährten diesen üblen Streich zu spielen. Natürlich wird er Euch für Euer Unbill entschädigen. Und sicherlich möchte er sich auch entschuldigen..."

Tatsächlich stammelt der Jüngling etwas, was wie eine Entschuldigung klingt, wobei er sich artig und mit hochrotem Kopf vor Alrik verneigt.

"Herr Glance A'Lot, Erbe von Lodoss... Ihr seid weit gereist, aber zumindest weiß ich jetzt, woher die

## On The Road Again

beiden Juwelen stammen. Was auch ihre Reinheit erklärt. Wir waren uns nämlich nicht klar darüber, woher Euer Gefährte diese Steine haben könnte. Die Geschichte, die er meinem jungen Schüler auftrichtete, konnte unmöglich richtig sein. Um ehrlich zu sein – wir gingen davon aus, dass Ihr, Herr Mensch Fassbauer" der Magier wendet sich nun Alrik zu, "die Steine nicht ganz rechtmäßig in Euren Besitz gebracht hattet. Sicher wurde mein Schüler durch Eure offensichtliche Flunkerei zu seiner Tat ermutigt – was sie natürlich keineswegs entschuldigt! – Was nun Sadrax betrifft... Es geht nicht nur um seine Sicherheit, sondern um die der gesamten Akademie. Wir sind der Priesterschaft hier schon lange ein Dorn im Auge. Alles, was sie brauchen, ist nur noch ein Anlass. Wir haben uns nach Kräften bemüht, ihnen diesen bisher nicht zu geben, aber ihre Spione sind überall. Was geschehen ist, ist geschehen, und selbst, wenn Sadrax die Akademie nun wieder verlassen würde oder wir einen anderen Ort aufsuchen, wäre allein sein kurzer Aufenthalt hier für die Priester Grund genug, dieses Haus zu stürmen. Wir können also nur zu den Göttern beten, dass er wahrhaftig nicht erkannt wurde."

Johram holt Luft, bevor er fortfährt:

"Noch immer kann ich mir keinen Reim auf Eure Informationen machen. Sadrax, von einem Dämonen besessen? Nifel – ausgerechnet jener unversöhnliche Dämonenjäger soll den Dämon ausgetrieben haben? Was sollte jenen Priester veranlassen, Sadrax zu retten? Und von was für einem 'Siegel der Alten' redet Ihr da?"

"Vielen Dank, Johram, aber 'Erbe von Lodoss' ist zuviel der Ehre", antwortet Glance, "es gibt eine Handvoll souveräner Königreiche auf Lodoss, und auch wenn ich mit dem Herrscherhaus von Alanis blutsverwandt bin, so bin ich doch nur der Sohn des freien Ritters, der das heilige Schwert von Valis führt, und der Letzten der Hochelfen, die den goldenen Baum im dunklen Wald ohne Wiederkehr hütet". Dass seine Mutter damit auch die anerkannte Führerin aller Waldelfen und der anderen elfischen Wesen, außer den Dunkelelfen, ist, übergeht er.

"Ich war heute Morgen mit einer unserer Gefährtinnen, der Kronprinzessin von Mogador, im Tempel und habe den Hohepriester kennen gelernt". Er sagt nichts weiter, aber sein Gesichtsausdruck – und sein Nichts–Sagen – sind beredt.

"Ihr habt Recht, Alrik hat euch nicht die ganze Geschichte erzählt – und sie ist tatsächlich fantastisch. Es ist auch keine Geschichte, die man unaufgeschlossenen Geistern erzählen kann, daher war seine Vorsicht berechtigt". Er blickt Johram forschend, zweifelnd an – einer plötzlichen Eingebung folgend, hebt er das stumpfe Ende des Tilúvemaegsil an, und streckt es Johram entgegen. "Seht euch dieses Artefakt einmal an", sagt er, "mit Teilen davon fing Alles an".

Alriks Züge lösen sich zusehends, und als er angesprochen wird, nicht er sogar. Scheinbar steht nun einer Wiedergutmachung kaum noch etwas im Wege. Nur den jungen Magier – Illusionisten ? – bäugt er noch etwas misstrauisch.

Mit offenem Maul hat Lu den kurzen Kampf zwischen Przyjacieli Stone und dem Piraten verfolgt. Wenn er doch auch nur so groß und stark wäre!

"Scheinbar sind die anderen Piraten alle auf dem Schiff und dieser hier" – Lu nickt zu dem Bündel auf der Schulter des Kriegers – "sollte irgendeine Aufgabe hier erledigen. Was er wohl machen sollte?"

Lu ist froh, dass der Pirat bewusstlos ist und er so nicht mit ihm zu reden braucht.

"Was machen wir nun mit diesem ... Wesen?"

Lu spuckt das letzte Wort mit größter Verachtung in den Raum. Sein Rudel hätte vermutlich »typisch Mensch« gesagt, aber glücklicherweise hatte er zuvor andere Angehörige dieser Rasse kennen gelernt.

## On The Road Again

"Und was machen wir mit den Piraten auf dem Schiff?"

Wieder tauchen Bildern von zornig wütenden Flammen vor den Augen des kleinen Drachens auf. Ein Segel weht in verkohlten Fetzen an einem brennenden Mast, der langsam umstürzt und mit dem restlichen Seelentöter in den Schlund des Meeres gerissen wird. Feuer und Wasser vereint in der Bestrafung der Piraten!?

Lu schüttelt sich kurz, um seine Vision zu vertreiben. Wenn er nachts mit Feuerwasser zu dem Schiff flöge...

Stone ist froh das Lu sich wieder gefangen hat.

"Wir müssen ihn irgendwohin schaffen wo wir ihn ruhe Verhören können. Wir dürfen auch nicht außer Acht lassen das er vielleicht um Hilfe schreien wird. Deshalb sollten wir ihn in die Hütte bringen."

Stone, jetzt auch noch mit dem Piraten bepackt der zwar nicht sehr schwer ist aber dennoch ein Hindernis ist, geht nun noch langsamer und vorsichtiger vorwärts.

Er will so leise wie möglich sein, und soweit es geht auf die Geräusche achten.

"Und wir müssen den anderen Berichten was wir gefunden haben. Ich weiß nicht ob wir es alleine schaffen mit den Piraten fertig zu werden, aber sie müssen bestraft werden. Zumindest müssen unsere Freunde wissen was wir tun werden."

Der letzte Satz lässt keine Fragen bezüglich Stones absichten mehr offen, und auch Stone selbst wird erst damit bewusst, was er innerlich schon längst wusste.

Er würde die Piraten nicht davon kommen lassen.

Die Ruhe und Selbstverständlichkeit, die aus Przyjacieli Stones Worten sprechen, färben auf den kleinen Drachen ab. Er kämpft gegen seine Wut an und langsam ebbt sie ab. Mit ihr verschwinden die beunruhigenden Visionen von Feuer und Zerstörung. Lu reibt sich die letzten Salzkrusten aus den Augen und folgt seinem Freund langsam und aufmerksam zurück in Richtung Hütte. Gemeinsam mit den Gefährten würden sie sicher eine gute und weise Entscheidung über alles Weitere treffen können.

Ohne weiteren Zwischenfall, anscheinend sind alle Piraten auf ihrem Schiff, kommen die zwei wieder bei dem Raum mit dem Verbindungstunnel an.

Der Pirat, der wieder wach geworden ist, versucht sich durch zappeln zu befreien. Seine schreie werden allerdings von dem Knebel erstickt.

Stone, der Lu in den Raum vorschickt, lässt beim eintreten den Piraten unabsichtlich mit dem Kopf gegen den Türrahmen stoßen.

Als dieser noch immer zappelt, stößt Stone ihn noch einmal unabsichtlich gegen den Rahmen.

Diesmal wird der Pirat ruhig.

"Lu gehe Du vor und warne die andern das wir Gesellschaft mitbringen"

Ungeduldig, was sonst nicht ihre Art ist, geht die Elfe in der Hütte auf und ab. Soll sie warten bis die Gefährten da sind oder Stone und Lu Ser suchen? Vielleicht sollte sie auch mal den

## On The Road Again

Leuchtturmwächter aufsuchen um sich einen Eindruck von ihm zu verschaffen? Sie ist unschlüssig. Es könnte ja sein, dass alle Gefährten schnell zurück sind und dann nach ihr suchen würden. Sie beschließt, noch eine Weile zu warten.

Vorsichtig tastet sich Lu den Schacht hinunter. Die wütenden Worte seiner Gefährten noch im Ohr verzichtet er diesmal auf eine rasante Rutschpartie und müht sich stattdessen Stiege um Stiege die Leiter hinunter. Wenn er ganz ehrlich zu sich selbst ist, muss er sogar eingestehen, dass ihm nach den jüngsten Erlebnissen der nötige Übermut fehlt.

Auf halber Strecke denkt er sogar daran, sein Kommen laut anzukündigen, falls einer der Gefährten bereits wieder in der Hütte sein sollte. Nur ungern erinnert er sich an Glance Schwertstreich.

Endlich hat er den Kamin erreicht und verharrt einen kurzen Moment schnaufend in der Asche.

"Hallo Big Claw! Przyjaciel Stone kommt auch gleich nach – und er bringt einen gefangenen Piraten mit!"

Wie elektrisiert starrt Big Claw auf den Kamin, aus dem Geräusche zu hören sind.

Erst als sie die Stimme von Lu Ser hört, atmet sie erleichtert auf. Einem Piratenbesuch wäre sie alleine nicht gewachsen gewesen.

"Lu, dachte ich es mir doch, dass Stone und du auf Abwegen unterwegs seid. Was sagst du da, Stone bringt einen Piraten mit? Kann man euch denn nicht mal eine Weile alleine lassen? Was habt ihr euch dabei gedacht? Und was, wenn die anderen Piraten ihren Kollegen suchen", so langsam redet sich die Elfe in Rage.

Aber es hilft ja nichts, auf den kleinen Drachen so heftig einzureden. Sie würde warten, bis auch Stone da ist und sich die Lage genau erklären lassen.

"Es tut mir Leid Lu Ser, dass ich etwas heftig reagiert habe. Ihr habt bestimmt eure Gründe gehabt", sie streichelt dem Drachen über Kopf, als Zeichen ihrer Entschuldigung.

Lu schaut die erregte Elfin einen Moment irritiert an, schmiegt sich dann jedoch beruhigt unter ihre streichelnde Hand.

"Der Pirat, den Przyjaciel Stone überwältigt hat, ist von seinen Gefährten alleine in die Höhle zurück geschickt worden. Die anderen sind alle auf einem Schiff", versucht er sachlich zu erklären.

Dann überwältigen ihn jedoch wieder die Erinnerungen an blutbefleckte Kleidungsstücke.

"Blut, Big Claw, überall war Blut! Selbst Nestlinge haben die Piraten getötet! Bestimmt zertreten oder verspeisen sie sogar Eier! Es war so schrecklich. Aber Przyjaciel Stone wird die Piraten bestrafen – und ich helfe ihm dabei", quietscht er mit versagender Stimme hervor und kann die Tränen erneut kaum zurückhalten.

Big Claw kniet sich neben Lu und legt ihren Arm um ihn.

"Ja, das ist sehr schrecklich. Aber die Bestrafung der Piraten sollten wir alle gemeinsam besprechen. Nur ihr zwei könnt das nicht machen."

Die Elfin drückt den kleinen Drachen fest an sich: "Möchtest du vielleicht etwas essen bis Stone kommt?"

## On The Road Again

"Essen? Wie kann die Elfin jetzt an Essen denken?", schießt Lu als erste Reaktion durch den Kopf. Aber dann muss er unter Tränen lächeln. Hat nicht auch seine Mutter immer versucht, ihn mit leckeren Keksen abzulenken, wenn er sich wieder einmal die Schnauze heftig gestoßen hatte oder wenn die übrigen Jungdrachen ihn vom Spiel ausgeschlossen und verspotteten? Ob dies ein geheimer Zauber der Weibchen ist?

"Nein danke, Big Claw", antwortet er traurig. "Ich weiß, dass wir ganz alleine nicht gegen die Piraten kämpfen können. Aber wir müssen einen guten Plan schmieden!"

Wir dürfen nicht versagen. Viele andere müssten für unser Versagen büßen.

Die grimmige Bemerkung seines Freundes geht dem kleinen Drachen nicht aus dem Kopf. Nein, wegsehen würden sie diesmal nicht können.

\*Das Gesehene muss Lu Ser mehr mitgenommen haben, als ich dachte. Nicht einmal Kekse können ihn trösten\*, traurig sieht Big Claw Lu Ser an.

"Das werden wir wohl müssen Lu. Weißt du, es geschehen viele Grausamkeiten auf der Welt und die werden von allen Rassen begangen. Sehr oft aus niedrigen Gründen."

Nachdem Stone die Stimmen von Big Claw und Lu im Kamin gehört hat, warnt er mit einem Ruf das er den Piraten vorraus schicken wird, dann lässt er den bewußtlosen Piraten, mit den Füßen zuerst, das letzte Stück hinunterfallen.

Ohne sonderlich auf den Piraten zu achten steigt er hinterher.

Um ganz aus dem Kamin klettern zu können muss er den Piraten mit den Füßen aus diesem hinaus befördern.

Dann schaut er in Big Claws zorniges Gesicht. Da er sie verstehen kann, es war ja leichtfertig gewesen auf was er sich mit Lu eingelassen hatte, setzt er eine neutrale Mine auf, und versucht seinen eigenen Zorn zu bändigen.

Inzwischen in der Einsamkeit des spärlich erleuchteten Gewölbes tief im Inneren des Tempelberges...

Der Priester ist von der harschen Reaktion des hünenhaften Fremden verwundert, doch noch mehr überraschen ihn dessen Worte. Irritiert blickt er auf das Gesicht des ungewöhnlichen Mannes vor ihm, auf dem er für einen kurzen Augenblick Trauer, Schmerz und Niedergeschlagenheit zu erkennen glaubt.

"Meine Männer standen im Dienst der Kirche, und trotzdem sind sie..."

Abrupt verstummt er. Sein Körper versteift sich, als ihm langsam eine ganz bestimmte Erkenntnis dämmert. Scharf zieht er die Luft zwischen geschlossenen Lippen ein.

"Ich... verstehe. Es ist eine Prüfung, eine Prüfung des Glaubens. Eine Prüfung, wofür wir stehen." sagt er schließlich betont langsam, als würde er jedes Wort genau abwägen. Es ist nicht zu überhören, dass ihm die folgenden Worte eine gewisse Mühsal bereiten.

"Meine Männer standen im Dienste der Kirche! Einer Institution, die sich leider von ihren Göttern fortbewegt und sich stärker auf sich selbst und ihre Dogmen konzentriert. Einer Einrichtung, die den Glauben an die Götter nur als Vorwand benutzt, ihre eigene Macht zu festigen und auszubauen. Die Priorität des Glaubens verloren hat und vom rechten Wege abgekommen ist. Meine Männer glaubten an die Kirche und hatten darüber den ursprünglichen, reinen Glauben an die Götter vergessen."



## On The Road Again

Die Stimme des Priesters hat nun einen bitteren Unterton und klingt brüchig und spröde. Sein Atem geht schneller, und sein Gesicht ist gerötet. Der Kampf, der momentan in seinem Inneren tobt, ist fast körperlich spürbar.

"Die Kirche hat Entscheidungen in ihrem Namen getroffen, sie hat verfolgt und gerichtet wen sie als ihren Feind betrachtet hat. Es war nicht unbedingt zum Wohle der Götter, sondern nur zu ihrem eigenen. Sie hat sich angemaßt, sich selbst zu einer göttlichen Instanz zu erheben..."

Wie schon damals im Sturm, in den Schutz eines großen Felsens gekauert, als der Priester jene ungewohnten Worte zu seinem Kundschafter sprach, lauschen seine verbliebenen Gefolgsleute auch nun seinen Worten erstaunt hinterher – die ohne Zweifel von der Kirche als ketzerisch angesehen werden würden, obwohl nicht wenige ihrer Vertreter ganz ähnlich denken mochten.

"Worauf es ankommt ist allein der Glaube!" stellt der Priester schließlich nüchtern fest. Seine Stimme hat nun wieder an Festigkeit und Sicherheit gewonnen, und sein klarer Blick ist auf seine Männer gerichtet. "Wir müssen unsere Taten nicht vor den Dogmen einer Institution rechtfertigen, sondern allein vor den Göttern! Und wenn der Glaube an die Götter in uns stark und rein ist, sind es die Götter selbst, die in uns sein mögen. Es ist ihre Macht, die unser Blut durchströmt! Und da die Götter nun in uns selbst sind, sind wir vor allem uns gegenüber Rechenschaft schuldig. Egal, was wir auch tun – wir dürfen es nicht im Namen einer Kirche oder einer sonstigen weltlichen Einrichtung tun, sondern allein in unserem Namen! Unsere Taten sind es, die von Bedeutung sind! Wir tragen die Verantwortung für das, was wir tun oder auch nicht tun! Die Taten eines jeden Einzelnen sind es, nach denen uns die Götter richten! Und indem wir an die Götter glauben und ihnen vertrauen, glauben wir auch an uns selbst..."

Mit diesen Worten tritt der sichtlich aufgewühlte heilige Mann an den Altar heran, die wenigen Schritte, die ihn von der tödlichen Falle trennen, ohne Zögern überbrückend.

Derweil huscht in der Magierakademie von Rechem ein Lächeln über das Gesicht des alten Magiers Johram.

"Die Kronprinzessin von Mogador, der Sohn des freien Ritters... Ich frage mich, wer noch alles mit Euch reisen mag..." Der Magier nähert seine Hand langsam dem ihm dargereichten Schaft des Tilúvemaegsil. "Ihr steckt voller Überraschungen, Herr Glance A'Lot – und diese hier scheint nicht die Letzte zu sein!"

Einen Augenblick verharrt die Hand des Magiers vor der Hellebarde, ohne sie jedoch zu berühren. Dann seufzt Johram und lässt seinen Arm wieder sinken.

"Ich kenne die Geschichten und die Legenden, die sich um dieses Artefakt ranken." sagt er schließlich ruhig und wirft einen weiteren forschenden Blick auf den Halbelfen. "Ich habe das Tilúvemaegsil erkannt, als Ihr das erste Mal den Raum betreten habt – auch wenn ich es für verschollen hielt. Ich bin bestimmt nicht dazu ausersehen, diese mächtige Waffe zu berühren."

Johrams Blick fährt bewundernd die lange Waffe entlang. "Die Schriften der Weisen sind sich nicht einig darüber, ob sie ein Fluch oder ein Segen sei. Sicher ist, dass sie in den Händen des Falschen eine große Gefahr für uns alle ist. Wollt Ihr mir berichten, wie dieses verlorene Relikt vergessener Zeiten seinen Weg in Eure Hände fand, und was es mit Eurem Anliegen zu tun hat?"

Glance ist überrascht. "Dass jemand hier von dem Artefakt gehört hat, oder dass es alte Aufzeichnungen gibt, hatte ich gehofft – aber dass ich einen Menschen finden würde der es auf Anhieb erkennt, wenn er es nur sieht, und dann auch noch in seiner elfischen Manifestation..." Er schweigt vor ungläubiger Verblüffung.

## On The Road Again

Johram lacht angesichts des verblüfften Ausdrucks auf dem Antlitz des Halbelfen auf – ein heiteres, durchaus humorvolles Lachen.

"Ihr habt Recht – ich habe das Tilúvemaegsil noch niemals zuvor zu Gesicht bekommen, erst Recht nicht in seiner elfischen Manifestation. Wie übrigens niemand mehr seit vielen Äonen. Doch die Schwingungen, die das Relikt ausstrahlt – ich brauchte nur eins und eins zusammenzuzählen um zu wissen, dass es sich nur darum handeln konnte. Der Rest war nicht mehr als Pokerei – und wie Ihr seht, war mein Bluff erfolgreich."

Der Magier zwinkert dem Halbelfen zu, wird dann aber unvermittelt wieder ernster.

"Wenn Ihr überrascht seid, unterschätzt Ihr die Fähigkeiten und das Wissen eines Magiers! Elfische Magie ist uns keineswegs fremd, und – ohne Euch nahe treten zu wollen – es geschieht nicht selten, dass die Magier einer Akademie dank ihrer systematischen Forschung besser über die Belange anderer Rassen informiert sind als die Angehörigen dieser Rassen selbst! Ihr mögt der Meinung sein, dass wir unsere Nasen in alles hineinstecken, selbst, wenn es uns nichts angeht – aber seid versichert: auf diese Weise konnte schon so mancher drohende Verlust von Wissen vermieden werden! Und was kann es wertvolleres geben als Wissen?"

Johram wirft einen kurzen Blick in die Runde, bevor er fortfährt:

"Doch wollt Ihr nun meine Fragen beantworten, wie diese Waffe in Eure Hände geriet, und wie ihre Verbindung zu den jüngsten, mir noch immer unbekanntem Ereignissen ist? Solltet Ihr selbst es noch nicht wissen: es gibt durchaus ernstzunehmende uralte Aufzeichnungen, nach denen die Wiederkehr des Tilúvemaegsil nichts Gutes verheißt..."

In der Hütte sieht Big Claw zuerst zu dem Bündel das ohnmächtig vor dem Kamin gelandet ist und offenbar einen Piraten darstellen soll. Dann zu Stone.

So ganz gelingt es dem Krieger nicht, die Elfe über seinen Zorn hinweg zu täuschen. Da Big Claws zornige Erregung aber durch den Kummer von Lu Ser schon wieder abgeklungen ist, übersieht sie das. Stone war auch bestimmt nicht auf sie wütend, es hatte sicherlich mit den Entdeckungen im Piratenlager zu tun. Was auch die unfreiwillige Anwesenheit eines bewusstlosen Piraten bewies.

Stone, was hat das zu bedeuten? Lu Ser erzählte etwas von Blut und Nestlingen und davon, dass ihr die Piraten bestrafen wollt. Bitte, berichtet mir genau, was ihr gesehen habt. Und vor allen Dingen, was machen wir jetzt mit diesem Individuum?

"Ich weiß nicht was wir mit ihm machen sollen. Erst einmal wecken wir ihn auf"

Stone nimmt einen Becher Wasser und kippt ihn über dem Piraten aus. Dieser fängt an sich zu rühren, ist aber durch die grobe Behandlung die ihm widerfahren ist scheinbar nicht ansprechbar.

Stone zieht die Würdeschnur aus seiner Tasche und meint zu Big Claw, "Das hier habe ich bei ihm gefunden. Am besten ist es wohl wenn wir mit ihm das gleiche machen was er mit anderen machte."

Plötzlich fängt der Pirat an ängstlich von Stone weg zu robben, die Augen auf die Schnurr geheftet.

"Dachte ich es mir doch, ein schauspielerndes Stück Dreck."

Stone geht mit der Schnurr auf den Piraten zu, dieser fängt an zu wimmern und versucht seine Fesseln zu zerreißen. Ohne Erfolg, und schon ist Stone bei ihm. Aber anstatt ihn zu erwürgen, bindet der

## On The Road Again

Krieger ihm mit Hilfe der Schnurr die Hände und Füße hinter dem Rücken zusammen. Eng verschnürt und den Rücken stark überdehnt, liegt der Pirat nun still.

Man sieht es Stone an das den Piraten am liebsten schlagen würde, aber er beherrscht sich.

Dann geht er zu Lu und legt diesem den Arm auf den Rücken, um ihn zu trösten. "Big, wir haben in der Schatzkammer dieser Mörder Kisten mit den blutverschmierten Kleidungsstücken ihrer Opfer gefunden. Viele Kisten. Männer, Frauen und Kinderkleidung. Sie haben noch nicht einmal mit den Kindern mitleid gehabt. Und sich sogar noch an der Kleidung der Toten bereichert."

Stone erzählt wie es dazu kam das sie den Piraten gefangen genommen haben, "Ich will das diese Mörder ihrer gerechten Bestrafung zugeführt werden. Aber wir können es nicht mit einer ganzen Schiffsbesatzung aufnehmen. Und ich weis auch nicht wie die Behörden dieser Stadt reagieren werden. Ich glaube das es zumindest ein paar einflussreiche Bürger, oder sogar Beamten gibt die mit den Piraten gemeinsame Sache machen. Dieser Verbindungsgang ist einfach zu seltsam, und obwohl irgendjemand entdeckt hat dass wir den Tunnel benutzt haben, war er nicht bewacht. Ich glaube nicht dass alle Piraten davon wissen. Vermutlich werden auf diesem Weg Bestechungen und Nebenverdienste der Anführer dieser Mörderbande abgewickelt."

Der Pirat, der am Anfang von Stones Schilderung nur immer blasser geworden ist, hört zum ende hin immer aufmerksamer zu.

"Wir müssen ihn verhören, aber wenn er bei der anstehenden Befragung schreit dann werden unsere Nachbarn doch noch auf uns aufmerksam. Wir müssen einen anderen Ort finden wo wir das machen können. Und wir brauchen jemanden der die Erlaubnis hat Gericht zu halten und auch Gerechtigkeit walten lassen wird."

Aufmerksam hat Big Claw Stone zugehört.

Das ist ja mehr als abscheulich. Kein Wunder, dass Lu Ser so aufgebracht und traurig ist. Ich habe auch mit Kapitän Earendur über die Piraten gesprochen.

Die Elfe berichtet Stone und Lu über die Maßnahmen des Kapitäns wegen der Piraten. Auch darüber, dass Earendur ihnen ein neues Quartier angeboten hat.

Er meinte, dass wir hier nicht mehr sicher sind und gab mir dieses geknotete Seil als Erkennungszeichen für den Leuchtturmwärter. Ich hoffe bloß, dass Glance, Alrik und Bodasen bald zurückkommen. Dann müssen wir die neue Situation durchsprechen. Solange sollten wir mit der Befragung dieses Unmenschen warten. Lasst ihn am Besten gefesselt und geknebelt.

Angewidert sieht sie den Piraten an.

Das geisterhaft blaue Leuchten spiegelt sich in den Augen des Priesters, als die Schrift erneut auf der Kristalltafel erscheint. Rasch werden die Zeichen langsamer und gelangen fast zum Stillstand. Ein kurzer Blick huscht vom Priester zum Reisenden hinüber, dann wagt er den letzten Schritt.

Lautlos schießt der Schemen aus dem Pult hervor, die nebelhaften Augen auf den Priester gerichtet. Ein kurzer Aufschrei entfährt den wartenden Rittern, als der todbringende Wächter erneut seine Hand zum Schlag erhebt – doch dann hält er inne. Langsam sinkt die Hand herab und sein Blick ruht unbeweglich, gnadenlos und wartend auf dem heiligen Mann.

Der Reisende meint in der Stille der tiefen Halle beinahe den hektischen Herzschlag des Priesters hören zu können, als er sich mit sehr leiser Stimme an ihn wendet: "Bittet ihn, Euch das wahre Licht zu enthüllen. Hört genau zu und sprecht mir nach: Videre daneth es sa leth Illinum"

## On The Road Again

Zunächst scheint der heilige Mann der Aufforderung nicht nachkommen zu wollen, doch dann schließt er die Augen und wiederholt mit fester Stimme fehlerlos die Worte des Reisenden.

"Videre... daneth es... saleth Illinum"

Ein dünner, heller Ton beginnt durch die gewaltige Kuppel zu schweben, der sich schmerzhaft in den Kopf zu bohren scheint und ein leichtes Schwindelgefühl bei den Männern zurücklässt.

Dann fallen die Sterne vom Himmel.

Zu Tausenden und Abertausenden regnen die kleinen, rautenförmigen Kristalle, mit denen die Kuppel verkleidet war, herab und zerspringen in einer klirrenden Kaskade zu winzigen Splittern, die wie dünner Pulverschnee den steinernen Boden bedecken. Gleichzeitig verlischt die magische Kugel des Priesters und lässt sie in beinahe absoluter Finsternis zurück. Lediglich der leuchtende Schemen des Wächters taucht die nähere Umgebung in eisiges Licht.

Im ersten Moment will der Priester instinktiv zurückweichen. Doch dann denkt er an die Worte des Fremden und seine eigenen Gedanken, die sein Inneres noch immer in Aufruhr setzen. Er zwingt sich zur Ruhe und verharrt, selbst als die glitzernden Kristallsplitter wie Sterne in die Tiefe stürzen. Sein Herz klopft einen wilden Takt in seiner Brust und hämmert gegen seine Rippen, doch es gelingt ihm, sich auf seinen Glauben an Undar zu konzentrieren, der sich nun, nach seiner einer Offenbarung gleichkommenden Erkenntnis, in seiner ganzen elementaren Reinheit entfaltet.

In der Dunkelheit schließt der Priester die Augen. Doch das Bild der fallenden Sterne und des kalt leuchtenden Schemens verschwindet nicht. Im Gegenteil, die Dunkelheit scheint an Substanz zu verlieren. Keineswegs nimmt die Stärke des Lichtes zu, doch der Priester kann die noch immer fallenden Kristalle nun deutlicher als zuvor wahrnehmen – als würden nur sie existieren. Keine Dunkelheit und keine Gruft im Inneren des Felsens, nur jene fallenden Sterne, deren Licht auf den Priester gerichtet zu sein scheint und das sich tief in seinem Inneren vereint und ihn mit angenehmer Wärme erfüllt.

"Das ist eine lange Geschichte", meint Glance, und greift unaufgefordert nach einem Stuhl, der an der Seite steht – "Gestattet ihr?" und setzt sich, ohne wirklich auf eine Antwort zu warten.

"Eigentlich sind es mindestens zwei Geschichten – die des Siegels und seiner Heilung; die könnte man als abgeschlossen betrachten. Und dann die des Tilúvemaegsils – die ist erst am Anfang". Er zögert etwas. "Und dann wäre da noch SarSareth, aber das ist nicht..." Er unterbricht sich. Er wollte sagen 'unsere Geschichte', aber wenn der Reisende tot ist, würde es wohl doch ihre werden – müssen. Irgendwie kann er sich den Reisenden nicht als zerschmetterten Körper unter einem Berg Trümmer vorstellen. Andererseits – er schüttelt den Kopf und konzentriert sich wieder auf Johram, der einen Ausdruck von Ungeduld nicht gänzlich unterdrücken kann.

Er blickt fest in Johrams Augen, versucht ihn abzuschätzen. Er wünscht sich Big Claw wäre hier – sie hat die feineren Sinne um eine Aura zu spüren. Alik und Bodasen sind Menschen, ihre Wahrnehmung ist in dieser Hinsicht zwangsläufig beschränkt. Obwohl wiederum dieser Mensch Johram anscheinend eine sehr gute Wahrnehmung hat, hat er doch sofort sein elfisches Blut erkannt. 'Nun gut', denkt er sich, 'vom Tilúvemaegsil weiß er schon – und irgendwo müssen wir ja mal anfangen'.

"Vor gut zwei Wochen begegnete ich einem Trupp Ritter, der von einem Priester geleitet wurde, und der drei Gefangene mit sich führte", beginnt er – und dann erzählt er. Er erzählt, wie die Truppe sich auflöste, wie sie sich sukzessive fanden und anhand der Kartenteile und der pulsierenden Artefakte erkannten, dass sie eine Schicksalsgemeinschaft sind. Eine Gemeinschaft deren Herkunft und Wege

## On The Road Again

unterschiedlicher kaum sein konnten. Er erzählt wie der Reisende zu ihnen stieß und ihnen half; von den Blutjägern und den immer zahlreicher und stärker werdenden Dämonen. Er schildert, wie er die Teile des Tilúvemaegsils zusammensetzte und wie sie die Artefakte verwendeten um das Rätsel der Öffnung des Tempels zu lösen. Aber er erwähnt nicht die Siegelkristalle, die der Reisende aus einigen der Artefakte geborgen hat, und die er und Claw jetzt bei sich tragen.

Dann schildert er die Ereignisse im Tempel, allerdings nur aus seiner Sicht – seine eigene Prüfung erwähnt er nur beiläufig. Im Detail erzählt er von dem Kampf mit dem Dämon, der aus Bodasen kam; wie er mit Hilfe des Priesters, der inzwischen zu ihnen gestoßen war, besiegt und Bodasen gereinigt wurde, sodass er an der Siegelheilung teilnehmen konnte. Und dann die Siegelheilung selbst – wie die Kraft des menschlichen Kriegers, die elfische Heilkraft und die magischen Kräfte Bodasens von dem Drachenwesen vereinigt wurden. Hier in der Magierakademie war nicht von Bedeutung, dass die Kräfte der heiligen Kriegerin Undars keine herausragende Rolle gespielt hatten – Rashidas Rolle, sowie die von Alrik und ihm selbst, blieben unklar – und doch waren sie ohne Zweifel notwendig gewesen um den Siegelraum zu erreichen,

"...als der Berg uns ausspuckte, landeten wir im See. Ausgelaugt bis ans Ende ihrer Kräfte waren Einige von uns – aber wir retteten uns an Land. Kurz danach erschütterte eine gewaltige Explosion den Berg und er stürzte zusammen, wobei er den Priester, seine verbleibenden Ritter und den Reisenden unrettbar verschüttete. Aber die magische Welle, die dies ausgelöst hatte, schien die Dämonen im Tal geschwächt zu haben, und sie hörten auf, dem Tempel zuzustreben.

Könnte ich wohl etwas zu trinken haben?" fragt er mit rauher Stimme.

Alrik nickt beiläufig, als Glance seine Geschichte erzählt. Er erkennt, dass dies seine Sicht der Dinge ist, die sich naturgemäß von der seinigen unterscheidet.

Johram war der Erzählung des Halbelfen mit großem Interesse gefolgt. Zwischendurch war er einige Male durch das Zimmer gelaufen, ohne den Erzähler jedoch auch nur ein einziges Mal zu unterbrechen. Als Glance schließlich geendet hat, gießt er wortlos aus einer Karaffe Wasser in einen wertvollen, filigran geschliffenen Kelch aus grünem Kristall und reicht ihn dem Halbelfen dar, seiner Bitte nachkommend. Dabei mustert er seine Gäste mit ernstem Gesicht.

"Das ist eine sehr... ungewöhnliche Erzählung." sagt er schließlich, nur mühsam die Erregung unterdrückend, die ihn offenbar erfüllt. "Ich glaube zu wissen, um welchen Tempel es sich handelte. Jedoch war mir nicht bekannt, welches Geheimnis in seinem Inneren verborgen war... Wir hielten ihn immer für ein unbedeutendes Überbleibsel einer längst untergegangenen Kultur... – Ein Siegel, das ein Tor zur Hölle verschloss, sagt Ihr? Das ist wirklich ungewöhnlich. Die Dämonologie ist zwar nicht mein Gebiet, doch es liegt für mich auf der Hand, dass das geschwächte Siegel und das dahinter versperrte Tor auf dämonische Wesenheiten wie ein Licht in dunkler Nacht auf Motten gewirkt haben muss. Mir ist jedoch gänzlich unklar, wer einst dieses Tor errichtet haben soll, und wer für dessen Versiegelung verantwortlich ist. Es ist jedoch sehr wahrscheinlich, dass die Bibliothek darüber Auskunft geben kann."

Der Priester hatte einst erwähnt, dass die Ereignisse, die sich vor vielen Zeitaltern um den Tempel und die Dämonenschlachten abgespielt hatten, inzwischen fast völlig in Vergessenheit geraten waren. Nur noch wenige Auserwählte bewahrten das Wissen auf, und selbst jenen waren längst nicht mehr alle Zusammenhänge bekannt. Johram gehört trotz all seines Wissens offenbar nicht zu diesen Auserwählten, wie seine Reaktion auf den Bericht des Halbelfen zeigt.

"Ein permanentes Tor kann wie ein Riss im Gefüge des Universums aufgefasst werden, ähnlich einer Wunde in der Haut eines Lebewesens." fährt der alte Magier nachdenklich fort. "Und das Siegel ist für gewöhnlich nicht mehr als eine Art Verband, mit dem man diese Wunde abdeckt, damit nicht das

## On The Road Again

Blut aus ihr hervortritt. Natürlich ist die Wahrheit nicht ganz so simpel, da es sich bei dieser Art der 'Wunde' um ein ausgesprochen metaphysisches Phänomen handelt. Nach dem, was Ihr berichtet habt, habt ihr weniger das Siegel als solches instand gesetzt als vielmehr das Tor selbst geschlossen. Zumindest würde dafür die gewaltige magische Eruption sprechen, die wir selbst hier noch spüren konnten. Ihr müsst wissen, dass zur Aufrechterhaltung eines Tores in eine andere Welt ein permanenter Niveauunterschied der Kraft erforderlich ist.

Natürlich ist das nichts anderes als ein Ungleichgewicht im Strom der Magie, der nur durch äußeren Zwang erhalten werden kann, aber dafür sorgt, dass die Kraft vom höheren Niveau auf ein tieferes strömen kann. Das Tor selbst speist sich aus der Energie, die dadurch frei wird. Indem ihr diesen erzwungenen Kraftstrom unterbrach und seinen natürlichen Lauf wiederherstelltet, konnten sich die Energien entspannen und wieder zurück ins Gleichgewicht fließen – ähnlich einem Fluss, dessen Lauf durch einen Damm beeinträchtigt ist und dessen Kraft vor dem Damm unnatürlich aufgestaut wird. Wird der Damm eingerissen, so entspannt sich die Kraft schlagartig, bevor der Strom des Wassers wieder normal und gleichmäßig seinem natürlichen Weg folgt."

Johram, der die ganze Zeit ruhelos auf und ab gelaufen ist unterbricht sich und wendet sich wieder seinen Gästen zu.

"Nun, das ist die Theorie, und ich will euch damit nicht länger langweilen. Was viel wichtiger ist: die Erschaffung eines solchen Tores als auch dessen Versiegelung erfordern ohne Zweifel eine Macht, die die eines jeden gewöhnlichen Sterblichen bei weitem übersteigen dürfte. Wie ich schon sagte, habe ich keinerlei Vorstellung, wer einst dafür verantwortlich gewesen sein könnte. Aber auch das ist jetzt ohne Bedeutung. Viel wichtiger ist, dass ihr in der Lage wart, das Siegel unnötig zu machen und den Riss gänzlich zu verschließen! Theoretisch ist das Einreißen eines Dammes zwar einfacher als dessen Aufbau und Sicherung, aber euch ist es obendrein gelungen, das alles zu überleben! Eigentlich hättet ihr von der magischen Eruption in Stücke gerissen werden müssen. Etwas muss euch davor bewahrt haben, möglicherweise etwas, von dem ihr selbst gar nichts wisst."

Erneut wird der Blick des Mannes scharf und durchdringend. "Vielleicht wird das Ungewöhnliche klarer, wenn Ihr mir sagt, was Ihr eigentlich hier zu finden hofft. Ihr seid doch gewiss nicht den weiten und gefährvollen Weg hier hergekommen, um von einem alten Mann eine Erklärung der Theorie zu hören, die hinter euren Erlebnissen steht! Ihr sagtet, Ihr würdet Hilfe benötigen – der Tempel ist zerstört, das Tor wurde vernichtet, die Magie befindet sich wieder im Gleichgewicht – und die Gefahr scheint gebannt, will mir scheinen. Was also ist der eigentliche Grund eures Besuches hier in der Akademie?"

Stone sieht den Piraten nachdenklich an.

"Aber wie sollen wir ihn zu diesem Leuchtturm schaffen. Ich glaube nicht dass wir es schaffen ihn unbemerkt durch die Stadt zu tragen. Wir müssten ein kleines Ruderboot auftreiben, dann könnte man ihn damit in der Nacht auf die andere Seite der Stadt bringen. Ich frage mich auch was die Piraten machen wenn sie feststellen dass einer der ihren fehlt. Und spätestens wenn sie die Waffen von dem hier finden wissen sie das er nicht einfach getürmt ist."

Stone ärgert sich das er nicht soweit gedacht hat, wäre der Pirat spurlos verschwunden und hätte dann noch etwas von dem Goldschatz gefehlt, dann wären die Piraten nicht aufgeschreckt. So aber würden Sie damit rechnen dass sich jemand in ihre Angelegenheiten mischt.

Lu hat sich wieder gefangen, auch wenn der Pirat so grob behandelt wird ist Lu dennoch froh das Przyjacieli Stone den Piraten nicht selbst richten will.

Auch wenn es bei ihm zuhause keine derartigen Verbrecher gab, so wurden Streitereien doch immer von den ältesten so geregelt dass alle zufrieden sein konnten.

## On The Road Again

Scheinbar war dies auch bei den Menschen so, und Stone suchte nun das Urteil eines dieser Ältesten.

Aber die Aussagen über eine Befragung bei der dieser Mensch, der nun gar nicht mehr so gefährlich auf ihn wirkt, schreien würde machen ihm angst.

"Muss den dieser Pirat bei der Befragung schreien?" fragt Lu deshalb Stone und Bigclaw, dabei sieht er fast mitleidig zu dem Piraten.

Dieser sieht jedoch nur die vielen Zähne und die Krallen des gar nicht mehr so klein wirkenden Drachens und fragt sich welche Teufelei ein sprechendes Echsenwesen aushecken könnte um ihn am schreien, bei dem Gedanken an Folter wird dem Piraten schlecht, zu hindern.

Trotz des Knebels versucht er zu sprechen, man kann allerdings nur ein "Mmmnng mmmhhhhgg nnnnnngghmm" hören.

Trotz der ernstesten Situation muss die Elfe schmunzeln.

"Nein Lu, das muss der Pirat nicht. Es geht nur darum, wenn wir ihm den Knebel entfernen, um ihn auszufragen, dann kann er schreien und so auf uns aufmerksam machen. Und das wäre für uns nicht sehr gut. Wir können keine neugierigen Leute hier brauchen."

Sie wendet sich an Stone.

"Am Besten lassen wir ihn geknebelt und gefesselt bis Gance mit den Anderen kommt. Oder was denkt ihr?"

"Tja", meint Gance und reibt an seiner Narbe, "das ist eine gute Frage, die leider gar nicht so einfach zu beantworten ist – wir wissen es nämlich selber nicht genau. Derjenige von uns, der die meiste Kenntnis darüber hat – der den wir nur den Reisenden nennen können – scheint unwiederbringlich verschüttet zu sein".

Er nimmt einen Schluck, aber mehr um Zeit zu gewinnen, denn wegen des Durstes.

"Es hängt mit den Etheran zusammen, von denen uns der Reisende erzählte, und von denen wir einer als Erscheinung im Tempel kurz begegneten. Eine der ältesten Rassen – möglicherweise älter als selbst Drachen und Elfen". Er erzählt Johram, dem er aus irgendeinem Grund beginnt zu vertrauen, dass wenige, das der Reisende erzählte und was AneAshin's Erscheinung ihnen sagte. Die Schlüsselkristalle jedoch lässt er unerwähnt. "Ihr seht also, dass dies nichts ist, dass der hiesigen Priesterschaft ohne weiteres vermittelt werden kann. Jedenfalls nicht ohne gute Kenntnisse ihres Kultes. Und Hilfe zu erwarten mit Informationen, die ihre Glaubensvorstellungen in Frage stellen..." Er zuckt mit den Achseln.

"Es scheint wohl, dass es die Etheran waren, die dies" – er hebt das Tilúvemaegsil hoch – "ursprünglich mit geschaffen haben. Aber scheint auch, dass das Artefakt sich verändert hat als es nicht seiner Bestimmung gemäß verwandt, und zerstört wurde". Und er erzählt von seiner 'Prüfung' und den Erkenntnissen, die er dabei gewann.

"Bis jetzt habe ich noch nicht gewagt, das Tilúvemaegsil wirklich einzusetzen oder zu erwecken – ich wüsste auch nicht wirklich wie", endet er.

"Und so hoffen wir hier, im Tempel oder bei anderen Völkern weitere Informationen finden zu können" ergänzt Bodasen. "Eigentlich wissen wir fast gar nicht! Wenn der Reisende nicht verschüttet worden wäre könnte er uns vielleicht noch einige Hinweise geben. Ich habe allerdings die

## On The Road Again

Befürchtung, wenn wir nichts unternehmen wird die Welt untergehen! Die Aktion im Tempel war nur ein Aufschub."

Erneut war Johram geduldig den Worten seiner Gäste gefolgt. Als sie mit ihrer Erzählung schließlich geendet haben, breitet sich ein verschmitztes Lächeln über das Gesicht des alten Mannes aus.

"Jene, die die Priester anbeten, sind also gar keine Götter sondern ein sterbliches Volk? Nun... ich kann nicht behaupten, dass mir dieser Gedanke unangenehm wäre... Obwohl ich selbst noch nie etwas von diesen Etheran gehört habe. Seid ihr sicher, dass 'Etheran' nicht nur eine andere Bezeichnung für die Götter ist?"

Schlagartig verschwindet das Lächeln und der Magier wird wieder ernst, ja fast wirkt er ehrlich besorgt.

"Die Macht der Priester ist groß! Auch wenn viele meiner Kollegen auf die Priesterschaft herabsehen und sie belächeln – die Wahrheit ist, dass die Priester wahrscheinlich selbst den mächtigsten Magiern ebenbürtig sind. In manchen Dingen sind ihre Fähigkeiten sogar weitaus größer als unsere. Eine Konfrontation mit ihnen würde ohne Zweifel zu einem Fiasko ungeheuren Ausmaßes führen. Bisher gehen wir davon aus, dass die Priester ihre Macht von den Göttern erhalten. Wir wissen nur wenig von der Beschaffenheit ihrer Magie. Doch wenn das wahr ist, was ihr sagt, so muss ein großer Teil – der größte, wenn ihr mich fragt – aus dem Inneren der Priester erwachsen. Ohne jedes Zutun der Götter. Dann ist es der starre Käfig der Kirche oder der Glaube an die Götter, der diese Macht in geordnete Bahnen lenkt. An den Grundsäulen des Glaubens zu rütteln könnte dann bedeuten, diese Macht zu entfesseln und die Kontrolle über sie zu verlieren."

Nachdenklich streicht der Magier über seinen Bart.

"Euer Wissen bringt große Verantwortung mit sich! Überlegt genau, wem ihr davon mitteilt! Nur ein winziger Fehltritt mag genügen – und diese Welt versinkt in der Dunkelheit. Ohne dass es einer äußeren Gefahr bedarf. Die Wahrheit selbst ist oft vernichtender als der mächtigste Feind, und ich bin nicht sicher, ob euer Wissen für normale Sterbliche überhaupt bestimmt ist! Sagt – wisst ihr selbst überhaupt um die Konsequenzen eurer Informationen?"

Ohne eine Antwort abzuwarten wendet sich Johram ab und scheint einen kurzen Augenblick gedankenverloren aus dem Fenster zu schauen.

"Aber ich bin ein alter Mann, der am Ende seines Lebens steht." sagt er schließlich. Der rüstige Magier wirkt auf einmal müde und erschöpft. "Vielleicht sehe ich zu viel Schwärze in der Dunkelheit und ziehe voreilige Schlüsse. Ihr solltet mir Zeit zum Nachdenken geben. Zeit, um eure Erzählung zu verarbeiten. Ich würde Euch bitten, morgen zu mir zurückzukommen. Und Ihr, Sadrax – Ihr solltet entweder der Akademie fernbleiben oder Euch so verkleiden, dass Euch selbst die Spione der Priesterschaft nicht erkennen! Und nun lasst mich bitte allein..."

"Ich werde in Zukunft der Akademie fernbleiben, zumindest solange mein Problem mit den Priestern besteht! Ich denke falls es notwendig ist könnten wir uns auch in der Stadt treffen. Aber bevor wir gehen! Ich denke Euer Schüler hat da noch eine Rechnung zu begleichen!" Bodasen wendet sich zu dem jungen Magier um und schaut ihn an. "Wobei das sicher auch bis morgen Zeit hat!"

Alrik schaut etwas konsterniert drein. Er hatte auf eine rasche Aufklärung gehofft, findet sich aber auf morgen vertröstet wieder. Was nicht unbedingt seine Stimmung hebt.

Galef, der die ganze Zeit im Hintergrund still zugehört hatte, schreckt auf als Bodasen/Sadrax ihn an seine Missetat erinnert. Die Geschichte hatte ihn so fasziniert, dass er gar nicht mehr an die möglichen Konsequenzen gedacht hatte.



## On The Road Again

"Ich werde euch den Schaden natürlich ersetzen", sagt er zu Alrik – und mit einem Seitenblick auf Meister Johram fügt er hinzu, "Aus meiner Privatschatulle natürlich! Wenn ihr morgen kommt, wird das Geld bereit liegen – und ich werde versuchen die Peinlichkeiten, die ihr erlitten habt wieder gut zu machen, wenn ich irgendwie kann. Ich bedaure wirklich sehr, und bitte nochmals um Entschuldigung."

Aber selbst bei diesen Worten kann er ein schalkhaftes Zwinkern nicht völlig unterdrücken.

Glance blickt aus dem Fenster und meint, "Die Sonne ist schon ganz schön weit gezogen – es ist höchste Zeit, dass wir zu den Anderen gehen. Sie werden sich langsam Sorgen machen und womöglich eine Suchaktion starten".

Sie verabschieden sich höflich von Johram und machen sich auf den Weg zur Hütte. Bodasen scheint in Gedanken versunken, Alrik grummelt undeutlich vor sich hin und Glance ist auch nicht in Stimmung noch viel zu reden. So schreiten sie schnell und erreichen die Hütte ohne Zwischenfall.

Als Glance die Hütte als Erster betritt fällt sein Blick sofort auf den gefesselten Mann. Ein schneller Blick rundum – alle da, keiner verletzt.

"Ihr hattet wohl unangemeldeten Besuch?" fragt er in die Runde.

Alrik hatte auf dem "Heimweg" noch ein paar Mal mit dem Kopf geschüttelt und vor sich hin gemurmelt, sich dann aber bald wieder beruhigt.

Umso erstaunter ist er (wie alle an seiner Mimik ablesen können), als er in die Hütte tritt. "Was macht dieser gefesselte Mann hier?" will er wissen.

Stone hatte sich lange überlegt was er den Kameraden auf diese Fragen antworten sollte, jetzt aber wo es soweit ist fällt ihm nichts mehr ein.

Er zuckt mit den Schultern, "Wir hatten keinen Besuch. Diesen Piraten habe ich hier her gebracht. Er hat uns überrascht als ich zusammen mit Lu die Höhle untersucht habe.

Er will gerade ansetzen die ganze Geschichte zu erzählen, als sich Lu vordrängt.

Lu, der sich mittlerweile wieder völlig beruhigt hat, ist froh das alle Gefährten wieder zusammen sind, vor lauter Freude über das wieder sehen bewegt er sich vor und fängt an ohne auf Stone zu achten.

Der setzt sich grinsend hin und lässt den Drachen erzählen.

"Glance ..." fängt der kleine Drache an und erzählt wie sie wagemutig wieder in die Höhle sind, und wie sie unerschrocken die finstersten Ecken erforschen wollten.

"Und dann haben wir die Schatzkammer gefunden." Erzählt der kleine Drache mit großen Augen, dann als er sich an den Inhalt der Kisten erinnert schwindet die Fröhlichkeit schnell.

Hilfe suchend blickt er zu seinem Pryaziel Stone, ob dieser nicht weiter erzählen möchte, aber Stone winkt in nur ermunternd zu.

Also erzählt er den Rest der Geschichte, traurig diesmal und immer wieder stockend.

"Dann hat Stone diesen Piraten überwältigt. Seid nur vorsichtig, sich noch an Stones Reaktion erinnernd, "Er hat eine Schnur, auch wen er im Moment damit gefesselt ist."

## On The Road Again

"Statt dankbar zu sein, dass wir bisher noch keinen Ärger mit den Piraten hatten, geht ihr in Ihrem Quartier spazieren!" Bodasen schüttelt den Kopf. "Tja was nun? Man könnte den Piraten der Obrigkeit überstellen. Dann gibt es zwei Möglichkeiten, entweder sie sind scharf auf den Piratenschatz und räuchern das Nest aus. Das ist wohl auch etwas davon abhängig wer die Opfer waren! Oder sie wollen es mit den Piraten nicht verderben und verhaften uns."

'Seid vorsichtig, er hat eine Schnur?', denkt Glance verwirrt – Lu Sers Gedanken sind schwer nachzuvollziehen. Aber als er sich die Schnur mit der der Pirat gefesselt ist genauer ansieht, versteht er – eine Garotte, das Werkzeug eines hinterhältigen Mörders, oder eines Henkers.

Bodasens Worte richten seine Gedanken wieder auf die nahe liegendere Frage 'Was tun mit dem Piraten?'.

Er hockt sich neben den Piraten und mustert ihn von oben bis unten.

"Er sieht ziemlich unverletzt aus, ihr habt ihn wohl noch nicht intensiv verhört?" fragt er, ohne sich umzudrehen. Die Augen des Piraten weiten sich.

"Wir könnten ihn natürlich den Stadtwachen übergeben", sagt Glance – der Pirat scheint Hoffnung zu schöpfen.

"Oder ihn doch besser gleich zum Herzog bringen", fährt Glance fort – ein Anflug von Sorge auf der Stirn des Piraten?

"Wie sagtest du Lu? Die Piratenhöhle ist von dämonischen Umtrieben geprägt? Vielleicht sollten wir ihn den Priestern übergeben und erzählen, dass sie ihre Opfer mit dämonischer Kraft überwältigen?" Diese laut ausgesprochenen Gedanken verursachen bei dem Piraten eine panikartige Reaktion – heftig schüttelt er den Kopf, und undeutliches, keuchendes Gestammel dringt durch seinen Knebel.

Glance steht auf und wendet sich wieder den Anderen zu. "Eigentlich gefällt mir im Moment keine dieser Möglichkeiten – aber Kapitän Earendur hätte bestimmt Interesse an dem Piraten, und da er sie sowieso jagt, wird ihn keiner fragen wo er ihn her hat – was meint ihr?"

Big Claw wendet sich an Glance. Ich denke schon, dass wir ihn bei Kapitän Earendur abgeben können. Die Frage ist nur, wie bringen wir den Kerl unauffällig an Bord? Außerdem gibt es noch andere Neuigkeiten vom Kapitän.

Schnell erzählt die Elfe das Gespräch und zeigt die Schnur, die sie vom Kapitän erhalten hat. Was haltet ihr von einem Umzug in den Leuchtturm?

"Ein Leuchtturm ? Wo?" fragt Alrik, der die "Befragung" von Glance mit angesehen hatte, und dreht sich zu Big Claw hin, "Das ist mir neu!

"Wenn wir den Piraten schon nicht ungesehen zu dem Schiff bringen können, dann schaffen wir es sicher nicht zu diesem Leuchtturm, wendet Stone ein.

"Aber ich denke dass wir es im Schutze der Dunkelheit wagen könnten den Piraten zu dem Schiff zu bringen. Wir müssten dem Kapitän nur bescheid geben, und ein Ruderboot auftreiben."

Stone schaut finster zu dem Piraten, "ich denke das ein Seefahrer am besten weiß wie man mit solchem Ungeziefer umgeht. Und ist es nicht so das Kapitäne auf ihrem Schiff die Rechtsprechung vollziehen? Wir würden diesen Hund also in eine richterliche Obhut geben und können dennoch gewiss sein das der Hund seiner gerechten Strafe zugeführt wird."

## On The Road Again

"Und eines noch. Ich möchte mich dafür entschuldigen dass ich so eigenmächtig losgezogen bin. Mir war nicht so recht klar was daraus erwachsen würde, und das dies unser Quartier kompromittieren würde. Aber jetzt wo ich mit meinen eigenen Augen die Beweise für die unglaublichen Schandtaten dieser Mörderbande gesehen habe werde ich nicht eher ruhen als bis diese Brut ausgemerzt ist."

"Ich kann schon verstehen, dass ihr erkunden wolltet, was für mögliche Gefahren in unserem Rücken lauern", antwortet Glance auf Stones Entschuldigung, "Da ich selbst noch nicht in den Höhlen war, wäre ich wohl auch..." Er räuspert sich.

"Nun, wie auch immer – wir müssen diesen Piraten gar nicht selbst zu Earendur schaffen. Wenn wir den Kapitän benachrichtigen, wird er bestimmt mit Freuden Leute schicken, die ihn holen. Er brennt sicher auf Informationen über ihr Schiff – und ich bin sicher er wird sie erhalten!" Ein Blick auf den Gefesselten zeigt, dass dieser gar nicht beruhigt ist.

Dann wendet er sich Big Claw zu. "Ein Leuchtturm sagt ihr? Das wäre nicht schlecht. Die stehen in der Regel einsam, sind im Notfall eine Weile zu verteidigen, und haben ein nettes Feuer sowie freie Anflugmöglichkeit für Lu Ser".

Er überlegt kurz. "Wenn ihr einverstanden seid es mit dem Leuchtturm zu versuchen, werde ich zu Earendur gehen. Wenn er den Piraten abgeholt hat, kann Big Claw euch zu dem Turm führen – Ich komme dann nach. Ich will sehen, ob Earendur eine Möglichkeit hat eine Nachricht nach Lodoss zu senden. Vielleicht gibt es dort in den Schriften der Alten weitere Hinweise, die aufgrund unserer Erkenntnisse gefunden werden können".

Stone stimmt zu. "Ja, ich denke dass es besser ist wenn Earendur den Piraten holen lässt. Ist auch bestimmt unauffälliger als wenn wir ein Boot besorgen würden. Hoffen wir nur dass er einverstanden ist."

Danach blickt er sich um, gespannt was die anderen zu dem Vorschlag sagen werden.

Lu ist ganz Feuer und Flamme. Alleine der Gedanke dass er wieder frei Fliegen kann lässt ihn alle düsteren Gedanken vergessen.

"Ja, zu dem Turm. Und das dieser Turm auch noch leuchtet, dann kann ich sogar Nachts alles auskundschaften, und finde dennoch immer wieder zurück."

Begeistert von dem Gedanken an zukünftige Abenteuer, stellt sich Lu ein großes Haus vor dessen Steine ein magisches Leuchten erzeugen. Wie die Menschen das wohl machen? Die einzige Möglichkeit Steine zum leuchten zu bringen die er kennt ist sie zu erhitzen, das ist leicht. Aber dann könnten ja gar keine Menschen mehr darin Wohnen.

"Das wäre also geklärt. Glance, dann solltet ihr euch auf den Weg zum Kapitän machen. Je schneller wir dieses Individuum hier loswerden umso besser. Und dann nichts wie weg aus dieser Hütte."

Die Elfe sieht verächtlich auf den Piraten.

Glance nickt. "Ich treffe euch dann am Leuchtturm", sagt er, "aber es wird Nacht werden bis dahin".

Er zieht schnellen Schrittes los zum Hafen. Der Geruch von geräuchertem Fisch aus einem Haus am Kai erweckt Hungergefühle – lange Zeit ist bereits vergangen seit dem Frühstück. Und weder bei den Priestern, noch während ihres langen Aufenthalts in der Magierakademie, gab es was zu Essen. Der Nachmittag ist schon fortgeschritten, er muss sich beeilen.

## On The Road Again

Ohne Schwierigkeiten wird er an Bord gelassen, nachdem er leise das Kennwort gesagt hat. Earendur ist hocheifrig von der Gefangennahme eines Piraten zu hören, und sendet sofort einen Maat mit drei Mann los, die in einem Boot quer über das Hafenbecken direkt zu der Hütte fahren mit der Weisung sich an Big Claw zu wenden und den Gefangenen zu übernehmen.

Mit den Worten "Es ist gut, dass ihr da seid, Aglandil", wendet sich Earendur Gance zu, "der Gesandte ist an Bord gekommen. Er ist begierig mehr von euch und euren Gefährten zu erfahren".

"Sehr gut", antwortet Gance, "Er wird sicher auch Informationen für uns haben. Und er hat Zugang zu sicheren Kommunikationswegen, hoffe ich". Er folgt Earendur in die Kapitänskajüte.

Die Stimmung in der Hütte ist gedämpft, in der Gegenwart des Piraten hat keiner so rechte Lust auf eine Unterhaltung.

Nur Lu, den die Aussicht auf Bewegung und Freiheit in ein Hoch versetzt hat, ist wirklich guter Dinge. Da er aber rasch gemerkt hat dass seine Kameraden keine Lust haben sich zu Unterhalten verbringt er seine Zeit damit aus dem Fenster der Hütte zu schauen. Deshalb ist auch er derjenige der das kleine Boot bemerkt, das sich der Hütte nähert.

"Seht doch. Da kommt ein Schiff, froh seiner neuen Rolle als Kundschafter schon jetzt nachkommen zu können alarmiert er die anderen.

In der Kapitänskajüte trifft Gance auf einen hoch gewachsenen, elegant gekleideten Elfen – wie bei allen reinblütigen Elfen ist es kaum möglich sein Alter zu bestimmen, jedoch strahlt dieser souveräne Selbstsicherheit und gelassene Abgeklärtheit aus. Als Gance formvollendet seine Reverenz erweist, wie es sich gegenüber einem Edlen unter den Elfen gebührt, ist er doch überrascht als der Elf erstaunt ausruft "Meine Güte, Aglandil, habt ihr euch verändert!"

Schnell jedoch besinnt sich der Elf und erwidert Gances Gruß ebenso förmlich. "Verzeiht, Hoheit, den Ausdruck meines ungehörlichen Erstaunens. Ich bin Finládris Al'Andúneth, zurzeit als Gesandter am Hofe des Herzogs von Lorchem".

"Keine Förmlichkeiten hier, edler Finládris – hier im Kreise meiner Gefährten und unter den Menschen bin ich nur als Gance bekannt", bittet Gance, "Aber sagt, woher kennt ihr mich?"

"Vor langer Zeit führte mich eine Reise nach Lodoss, in den dunklen Wald ohne Wiederkehr, zur Hüterin des goldenen Baumes, eurer Mutter. Das war als sie dieses Amt gerade übernommen hatte", antwortet der Gesandte. "Ihr wart gerade zu Besuch, begleitet von eurem Mentor Slain, aber ihr werdet mich kaum bemerkt haben in dem Trubel".

Dunkel erinnert sich Gance an die endlose Kette von Besuchern damals, die verhinderten, dass seine Mutter Zeit für ihn fand – und für die er sich in der Tat nur sehr wenig interessierte.

"Eine bemerkenswerte und sehr ungewöhnliche Frau, ist eure Mutter Deedlit", fährt Finládris fort. 'Geschmeichelt', denkt Gance, 'Vater sagte, ihr Entschluss den Wald zu verlassen wurde damals schon sehr heftig diskutiert, geschweige denn ihre Verbindung mit einem Menschen'. Aber viel hatte sein Vater nicht erzählt über ihre damaligen Schwierigkeiten, und seine Mutter schon gar nicht. "...und außerordentlich mutig", fährt der Gesandte fort. "Ihre und eures Vaters Taten im Krieg der Helden sind legendär". Gance runzelt die Stirn 'Wohl wahr – aber wachse mal im Schatten zweier Legenden auf...'

Laut aber sagt er, "Lassen wir die Vergangenheit edler Finládris, die Gegenwart stellt neue und drängendere Fragen. Ich könnte einen langen Bericht schreiben, und per Boten schicken – Sílgwaihira würde sicher behilflich sein – aber das würde sehr viel Zeit in Anspruch nehmen, und

## On The Road Again

Rückfragen wären schwierig. Ich war der Hoffnung ihr, als Gesandter, hättet vielleicht eine bequemere und schnellere Kommunikationslösung".

Finládris blickt ernst – und wendet sich dann an Earendur "Kapitän, wir wollen euch nicht von euren Pflichten gegenüber dem Schiff abhalten... Earendur versteht den Hinweis, und verabschiedet sich höflich. Dann wendet sich Finládris an Glance und fragt "Ihr meint einen Orb der Übertragung?"

"Einen Kristall der Verbindung, meint ihr? Das wäre gut, ja – Slain hat einen, das weiß ich, und er wäre ein guter Ansatzpunkt".

Finládris greift in seine Robe, und holt einen samtenen Beutel heraus, dem er eine perfekt geschliffene, blassblau schimmernde Kugel entnimmt, die einen tiefschwarzen runden Kern hat, sodass sie fast wie ein Auge wirkt. "Ich kann dies aber unmöglich aus der Hand geben", sagt er ernst zu Glance.

"Das verstehe ich – Also gut, ihr könnt zuhören; dann brauche ich nicht alles zweimal erzählen. Wer weiß, vielleicht gibt es auch in Andúneth ein paar Antworten", meint Glance, nach einem kurzen Zögern.

Stone geht zum Fenster um das Boot zu begutachten. Das kleine Boot nähert sich schnell, die kleine Besatzung von vier Mann spielt perfekt zusammen.

Da er nicht will das die Elfen denken sie würden sich überraschen lassen geht er schon zur Tür und macht diese auf. Dort wartet er darauf dass die Elfen anlegen. Während er warte ruft er Lu zu sich "Komm Lu, Du willst doch bestimmt unsere neuen Freunde begrüßen"

Im Stillen fragt er sich wie die Elfen auf den Anblick eines Drachen reagieren werden.

Oh, Alrik entschuldigt, ich habe eure Frage noch nicht beantwortet. Kapitän Earendur sagte, der Leuchtturm steht auf einer Klippe im Süden der Stadt.

Neugierig stellt sich Big Claw hinter Stone und wartet auf die Elfen.

"Ah, danke, antwortet Alrik, "ich hatte ihn bisher nicht gesehen. Na ja, kein Wunder, schließlich waren meine Gedanken bisher auf etwas anderes gerichtet ... logisch ist es: Häfen benötigen häufig zum sicheren Einlaufen der Schiffe irgendein Signal ..."

Bodasen, der sich nach der Rückkehr von der Akademie am Tisch niedergelassen hatte, um noch etwas von den Speiseresten des Abends zu verzehren, tritt nach Stones Worten ebenfalls zum Fester, um das Boot zu beobachten:

"Unser Plan scheint aufzugehen!" bemerkt er erfreut.

Lu hat Alriks Worten aufmerksam gelauscht, jetzt weiß er wenigstens warum die Menschen den Turm zum leuchten bringen. Wenn er auch immer noch nicht weiß wie.

Mittlerweile haben die Elfen ihr Boot festgemacht und gehen zur Hütte. Lu ist sehr neugierig, hat er doch bisher viele Menschen kennen gelernt aber nur zwei Elfen. Obwohl auch diese Elfen sich mit dieser anmutigen Eleganz bewegen die auch Big Claws und Glances Bewegungen innewohnt, so sind sie doch ganz anders.

Stones freundliche Begrüßung, er ist ihnen ein Stück entgegen gegangen, erwidern sie kaum, ja sie beachten den großen Menschen kaum. Die einzigen direkt an Stone gerichteten Wörter sind die Fragen nach Big Claw und dem Gefangenen. Sehr viel knapper fällt auch Stone Antwort darauf aus.

## On The Road Again

Nur ein kurzes bewegen des Kopfes in Richtung Hütte, und ein winken mit der Hand worauf sich die Elfen in Bewegung setzen.

In der Hütte angekommen erkennen sie sogleich wer Big Claw ist, und begrüßen sie, und nur sie. Die einzigen die Beachtung finden sind der Pirat und er selbst. Und er hat nicht das Gefühl das die Elfen ihn freundlicher ansehen als den Piraten, schnell zieht er sich deshalb zu seinem Pryaziel Stone zurück.

Die Unfreundlichkeit der Elfen gegenüber Stone gefällt Big Claw nicht. Sie weiß zwar, dass Elfen mit Menschen nicht gerne etwas zu tun haben, aber sich normalerweise wenigstens höflich benehmen. In ihrer Muttersprache erwidert sie den Gruß der Ankömmlinge, teilt ihnen aber auch mit, dass sie ruhig etwas freundlicher sein können. Schließlich ist es Stone und Lu Ser zu verdanken, dass der Pirat gefangen wurde. Etwas betreten senken die Elfen ihre Köpfe.

Die nächsten Worte spricht die Elfe in der Menschensprache: Hier, nehmt dieses Individuum mit, übergebt ihn eurem Kapitän und lasst ihm seine gerechte Strafe zukommen. Nun können wir endlich diese Hütte verlassen.

Höflich verbeugen sich die Elfen vor Big Claw und erwidern etwas in ihrer eigenen Sprache. Big Claw gibt ihnen, ebenfalls in elfischer Sprache, Antwort. Den Piraten in ihre Mitte machen sich die Elfen auf den Weg zum Boot.

Big Claw wendet sich an Stone: Ich muss mich bei euch für die Unhöflichkeit, die euch durch meinesgleichen entgegengebracht wurde, entschuldigen. Elfen sind zwar Menschen gegenüber nicht sehr aufgeschlossen, aber doch immer höflich. Und nun lässt uns alles zusammenpacken und dann in der Dämmerung zum Leuchtturm gehen. Denn nach der Beschreibung von Kapitän Earendur müssen wir durch das Südtor, da der Leuchtturm südlich der Stadt liegt. Lu, du wirst fliegen müssen. Aber du findest den Leuchtturm sicher, denn in der Nacht ist sein Leuchtfeuer angezündet. Du brauchst also nur nach dem Licht Ausschau halten. Der Wald soll bis dicht an den Turm reichen, da kannst du dich verstecken bis wir kommen.

"Also Sachen packen! Viel hab ich ja nicht, aber dank der Truhe hier unter der Bank wenigstens meine tarnende Seemanskleidung. Irgendwann sollte ich wohl auch mal auf den Markt gehen und etwas Praktisches kaufen! Aber ich befürchte, dass es dort Zuträger der Priester gibt. Solange es nicht deutlich kälter wird komme ich aber zurecht, denke ich."

Bodasen packt seine alten Sachen, seinen Mantel und einiges aus der Truhe in seine Tasche. Er nimmt seinen Stab, der zwar nicht so recht zu Seemanskleidung passt, aber den er auch nicht anders tarnen kann, stellt sich zur Tür und wartet auf die anderen.

"Vielleicht sollten wir auf dem Weg zum Turm noch mal etwas zu essen besorgen?"

Ein wenig ängstlich und deutlich ernüchtert beäugt Lu den Abzug der Elfen. Hatte er jemals gehofft, die Elfen könnten vielleicht anders als die Menschen einen Drachen akzeptieren, so sieht er sich bitter enttäuscht. Sie hatten ihn angesehen wie Wasser!

Mit einem tiefen Seufzer lächelt er Przyjaciel Stone an und zuckt eine Geste der ungeflügelten Gefährten nachahmend mit den Schultern. Dann lässt er seinen Blick über die übrigen Gefährten schweifen. Immer unglaublicher kommt es ihm vor, dass diese ihn so unproblematisch aufgenommen haben. Dankbarkeit durchflutet ihn und er lauscht aufmerksam Big Claws Worten.

"Einen leuchtenden Turm werde ich wohl kaum übersehen können, wenn mir jemand zeigt, wo Süden ist", flachst er wieder gut gelaunt und immer noch sehr gespannt darauf, wie die Menschen dies einrichten.

## On The Road Again

"Ich werde an den Fuß des Turmes in den Wald fliegen – und diesmal auch ganz bestimmt keine Waldbeeren pflücken oder Katzen aufstöbern. Wenn es doch nur schon endlich dunkel wäre!"

Vor lauter Vorfreude auf den anstehenden Umzug hüpfte er durch die Hütte und flatterte probeweise mit den Flügeln.

"Vorräte zu besorgen ist eine gute Idee", antwortete Big Claw auf Bodasens Vorschlag, "aber haben wir denn noch genügend Geld? Ich habe meins aufgebraucht als ich mit Glance diese Lebensmittel gekauft hatte. Alrik, Bodasen, Stone – wie viel habt ihr noch?"

"Ich hab noch alles, was mir Glance gegeben habt und das wenige was ich vorher hatte" antwortete Bodasen. "Eigentlich wollte ich mir damit auf dem Markt etwas zum Anziehen kaufen! Aber in der Truhe dort hab ich ja einige Sachen gefunden, das reicht erst mal solange es nicht kälter wird. Falls noch jemand von Euch etwas braucht, einige Seemanskleider sind noch drin! Leider hab ich kein Geld gefunden. Wobei ich mich darüber gewundert habe! Ich dachte wenn die Piraten schon Wechselbekleidung hier einlagern, würde sich doch auch anbieten, etwas Geld zu verstecken. aber vielleicht hab ich es nur übersehen und es steckt doch noch ein versteckter Beutel hier irgendwo in der Hütte! Aber Johram schuldet uns ja auch noch das restliche Geld für die Steine! Jedenfalls hab ich noch Geld."

"Ich habe zwei Silberstücke und ein Goldstück bezahlt, ein weiteres Goldstück bekommt die Schneiderin noch von mir" erklärt Alrik.

"Ansonsten könnte ich noch ein paar Reste haben ..."

Umständlich leert Alrik seine Sachen und legt alles, was er an Geld finden kann auf den Tisch.

"So, das wärs!" schließt er seine Aktion ab.

Verlegen sucht Stone in seinen Taschen herum, aber er weiß schon dass er nicht viel finden wird.

Wieso hatte er die Sachen auch im Vorhinein bezahlt? Wie selbstverständlich Alrik erklärt dass er sein Gold erst dann abgibt wenn er seine Ware erhält.

"Ich habe nicht mehr viel. Nur noch ein paar Silbermünzen. Ich habe der Schneiderin meine Sachen im Voraus bezahlt." Nur noch fünf Silbermünzen kann er beisteuern. Dann legt er seine Rüstung, die er für die Erkundung der Piratenhöhle angezogen hatte, wieder ab. Und macht sich zum Aufbruch fertig.

Dabei redet er kurz mit Big Claw und bedankt sich bei ihr für die Entschuldigung auch wenn sie nichts für das Verhalten der Elfen kann.

"Ich sollte das ganze auch als Lehre und Beispiel nehmen. Noch vor kurzer Zeit wäre ich Elfen wohl ähnlich gegenübergestanden, von dem was euch in Groß Furtheim widerfahren wäre ganz zu schweigen. Und im Prinzip habe ich nur das eine Vorurteil gegen ein anderes eingetauscht. Nämlich seit ich euch kenne, euch und Glance, glaubte ich dass alle Elfen automatisch offene und tolerante Wesen sind. Vielleicht sollte ich aufhören mir vorher über andere ein Urteil zu bilden."

Big Claw nickt nur zu Stones Worten, und wendet sich dann an Alle. "Der Weg zum Leuchtturm führt durch Wald – wir können also jagen. Aber ehrlich gesagt hat mir das Abendessen gestern sehr gut geschmeckt, nach all dem kaum gewürzten, salzigen, halbverkohlten Bratenfleisch auf unserer Reise. Ich schlage vor, wir kaufen etwas Gewürze, Gemüse, Brot. Ich hoffe der Leuchtturmwärter ist ein besserer Koch als – ähem – jeder von uns".

## On The Road Again

Dann packen sie alles Verwertbare aus der Hütte, und die restlichen Vorräte, zusammen.

"Lu Ser", sagt Big Claw, "der Turm steht auf einem großen Felsen, und wird vom Meer aus gut sichtbar sein. Süden ist diese Seite der Stadt", sie zeigt die Richtung, "also die andere als die, an der wir uns jetzt befinden. Du fliegst besser einen Bogen über das Wasser, und kommst von der Seeseite".

Sie überlegt etwas, und meint dann "Vielleicht solltest du besser nicht am Fuße des Turms im Wald warten – wer weiß, was sich da rumtreibt. Warum landest du nicht einfach auf dem Dach? Da wirst du ziemlich sicher sein, sogar vor Blicken von unten".

Lu nickt Big Claw bestätigend zu, auch wenn es ihm gar nicht gefällt, über das Meer fliegen zu sollen.

"Gut, Big Claw, ich werde auf dem Dach des Turmes warten. Hoffentlich erschrecke ich den Leuchtturmwärter nicht ... Und ich freue mich schon schrecklich auf das Abendessen!", antwortet er ihr dann.

"Keine Experimente", murmelt er anschließend vor sich hin und nimmt sich erneut fest vor, keinen Anlass für Aufregung oder zusätzliche Abenteuer zu geben. Wenn es doch nur schon Zeit fürs Abendessen wäre.

"Priester....."

"Priester..."

"Heiliger Mann!"

Nur langsam scheint der Priester Undars auf die Worte des Reisenden zu reagieren, die ihn aus einer tiefen Trance zu holen scheinen. Schließlich jedoch wendet er träge den Kopf und blickt in die Augen des blassen Mannes.

Unwillkürlich schreckt er ein wenig zurück. Die Augen des Reisenden scheinen im geisterhaften Licht des Wächters wie eisige Diamanten zu funkeln; wie unbarmherzige Schicksalssterne in einer tiefschwarzen Nacht. Und für einen winzigen Augenblick meint er, das wahre Angesicht dieses seltsamen Fremden erblicken zu können. Losgelöst von Zeit und Raum schwebt es vor ihm in der Finsternis des Felsendomes.

"Das wahre Licht.... Bittet den Wächter es freizugeben, nachdem es nun enthüllt ist. Seht...."

Mit diesen Worten deutet der Reisende zur Kuppelspitze hinauf, wo in der Dunkelheit drei kleine rautenförmige Kristalle übrig geblieben zu sein scheinen, die nicht wie alle anderen zu Boden fielen. Doch diese glühen nun in einem tiefen Blutrot.

Der Blick des Priesters folgt der Geste des hünenhaften Fremden. In seinem Inneren fühlt er noch immer die Wärme des Lichtes der fallenden Sterne. Unwiderstehlich scheint die Anziehungskraft der verbliebenen blutroten Kristalle zu sein. Doch es verströmt nicht die gleiche Wärme wie die gleich Sternen gefallenen Lichter zuvor. Etwas ist anders – der heilige Mann kann es spüren, und trotz der Entfernung fühlt sich der Priester den leuchtenden Juwelen nah – so nahe, dass er sie von innen zu sehen glaubt. Er spürt den wachsamen und zugleich prüfenden Blick des schemenhaften Wächters auf sich ruhen. Der Wächter scheint auf etwas zu warten. Sollte er ihn nicht darum bitten, das Licht freizugeben?

Das Pulsieren der Wärme der längst vergangenen, gefallenen Sterne nimmt zu, als der Priester sich



## On The Road Again

dem Wächter zuwendet. Er streckt den Arm aus, als wollte er den tödlichen Schemen berühren, und tritt einen Schritt durch die ihn umgebende gestaltlose Leere auf ihn zu. Er weiß nicht, was ihn dazu veranlasst – es fällt ihm schwer, die gegenwärtige Situation zu erfassen geschweige denn zu verstehen, und in seinem Kopf wirbeln Bilder umher, die seine Augen niemals zuvor wahrgenommen hatten. Er weiß nur, dass die Wärme der Sterne in seinem Körper ihre Entsprechung in dem kalten Licht des Wächters findet, und dass sie zusammengehören. Er fühlt den gemeinsamen Ursprung und weiß, dass ihn das Licht des Wächters nicht verletzen wird. Schließlich trifft die Hand des Priesters auf den Schemen, ohne jedoch einen körperlichen Kontakt aufzubauen. Ein feines Kribbeln breitet sich durch seinen Körper aus, richtet die feinen Härchen seiner Haut auf und mischt sich mit der Wärme in seinem Inneren. Die Bilder, die durch den Kopf des heiligen Mannes wirbeln, wechseln rasend schnell einander ab und überschwemmen ihn mit Emotionen, die ihn gleichzeitig lachen und weinen lassen. Und obwohl der Wächter nur ein gesichtsloser Schemen ist, spürt er dessen Lächeln und die Erwidernng der stumm vorgetragenen Bitte...

Big Claw blickt aus dem Fenster – der Nachmittag ist bereits halb vorbei. Nachdenklich blickt sie auf Lu Ser. Ein Problem wird ihr bewusst.

"Wir sollten aufbrechen", sagt sie. "Ich schätze wir werden bestimmt zwei Stunden zu laufen haben, und es wäre gut vor Einbruch der Dunkelheit anzukommen. Aber wir sollten Lu weder allein zurücklassen, noch kann er am hellen Tage einfach so los fliegen".

Rat suchend blickt sie in die Runde. Wenn Lu Sers seine Durchsichtigkeit kontrollieren könnte – eigentlich eine interessante Frage an die Magielehrer der Akademie, denkt sie sich. Wenn Lu Ser lernen könnte diese Eigenschaft zur Fähigkeit auszubilden wäre viel gewonnen. Ihr Blick bleibt bei Bodasen hängen. "Könnt ihr Lu mit einem Tarn- oder Illusionszauber belegen? Wenigstens solange, dass er aus Sichtweite der Stadt fliegen kann? Ich kann leider keine Tarnzauber auf bewegliche Ziele wirken."

Der Magier grübelt: "Nun ja, das einfachste wäre Lu würde sich selbst unsichtbar machen. Ich kann einen Tarnzauber wirken, dass er wie ein großer Vogel aussieht. Ein Adler vielleicht? Der Zauber würde in einem gewissen Umkreis von mir wirksam sein. Zumindest bis zum Ufer und ein Stück darüber hinaus wirkt er. Vielleicht könnte Lu den Zauber einfach von mir übernehmen und die Magie weiter wirken lassen bis er auf dem Dach des Turmes angekommen ist?" Bodasen wendet sich an Lu: "Ich verstehe fast nichts von der Drachenmagie. Ich denke aber, wenn Du mir genau zuschaust, bei Wirken des Zaubers kannst Du ihn einfach weiterwirken! Nur optische wirkende Illusionszauber sind relativ leicht zu wirken! Man legt nur eine Art Bild über das Original, wobei es einfacher ist ein ähnlich großes Objekt zu benutzen. Ein Adler ist eigentlich schon etwas zu klein."

Stone packt derweil seine Sachen, auch er ist froh aus der, doch recht beengten, Hütte zu entkommen.

Dennoch lauscht er mit einem Ohr dem Gespräch mit Lu, Big Claw und Bodasen.

Sein Vater hatte ihm einmal erzählt dass unbewusst gewirkte Magie mit zu der stärksten gehört, aber auch zu der am schwersten zu kontrollierenden Magie.

Aber da dieses Wissen niemanden weiter bringt, und er auch sonst keinen sinnvollen Vorschlag hat schweigt er lieber.

Auch Alrik packt seine Sachen zusammen. Geistesabwesend wirft er ein: "Wir können ja einen Umweg über den Markt machen!"

"Ein Umweg über den Markt?" Bodasen hat die Bemerkung von Alrik gerade noch aufgenommen. "Da sollte ich vielleicht meine magischen Kräfte lieber darauf verwenden mich selbst zu tarnen!" Der Magier schaut aus dem Fenster: "Außer einigen spielenden Kindern sind zur Zeit in der Nähe der

## On The Road Again

Hütte keine Leute. Wenn wir das Haus mit einem gewissen Krach verlassen, könnte Lu ohne einen Zauber einfach zum Fenster hinaus aufs offene Meer fliegen und keiner würde es bemerken, oder was meint ihr?"

"Ich schlummere einfach noch ein wenig im Kaminfeuer, bis es draußen dunkel geworden ist. Wenn ich dann über das Wasser fliege" – Lu schaudert es einen kurzen Moment – "kann ich den leuchtenden Turm gut sehen, bin selbst jedoch schwer zu erkennen."

Prüfend wirft der kleine Drache einen Blick aus dem Fenster – immer noch hell – und auf den Tisch – schon wieder leer gegessen – und trippelt dann seufzend zum Kamin. Ein schönes großes Feuerchen würde seine Langeweile ein wenig vertreiben und die Piraten von der Hütte fernhalten, bis er endlich los fliegen könnte.

"Ein bisschen Hunger hätte ich auch ... Denkt ihr bitte wieder an mich, wenn ihr auf den Markt geht?", bittet Lu, während er energisch die restlichen Holzscheite in den Kamin räumt.

"Wenn ich mir im Wald selbst etwas erjage, gerate ich bestimmt wieder in Schwierigkeiten ...", fügt er leiser hinzu und verdreht die Augen.

BigClaw ist überhaupt nicht wohl bei dem Gedanken LuSer allein zurückzulassen. Es sind noch gut 4 Stunden bis Sonnenuntergang, und keiner weiß ob nicht vielleicht die Spione der Priesterschaft noch einmal vorbeikommen, oder welche andere Zufälle jemand in die Hütte führen könnten.

Verzweifelt blickt sie von Einem zum Anderen. Sie selbst – muss die Anderen führen; Bodasen – muss raus aus der Stadt; Alrik – würde in der Stadt gut zurecht kommen, aber allein bei Dunkelheit durch den Wald streifen und den Leuchtturm finden? Bleibt Stone – kann auf sich aufpassen und hat Waldläufer-Erfahrung, und hätte noch keinen Kontakt mit den Autoritäten innerhalb der Stadt. Warum nur musste Glance ausgerechnet jetzt...

Sie reißt sich zusammen und wendet sich an Stone. "Stone – könntet ihr vielleicht – ich meine, es könnten Spione der Priesterschaft, oder Verbündete der Piraten auftauchen – wäre es nicht doch besser, wenn ihr als Nachhut später nachkommt – nachdem LuSer abgeflogen ist? Ich würde unsere Spur unauffällig markieren – und falls am Leuchtturm etwas schief geht, wäre noch Rückendeckung da!?"

Stone, der insgeheim auch schon mit Schwierigkeiten gerechnet hat, ist froh das Big Claw das Thema anschneidet.

So kann er, unter dem Vorwand Big Claw zu beruhigen, bei dem Drachen bleiben ohne diesem das Gefühl zu geben, nicht auf sich aufpassen zu können.

"Nun, wenn Ihr euch so unwohl fühlt dann bleibe ich gerne hier. Auch wenn ich denke das Lu gut zurecht kommt." Dabei zwinkert er der Elfe verstohlen zu.

"Ich werde die Hütte dann aber erst verlassen wenn Lu auf dem Meer ist, und da ich nicht selbst unbewaffnet in einen Hinterhalt geraten will werde ich mich wieder komplett rüsten. Damit ich aber kämpfen kann, sollte es notwendig sein wäre ich froh wenn einer von euch sich meinem Gepäck annehmen würde. Viel ist es ohnehin nicht."

Stone fängt an sein Bündel wieder aufzuschnüren und zieht sich um.

"Ich nehme das Gepäck, da ich sowieso fast nichts zu tragen habe. In der Truhe ist noch ein alter Seesack, ich werde alles hineinstopfen, dann sehe ich aus wie an Matrose auf Landgang" antwortet Bodasen. "Ein kleiner Unauffälligkeitszauber bei Bedarf? Obwohl ich damit einem Magier eher

## On The Road Again

auffalle als ohne Zauber! Magie bemerken sie schnell, aber auf zerlumpte Matrosen achtet kein Magier! Ich denke wir kommen zum Turm ohne aufzufallen!" sagt er dann überzeugt.

"Danke Bodasen" antwortet der Krieger, und dann zur mittlerweile aufbruchsbereiten Gruppe, "seht zu das, das Leuchtturmfeuer auch wirklich an ist, damit Lu und ich euch finden können."

Und so bleiben Stone und LuSer zurück, während BigClaw, Alrik und Bodasen sich auf den Weg machen. Sie gehen über den Markt, der aufgrund der fortgeschrittenen Tageszeit nur noch ein beschränktes Angebot hat, aber für ein paar Gewürze und haltbare Lebensmittel reicht es noch. In der Erwartung am nächsten Tag das fehlende Geld zu bekommen geben sie fast alles Geld aus, das sie bei sich haben.

Als sie die Stadt durch das Südtor verlassen werden sie kaum beachtet. Knapp außerhalb der Sichtweite der Torwachen biegt BigClaw von der Strasse ab und wendet sich wieder in Richtung Küste. Das Gelände ist dicht bewaldet und steigt leicht an. BigClaw schaut nach Anzeichen eines Pfades, denn wenn er auch nicht oft begangen ist, müsste doch hin und wieder jemand zum Leuchtturm gehen, sei es nur zur Versorgung. Aber bisher ist nichts zu sehen.

BigClaw hält inne und lässt ihre elfischen Sinne schweifen. Keine menschlichen Auren zu spüren, auch keine dämonischen Präsenzen – nur Tiere. Das lässt sie an Frischfleisch denken, und sie nimmt den Bogen zur Hand. Sofort nimmt Alrik seine Wurfmesser zur Hand und Bodasen fragt nervös, "Gefahr?" BigClaw schüttelt nur stumm den Kopf und konzentriert sich nach vorne.

Plötzlich bricht vor ihnen ein Wildschwein aus dem Unterholz und versucht seitlich auszubrechen. Blitzschnell fliegt BigClaw Pfeil von der Sehne, und nach etwa zwanzig, immer kürzer werdenden Sätzen bricht das Tier tot zusammen. "Nur Frischfleisch", sagt BigClaw lächelnd. Die Anderen entspannen sich wieder.

Nachdem sie das Tier ausgeweidet und grob aufgeteilt haben, machen sie sich weiter auf dem Weg zur Küste. Immer steiler wird der Anstieg, und auf einmal erreichen sie unvermittelt die Kammhöhe und haben einen freien Blick auf das Meer unter ihnen.

Das Kliff fällt fast senkrecht ab, und als sie nach rechts und links schauen, sehen sie, dass die höchste Erhebung der Klippe links von ihnen ist. Dort müsste der Leuchtturm sein. Sie bewegen sich an dem Steilhang entlang, was etwas leichter ist als durch den Wald, obwohl die Bäume fast bis an den Abhang reichen. Und plötzlich sehen sie den Leuchtturm vor sich aufragen.

Er ist auf einem kahlen, nackten Felsvorsprung gebaut, nicht einmal sonderlich hoch – kaum höher als die Baumwipfel im Hinterland. Aber da er direkt auf dem hoch aufragenden Kliff gebaut ist, erhebt er sich hoch über den Wellen, die an den Fuß der Klippe donnern. BigClaw sieht den Pfad, den sie suchte, von der anderen Seite aus dem Wald kommen. Wahrscheinlich endet er kurz vor der Stadtmauer, sodass sie seine Einmündung verpasst haben, weil sie noch im Sichtbereich der Wachen ist. Der Leuchtturm selbst ist mehr eine fest gemauerte Hütte mit einem kleinen Aufbau, der das Feuer trägt, das zur Landseite hin abgeschirmt ist.

Noch ist es hell und kein Licht leuchtet in dem Turm. Alles ist ruhig – totenstill. "Seltsam", meint BigClaw halblaut, "Ich sehe gar keine Feuerholzvorräte".

Glance und Finládris setzen sich an den Tisch in der Kapitänskajüte. Finládris legt seinen Orb auf den Tisch und sieht Glance erwartungsvoll an. Dieser legt die Hände um den Orb und konzentriert sich – aber nichts scheint zu passieren. Nach einer Weile gibt er kopfschüttelnd auf. "Ich bin zu schwach oder es ist einfach zu weit".

"Die Entfernung dürfte für die Magie keine Rolle spielen", antwortet Finládris, "es sei denn es gäbe

## On The Road Again

eine Störung im magischen Gefüge. Aber das Ziel ist ein Mensch, und ihr nanntet es einen Kristall der Verbindung – sieht der aus wie dieser?"

"Nein", antwortet Glance, "der Kristall von Slain ist nicht rund, wie eurer, sondern achteckig, etwa eine halbe Handspanne lang und von klarer blauer Farbe".

Finládris nickt, "Die Kristalle arbeiten wahrscheinlich nach dem gleichen Prinzip, aber auf unterschiedlichen Ebenen der Magie – schade". Er denkt nach. "Nun, vielleicht finden wir auf Andúneth einen Weg dies zu überbrücken. Bis dahin, erzählt mir, was ihr erlebt habt".

Und Glance erzählt zum zweiten Mal am heutigen Tag ihre Geschichte. Allerdings erwähnt er diesmal, dass er das Tilúvemaegsil wieder entdeckt und zusammengesetzt hat. An dieser Stelle unterbricht ihn Finládris aufgeregt.

"Was! Dies ist das sagenhafte Tilúvemaegsil, die mächtigste Waffe, die die Rassen je geschmiedet haben? Das muss in Sicherheit gebracht werden – niemals darf es den Menschen in die Hände fallen! Am besten ich bringe es nach Andúneth". Er greift nach der Waffe, die an Glances Stuhl gelehnt ist und die Ereignisse überstürzen sich.

"Noch ein, zwei Stunden vielleicht" sagt Stone zu dem Drachen, "dann ist es wohl dunkel genug".

Die letzten Stunden waren von einer seltsamen Anspannung geprägt, nicht zwischen den beiden Freunden, aber in der ganzen Zeit sind sich beide des Tunnels der in die Piratenhöhle führt nur zu bewusst.

Da aber das Feuer schön am brennen ist, Lu fühlt sich augenscheinlich sehr wohl im Kamin, sind beide beruhigt das sie nicht überrascht werden können.

Stone beschäftigt sich mit dem Dolch den er in der Höhle gefunden hat, ein wirklich gut gearbeiteter Gegenstand, mittlerweile hat Stone auch ein Muster in den Verzierungen erkannt.

Ein Wellenmuster, das zur Spitze hinläuft, und bei der Scheide genau umgekehrt, nämlich zur Gürtelschlaufe.

Beide sehr fein gearbeitet.

Stone steckt die Waffe wieder ein und macht sie an seinem Stiefel fest, es kommt ihm plötzlich ungebührlich vor einer Waffe solche Aufmerksamkeit zu widmen. Immerhin ist er aus dem Knabenalter schon länger heraus. Stattdessen geht er lieber wachsam die Fenster ab, aber alles scheint ruhig.

Dann ist es soweit. Lu, mittlerweile richtig eingeschlafen schreckt abrupt hoch als Stone ihn weckt, "Auf Lu, jetzt solltest Du los fliegen."

Lu schaut aus dem Fenster, "aber es ist doch noch gar nicht dunkel" beschwert sich der Drache.

"Ja, Du musst aber zumindest die Küstenlinie sehen können wenn Du den Leuchtturm finden willst. Vielleicht ist der Turm ja gar nicht in Betrieb? Woher willst Du dann im Dunkeln wissen wo Du hinfliegen musst."

Lu nickt ergeben, das hatten sie schon besprochen gehabt, und obwohl er lieber noch etwas geschlafen hätte macht er sich bereit.

Stone öffnet ein Fenster und Lu huscht hinaus. Dann spürt er nur die Hand des Kriegers auf seinem

## On The Road Again

Rücken und dessen Worte "Wir sehen uns im Leuchtturm mein Freund."

Mit einem "Auf jeden Fall" fliegt Lu los, so schnell wie er kann beschleunigt er nach vorne und auch nach oben. Stone hatte ihn ausdrücklich ermahnt nicht zu tief zu fliegen. Und diesmal würde er sich ganz genau an die Abmachung halten. Seine Gefährten sollten ihn nicht wieder vermissen müssen.

Stone schaut dem Drachen hinterher, schnell ist Lu so klein das man ihn für einen Vogel halten könnte der näher ist.

Dann verlässt Stone die Hütte. Er hat nicht vor durch die Stadt zu gehen. Die Warnungen der Schneiderin will er nicht in den Wind schlagen. Hier im Hafenviertel fällt er nicht weiter auf, deshalb nutzt er den Rest des Tages um quer durch den Hafen laufend die andere Stadtseite zu erreichen. Manchmal hat er zwar das Gefühl beobachtet zu sein, doch scheint sich keiner der hier ansässigen Gauner mit dem gut gerüsteten Krieger einlassen zu wollen. Dann erreicht er die Stadtmauer, wie er es sich gedacht hatte ist es von innen bei weiten kein so großes Problem diese zu überwinden wie von außen. Recht schnell liegt er auf der breiten Mauerkrone, die andere Seite ist tiefer, und Stone sieht nur ein dichtes Gestrüpp aus niedrigen Büschen mit vereinzelt Bäumen.

Einen dieser Bäume kann er erreichen, und bald steht er auf dem Boden außerhalb der Stadt. Der Leuchtturm musste auf der Felswand vor ihm stehen, da er nach links nicht kann geht Stone an der rechten Seite entlang, in der Hoffnung so einen Weg zu finden der ihn nach oben führen wird.

Langsam und vorsichtig nähern sich die Gefährten dem Turm. Düster wie eine riesige Nadel ragt er in den langsam immer dunkler werdenden Himmel. Nichts ist zu hören oder zu sehen.

Auf der dem Land zugewendeten Seite ist ein Tür zu erkennen. Bodasen wirkt einen einfachen, schwachen Leuchtzauber und betrachtet die Tür. Alt sieht sie aus, aber doch noch stabil. Die Angeln sind etwas rostig aber das Holz ist sauber. Der Boden vor der Tür ist mit Gras bewachsen aber es sieht aus, als wäre vor einer Weile eine Truppe von Leuten hier gewesen.

Er erinnert sich. Seit einiger Zeit hatte es die Stadtverwaltung Probleme damit Leuchtturmwärter zu finden. Kein wollte die Stelle übernehmen, seit die Piraten in regelmäßigen Abständen den Leuchtturm besuchen, den Wärter verprügeln und die Lampen des Turmes beschädigen. Die Piraten hatten ihre eigenen Leuchtfeuer, fremde Schiffe waren ihnen egal und der Stadtleuchtturm störte sie.

Reiche Kaufleute leisteten sich inzwischen Magier als Begleitung, die ihnen den Weg auch ohne Turm weisen konnten und die armen Fischer konnten nur bei guter Sicht in den Hafen fahren.

Bodasen drückt die Klinge herunter und zieht an der Tür. Er wundert sich, die Tür steht offen! Vorsichtig drückt er sie auf und schaut hinein. Der Raum im Erdgeschoß des Turmes wurde wahrscheinlich als Lagerraum genutzt. Einige zerschlagene Fässer liegen herum und Glasscherben zerbrochener Flaschen. Eine Treppe führt nach oben und endet an einer Luke, die offen steht.

Bodasen wendet sich den langsam nachkommenden Gefährten zu: "Der Turm scheint leer zu sein! Man hört nichts! Sagten die Elfen nicht etwas von einem Wächter? Für unsere Zwecke ist es zwar gut geeignet, wenn keiner hier ist, aber seltsam ist es schon. Zumal die Zerstörungen hier auf einen vor kurzem stattgefundenen Überfall hindeuten! Immerhin liefern uns die Fässer hier genug Feuerholz für eine warme Nacht und in den beiden Etagen über uns gibt es bestimmt einen Wohnraum und einen Schlafraum. Im obersten Geschoß, wo sonst das Leuchtfeuer brennt, kann man gut eine Wache postieren. Neben dem Turm ist eine alte Zisterne, da es in letzter Zeit immer Mal geregnet hat gibt es sicher Wasser und einen Eimer werden wir wohl im Turm finden. Wenn wir die Fenster verhängen wird keiner merken, dass wir hier sind! Die Frage ist allerdings wo ist der Wächter? Gehen wir hinauf?"

## On The Road Again

Langsam und vorsichtig tritt Alrik ein. Es riecht leicht muffig. Auf dem Boden liegen zerbrochenes Geschirr und etwas Glas. Weiter hinten erkennt Alrik eine verbogene Handlaterne, der das Glas fehlt. Es liegt in Splittern um die Laterne herum.

Alrik wendet sich an die langsam eintretenden Gesellen. "Wir können gerne nach oben gehen. was wir aber nicht wissen, ist, was oben noch alles ist ..." fügt er hinzu, beunruhigt durch die kaputte Handlaterne, die kaputten Fässer und das demolierte Geschirr. Hatte hier etwa ein Kampf stattgefunden?

Damit schaut Alrik die stabile, hölzerne Treppe hoch. Sie ist immer noch in einwandfreiem Zustand.

"Wer geht vor? Soll ich?"

Big Claw lässt ihre Sinne schweifen.

Ich gehe vor. Und, Alrik, ich kann euch und auch die anderen beruhigen. Es ist kein lebendiges Wesen hier, im ganzen Turm nicht. Ich gehe voran, falls es trotzdem unliebsame Überraschungen geben sollte, sind meine Sinne besser ausgestattet als eure. Hoffen wir mal, dass Stone meine Markierungen erkennt und schnell zu uns kommt. Wir haben jetzt nicht die Zeit, hier alles gründlich zu untersuchen, wir müssen für Lu Ser das Leuchtfeuer anzünden, damit er uns findet. Nehmt bitte Feuerholz mit nach oben.

Ohne auf eine Antwort zu warten steigt die Elfe die Stufen hoch. Sie kommt in einen Raum, der wahrscheinlich mal das Wohnzimmer und die Küche waren. Jetzt sind einige Teile der Einrichtung zerstört. Aber sie hält sich nicht mit langem Durchsuchen auf, das hat später noch Zeit. Die nächste Treppe nach oben ist auch noch in einem sehr guten Zustand. Dieses Zimmer sollte wohl als Schlafraum dienen, auch hier zerstörte Möbel. Big Claw wendet sich einer kleinen, schmalen Treppe zu und geht hinauf. Endlich ist sie ganz oben und stellt mit Erstaunen fest, dass die Lampen, die den Seeleuten in der Nacht den Weg zeigen sollen, vollkommen intakt sind.

Beeilt euch mit dem Holz, die Lampen sind in Ordnung, nun können wir schnell für Lu Ser das Licht anzünden.

Kaum haben sich Bodasen, Alrik und Big Claw genauer im Turm umgesehen, da wird die Tür aufgerissen, und ein dunkel gekleideter Mann stolpert keuchend herein. Es ist vollbracht., murmelt er halblaut in der Gemeinsprache, aber in einem Dialekt, der in dieser Gegend nicht gesprochen wird.

Obwohl der Mann einen schwarzen, matt glänzenden Umhang trägt, erkennt man, dass er hager ist. Die tief ins Gesicht gezogene Kapuze verhüllt nicht, dass seine Haut eine eigentümlich graue Farbe hat. Seine Lippen sind schwarz geschminkt. Als er den Kopf hebt, um den Raum zu überblicken, funkeln seine schwarze Augen ... entweder sind die Pupillen des Mannes extrem geweitet, oder die Iris seiner Augen ist völlig schwarz. Wer seid Ihr?, fragt er, immer noch im gleichen Dialekt, und in seiner Stimme schwingt Misstrauen mit.

An den schwarzen Stiefeln des Mannes und an Teilen seines Umhangs haftet irgendein feines, hellgraues Pulver. Große Waffen wie ein Schwert, Bogen oder Speer sind nicht zu erkennen, aber an seinem Gürtel hängt etwas, das ein Seil oder eine zusammengerollte Peitsche sein könnte. Den Blick auf Alrik und Bodasen geheftet, stammelt der Mann eine weitere Frage: Wo bin ich?

Als Finládris Hand das Artefakt berührt erscheint um Dieses ein leuchtendes Schimmern, und seine Hand scheint sich aufzulösen – geistesgegenwärtig spricht Finládris ein elfisches Bannwort...

Gleichzeitig ergreift auch Glances Hand das Tilúvemaegsil, und er ruft laut "Nicht!"

## On The Road Again

Eine stumme Explosion aus Licht erfüllt die Kajüte, Finládris wird zurückgeworfen und fällt rücklings auf den Boden.

Als er sich aufrappelt und aufsetzt, sieht er Gance vor sich stehen, das Artefakt fest in seiner Hand.

"Ihr hattet Glück", sagt Gance ernst, "Ich weiß nicht ob es mein Befehl, oder euer Bannwort war – aber der Letzte der es unberechtigt berührte verschwand vom Angesicht dieser Welt". Er blickt Finládris eindringlich an. "Eure Reaktion ist genau das was ursprünglich zur Besudelung des Artefaktes führte – Im Verlauf meiner Erzählung wäre ich noch darauf gekommen. Wisset, das Artefakt ist durch mein Blut – mein gemischtes Blut – an mich gebunden. Es ist missbraucht, und dadurch verändert, worden. Es wurde gereinigt durch mein Blut, aber welche Mächte ihm innewohnen, und wofür diese bestimmt sind, hat sich mir noch nicht erschlossen. Aber eines ist klar – es ist nicht für Elfen, nicht für Menschen, und nicht für sonst eine Rasse allein bestimmt. Und nun erhebt euch, und lasst mich meine Erzählung fortsetzen".

Er streckt eine Hand aus um Finládris aufzuhelfen, der sie ergreift und sich wieder auf seinen Stuhl setzt.

"Das", sagt Finládris leicht erschüttert, und bewegt probeweise die Finger seiner Hand "war ein seltsames Gefühl. Die Hand war ganz gefühllos – und eine Energie durchflutete mich, die..." Er schüttelt den Kopf, unfähig es zu beschreiben. "Irgendwie – abweisend, aber doch nicht bedrohlich. Sehr eigenartig". Er blickt Gance in die Augen. "Was auch immer es ist – ihr haltet da eine große Macht in der Hand – lasst mich den Rest eurer Geschichte hören".

Vollkommen überrascht zieht Alrik seine Waffen. Seine Stirn zieht sich in Falten. "Wer seid Ihr?" fragt er den Neuankömmling.

Der Schwarzgekleidete weicht vorsichtig zwei Schritte zurück. Tut mir nichts!, stößt er hastig hervor und hebt beschwichtigend die Hände. Als er merkt, dass Alrik offenbar nicht unmittelbar zum Angriff übergeht, fügt er etwas ruhiger hinzu: Dort, wo ich herkomme, bin ich als der Dunkle Geselle bekannt. Hier ... könnt Ihr mich Lurekar nennen.

Auch Bodasen, der gerade hinaufsteigen wollte dreht sich um und schaut den Mann überrascht an. "Was ist vollbracht? Wir suchen eigentlich den Leuchtturmwärter. Ich weiß, dass hier manchmal Piratenüberfälle stattfinden, weil die Piraten sich durch den Turm gestört fühlen, aber sie haben den Wärter immer nur verprügelt und aus dem Turm geworfen, danach die Einrichtung zerschlagen und sind wieder abgezogen. Die Stadtverwaltung hatte dann einige Zeit zu tun, den Turm wieder herzurichten und einen neuen Wärter zu finden, der Turm wurde etwas häufiger von den Stadtwachen kontrolliert, aber irgendwann lassen die Kontrollen nach und die Piraten kommen wieder. Wo also kommt ihr her? Seid ihr der Turmwächter, ein Pirat?"

Ich habe nichts mit irgendwelchen Piraten zu schaffen., erklärt Lurekar eilig und mit Nachdruck. Dann mustert er Bodasen abschätzend. Ich weiß nicht, warum Ihr mir das ganze Zeug von Prügeleien, Wärtern und Stadtverwaltung an die Backe bindet., fährt er etwas irritiert fort, Welche Stadt ist das überhaupt? Wo genau bin ich hier, verdammt?

Der eigenartige Mann schüttelt den Kopf und murmelt etwas Unverständliches. In versöhnlicherem Ton meint er dann: Ich habe so eine Ahnung, was mit dem Wärter des Leuchtturms passiert ist. Das will ich Euch gerne erzählen. Aber ich habe Euch meinen Namen genannt jetzt wüsste ich gerne, mit wem ich es zu tun habe.

Vorsichtig schaut er zur Treppe hinüber. Er scheint bemerkt zu haben, dass dort oben noch jemand ist.

Kaum, dass Big Claw die Anwesenheit eines Fremden gespürt hat, hört sie auch schon aufgeregte

## On The Road Again

Stimmen. Eine Gefahr kann sie aber noch nicht ausmachen. Trotzdem zieht sie es vor, sich nicht gleich zu zeigen. Nach einer kleinen Weile steigt sie die Treppen hinunter und steht dem Fremden gegenüber. Schnell gleitet ihr Blick über seine Gestalt. Waffen oder Ähnliches kann sie nicht erkennen, aber sie bleibt vorsichtig. Sie hat noch nie jemanden wie ihn gesehen.

"Guten Abend Fremder, ich bin Big Claw. Wer seid ihr und was treibt euch hierher?"

Wohl wissend, dass es nicht ungefährlich ist, wenn der Fremde Lu Ser sehen wird, so geht die Sicherheit des kleinen Drachen doch vor. Außerdem dürfte Stone auch bald hier eintreffen und so wendet sie sich an Bodasen.

"Bodasen, könntet ihr die Lampen anzünden, uns bleibt nicht mehr viel Zeit."

Abwartend sieht sie den Fremden an.

Bickloh?, wiederholt Lurekar nicht ganz richtig und ein wenig zweifelnd, An der Westküste führen die Elfinnen irgendwie melodischere Namen ... aber seis drum. Ich bin Lurekar, auch bekannt als der Dunkle Geselle.. Mit diesen Worten macht er eine übertrieben ausladende Verbeugung, bei der er die Arme weit zur Seite streckt. Dabei scheint er jedoch ins Straucheln zu kommen und das Gleichgewicht zu verlieren. Er rudert mit den Armen, und es sieht so aus, als würde er gleich auf die Nase fallen, aber plötzlich macht er einen blitzschnellen Salto und richtet sich mit erstaunlicher Gewandtheit wieder auf. Sein breites Grinsen lässt keinen Zweifel daran, dass das Ganze geplant war.

Ein wenig von dem feinen hellgrauen Pulver an den Stiefeln des Mannes stiebt in den Raum. Ich bin nicht ganz freiwillig hier, sagt er, als wäre überhaupt nichts passiert, und ich weiß immer noch nicht, wo genau ich überhaupt bin.. Seine Stimme hat einen leicht vorwurfsvollen Ton, der sich aber sogleich wieder legt.

Dem Wärter des Leuchtturms scheint genau das widerfahren zu sein, was Euer Freund Bodasen eben erwähnt hat: Die Piraten haben ihn aus dem Turm geworfen. Heute, etwas früher am Tage, konnte ich beobachten, wie ein Trupp schwer bewaffneter Männer in das Haus eindrang. Ich war zu weit weg, um ihre Unterhaltung zu verstehen, aber ein kräftiger Kerl mit schwarzem Bart brüllte so laut, dass ich ein paar Brocken mitbekam. Anscheinend suchten sie einen Schuldigen für irgendeinen Zwischenfall, bei dem ihnen ein Mann abhanden gekommen war. Entweder hatte der arme Teufel von Wärter was damit zu tun, oder sie wollten nur ihre Wut an ihm auslassen. Jedenfalls hörte ich einen lang gezogenen Schrei. Anschließend verwüsteten die Männer die Einrichtung.

Lurekar senkt den Kopf. Bevor Ihr fragt: Nein, ich habe nicht nach dem Wärter gesehen, als die Kerle weg waren. Den Sturz von der Klippe kann er unmöglich überlebt haben. Und wenn ich Euch einen Rat geben darf: Es wäre klüger, das Leuchtfeuer nicht zu entzünden, sonst wissen die Piraten, dass hier jemand ist.. Mit leicht spöttischem Unterton fügt der seltsame Mann hinzu: Hmm, es sei denn, Ihr wollt es mit der Bande aufnehmen.

Als der Fremde ihren Namen falsch ausspricht und seine Bemerkung macht, schießt Big Claw die Zornesröte ins Gesicht. Was kann sie dafür, dass ihr Vater ihr diesen Namen gegeben hat? Aber wieso sollte sie dem Fremden, Lurekar, böse sein? Er konnte ja nicht wissen, wie es dazu kam.

Beunruhigt, denkt sie über das Gehörte nach. \*Es gibt jetzt keine Möglichkeit, Kapitän Earendur aufzusuchen, Lu Ser kann jeden Moment nach dem Leuchtfeuer suchen und es wäre nicht auszudenken, was passiert, wenn er es nicht findet. Falls die Piraten wirklich zurück kommen sollten, hoffe ich, dass Stone und auch Glance wieder bei uns sind.\* Entschlossen wendet sie sich an Lurekar.

Das sind schlechte Nachrichten, die ihr wiedergebt. Tut mir leid, aber wir werden die Leuchtfeuer entzünden. Den Grund werdet ihr schon noch erfahren. Und ich hoffe doch, dass wir von euch,



## On The Road Again

gegebenenfalls, Unterstützung gegen die Piraten erhalten.

Die Sonne nähert sich langsam dem Horizont als Glance endlich seine Erzählung abschließt. Finládris hat ihn nicht mehr unterbrochen und schien selbst Zeit und Raum vergessen zu haben als er die Ereignisse um und in dem Tempel hörte.

"Unfassbar", sagt Finládris erschüttert. Glance hingegen bemerkt erstmals wieder den Orb, der die ganze Zeit unbeachtet auf dem Tisch lag. Er scheint leicht zu pulsieren. "Was ist damit?" fragt er Finládris.

"Oh!" sagt dieser erfreut. "Das ist gut – ich habe ihn vergessen wieder einzustecken. Dadurch wurde eure Erzählung in ihm gespeichert".

"Oh!" sagt auch Glance, allerdings ohne Begeisterung.

"Hört, ich verstehe eure Bedenken", sagt der Gesandte. "Ich sehe nun, dass das Tilúvemaegsil in euren Händen bleiben muss. Das ist eine gewaltige Bürde für euch, aber aufgrund eurer Abstammung gibt es wohl kaum einen Geeigneteren. Ihr seid von Elfen und Menschen ausgebildet worden, ihr seid ein Wanderer in den Kulturen, und es hat euch gefunden mehr als dass ihr es gefunden habt". Er atmet tief durch, und fährt fort, "Aber die Nachricht, dass es gefunden wurde darf nicht verschollen gehen. Zum einen seid ihr nicht unsterblich und auf einem gefährlichen Pfad. Zum anderen ist es Anlass in allen Büchern, Schriften und Legenden, bei allen Völkern, nach verlorenem Wissen über das Artefakt zu forschen".

"Ja, das ist wahr", antwortet Glance nachdenklich. "Das Artefakt wurde geschaffen von Elfen, Menschen und Zwergen. Es wäre gut einen Rat von Mitgliedern aller drei Rassen zu haben. Für die Menschen würde ich Slain vorschlagen, meinen Mentor, den Hofmagier von Flaím. Er beschäftigt sich schon lange mit den alten Schriften. Für die Elfen, hmm...

"Eure Mutter, die Hüterin des goldenen Baums?" wirft Finládris ein.

"Nein", antwortet Glance. "Deedlit ist eine Kämpferin, keine Forscherin". Er denkt nach. "BigClaw erzählte, dass in Mogador ein Tempel ähnlich dem in den Brechern ist. Auch dort wird es Hüter des alten Wissens geben. Und für die Zwerge..." Glance zuckt mit den Achseln. "Keine Ahnung – ich bin nur sehr wenigen Zwergen begegnet.

Mit einem der letzten habe ich mir einen Kampf geliefert". Er lächelt – diese Episode hatte er in seiner Erzählung übergangen, da sie in der Folge keine Bedeutung hatte. "Aber es war ein guter Kampf".

"Ein guter Kampf?" fragt Finládris irritiert. "Ihr meint, Ihr habt gewonnen?"

"Nein – es ging nicht um Sieg oder Niederlage, sondern um..." aber er bricht ab, und meint nur mit einer Handbewegung, "Das ist unwichtig".

Mit einem Blick aus dem Kajütfenster ringt er sich zu einem Entschluss durch. "Ich muss dringend zu meinen Gefährten. Wir kommen morgen wieder in die Stadt, da wir noch Einiges zu regeln haben. Ich bitte euch, übermittle das", er zeigt auf den Orb, "an Slain auf Lodoss – er kann sich hierher teleportieren, denke ich – zumindest seinen Geist. Und an wen immer ihr auf Andúneth vertraut, da muss ich euch trauen – nachdem ich es euch erzählt habe. Wie ihr selbst sagt ist das Wissen um das Tilúvemaegsil gefährlich, denn in den falschen Händen – auch elfischen – kann es ungeahnte, und vor allem ungewollte, Auswirkungen haben".

Finládris verspricht Alles zu tun, und Glance verabschiedet sich. Er verlässt das Schiff und rennt, so

## On The Road Again

schnell ihn seine flinken Füße tragen an die Südmauer. Dort wo die Stadtmauer an die Küste trifft, spricht er seinen Levitationszauber und überwindet so die Stadtmauer mit Leichtigkeit. Mit sorgenvollem Blick schaut er in die Richtung in der der Leuchtturm sein müsste. Kein Licht zu sehen – und es sollte zu sehen sein.

Er seufzt – auch bei schnellster Gangart, und ohne dass Hindernisse ihn aufhalten, wird er nicht vor Sonnenuntergang dort sein können.

Lurekar lacht laut auf: Unterstützung gegen die Piraten? Die sind zu fünft gekommen, um den Leuchtturmwärter zu ... 'befragen'. Wenn sie nach so kurzer Zeit hier Licht sehen, werden sie eher noch mehr Männer mitnehmen. Und das dürften kampferprobte Leute sein, die mit ihren Waffen umzugehen wissen. Ich habe keine Waffen und bin kein Krieger. Ihr seid nur zu dritt. Haltet Ihr Euch für so gut, dass Ihr diese Kerle dennoch besiegen könntet? Oder habt Ihr vielleicht irgendetwas ... in der Hinterhand? Denn sonst machen die Kerle kurzen Prozess mit Euch, ob ich Euch unterstütze oder nicht.

Immer noch etwas belustigt, fährt sich die merkwürdige Gestalt mit der Zunge über die Lippen. Auch die Zunge ist vollkommen schwarz.

Big Claw denkt an das bis jetzt Erlebte zurück und ein leichtes Schmunzeln erscheint auf ihrem Gesicht.

"Darüber solltet ihr euch jetzt noch keine Gedanken machen. Wichtig ist, dass wir die Leuchtfeuer anzünden."

Eure Zuversicht in Ehren, erwidert Lurekar nachdenklich, aber da ich an meinem Leben hänge, wüsste ich doch gerne, wieso Euch ein Kampf gegen die Piraten anscheinend keine Sorgen bereitet. Was macht Ihr eigentlich hier?

Oh, fügt er rasch hinzu, und seid doch so gütig, mir zu verraten, in welcher Gegend wir uns befinden und welche Stadt das dort im Norden ist.

"Wir brauchen nicht unbedingt ein Leuchtfeuer! Ich könnte ein magisches Feuer entzünden! Das würde nur Lu sehen, hmm und einige Magier in der Stadt, allerdings weiß ich nicht was Lu denkt, wenn es kein echtes Feuer ist und was die Magier machen, wenn sie es bemerken sollten. Ich bin übrigens ein Magier, man nennt mich Bodasen und die Stadt hier heißt Rechem" sagt er zu dem Neuankömmling, dessen plötzliches Auftauchen hier nach einem misslungenen Teleportzauber aussieht. Um den Fremden genauer in Anschein nehmen zu können entzündet er eine der Fackeln in der Wand und schließt die Tür nach draußen. Das untere Geschoß hat kein Fenster und so sollte von draußen nicht viel von dem Licht zu sehen sein.

Nachdenklich geht Bodasen auf und ab. "Der Wärter ist tot. Seltsam, meist haben ihn die Piraten bei ihren Überfällen nur verprügelt! Sie scheinen sehr ärgerlich gewesen zu sein, denn so ziehen sie die Rache der Stadtwache auf sich und riskieren den Schutz ihrer Freunde bei den Stadtoberen. Ich werde mit einer Fackel nach oben gehen, allein! Dann denken die Piraten ein Wächter der Stadtwache hat das fehlende Leuchtfeuer bemerkt und ist gekommen, um nach dem Grund zu sehen. Wenn ich dann oben einige wenige Scheite Holz anzünde, wird kein Pirat erschrecken und die Wache denken, der Wärter ist wieder Mal betrunken. Allerdings müssen wir trotzdem mit dem Auftauchen der Stadtwache rechnen, wenn das Licht nicht bald brennt. Na ja warten wir es ab. Ich gehen nach oben."

Der Magier nimmt einiges von dem Holz der zerbrochenen Fässer und eine Fackel, steigt nach oben. Die Treppe ist kaum noch zu erkennen aber er traut sich nicht noch mehr Licht anzuzünden. Bodasen legt das Holz auf die Feuerstelle. Dann schaut er vom Turm auf die umliegende Gegend. Niemand ist zu sehen oder zu hören. Mit einem kleinen Feuerzauber zündet er die Fackel an und mit der Fackel

## On The Road Again

setzt er die Bruchstücke des Fasses in Brand. Dann geht er noch einmal eine Runde um das Feuer und beugt sich mit der Fackel in der Hand über die Brüstung, um eventuellen Beobachtern den Anschein zu geben, er sei allein im Turm und suche den Wärter.

Die anderen der Gruppe werden wahrscheinlich nie erfahren welche Überwindung es Lu kostet über das Meer zu fliegen. Aber er will vor Przyjaciel Stone nicht als Angstdrache dastehen. Dennoch ist die Ermahnung des Hüters Abstand zum Wasser zu halten unnötig gewesen. Lu würde nicht im Traum daran denken sich der gewaltigen Wassermasse zu nähern. Und das schrecklichste ist, je höher Lu fliegt umso mehr Wasser sieht er, endlos, schier endlos erstreckt sich das Wasser vor, neben und unter ihm. Panisch fliegt er noch höher.

Dann erinnert er sich an den Leuchtturm, er muss den Leuchtturm erreichen, vorsichtig wie nie dreht Lu seinen schmalen Hals beim Fliegen nach hinten um zu sehen ob er schon weit genug weg von der Hütte ist.

Ein neuer Schreck durchfährt ihn, er kann kaum noch Land sehen, fast vergisst er mit den Flügeln zu schlagen. Und die Sonne steht auch schon tief. War er etwa so tief in seiner Angst gefangen gewesen das er nicht bemerkt hat wie weit draußen er ist? Was würde sein Przyjaciel davon halten? Lu zwingt sich, sich zu beruhigen. Dann schaut er sich noch einmal um, jetzt ruhiger, in der Luft stehend flatternd.

Eigentlich ist das Wasser gar nicht so schrecklich, und die Spiegelung der untergehenden Sonne zaubert ein unglaubliches Farbenspiel auf das Wasser. Lu macht sich bewusst das es nur an ihm liegt, nicht am Wasser. Nein, das Wasser wird ihn nicht angreifen, zumindest solange nicht wie er das Wasser nicht reizen würde, und respektvollen Abstand einhält.

Beruhigt fliegt Lu zurück. Es dauert gar nicht lang und er kann die Stadt wieder sehen, allerdings ein gutes Stück links von ihm, und er musste doch zur anderen Seite der Stadt. Aber diesmal fällt Lu nicht wieder in Panik, sondern hält einfach auf die Stadt zu. Als er nahe genug ist um einzelne Häuser zu erkennen fliegt er nach links, bis zum ende der Stadt und schaut sich erneut um, dann erkennt er auch schon einen Turm.

Aber der leuchtet ja gar nicht, wundert sich Lu. Unsicher fliegt er ein Stück weiter, aber da sind nur Felsen und warum sollte eine Markierung die den Schiffen anzeigt wo die Stadt ist so weit von ihr entfernt sein? Zumindest hatte Przyjaciel Stone ihm das doch so erklärt.

Langsam wird Lu wieder unruhig, und beschließt sich erst einmal den nicht Leuchtenden Turm anzuschauen.

Als er auf den Turm zufliegt sieht er eine Gestalt mit einer Fackel, das ist Bodasen oder? Lu beschleunigt seinen Flug, ja, Bodasen und er zündet ein Feuer an. Nur für ihn, wie nett und bemüht seine Freunde um ihn sind, sicher wissen sie wie schwer es für ihn war über das Wasser zu fliegen. Der Gedanke wärmt Lus Herz,

Jetzt nähert Lu sich dem Turm sehr schnell, hoffentlich ist Stone auch schon da, denkt Lu sich. Immerhin hatte er diese schwere Aufgabe gut erledigt, ohne sich allzu weit zu verfliegen. Stone würde stolz auf ihn sein.

Nur noch ein kleiner Sturzflug und er könnte das Feuer genießen.

Bodasen sieht sich um, schaut aber nach unten? Glaubt er das Lu am den Felsen hochklettert?

Juuuuuuuuuu macht er den Magier auf sich aufmerksam und landet mitten im Feuer, die Scheite fliegen nur so davon. Und nur Glück verhindert das die brennenden Holzstücke Bodasen treffen, oder

## On The Road Again

durch die offene Falltür fallen wo sie schaden hätten anrichten können.

Dann sieht Lu Bodasen glücklich an, und hält dabei einige Feuerscheite fest umklammert.

Ich, ich habe es geschafft,

Stone kommt nur langsam voran, umgeben von hohen Felsen und der Stadtmauer dringt nur wenig Sonnenlicht zu ihm durch. Deshalb muss er beim gehen vorsichtig sein, schließlich will er sich nicht den Fuß brechen.

Aber er ist immer noch guter Dinge, weiter vorne sieht er das Gestrüpp lichter werden, und da kommt auch mehr Sonne an.

Doch plötzlich bleibt er wie erstarrt stehen, ein seltsames Zischen erklingt links von ihm, da schon wieder.

Stone schaut sich angestrengt um, kann aber nichts erkennen. Das Zischen kommt jetzt öfters, und es nähert sich ihm. Stone geht in Richtung des gelichteten Gestrüpps, das Zischen folgt ihm. Stone zieht im Lauf sein Schwert, jetzt umgeht er die Büsche nicht mehr, sondern bahnt sich mit kräftigen Hieben seinen Weg. Aber das Zischen kommt immer näher.

Auf einmal sind vor Stone keine Büsche mehr sondern eine kleine Lichtung, einen besseren Platz würde er wohl nicht finden.

Also dreht er sich um und macht sich kampfbereit. Dann bricht das Zischen durch das Gebüsch.

Zwei Riesenratten

Stone entspannt sich wieder, auch wenn diese Rattenform mehr als viermal so groß wie normale Ratten ist, so sind sie doch nur in großen Rudeln eine wirkliche Gefahr. Wahrscheinlich hatten die Ratten ihn genauso wenig gesehen wie er sie, und durch seine Flucht waren die Ratten wohl zur Überzeugung gekommen das da eine leichte Beute sei.

Unschlüssig starren die Ratten ihn an, doch Stone steckt sein Schwert wieder ein, und gibt einer der Ratten einen tritt.

Jaulend und zischend verschwinden die Ratten wieder im dichten Gestrüpp.

Stone schaut sich um, mittlerweile kann er rechts hoch gehen.

Nach einiger Zeit findet er eine blutverschmierte Stelle, aber keine Anzeichen für einen Kampf. Ein paar gescharfte Spuren sagen ihm aber dass hier wohl ein Wild verendete. Stone geht weiter. Immer steiler wird der Aufstieg, doch plötzlich wird es ebener.

Stone schaut sich um, es ist jetzt fast dunkel, aber noch kann er einiges sehen.

Dann hört er einen lauten Ruf

Juuuuuuuuuuuu

Das muss Lu sein, Stone blickt in die Richtung des Rufs und sieht oben wie ein Feuer aufsteigt.

Da muss der Turm sein denkt sich der Krieger lächelnd. Schnell hat er die Tür gefunden und tritt ein.

## On The Road Again

Beim Anblick der Fremden Gestalt die von seinen Freunden umringt wird stutzt er, aber er kann nicht erkennen dass ein Kampf ansteht. Wahrscheinlich der Leuchtturmwächter.

Hallo Big Claw, Hallo Alrik, wo ist Bodasen? Lu müsste gerade oben angekommen sein.

Dann zu dem Leuchtturmwächter der sich überrascht umgedreht hat, Seid begrüßt Wächter des Turms, mein Name ist Stone, Ferrwars Sohn

Lurekar ist bereits bei dem Lärm von oben zusammengefahren, und als jetzt noch Stone auftaucht, zieht er sich flink ein paar Schritte zurück. Da Stone jedoch nicht angreift, sondern sich nur ihm vorstellt, erkennt er, dass der Krieger zum Rest der Gruppe gehören dürfte. Lurekar, antwortet der Schwarzgekleidete knapp, und Ihr seid wohl die Verstärkung, auf die die anderen so fest vertrauen?

Immer wieder vorsichtig zur Treppe blickend, fährt er fort: Was war das für ein Krach da oben? Beschwört dieser leichtsinnige Magier gerade Unterstützung? Wenn Ihr Euch mit den Piraten anlegen wollt, müsst Ihr entweder sehr mächtig sein oder .... Obwohl der Satz unbeendet bleibt, lässt Lurekars Gesichtsausdruck keinen Zweifel daran, dass die einzig andere vorstellbare Option seiner Meinung nach 'sehr dumm' lautet.

Zu Stone gewandt, aber immer noch wachsam, meint er dann: Ihr irrt übrigens, ich bin nicht der Leuchtturmwächter. Die Piraten haben den armen Teufel die Klippe hinuntergestürzt und hier alles verwüstet. Wohl, weil sie einen ihrer Leute vermissten ...

Die Sonne geht unter und der Wald wird dunkel. Wenn er genau wüsste wo sich der Leuchtturm befindet, könnte Glance schnurstracks auf ihn zugehen. Aber so kann er sich nur an dem ansteigenden Gelände orientieren, und muss aufpassen, dass er nicht über eine Unebenheit stolpert, denn elfische Nachtsicht ist bei ihm kaum ausgeprägt, wenn er auch die Auren der Bäume und Tiere spüren kann. Auf jeden Fall verlangsamt ihn die Dunkelheit erheblich.

Unvermittelt taucht das Meer vor ihm auf, und er bleibt abrupt stehen, da das Gelände hier unmittelbar lotrecht abbricht und ein Kliff bildet.

Er sieht sich um.

Nach rechts hin steigt die Klippe noch etwas weiter an; er sieht ein Dach aus den dunklen Wipfeln aufragen und sich gegen den Himmel abzeichnen. Allerdings ist kein Licht zu sehen – also dürfte es nicht der Leuchtturm sein.

Ein weiteres Gebäude? Vorsichtig nähert er sich dem Bauwerk.

Noch bevor Stone auf Lurekars Äußerungen reagieren kann, siegt Lu Sers Neugier. Seine Gefährten sprechen da unten mit einem Fremden? Er beschließt, einen raschen Blick zu riskieren, klettert hinab und lugt den Treppenabgang hinunter. Im gleichen Moment sieht Lurekar hinauf. Es ist schwer zu entscheiden, wer von beiden mehr erschrickt.

Lu Sers Kopf zuckt sofort zurück. Lurekar hingegen schreit: Ein Untier! In Deckung!, und bringt sich mit einem gewaltigen Satz hinter einem der zerstörten Regale in Sicherheit. Da sich jedoch sonst niemand vom Anblick des kleinen Drachen aus der Ruhe bringen lässt, erhebt sich der Schwarzgekleidete nach einigen Augenblicken wieder und meint: Ah, ich verstehe. Bodasen beschwört wohl öfters solche ... Monster, und er hat sie gewöhnlich gut unter Kontrolle. Seltsam ... auf den ersten Blick macht er gar nicht den Eindruck eines Erzmagisters. Aber ich wäre Euch wirklich dankbar, wenn Ihr mich vor weiteren Überraschungen warnen könntet.

Wieder etwas ruhiger, und so laut, dass es auch im oberen Stockwerk zu hören ist, fährt Lurekar fort:

## On The Road Again

Vielleicht könnte mir einer von Euch auch mit einem Rat aushelfen? Ich nehme an, Ihr seid Abenteurer, die Fähigkeiten auf vielen verschiedenen Gebieten besitzen. Kennt sich einer der Anwesenden vielleicht aus mit ... äh, sehr seltsamen Frauen?

Bodasen ist erst mal etwas erschrocken über Lu's plötzliche Landung mitten im Feuer und versucht seine Sachen vor den Funken in Sicherheit zu bringen. Er begrüßt er ihn herzlich.

Als der kleine Drache jedoch, neugierig geworden durch die Geräusche von unten, hinuntersteigt, schaut er sich noch einmal auf dem Dachgeschoß um. Er sorgt dafür, dass alle brennenden Holzstücke in der Feuerschale sind und steigt hinter Lu zu den anderen hinab.

So kann er gerade noch die Bemerkung Lurekars vernehmen.

Lächelnd beschließt er erst mal nicht auf die Vermutung einzugehen er könne Drachen beschwören, zu plötzlich ist der "Dunkle" aufgetaucht. "Keiner weiß wer er ist und was soll diese seltsame Frage zu Frauen? Eigenartiger Typ!", denkt sich der Magier.

Erleichtert, dass Lu Ser den Weg gefunden hat und Stone auch wieder da ist, ignoriert die Elfe erstmal die von Lurekar ausgesprochene Vermutung, dass Bodasen ein Erzmagier sei. Freudig nimmt sie den kleinen Drachen in den Arm.

Lu Ser, ich bin so froh, dass du es geschafft hast. Schön, dass ihr hier seid, Stone. Ich hoffe, Glance kommt auch bald.

An Lurekar gewandt: Was versteht ihr unter \*sehr seltsamen Frauen\*?

Auch Alrik wird langsam unruhig.

Dass sich der "Dunkle Geselle" auf Frage zu seiner Person immer wieder herauswindet, gefällt ihm gar nicht.

Er beschließt, ihn im "Diplomatenmodus" zu befragen, seiner Art "Hochsprache", die er immer dann benutzt, wenn er es in Städten mit höhergestellten Persönlichkeiten zu tun hat. Sollte der "Dunkle Geselle" nicht darauf eingehen wollen, würde er es auf anderem Wege versuchen...

"Lurekar, Euch ist jetzt schon ein paar Mal die Frage gestellt worden, wer Ihr eigentlich seid. Außer dem Namen "dunkler Geselle" habe ich dazu bisher noch nichts herausbekommen.

Ihr benehmt Euch, als wäret Ihr nicht von hier, und redet von "etwas vollbringen", während ihr gleichzeitig vollkommen unsicher seid, und in rätselhafter Weise von "seltsamen Frauen" redet.

Was soll das?

Ich wäre sehr an einer weitaus besseren Schilderung Eurer Lage interessiert, die das, was ich bisher zu Hören bekommen habe, bei Weitem übertrifft. Ob wir Euch Hilfe gewähren, hängt zum großen Teil davon ab, inwieweit wir Euch trauen können. Und je mehr Ihr von Euch preisgibt, desto eher können wir Euch trauen – es sei denn, Ihr lügt!

Also: Wer Seid Ihr?

Auch Stone kommen einige Dinge seltsam vor, zu seltsam.

Schnell wie immer liegt die Armbrust in seiner Hand, und zielt betont auf niemand.

## On The Road Again

"Ihr seid lange genug hier um die Piraten belauscht zu haben und zu beobachten wie sie einen Menschen die Klippe hinunter geworfen haben und hier alles zertrümmert haben. Nun, vielleicht kann man von euch nicht verlangen das ihr euer Leben für einen Fremden riskiert, aber ich frage mich wie ihr das alles sehen und hören konntet ohne entdeckt zu werden. Oder seid ihr vielleicht gar nicht zufällig hier. Vielleicht gehört ihr ja auch zu den Piraten, und wolltet euch nur mal ungestört hier umsehen. Ob sich vielleicht was Brauchbares finden lässt."

Mit dem Fuß verschließt Stone die Tür hinter sich.

Beunruhigt sieht Lurekar mit an, wie Stone seine Armbrust hervorholt. Bitte überstürzt nichts, Ferrwars Sohn!, meint er beschwichtigend, Mein Erscheinen muss Euch eigenartig vorkommen, das ist mir bewusst, aber ich kann Euch vieles erklären. Ich versichere Euch, dass mir in dieser ganzen Situation nicht wohler ist als Euch. Vielleicht werdet Ihr das verstehen, wenn ich Euch berichte, was vorgefallen ist, aber dazu muss ich weiter ausholen. Habt also Geduld.

Mit einem schwachen Lächeln richtet der Mann seine Kleidung und senkt kurz den Kopf, wie um seine Gedanken zu sammeln. Zunächst zu meinem Beinamen, beginnt er dann, wie Ihr sicher schon vermutet, ist er aus 'Von Ritter Jochim, der Maid Sulaika und dem Dunklen Gesellen' übernommen. Das ist immer noch eine meiner Paraderollen, und als wir uns dann verstärkt der Musik zuwandten, brachten unsere besonderen Namen auch unserem Trio schnell die Aufmerksamkeit der Leute ein. Ach so, falls Ihr das noch nicht erkannt haben solltet: Ich gehöre zum Fahrenden Volk. Und das ist meine Bända.. Lurekar zieht seinen Umhang ein Stück zurück und zeigt auf die zusammengerollte Schnur oder Peitsche, die an seinem Gürtel hängt. Dann deutet er eine Verbeugung an.

Wie ich in diese Gegend gekommen bin, fährt er fort, weiß ich auch nicht genau. Wir spielten auf dem Weinfest in Tuchstadt an der Westküste, und bis in die späte Nacht vergnügten wir uns noch in der 'Tanzenden Ratte'. Ich erinnere mich, dass ich dem jungen Wein zusprach ... vielleicht stärker, als gut für mich war. Als ich erwachte, konnte ich mich nicht bewegen und lag im Wald nicht weit von hier. Wie ich inzwischen beobachten konnte, ist dies die Ostküste, von der ich noch nie zuvor gehört habe. Deswegen bat ich Euch so eindringlich, mir mehr über diese Gegend zu erzählen. Von der Westküste weiß ich, dass man Fremden in verschiedenen Ländern und Städten sehr unterschiedlich begegnet. Mancherorts sind sie sehr gern gesehen, weil sie Kunde aus der Ferne bringen, aber an bestimmten Orten werden sie feindselig behandelt, nur weil sie von anderswo kommen. Aus diesem Grund würde ich auch gern wissen, wie das in Rechem ist und unter wessen Herrschaft die Stadt steht.

Lurekar atmet tief durch. Aber zurück zu meiner Erzählung. Nach einiger Zeit erschien eine sehr seltsame Frau. Sie verstand es offenbar, ihre Gestalt zu wandeln, denn erst wirkte sie nicht weiter außergewöhnlich, doch später hatte sie hellblaue Haut und seltsame Schwingen, außerdem war sie deutlich größer. Dennoch sprach sie mit derselben Stimme.

In ihrer merkwürdigen Gestalt trug sie sehr freizügige Kleidung und war ... äh, von sehr ausgeprägter Weiblichkeit. Sie besaß die Kraft, meine Lähmung aufzuheben und mich nach Belieben erneut zu lähmen.

Nicht nur ich war ihr Gefangener, sondern noch ein weiterer Mann, mit dem ich mich jedoch nicht unterhalten konnte, da auch unsere Zungen gelähmt waren, wenn die Frau uns allein ließ. Was genau sie von uns wollte, kann ich immer noch nicht sagen, aber es war sicherlich nichts Gutes. Sie befahl uns manchmal, ihr zu folgen, und wir gehorchten, um uns wenigstens die Beine vertreten zu können. So betraten wir auch den Leuchtturm und standen neben ihr, wenn sie das Land überblickte und aufs Meer starrte. Was in dieser Zeit mit dem Wärter geschah, weiß ich nicht. Gestern jedenfalls führte die Frau den anderen Mann fort, und nach einer Weile hörte ich aus der Ferne einen Schrei. Der Mann kam nicht mehr zurück. Da ahnte ich, dass ich verloren war, wenn ich nicht bald handelte. Ich ... ich bin niemand, der anderen Leuten Gewalt antut, aber ich hatte keine Wahl, versteht Ihr?

## On The Road Again

Der Schwarzgekleidete blickt in die Runde, offenbar auf zustimmende Kommentare hoffend. Vorhin bot sich mir dann eine Gelegenheit., erzählt er weiter, Zusammen mit ihr in den Büschen versteckt, musste ich zunächst mit ansehen, wie die Piraten hier eindringen. Als sie weg waren, liefen wir kreuz und quer durch den Wald. Dabei ging ich direkt hinter ihr und konnte ihr einen glänzenden Kristalldolch aus dem Gürtel ziehen. Bitte bedenkt, dass es um mein Leben ging! Ich ... ich stach also zu. Und ... und die seltsame Frau zerfiel einfach zu Asche!. Mit zitternden Händen holt Lurekar einen Wasserschlauch hervor und trinkt einige Schlucke. Ich war entsetzt und gleichzeitig so froh, dass es vollbracht war ... dass meine Peinigerin ihr Ende gefunden hatte. Aber es war Notwehr! Daran kann es gar keinen Zweifel geben, nicht wahr?

Erneut trinkt Lurekar, bevor er fortfährt: Bitte entschuldigt, wenn sich manches noch ein wenig verworren anhören sollte. Ich bin noch immer sehr aufgeregt ob der Geschehnisse, doch da ich hoffentlich alle Fragen zur Zufriedenheit beantwortet habe, könntet Ihr ja jetzt mein Vertrauen erwidern und mir ein wenig mehr über Euch erzählen. Und falls mir jemand etwas über diese seltsame Frau sagen kann, möchte ich natürlich gern erfahren, was sie mit mir gemacht hat.

Ein bisschen traurig dass alle Angst vor ihm haben, hält Lu sich im Hintergrund.

Ist er denn wirklich so schrecklich? Und wenn ja warum hat er dann selbst angst vor so vielem?

Aber der Hinweis auf ein fahrendes Volk lenkt ihn ab, wie kann ein Volk denn fahren? Bauen sie vielleicht Räder an ihre Höhlen, oder das was die Menschen als Häuser bezeichnen, und nehmen sie mit wenn sie verreisen. Oder haben sie vielleicht diese Karren, die so groß sind das alle darauf Platz haben? Lu beschließt das er Lurekar unbedingt danach fragen muss. Zumindest wenn es sich nicht herausstellt das er vielleicht doch einer der Piraten ist.

Und was ist eine Bända? Lu geht vorsichtig ein Stück nach vorne um mehr zu sehen.

Das ist ja schön, denkt sich Lu. der Fremde zeigt auf etwas, in Höhe seines Gürtels, das aussieht wie ein einzelner abgeschnittener Kraftfaden. Ob es vielleicht doch Menschen gibt die, die Kraftfäden sehen können?

Vermutlich brauchen sie so starke Bänder aus Kraftfäden um damit ihre Häuser an ihre Karren zu binden und diese so hinterher zu ziehen. Als der Fremde seine Geschichte beendet hat, Lu kann damit nichts anfangen aber wahrscheinlich ist dieser Lurekar wohl doch kein Pirat, fragt Lu als erster.

"Und an dieser Bända hängen eure Häuser?"

Bodasen der während der Rede des Fremden nach unten gekommen ist lauscht der Erzählung aus dem Hintergrund. Er hofft, dass der Fremde die Frage des Drachen überhört hat und erst noch einiges über sich erzählt.

"Eigenartige Geschichte, die Ihr uns da berichtet. Der Beschreibung nach könnte es sich um einen Sukkubus handeln. Eine Art weiblicher Dämon. Es gab in letzter Zeit einige magische Turbulenzen, um es mal für Nichtmager verständlich zu umschreiben, die möglicherweise dazu geführt haben, dass einige böartige Kreaturen hier im Land aufgetaucht sind. Es überrascht mich allerdings, dass ihr sie töten konntet, sie muss sehr schwach gewesen sein."

Als Lu Ser zu ihm spricht, zuckt Lurekar zusammen. D–das Untier kann ja reden!, stammelt er überrascht und weicht ein Stück zurück, so dass sich immer eine andere Person zwischen ihm und dem kleinen Drachen befindet. Bei Bodasens Worten aber schlägt er seine Hände vor den Mund, taumelt rückwärts zur Wand und rutscht langsam an ihr herab, bis er auf dem Boden sitzt. E–eine Dämonin?, flüstert er entsetzt, Seid Ihr Euch sicher? Oh, Gnade meiner armen Seele, was hat sie mir



## On The Road Again

nur angetan?. Zitternd hält er sich die Schläfen, senkt den Kopf und murmelt mit brüchiger Stimme: Was soll ich nur machen ... was soll ich nur machen?

Stone kann sich nicht vorstellen dass sich jemand eine solche Geschichte ausdenkt, auch scheint die Verzweiflung des Mannes echt zu sein. Deshalb hängt er sich die Armbrust wieder um, bleibt aber vor der Tür stehen. Lu's Frage verwirrt ihn zwar etwas, aber mittlerweile kennt er den kleinen Drachen gut genug um zu ahnen worauf die Bemerkung abzielt. Stones erster Gedanke beim erwählen des fahrenden Volkes war allerdings seinen Goldbeutel besser zu verstauen. Da dieser aber leer ist spart Stone sich die mühe.

Statt dessen fragt er Lu, da er trotz seiner Vermutung etwas verwirrt ist, "Lu, wieso denkst Du das an diesem dünnen Band dort ein Haus hängen kann." Mittlerweile vertraut er den oft etwas sprunghaften Bemerkungen des Drachen um zu wissen das Lu viele Dinge aus einem ganz anderen Blickwinkel betrachtet und vieles was anderen normal scheint hinterfragt.

Glance stutzt. Er hat sich dem Gebäude von der Waldseite her genähert, und kann seine Umrisse gegen den Himmel deutlich sehen. Die Vorderseite jedoch bleibt in tiefem Schatten. Seine schweifenden Sinne durchdringen den Stein, aus dem der untere Teil offenbar gemauert ist, nicht.

Er glaubt Stimmen zu hören, aber noch ist er zu weit entfernt, als dass er, selbst mit seinem feinen Gehör, etwas verstehen könnte.

Das Gebäude hat einen turmartigen Aufbau – also doch der Leuchtturm?

Er schlägt einen Bogen, und nähert sich dem Gebäude von der Seite. Vorsichtig levitiert er und landet lautlos wie eine Feder auf dem hölzernen Dach. Jetzt kann er auf dem Turm auch ein schwaches Glimmen erkennen, wie von einem heruntergebrannten Feuer. Also doch – aber warum schürt niemand das Feuer?

Vorsichtig, um auf dem Dach kein Geräusch durch knarrende Schindeln oder Balken zu verursachen, kniet Glance sich hin und richtet seine Sinne in das Innere – durch das Holz geht das schon viel besser. Und wieder stutzt er.

Er kann BigClaws starke Aura spüren, etwas schwächer die bekannten Auren von Alrik, Bodasen und Stone sowie die kleine, aber starke, von LuSer.

Aber da ist noch etwas. Oder genauer, da ist etwas – nicht! Er schüttelt den Kopf. Es ist – als wäre da ein Loch im Gefüge der allgegenwärtigen Aura der Natur!?

Da Lu gewohnt ist das man seine Fragen ignoriert, ist er umso froher dass Przyjaciel Stone Interesse zeigt. Freudig läuft der kleine Drache zu seinem Freund um dessen Frage zu beantworten.

"Ich weiß ja dass ihr Menschen die Kraftfäden nicht sehen könnt, aber Stone diese Bänder, die scheint aus einem Kraftfaden gemacht zu sein. Und das von Menschen, stell' Dir vor. Wenn ich Häuser an Karren hängen wollte dann würde ich auch versuchen Kraftfäden zu benutzen. Und wie schön er schimmert, obwohl dieser Kraftfaden abgeschnitten ist scheint er richtig lebendig. So was habe ich noch nie gesehen"

Schweigend, den Fremden nicht aus den Augen lassend, hat die Elfe das Gespräch verfolgt. Irgendetwas irritiert sie unbewusst, aber sie kann es nicht erfassen.

Sukkubus, ein weiblicher Dämon, sie kann sich nicht erinnern, jemals etwas darüber gelesen oder gehört zu haben und wie sollte einer vom fahrenden Volk an Kraftfäden kommen? Der Mann hat keine magische Aura – da trifft sie die Erkenntnis dessen, was sie irritiert hat – er hat gar keine Aura!

## On The Road Again

Der Fremde erscheint ihr immer merkwürdiger und nicht sehr glaubwürdig.

Sie will sich gerade mit einer diesbezüglichen Frage an Lurekar wenden, als sie etwas wahrnimmt. Ein leichtes Lächeln huscht über ihr Gesicht. Na endlich, Gance ist gekommen. Aber warum kommt er nicht direkt durch die Tür? Alles wird hier immer seltsamer.

Halblaut murmelt Lurekar weitere verzweifelte Klagen: Was habe ich nur getan, dass mir so etwas passiert? Warum ich? Hatte ich es nicht bereits schwer genug? Wer wird einem wie mir schon helfen?. Bei diesen Worten atmet er einmal tief durch und hebt langsam den Kopf, um Bodasen mit seinen tiefschwarzen Augen hoffnungsvoll anzusehen. Bodasen, wendet er sich an den Magier, jemand, der sprechende Zauberwesen beschwört, vermag doch sicher auch dämonische Flüche und Krankheiten aufzuheben, nicht wahr? Bitte, verehrter Herr Erzmagister, versucht mir zu helfen! Beseitigt das dunkle Mal, mit dem mich die Dämonin belegt hat! Wenn mich nicht einmal jemand mit Euren magischen Kräften heilen kann, dann gibt es für mich keine Rettung mehr, fürchte ich.

Alriks Meinung steht fest: Entweder dieser Mann ist ein hervorragender Schauspieler, oder er sagt einfach die – zugegebenermaßen etwas bizarre – Wahrheit.

Sein Gejammere und Gewinsele kann durchaus Schauspiel sein ... – oder eben echt. Das Problem liegt darin, nicht die Wahrheit zu kennen.

Während Alrik versucht, den Neuankömmling einzuschätzen, legt er seine Stirn wiederum in Falten.

Zu schade, dass er nicht ausgeprägte Sinne wie Elfen oder Drachen sie haben ... so kann er leider nicht Lüge von Wahrheit unterscheiden. "Ich weiß nur eines: Je seltsamer eine Geschichte klingt, desto unwahrscheinlicher ist sie" sagt Alrik zu sich selbst.

Zum Dunklen Gesellen aber sagt er: " 'Dunkler Geselle, oder wie auch immer Euer Name lautet, ihr habt uns eine ziemlich ungewöhnliche Geschichte aufgetischt. Ich verstehe nicht, wie ihr so schnell hierher kommen konntet, ohne es selbst zu bemerken ... Euer Rausch muss unnatürlich gewesen sein, fürchte ich, und Euer Transport hört sich mehr nach Zauberei an.

Doch was mich am Meisten irritiert ist diese ... 'seltsame Frau, dieser Sukkubus. Ich habe noch nie von so einem Wesen gehört, und doch sind wir Dämonen begegnet. Ihr scheint unglaubliches Glück gehabt zu haben, wenn Ihr sie töten konntet!

Dieser Kristalldolch – habt Ihr ihn noch? Er scheint ein besonderes Stück gewesen zu sein, dass er dieser ... Dämonin? solchen Schaden antun konnte. Und der Ort der Tat – wo ist er? Ihr könntet zu Eurer Glaubwürdigkeit beitragen, indem Ihr uns den Ort und die Asche zeigen würdet."

Nur zögerlich wendet Lurekar seinen Blick von Bodasen ab und antwortet auf Alriks Zwischenfrage: Ihr habt Recht, Alrik, ich muss wohl durch Zauberei an die Ostküste gelangt sein ... dämonische Zauberei, wie nunmehr zu befürchten steht. Aber von derlei Dingen verstehe ich nichts. Auch kann ich nicht sagen, welche Magie wohl auf dem Kristalldolch gelegen hat, dass er eine Dämonin töten konnte. Er löste sich zusammen mit der unheimlichen Frau auf. Nichts blieb in meiner Hand zurück.

Was das Häufchen Asche betrifft, fährt Lurekar fort, das will ich Euch gerne zeigen. Nur ist es inzwischen dunkel geworden. Aber morgen früh könnt Ihr die Asche gern in Augenschein nehmen, sofern der Wind sie noch nicht ganz verweht hat. Im Wald dürfte das allerdings unwahrscheinlich sein.

Da er am Boden sitzt, fällt Lurekars Blick auf seine Stiefel. Aufgeregt zeigt er auf das helle Pulver, das einige kleine Stellen der Stiefel bedeckt: Aber seht, ein wenig von der Asche haftet an meinen Stiefeln! Vielleicht genügt Euch das?

## On The Road Again

Alrik tritt näher und sieht sich das Pulver an. "Hm, dieses Pulver ... ich selber kenne mich mit Magie und Dämonen nicht aus, deswegen kann ich darüber nichts sagen. Aber falls das die Asche ist, von der Ihr sprach, dann ist das zumindest ein Pluspunkt mehr für Eure Glaubwürdigkeit."

Bodasen ist der ganzen Diskussion mit einem etwas gequälten Lächeln gefolgt und überlegt inwieweit er die Wahrheit sagen soll. Der dunkle Geselle macht nicht unbedingt den Eindruck eines Lügners, also beschließt er bei der Wahrheit zu bleiben und spricht ihn an.

"Erst mal bin ich kein Erzmagier. Ich bin zwar kein Neuling auf dem Gebiet der Magie und verfüge zudem über ein gewisses Maß an Wissen auf dem Gebiet der Dämonologie, aber Wesen wie unseren Gefährten Lu könnte ich nicht beschwören! Der kleine Drache ist unser Freund und wenn Ihr Euch nicht unsere Feindschaft zuziehen wollt, so solltet Ihr ihn achten. Er ist noch sehr jung für einen Drachen, aber alt genug, um unser Gefährte zu sein.

Was den Sukkubus betrifft, ich vermute irgendetwas hat sie sehr abgelenkt oder sie war noch sehr jung und unerfahren, sonst hättet ihr trotz des Dolches keine Chance gehabt. Auf jeden Fall habt Ihr es geschafft und braucht sie nun nicht mehr zu fürchten. Da es hier normalerweise keine Dämonen gibt, wird ein ähnliches Ereignis auch nicht mehr vorkommen. Ihr könnt also morgen früh beruhigt in die Stadt spazieren und Euch nach einer Reisegelegenheit nach Hause erkundigen."

Der Magier wendet sich an seine Gefährten. "Wir sollten langsam überlegen was wir tun. Glance fehlt immer noch! Vielleicht sollten wir ihn suchen? Außerdem wird das Leuchtf Feuer nicht mehr lange brennen, entweder wir fachen es neu an, um die Stadtwachen fern zu halten oder wir lassen es ausgehen. Dadurch könnten wir riskieren dass einige von Ihnen vorbeischaun. Aber das schadet uns sicher weniger, wie wenn die Piraten noch mal vorbeikommen um nachzusehen wer das Feuer neu entzündet hat. Mit etwas Glück kommt keiner von denen vor Morgengrauen vorbei. So mutig sind beide Gruppen nicht. eine Etage weiter oben gibt es eine Bank die an der Wand entlang eine gute Sitzmöglichkeit bietet und der Tisch ist wie mir schien nur umgefallen nicht zerschlagen. Wenn wir das Holz des zerschlagenen Schrankes beiseite räumen könnten wir uns hinsetzen und weiter beraten."

Stone schaut den Fremden an, "Leider glaube ich nicht dass wir euch morgen einfach so gehen lassen können. Vielleicht sagt Ihr die Wahrheit, vielleicht auch nicht. Unser aller Leben könnte davon abhängen, aber auch von anderen Dingen. Wie schafft ihr es Dinge wie die Kraftfäden zu manipulieren? Etwas von dem keiner von uns auch nur je etwas gehört hat. Bis unser drachischer Freund uns dieses Konzept erklärt hat, weil nur Drachen diese Kraftfäden sehen können und manipulieren. Wir haben nur ein einziges Zeugnis gefunden dass die Kraftfäden von jemand anderem manipuliert wurden."

Stone bringt sich während dem Reden in eine lockere Haltung, die es ihm erlaubt sofort zuschlagen zu können.

"Und das war das Werk eines üblen Dämons, einer Plage die unsere gesamte Welt hätte vernichten können. Jetzt erklärt uns wie ihr etwas schafft von dem selbst Magier nicht viel wissen da es eine gänzlich andere art der Magie ist als die Menschen oder Elfen sie gebrauchen."

Lurekar hat Bodasens Worten mit enttäuschtem Gesicht zugehört, und als jetzt Stone spricht, schaut er ihn überrascht an. Langsam richtet sich der dunkel gekleidete Mann wieder auf. Was ... was soll das heißen, Ihr könnt mich nicht gehen lassen?, fragt er den Krieger, Betrachtet Ihr mich etwa als Euren Gefangenen? Ich habe Euch doch nichts getan! Mir ist völlig schleierhaft, was Ihr mit 'Kraftfäden' überhaupt meint, und genauso wenig kann ich mit dem, was Euer ... Drache gesagt hat, anfangen.. Bei dem Wort 'Drache' muss Lurekar schlucken. Vorsichtig lässt er seine Blicke über Lu Ser wandern, immer darauf bedacht, dass er genug Abstand zu ihm einhält.

## On The Road Again

Aber wenn es Euch beruhigt, kann ich Euch auf meiner Bänder ja etwas vorspielen., meint er in versöhnlichem Ton, ohne den Drachen dabei anzusehen. Wieder an Stone gewandt, ergänzt er: Nach Euren Worten zu schließen, habt offenbar auch Ihr die Begegnung mit einem Dämon überlebt? Vielleicht könnt Ihr mir anhand Eurer Erfahrungen sagen, wie man das Mal eines Dämons wieder loswird? Möglicherweise erhalte ich einen wertvollen Hinweis, wenn Ihr mir von dieser Begegnung erzählt. Oder kennt Ihr einen ausgezeichneten Heiler, der mich wieder in Ordnung bringen könnte? Wie ich schon sagte, bin ich völlig fremd in dieser Gegend, und wenn ich aufs Geratewohl suchen muss, könnte es zu spät sein. Ich weiß nicht, wie viel Zeit mir überhaupt bleibt, bevor irgendwelche grauenhaften Dinge mit mir passieren könnten .... Lurekar senkt den Kopf und seufzt.

"Ich denke da ihr Euren Dämon besiegt habt, ist auch die Krankheit besiegt. Einige Tage ausreichend Schlaf und einige Wochen keinen Alkohol sollten Euch kurieren. Falls ihr im Zweifel seit, die Priester des hiesigen Tempels haben einige Erfahrung im Dämonenaustreiben und können Euch meine Meinung sicher bestätigen." versucht Bodasen den ängstlichen Mann zu beruhigen. "Spielt am Besten etwas auf Eurer Bänder und wir werden sehen ob noch etwas von einem Dämonischen Einfluss zu spüren ist."

Die Krankheit soll besiegt sein?, fragt Lurekar zweifelnd, Wieso verschwindet das hier dann nicht?. Er reibt sich mit der Hand kräftig über Wangen und Mund. Die Farbe seiner Haut und seiner Lippen verschmiert nicht. Das ist gar keine Schminke! Offenbar hat der seltsame Mann tatsächlich graue Haut und schwarze Lippen.

Ich bin skeptisch, ob das mit Schlaf und Enthaltensamkeit allein zu heilen ist., meint er abwägend, Aber ich will Euren Rat gern befolgen und mich an die Priester wenden, sofern Stone mich morgen ziehen lässt. Welchen Göttern wird denn in diesem Tempel gehuldigt? Und könntet Ihr mich vielleicht dorthin geleiten? Ich befürchte, das gemeine Volk wird bei meinem Anblick weit mehr Angst vor einer Ansteckung haben als gestandene Abenteurer wie Ihr ... und an der Westküste habe ich selbst mit ansehen müssen, wie schnell die ersten Steine fliegen. Ich bin wirklich froh, an Leute geraten zu sein, die sich zumindest in dieser Hinsicht nicht vom äußeren Anschein beunruhigen lassen.. Lurekar schenkt Bodasen ein warmes Lächeln. Dann sieht er argwöhnisch zu Stone: Ich will Euch nicht verärgern. Ist es Euch auch recht, wenn ich etwas auf meiner Bänder spiele?

"Oh, etwas Musik wäre nicht schlecht. Es ist Ewigkeiten her, dass ich das letzte Mal Musik gehört habe!" erwidert Alrik grinsend. "Aber das mit Eurer Hautfarbe verstehe ich immer noch nicht. Ihr Meint, das ist gar nicht ... natürlich?" ratlos sieht Alrik den Neuankömmling an.

Langsam wird Big Claw nervös, wann lässt sich Glance endlich blicken? Dieser Lurekar wird ihr immer mysteriöser. Nun will er auch noch auf seiner Bänder Musik machen und Lu sieht dieses Instrument als Kraftfaden. Was könnte passieren, wenn...?

"Äh, ich denke, Musik wäre jetzt nicht unbedingt das Richtige in unserer Situation, später vielleicht. Eventuell sind die Piraten in der Nähe und könnten die Musik hören, das wäre nicht gut."

"Stimmt, Big Claw", gibt Alrik zu.

Glance hört zwar, dass gesprochen wird, kann aber nicht deutlich verstehen was. Eine gewisse Spannung scheint mitzuschwingen, aber unmittelbare Gefahr offenbar nicht.

"Ist vielleicht der Leuchtturmwächter unkooperativ, trotz des Zeichens, das Earendur BigClaw mitgab?" denkt er.

Er beschließt zu den Anderen zu stoßen, und zwar vorsichtshalber nicht durch die Tür – vor der, wie er an der Aura erkennt, sowieso Stone steht. Er hält es nicht für klug dem Krieger überraschend in den

## On The Road Again

Rücken zu fallen, und er hat nicht vor sein Kommen anzukündigen.

Also steht er auf, levitiert sich das kurze Stück auf den Turmaufbau, und steigt vorsichtig, um Geräusche zu vermeiden, innen die Stiege hinunter.

Ein schneller Blick durch die Luke – LuSer am Fuße der Treppe, Bodasen und Alrik auf der einen Seite neben ihm, BigClaw auf der anderen Seite, Stone an der Tür. Ihnen gegenüber eine dunkle Gestalt.

Ein Schwung bringt Glance durch die Luke an den Fuß der Treppe, ein schneller Satz seitwärts über LuSer hinweg und er steht neben BigClaw.

"Seid begrüßt!" sagt er, und wendet sich an den hageren, dunkel gekleideten Mann, "Ich war etwas überrascht kein Feuer im Turm zu sehen!?"

Leicht verdattert sieht Lurekar Glance an. Wieso erzählt Ihr das ausgerechnet mir? Und wo kommt Ihr so plötzlich her?, fragt er misstrauisch. Dann scheint er sich jedoch zusammenzureimen, warum gerade er angesprochen wurde: Ach, Ihr gehört wohl auch zu diesen Abenteurern hier ..., und ironisch fügt er hinzu: Ich bin gespannt, wie viele von Euch noch auftauchen werden.

Nachdem er seinen Namen genannt hat, erklärt Lurekar: Der Leuchtturmwärter bin ich übrigens nicht, für den hättet Ihr ein paar Stunden früher kommen müssen., und er schildert rasch, was mit dem Mann passiert ist. Dann mustert er Glance eingehend: Da Ihr ein geübter Fassadenkletterer zu sein scheint, habt Ihr vermutlich weite Teile unseres restlichen Gesprächs bereits mitbekommen?

"Nur etwas über nicht Musik spielen wegen der Piraten", meint Glance, und wendet sich an seine Gefährten, "von denen übrigens nichts zu spüren war im Umkreis – noch von sonst Jemandem".

Dann mustert er den Mann, der sich Lurekar nannte. Eine fast unheimliche Erscheinung, hager, mit seiner fahlen Haut, den schwarzen Lippen und den dunklen Augen. Er erinnert ihn an Bilder aus den Legendenbüchern seiner menschlichen Erzieher – Bilder vom Tod. Aber ohne Zweifel war dieser hier lebendig, wenn auch seine Aura, selbst jetzt wo er direkt vor ihm steht, irgendwie verschleiert ist.

"Eure Sprechweise ist wie die der Seeleute von der Westküste, die auf Lodoss landeten", sagt Glance zu Lurekar. "Das ist meine Heimat – hierzulande werde ich übrigens Glance A'Lot genannt".

Und zu den Anderen sagt er, "Ich habe Finládris, den Gesandten von Andúneth, getroffen und ihm alles erzählt – wirklich alles. Er hat versprochen die Informationen diskret weiterzuleiten". Ein Blick zu BigClaw, "Auch nach Mogador, übrigens. Ich hoffe die, die sich mit den alten Schriften beschäftigen, werden Hinweise finden und mir Nachricht geben – aber es wird auf jeden Fall eine Zeit lang dauern".

"Und jetzt", fügt er dann hinzu, "habe ich Hunger, und vor Allem Durst. Wie wär's mit einem Nachtmahl – ihr habt doch hoffentlich etwas mitgebracht? Ihr scheint ja keine Schwierigkeiten gehabt zu haben hierher zu finden – sogar ohne Feuer". Er schaut zu LuSer, und dann wieder zu Lurekar. "Gegen etwas Tafelmusik hätte ich nichts einzuwenden, wenn ihr dies vermögt – aber einer sollte trotzdem Wache gehen. Wer zuerst?"

Stone schaut Lurekar grimmig an, "Ich rate euch für das erste die Finger von eurer Bända zu lassen. Wer weis welchen Zauber ihr mit solch einem Instrument ausüben könnt."

Stone, der entschlossen ist das ihm ein Fehler wie bei dem entkommenen Spion nicht noch einmal passiert, wendet sich an Glance ohne den Fremden dabei aus den Augen zu lassen.

## On The Road Again

"Diese Bänder, Lu sagt das sie aus einem abgeschnittenen Kraftfaden besteht, und wir wissen doch wer außer Drachen noch in der Lage sein muss die Fäden zu formen."

Dann wieder zu Lurekar, "Ich will euch nichts tun, aber woher sollen wir wissen das eure ganze Geschichte so wahr ist? Ich sagte es schon, unser aller Leben könnte davon abhängen ob Ihr lügt oder nicht. Ich werde euch nicht aus den Augen lassen."

Lu schaut Gance entrüstet an Keine Schwierigkeiten?

Immer wurden seine Leistungen einfach so weggewischt, "vielleicht wollt Ihr ja mal über das Meer fliegen"

"Oh ja, das würde ich wirklich gern Lu", antwortet Gance, mit einem übertrieben wehmütigen Seufzen. "Dann müsste ich nicht wieder mit dem Schiff durch sturmgepeitschte Wellen nach Hause auf meine Insel, weit draußen im tiefen Meer, fahren". Dann wird er wieder ernst. "Aber Scherz beiseite – ich bin wirklich froh, dass du den weiten Weg über das Meer hierher gefunden hast. Man kann sich leicht in der grenzenlosen Weite verlieren, wenn man nicht genau auf die Richtung achtet – jetzt hast du wieder eine Erfahrung gemacht, die kaum ein Landdrache mit dir teilt".

Und dann wendet er sich an Stone. "Bänder? Meint ihr das?", und er zeigt auf die aufgerollte Schnur an Lurekars Hüfte. "Wenn LuSer sagt, dass es wie Kraftfäden aussieht, dann mag das sein – nur er kann das wissen. Wenn es wirklich Kraftfäden wären, könnten wir es gar nicht sehen, habt ihr das schon vergessen?"

"Auf jeden Fall sollten wir die Eingangstür etwas sichern und uns nach oben begeben. Wenn wir oben das Fenster verhängen sollen wir erst mal in Ruhe essen und reden können." bemerkt Bodasen wendet sich zur Leiter.

Interessiert verfolgt Lurekar, wie Gance von Personen und Gegenden mit elfischen Namen erzählt, gleich darauf aber das Praktische anspricht. Bei Stones Warnung, die Bänder nicht zu benutzen, zuckt der dunkel gekleidete Mann nur mit den Schultern. Ihr fürchtet den Zauber der Musik?, fragt er verständnislos, Ich kann nur hoffen, dass nicht alle an der Ostküste so denken wie Ihr. Außerdem seid Ihr zu sechst, während ich allein bin. Ihr habt Waffen, ich nicht. Meine Geschichte kennt Ihr, aber was Euch hierher führt, darüber habt Ihr fast nichts gesagt. Mithin hätte ich doch wohl weit größeren Grund zur Sorge als Ihr, meint Ihr nicht?

Zu Gance gewandt, fährt Lurekar fort: Ihr scheint mir ein tatkräftiger Mann zu sein, Gance A'Lot. In meiner Heimat gibt es so manchen Mischling wie Euch, der sein Schicksal am Schopf gepackt und allen Widrigkeiten und Vorurteilen getrotzt hat. Ich habe gelernt, diese Leute zu respektieren. Sie sind in meinen Augen mehr wert als all die verhätschelten Personen von ach so edlem Geblüt, die das Volk viel lieber verherrlicht sieht.. Ein Anflug von Bewunderung schwingt in seinen Worten mit.

"Ich denke auch, wir sollten erst einmal nach oben gehen und etwas essen. Fleisch, Gewürze und Brot haben wir, auch etwas zu trinken. Denkt ihr, wir könnten das Fleisch braten ohne gleich die Stadtwache oder Piraten anzulocken? Roh ist es nämlich ungenießbar. Den Herd, der oben steht, haben die Piraten nicht zerstört."

Fragend sieht die Elfe in die Runde.

Gance ist verblüfft. Das jemand sein Mischlingswesen so sieht, ist ihm außerhalb seines familiären Umfeldes selten genug passiert. Abgesehen von seinen jetzigen Gefährten... – Er schüttelt den Kopf, und räuspert sich verlegen. "Vielleicht sollte ich diese Westküste mal besuchen", denkt er bei sich.

Laut aber antwortet er Lurekar, "Stone hat nicht unrecht mit seiner Vorsicht – wir sind Wesen

## On The Road Again

begegnet, und haben magische Kräfte erfahren, denen auch zu Mehreren nicht leicht zu begegnen war".

Und zu BigClaw gewendet ergänzt er, "Ich denke schon, dass wir ein Herdfeuer machen können – die Piraten dürften bald anderweitig beschäftigt sein, wenn ich Earendur richtig verstanden habe, und die Stadtwachen werden kaum des Nachts hier hoch kommen".

Lu, der wieder bei Stone ist sieht seinen Przyjaciel etwas traurig an, "Warum glaubt Glance mir nicht das ich gesehen habe was ich gesehen habe, und immer noch sehe." Der Drache biegt seinen Kopf nach hinten um sich die Bända zu betrachten, "Wenn ihr nur sehen könntet, die Fäden sind so schön das man sie nie verwechseln würde hätte man nur einen gesehen."

Dann wieder zu Stone gewandt, "glaubst Du dass dieser Mensch so eine art Pirat ist?"

Stone legt seinem Freund tröstend die Hand auf die Schulter, "Ich glaube Dir, und ich werde sehr vorsichtig sein und diesen Lurekar im Auge behalten. Vielleicht weiß er wirklich nicht was er da hat, und vielleicht ist alles was er gesagt hat wahr, ich weiß es nicht. Aber wenn er lügt kann es schlecht für uns enden"

Als Lurekar Lu Sers Interesse an seiner Bända bemerkt, zieht er zunächst seinen Umhang über das merkwürdige Instrument. Dann scheint er es sich jedoch anders zu überlegen, schlägt den Umhang zurück und schiebt ihn hinter der Bända in seinen Gürtel, so dass sie gut zu sehen ist. Trotzdem achtet der grauhäutige Mann darauf, in sicherer Entfernung zu dem kleinen Drachen zu bleiben. Anders als bei einer Peitsche unterscheiden sich die beiden Enden des seltsamen Instruments offenbar nicht. Die Bända hat einen Durchmesser von etwa einer Daumenbreite und besteht aus einem schwarzen, seidig schimmernden Material.

Wenn Ihr jetzt essen wollt, sagt Lurekar, kann ich Euch das anbieten, was ich noch von der ... seltsamen Frau übrig habe.. Er nimmt ein schwarzes Reisebündel vom Rücken und holt vorsichtig zwei kleine, in Stoff gewickelte Gemüsekuchen hervor. Sie sind mit Käse überbacken und duften nach Zwiebeln und Lauch. Ich weiß nicht, woher sie stammen, aber sie schmecken sehr gut. Mir ist allerdings der Hunger vergangen, jetzt wo .... Lurekar schluckt und lässt den Satz unbeendet, hält der Gruppe jedoch die beiden Kuchen hin.

"Gehen wir nach oben, räumen auf und essen!" sagt Bodasen "Stone könntet ihr die Tür etwas sichern, damit wir hören wenn uns jemand besuchen will? Neben ihr ist ein Riegel den man sicher einfach vorschieben kann. Die Tür geht nach außen auf, das sollte Überhaschungsgäste etwas aufhalten."

Der Magier steigt die Leiter hinauf, entzündet eine kleine magische Lichtkugel die im Raum schwebt und verhängt das Fenster mit einem Stück herumliegendem Stoff.

Der Tisch ist nur umgefallen und lässt sich leicht wieder aufrichten, die Bank an der Wand ist ziemlich groß und bietet Platz für fünf bis sechs Personen. Alle anderen Stühle sind leider zerbrochen. Die Kochstelle ist zumindest als Feuerstelle noch zu verwenden. Der Überbau, der zum Aufhängen von Töpfen und Einhängen von Spießen diente ist zerstört und das Blech das als Rauchabzug dient ist verbogen. Auch der Schrank der daneben stand ist der Wut der Piraten zum Opfer gefallen. Am Boden liegen einige Gewürze und zerbrochene Gefäße und viel zerbrochenes Holz.

Der Magier beginnt die Feuerstelle frei zuräumen und das herumliegende Holz darin zu sammeln.

Glance wird sich der gespannten, von Misstrauen geprägten Stimmung erst richtig bewusst. Alrik scheint zu zweifeln, und auch BigClaw behält Lurekar weiterhin im Auge. Dessen Aura verändert sich als er seinen Umhang bewegt, stellt Glance nebenbei fest.

## On The Road Again

Glance nimmt die Kuchen, die Lurekar anbietet, mit einer Hand entgegen. Ein wirklich verlockender Duft steigt ihm in die Nase.

"Ich glaube mir fehlt hier ein Teil der Geschichte", sagt er, "Ich konnte von draußen nicht verstehen was erzählt wurde..." Er blickt in die Runde. "Worum geht es hier eigentlich – um Musik ja wohl nicht?"

Während er das sagt, fasst er das Tilúvemaegsil etwas tiefer und lässt die Spitze in einem schnellen Schwung in die Waagrechte gleiten – nicht direkt eine bedrohliche Geste, aber die scharfe, blitzförmige Klinge zeigt doch eindeutig auf Lurekars Bauch.

Lurekar seufzt enttäuscht und meint: Ihr Ostküster seid ein seltsames Völkchen. Wie es scheint, wird hier viel mehr mit Gewalt geregelt als an der Westküste ..., dann fasst er das bisher Gesagte für Glance zusammen. Wieder etwas hoffnungsvoller erklärt er: Da ich hier fremd bin, möchte ich gern mehr darüber erfahren, in was für eine Gegend es mich eigentlich verschlagen hat. Und natürlich suche ich dringend jemanden, der dämonischen Einfluss zu heilen versteht. Vielleicht könnt Ihr mir da weiterhelfen, Glance A'Lot?

Vorsichtig lässt der hagere Mann seinen Blick über die Runde schweifen: Einiges von dem, was Eure Gefährten gesagt haben, verwirrt mich. Stone hat angedeutet, dass auch Ihr bereits mit dämonischem Einfluss zu tun hattet, er kann oder will aber keine hilfreichen Hinweise zum Umgang damit geben. Alriks Frage, ob meine Hautfarbe natürlich sei, lässt mich fast vermuten, dass Ereignisse wie dieses an der Ostküste nicht selten sind – möglicherweise könnt Ihr mir von Personen berichten, denen Ähnliches zugestoßen ist? Bodasen war so freundlich, mir Schlaf, Verzicht auf Alkohol und einen Besuch im hiesigen Tempel anzuraten, doch zuvor wüsste ich gerne, welche Gottheiten dort verehrt werden und wie ich ungefährdet dorthin gelangen kann. Und was Ihr mit 'Kraftfäden' meint, verstehe ich ebenfalls nicht.

Mit einem gewinnenden Lächeln setzt er hinzu: Da ich Eure Fragen beantwortet habe, möchte ich vorschlagen, Ihr senkt Eure Waffe, wir gehen nach oben und Ihr erklärt mir ein paar dieser Dinge, während Ihr esst.

Glance wiegt das Tilúvemaegsil in seiner Hand – dann stellt er die Waffe wieder senkrecht, und stützt sich darauf.

"Ich habe keine Macht andere zu heilen", antwortet er, "BigClaw hat große Kräfte die Leiden des Körpers zu heilen – ob allerdings das was ihr 'dämonischen Einfluss' nennt dazu gehört?"

Er denkt über Lurekars Geschichte nach. Keiner seiner Gefährten hat widersprochen, also hat Lurekar die Ereignisse wohl richtig geschildert.

"Außer Bodasen sind wir alle Fremde hier – Stone kommt aus Groß-Furtheim, das ist die benachbarte Herrschaft, wir anderen kommen von viel weiter her. Und, Stone, ich habe heute unsere Geschichte erzählt – die ist auch ziemlich fantastisch und schwer zu glauben für einen Außenstehenden".

Er blickt Lurekar an, und sagt, "Ja, lasst uns nach oben gehen und Bodasen helfen. Alrik ist vielleicht so nett ein wenig zu erzählen; das kann er gut – er liebt Geschichten. Und ihr könntet eure Bänder mal LuSer in die Pfote geben, damit er sie spüren kann – keine Angst, wir werden sie euch nicht wegnehmen, wenn sie ist, was ihr vorgebt. Falls aber nicht, dann lasst euch nicht von seiner Größe täuschen – er hat dämonische Blutjäger getötet und sein Feuer schmilzt den Stein unter euren Füßen, wenn es sein muss". Dann macht er eine einladende Geste in Richtung Treppe. "Geht voran, Lurekar, wir folgen euch".



## On The Road Again

"Wird auch Zeit, dass sie ihre Diskussion beenden und hochkommen!" denkt Bodasen, als er hört, dass endlich einer die Leiter heraufkommt. Er hat inzwischen das Zimmer in einen einigermaßen verwendbaren Zustand versetzt. Eine Kerze, die er beim Aufräumen gefunden hat, steht auf dem Tisch und erhellt das Zimmer notdürftig. Die Feuerstelle ist frei geräumt, der Rauchabzug wieder verwendungsfähig und ein kleines Feuer aus Möbelresten brennt. Genug Holz zum Nachlegen ist auch noch da. Nur Sitzgelegenheiten sind etwas knapp, da außer der Bank alle Stühle zerschlagen sind. Aber man kann auch auf dem Boden ganz gut sitzen.

In den kalten Tiefen des Gebirges stolpert die kleine Gruppe müde voran. Der Reisende tastet nach den zwei Schlüsselkristallen, die er in den kleinen Lederbeutel an seinem Gürtel gesteckt hatte. Den dritten Kristall hatte er nach einigem Zaudern in der Obhut des Priesters gelassen, denn er trug die Insignien UndehUdenudars.

Ein kurzes Lächeln huscht über sein Gesicht, als er sich an das ungläubige Staunen des Priesters erinnert.

Nachdem der Priester einen stummen Dialog mit dem Wächter des Felsendoms geführt hatte, verschwanden die Kristalle von der Kuppeldecke und tauchten in der ausgestreckten Hand des heiligen Mannes auf. Der Wächter verging wie Rauch im Wind und für einen Moment waren sie in absolute Finsternis gehüllt, in der nur das Leuchten der Kristalle zu sehen war. Dann hatte der Priester sich seiner Fähigkeiten entsonnen und erneut eine Kugel aus magischem Licht erschaffen.

Er selbst hatte sich die die Kristalle angesehen und die Insignien dreier weiterer Mitglieder des Hohen Rates entziffert: RaRhuenor, ElenEnsha und UndehUdenudar. Mindestens zwei weitere Kristalle befanden sich bei den Gefährten, wo immer sie auch sein mochten.

Als der Priester erfuhr, dass er ein sehr persönliches Stück aus dem Besitz seines Gottes in den Händen hielt, schien er für einen Moment wie erstarrt. Sein Blick schien direkt durch den Reisenden hindurch zu gleiten und er sprach mit klarer und fester Stimme:

"Andúneth. Dort wird sich der weitere Weg enthüllen."

Vergeblich hatte der Reisende versucht, mehr Informationen aus dem heiligen Mann herauszubringen. Doch dieser hatte nur verstört den Kopf geschüttelt und berichtet, dass er mehr dazu nicht sagen könne. Undar selbst schien ihm diese Eingebung geschickt zu haben und er sei überzeugt, dass sie nach Andúneth gelangen müssten.

Nun, drei Tage später, stolpern sie noch immer durch den Gang, der sie aus dem Felsendom herausgeführt hat. Der Gang hat eine stetige Steigung, was den Marsch zwar beschwerlich macht, jedoch die Hoffnung auf einen Ausgang aus dem Berg nährt. Seine Begleiter sind müde und durstig. Er hatte seine verbliebenen Kekse dem Priester überlassen, der sie gegen seinen Rat mit den Rittern geteilt hatte, so dass der Hunger die Männer zumindest nicht weiter schwächen konnte.

Im schimmernden Licht der magischen Kugel scheint der Gang jedoch nun ein Ende zu finden. Vor ihnen wird ein steinernes Tor sichtbar, das ein weiteres Vorankommen verhindert.

Bei Glances Erklärungen blickt Lurekar zu Big Claw hinüber und scheint versucht, das Gespräch weiterzuführen, dann nickt er Glance aber nur dankbar zu und meint: Ich sollte Euch nun wirklich nicht länger vom Essen abhalten.. Mit diesen Worten steigt er nach oben zu Bodasen, setzt sich in einer Ecke des Raums auf den Fußboden und lehnt den Kopf an die Wand.

Stone der den Fremden nicht aus den Augen lassen will folgt ihm sogleich die schmale Stiege, ein Zwischending zwischen Leiter und Treppe, nach. Je nach Geschicklichkeit kann man diese

## On The Road Again

Konstruktion entweder bequem hinaufgehen, oder man hält sich wie bei einer Leiter an den Seitenteilen fest.

Ihm fällt auf das sich der Fremde in eine Ecke gesetzt hat wahrscheinlich weil er dort von zwei Seiten geschützt ist. Stone fragt sich ob der Fremde etwas vorhat, will diesen aber nicht ständig mit seinem misstrauen konfrontieren. Vielleicht hat Gance ja Recht.

Stone setzt sich in die Nähe der Feuerstelle, dort ist es zwar warm, aber dort kann Lu ihm sofort bescheid sagen wenn etwas mit dieser Bänder geschieht. Dann legt er seine Waffen neben sich und lehnt sich zurück. Dies ist seit dem Aufbruch bei dem Tempel der erste wirklich ruhige Abend für die Gruppe.

Lu folgt Stone nach einer kurzen spanne, eigentlich wollte er noch zu Big Claw die immer so leckere Kekse hat. Aber sicher kann er auch später noch danach fragen.

Das seltsame Gebilde das nach oben führt, stellt Lu vor eine Herausforderung. Er könnte jetzt zwar hinausgehen und hochfliegen, aber nachdem Stone da so leicht hinauf kam will Lu das auch schaffen.

"Ich muss mich nur hier festhalten und dann mit meinen hinteren Pfoten da drauf steigen" denkt sich der Drache und versucht sein Glück. Die schwere Steigung ist nicht leicht und zu allem Unglück bleiben auch noch seine Flügel an der Luke hängen, aber dann hat er es irgendwie geschafft.

Sogleich sieht er das sein Przyjaciół beim Feuer ist und trippelt munter auf ihn zu.

Das Tor, vor dem die erschöpfte kleine Schar nun verharret, ist massiv. Zwar sind die beiden Torflügel nicht sonderlich groß – tatsächlich würde der hünenhafte Fremde Obacht geben müssen, sich nicht den Kopf zu stoßen – doch die Art der Ausführung macht jede Hoffnung zunichte, auch nur einen der beiden Torflügel allein mit menschlicher Kraft aufstoßen zu können. Dazu kommt noch, dass sie nach dem tagelangen Marsch durch die Dunkelheit der Erde am Rande des körperlichen Zusammenbruchs stehen. Die eigentümlichen Kekse des Fremden hatten sie zwar am Leben halten können, jedoch konnten sie den Kraftverlust nicht wirklich regenerieren.

Die Oberfläche der Torflügel ist makellos glatt. Interessanterweise sind die Flügel an ihren Rändern etwas abgeschrägt, doch die Fugen zwischen Fels und Tor selbst sind kaum zu erkennen. Ohne diese oberflächlichen Abschrägungen sowohl nach oben und unten als auch an der Berührungsfläche der beiden Torflügel hätte man diese Tür für eine glatte Felswand halten können. Wer immer diese Tür hier eingesetzt hatte – und angesichts der erstklassigen Steinmetzarbeit musste es sich dabei um einen Meister seines Faches gehandelt haben, wenn nicht sogar um einen Zwerg – wollte, dass man sie als Tür wahrnahm.

Mit der Kraft der Verzweiflung werfen sich die beiden Ritter gemeinsam gegen einen der Torflügel. Die Aussicht, jenseits dieser Tür der erdrückenden und feindlichen Finsternis des Tunnels zu entkommen, erfüllt sie mit neuer Kraft. Stöhnend pressen sie sich gegen den Stein, das Tor jedoch rührt sich keinen Fingerbreit und trotz all ihren Anstrengungen, ohne auch nur eine Erschütterung zu zeigen.

"Gebt acht!" zetert der dickbäuchige Mann wutschraubend. "Wenn die Ware beschädigt wird, mache ich euch persönlich dafür haftbar!"

Stöhnend und keuchend stemmen die Männer den schweren Wagen in die Höhe, während ein anderer den Splint aus der Achse hämmert und das zerbrochene Rad mühsam entfernt. Trotz der Kälte läuft ihnen der Schweiß in Strömen herab, und schon längst haben die Männer der Eskorte und die Gehilfen des Händlers ihre dicken Umhänge und teilweise sogar die Rüstungen abgelegt. Nur der feiste Händler, dessen Flüche über das Missgeschick und Schimpfkanonaden nicht enden wollen, hüllt

## On The Road Again

sich fröstelnd in sein teures Gewand. In der Nacht hatte es den ersten Schnee gegeben. Die kleine Wagenkarawane war später als üblich aufgebrochen, und lieferte sich jetzt einen Wettlauf mit dem einbrechenden Winter, der den ohnehin schlechten Weg endgültig unpassierbar machen würde – bis hin zum nächsten Frühling. Zwei Tage mindestens dauert die Reise nach Rechem noch, wo der Winter aufgrund des Meerklimas weit milder verlief als hier im Inneren des Landes, und dies war schon der zweite Radwechsel! Der Karrenweg ist in grauenhaftem Zustand. Dies und die umgestürzten Bäume, die den Weg immer wieder versperrt hatten, wiesen deutlich darauf hin, dass diese Strecke kaum genutzt wurde. Doch der Händler befuhr diesen Weg nicht das erste Mal, und seine kostbare, pelzbesetzte Kleidung und die Eskorte, die sich nur reiche Händler leisten konnten, zeigen deutlich, dass das Risiko offenbar durch ein mehr als lohnendes Geschäft aufgewogen wird.

"Ihr Deppen! Gebt doch acht!" wettet der Händler, als den keuchenden Männern der schwere Wagen um eine Handbreit verrutscht und sich gefährlich zur Seite neigt. Polternd fallen die Reste des zerbrochenen Rades zu Boden. Der Händler lässt eine neuerliche Flut von Flüchen über die Köpfe der angestrengt arbeitenden Männer hinweggehen, ihre Ungeschicktheit und Dummheit beschimpfend und sie als faule Tölpel bezeichnend. Ergeben lassen die Männer die Beschimpfungen über sich ergehen, ohne sich groß an ihnen zu stören – immerhin zahlt der Händler einen guten Lohn, und dafür kann man auch schon mal ein paar derbe Worte in Kauf nehmen. Auch die Männer sehnen sich nach der Geborgenheit und den Annehmlichkeiten der Stadt, und arbeiten daher zügig und konzentriert – die Beschimpfungen ihres Arbeitgebers hören sie kaum noch. So entgeht ihnen das in einem Gurgeln abrupt abrechende Fluchen ebenso wie der sich nähernde bedrohliche Schatten.

"Zu – gleich!" rufen sie und wuchten den Wagen etwas höher, als das neue Rad auf die frisch gefettete Achse aufgeschoben wird. Doch dann stürzen zwei Männer zugleich zu Boden, die dicht beieinander gestanden haben. Das Gewicht des Wagens wird für die verbliebenen zu groß, und ohne zu begreifen, was ihre Gefährten so unvermittelt gefällt haben mag, stemmen sie sich verzweifelt gegen das seitlich nach vorn kippende Gefährt, ohne es jedoch halten zu können. Jetzt fluchen auch sie und fahren aufgebracht herum. Nur wenige kommen dazu, einen Schrei angesichts des bedrohlichen Schattens auszustoßen, der ihnen gegenübersteht. Die meisten der Männer fallen, ohne den Tod kommen zu sehen, und jene, die einen Blick auf ihren unheimlichen Mörder und seine funkelnde, geräuschlose und pfeilschnelle Klinge werfen können, sterben mit vor Entsetzen weit aufgerissenen Augen und einem in namenlosem Grauen erstarrten Gesicht...

Sacht schiebt der Reisende die Männer beiseite und stemmt sich gegen die Tore. Das Gestein knirscht und Sand rieselt aus den Fugen, jedoch hält es auch seiner Kraft stand.

Mit hochgezogenen Augenbrauen tritt er einen Schritt zurück und mustert die Torflügel eingehend. Es ist nicht ersichtlich, in welche Richtung das Tor zu öffnen wäre. Griffe oder Vertiefungen sind nicht vorhanden und auch ringsum ist kein Mechanismus erkennbar, der das Tor entriegeln könnte.

Er geht langsam zwei weitere Schritte rückwärts und wirft sich dann mit seiner Schulter gegen die Mittelfuge der Torflügel. Ein weiteres Knirschen, ein weiteres Rieseln von Sand, aber das Tor hält. Kopfschüttelnd tritt er wieder zurück.

"Ich denke, hier haben wir ein kleines Problem." wendet sich der Reisende an den Priester. "Ich könnte versuchen, den Weg mit magischer Gewalt freizumachen, jedoch halte ich das für zu riskant. Aber wenn ich darüber nachdenke, so scheint es mir, als sollte es Euch gelingen, dieses Tor zu öffnen."

**Die aktuellste Version der Geschichte gibt es auf  
<http://www.xanlosch.de/index.php4?fn=romane>.**