

## On The Road Again

Alrik zieht sich seine Zivilistenkleidung zu Recht, rückt den Rucksack grade, und geht in bester Wandermanier auf das Tor zu, als ob nichts Besonderes wäre. Im Gegenteil erweckt er den Eindruck, ein Stadtbewohner zu sein, der gerade von einer Wanderung wiederkommt. Als er sich dem Tor nähert, sieht er dort zwei Wachen: Auch sie halten sich nicht mehr gerade und wachsam, wie es eigentlich sein sollte. Kurz bevor er das Tor erreicht, sieht er aus dem Waldrand schemenhaft einige Männer mit einem Handkarren und einem gepackten Esel kommen. Ehe er sich versieht, wird er auch schon durchgewunken. Misstrauisch geworden, hält er sich unauffällig in der Nähe des Tores auf und beobachtet die Szene. "Na, ihr zwei, wie geht's euch denn?" grölt einer der Neuankömmlinge halblaut. "G-gut, v-vielleicht ist's wärmer hier als bei eu-euch dort d-draussen..." erwidert einer der Wächter, nicht mehr ganz nüchtern. "I-ihre m-müsst ja gg-ganz schön schuften, um eu-euer Zeugs da ra-raus und hier re-rein zu kriegen ..." fügt er hinzu. "Halts Maul!" flüstert ein anderer kurz geschorener Neuankömmling mit gewohntem Befehlston kurz angebunden dem betrunkenen Wächter zu. Alrik sieht blanken Stahl kurz im Feuerschein der Torbeleuchtung aufblitzen. "Sei still, Gildenstern, erwidert nachsichtig der andere, nicht ganz so betrunkenen Wächter, "wir wollen hier kein Aufregung." Und zu den vier Neuankömmlingen gewendet, sagt er: "Macht euch durch hier, und verschwindet dann! Die Wachablösung ist bei Sonnenaufgang, wisst ihr das nicht mehr! Und das ist sehr bald ..." "Machs gut, Rosenkranz, erwidert der dritte der Neuankömmlinge mit einer etwas tieferen Stimme, "und sag Bescheid, wenn du etwas brauchst." "Das werde ich bald nicht mehr brauchen, sagt der etwas nüchternere Wächter, "denn morgen Gehe ich in Pension " Dann habe ich genug, um endlich hier auf der Wache Schluss machen zu können!" "Wie du meinst, erwidert der dritte Neuankömmling, "dann werden wir uns wohl um einen Ersatz für dich umsehen müssen, wenn du hier Schluss gemacht hast. Und Gildenstern wohl auch..." setzt er halb fragend hinzu. "Ganz recht! Und Gildenstern macht auch Schluss! Seine Leber verträgt das alles nicht mehr!" Die vier Neuankömmlinge tauschen sich einige viel sagende Blicke aus. Dann gehen sie kurz winkend durch das Tor in die Stadt hinein und verschwinden in der Dunkelheit, während Alrik sich im Schatten gegen eine Mauer presst. Hätten sie ihn entdeckt, wäre es wahrscheinlich aus mit ihm gewesen.

Als er sich von der Mauer löst, fällt ihm der Geruch auf. Er erkennt ihn zwar, kann ihn aber nicht zuordnen. Er weiß nur, dass dieser intensive, ja fast schon penetrante Geruch aus einem der abgedeckten und verschnürten Kisten kam, wohl entweder vom Handkarren oder von dem gepackten Esel. Dann verschwindet auch er in der Dunkelheit, im Versuch, der Spur der Neuankömmlinge zu folgen...

Voller Anspannung hat Big Claw das Treiben am Tor verfolgt. Mit großer Erleichterung stellt sie fest, dass Alrik, ohne Probleme, durch das kleine Stadttor gegangen ist. Wobei ihr die Gespräche zwischen den Wachen und den merkwürdigen Menschen schon zu denken geben. Trotzdem sieht sie keine bessere Gelegenheit, als jetzt durch das Tor zu gehen. Sie dreht sich zu Stone um. Wenn ihr soweit seid, dann sollten wir jetzt gehen. Die Wachen sind nicht besonders aufmerksam. Was wohl an ihrem Bierkonsum liegt und Alrik ist durchgekommen. Ich denke, wir sollten es so gestalten, wie wir es bei dem anderen kleinen Tor gemacht haben. Seid ihr bereit?

"Ja, es bleibt wohl keine andere Wahl." Stone legt der Elfe einen Arm um die Schulter und leise flüsternd als würden sie Intimitäten untereinander austauschen nähern sie sich dem Tor. Das Paar erweckt ganz den Eindruck als würden sie überhaupt nicht darauf achten wer in ihrer Umgebung ist.

Haach, d-da sch-schau aan, swei verliebte T-T-Turteltaubchen. W-wo kommen w-wir d-denn sooo früh her, hm? Gildenstern schwankt leicht, als er auf Big Claw und Stone zugeht. Während Beide noch überlegen, was jetzt zu tun ist, tritt Rosenkranz dazwischen. Lass gut sein, Gildenstern, die Zwei kommen wohl von einem Spaziergang und wollen nun nach Hause. Er mustert Stone und Big Claw genauer, kenne ich euch nicht? Wartet mal. Rosenkranz will in das Wachhäuschen, was nun wiederum Gildenstern dazu veranlasst dazwischen zu gehen. Kum-pel, is schon i-in Or-dnung,

## On The Road Again

hicks, ich kenn die. S–suchen sich immer, hicks, nen Pl–Pläschen im Wald, hi hi hi. Hu–husch n–nach Haus, be–bevor ihr vermisst werdet, hicks. Skeptisch sieht sein Kollege die Beiden noch einmal an, wenn du meinst, dann macht, dass ihr weiterkommt.

Stone nickt Rosenkranz freundlich zu und schiebt die Elfe in die Stadt. Schnell suchen sie die Straße, die direkt zum Hafen führt. Schon sind die ersten Arbeiter unterwegs.

Wir müssen uns beeilen, der Sonnenaufgang steht kurz bevor und wir sollten auf dem Schiff sein, bevor es richtig hell ist, schnellen Schrittes geht Big Claw neben Stone. Unbehelligt kommen vorwärts. Da seht, da vorne ist das Schiff. Wir haben es geschafft. Bei der Wache angekommen, nennt die Elfe das Losungswort und sie können an Bord gehen.

Patarival befürchtet, erneut vom Weg abgekommen zu sein.

Fährtenlesen ist nicht unbedingt eine seiner Stärken. In den letzten Stunden (oder zumindest kommt es ihm wie Stunden vor) ist er mehr oder weniger in die Richtung gestolpert, aus denen die Pferde galoppiert sind. Doch dann bemerkt er, dass der Wald sich langsam lichtet. Zwischen den Bäumen glaubt er, Lichter gesehen zu haben.

Er betet, es möge sich nicht um die ruhelosen Seelen verlorener Kinder sein und geht darauf zu ohne auf den Boden zu sehen – aus Angst, er könnte die Lichter aus den Augen verlieren. Dann sind die Umrisse einer ummauerten Stadt in der Dunkelheit erkennbar.

*Eine Stadt!* Patarival tritt in den Lichtschein einiger Fackeln, die das Stadttor beleuchten. Er sieht einige müde Wachen. Sofort versucht er sie anzusprechen.

Die Wachen sehen ihn allerdings nur verwirrt und zunehmend misstrauischer an. Sie haben ihn wohl nicht verstanden. Einer der Wachen lässt seine Hand langsam zu dessen Schwert gleiten. Verwirrt versucht es Patarival in einer anderen Sprache. Doch der Blick, den sich die Wachen gegenseitig zuwerfen, sagt ihm, dass sie auch diese Sprache nicht verstanden haben. Ohne große Hoffnungen versucht es Patarival in der letzten Sprache, die er beherrscht und bringt ein – mit starkem Akzent gestammeltes – "Entschuldigt, ich habe mich verirrt" hervor. "Verirrt, eh?", grunzt einer der Wachen – offensichtlich der nüchterne von beiden. "Ja", antwortet Patarival mit heftigem Nicken, "ich komme aus..."

Doch der Wächter unterbricht ihn. "Mir egal, woher du kommst! Was willst Du hier?" "Ich suche eine Unterkunft... nur für eine Nacht, dann bin ich wieder weg!" "Hast Du überhaupt Geld, Kleiner?" Doch Patarival braucht nicht mehr zu antworten, denn die beiden Wächter haben ihn bereits in die Zange genommen und einen Lederbeutel von seinem Gürtel weggerissen.

Darin sind einige klimpernde Goldstücke, die wohl die Wächter nie zuvor gesehen haben, denn erst der alte Beißtest lässt ihre Augen aufleuchten. "Was soll das?", zetert Patarival, "Das ist meines!"

"Nicht mehr, Kleiner!", lacht der Wächter und schlägt Patarival mit dem Schwertknauf auf den Kopf. Als Patarival die Sinne schwinden, hallen noch die letzten Worte der Wächter durch seinen Verstand: "Den wird keiner vermissen. Wirf ihn im Hafen ins Meer!"

Gelangweilt sitzt Chumana auf dem Dach eines Hauses und beobachtet das Treiben am Stadttor. Seit dieser kopflose Haufen von Taugenichts den Leuchtturm verlassen hatte, verbrachte sie nun schon ihre Zeit damit, sie zu beobachten. Dabei taten sie nichts anderes, als ziellos durch die Gegend zu rennen. Dummerweise teilten sie sich auch noch in Grüppchen auf, so dass sie eine Menge magische Kraft darauf verschwenden musste, alle halbwegs im Auge zu behalten. Na ja, zugegeben, ein Einhorn zu sehen war schon mal eine amüsante Abwechslung gewesen. Auch der magische Blick in die Akademie war recht erheiternd gewesen, auch wenn er einen Großteil ihrer magischen Kraft aufgezehrt hatte. Die Magier hatten ihr Haus nicht schlecht gesichert. Aber auch nicht gut genug für sie. Es war doch wieder mal typisch, dass dieser Kerl im schwarzen Umhang beinahe das ganze Haus aufgeweckt hätte. Sie würde sowieso nie verstehen, warum die anderen Völker Männer frei rumlaufen ließen. Dabei wusste doch jedes Kind, dass sie den Verstand von Eseln besaßen und zu ihrer eigenen Sicherheit weggeschlossen werden sollten. Taugen nur zum Arbeiten und machen mehr Ärger als sie wert sind, murmelt sie vor sich hin, während sie sich erhebt um, dem Grüppchen zu folgen. Wie lange soll ich meine Zeit eigentlich noch damit verschwenden, diesen Landstreichern hinterher zu

## On The Road Again

spionieren? Gefährlich sollen die sein, dass ich nicht lache. Senil wird diese alte Kröte. Warum kann sich die alte Vettel nicht einfach selber mit ihren Blitzen in die Unterwelt befördern. Ich habe keine Lust mehr, mich zu verstecken und diesen Trotteln hinterherzulaufen.

Seufzend macht sie sich daran, hinunter auf die Straße zu klettern. Kaum berührt ihr Fuß den Boden, als ein Neuankömmling am Stadttor ihre Aufmerksamkeit erregt. Den Kerl hatte sie doch im Wald gesehen, als sie nach der Gruppe Ausschau gehalten hatte. Hätte nicht gedacht, dass der es bis hierher schafft. Chumana kann sich ein Lächeln nicht verkneifen. Aber viel weiter wohl auch nicht, wie mir scheint. Gelangweilt schleicht sie der Gruppe hinterher, dreht sich aber nach ein paar Schritten Schulter zuckend wieder um. Was solls? Die gehen sowieso zum Meer, auf dieses Langohrenschiff. Ein wenig Abwechslung wird mir gut tun. Mit einem aufreizenden Lächeln schlendert sie auf das Stadttor zu. Entschuldigung? Chumana schenkt den Wachleuten ihr verführerischstes Lächeln und einen treuherzigen Blick aus ihren olivgrünen Augen. Ich bin neu hier in der Stadt und suche eine Unterkunft. Könnt ihr mir vielleicht den Weg zu einem Gasthaus weisen? Berechnend stellt sie sich so, dass der Lichtschein der Fackeln auf ihr goldblondes Haar fällt und ihren kaum verhüllten Körper in ein geheimnisvolles Licht- und Schattenspiel taucht. Oh ja, Männer haben wirklich den Verstand von Eseln. Und selbst dieses bisschen setzt beim Anblick einer Frau ganz aus. Das hatte sie schnell gelernt, bei ihren Reisen in die Außenländer ihrer Heimat. Und auch diesmal verfehlt das Spielchen nicht seine Wirkung. Der besinnungslose Mann am Boden ist vergessen. Wie zwei sabbernde Hündchen torkeln sie auf sie zu, bemüht einen starken und wichtigen Eindruck zu erwecken. Was in ihrem Zustand noch lächerlicher wirkt als üblich. Langsam taumeln sie auf sie zu, direkt in ihr Verderben. Mit einem einladenden Lächeln lässt sie es zu, dass einer der beiden den Arm um sie legt. Na Schätzchen. Der Mann stützt sich schwer auf ihre Schultern, um nicht umzufallen. W-wenn du, al-so, w-wenn du wilscht, d-dann kannst bei mir, ich meine...

Chumana lächelt aufmunternd und streicht zärtlich mit dem Handrücken über seine Wange. Autsch! Du L-luder hast mi-mich ge-gekratzt mit deinem R-ring. Der Wachmann torkelt ein paar Schritte zurück und betastet mit den Fingern einen blutigen Riss auf seiner Wange. Oh, das tut mir jetzt aber leid. Chumana grinst den Wachmann triumphierend an.

Der schaut sie einen Moment irritiert an. Dann weiten sich seine Augen entsetzt, er fasst sich an die Kehle und bricht röchelnd zusammen.

Was ist denn jetzt los? Der andere Wachmann schaut fassungslos zu, wie sich sein Kamerad röchelnd im Staub wälzt.

Lächelnd dreht Chumana sich zu dem anderen Wachmann um. Ich glaube, er verträgt das Gift an meinem Ring nicht. Dann rammt sie ihren Wanderstab dem immer noch verdutzten Mann zwischen die Beine. Als dieser sich vor Schmerz zusammenkrümmt, schickt sie ihn mit einem weiteren kräftigen Schlag auf den Kopf ins Reich der Träume. Männer, bis an die Zähne bewaffnet, aber absolut wehrlos, wenn sie ein paar nackte Beine sehen. Zufrieden mit sich zückt sie ihren Dolch, schneidet dem besinnungslosen Wachmann die Kehle durch und nimmt den Geldbeutel des Fremden an sich. Dann wendet sie sich dem besinnungslosen Fremden zu. Rasch überzeugt sie sich davon, dass er keine schwereren Verletzungen davongetragen hat, dann steckt sie ihm die Geldbörse unter unverständlichem Gemurmel wieder zu.

Heute ist dein Glückstag, Freundchen. Chumana packt den Besinnungslosen am Kragen und schleift ihn hinter sich her. Du wirst zwar morgen ein paar recht unangenehme Kopfschmerzen haben, aber du wirst überleben. Unsanft zerrt sie den regungslosen Körper die Straße entlang. Den wenigen Passanten, die ihr begegnen, schenkt sie ein entschuldigendes Lächeln und macht ein paar Scherze darüber, dass ihr Mann mal wieder zu tief ins Glas geschaut habe und dass er was erleben könne, wenn er wieder nüchtern wäre. Unbehelligt erreicht sie den Hafen und lässt ihre Last in der Nähe des Langohrenschiffes fallen. Wenn es hell wird, werden die Langohren den Besinnungslosen leicht sehen können, falls dieser Einhornfreund nicht vorher schon über ihn stolpert. Und so wie sie die Langohren und diese nervenden Landstreicher einschätzt, die sie beobachten muss, werden sie sich umgehend um den Unglücklichen kümmern.

Stone will nach der kurzen Vorstellung fragen ob ihre Gefährten schon an Bord sind.

Aber kaum das er angesetzt hat hört er von der Seeseite des Schiffs eine bekannte Stimme rufen.

## On The Road Again

Lächelnd verkündet er "dort kommt Lufilados Serpentinenvlieger, ein Drache. Auch er gehört zu uns." Auf die Ankunft von Big Claw und Stone hatten die wachhabenden Elfen zurückhaltend ja fast gelangweilt reagiert. Aber die Ankündigung eines Drachen lässt die Elfen erstaunt und besorgt um sich blicken. *Sie wissen wohl nicht ob ihr Schiff groß genug ist* dieser Gedanke lässt Stone grinsen.

Die Stimme des wachhabenden Offiziers schallt über das Schiff, "Läufer, Meldung an den Kapitän!" Die gesamte Besatzung starrt in Richtung der Herkunft dieser krächzend, zischenden Stimme. Earendur schreckt aus dem Schlaf auf, als es heftig an seine Tür klopft. Ein schneller Blick aus dem Kajüttenfenster, das erste Licht des Tages schimmert. Er hatte befohlen ihn zu wecken falls Fürst Aglandil und sein Begleiter nicht bis Sonnenaufgang zurück sind. Bevor er noch 'Herein' rufen kann, fliegt die Tür auf und ein atemloser Meldeläufer stößt, ohne sich mit den üblichen Ehrenbezeugungen aufzuhalten, hervor "Ein Drache auf dem Schiff!" Earendur vergisst die Maßregelung, die ihm auf der Zunge liegt, und springt aus dem Bett und in die Stiefel. Im Laufen zieht er sich seine Jacke über. Auf dem Niedergang hört er die Stimme des Wachhabenden, "Warum kam keine Meldung vom Ausguck? Seid ihr blind und stumm geworden da oben? Ihr kriegt eine Extra-Wache zum Üben!" Das erinnert ihn, dass er seine Würde als Kapitän nicht vergessen darf. Gemessenen Schrittes betritt er das Deck und schaut sich um. Alle starren in den Himmel. Am Laufsteg stehen die Prinzessin von Mogador und ein großer, breitschultriger Mensch, ebenfalls zur Seeseite schauend. Etwas spät erklingt ein "Käpt'n auf der Brücke!", worauf der Wachhabende auf Earendur zueilt um Meldung zu machen, aber der winkt ab, denn in diesem Moment sieht er den Drachen an der Reling.

Die Sonne erhebt sich rotgolden über den Rand des Horizontes, als Alrik durch die Gassen der Stadt Rechem schleicht. Irgendwo kräht ein Hahn. Die Neuankömmlinge mit dem penetranten Geruch sind so geräuschlos, wie möglich vor ihm durch die Gassen gewandert. Sie hatten Stoff um die Hufe des Esels und um die Räder des Handkarrens gewickelt, um nicht zuviel Aufsehen zu erregen, solange es noch dunkel war. Das ermöglichte ihnen, fast ungesehen durch die Stadt zu wandern. Alrik ärgert sich, dass er immer noch seine Zivilkleidung anhat. So wirkt er wie ein unbescholtener Bürger und kann daher nicht den Bettler, der dort am Straßenrand sitzt, ausfragen. Nun ... vielleicht doch ... Er kniet sich zu ihm hin, und fischt ein Geldstück aus einer seiner Taschen, das er langsam, und gut sichtbar in seiner Hand rollt.

"Ich grüße dich, Wächter der Nacht! Sag mir, was hast du gesehen?" Dieser Spruch klingt etwas theatralisch, aber genau das ist es, was Alrik will. Der Bettler, dem man seinen Stolz ansieht, blickt ihm offen ins Gesicht. Er weiß, dass er als Informant wertvoll sein kann. Er ist zwar nur ein Bettler, aber sich seines Wertes in der Unterwelt durchaus bewusst. Vielleicht ist er sogar ein Doppelagent? Er blinzelt zwei Mal kurz, bevor er sagt: "Diesen Wagen mit dem Geruch suchst du? Ja, die sind hier vorbeigekommen. Ungewöhnlich so was. Kommen nicht oft hier vorbei. Aber den Geruch ... könnte ich jederzeit wieder erkennen. Ich roch ihn in anderen Teilen der Stadt ..." "Schmuggler? Was wollen sie hier?" fragt Alrik in unschuldig klingendem Ton, während er diese Fakten speichert. "Ja ... ja, sie schmuggeln. Seltenes Zeug. Verkauft sich gut. Oberhalb wie Unterhalb. Seltenes verkauft sich immer gut." "Wo gehen sie hin?" "Weiß nicht. Sie ziehen durch verschiedene Gassen. Von uns weiß es keiner, die Unterhalb wissen vielleicht mehr. Aber mit denen komme ich selten in Kontakt. Nein, nein, ich weiß nichts. Aber am Hafen, da sind auch welche ..."

In der Nähe bellt ein Hund. "Danke, flüstert Alrik, "du warst ein guter Bürger!" Er gibt ihm das Geldstück. Dann richtet er sich auf, und geht davon, während zwei Katzen schreiend durch die Gasse laufen. Der Bettler wiegt sich ein paar Mal hin und her, bis er das Geldstück einsackt. Von einer anderen Seite kommt ein kurz geschorener Mann daher. Er beugt sich zu dem Bettler hin. "Und, was wollte er?"

"Er sucht diese Schmuggler. Ich habe ihm gesagt, was ich wusste, und das war nicht viel."

"Diese Schmuggler machen mir langsam Sorgen. Ihre Preise sind zu hoch. Wir müssen langsam etwas unternehmen!"

"Das mag stimmen, aber mich geht der Kram nichts an. Sie kommen hier viel zu oft vorbei, als dass es gesund für mich wäre, mehr darüber zu wissen."

"Da hast du wahrscheinlich recht, antwortet der Mann, während er sich den Bart kraut. "Ich bin dann wieder unterwegs. Wenn der Typ mehr wissen will, schick ihn zum Marktplatz. Du kennst das

## On The Road Again

Erkennungszeichen. Vielleicht kann er uns noch nützlich sein."

"Gut, mache ich. Und nun gehe ich schlafen!" Beide Männer richten sich auf, und gehen in verschiedene Richtungen weg, der Bettler zum Armenhaus, der Mann zum Marktplatz. Ein zweiter Hahn kräht. Alrik kommt am Hafen an. Er hatte die Spur nicht mehr finden können, und sich stattdessen zurück zum Hafen aufgemacht. Im Winkel einer Ecke neben einem Schuppen, vom Pier her kaum zu sehen, von dem Elfenschiff dafür umso deutlicher, findet er einen bewusstlosen und verletzten Mann. Er ist verletzt, aber zum Glück nicht schwer. Was tun? Der Mann liegt hier, in ungewöhnlicher Kleidung ... Er braucht Hilfe. Alrik versucht ihn zu wecken, erntet aber nur Stöhnen. Als der Fremde seine Augen öffnet, und ihn sieht, stellt Alrik fest, dass jener seine Augen vor Überraschung weitet. Als nächstes wird Alrik von einem unverständlichen Redeschwall überflutet. Dann bricht der Mann wieder zusammen. Alrik wendet sich dem Schiff zu. Ein erneutes Stöhnen zwingt ihn, den Blick vom Schiff abzuwenden. Der Fremde kommt wieder zu sich. Alrik seufzt. Dann läuft er schnell zum Schiff hinüber. Hallloo! ruft Alrik zum Schiff hinüber, ich brauche Hillfee!! Hier ist ein Verletzter!

Im Wind tänzeln schwebend die Samen der ersten Pustebblumen.

Patarival geht den Hügel außerhalb der Stadt hinauf, wo eine Gestalt – im Gegenlicht der Sonne nicht mehr als ein schwarzer Umriss – steht: Patarivals Vater. Doch Patarival ist sich sehr bewusst, mit welch mürrischem Gesicht sein Vater gerade auf die Idylle der endlos scheinenden, saftigen Wiesen blickt.

Es ist selten, dass sein Vater während einer Diskussion plötzlich aufsteht und geht. "Vater?", beginnt Patarival. "Ich bin dagegen und du wirst mich nicht umstimmen", brummt sein Vater, ohne sich umzudrehen. "Du verstehst es nicht! Mitarival könnte noch am Leben sein! Mutter denkt..." "Deine Mutter klammert sich an jeden Strohalm! Das tun Mütter nun einmal. Sie hoffen bis zuletzt, ihr Kind könnte wohlauf sein, statt sich der Wahrheit bewusst zu werden! Du solltest es hingegen besser wissen!" Sein Vater wendet sich um und sieht Patarival scharf an. Dann zeigt er auf die Stadt hinter ihm: Das einst friedliche Städtchen liegt in Schutt und Asche. "Sieh! Denkst Du, Dein Bruder ist das einzige Opfer? Mütter und Väter haben ihre Kinder verloren! Söhne und Töchter ihre Eltern! – Keiner von Ihnen gibt sich der Illusion hin, sie könnten noch am Leben sein. Sie nehmen sich zusammen und bauen die Stadt wieder auf! – Und was tust du?" Patarival schüttelt den Kopf ohne auf die Frage seines Vaters einzugehen. "Ich habe gesehen, wie sie einige *lebend* weg gebracht haben!" "Ja, als du dich *versteckt* hast, statt ein Schwert in die Hand zu nehmen und die Stadt zu verteidigen! – Sieh dich doch an! Du bist ein Feigling, Patarival! – Ein Feigling und ein Schwächling. Du bist nicht einmal für den Wiederaufbau etwas nütze, was willst du schon gegen eine marodierende Horde ausrichten! Geh zurück zu deinen nutzlosen Büchern und verschwende auch das nächste Vierteljahrhundert deines Lebens!" "Ich...", beginnt Patarival und senkt seinen Kopf, so dass sein Vater nicht die Tränen sehen kann.

Als Patarival seinen Blick wieder hebt, verschwimmt durch die Tränen das Gesicht seines Vaters. Von irgendwo in der Ferne dringen Schmerzen in seinen Körper ein. Patarivals Vater zerfließt zu einem Fremden Mann und die Schmerzen – vor allem die Kopfschmerzen – werden immer unerträglicher. "Vater? Wo bist du hin?", beginnt Patarival aber dann wird ihm gewahr, dass er nicht mehr zu Hause ist. "Hattest du Recht? Bin ich tatsächlich ein Schwächling, Vater?" Ganz weit entfernt hört er eine Stimme. Sie mag dem fremden Gesicht vor ihm gehören, aber Patarival hört nicht auf sie. Denn die Ohnmacht ruft viel süßer und verspricht ihm, ihn von seinen Schmerzen zu befreien. Und so gibt Patarival nach. – Doch nur für einen Moment. "Nein, ich bin kein Schwächling", murmelt Patarival. Die Welt um ihn herum schwankt, jegliches Licht brennt in seinen Augen und in seinem Kopf ist ein Hämmern, als ob ein Specht auf seiner Schulter säße, aber Patarival nimmt all seine Kraft zusammen und versucht den Fremden anzusprechen. Doch mehr als ein Stöhnen verlässt seine Lippen nicht mehr. Der Fremde macht eine kurze beruhigende Geste und rennt dann zu einem Schiff. *Ein Schiff? – Will er mir helfen?* Patarival sieht dem Fremden nach und spürt das erste Mal seit mehreren Wochen Erleichterung. "Hallloo!", hört er den Fremden rufen, "ich brauche Hillfee!! Hier ist ein Verletzter!"

Während Alle auf den unerwartet auftauchenden, und vor Allem für die Elfen, unerwartend

## On The Road Again

aussehenden 'Drachen' starren, ertönt ein Hilferuf vom Pier. Earendur wirft einen schnellen Blick über die andere Reling, und erkennt Alrik. Schnell entschlossen befiehlt er der Wache am Laufsteg, "Helft ihm, und bringt den Verletzten an Bord!". Dann wendet er sich wieder der Seeseite zu.

Währenddessen im zentralen Wachhaus der Stadtwache... "Doppelpatrouillen auf allen Routen!" donnert Feldwebel Dranner. "Und wenn ich 'alle' sage, meine ich wirklich alle – auch die, die ihr sonst vermeidet! Die Tore werden geschlossen, und auch hier meine ich **alle** Tore! Keiner verlässt die Stadt oder kommt herein! Verdoppelte Posten auf den Mauern! Den Hafbereich abriegeln! Ach – und Urlaubssperre für alle! Sämtliche Wächter haben sich sofort zum Dienst zu melden – egal, was sie gerade anstellen! Ausführung, Soldat!" Der junge, atemlose Mann, der vor dem Feldwebel steht, salutiert zackig.

"Ja, Herr! Übrigens bin ich *Wächter*, kein Soldat, Herr!"

Im Gesicht des Feldwebels flackert es kurz. "Wir sind im Ausnahmezustand, Soldat! Wächter werden jetzt zu *Soldaten*!" Mit erstaunlich blassem Gesicht salutiert der junge Mann ein weiteres Mal, bevor er hastig seinen Befehlen nachkommt. Kaum ist er verschwunden, fliegt die schwere Holztür auf, die die Wachstube von den Räumlichkeiten des Leutnants trennt, und der grobschlächtige Leutnant kommt hemdsärmelig herein. "Was ist hier los, Feldwebel? Warum hast du mich wecken lassen? Was hat das Geschrei zu bedeuten?" knurrt er ungehalten. Der Feldwebel salutiert. "Wir haben zwei weitere Morde, Herr!"

"Soso, wieder zwei, wie?" brummt der Leutnant gähnend und versucht, den Schlaf aus dem Kopf zu schütteln. "Wen hat es diesmal erwischt? Wieder jemanden aus dem Hafenviertel, nehme ich an? Oder den neuen Leuchtturmwärter?"

"Herr, es waren zwei Wächter!" meldet der Feldwebel mit versteinerten Miene.

Auch der Leutnant erstarrt. Der Mord an Bürgern der Stadt war das eine – aber wenn Wächter umgebracht wurden, wurde sofortiges Handeln notwendig.

Man durfte nicht erlauben, dass irgendjemand die Autorität des Gesetzes derart in Frage stellte. Ein solcher Vorfall konnte und durfte nicht stillschweigend hingenommen werden. "Die Wachablösung fand Guldenstern und Rosenkranz am kleinen Tor." fährt der Feldwebel fort. "Der Mord muss erst vor kurzem geschehen sein, denn ihr Blut war noch warm! Beide Männer standen kurz vor der Pensionierung und..."

"Das sentimentale Gefasel will ich nicht hören!" unterbricht ihn der Leutnant, was ein kurzes Zucken im Gesicht des Feldwebels hervorruft. Sichtlich mit der Situation überfordert, greift er sich hilflos an den Hals. "Ja, Feldwebel, dann... veranlasse das Nötige..."

"Ich habe bereits Anweisungen gegeben, den Ausnahmezustand auszurufen! Alle Posten und Patrouillen werden zur Stunde verdoppelt, und die Stadt wird abgeschottet!"

"Sehr gut!" nickt der Leutnant.

"Ich würde weiterhin vorschlagen, die Miliz unter unser Kommando zu stellen, Herr! Wir können die Männer gut gebrauchen, und ich habe sie lieber unter mein... unseren Händen. Womöglich richten sie sonst nur Schaden an und behindern uns bei der Arbeit!"

"Ausgezeichnet!" strahlt der Leutnant, offensichtlich sehr angetan von der Vorstellung, auch noch die Miliz zu befehlen.

"Mir fehlen dazu die Befugnisse, Herr! Vielleicht solltet Ihr mit dem Oberkommandierenden reden, Herr! Nur Offiziere können derartige Unterstützung anfordern! Ihr könntet mir die ordinären Dinge *hier* vor Ort überlassen und Euch ganz um die wirklich wichtigen Angelegenheiten kümmern – die Miliz übernehmen, den Herzog in Kenntnis setzen und so..."

"Ich weiß, was zu tun ist!" erwidert der Leutnant scharf. Doch der Glanz in seinen Augen zeigt, dass ihm der Vorschlag seines Untergebenen zusagt.

"Feldwebel, während ich mich um das Oberkommando und den Herzog kümmere, hast du hier das Kommando! Kümmere dich um alles Nötige! Na los, Mann, wegtreten!"

Mit einer scharfen Bewegung, die fast den Anschein erweckt, als wäre *der Leutnant* vor seinem Feldwebel weggetreten, verschwindet der grobschlächtige Vierschroth in seinen Räumlichkeiten. Dumpf fällt die schwere Tür ins Schloss, und Feldwebel Dranner atmet aus. "Den hast du schön eingewickelt!" lacht ein Gefreiter, der im Hintergrund stand. "Die *wirklich wichtigen*

## On The Road Again

*Angelegenheiten!* So ein Schlitzohr! Er wird tagelang beschäftigt sein, um die Miliz unter sein Kommando zu kriegen! Die wollen sich doch nicht von *dem* in die Suppe spucken lassen!" Feldwebel Dranner wirkt müde und abgespannt, als er sich schwer auf den Tisch der Wachstube stützt.

"Vielleicht nicht tagelang, aber wenigstens einige Stunden." seufzt er. "Zeit genug, um Schritte zu unternehmen. Sobald die Morde bekannt geworden sind – und das werden sie –, wird der Mob zum Hafen ziehen. Wenn der Leutnant das Sagen hätte – dann kann keiner mehr für die Sicherheit der Elfen garantieren! Der Mob würde sie samt ihrem Schiff verbrennen, und die Stadtwache würde unter *seinem* Kommando nur zuschauen!" Der Gefreite nickt langsam. "Du willst den Hafen abriegeln, um die Elfen zu *schützen*?"

"Sie sind den meisten hier verhasst, und viele würden sie lieber tot sehen. Schon vorher hat man sie für die Morde verantwortlich machen wollen – und das nicht nur hinter vorgehaltener Hand! Zwei neue Tote, und dann auch noch Wächter – du kennst die Macht des Mobs! Sie brauchen keine Beweise, um jemanden für schuldig zu erklären..."

"Du glaubst nicht, dass es die Elfen waren, nicht wahr?"

Der Feldwebel schüttelt vehement den Kopf.

"Warum sollten sie das tun? Es gibt nicht einen Hinweis, dass sie ihre Hände im Spiel haben – und solange es diese nicht gibt, sind sie für mich unschuldig."

Ich werde nicht zulassen, dass sie wegen Vorurteilen für Dinge verurteilt werden, die ihnen nicht nachgewiesen werden können! Verdammt, wir sind die *Wache*! Wir sind nicht nur dazu da, Leute zu verhaften, sondern auch sie zu beschützen!" Nachdenklich blickt der Gefreite zu seinem Vorgesetzten, der gleichzeitig ein enger Freund von ihm ist. "Nicht alle Wächter sind dieser Meinung!" wirft er ein. "Einige von ihnen würden dem Mob wahrscheinlich liebend gern die Fackeln reichen, mit denen sie die Elfen verbrennen können." "Ich weiß." seufzt der Feldwebel. "Wir werden nur Leute am Hafen postieren, die verlässlich sind. Und dann können wir nur das Beste hoffen..."

"Du hast den Ausnahmezustand ausgerufen, weil du eine Eskalation verhindern willst, nicht wahr? Weil du die Elfen vor der Wut der aufgebrachten Meute schützen willst, stimmt's?"

Der Feldwebel nickt stumm. "Manchmal müssen wir uns auch vor uns selbst schützen. Die beiden Wächter – Güldenstern und Rosenkranz – sie hatten Familie, nicht wahr?" Das Gesicht des Gefreiten verzieht sich. "Ja, beide. Rosenkranz hat eine bildhübsche Tochter und zwei wunderschöne Enkelkinder. Seine Frau arbeitet in der Wäscherei. Und Güldenstern hat zwei Söhne, und seine Frau macht den Haushalt."

"Hat sie schon jemand informiert?"

"Dazu war noch keine Zeit – meine Güte, es ist eben erst passiert!" Der Feldwebel seufzt erneut und lässt die Schultern hängen. "Jemand muss es ihnen sagen. Ich schätze, das bleibt wieder mal an mir hängen. Aber besser, sie erfahren es durch die *Wache* als durch den Mob..."

Glance wacht auf. Im Bewusstsein sicherer Unterkunft und Bewachung hat er tiefer und fester geschlafen als je in den letzten Wochen. Irgendetwas hat ihn trotzdem geweckt – ja, hektisches Poltern auf dem Niedergang vor seiner Tür, als wenn einer stolperte, weil er in Eile eine Stufe verpasst hat. Eine Stimme hallt durch die dünne Kajütentür, "Ein Drache auf dem Schiff". "*Lu kommt!*" denkt Glance sofort, und tatsächlich spürt er LuSers Aura über sich. Er schwingt die Beine aus der Koje und streckt sich – diese Koje war nicht für Jemanden seiner Länge gebaut worden. Er ordnet seine Kleidung, ergreift gewohnheitsmäßig das Tilúvemaegsil, und begibt sich an Deck.

Tork Emada betritt sein Geschäftszimmer und wirft einen grimmigen Blick auf Jambond und Papparaz. "Was ist?" brummt er kurz angebunden. "Verzeiht, dass wir euch noch vor dem Morgenritual stören, aber in der Stadt ist es zu Todesfällen gekommen", sagt Papparaz unterwürfig. "Na und?" Torks Blick wird drohend. "Ihr weckt mich doch nicht etwa weil wieder ein paar von dem abergläubischen Hafengesindel auf angeblich mysteriöse Weise ins Jenseits geschickt wurden?" "Nein", antwortet jetzt Jambond gelassen. "Es ist schlimmer. Die Wachen am kleinen Nordtor wurden tot aufgefunden – Einzelheiten weiß ich noch nicht. Aber die *Wache* ist mobilisiert, die Tore werden geschlossen, das Hafenviertel abgeriegelt und die Patrouillen verstärkt". Tork ist mit einem Schlag wach. "Unsere Besucher?" fragt er. Jambond schüttelt den Kopf. "Soweit unser

## On The Road Again

Beobachter am Hafen mitgekriegt hat, sind die einige Zeit vor Sonnenaufgang am Schiff angekommen – und sie schienen vom Süden der Stadt zu kommen, wo die Akademie ist. Aber gesichert ist das nicht". "Da wäre noch etwas", wirft Papparaz ein. "Ich weiß nicht ob es wichtig ist". "Alles ist wichtig", betont Emada. "Jedes noch so kleine Teil kann ein Glied in der Kette der Erkenntnis sein – spricht!" "Ganz kurz vor Sonnenaufgang hat eine weibliche Gestalt – keine genaue Beschreibung, leider – einen bewusstlosen Mann, der Kleidung nach offensichtlich nicht von hier, in Sichtweite des Elfenschiffes abgelegt, und ist dann verschwunden". Tork überlegt. "Alle Informanten alarmieren – ich will alles über den Mann und die Frau wissen. Papparaz, erledigt das!" Papparaz nickt und verlässt schnell den Raum. "Dieser beschränkte Anführer der Stadtwache wird sich fürchterlich aufspielen, und alle mögliche Verstärkung wollen um sich wichtig zu machen. Darum kümmere ich mich lieber selbst. Ihr, Jambond, seht zu, dass ihr Einzelheiten über den Tod der Wachen herausfindet. Es mögen nicht unsere Gesprächspartner gewesen sein, aber vielleicht ihre geheimnisvollen 'Gefährten'. Vielleicht war es auch nur einfach ein Streit unter den Schmugglern – die Wachen am kleinen Tor könnten zu gierig geworden sein". Auch Jambond zieht sich zurück. Tork Emada bleibt allein zurück und grübelt.

Die Wache – ein "See-Elf", wie Alrik unwillkürlich denkt – kommt die Planke zum Hafen herunter, nickt Alrik kurz zu, und hilft ihm, den Verletzten zu bergen. Gemeinsam schleppen sie ihn auf das Schiff. Nach kurzem Überlegen deutet der Elf die Richtung an: "Hier lang, ins Lazarett!"

In der kleinen Krankenstation wird der Verletzte vorsichtig auf ein Bett gelegt, dann läuft der Elf los, um den Schiffsheiler zu rufen. Während Alrik am Eingang zum Lazarett auf den Heiler wartet, kommt Glance vorbei. "Was ist los?" fragt Alrik ihn.

"LuSer ist angekommen", antwortet Glance beiläufig. Dann sieht er einen Elf eilig herankommen, der Alrik resolut auf die Seite schiebt, und sich einem offensichtlich verletzten Manne im Raum hinter diesem widmet. Glance wirft einen Blick auf ihn, aber der Mann ist ein Fremder. "Kommt mit – besser wenn Lu bekannte Gesichter sieht", fordert er Alrik auf, und geht voraus an Deck.

Schmunzelnd hat die Elfe die Reaktionen der Schiffsbesatzung beobachtet. Nun wendet sie sich wieder der Reling zu und drückt ganz fest Stone's Arm. "Sehr ihr, Lu hat es geschafft. Wir können sehr stolz auf ihn sein."

"Nicht besonders höflich", denkt Lu, nachdem ihn die Schiffsbesatzung zwar seit längerem anstarrt, aber immer noch nicht begrüßt hat. "Klappt wirklich supertoll mit dem Passwort ... Aber er hatte einfach auf Deck kommen müssen, um den Wellen unter ihm zu entgehen. Da er die vertrauten Stimmen von Stone und Big Claw hört, reckt er den Hals und versucht die beiden zu finden.

Die Spannung der Besatzung löst sich in einem befreiten Lachen. Glance, der in diesem Moment neben den Kapitän tritt, sagt mit zusammengebissenen Zähnen zu diesem, "Unterbindet das, schnell, bevor es ein Unglück gibt!" Earendur stutzt, reagiert aber schnell. Seine Kommandostimme schallt über das Deck, "ALLE MANN, ACH-TUNG!" Schlagartig hört das Gelächter auf, alle wenden sich dem Kapitän zu. Aber es ist Glance der die Stimme erhebt. Hoch aufgerichtet, mit zornigem Funkeln in den Augen, spricht er in elfischer Sprache, "Ignoranten! Vor euch steht ein Mitglied einer uralten Rasse, erfüllt von Magie, die so alt ist wie unsere, wenn nicht noch älter. Er mag euch klein erscheinen, aber sein Stolz ist mit Recht groß, wie auch sein Herz und sein Mut. Sein Feuer ist das eines Drachen und seine Zähne haben das Blut von Dämonen geschmeckt. Er ist würdig, dass man ihm Respekt erweist!" Earendur nickt, und fügt hinzu, "Ihr habt gehört, was der edle Aglandil gesagt hat – ich teile seine Ansicht. RÜHRT EUCH!" Er geht auf LuSer zu und verbeugt sich. "Ich heiße euch auf meinem Schiff willkommen, edler Drache", sagt er in der Gemeinsprache. "Ich entschuldige mich für den respektlosen Empfang – eure unerwartete Ankunft und die Tatsache, dass keiner von uns je das Privileg hatte einem Drachen gegenüber zu stehen, haben uns überwältigt. Ich bin Earendur, Kapitän dieses Schiffes, und ich freue mich euch als Gast begrüßen zu dürfen". Er macht eine Ehrenbezeigung, der sich die Mannschaft anschließt.



## On The Road Again

Zunächst etwas verwirrt, dann jedoch mit einem glücklichen Lächeln lauscht Lu den Begrüßungsworten des Kapitäns. Höfliche Wesen waren bei den Drachen schon immer hoch angesehen. Auch wenn er vom plötzlichen Stimmungswandel an Bord ein wenig überrascht ist, so kann Lu doch nicht verhindern, dass ihm vor Stolz die Brust schwillt. Dankbar lächelt er Glance an; denn auch wenn er die Worte nicht verstanden hat, so ist ihm doch klar, dass dessen Einschreiten das Blatt gewendet hat. "Vielen Dank für Eure freundliche Begrüßung, edler Kapitän Earendur", antwortet er dem Kapitän mit einer Verbeugung. "Ebenso möchte ich mich dafür bedanken, dass Ihr mir so freizügig Unterschlupf auf Eurem Schiff gewährt, wo mich doch die übrigen Wesen in dieser Stadt lieber weit fort sehen würden." Noch einmal verbeugt sich der kleine Drache vor Earendur und vor lauter Freude über den geglückten Anflug und den gebildeten Kapitän zischt er den Drachengruß des friedlichen Willkommens.

Glance tritt inzwischen zu Big Claw und Stone, und begrüßt sie, froh sie wohlbehalten zu sehen. Als Lu seine Begrüßung abgeschlossen hat, winkt er ihm zu, und sagt dabei zu den Anderen, "Ich hoffe bei euch ist auch Alles klar gegangen? Wir sollten unsere Erlebnisse austauschen und uns beraten – und frühstücken!"

Erleichtert, dass alle Gefährten wohlbehalten auf dem Elfenschiff angekommen sind, stimmt Big Claw Glance zu. "Ja, ein Frühstück wäre sehr gut. Und vielleicht wieder die Gelegenheit sich frisch zu machen, wenn möglich vor dem Frühstück?"

Erleichtert, dass alle Gefährten wohlbehalten auf dem Elfenschiff angekommen sind, stimmt Big Claw Glance zu. "Ja, ein Frühstück wäre sehr gut. Und vielleicht wieder die Gelegenheit sich frisch zu machen, wenn möglich vor dem Frühstück?"

Auch Alrik hat die Begrüßungsszenarie betrachtet. Er fühlt sich sichtlich erleichtert, dass Lu es tatsächlich geschafft hat.

Langsam schreitet Pizzio über den dicken Wollteppich hin und her wie ein gefangener Tiger. Sein modisch geflochtenes, langes, schwarzes Haar weht bei jeder Kehre wie ein dunkler Schatten hinter ihm her und verleiht ihm ein theatralisches Auftreten. Nur schwerlich kann er seine Ungeduld zügeln. Das Oberhaupt der alten Händlerfamilie Stoorrebrand – von allen nur hochachtungsvoll »die Chefin« genannt – betrachtet den cholischen jungen Mann aus alten und weisen Augen, die sich hinter zahlreichen Runzeln und störrischen grauen Haarsträhnen zu verstecken scheinen. Doch schon häufig war sie wegen ihres Alters oder ihres gutmütigen Aussehens unterschätzt worden und hatte so nicht zuletzt mit einigen klugen Geschäften den beruhigenden Wohlstand der Familie sichern können. "Ich will aber, dass sie nur mich liebt! Ich habe genügend Geld. Selbst ihr Vater hat meinen Antrag akzeptiert, weil er weiß, dass ich für mich und meine zukünftige Familie sorgen kann. Sie soll nur für mich da sein, meine Kinder gebären und erziehen, meinen Hausstand führen. Ich kann ihr drei Paar Schuhe kaufen und wenn sie will sogar ein seidenes Gewand. Sie muss nicht ins Armenhaus gehen und sie muss auch nicht im Siechenhaus Verbände wechseln und Stirnen kühlen!", poltert Pizzio los und starrt Selmia Stoorrebrand aufmüpfig an. Der eisige Blick ihrer blauen Augen lässt ihn in seiner Tirade innehalten und den Blick senken. Zwar beginnt auch in diesem Hause das Tageswerk schon früh, doch noch liegt eine geschäftige Morgenruhe über dem Haus und nur ein paar fleißige gute Geister bereiteten die erste Mahlzeit des Tages vor. In einer entschuldigenden Geste hebt Pizzio das Gold beringte Hand und wirft sich dann vor dem mit reichen Schnitzereien verzierten Holzstuhl der alten Dame auf die Knie. Mit gesenkter Stimme aber nicht weniger eindringlich fährt er fort: "Ich liebe Sanibanda und ich würde mein Leben für die geben! Ihr werdet mir doch sicher zustimmen, dass es viel zu gefährlich für sie ist, regelmäßig ins Siechenhaus oder gar zur Suppenküche in den Hafen zu gehen. Sie ist Eure Enkelin! So redet doch mit ihr und überzeugt sie, mich zu ehelichen und all ihren unsinnigen »Taten der Barmherzigkeit« abzuschwören!". Selmia Stoorrebrand blickt nachdenklich auf den heißblütigen jungen Mann. Ihre Enkelin Sanibanda ist weder besonders schön noch klug, aber sie hat ein weiches, hilfsberechtigtes Herz. In den Armen dieses ich-bezogenen,

## On The Road Again

materialistischen Mannes würde das Mädchen niemals glücklich werden, aber die Heirat wäre ein gutes Band zwischen ihrer Familie und jener der Schnapper. Nachdenklich rollt sie ein Band ihres dunkelroten Kleides ein und wieder aus. Nein, die Familie stand immer noch über dem Geschäft. Zwingen würde sie Sanibanda nicht, aber noch einmal mit ihr reden vielleicht? Wie konnte sie den anscheinend in heißer Liebe entflammten Jüngling abweisen, ohne die Familie Schnapper und insbesondere den alten Treibmich zu verärgern? "Chefin!" Der Griff an ihre Schwielen überzogene Hand schreckt sie auf. "Ich werde gleich mit Sanibanda reden, das verspreche ich dir, Pizzio", antwortet sie dem jungen Mann mit den leuchtenden schwarzen Augen ausweichend. "Aber ich kann sie zu nichts zwingen. Wo bleibt sie überhaupt? Man sieht schon die ersten Sonnenstrahlen und ich höre sie noch gar nicht draußen beim Federvieh singen. Sie wird doch nicht verschlafen haben?". Mit einer raschen Bewegung zieht sie an der unauffällig angebrachten Klingelschnur neben ihrem Sessel. Sofort eilt ein einfach, aber korrekt gekleidetes Mädchen ins Zimmer und knickt vor der alten Dame. Auch wenn sich die Hausangestellte bemüht, den Blick gehorsam zu Boden zu richten, so kann sie einen bewundernden Blick auf den frühen Gast nicht vermeiden. "Bitte geh und schau nach Sanibanda, Lieschen! Sie hat wohl verschlafen und soll schleunigst bei Tisch erscheinen. Die Sonne geht schon auf!". Der Tadel in ihrer Stimme für die Enkelin ist nicht zu überhören. Die Bedienstete knickt noch einmal und eilt dann aus dem Raum. "Nun, Pizzio Ruino Schnapper. Ich kann dich nur bitten dich zu gedulden, bis Sanibanda eine endgültige Entscheidung getroffen hat. Sie ist ein junges und gutmütiges Ding. Lass ihr doch das Gefühl, etwas Gutes für ihre Mitmenschen zu tun. Sie ist bei allen Leuten hier im Viertel und selbst bei den Armen am Hafen sehr beliebt. Niemand würde ihr etwas zuleide tun. Vielleicht muss ihre Arbeit ja nicht unbedingt im Hafen oder im Siechenhaus liegen, aber ..." Ein gellender Schrei zerreit in diesem Moment die Morgenstille. Selmia Stoorrebrand und Pizzio springen auf und eilen in den benachbarten Flur, der alle Zimmer des Untergeschosses miteinander verbindet und die nach oben zu den Schlafzimmern führende Treppe enthält. Noch immer gellt der ohrenbetäubende Laut durch das Haus. Ehe auch nur einer der herbeieilenden Hausbewohner reagieren kann, rennt Lieschen die obersten Treppenstufen hinab, bleibt in ihrer Panik in ihrer Schürze hängen und stürzt als schreiender, um sich schlagender Ball die steile Holzterreppen hinab in die Tiefe. Für einen kurzen Augenblick herrscht eine atemlose Stille. Dann setzt ein apokalyptischer Lärm aus Schreien, Weinen, Fluchen, Röcheln, Jammern und wüsten Anschuldigungen ein. Selbst Selmia Stoorrebrand gelingt es nicht, sich Gehör zu verschaffen. Während sich ein anderes Hausmädchen über Lieschen wirft und ihr panikverzerrtes, bleiches Gesicht mit Tränen benetzt, boxt sich Pizzio rücksichtslos durch die Hausbewohner und stürmt die Treppe nach oben. Ungeachtet jeglicher Sitte und Erziehung reißt er im oberen Flur jede Tür auf, bis er Sanibandas Zimmer endlich findet. Die Leiche seiner Geliebten liegt in einer angetrockneten Blutlache in der weißen Spitzenbettwäsche. Gesicht, Hände und Brust sind mit einem Messer wüst zerschnitten worden und auch der übrige Körper ist mit Stichen übersät. Die wenigen Haare, die nicht blutverklebt sind, flattern im leichten Windhauch, der vom offenen Fenster ausgeht. "NEIN!!!" Mit einem geradezu animalischen Wutschrei rennt Pizzio in das Zimmer. "Nein, nein, nein, nein!!!".

Seine Fassungslosigkeit lässt ihn wie betrunken durch den Raum torkeln, er ist zu keinem klaren Gedanken fähig. Bestimmt ist dies alles nur ein Trick, eine letzte Prüfung seiner Liebe! Gleich würde sie aufstehen, ihn auslachen und ihn endlich als Angetrauten akzeptieren. NEIN!!! Pizzio wirft sich vor dem Bett zu Boden und lauscht auf ihre Atemzüge, rüttelt vorsichtig an ihrer Hand, legt ihr die Hand auf die zerfetzte Brust. Kalt! Wie kalt sie ist! Kalt wie der Tod! Und ihre Augen, kalt und halb geschlossen. Geradezu teuflisch scheint sie unter den halbgeschlossenen Lidern hervorzublitzen. NEIN!!!! Das ist nicht Sanibanda! Mit röchelnden, schmerzhaft brennenden Atemzügen bricht Pizzio am Bett zusammen, viel zu verzweifelt zum Weinen. Inzwischen sind Selmia Stoorrebrand, ihr Sohn und Sanibandas Vater Kalus sowie zahlreiche weitere Hausbewohner ins Obergeschoss geeilt. Auf ein Zeichen hin bleiben sie jedoch alle flüsternd und tuschelnd im Flur zurück und lassen Selmia alleine das Zimmer ihrer Enkelin betreten. Als das Familienoberhaupt die misshandelte Leiche ihrer Enkelin sieht, erbleicht sie und muss all ihre Kraft zusammen nehmen, um weiterhin einen Fuß vor den anderen zu setzen. Langsam nähert sich Pizzio und legt dem zusammengesunkenen Mann ihre Hand auf die Schulter. Wie soll sie Trost spenden, wo sie selbst keine Worte hat und ihr der Ekel fast den Atem raubt? Das soll ihre Enkelin sein? "Komm", kann sie endlich hervorquetschen. "Wir

## On The Road Again

müssen hier weg und die Wachen rufen. Komm!". Pizzio springt auf. "Die Wachen? Was sollen die Wachen hier machen? Schon seit Tagen gibt es in jeder Nacht Tote und was tun die Wachen? Nichts! Die Schmuggler bewachen, ehrliche Leute drangsaliieren. Die Wachen!? Pah!". Haare und Oberhemd blutbesudelt spuckt Pizzio auf den Boden. Trauer und Wut haben in ihm jeden klaren Gedanken ausgelöscht und nur noch der Wunsch nach Rache, nach weiterem Blut liegt in seinem Blick. "Wir wissen doch ganz genau, wer dafür verantwortlich ist!", schreit er dann in tiefster Verzweiflung und Rachsucht. Gegen den Protest der alten Dame, die er unsanft beiseite schiebt, nimmt er den geschundenen Körper seiner Geliebten wie den eines Kindes in den Arm und trägt ihn auf die Empore und vor die Haustür. Niemand traut sich, sich seiner Wut in den Weg zu stellen, jedoch bleiben die Hausbewohner dicht hinter ihm. Auf der Straße hat sich schon längst ein Menschauflauf gebildet und verlangt zu wissen, was geschehen ist. Als sich Pizzio mit der Leiche Sanibandas auf dem kleinen Vorplatz zeigt, geht ein Aufschrei durch die Menge. Jeder will vorne stehen, um genau zu erfahren, was passiert ist, und wer die Leiche aus der Nähe gesehen hat, wünschte, er wäre weiter hinten geblieben. "Diesmal sind die Elfen zu weit gegangen!", dröhnt Pizzio. "Gesindel im Hafen, Huren, Abschaum zu töten, ist das eine. Aber hier ist die edle Sanibanda getötet worden. Ihr alle kennt sie als gutes, hilfsberechtigtes Mädchen. Sie wollte meine Frau werden. Und nun haben diese Bastarde sie getötet!"

Handelbeziehung und Toleranz, ich höre das leere Gerede der Oberen, aber können wir Menschen uns das bieten lassen? Die Oberen stecken doch mit den Spitzohren unter einer Decke!

Wieso sonst sind die Morde der letzten Wochen immer noch nicht aufgeklärt?" "Dann klären wir sie eben auf!", schreit eine Stimme in der Menge. Zustimmendes Gemurmel läuft durch die Masse, die immer größer wird und inzwischen die gesamte Straße verstopft. Fäuste werden gereckt und rhythmisch in die Luft gestoßen. Das Gemurmel geht in Geschrei über. "Ruhe, Leute, Ruhe!", versucht Selmia Stoorrebrand die Vernunft in den Köpfen der Menschen zu beschwören. Aber derzeit regieren allein die rachsüchtigen Herzen der Masse, in denen sich seit Jahren jede empfundene Ungerechtigkeit, Neid und Hass auf alles Fremde angestaut hat. "Rache!", brüllt Pizzio und "Rache!", antwortet die Menge. Selbst die Frauen stimmen in das Gebrüll mit ein und mit der Leiche im Arm schreitet Pizzio flankiert von Kalus und Sanibandas Brüdern in Richtung des Magistrats. Plötzlich ist ein schriller Pfiff zu hören.

"Anhalten! Ruhe! Was soll dieser Aufruhr hier? Bürger geht nach Hause und an eure Arbeit!", schreit ein leichtsinniger Wächter in die Menge. "Ihr feiges Wächterpack! Klar, wir sollen uns verdrücken und euch weiterhin das Gold der Elfen überlassen. Und wir bezahlen mit unserem Blut dafür!", erklingt eine Stimme. Bei dem Versuch der hinten Stehenden, besser zu sehen, was vorne vor sich geht, wird der spitzbärtige Sprecher von einem fetten Ochsenhäuter gegen den sich immer noch drohend aufbauenden Wächter gerempelt. Sein junger Kamerad zieht in Panik einen Dolch und droht damit der umstehenden Menge. Ehe er sich versieht ist er von hinten überwältigt worden und auch sein Streifenkollege geht in den wüsten Schlägen des Mobs unter. Das Gerücht vom Elfgold, das der Wache gezahlt wird, damit sie die Verbrechen der Langohren deckt, macht blitzschnell die Runde. Bald schon macht der Mob gezielt Jagd auf einzelne Wächterstreifen. Pizzio und seine Gefolgschaft kommen immer langsamer voran, halten jedoch zielstrebig auf das Magistrat zu. Inzwischen brennt das Feuer des Wahnsinns in den Augen des jungen Händlersohnes.

Langsam klettert die Sonne über den fernen Horizont und taucht das Meer und die Stadt Rechem in tiefe rote Schatten. Wie um selbst die Ereignisse des Tages vorweg zu nehmen. Unbeeindruckt lässt es das noch nicht aufgewischte Blut der Wächter verschwinden so das der Eindruck von Frieden an dem kleinen Tor entsteht. Nur unterbrochen von den schnellen Schritten der Wächter die jetzt Dienst haben. Mit bleichen Gesichtern versehen sie sehr viel aufmerksamer als sonst den Dienst. Ganz so als könne Eifrigkeit das Verbrechen der Nacht ungeschehen machen. Die Gewissheit dass auch der Dienst als Wächter keinen Schutz bietet bringt Unsicherheit. Der grausame Mord an den Kameraden bringt Zorn und Wut.

Dann gellen Schreie durch den frühen Morgen, lang anhaltend und von panischem Schrecken kündigt. An jedem anderen Tag wären die Wächter sofort los geeilt, aber nicht Heute wo keiner den Mut findet

## On The Road Again

eine eigene Entscheidung zu treffen.

Dann hört man eine Zeitlang nichts mehr.

Dann hört man wieder schreie, zuerst sind es die von Männern, dann aber übergehend in hohe, fast quiekende Schreie des Schmerzes.

Dann ist es wieder still.

Der Wachhabende Unteroffizier, ein ehemaliger Soldat, hat solche Schreie schon gehört. Sofort ruft er seine mittlerweile auf vier Mann verstärkte Mannschaft, zusammen. Er befiehlt ihnen sich im Wachraum zu versammeln und diesen zu verbarrikadieren.

"Da draußen scheint die Nachricht vom Tode unserer Kameraden die Lage entzündet zu haben". Alle wissen wo von er spricht, keinem der Wächter ist die angespannte Lage in der Stadt entgangen.

"Das Tor ist verschlossen, niemand von uns geht hinaus bis wir Nachricht erhalten wie die Lage ist."

Normalerweise würden die Wachen bei einem Aufstand geschlossen und mit Schlagstöcken bewaffnet Präsenz zeigen. Im Allgemeinen reichte das schon, Rechem war immer eine Stadt von zwar selbstbewussten aber auch vernünftigen Bürgern.

Aber heute sind die Wachmannschaften über die ganze Stadt verteilt, ein geschlossenes Auftreten nicht möglich. Und ob die Milizen den Wächtern helfen würden? Viel eher würden sie den Magistrat bewachen. "Die anderen Tore und Wachhäuser verfügen über größere Mannschaften. Wir müssen warten und hoffen dass von dort die Lage bereinigt wird. Vermutlich ist es auch gar nicht so schlimm und ich reagiere nur viel zu nervös. Das waren bestimmt nur balgende Katzen." Die bleichen Gesichter, die so gar nicht in seinen versuch zu lachen einstimmen wollen, um sich herum sagen dem Wachhabenden das auch die anderen Männer die Todesschreie als solche erkannt haben.

Langsam klettert die Sonne über den fernen Horizont und taucht das Meer und die Stadt Rechem in tiefe rote Schatten. Nur in die Kanalisation vermag das Licht nicht vorzudringen. Und selbst wenn es dem Licht gelungen wäre, so würde sein blutrotes Glühen doch nicht den Schatten in einem ganz bestimmten Bereich aufzuhellen vermögen. Der Schatten hört nicht die Schreie in der Stadt, sieht nicht die Bürgerströme die sich zusammen rotten, nicht die unheilsschwangere Luft die Rechem zu durchziehen scheint.

Und doch weiß der Schatten das seine *mühen* sich endlich gelohnt haben. Hatte sein Herr und Meister es ihm nicht versprochen?

Und endlich ist die Saat aufgegangen, der Schatten starrt auf das seltsame Gebilde das vor ihm in der Luft schwebt.

Zwei ineinander verschachtelte Pyramiden, die eine schwarz, die Andere weiß bilden einen seltsam unwirklich erscheinenden Stern.

Immer hatte es solche Sterne nach seinen Taten für den Meister gegeben, und immer waren sie instabil, hatten sich wild gedreht, waren pulsierend und flackernd bis sie erloschen waren.

Doch nun ... stabil. Endlich Stabil.

Das konnte nur bedeuten, dass die Saat der Gewalt aufgegangen war. Das seine tat direkte Gräuere als Antwort erzeugt hatten. Ein Echo sozusagen das einen Spalt erzeugen würde. So hatte es der Meister erklärt.

Und hinter dem Spalt, seine Belohnung, unvorstellbar alles übertreffend. So hatte der Meister versprochen.

Es wird noch lange Jahre dauern bis der Spalt groß genug ist, der Schatten weiß das. Aber der Anfang ist gemacht, nun würde sämtliche Gewalt die im umkreis geschehen würde den Spalt vergrößern. Sein Meister hatte ihm erklärt das der Stern wachsen würde, aber auch das selbst wenn ganz Rechem in Blut versinken würde es nur ein tropfen wäre um den Spalt zu öffnen.

Aber ein Anfang ist gemacht.

Stone hat sich über die Ankunft des Drachen sehr gefreut. Gleichzeitig war er aber neugierig ob der Gedanke der im vor dem Landhaus gekommen war stimmte.

Deshalb hatte er, im Trubel unbemerkt, die kleine Figur herausgeholt. Stone will sehen ob sie vielleicht etwas von der dämonischen Energie die in Lurekar ist auffangen kann.

Vielleicht könnte sie ja die dunkle Energie aus Lurekar heraus saugen und ihn heilen? Aber als er sie

## On The Road Again

ansieht ist sie ganz dunkel. *Vielleicht muss ich näher zu Lurekar damit* denkt sich Stone. Doch plötzlich, fast lässt er die Figur fallen vor schreck ...

"Ich fürchte das Frühstück muss ausfallen"

Stone hält die Figur in die Höhe so das alle sie sehen können. "Irgendetwas ist geschehen. Gerade eben"

Bleich, denn nur zu gut erinnert er sich fast an das Gefühl als er die dunkle Energie in seinem Körper hatte, wendet er sich an Glance.

"Wo ist Lurekar?" Die Figur erstrahlt in rotem Licht wie sie es nur in dem Tempel getan hatte als dieser angefüllt mit dämonischer Energie war.

Lu hatte sich nach dem allgemeinen Begrüßungstrubel eng an Stones Seite gehalten, dennoch jedoch nicht bemerkt, wie sein Freund die kleine Figur hervorholte. Einen kleinen Moment lang, verspürt er ein dröhnendes Rauschen in seinem Kopf und die Kraftfäden scheinen zu jammern und zu vibrieren. Dann ist alles wieder still. Im gleichen Augenblick präsentiert der Krieger die leuchtend rote Figur. Lu springt erschreckt zurück und versucht Lurekar zu erblicken.

"Was ist mit den Kraftfäden passiert? Warum leuchtet die Figur wieder rot?", fragt er nervös und drückt sich eng an Stone.

Entsetzt starrt Big Claw auf die leuchtende Figur. "Stone, was bedeutet das und was hat Lurekar damit zu tun? Wo ist er überhaupt", fragend sieht die Elfe zu Glance.

"Ich kenne nur eine mögliche Quelle dämonischer Energien im umkreis, und das ist Lurekar." Stone wird sich dessen bewusst was Lu gesagt hat. "Was ist denn mit den Kraftfäden?"

"Ähm, ich weiß nicht genau", antwortet Lu zögerlich. " Vor wenigen Sekunden gab es ein Rauschen und die Fäden ... es klang so, als würden sie stöhnen. Sie vibrierten, als zerre etwas an ihnen. Und dann war plötzlich alles vorbei und du hast uns die Figur gezeigt." Prüfend lässt Lu seinen Blick noch einmal über die Kraftfäden gleiten, doch die Veränderung ist zu gering, als dass der kleine Drache sie erkennen könnte – noch!" Ich weiß auch nicht, was es bedeuten soll, aber es fühlt sich ... falsch an." Einen kurzen Moment lang überlegt Lu, ob es am nahen Wasser liegen könnte, das seine Sinne trübt, aber diesen Gedanken verwirft er schnell wieder. Dieses Ereignis war größer gewesen als er, viel größer. Hilfe suchend blickt er in die Runde.

"Mir gefällt das Ganze auch nicht, sagt Alrik, der hinzugetreten ist, "wenn es ein Anzeiger für dämonische Energie ist ... Ich finde, wir sollten sehen, wo Lurekar ist. Vielleicht ist ihm etwas zugestoßen."

Ungeduldig sitzt der Herzog von Lorchem auf seinem Thron und hört den klagen der Bauern von Braaken zu. Natürlich nicht direkt den Bauern, aber dem Magistrat von Braaken der diese Klagen vorträgt. Natürlich erwartet niemand dass der Herzog mehr tun wird als allgemeine Worte von sich zu geben und die Sache in die vertrauensvollen Hände des Magistrat zu legen. Schließlich regeln die Magistrate der Städte und Gemeinden Lorchems schon seit Urzeiten die alltäglichen Dinge des Lebens. Aber wenn der Herzog in der Stadt ist, und seine persönliche Garde vor der Stadt lagert, lädt man ihn ein um zu zeigen das sein Wort oberstes Gewicht hat, das ist dann der Gerichtstag. Ein sich über mehrere Tage, je nachdem wie viel es vorzutragen gibt, hinweg ziehendes Spektakel.

Normalerweise hat der Herzog mehr geduld, er kennt die politische Lage seiner Position und die der Magistrate.

Sein Titel ist ein Erbtitel, und er hat de fakto in allen Dingen des Lebens in Lorchem das letzte Wort. Aber da Lorchem groß ist und er nicht überall sein kann... . Und außerdem ist es ein gutes System, das schon zu Zeiten der ältesten Überlieferungen funktionierte und immer noch funktioniert.

Der Herzog erinnert sich an seine Ausbildung, auch in Geschichte. Als der alte König, damals vor urewigen Zeiten als Lorchem noch ein Königreich war, böse wurde und das Volk tyrannisierte.

Damals als das Blut in strömen floss bis endlich das Volk selbst und alle anderen Völker auch aufgestanden war um den teuflischen Tyrannen in einer großen Schlacht zu besiegen. Seit dieser Zeit

## On The Road Again

schworen die Menschen dem Königtum ab. Und die Städte der Region Lorchem wurden frei und unabhängig. Leider dauerte es nicht lange bis die Städte sich entzweiten und in heftige Kämpfe verwickelten. Da wurde den Stadtherren klar dass sie eine obere Instanz brauchen. Eine Instanz die Frieden wahrte in Friedenszeiten und Krieg zu führen vermochte falls es nötig wurde. Und so wurde der Herzog eingesetzt. Seine Aufgabe war es von Stadt zu Stadt zu ziehen und für Frieden zu sorgen. Jede Gemeinde musste Abgaben und Freiwillige oder Zwangsverpflichtete stellen. Und jede Stadt wurde seiner Gerichtsbarkeit übergeben. Solange er die Mehrheit der Städte hinter sich hat kann der Herzog regieren. Sollte er es sich aber mit den Städten verscherzen so wird er stürzen. Andererseits kann keine Stadt alleine sich seinem Willen entziehen. Und so wird ein Gleichgewicht bewahrt das es den Magistraten erlaubt ihre machtvolle Position zu sichern, und gleichzeitig den Handel und die Grenzen nach außen sichert.

Den die eigentliche Aufgabe des Herzogs ist es im Kriegfall vor dem Heer zu ziehen, die Grenzen zu schützen und den Frieden der Städte zu wahren.

Schon kurz nach der Einsetzung des ersten Herzogs hörten die Stadtkriege auf und der Wohlstand kehrte nach Lorchem zurück.

Aber trotz allem sitzt der Herzog nun unruhig auf seinem Thron.

Die Nachrichten aus Rechem sind beunruhigend. Anscheinend hat der Magistrat dort die Lage nicht mehr unter Kontrolle. Schon oft sind Gerüchte an sein Ohr gedrungen, aber ohne Beweise darf auch der Herzog keinen Magistrat vor das Gericht stellen.

Aber die jetzigen Nachrichten ... Morde, Unruhe im Volk, ja selbst Gerüchte von Schmugglern und Piraten hatten seine Spione ihm übermittelt.

Und Rechem ist die nächste Stadt zu Groß Furtheim. Rechem musste unter allen Umständen stabil sein. Vor allem jetzt da er von Ferrwar schon so lange keine Nachrichten mehr bekommen hatte.

Aber jetzt ist er in Braaken, und nichts wäre unhöflicher als den Gerichtshof vorzeitig zu beenden wegen der Probleme einer anderen Stadt. Auch wenn diese Zehnmal wichtiger ist als dieses verdammte Braaken. Noch dazu hat ihm sein Gardehauptmann gesagt das, das seine Garde, deren Stärke sich im Normalfall um einhundert Mann bewegte, bei den jetzigen Wetterbedingungen mindestens drei Tage brauchen würde um Rechem zu erreichen. Und der Gerichtstag würde noch zwei Tage dauern.

Wenn er doch nur hieb und stichfeste Beweise hätte die seine Abreise erklären würde.

"Lurekar? Ich denke, der schläft unter Deck – als Stadtmensch scheint ihm dieser Trubel nichts auszumachen", vermutet Glance. "Wir sind noch gar nicht so lange zurück, und er hatte eine Begegnung der unangenehmen Art". Interessiert nähert er sich Stone und dessen Statuette. Ein seltsames Gefühl prickelt in seiner Linken, in der er sein Artefakt hält. "Dämonische Energie wurde freigesetzt, ohne Zweifel", sagt er besorgt. "Aber ob die Quelle wirklich Lurekar ist, bezweifle ich. Ich war die halbe Nacht in seiner unmittelbaren Nähe, und das Tilúvemaegsil machte keinen Muckser – jetzt aber?" Sinnend streicht er mit der Rechten an dem Stab entlang. "Fast wie im Tempel", murmelt er halblaut.

Wir hatten im Tempel auch mit Dämonen zu tun – mit richtigen, wirft Alrik ein, "könnte das dann bedeuten, es ist einer in der Nähe?"

"Ja, könnte sein", antwortet Glance, "und gar nicht allzu weit, noch dazu". "Achtung an Deck!" ertönt es vom Ausguck an der Mastspitze. "Eine große Menschenmenge bewegt sich durch die Stadt!" "Auf uns zu?" ruft Earendur nach oben. "Nicht auszumachen, Kapitän!" Earendur blickt einen Moment unschlüssig auf die Statuette in Stones Hand, dann auf Glance – dann geht ein Ruck durch ihn. "ALLE MANN – AUF KAMPFSTATIONEN!" "Zieht den Laufsteg...", fährt er fort, wird aber von Glance unterbrochen, "Wartet bitte!" Glance wendet sich an Alrik, "Ihr könnt euch am unauffälligsten bewegen in der Stadt – findet heraus, was vorgeht, bitte!"

"Kann ich machen. Noch habe ich ja meine Zivilkleidung an. Das einzige Problem wird darin bestehen, dass ich so aussehen werde, als käme ich vom Schiff, falls mich jemand sieht. Ich muss

## On The Road Again

mich also beeilen." Alrik denkt kurz nach, dann fasst er seinen Rucksack fester: " Noch etwas: Falls sie das Schiff angreifen, fahrt besser los! Wartet nicht auf mich! Ihr könnt mich notfalls am Strand weiter nördlich aufgabeln. Big Claw und Lurekar werden sich sicherlich noch an den Bretterverschlag erinnern, den Lurekar zum Schutz am Strand zurechtgezimmert hat. Dort werde ich versuchen, hinzukommen."

Er denkt kurz nach, ob er noch etwas vergessen hat ... "Im Lazarett liegt übrigens ein Verletzter, den ich eben gefunden habe. Er lag hier am Hafen – keine Ahnung, was mit ihm los ist. Eine Schiffswache hat mir geholfen, ihn an Bord zu bringen. Könntet ihr euch um ihn kümmern?" Mit einem schnellen Blick schaut Alrik um sich, dann verabschiedet er sich schnell. "Ich spüre, dass Gefahr im Anzug ist! Die Menschen geben uns oder den Elfen die Schuld für den Tod des Leuchtturmwärters. Und Schmuggler könnte es vielleicht auch hier geben, ich sah da einige seltsame Leute mit einem penetranten Geruch ... Seht zu, dass ihr in Sicherheit kommt! Mach's gut, Lu!" sagt er noch, zu dem Drachen gewendet. Dann rennt er vom Schiff, in Richtung der Hafengebäude. Wenn er es nur schafft, sich so zu verstecken, dass ihn die Menschenmenge nicht sieht...

*Lavendel.* Das sanfte Wiegen und der angenehme Geruch hätten Patarival wohl noch lange weiterschlafen lassen, aber fremde Stimmen lassen ihn sich an die Situation erinnern, in der er steckt. Augenblicklich ist er wach und öffnet die Augen. Er befindet sich in einem kleinen Zimmer – einem schwankenden Zimmer – auf einem recht bequemen Bett.

Neben der Tür sitzt auf einem Hocker ein Elf und scheint vor sich hin zu träumen. "Was ist passiert?", fragt Patarival auf Elfisch. Der Elf springt auf und beginnt sogleich, Patarival zu untersuchen. "Wie geht es Euch?", fragt er, "Schmerzen?" "Ich glaube nicht", antwortet Patarival und versucht aufzustehen. Augenblicklich beginnt sein Kopf zu Hämmern, als ob ein ungeschickter Schmiedelehrling seine ersten Übungen an ihm machen würde.

"Oh... Doch da sind welche", presst Patarival hervor und hält sich mit beiden Händen den Kopf, während ihn der Elf besorgt stützt. "Nur langsam", rät der Elf, "Ihr habt wohl einen mächtigen Schlag auf den Kopf bekommen." "Ich kann mich kaum erinnern." Ein paar verschwommene Bilder von zwei Wachen jagen kurz durch seinen Verstand, doch der Kopf schmerzt zu sehr, als dass er sich darauf konzentrieren könnte. "Seid unbesorgt, die Kopfschmerzen werden bald abklingen. Ihr könnt froh sein, dass Ihr noch lebt – der Schlag hätte Euch durchaus das Genick brechen können." Der Elf hilft ihm aufzustehen.

"Danke", murmelt Patarival. Erst jetzt bemerkt er den erbärmlichen Zustand, in dem sich seine Kleidung befindet. Man hat zwar versucht, sie etwas zu reinigen, ohne Patarival entkleiden zu müssen, aber selbst eine richtige Wäsche hätte für den zerschundenen Stoff keine Rettung mehr geboten. Der Elf stützt Patarival weiterhin. "Kommt", sagt er, "auf dem Deck wartet euer Retter. Es wird Zeit, dass Ihr euch bedankt und verabschiedet." Noch etwas schwankend wird Patarival aus dem Zimmer und an einigen Elfenwachen vorbei zu einer Luke geführt. Mit einer ausladenden Geste verweist der Elf auf die Leiter nach oben.

"Nochmals vielen Dank", sagt Patarival und klettert die kurze Leiter empor. Das Licht der langsam aufgehenden Sonne schmerzt in den Augen und eine Welle von Kopfschmerzen bricht über Patarival herein.

Er reibt sich die Augen und sieht sich dann mit zusammengekniffenem Blick auf dem Deck um. *Ganz offensichtlich haben diese Leute jemand anderen erwartet.*

Kurz darauf schwirrt in der mittlerweile verlassenen Krankenstation ein kleines Licht umher. Genauer gesagt eine etwa handgroße orangefarbene Lichtkugel. Am Rande einer Lichtung oder auf dem Wasser würde man das Licht bei Sonnenaufgang sicherlich nur als Wasserspiegelung oder als Spiel von Licht und Schatten wahrnehmen. Aber nun könnte ein Beobachter die fast durchsichtige Gestalt in der Lichtkugel erkennen. Er würde zumindest die Umriss eines zierlichen Wesens mit einem Paar Flügel und weiblichen Rundungen erahnen. Das Licht kommt auf einem alten Schrank in einer der Ecken des Raumes zur Ruhe. Der Schrank besitzt lediglich einfache Verzierungen und in ihm sind Bettlaken, Kopfkissen und Bettwäsche gelagert. Das Licht ist fast erloschen, nur noch das Wesen selber leuchtet anscheinend von innen heraus schwach orange. Ihre Beine baumelnd ist sie ganz in ihren Gedanken versunken und blickt ab und an auf das leere Krakenbett in dem kurz zuvor noch der

## On The Road Again

Verletzte lag, der ihre Ruhe gestört hat.

Erneut schreckt Lurekar aus seinen Träumen hoch. Vermögt ihr nicht leise zu machen Euren spaßigen Radau?, brummt er ungehalten auf Elfisch und dreht sich auf die andere Seite. Doch dann bemerkt er, dass etwas anders ist als vorhin. Seine Bänder hat sich vom Gürtel gelöst und windet sich in einiger Entfernung auf dem Boden. Ihre Enden schlagen immer wieder dumpf auf die Planken. Hat ihn das geweckt? Unangenehme Erinnerungen steigen in ihm auf. Vorsichtig sieht er sich um, dann erhebt er sich lautlos, kniet sich neben das Instrument, berührt es und redet beruhigend auf es ein. Nach einer Weile schlängelt es sich zu seinem Gürtel empor und rollt sich dort wieder zusammen. Der grauhäutige Mann reibt sich die Augen. Durch den plötzlichen Anschein von Gefahr ist die Müdigkeit von ihm gewichen, aber richtig erholt fühlt er sich nach dem nächtlichen Ausflug zur Akademie nicht. Die Akademie! Schnell greift er nach dem Buch, das der Bibliothekar ihm gegeben hat zum Glück ist es noch da, wo es sein sollte. Während Lurekar auf die Geräusche und Worte achtet, die von Deck zu ihm herunterbringen, krepelt er seinen Ärmel hoch und sieht sich besorgt die Stelle an, an der ihn der Lichtbogen getroffen hat. Sie schmerzt immer noch und ähnelt einem unregelmäßigen dunkelgrauen Stern, dessen Zacken vom Handgelenk bis zum Oberarm reichen. Scharf heben sich ihre Konturen von der viel helleren umgebenden Haut ab. Der Musiker tastet seinen Arm behutsam ab, und ein seltsames Kribbeln durchfährt ihn. Er schließt kurz die Augen, schüttelt den Kopf und krepelt den Ärmel langsam wieder herunter. Von oben hört er, dass eine Menschenmenge durch die Stadt ziehen soll und dass die Elfen sich auf die Kampfstationen begeben. Vielleicht ist es besser, sich erst einmal nicht zu zeigen und abzuwarten, was passiert? Aufgebrachte Menschen werden auf das Mal der Dämonin wohl kaum günstig reagieren. Ein Blick hinaus zeigt ihm jedoch, dass am Hafen alles ruhig ist. Und sollten wütende Massen auftauchen, kann er ja immer noch rasch verschwinden. Leise steigt Lurekar empor an Deck, wo sich die restliche Gruppe bereits versammelt hat; auch Gance ist schon auf den Beinen nur Alrik läuft gerade vom Schiff weg, wie er noch bemerkt. Aber da ist ein weiterer Nichtelf in zerrissener Kleidung ... neugierig mustert der Schwarzgekleidete ihn und überlegt, ob er sich überhaupt bemerkbar machen soll. Gefährlich sieht der Kerl nicht gerade aus, allerdings braucht er ja auch nichts mitzubekommen, was ihn nichts angeht. So meint der Musiker nur ruhig: Guten Morgen. Ich nehme an, Gance hat Euch bereits vom Erfolg unserer Unternehmung berichtet? Ist bei Euch alles glatt gelaufen? Erst jetzt fällt ihm auf, dass Stone seine leuchtende Figur in der Hand hält.

Janus, der Magistrat ist nicht sehr glücklich am frühen Morgen mit schlechten Nachrichten geweckt zu werden, und dies lässt er Hauptmann Carlo von den Milizen und Leutnant Frollo von den Wachen deutlich spüren. **"Das Kommando der Milizen an die Wachen übergeben? Seid ihr denn jetzt vollkommen von Sinnen Frollo?"** Donnert er Leutnant Frollo, der aussieht als würde er sich am liebsten in ein Mausloch verkriechen, an.

Hauptmann Carlo steht ungerührt daneben, nur ein leichtes Zucken der Mundwinkel verrät das ihm dies mehr amüsiert. Aber so leicht wie das Zucken auch ist, Janus bemerkt es.

**"Was gibt es denn da zu grinsen? Findet ihr die Lage etwa zum Lachen?"** Dann, ganz Politiker, beruhigt sich Janus von einem Moment auf den anderen, "Kümmert ihr euch lieber darum dass eure Milizen den Magistratsbezirk schützen. Außerdem schickt ihr einen Mann zu Schwarzbart und informiert ihn über die Situation. Vielleicht können seine Piraten die Lage ausnutzen und endlich einen dieser seltsamen Gruppe gefangen zu nehmen. Wir brauchen Informationen."

Janus begibt sich hinter seinen Schreibtisch, lässt sich schwer auf den Sessel fallen und wedelt bedrohlich mit seinem Finger in Richtung Frollo, "und ihr Frollo, ihr pfeift mir diesen Feldweibel zurück. Wegen zwei toten Wächtern und totem Hafenabschaum lasse ich mir doch nicht meine Stadt auf den Kopf stellen, geschweige denn das ich zulasse dass meine Geschäfte gestört werden. Findet lieber heraus wer für die Morde verantwortlich ist. Oder nehmt einfach einen der Hafenbewohner und hängt dem das ganze an. Wenn erstmal einer am Galgen baumelt wird sich das Volk schon wieder beruhigen. Oder schiebt es den Elfen in die Schuhe, das Volk mag die doch eh nicht. Das solltet sogar ihr schaffen." Langsam redet sich Janus wieder in Rage.

**"Versteht ihr? Ich lege keinerlei Wert darauf dass meine Geschäfte mit Schwarzbart und seinen Piraten gestört werden. Und den Herzog kann ich auch nicht gebrauchen. Mir ist**



## On The Road Again

**vollkommen egal wer getötet wurde und wer noch alles dran glauben muss. Nur sorgt für Frieden in der Stadt.**" Dann wieder ruhiger, "schließlich verdient ihr beide auch nicht schlecht an unserer Übereinkunft. Nicht wahr? Und sollte das alles jemals herauskommen so werdet ihr beide hübsch neben mir am Galgen baumeln."

Keiner der Männer achtet darauf, dass die Tür zum Hinterzimmer, in dem der Diener auf Anweisungen achtet, offen steht und sich nun langsam schließt.

Einige Augenblicke später verlassen Hauptmann Carlo und Leutnant Frollo den Magistratssitz, und noch eine Gestalt verlässt das Gebäude.

Ein Diener offensichtlich, aber wer achtet schon auf Diener?

"Ah, guten Morgen, Lurekar", sagt Glance und wendet sich um. Da bemerkt er den Fremden. "Nein, ich bin noch nicht dazu gekommen – aber wer bitte seid ihr?" fragt er den Fremden. "Das ist der Verletzte von dem Alrik sprach", wirft Earendur ein, und zu dem Fremden gewandt, sagt er, "Ich bin Earendur, Kapitän dieses Schiffes – und angesichts der Umstände, interessiert mich die Frage wer ihr seid, und warum man euch in Sichtweite meines Schiffes niederschlug, auch brennend".

"Äh... Guten Morgen", stammelt Patarival erst in der Sprache der Elfen und dann noch einmal in Gemeinsprache, allerdings mit einem starken Akzent, der deutlich macht, dass er wohl selten die Sprache gesprochen hat. "Ich... mein Name ist Patarival. Ich bin in der Nacht hier angekommen und ich...", Patarivals Kopf schmerzt, als er sich zu erinnern versucht, "Ich habe keine Ahnung, wie ich an den Hafen gekommen bin. Ich bin mir nicht einmal sicher, *welche Stadt* dies hier überhaupt ist." Ein Windstoss weht ihm sein langes Haar ins Gesicht. Jetzt, in der Morgensonne, glänzt sein fast schwarzes Haar dunkelbraun.

*Sein frisch gewaschenes und nach Lavendel duftendes Haar*, wie Patarival auffällt. Mit den Händen versucht er sein Haar zu bändigen und sieht sich kurz nach einem Band oder etwas anderem um, mit dem er die Haare zusammenbinden könnte. Sein Blick fällt auf seine eigene Kleidung. Die schwarzen, eng anliegenden Hosen sind stark zerrissen. Patarivals Knie sind vollständig unbedeckt – dafür allerdings erstaunlicher komplett ohne Schrammen und Schürfungen – und *sauber*.

Seine einstmals königsblaue Samttunika hat ein bisschen weniger gelitten. Hier und da geben herabhängende Fetzen den Blick auf das weiße Leinenhemd frei, welches er darunter trägt. Alles mehr oder weniger Schäden, die eher durch widerspenstige Zweige, als durch Klängen verursacht wurden. Während Patarival ein Stück Garn aus einem der offenen Nähte zieht und damit sein Haar zu einem Pferdeschwanz zusammenbindet, fährt er fort: "Ich bin Euch für Eure Hilfe sehr dankbar! Ich entschuldige mich, dass ich Euch in einem offenbar schlechten Augenblick zur Last gefallen bin." Nervös blickt Patarival in die Runde. "Ich kann auch bezahlen", fügt er hinzu und will in seinen Lederbeutel greifen. Doch dann stockt er, als Erinnerungen, begleitet von heftigen Kopfschmerzen, vor seinem geistigen Auge erscheinen. *Haben mir nicht die Wächter den Beutel abgenommen?*

"Ich sollte mir wohl endlich eine neue Heimat suchen, ansonsten werde ich wohl für immer von den Großen gestört" sinnt das schwach leuchtende Wesen über ihre augenblickliche Situation nach. Seitdem die Elfen "ihren" Baum gefällt und ihn zu diesem Krankenbett verarbeitet haben, ist sie nun auf diesem Schiff.

Am Anfang hat sie die Besatzung sehr neugierig bei ihrer Arbeit heimlich beobachtet und wäre beinahe mehr als einmal entdeckt worden. Später merkte und langweilte sie die eingespielte Routine der Schiffsmannschaft. Zwar versteht sie die Sprache nicht, doch die Handgriffe und Laufwege sind immer die gleichen und so lernte sie, wie sie sich schnell und unbemerkt durchs ganze Schiff bewegen kann.

Auf ihren Streifzügen durchs Schiff spielte sie den Großen so manch kleinen Schabernack. Mal versteckte sie einen Schlüssel, ein andermal trennte sie eine Uniformnaht auf. Ja es waren amüsante Zeiten für sie. "Nun bevor ich dieses Schiff verlasse, sollte ich dem Kapitän noch einen Besuch abstatten, er war schließlich mein Lieblingsopfer" kichert sie. Mit einem Satz landet das Wesen auf dem Boden der Krankenstation. Mittlerweile ist das orange farbene Licht gänzlich verschwunden. Ohne das Licht verblasst ihre Durchsichtigkeit und ein Wesen in einem grünen kurzärmeligen

## On The Road Again

Gewand, welches ihre schneeweiße Haut umhüllt, erscheint. Ihre braunen schulterlangen Haare, zusammengebunden zu einem Pferdeschwanz, und die farbenprächtigen Schmetterlingsflügel komplettieren ihr wahres Aussehen. Gut amüsiert macht sie sich auf den Weg zur Kapitänskajüte, der sie auch übers Deck führt. "Heute muss anscheinend ein Fest stattfinden, bei so vielen verschiedenen Gestalten hier" denkt sie sich, als sie an der Gruppe vorbeikommt, beachtet sie allerdings nicht weiter. In der Kapitänskajüte angekommen, bereitet sie ihre vorerstletzte kleine Gemeinheit vor, bevor sie sich in ihrem Versteck niederlässt und voller Vorfreude auf die Ankunft des Kapitäns wartet.

Fassungslos startt Selmia Storrebrand der Menge noch lange hinterher. Ihre Enkelin – tot, ihre Familie – nicht länger unter ihrer Kontrolle, die Stadt – in Aufruhr. Düstere Zukunftsvisionen von brennenden Läden, niedergerissenen Hütten und gewalttätiger Plünderer huschen durch ihren Kopf. Sie muss retten, was zu retten ist! Mit wehendem Gewand wendet sie sich um und eilt zurück ins Haus. Nur ihre älteste Tochter Salda steht noch mit bleichem Gesicht in der Eingangstür. Es herrscht eine beklemmende Stille, als sich die Blicke der beiden Frauen in tiefer Verzweiflung treffen. Lieschen ist inzwischen von der stämmigen Köchin und zwei weiteren Dienstmädchen in einen kühlen Nebenraum gebracht worden. Ihre Freundin Traude rückt die Kleider der Toten sorgfältig zurecht und beginnt gemäß den Traditionen des Begräbnisrituals leise murmelnd ein langes Band in einem komplexen Muster um die Hände und Arme des Mädchens zu schlingen, um sie so auf den Übergang in die andere Welt vorzubereiten. Tränen tropfen immer wieder auf Lieschens Obergewand und hinterlassen kleine, dunkle Flecken. Die Blicke der übrigen Angestellten gehen stier ins Leere; jeder vermeidet es, den anderen anzusehen. Vertieft in ihre traurige Pflicht nimmt Traude nicht wahr, dass Selmia und Salda den Raum betreten, kurz im Gebet verharren und sich dann leise in das Privatgemach des Familienoberhauptes zurückziehen. Heute scheucht sie niemand zurück an die Arbeit. "Oh, nein, die arme Sanibanda!", jammert Salda, nun wo sie sich vor den Ohren der Dienerschaft sicher fühlt, und bricht in wildes Schluchzen aus. "All dieses Blut! Wer hat nur den Mörder ins Haus gelassen? Und wo sind nur diese treulosen Diener hin. Ich werde sie auspeitschen lassen, weil sie nicht hier geblieben sind! Wir müssen das Geschäft bewachen, die Vorräte in die Kellerverstecke bringen, Lebensmittel einkaufen, das Haus verriegeln, ..." "Gute Salda", fällt Selmia der sich ins Hysterische steigernden Tochter ins Wort. "So beruhige dich doch erst einmal. Leute auszupeitschen hat noch in keiner Notlage geholfen. Wollen wir lieber hoffen, dass sie alle unbeschadet von ihrem kleinen Ausflug zurückkehren. Vielleicht gelingt es ihnen ja wirklich, die Wachen dazu zu bringen, die Aufklärung der Morde mit etwas größerem Interesse zu betreiben. Ich habe großes Vertrauen in Feldwebel Dranner", spricht sie mit einer Ruhe, die sie selbst erstaunt, auf Salda ein und streichelt dieser über den Rücken. Die alte Dame atmet mehrmals tief durch und versucht die Lage zu analysieren. Sie war nicht zum Oberhaupt einer großen Händlerfamilie geworden, weil sie leicht in Panik geriet! Bedächtig schreitet sie ans Fenster und öffnet die Läden. Vielleicht beruhigte sich ja auch alles ganz schnell wieder, vielleicht ... Die dunklen Rauchsäulen, die sich über der Stadt erheben, springen sie an und stechen ihr wie ein eisiges Messer in die Brust. Sie bemerkt, wie ihr Herz zu flattern beginnt und ihre Hände zittern. Für einen kurzen Moment schließt sie die Augen und bittet Undar um Kraft für die nächsten Stunden und Tage. Mit Schwung wirft sie die Läden wieder zu. Die zusammengesunkene Salda blickt erschreckt auf, wird von ihrer Mutter jedoch mit einem Lächeln besänftigt. Nach diesem kurzen Moment der Schwäche ist sie wieder ganz die kühle Strategin. Nun weiß sie, woran sie ist und was als nächstes zu tun ist. "Nun gut, Salda. Du hast gerade genau die richtigen Vorschläge gemacht. Trommle die restlichen Hausangestellten zusammen und verteile die Aufgaben. Ich selbst bringe die Papiere, Urkunden und Verträge in den geheimen Nebenraum im Keller. Ihr räumt die Waren aus dem Verkaufsraum und dem Lager im Hofe in die große Steinhöhle im Keller und versiegelt danach den Eingang. Nehmt zuerst die feinen Stoffe, die Schmuckstücke und die exotischen Gewürze. Ach, du weißt selbst, was am wertvollsten ist! Dann holt aus dem Garten alles Obst und Gemüse, das schon geerntet werden kann. Gut, dass die Pflirsich- und Apfelernte in diesem Jahr so reichlich war und schon eingelagert ist. Füllte jeden verfügbaren Eimer mit frischem Wasser und bringt auch dieses in den Keller!". Wieder einmal verflucht Selmia, dass sich im Keller kein Brunnen befindet. Dafür zahlte es sich nun vielleicht aus, dass sie seit langem ein gut sortiertes Vorratslager für Zeiten wie diese im Keller führte. Sie dankt Undar für den kühlen, höhlenreichen Untergrund, in dem sich die Lager so leicht anlegen ließen, bittet sie aber gleichzeitig

## On The Road Again

inbrünstig, dass noch nicht der Tag gekommen sein möge, an dem sie dieses Versteck wirklich braucht. Der befehlende Ton der Älteren reißt Salda aus ihrer Lethargie. Sie blinzelt die Tränen aus den Augen und schaut Selmia hilflos an. "Nun mach schon, Salda!", redet ihr Selmia zu. "Schlimmer als damals, als die Alchimisten beim Versuch, aus Schwefel und Kohlenstaub Gold zu machen, das halbe Viertel abbrannten, wird es schon nicht werden!", scherzt sie mit einer Zuversicht, die sie nicht empfindet. Sie schiebt ihre Tochter durch die Tür in den Flur und eilt selbst ins Kontor, um sich an die Durchsicht der Papiere zu machen. Den Gedanken, die Elfen durch einen Boten zu warnen, verdrängt sie schnell wieder. Wen soll sie schicken? Und außerdem ist auch so schon genug zu erledigen!

Irritiert schaut Big Claw auf den Fremden. Und sich den Worten von Kapitän Earendur anschließend, ja, es wäre in der Tat von großem Interesse, wenn ihr euch erklären würdet. Noch während die Elfe diese Worte spricht, lässt sie ihre Sinne über den Fremden schweifen. Und sie erkennt, dass nichts Bedrohliches von ihm kommt, trotzdem ist sie auf der Hut. Aber etwas Anderes gibt ihr noch mehr zu Denken. Die große Menschenmenge die vom Ausguck ausgemacht wurde. Wieder lässt sie ihre Sinne schweifen, diesmal in Richtung der Stadt. Sie erkennt, wenn auch etwas unscharf, dass von den Menschen etwas Feindliches ausgeht. Beunruhigt nimmt sie wahr, dass Alrik sich auf den Weg in die Stadt macht. Und sie hofft, dass er durchkommt.

"Bezahlen braucht ihr die Dienste meines Heilers nicht, Patarival", sagt Earendur. "*Noch Einer, der aus dem Nichts auftaucht, und nicht weiß wo er ist? Das wird zur Manie!*" denkt Glance.

"Wir sind hier in Rechem, Hafenstadt des Herzogtums von Lorchem", fährt Earendur fort. "Ziemlich wirr eure Geschichte – woher kommt ihr denn nun, und vor Allem, was sucht ihr hier?"

Lu hatte seinen Blick nur schwerlich von der Figurine losreißen können. Nachdem er Alrik mit einem fröhlichen Winken, aber dennoch sorgenvoll verabschiedet hat, tauchen der fremde Verletzte und Lurekar aus den Tiefen des Schiffes auf. Während sich die übrigen zunächst mit dem Fremden beschäftigen, fixiert Lus Blick den unsympathischen Grauen. Was hat er mit dem Zittern der Kraftfäden zu tun? Warum taucht er ausgerechnet jetzt hier auf? Kritisch legt der kleine Drache den Kopf schief und versucht die Bänder zu bäugen. Hat sie sich verändert? Den Erklärungen des Verletzten schenkt er nur am Rande Gehör.

Patarival senkt den Blick, als ob er eine imaginäre Karte studieren würde.

"Rechem? Lorchem? Aber... aber das wäre ja oben am Thaugon!"

Er schüttelt den Kopf und fragt ungläubig: "Ich bin so weit gekommen?" Sein Gesichtsausdruck ist schwer zu deuten. Es mag eine Mischung aus Stolz und Verzweiflung sein.

"Ich komme aus der Grafschaft Korias, weit südwestlich von hier. – Ich... ich bin auf der Suche nach Männern... Sie haben meine Heimatstadt geplündert und abgebrannt... ich..." Unter heftigen Kopfschmerzen blitzen Bilder seiner Erinnerung auf. – Seine Heimat verängstigte Gesichter – Feuer – funkelnde Waffen im flackernden Licht – Blut. Patarival reibt sich die Stirn. "Verzeiht bitte. Es muss mich gestern schwer erwischt haben."

Er entfernt sich ein paar Schritte vom Elfenkapitän, um sich an der Reling abzustützen.

Stone hört dem heruntergekommenen Fremden kaum zu, Lurekars auftauchen hat ihn völlig in beschlag genommen. Wild entschlossen auch die kleinste Änderung an der Figur mitzubekommen lässt er diese nicht aus den Augen. Als ihm dämmert das es reichlich seltsam aussehen muss wie er so auf die Figur starrt lässt er sie sinken.

Keine Veränderung, die Statue leuchtet einfach weiter.

*Ob diese Stimme wieder Kontakt zu mir aufnehmen wird?* Obwohl Stone zur genüge weiß das er über keinerlei magisches Talent verfügt versucht er konzentriert an die Figur zu denken. Sich zu öffnen, so wie sein Vater es versucht hatte ihm bei zu bringen.

Aber mehr als den Grad an Konzentration den er auch bei seinen Schwertübungen erreicht, erreicht Stone nicht.

Nichts, keine Stimme. Nun wenigstens scheint Lurekar wohl unverändert zu sein. Die Ursache des

## On The Road Again

Leuchtens muss an einem anderen Ort liegen. Trotzdem interessiert es Stone ob die Figur wohl etwas an Lurekar angezeigt hätte wenn sie nur näher an ihm gewesen wäre bevor das Leuchten ausgelöst wurde.

Dem Musiker entgeht es nicht, wie LuSer ihn ansieht. Bekommt der kleine Drache gleich wieder einen seiner Wutanfälle? Nein, es sieht nicht so aus, und es besteht ja auch kein Anlass dazu. Vielleicht macht ihn nur die Nähe des Wassers nervös? Trotzdem lässt Lurekar seinen Blick von ihm zu Stone wandern und zurück. Er beschließt, die beiden weiter gut im Auge zu behalten, da glaubt er plötzlich einen farbenfrohen Fleck zu bemerken, der über Deck huscht, doch als er den Kopf wendet, ist nichts zu sehen. Ein bunter Vogel? Zu dieser Jahreszeit? Der Schwarzgekleidete schüttelt irritiert den Kopf. So schlimm ist sein Schlafmangel doch gar nicht, dass er sich jetzt schon Dinge einbildet? Eine leichte Brise trägt den Lavendelgeruch aus dem Haar des Fremden herüber. Vielleicht hat der Duft auch nur einen verspäteten Schmetterling angelockt? Und dieser Fremde ... eigenartig, das Mal der Dämonin scheint ihn gar nicht zu beunruhigen. Der Musiker hebt den Kopf ein wenig, so dass die schwarzen Augen in seinem grauen Gesicht unter der Kapuze hervorblitzen, dann meint er zu Patarival gewandt: Mein Name ist Lurekar. Ich bin Musiker und Schauspieler und komme von der Westküste, in Korias war ich allerdings noch nicht. Aus welcher Stadt stammt Ihr dort? Und da es Euch überrascht, in Rechem zu sein: Wie seid Ihr hierher gelangt? Er reibt sich das Kinn, dann fügt er hinzu: Ich sollte vielleicht erwähnen, dass auch ich auf rätselhafte Weise in dieser Gegend aufgetaucht bin. Falls Ihr Euch im Gegensatz zu mir noch an die näheren Umstände erinnern könnt, unter denen Ihr hier erschienen seid, wäre das möglicherweise auch eine Hilfe für mich.

Das wird nicht ungesühnt bleiben., stößt der junge Mann zwischen zusammengepressten Zähnen hervor, nachdem er die Tür hinter Feldwebel Dranner geschlossen hat. Tränen des Zorns mischen sich in seinen Augen mit Tränen der Trauer und des Schmerzes. Seine Mutter schluchzt und blickt auf. Die aufbrausende Art ihres Sohnes kennt sie nur zu gut. Du wirst doch keine Dummheiten machen?, schnieft sie besorgt, Versprich mir, dass du keine Dummheiten anstellst! Dummheiten? Pah!, entgegnet ihr Sohn mit entschlossener Miene, und seine Stimme wird immer lauter: Vater ist *ermordet* worden! Das werden sie büßen! Jeder hier weiß, dass sie hinter allem möglichen Unheil stecken, diese intriganten Bastarde, aber an Vater und Rosenkranz hätten sie sich nicht vergreifen dürfen. Kopf für Kopf, Blut für Blut. Das Maß ist voll! Wir werden ihnen zeigen, dass Rechem sich zu wehren weiß! Allein kannst du gar nichts ausrichten., versucht die Frau den jungen Mann zu beruhigen, Überlass das Feldwebel Dranner und den Wachen. Sie werden die Schuldigen finden und bestrafen. Vertrau auf Dranner, er ist ein guter Mann, das weißt du doch auch. Hast du nicht gehört, was Dranner gesagt hat? Vater ist *für Rechem* gestorben. Er hat sich im Dienst für uns alle aufgeopfert! Sein Opfer soll nicht vergebens sein! Ich sage, er ist den Heldentod gestorben, und ich weiß, dass es noch viele Helden in Rechem gibt, die uns von diesem Pack befreien wollen. Ich spreche mit Dakin vom Tempel, der sieht die Sache genauso, und sicher kommen auch Yaka und Sewrus mit. Wir sind nicht allein. Frag die Leute auf der Straße wir haben es alle satt. Jetzt ist die Zeit zum Zurückschlagen gekommen.

Die werden sich noch wundern! Wir nehmen Rache. Rache für Vaters Tod!  
Mit diesen Worten reißt der junge Mann die Tür auf und stürmt nach draußen.

Das Herz der alten Frau beginnt zu rasen. Tränen vernebeln ihren Blick. Ihr ist, als würde sich vor ihren Füßen ein gewaltiger Abgrund auftun, der alles zu verschlingen droht, was ihr lieb und teuer ist. Vielleicht hätte sie sagen sollen, dass ihr Mann Geld und Geschenke annahm? Dass sie ihn immer wieder gemahnt hatte, damit Schluss zu machen? Und dass die Eltern das Ganze stets vor den Kindern verheimlicht hatten? Nein ... die Dinge haben ihren Lauf genommen. Sie kann nicht hinter ihrem Sohn herlaufen und gerade jetzt alles eingestehen. Langsam senkt die alte Frau den Kopf und schickt in ihrer Verzweiflung ein stilles Gebet zu Undar und Sulele. Ihre Kraft reicht nicht aus jetzt müssen die Götter helfen.

Patarival stützt sich an der Reling und blickt auf das Meer hinaus, als Lurekar ihm die Fragen stellt.

## On The Road Again

Das Meer. Es ist das erste Mal, dass er es mit eigenen Augen sieht. Er wendet sich an den grauen Mann, der ganz in Schwarz gekleidet ist. Patarival ist sich nicht ganz sicher, glaubt aber, sich daran zu erinnern können, von solchen Stämmen, die an der Westküste leben, gelesen zu haben.

Im Moment steht ihm aber nicht die Muße dazu, darüber nachzudenken, denn sein Kopf schmerzt fürchterlich. "Ein Musiker!", sagt Patarival erfreut, "Ich bin selbst Sänger..." Er verzieht das Gesicht. "Das heißt, ich *war* Sänger. Ich habe es... aufgegeben." Er hält einen Moment inne, dann räuspert er sich und fährt fort: "Meine Heimatstadt heißt Mailis, an der Nordgrenze von Korias. Es war einst ein wunderschöner Ort – aber die Leute werden ihn wieder aufbauen – schöner und größer denn je."

Patarival blickt in die Runde und zum ersten Mal wird ihm wirklich bewusst, was für eine seltsame Gruppe bei den Elfen auf dem Schiff ist. Sogar ein Drache (wenn auch ein recht kleiner) steht auf dem Deck! Dann wendet er sich wieder an Lurekar: "Ihr fragtet mich, wie ich hier her gekommen bin? Das ist eine lange Geschichte und – bitte verzeiht – eine, die ich im Moment nicht die Muße habe, zu erzählen. Aber ich kann Euch wohl kaum bei Eurem Problem helfen, edler Lurekar, denn ich bin – wenn ich das richtig sehe – ganz alleine für meine Ankunft hier verantwortlich." Patarival reibt sich die Augen. Ihm ist schwindlig.

"Verdammt", flucht er, "mich muss es gestern ja schlimm erwischt haben! – Verzeiht. – Die Kopfschmerzen", entschuldigt sich Patarival mit einem Lächeln bei Lurekar, "Ich muss mich setzen. Ich hoffe, ich kann euch bald einmal Spielen hören – wenn auch vielleicht im Moment lieber nicht." Er setzt sich auf den Boden des Decks, lehnt sich an die Reling und umarmt seine Knie. Eigentlich ein Mann von stattlicher Größe (wenn auch ziemlich hager), wirkt er auf einmal wie ein Häufchen Elend. "Ich glaube, du kannst ihnen vertrauen", sagt eine alte, weibliche Stimme. Patarival schließt die Augen und lächelt. "Ich bin ja so froh, dass du da bist! Ich dachte, ich hätte dich verloren!" "Mach dir keine Sorgen", entgegnet die Alte, "ich bin bei dir. – Eine bunte Gruppe, nicht wahr?" "Hm." "Du bist weit gekommen. Gib jetzt nicht auf, Patarival." Patarival nickt. Seine Kopfschmerzen scheinen einfach nicht abklingen zu wollen.

Jedes Wort, jede Geste des Fremden hat die Elfe aufmerksam verfolgt. Sie kann seine starken Kopfschmerzen spüren. Kein Wunder, dass er so wirr redet. Langsam tritt sie zu ihm hin, kniet sich neben ihm nieder. Keine Angst, ich will euch helfen, leise und beruhigend redet sie ihn an und lässt es auch nicht zu, dass er sie unterbricht. Bleibt ganz ruhig sitzen. Eure Schmerzen werden gleich gelindert sein. Sie nimmt eine Hand des Fremden in die ihre und legt ihm ihre andere Hand an die Stirn. Mit geschlossenen Augen konzentriert sie sich auf den Schmerz. Heftig durchfährt es Big Claw. Doch sehr rasch klingt der Schmerz ab und wird deutlich weniger. Die Elfe öffnet die Augen, nimmt ihre Hände zurück und schaut lächelnd den Fremden an. Ich denke, eure Kopfschmerzen sind jetzt erträglicher geworden. Big Claw wendet sich dem Meer zu. \*Was ist mit mir geschehen? Früher hätte ich solche Schmerzen nicht so, so einfach, lindern können. Mein Traum. Mutter hat es mir im darin prophezeit. Sollten meine Fähigkeiten tatsächlich immer stärker werden?\* Verunsichert dreht sie sich um.

Glance spürt Big Claws Kräfte, aber auch, dass es sie Kraft kostet sie zu wirken – aufmunternd lächelt er Big Claw zu. Earendur sagt, "Vielen Dank, Hoheit! – Und nun, Herr Patarival, sagt uns, was sucht ihr in dieser Gegend, wer hat euch denn nun zusammengeschlagen, und was könnte Jemanden veranlasst haben, euch danach in Sichtweise meines Schiffes zu schleppen?"

Erstaunlicherweise sind Patarivals Kopfschmerzen tatsächlich wie weggeblasen – und das ohne das dumpfe Gefühl, welches Kräuter und Tränke hinterlassen würden.

Wäre nicht sein Muskelkater, könnte er wieder herumhüpfen wie ein Jüngling. "Vielen Dank... Hoheit?" Patarival springt auf. "Verzeiht, Hoheit, mir war nicht bewusst, dass ich mich in Gesellschaft des Adels befinde!"

Patarival verbeugt sich gekonnt vor der Elfe. Dann wendet er sich wieder an den Kapitän des Schiffes. Jetzt, da die Kopfschmerzen weg sind, kann er wieder klar denken – zumindest bis zu einem bestimmten Punkt letzte Nacht. "Ich erinnere mich an zwei ältere Wächter am Tor. Sie wollten mir mein Gold nehmen. Sie.... sie schlugen mich und... sie wollten mich ins Meer werfen – glaube ich." Patarival denkt nach.

## On The Road Again

"Ich weiß nicht, vielleicht haben sie es sich anders überlegt und sind mit meinem Geld einen trinken gegangen. – Das heißt... ich *habe* ja noch mein Geld!" Er nimmt den Lederbeutel von seinem Gürtel und blickt hinein. Es scheint nichts zu fehlen.

Verwirrt blickt er den Kapitän an. "Das ist in der Tat seltsam." Immer noch den offenen Beutel in den Händen haltend fährt er fort: "Um Eure Frage nach dem Grund meiner Anwesenheit hier zu beantworten: Ich bin auf der Suche nach meinem Bruder. Er wurde von einer Horde marodierender Räuber verschleppt... glaube ich. – Vielleicht lebt er noch. Ich... ich glaube allerdings nicht, dass die Bande bis hier her gekommen ist." Für einen kurzen Augenblick sieht Patarival seinen Bruder vor sich, wie er in jener Nacht mit gezogenem Schwert den Angreifern entgegen gerannt ist.

Alrik hechtet vom Schiff auf den Pier. Der Lärm des Mobs – die Schreie, das Rufen – scheinen sich nicht mehr dem Schiff zu nähern, wie er gedacht hatte. "Vielleicht war ich zu voreilig gewesen?" fragt sich Alrik. Als er um die Ecke eines Lagerhauses kommt, begegnet er einer Gruppe von Leuten, die ziemlich grimmig aussieht. "Was willst du hier?" wird er angeschnauzt, "gehörst du etwa auch zu diesem Elfenpack?" "Nein, ... nein. Was ist los da drüben? Hier kann man ja nicht mehr seine Arbeit tun! Ich bin ein Hafendarbeiter und lasse mich in meiner Arbeit jedenfalls nur ungern stören! Was soll der Lärm da hinten?" Der erste Mann der Gruppe, ein grobschlächtiger Bursche mit einer scharfen Axt in der Hand, mustert ihn kurz. "Das sind die Leute, die es ebenso wie ich satt haben, sich von diesen dummen Elfen alles zu diktieren u lassen!" "Was denn diktieren? Hier im Hafen ..." "Halt die Klappe!" schnauzt ihn der Bursche an, "wir sind es leid, immer nur minderwertige Kost zu bekommen, während die Elfen immer das Beste vom Besten haben! Und dass sie unsereins zum Spaß töten!" Alrik hat das Gefühl, in seinem Kopf ein geblasenes Warn-Horn zu hören. Er kann nur schwer den Zwang unterdrücken, mit den Augen zu rollen und sich an den Kopf zu fassen. Es ist nicht zu fassen!

"Na gut, ich merk hier zwar nix von, aber wenn ihr das wisst ..." erwidert Alrik vorsichtig-diplomatisch. "Da sind wieder ein paar Morde passiert. Elfen ! Wie ich dieses Gesindel hasse! Die Tochter der Storrebrandts und zwei Wächter ! Wächter ! kannst du dir das vorstellen! Jetzt nehmen sie noch nicht einmal auf das Gesetz Rücksicht!!!" "Na denn, ich muss gehen, es wartet Arbeit auf mich. Gehabt euch wohl!" schließt Alrik das Gespräch ab, und trennt sich von den Leuten. "Mach's gut, Alter, erwidert einer aus der Gruppe, der viel jünger ist, als Alrik. "Ey, du, fragt plötzlich einer den Axttragenden, grobschlächtigen Burschen, "der klang aber komisch. So einen Akzent habe ich noch nie gehört. Haben alle Hafendarbeiter den?" "Ja, und wie der uns verabschiedet hat ... ich kenne kein' Schiffsdarbeiter, der *so* grüßt ..." "Hafendarbeiter, nicht Schiffsdarbeiter, du Döspaddl !" fügt ein weiterer hinzu.

Der Axtträger wird nachdenklich. "Und was is nu, wenn der gar nich von uns war, sondern ein Elf ? Ich habe gehört, Elfen können ihre Gestalt so ändern, daß sie aussehen wie wir ..." fügt ein schwächlicher Mann mit einem langen Dolch hinzu.

"Du meinst, wir sind reingelegt worden?" fragt der Axtträger in die Runde. "Weiß nicht. Könnte aber doch sein ...?" Nach ein paar Sekunden Nachdenken, platzt es aus dem Axtträger heraus: "Los, mir nach!" Dann stürmt er den Weg zurück. Ein paar Gebäude weiter zieht es Alrik vor, zu verschwinden. "Wenn sie gemerkt haben ..." fragt sich Alrik.

Das Lagerhaus hat eine Klappe, durch die Waren in den Keller eingebracht werden. Nach einem Blick rundum sich hebt Alrik die Klappe an, und verschwindet über die Treppenstufen im Keller des Lagerhauses. Nach ein paar Sekunden hört er das Getrampel von Stiefeln und Schuhen, sowie das Geplapper von Leuten. "Er kann nicht weit sein!" ruft einer. Alrik dreht sich der Magen zusammen. Er versteckt sich tiefer in den Keller, in dem riesige Kisten und Kästen herumstehen. Seine Augen haben sich inzwischen etwas an die Dunkelheit angepasst. Umso erschreckter fühlt er sich, als er sieht, wie an einer Wand eine sehr große Kiste heraus geschoben wird...

Inzwischen betrachtet auch Lu den unbekanntenen Neuankömmling mit deutlichem Interesse. Lurekar hatte sich ganz unverfänglich gegeben und seine Bänder war nicht zu erspähen. Vor allen Leuten an Deck würde er wohl kaum eine offene Antwort von ihm bekommen – wenn überhaupt – und auch Przyjacieli Stone hält sich zurück. "Big Claw ist toll, nicht war", grinst er den Fremden, dessen Namen

## On The Road Again

er leider nicht gehört hat, an. Auch wenn dieser reichlich gebeutelt aussieht, so wirkt er doch deutlich Vertrauensereckender als dieses komische graue Wesen. Außerdem ordnet Lu marodierende Räuber in die gleiche Schublade ein wie Piraten und betrachtet den Menschen daher spontan als eine Art entfernten Verbündeten."Sie hat mir zusammen mit Przyjacieli Stone mit ihren Kräften sogar schon das Leben gerettet. Und sie hat immer diese phantastischen Kekse!", schwärmt Lu. Beim Gedanken an das Gebäck der Elfin läuft dem kleinen Drachen das Wasser im Munde zusammen. Ein erweitertes Frühstück ist nun wirklich bald fällig. Mit schief gelegtem Kopf schaut Lu den Ungeflügelten an, gespannt, ob seine Reaktion Abscheu oder Angst vor einem sprechenden Drachen zeigen wird.

Stone hört den Gefährten zu. Unbewusst mustert er den Fremden um seine Reaktion auf Lu mitzubekommen. Gleichzeitig fragt er Glance, "und nun? Da Lurekar offensichtlich nicht die Ursache des Leuchtens ist, und ich denke sie wird auch nicht hier an Bord zu finden sein, wie können wir sie Aufspüren? Wir können ja noch nicht einmal das Schiff verlassen."

Sich an die Höflichkeit erinnernd verneigt der Krieger sich kurz vor Earendur, "nicht das ich eure Entscheidung in Frage stellen möchte Kapitän. Natürlich muss die Sicherheit eures Schiffes Vorrang vor allen anderen Problemen haben. Ich bin Stone, Ferrwars Sohn und danke euch für eure Gastfreundschaft."

Big Claw schmunzelt in sich hinein, als sie Lu's Worte hört. Bei der Erwähnung von ihren Keksen wird ihr klar, dass sie Hunger verspürt. Großen Hunger. Die Gefährten und sie sollten etwas essen. Egal, wie sehr die Lage angespannt ist. Mit leerem Magen kämpft es sich schlecht. "Kapitän Earendur, verzeiht mir meine Zwischenrede. Aber bestünde, trotz der Anspannungen, die Möglichkeit ein kleines Frühstück einzunehmen? Meine Gefährten und ich sind hungrig. Ihr müsst wissen, dass wir seit dem gestrigen Abend nichts mehr zu uns genommen haben. Ich weiß, dass meine Bitte zu einem schlechten Zeitpunkt kommt. Aber gesättigt wären wir bestimmt bessere Streiter, falls es zu einer Eskalation mit den Bürgern von Rechem kommen sollte. Was ich natürlich nicht hoffe."

Hin und her gerissen zwischen Patarival, den er noch nicht einschätzen kann, Stone, der ihn höflich begrüßt, Big Claw, die ihn um Frühstück bittet, und seiner Mannschaft, die auf Kampfstationen steht und auf weitere Anweisungen wartet, greift Earendur sich an den Kopf. "Wachhabender, übernehmen – die Stadt im Auge behalten!" sagt er als erstes, bevor er sich an Stone wendet, "willkommen Stone, ihr seid mir bereits angekündigt gewesen, Aglandil und seine Gefährten sind mir durch die edle Gwaihira angekündigt worden, und seine Freunde sind auch meine Freunde". Dann sagt er, "Frühstück findet ihr in meiner Kajüte angerichtet, aber entschuldigt mich, meine Pflichten erlauben zurzeit nicht euch Gesellschaft zu leisten, ich muss auch Finladris informieren. Patarival, warum geht ihr nicht mit den Anderen?"

Etwas betreten steht Big Claw nun da. Scham befällt sie. Wie kann sie, in dieser Situation, an Essen denken? Aber Hunger war noch nie ein guter Kampfgefährte. "Ich danke euch Kapitän, auch im Namen meiner Gefährten. Wir werden uns beeilen." Sie wendet sich an die Freunde und Patarival, "kommt, lasst uns schnell frühstücken."

Stone will den Kapitän anrufen, besinnt sich aber eines besseren. Schließlich hatte Earendur gerade eben erst darauf hingewiesen das er andere Pflichten hat. "Glance, wer ist dieser Aglandil. Das war doch das Passwort welches Ihr uns gegeben habt? Und ..."

Laut knurrend meldet sich der Magen des Kriegers zu Wort und unterbricht so seinen Herrn. "Vielleicht sollten wir wirklich erst etwas essen, grinst Stone, um dann ernster fortzufahren, "ich hoffe das Alrik sein Glück weiterhin hold ist und auch er ein Frühstück genießen kann."

*Ein sprechender Drache!* Für einen Moment ist Patarival ganz aus dem Häuschen. Unglaublich! So etwas kennt er nur aus Geschichten. Sicher, er hat den Drachen vorhin schon gesehen aber bis jetzt schien es ihm, als wäre er nichts weiter als ein Tier.

Aber dies ist kein Tier! Dies ist ein intelligentes Wesen – wie die Drachen aus den Büchern (nur vielleicht etwas kleiner).

## On The Road Again

Und jetzt, da Patarival ihn ansieht, wirkt er auf einmal überhaupt nicht mehr, wie ein Tier. Die Augen strahlen Intelligenz aus und im *Gesicht* des Drachen glaubt er sogar menschliche Züge zu erkennen. Plötzlich ist Patarival sich bewusst, dass er den Drachen anstarrt. Peinlich berührt erwidert er: "Ich... äh... grüsse Euch, edler Drache! Verzeiht, Ihr habt mich überrascht. Ich... äh..." *Big Claw? Was für ein seltsamer Name. Scheint nicht elfisch zu sein. – Und Przyjacieli Stone? Muss wohl der Name des Kriegers sein.* Patarival räuspert sich. "Ja, sie hat mir sehr geholfen. Erstaunliche Magie! So etwas habe ich noch nie erlebt. – Kekse?"

Bei der Erwähnung von Essen erinnert sich Patarival, wie lange er schon nichts mehr gegessen hat und plötzlich meldet sich auch sein Magen lautstark. Trotzdem versucht er den nötigen Respekt dem Drachen zukommen zu lassen und führt das Gespräch fort: "Die würde ich gerne versuchen." Da lädt der Kapitän zum Frühstück ein. "Patarival, warum geht ihr nicht mit den Anderen?"

Und auch die Elfin – Big Claw – schließt sich der Einladung des Kapitäns an. "Diese Einladung nehme ich sehr gerne an, Kapitän. Ich danke Euch", erwidert Patarival und würde am liebsten losrennen, um den Magen, der vor Hunger fast schmerzt, zu füllen.

Aber er vermag sich zurück zu halten und bleibt tapfer (und vor allem höflich) stehen und wendet sich wieder an den Drachen, "Was meint Ihr? Habt Ihr auch Hunger?"

"Ich bin Aglandil, Stone", antwortet Gance, "das ist – ein Teil – meines elfischen Namens. Kann ungefähr mit 'Glanz', 'lichter Schein' übersetzt werden. Und Alrik wird schon zu Recht kommen, die Wildheit der Stadt sollte ihm vertrauter sein als die der Natur". Er wendet sich an Alle, "Hunger haben wir wohl Alle! Danke Earendur für eure Großzügigkeit. Komm, LuSer, auch hier auf dem Schiff gibt's elfische Kekse".

Irgendwie scheinen alle in der Aufregung ein wenig durcheinander zu reden. Lu fühlt sich lavawohl mit all den höflichen und interessanten Wesen – von dem Grauen vielleicht einmal abgesehen. Insbesondere die Reaktion des Fremden, Patarival hatte ihn der Schiffs–Rudelführer genannt, begeistert ihn – nur knapp geschlagen von Gances Bemerkung, es gäbe elfische Kekse an Bord. Mit einem kleinen Luftsprung ruft er: "Juchuh! Frühstück! Kekse! Danke!" und trippelt dann breit grinsend auf Patarival zu. "Sei begrüßt, Patarival! Wenn Gance sagt, dass es hier elfische Kekse gibt, dann sollten wir schnellst möglich zum Frühstück eilen. Ich sterbe fast vor Hunger! Komm! Lass uns den Anderen folgen! Ach übrigens, ich bin Lu." Gut gelaunt hält er dem Ungeflügelten die Pfote hin, um ihn hinter den anderen her zu ziehen. Einen Verbündeten im Kampf gegen die Piraten, der zudem noch eine derartige Höflichkeit durchblicken lässt und Kekse mag – perfekt!

"Dann sollten wir uns wohl alle beeilen. Sonst gehen wir noch leer aus."  
Lachend schließt sich Stone dem Drachen an.

"Ich freue mich, Euch kennen zu lernen, edler Lu", sagt Patarival fröhlich und schüttelt dem Drachen ausgelassen die Pfote.

Die Schmerzen, seine Reise, die Geschehnisse in seiner Heimat sind für den Moment weggeblasen und vergessen. "Lasst uns gehen, Lu, ich habe einen Mordshunger!" Patarival folgt den anderen in die Kajüte.

Während sich in der Dunkelheit langsam, ächzend und narrend die Kiste Stück vor Stück vorschiebt, sucht sich Alrik einen Platz zum Verstecken – hinter einer weiteren Kiste. Wer oder was mag da wohl hervorkommen? denkt er.

Lurekar zuckt mit den Schultern. Die anderen scheinen nicht gerade darauf zu brennen, vom Erfolg der nächtlichen Unternehmung zu hören, aber solange dieser Fremde zugegen ist, wäre ein ausführlicher Bericht ohnehin nicht angebracht. Vielleicht ergibt sich ja beim Frühstück die Gelegenheit, sich gegenseitig zu informieren. Und eine Stärkung ist jetzt sicher nicht verkehrt wenn sich Menschenmengen zusammenrotten, muss man mit allem rechnen. Während der Musiker sich gemeinsam mit den anderen zur Kapitänskajüte begibt, meint er zu Patarival: Es wäre mir eine



## On The Road Again

Freude, für jemanden zu spielen, der das zu schätzen weiß. Vielleicht könntet auch Ihr mir dann eine Kostprobe Eures Könnens geben? Aber Ihr habt Recht, jetzt mag nicht der geeignete Zeitpunkt dafür sein. In diesem Augenblick ruft der Ausguck des Schiffes: Achtung an Deck! Rauchsäulen über der Stadt! und tatsächlich zeichnen sich bei genauerem Hinsehen mehrere dunkle Schwaden im letzten Dunst des späten Morgens ab. Sie scheinen in einiger Entfernung zum Hafen aufzusteigen, Höhe und Färbung der Rauchsäulen legen es jedoch nahe, dass irgendwo Häuser brennen. *Hat der Drache heute Morgen etwa gezündelt?*, ist der erste Gedanke, der Lurekar bei diesem Anblick durch den Kopf geht.

Gleich nachdem Earendur so hastig aufgestanden war, hatte ein älterer Elf befehlsgemäß begonnen in der Kajüte ein Frühstück herzurichten. "Gestern sagt er mir, mach ein Frühstück, das dem hohen Stand meiner Gäste würdig ist", brummelt er vor sich hin, "und jetzt befiehlt er 'Kampfstationen' – wie soll ich ohne Feuer im Herd ein anständiges Frühstück machen! Es sollte wirklich mal Jemand was erfinden, das Hitze ohne Feuer macht und auf Schiffen verwendet werden kann!" Auf dem Tisch legt er in der Zwischenzeit kalte Pasteten aus, kleine Teigtaschen gefüllt mit allen Köstlichkeiten, die das Meer um Andúneth so zu bieten hat. Er betrachtet sein Werk, seufzt unzufrieden, und verlässt die Kajüte. "Kalter Tee, Wasser und kalte Pasteten, mehr geht nicht ohne Feuer – die 'Herrschaften' werden damit leben müssen".

Hungrig stürzt Lu mit seinen Gefährten an den gedeckten Tisch. Hmmm! Dort liegen auch diese köstlichen Elfenkekse! Und erstaunlicherweise gibt es bei den Elfen gar nichts Vertrocknetes zum Essen wie sonst auf dieser Reise. Ob es unterwegs nur ein Zugeständnis an die Menschen gewesen war?

Schier unerträglich lange dauert es, bis sich endlich alle Gefährten am Tisch niedergelassen haben. Nach einem schnellen Blick rundum – alle sitzen und sind bereit – greift Lu gierig nach den großen Keksen und verschlingt zwei Happen auf einmal. Genüsslich kauend lehnt er sich zurück. Doch was ist das? Lu reißt erschreckt die Augen auf und ist versucht, sein Frühstück augenblicklich wieder auf dem Tisch zu verteilen. Nur mit äußerster Selbstbeherrschung gelingt es ihm, die aufquellende und scheinbar immer mehr werdende Masse zu schlucken. Was für ein ekliger Geschmack! Das schmeckt nach – Lu grübelt mit kraus gezogener Nase einen Moment. "Das schmeckt nach Meer!", stöhnt er dann und ein Schauer überläuft seine Schuppen. Jetzt wünschte er allen Tischmanieren zum Trotz, er hätte die eklige Pampe sofort wieder ausgespuckt! Verzweifelt und immer noch hungrig fixiert er die restlichen Kekse. Vertrocknetes Fleisch, schlimm genug, aber Kekse mit Meeresschmack! Als wäre der Geruch hier auf dem Seelentöter nicht schon schlimm genug!

Alrik sieht sich suchend um diese Kiste da, fast mannshoch, könnte ein gutes Versteck sein. Sie wird umrahmt von zwei weiteren sehr großen Kisten und der Kellerwand auf einer Seite. In der Mitte, in dem kleinen Hohlraum zwischen ihnen, ist genug Platz für ein Versteck. Alrik kriecht in den Hohlraum hinein, und zieht eine kleinere Kiste hinter sich, um den Zugang zu verbarrikadieren. Gerade, als Alrik sich dort niederlassen will, sieht er eine liegende Person. Ist sie tot oder lebendig? fragt er sich, als er sie näher in den Augenschein nimmt, um dies festzustellen. Hinter der gerade geschobenen Kiste auf der anderen Seite des Kellers ist leises Fluchen zu hören. Dunkelheit. Undurchdringliche Dunkelheit umgibt sie. Bedrohlich scheinen die Schatten um sie herum zu lauern. Und dann zeichnen sich vor ihr zwei unwirkliche Gebilde in der unendlichen Finsternis ab. Zwei ineinander verschachtelte Pyramiden, die eine schwarz, die Andere weiß bilden einen seltsam unwirklich erscheinenden Stern. Unwillkürlich zuckt sie vor dem merkwürdigen Gebilde zurück. Ohne zu sagen warum, erscheint es ihr noch erschreckender als die Schatten um sie herum. Und dann ist da noch das bedrohliche Gefühl nicht alleine zu sein... Nicht allein. Schlagartig wird sie wach und setzt sich auf. Gegenüber im Zwielflicht steht eine Person und schaut auf sie herunter. Es dauert einige Sekunden, bis sich ihre Augen an das Zwielflicht im Lagerraum gewöhnen. Überrascht stellt sich fest, dass sie einen aus der Gruppe vor sich hat. Den Einhornfreund, wie sie erleichtert feststellt. Mit dem würde sie leichtes Spiel haben, wenn es drauf ankam. Hoffentlich waren

## On The Road Again

nicht auch noch die anderen in der Nähe. Auf eine nähere Bekanntschaft mit dem Drachen konnte sie dankend verzichten. Alrik erschrickt leicht, als sich die Person plötzlich und unerwartet aufrichtet. Nachdem er sich gefasst hat, flüstert er lakonisch: So, du bist also lebendig. Immerhin etwas. Das konnte ich dir nicht ansehen. Wer bist du? Einen Moment starrt Chumana ihn einfach nur an. Dann wird ihr das Fluchen auf der anderen Kellenseite bewusst. Wer ist das? flüstert sie und greift instinktiv nach ihrem Stab. Das weiß ich selbst nicht. Irgendwer oder irgendetwas schiebt da eine Kiste vor sich her. Ich wollte mich hier davor verstecken solange, bis ich weiß, wer oder was da hervorkommt. Ich weiß also nicht mehr als du, flüstert Alrik zurück. Langsam habe ich die Nase voll von Überraschungen und Fremdlingen murmelt Chumana vor sich hin und ist mit wenigen Schritten neben Alrik. Vorsichtig lugt sie durch den schmalen Spalt hinüber zur anderen Kellenseite. Ein älterer Mann schlurft hinter der verschobenen Kiste aus einem Loch im Keller hervor. Sein Gang ist leicht gebückt, seine Kleidung unauffällig. Waffen kann sie auf den ersten Blick keine erkennen. Vor sich hin fluchend geht er Richtung Kellertreppe. Hey Freundchen? Was treibst du hier? Wütend stößt Chumana die kleine Kiste beiseite und tritt in den Lagerraum hinaus. Was ist das für ein Loch da in der Wand? Schmunzelnd sieht sie zu, wie der Fremde fluchtartig versucht die Kellertreppe zu erreichen. Sie hebt die Hand und murmelt etwas in einer fremden Sprache vor sich hin. Mit einem Aufschrei taumelt der Mann vor der Treppe zurück, auf der sich auf einmal unzählige Schlangen tummeln. Versuchs erst gar nicht, Alter. Und jetzt beantworte mir gefälligst meine Fragen. Der Alte taumelt mit vor Schreck geweiteten Augen zurück. Schlangen! Ich hasse Schlangen! Dann wendet er sich der jungen Frau zu, die dort hinten mit einem Stab in ihrer Hand steht. Nehmt sie weg, bitte! Ich kann sie nicht ausstehen! Erst beantwortest du mir mal meine Fragen. Dann werde ich sie vielleicht wieder wegnehmen. Aber wage es ja nicht mich anzulügen. Denn dann werde ich dafür sorgen, das Schlangen das Letzte in deinem Leben sind, was du zu sehen bekommst. Uh. Der alte Mann schluckt hörbar. Gut. Ich werde alles sagen.

Ich bin hier, weil das Loch da ist. Und das Loch da ist da, weil da drin unsere Sachen lagern. Stinkendes Zeug. Mag ich gar nicht. Aber wir leben davon. Ich zumindest. Stinkendes Zeug? fragt Alrik, der langsam herangekommen ist. Ich erinnere mich, eine penetrant riechende Fuhre gesehen zu haben, auf einem Esel und einer Handkarre. Seid ihr Schmuggler? Der Alte zögert. Jaa, antwortet er gedehnt. Ich gebe zu. Will sowieso mit dem Zeug aufhören. Zu viel Gestank und zu wenig Gewinn. Mir geben sie sowieso nicht genug ab. Mir solls recht sein, wenn sie auffliegen. Schmuggler also? Hm ... antwortet Alrik. Was wäre, wenn wir dir dabei helfen könnten, auszusteigen? Was weißt du noch? Ich weiß nicht viel. Ich werde nie in den ganzen Kram eingeweiht. Den ganzen Transport und die Bestechungen haben immer die anderen gemacht. Ich war immer nur hier. Ist da sonst noch jemand in dem Loch? hakt Alrik nach. Nein. Ich war der letzte. Die anderen sind schon lange weg. Ich bin immer der letzte. Noch ein Grund, warum ich aufhören will. Ich will nicht der Letzte sein. Interessiert verfolgt Chumana das Gespräch zwischen dem Schmuggler und Alrik.

Bei dem Satz, Was wäre, wenn wir dir dabei helfen könnten, auszusteigen? Zuckt sie zusammen und wirft Alrik einen abweisenden Blick zu. Helfen? Warum sollte sie diesem Trottel helfen. Da kommt für sie doch nichts bei rum. Überhaupt, das ganze fängt an sie zu langweilen. Was soll das Gejammer, Alter? Ärgerlich unterbricht sie das Gespräch zwischen den Beiden. Wenn du aussteigen willst, dann tu es doch einfach. Was hindert dich denn daran? Ups, macht der Alte, also, wenn ich könnte ... aber sie lassen mich nicht. Sagen, sie bräuchten so jemanden wie mich. Als Aufpasser. Also kann ich nicht. Chumana sieht den Alten fassungslos an. Wenn du nicht willst, dann geh einfach. Ich kann beim besten Willen dein Problem nicht verstehen. Männer, denkt sie bei sich. Wann werden sie lernen, eigenständig zu denken? Der Alte denkt nach. In der Stille sind fernab Stimmen und leises Geschrei zu hören. Na gut, dann höre ich morgen ganz einfach auf. Ja, das ist es. Ich komme ganz einfach nicht mehr. Solln sie doch machen, was sie wollen! Seine Stimme wird fester, als er das sagt. Kannst du jetzt diese grässlichen Schlangen wegtun, junge Frau? Chumana zuckt nur mit den Schultern. Welche Schlangen? Da sind keine Schlangen und waren es auch nie. Der Alte seufzt vor Erleichterung. Dann kann ich ja endlich gehen. Fügt er hinzu. Ich bin frei.

Dann inspiziert er noch mal die Treppenstufen, um auch wirklich sicher zu gehen, dass da nichts ist, und geht dann die Treppe hinauf. Sekunden später ist der Alte verschwunden.

## On The Road Again

Big Claw sieht das angerichtete Frühstück und schluckt. Das hat sie nicht erwartet. Nicht, dass sie die aufgetischten Speisen und Getränke nicht kennt. Nur werden die normalerweise zum Großteil heiß serviert. Aber in solchen Situationen muss man wohl auch damit Vorlieb nehmen. Ein Blick auf LuSer bestätigt ihre Empfindung. Auch wenn die Nahrungsbedürfnisse zwischen Drachen und Elfen weit auseinander liegen, so kann sie dem kleinen Drachen nachempfinden. Sie selbst, kann das Frühstück ja noch akzeptieren, aber für Lu ist die Situation nicht gerade aufbauend. Sie wühlt in ihrem Rucksack und findet noch ein paar Kekse. Hier Lu, als kleine Mahlzeit zwischen dem Frühstück, dabei zwinkert sie dem Drachen zu.

"Ja Lu, du hast Recht, das schmeckt nach mehr", sagt Glance, der gerade eine der Pastetchen mit Genuss verdrückt hat und nur mit halben Ohr hingehört hatte. "Hier, probier die mal", er reicht Lu eine Pastete von einem anderen Teller, "Tonnenfisch! Wirklich gut mit der Soße da". Er deutet auf eine kleine Schüssel neben dem Teller.

Erst sitzt Patarival nur stumm da und beobachtet die anderen, die genüsslich mit dem Frühstück beginnen, fast als ob er annehmen würde, das Essen sei vergiftet.

Dann schnappt er sich das erste Pastetchen und schlingt es mit einem Bissen hinunter.

Dann noch eines. Dann ein paar Kekse. Aufgeschnittener Fisch. Brot. Alle Manieren sind vergessen, als der magere Mensch das Essen wie ein Oger in sich hinein stopft, als hätte er seit Wochen nichts mehr gegessen, schmatzt und mit vollem Mund die Künste des Kochs lobt.

Lus Augen werden ganz feucht, als er sieht, wie Big Claw einige Kekse aus ihrem Rucksack holt und ihm reicht. "Danke, Big Claw, danke!", stammelt er und drückt sich an sie Elfin. Nie hatte ein Keks besser gerochen. Schnell wirft er das erste Gebäckstück zwischen die Zähne und kaut, ja lutscht dieses fast, um den schrecklichen Geschmack aus seinem Maul zu vertreiben. "Dieses Meereszeug hätte mich beinahe vergiftet", röchelt er theatralisch und greift sich an den Hals. "Tonnenfisch?!" Mit gerümpfter Nase blickt Lu zu Glance. Wie konnte ein angeblich so hoch zivilisiertes Volk nur so etwas als Nahrung verwenden? Vor dem geistigen Auge des Drachens manifestiert sich das Bild eines tonnenförmigen Fisches mit einem Deckelkopf, der außen von geschmiedeten Beschlägen zusammengehalten wird. Wäre er dadurch doch nur so tonnenschwer, dass er den Elfen nie aufs Schiff gekommen wäre! Ob man schwimmen müsste – oder gar tauchen! – um ihn zu fangen. Lu lässt das geistige Abbild des Fisches aus Rache für seinen scheußlichen Geschmack gedanklich im Wasser versinken und findet so zu seiner guten Laune zurück. Schon wieder grinsend knabbert er an einem weiteren Keks aus Big Claws Gepäck und antwortet dem Halbmensch: "Nein danke, Glance. Da müsste schon ein Feuerfisch dabei sein. Pfui! Die Nahrung der Ungeflügelten wird täglich absonderlicher! Meereswesen essen ..."

*Geschieht dir ganz recht, kleiner Gierschlund!*, denkt Lurekar schadenfroh, als er sieht, wie LuSer mit den Fischpasteten zu kämpfen hat. Er lässt sich seine Erheiterung jedoch nicht anmerken, sondern genießt schweigend, was der elfische Küchenmeister aufgetischt hat, und wundert sich nur über Patarivals schlechte Tischmanieren. Vielleicht sollten wir einmal über die Lage in der Stadt sprechen., meint er schließlich mit ruhiger Stimme in die Runde, Es dürfte kein Zufall sein, dass Rauchsäulen aufsteigen, während eine große Menschenmenge durch die Stadt zieht ... es sei denn, Ihr hättet noch etwas Besonderes zu berichten, das während der Nacht vorgefallen ist? Wenn nicht, scheint sich die angespannte Stimmung in Gewalttätigkeiten zu entladen, die sich leider meist gegen Fremde richten. Die Vernunft würde es jetzt gebieten, schnellstmöglich aus Rechem zu verschwinden, ich fürchte allerdings, *wir* müssen noch bleiben, wenn wir wirklich etwas erreichen wollen. bei diesen Worten blickt der Musiker auffordernd hinüber zu Patarival, so als wolle er hören, was der Fremde hier zu erreichen gedenkt. Ach, wohin ist eigentlich Alrik gelaufen?, fährt er jedoch fort, Ich denke zwar, er kann auf sich selbst aufpassen, aber in dieser Situation ist es in der Stadt sicher gefährlich, und es könnte passieren, dass er Hilfe braucht. *Besonnen und überlegt vorgehen, das Wohl der ganzen Gruppe im Auge behalten, die wichtigen Dinge ansprechen, ohne Fremden zu viel zu verraten das ist es, was einen wahrhaft guten Anführer auszeichnet.*, lobt sich der Schwarzgekleidete in Gedanken, *Viel länger könnt doch selbst ihr nicht die Augen davor verschließen!*

## On The Road Again

Glance schüttelt irritiert den Kopf als er merkt, wie sehr er Lu missverstanden hat, wendet sich aber gleich an Lurekar. "Ich habe Alrik gebeten an Land zu gehen und die Ursache für die Unruhe in der Stadt auszukundschaften", antwortet er. "'Vernünftig' wäre einfaches Verschwinden aber eher nicht – sicherer möglicherweise – wenn wir sang- und klanglos verschwinden wird man Einige, wenn nicht Alle, von uns zu Sündenböcken machen, für was auch immer. Und keiner kann wissen inwieweit uns das in Zukunft behindern würde". Er steht auf – ein Luftzug und die Geräusche des Hafens stören ihn – und schließt das Kajütenfenster. Auf dem Weg zurück an seinen Platz hält er inne – dreht sich wieder zum Fenster – schaut hindurch. Das Glas ist von bemerkenswerter Klarheit, so durchsichtig als ob... – ein Luftzug, der laute Schrei einer Möwe – ...kein Glas im Fenster!?

Stone, der bisher schweigend gegessen hatte, blickt auf, "verschwinden? Oder davon laufen. Hier in dieser Stadt geschieht etwas Übles. Etwas sehr übles und wir haben keine Ahnung warum. Und wenn nicht rein zufällig noch jemand hier in Rechem über eine ähnliche Magie verfügt wie meine Statue dann werden die Bürger von Rechem noch nicht einmal gewarnt. Mich interessiert es im Moment kein Stück was klüger wäre, wir können nicht einfach die Augen verschließen. Und selbst wenn die Figur nicht zu leuchten begonnen hätte ... ich werde Rechem nicht eher verlassen bevor die Piraten nicht ihrer gerechten Strafe zugeführt wurden."

Zorn steht in Stones Augen bei diesen Worten, unversöhnlicher Zorn dessen Ziel hinter der Kajütenwand zu sein scheint. "Glance, denkst Du das ich Kapitän Earendur fragen kann ob er bereit ist einige seiner Männer, wenn es freiwillige wären, dafür abzustellen? Gemeinsam mit mir und ..." Stone bricht kurz ab und blickt fragend zu Lu, "gemeinsam dieser Plage einen Riegel vorzuschieben."

"Natürlich – Fragen geht immer", antwortet Glance und verzehrt genüsslich ein weiteres Pastetenstück. "Er erwähnte, dass die Jagd auf Piraten seine eigentliche Aufgabe sei. Er ist im Moment aber dem Gesandten Finladris zur Verfügung gestellt, das wird er berücksichtigen – müssen".

Bei Przyjaciel Stones Worten hat Lu sich starr aufgerichtet. Die Bilder von blutbefleckten Kleidungsstücken, ermordeten Nestlingen und dem grölenden Schwarzbart schießen wieder durch seine Gedanken. "Wir müssen verhindern, dass diese Piraten weiter stehlen und morden! Natürlich bin ich dabei, Przyjaciel! Wenn ich nur wüsste, wo wir ansetzen können! Und wir müssen herausfinden, warum die Kraftfäden gebebt haben."

"Ja, Lu hat Recht", meint Glance, "und wahrscheinlich hat das Eine nichts mit dem Anderen zu tun. Außerdem wäre da noch die Frage wie wir herausfinden wohin wir von hier aus müssen – aber zunächst..." Er wendet sich an Patarival. "...wollen wir doch noch Näheres von Eurer Suche erfahren, Patarival. Vielleicht kann einer von uns euch ja mit einem Hinweis dienen".

Es dauert einige Augenblicke, bis Patarival merkt, dass ihn alle anstarren. Wie ein ertappter Junge blickt er die anderen für einen Moment an, kaut dann noch einmal und schluckt den Bissen, den er im Mund hat, hinunter. "Was?" fragt er leicht errötet.

Der Elf wiederholt seine Frage. "Ich... ähm... Ihr erwähntet Schmuggler und Piraten, nicht wahr? Ich glaube, sie könnten in Verbindung stehen... mit den Räufern, die meine Heimatstadt überfallen haben, meine ich. – Sie haben meinen Bruder verschleppt. – Vielleicht..." Patarival senkt seinen Blick. In einem der blank polierten Krüge spiegelt sich für einen Augenblick das Gesicht einer alten Frau. Sie lächelt ihn an und nickt. "Wenn Ihr erlaubt, würde ich Euch gerne begleiten", setzt Patarival fort, nachdem er mit seinem Blick nacheinander alle Anwesenden fixiert hat, "ich stehe tief in Eurer Schuld und ich möchte mich für Eure Hilfe revanchieren. Und vielleicht kann ich dabei herausfinden, was mit meinem Bruder passiert ist."

Lurekar winkt ab. In *meiner* Schuld steht Ihr nicht., erklärt er und sieht Patarival mit seinen schwarzen Augen durchdringend an, Aber eine helfende Hand mehr kann gegen die Piraten sicher nicht schaden. Wie wollt Ihr denn helfen? Verzeiht, aber den Eindruck eines kampferprobten Kriegers

## On The Road Again

macht Ihr trotz Eures Schwertes nicht auf mich. Seid Ihr vielleicht in der Zauberei bewandert? Oder greift Ihr auf ... ganz andere Methoden zurück? Nachdenklich reibt sich der Grauhäutige das Kinn. Wenn Korias so weit entfernt ist, wüsste ich nicht, wieso die Piraten Euren Bruder hierher verschleppt haben sollten, aber die Wege des Schicksals sind verschlungen und seltsam. Als Geisel oder weil er irgendwelche besonderen Gaben besitzt, ist er offenbar nicht entführt worden?

Patarival blickt Lurekar lange mit zusammengekniffenen Augen an. Für einen Moment scheint es, als ob er seine Wut nur mühsam zügeln kann. Dann senkt er seinen Blick wieder. "Nein, ich bin kein Magier", sagt er leise, "und Ihr habt Recht, meine Fähigkeiten mit dem Schwert sind bestenfalls... lächerlich." *Taugenichts!* "Aber ich bin kein Taugenichts!" bellt Patarival und springt vom Stuhl auf, "Ich kann..." Er hält abrupt inne. Durch das glaslose Bullauge dringt ein Geruch, der Patarival unheimlich vertraut ist. Oder vielleicht bildet er sich den Duft nur ein, den vielleicht nur sein Verstand mit den Rauchsäulen in Verbindung bringt, die Patarival durch das Bullauge sehen kann. *Rauch. – Es brennt. – Überall Feuer.* "Bringt euch in Sicherheit!" Ein wildes Durcheinander von schreienden Männern und Frauen. Weinende Kinder – schreiende Kinder. Und die Hitze der Flammen ist unerträglich.

Patarivals Sicht ist verschwommen. Nur undeutlich nimmt er die Frau wahr, die vor einem brennenden Haus kniet und weint – heult.

Ein Mann rempelt Patarival zu Boden und versucht die Frau aufzuziehen. *Der Dorfbrunnen!* In diesem Moment wird der Lärm des Feuers von einem einstürzenden Dach übertönt. Funken und Asche stiebt und Patarival ist sich wage bewusst, dass die Frau und der Mann schreien. "Ich glaube, etwas stimmt in der Stadt nicht", sagt Patarival und versucht das Gesehene aus den Augen zu reiben. Sein Herz rast und er zittert.

"So, was jetzt?" fragt Alrik die junge Frau, die immer noch neben ihm steht. "Und eine Frage habt Ihr mir noch nicht beantwortet: Wer seid Ihr überhaupt?"

Gerade noch hatte Lu aufjauchzen wollen, dass ein weiterer interessanter Ungeflügelter sich den Gefährten anschließen will – eine weitere Hand gegen die Piraten, auch wenn Lurekar natürlich sofort wieder etwas zu lästern hatte – da springt Patarival auf und schreit herum. Lu wird vor Schreck ein wenig durchsichtig. Mit weit aufgerissenen Augen bemerkt er dann, wie der Blick des Menschen ins Unendliche schweift, während sich gleichzeitig wilde Emotionen in seinem Gesicht spiegeln. "Das sind bestimmt die Nebenwirkungen dieses komischen Fischzeugs, das er so in sich hineingestopft hat", mutmaßt Lu in Gedanken, als er die zitternden Hände Patarivals sieht. Gut, dass er nichts von dem Zeug angerührt hatte! Aber der tiefe Schmerz in den Augen des Fremdlings scheint viel, viel tiefer zu gehen. "Nein, Patarival, niemand ist ein Taugenichts, ein Verlierer. Selbst ein degenerierter Drache wie ich hatte einen Sinn – und du wirst deine Aufgabe auch noch finden", antwortet er dann sanft und legt dem Fremdling vorsichtig eine Pfote auf das Handgelenk. Ihre Seelenverwandtschaft schien noch weiter zu gehen als gedacht. Dankbar blickt er Big Claw, Glance und Przyjacieli Stone an. Sie hatten an ihn geglaubt und ihm geholfen, im Tempel seine Aufgabe zu erfüllen. Ein wenig ängstlich ob seiner impulsiven Worte wartet er auf eine Reaktion des Fremden.

Die Elfe springt auf, als Patarival sich sehr verwirrt benimmt. Sie registriert, dass Lu versucht, ihn zu beruhigen. Aber auch, dass der kleine Drache Angst bekommt. Sie tritt rasch zu dem Fremden und legt ihre Hände auf seine Schultern. "Beruhigt euch, ihr seid hier unter Freunden. Niemand nennt euch einen Taugenichts. Und ja, es passiert etwas in der Stadt. Bitte, setzt euch wieder auf euren Platz und erzählt uns mehr von eurem Schicksal. Vielleicht können wir euch dann helfen." Dass Lu sich selbst als degeneriert betrachtet, wird sie mit Stone noch besprechen müssen und sie Beide sollten dann versuchen, Lu zu stärken. Nur bleibt im Moment dafür keine Zeit.

*Hihi, noch ein Irrer!*, denkt Lurekar belustigt, als Patarival aufspringt und sich seltsam gebärdet, *Der passt wirklich hervorragend zu den anderen beiden Verrückten hier. Und er wäre ein sehr verheißungsvoller Proband für Doctor Sigfroids Wundertinktur gegen Seelenleyden aller Art ob sie das Zeug an der Ostküste überhaupt kennen?* Innerlich schmunzelnd überlegt der Schwarzgekleidete

## On The Road Again

sich, ob er nun einwenden soll, dass Patarival sicher zu mitgenommen ist von seinem schrecklichen Erlebnis, um eine große Hilfe zu sein, und dass er sich erst einmal etwas Ruhe gönnen sollte. Dann könnten sie immerhin ungestört über die Ereignisse der vergangenen Nacht sprechen. Aber er beschließt, lieber abzuwarten und schweigend zu beobachten, wie sich die Sache entwickelt. Neugierig sieht der Musiker hinüber zu Big Claw. Ob ihre viel gerühmten Heilkräfte den zitternden Mann von den Wahnvorstellungen befreien könnten, die er zu haben scheint?

Patarival atmet tief durch und setzt sich wieder auf seinen Stuhl. "Habt Dank für Eure Worte, Lu", dankend nickt er Big Claw kurz zu, "Hoheit." Noch einmal atmet er tief durch und wendet sich dann an Lu: "Mir scheint, Ihr versteht mich. Ach wenn ich in Euch nichts erkennen könnte, das ich als degeneriert bezeichnen würde."

Er lächelt Lu an. Der Drache erinnert Patarival an sich selbst. Dann wird er wieder ernst.

"Es ist schwierig für mich, genau zu erzählen, was in Mailis passiert ist. Meine Erinnerung ist... verschwommen. – Und es ist vielleicht jetzt nicht der richtige Zeitpunkt. – Was ist mit dem, der mich gerettet hat? – Alrik, glaube ich, nanntet Ihr ihn. Sagtet Ihr nicht, er befände sich in der Stadt? Er könnte in Gefahr sein."

"Vielleicht, aber Alrik ist der einzige der sich im Moment überhaupt in die Stadt wagen kann. Er ist erfahren genug und würde nur auffallen wenn einer von uns bei ihm wäre. Und dann wäre er wirklich in Gefahr."

Stone wendet sich an Lu, "erzähl nicht dass Du degeneriert bist. Was du vollbracht hast, dazu wäre vielleicht kein anderer Drache in der Lage."

Glance hatte etwas einwenden wollen als Patarival aus Dankbarkeit seine Hilfe anbot, aber Lurekar kam ihm zuvor. Nun versucht er die Ereignisse, und Patarival, einzuordnen. Ein friedliebender Träumer in einer Gesellschaft voller Kampf? Ein Seher? Ein Außenseiter wahrscheinlich, dessen Selbstbewusstsein sich erst entwickelt. "Hört, Patarival", sagt er, "ihr seid ebenso wenig ein Taugenichts wie Lu. Ein degenerierter Drache ist". Er wirft einen Blick auf Lu. "Das ist nur ein Ausdruck derer, die den Sinn und die Besonderheit des Einzelnen nicht erkennen können, oder wollen". "Ihr schuldet uns nichts", fährt er dann fort, "aber eure Dankbarkeit ehrt euch. Sicher ist uns jede Hilfe willkommen – aber ihr müsst euch bewusst sein, dass Schmuggler und Piraten nur ein Teil unseres Problems sind. Unsere bisherigen Erlebnisse brachten uns in Konflikt mit dämonischen Wesen von nicht unerheblicher Macht. Auch hier in Rechem spüren wir eine dämonische Präsenz, ohne ihren Ursprung zu kennen. Diese Wesen nehmen die unterschiedlichste Gestalt an, auch in unserer Mitte sind sie lange Zeit unerkant gewesen – und genau genommen sind wir nicht einmal sicher, ob sie es nicht wieder sind". Nachdenklich blickt er Lurekar an. Er wendet sich wieder an Patarival. "Alrik hat Erfahrung mit Städten, ist vorsichtig und bedacht in dem was er tut – und vor Allem, hat das Glück auf seiner Seite. Aber nun zu Euch – Korias ist weit von hier im Landesinneren, sagtet ihr. Was sollte es also für eine Verbindung geben zwischen euren Marodeuren dort und den schmuggelnden Piraten hier? Gibt es etwas Besonderes in Korias, etwas das Anderswo von Wert ist? Was ist von Wert an eurem Bruder, das veranlasst ihn zu verschleppen anstatt einfach zu töten – eine besondere Fähigkeit, spezielles Wissen? Ein spezielles Handwerk vielleicht?"

Patarival schüttelt den Kopf. "Mein Bruder ist ein mutiger Mann, ein hervorragender Schwertkämpfer und...", Patarivals Augen werden feucht, "ein liebender Vater. Aber wenn Ihr nach etwas *besonderem* fragt – etwas Übermenschliches – an dem *sie* Interesse haben könnten, dann kann ich Euch keinen Grund nennen." Patarival blickt auf das Schwert, das er an seinem Gürtel trägt. Das Schwert steckt in keiner Scheide. Die Klinge ist schartig und stumpf und mit Resten von vertrocknetem Blut verschmutzt.

Teile des einstmals kunstvoll verzierten Griffes sind abgebrochen und den Knauf zierte der verschnörkelte Buchstabe "M". "Sie haben den falschen erwischt", flüstert Patarival heiser, "sie hätten *mich*... sollen... müssen..." Er schluckt schwer. Durch das offene Bullauge blickt die Alte herein und flüstert ihm zu: "Vergiss nicht, du kannst nicht zurück. Du schuldest es deinem Bruder! Vergiss nicht, was du gelernt hast! Du kannst ihnen helfen!" "Ich würde euch gerne helfen aber ich bitte Euch, dass

## On The Road Again

Ihr meine Vergangenheit für den Augenblick ruhen lasst", sagt Patarival zu den anderen und als er wieder zum Bullauge blickt, ist die Alte schon wieder verschwunden.

"Soo – ihr meint also IHR hättet etwas was diese Marodeure interessieren könnte", hakt Glance nach, "und ihr wollt nicht darüber reden?" In Gedanken streicht er über die Narbe an seiner Schläfe.

"Irgendwie häuft sich das in letzter Zeit". "Nun gut, wie ihr meint – jeder von uns trägt wohl etwas mit sich herum über das er nicht mit Jedem reden will. Vor Allem nicht mit Einem, den man kaum kennt". Nachdenklich schüttelt er den Kopf. "Rashida und Bodasen haben sich von uns getrennt, beide nicht ganz freiwillig, und der Reisende ist verschüttet worden – dafür haben wir Lurekar und Patarival getroffen. Das Schicksal spielt ein seltsames Spiel mit uns. Was meint ihr?"

"Wenn Patarival sich uns anschließen will habe ich nichts dagegen." Stone wendet sich an Patarival "und schulden tut ihr mir auch nichts. Ich denke auch dass wir den kommenden Aufgaben besser gewachsen sind wenn wir einander helfen wollen. Und nicht aus einem Schuldgefühl heraus. Jeder hat Kenntnisse und Fähigkeiten die, die anderen nicht haben. Es ist sicher keine Schande das Schwert nicht führen zu können."

"Wobei", ergänzt Glance, "Stone euer Schwert sicher etwas mit dem Wetzstein aufpolieren könnte, wenn ihr es ihm kurz überlasst. Es erscheint mir, dass ihm ein wenig Schliff nicht schaden könnte..."

Stone nimmt zum ersten Mal das Schwert des Neuankömmlings genau in den Blick, "Hmm ja. Vielleicht sollte ich euch auch zeigen wie ihr euer Schwert selbst pflegen könnt. Das ist sowieso das erste was man lernen sollte wenn man eine solche Waffe führen will.

Und wenn man dabei nicht aufpasst und abrutscht kann es leicht geschehen das man sich verletzt. Es soll schon vorgekommen sein dass sich der unglückliche selbst entmannt hat"

\*Langsam geht Chumana zu der Öffnung in der Kellerwand und schaut hindurch. Angewidert von dem Geruch, der aus dem geheimen Gang dringt, zieht sie die Nase kraus. Vorsichtig geht sie zwei Schritte in den Gang hinein, bevor sie sich wieder an Alrik erinnert und sich noch einmal umdreht.\*Ich bin Chumana, Tochter von Catori, dem Kind der Yoki. Abkömmling der mächtigen Una, der Waki von Tuwasasavi. Tiponi der Powaka. Bewahrerin der Kachina und Erwählte der Chuma. \*Sie wirft Alrik noch einen herablassenden Blick zu, bevor sie sich wieder abwendet um den Gang weiter zu erkunden.\*

Alrik, völlig überfallen von so vielen fremdartigen Namen, Bezeichnungen und Ausdrücken, schüttelt erstmal den Kopf. "Was bitte soll das sein? Mir sagen all diese Namen recht wenig ..." Dabei nähert er sich dem Loch, aus dem der Alte herausgekommen war. "Das stinkt ja nach ... genauso, wie der Karren, der neulich ... am Tor vorbei ... geschmuggelt wurde ..." "Mein Name ist übrigens Alrik ..." setzt er hinzu.

Mit einem lauten Krächzen stürzt der Tisch mit all sein Leckereien in der Kapitänskajüte ein.

Ich weiß. Chumana erreicht das Ende des Ganges und steht jetzt in einen großen Gewölbekeller. Das was da so stinkt, ist übrigens Schwefel. Sehr selten in dieser Gegend und die Einfuhr ist streng kontrolliert vom Magistrat. Haben wohl Angst, das diese Magiedieletanten wieder was in die Luft jagen. Aber je seltener das Zeug wird, umso beliebter wird es bei den Magiern und Alchimisten. Und ich hab auch nichts dagegen, etwas davon in meine Vorräte aufzunehmen. Interessiert schaut Chumana sich in dem Kellerraum um. Ein zufriedenes Lächeln breitet sich auf ihrem Gesicht aus. Hier gibt es eine ganze Menge mehr zu holen, als nur ein wenig Schwefel. Eifrig holt sie ein paar kleine Schächtelchen und Fläschchen aus ihren Gürteltaschen und beginnt damit, sie mit den verschiedenen Pulvern und Flüssigkeiten aus dem Keller zu füllen. Schwefel, Phosphor, hochprozentiger Alkohol und Jod. Eine ganze Reihe verbotener Drogen und Gifte. Körperteile, Blut und Haare von seltenen Tieren. Sorgsam füllt sie ihre Behälter mit den verschiedenen Substanzen.

## On The Road Again

Konzentriert verschließt sie dann die Behältnisse und bindet um jedes verschiedenfarbige Kordeln mit komplizierten Knotenmustern. Vergessen ist Alrik, der hinter ihr in den Keller stolpert. Vergessen ihr Auftrag, während sie sich glücklich an diesen Schätzen bedient.

Lu hatte Patarivals Hand nur noch fester gedrückt und ihn ebenfalls angelächelt. Bei den Worten seiner Gefährten – Freunde? – traten schwere Tränen in die Augen des kleinen Drachen und so hatte er sich mit einem verlegenen Lächeln wortlos zu den Füßen der Ungeflügelten niedergelassen und schluckend um Fassung gerungen. Die Zuneigung überwältigte ihn einfach. Plötzlich bricht der eigentlich recht stabil aussehende Tisch über ihm zusammen und begräbt ihn fast. "Ahick!", kann er gerade noch rufen, bevor ihm ein Brett den letzten Keks aus der Hand schlägt und er vor Schreck kurz verschwindet. So langsam kommen dem kleinen Drachen wirklich ernsthafte Zweifel an seinem Schulunterricht in Völkerkunde, in dem die Elfen als das kulturell am höchsten stehende Volk bezeichnet worden waren.

Unsicher geht Alrik hinter der jungen Frau in den Keller. Woher kennt sie ihn? Also Schwefel ... Kein Wunder, der Gestank von Schwefel ist legendär ... Dann sieht er, wie sie sich bei den Schmugglervorräten bedient. Seltsame Fläschchen, Phiolen und Tinkturen, bunte Pulver und Kräutermischungen ... einige davon riechen sogar sehr gut ... Er will ihr schon zurufen 'weißt du da eigentlich, was du da tust?', als er die günstige Lage erkennt. Hier kann er sich selbst an den Schmugglern schadlos halten, ohne dabei erwischt zu werden – zumindest, solange keiner der Halunken hier eintrifft. Seufzend stellt er fest, dass er längst nicht genug gelernt hat, um diese verschiedenen Mischungen unterscheiden zu können. Bei einigen weiß er schlichtweg nicht, wozu sie gut sind, auch, wenn die Frau sie ohne zu zögern einsackt. Einige andere wiederum sehen ihm zu bunt aus, um für ihn von Nutzen sein zu können. Glücklicherweise haben die meisten der Kästchen und Phiolen Etiketten. Das erleichtert die Suche. Einige der gelagerten Kräuter erkennt er an ihrem Geruch und der Form der Blätter, aber er muss sich dem offensichtlichen Fachwissen der Frau gegenüber geschlagen geben. Was er gebrauchen kann, sammelt auch er ein, und verpackt es in eigens dafür mitgeführte Beutelchen und Fläschchen, die seit längerer Zeit leer geblieben sind. "Und du kannst mit all dem Zeug hier etwas anfangen?" fragt er die junge Frau schließlich, "ich kenne zwar einige Kräuter hier, aber diesen Pulvern dort drüben kann ich zum Beispiel nichts anfangen ... Scheinbar habe ich noch einiges zu lernen ..." Als er nach einem seltsamen Gewächs in einer dicht verschlossenen Ampulle greifen will, durchzuckt ihn plötzlich etwas wie ein Stromstoß. Sein Amulett blitzt für Sekundenbruchteile tiefrot auf.

Als er das Etikett liest, merkt er, warum: "Fungus Dirus" – daneben prangt deutlich ein Totenkopf-Symbol. Hat ihn das Amulett der Göttin gewarnt?

Chumana achtet gar nicht darauf, was Alrik treibt oder sagt. Glücklich füllt sie Ihre Taschen. Gerade verstaute sie sorgfältig das letzte Fläschchen, als sie auf einmal die Wirkung von einer ihrer unvertrauten Magie spürt. Irritiert schaut sie zu Alrik rüber und bemerkt das kurze Aufflackern seines Amuletts. Schlagartig kehrt sie in die Realität zurück. Das wäre doch eine gute Gelegenheit, mal ein wenig in den Gedanken des Einhornfreundes zu stöbern. Vielleicht könnte sie so etwas herausbekommen, über diesen geheimnisvollen Vorfall. Chumana atmet tief durch und konzentriert sich darauf, ihren Geist mit dem von Alrik zu verschmelzen.

"Sehr seltsam", sagt Glance und schaut auf den zusammengestürzten Tisch hinunter. "Erst fehlt das Glas im Kajüttenfenster – und jetzt fällt der Tisch ohne Grund zusammen". Er hebt einen Splitter auf und sieht ihn sich genau an. "Keine Holzwürmer jedenfalls", meint er mit einem Kopfschütteln. Er steht auf und betrachtet das Fenster noch einmal genauer. "Ich glaube", sagt er dann, "ich fange an Seemannsgarn zu glauben..."

Etwas nähert sich ihm ... was ist es? Es ist nicht unbedingt feindlich gesinnt ... aber auch nicht unbedingt freundlich. Es ist eher ... neutral. Das Sonderbare daran ist aber, dass Alrik es durch seinen Geist wahrnimmt. Nicht durch seine Augen, seinen Geruchs- oder Tastsinn. Nein, da ist etwas anderes ... eine geistige Präsenz ... Er dreht sich herum, und bemerkt, dass immer noch diese junge



## On The Road Again

Frau da ist ... sie scheint sich auf etwas zu konzentrieren ... Er fühlt um sich herum, und spürt, dass diese geistige Präsenz von ihr auszugehen scheint ... Intuitiv, völlig ohne nachzudenken, gleitet seine Hand von selbst an sein Amulett. Es kommuniziert mit ihm, im Unterbewusstsein, stellt er gerade fest. Durch Konzentration gelingt es ihm, diese Kommunikation in sein Bewusstsein zu holen. Er wundert sich noch, dass das so leicht geschieht ...

Er sieht Bilder ... verschwommene Bilder in verschiedenen Farben, und Fragen, die ihm in seinem Geiste gestellt werden. Er sieht die junge Frau plötzlich in einem anderen Licht. Er kann ihre Aura erkennen, und sie erscheint grünlich ... wie das Grün einer Schlange ... Obwohl ihre Aura grünlich scheint, wirkt sie nicht unbedingt bedrohlich. Nur *anders*. Sie geht anders mit Menschen um, als er es gewohnt ist, das will ihm diese Aura sagen. Sie kommt aus einer Kultur, in der Dinge anders geregelt werden ... Er spürt, wie von dem Amulett eine Art Schutzwall ausgeht ... Er konzentriert sich auf das Amulett und lässt es zu, dass der Schutzwall durchlässiger gestaltet wird. Wieso er das schafft, diese Frage stellt sich ihm gar nicht. Es passiert einfach. Ob das Amulett auf ihn geeicht ist? Er kann nun, da der Schutzwall nicht mehr so stark ist, ihre geistige Präsenz spüren. Er fühlt, wie sie sanft, aber unnachgiebig in seinen Geist eindringt, und seine Erinnerung durchsuchen möchte. Lässt er es zu oder...? Er öffnet seinen Geist für seine Erinnerung seit der Zeit, als er auf die Gruppe gestoßen ist. Seinem Amulett erlaubt er, den Rest seines Geistes für sie abzuschotten. Dort kann sie nicht eindringen. Bilder tauchen in ihm auf, werden an die Oberfläche seines Bewusstseins gespült, Bilder vom Tempel, von Bodasen, von Lu, von Rashida ... Bilder der Burgruine, des Zwerges, des Dunkelfelfen ... Gerüche des Waldes, das Wiehern der Pferde, Kämpfe gegen die Blutjäger ... Bilder des Tempeleinganges, das Klimpern der Glücksmünze, der Geruch verbrannten Öls, der Kampf gegen den Dämon ... so chaotisch und unberechenbar, wie diese Sinneseindrücke und Erinnerungen in ihm auftauchen, so chaotisch ist auch das, was er der eindringenden geistigen Präsenz zu "sehen" erlaubt – nur die Siegelheilung lässt er nicht zu, diese Erinnerung wird auch abgeschottet. Sie erscheint ihm zu wichtig und zu delikats. Das letzte, was in ihm auftaucht, ist der Kampf gegen den Dämon – und danach das Einhorn als Symbol seines Lebens.

Was soll das? Was habt Ihr nur vor?, fragt eine Passantin erschrocken, schlägt die Hand vor den Mund und bleibt stehen. Wir zeigen's den Elfen!, antwortet ein Mann aus der mit Fackeln, Steinen und Knüppeln bewaffneten Menge, Sie morden und stehlen ungehindert und lachen uns dafür noch aus, diese hochnäsigen Ratten. Aber Rechem lässt sich das nicht gefallen! Das Pack verschwindet jetzt ein für alle Mal! Kommt mit und helft uns! Unschlüssig sieht die Frau vom einen zum anderen. Die Elfen? Ich weiß nicht ... Seid Ihr etwa nicht stolz, Rechemerin zu sein?, ruft jemand von weiter hinten. Doch, doch., beeilt sich die Frau zu sagen, Aber die Elfen ... das ist doch gefährlich. Keine Bange!, entgegnet der Mann, der bereits mit ihr gesprochen hat, Je mehr wir sind, desto leichter wird es. Wenn ihr Schiff an allen Ecken brennt und ein Steinhagel auf sie niedergeht, nützt ihnen ihre ganze Zauberei nichts mehr. Zauberei?, wiederholt die Frau skeptisch, Ich ... ich bin nur eine einfache Marktfrau ... Der Mann lacht selbstsicher. Ob Tischler, Marktfrau oder Priester, er deutet auf einen jungen Mann in weißer Robe aus der vorderen Gruppe des Zuges erst gemeinsam sind wir stark. Sicher habt Ihr gehört, dass diese verkommenen Bastarde sich an den Stadtwachen und erneut an einem jungen Mädchen vergriffen haben? So kann, so darf das nicht weitergehen! Niemand soll in Rechem um seine Kinder fürchten müssen! Immer noch etwas zögernd, lässt sich die Frau eine Fackel und einen Stein in die Hände drücken und schließt sich dem Zug in Richtung Hafen an. Gut gemacht, Sewrus!, lobt der Mann neben dem Sprecher von oben und klopf diesem grinsend auf die Schulter, Du hast dir den Kopf des Elfenhäuptlings wahrlich verdient.

Erschrocken war die Elfe zur Seite gesprungen als der Tisch zusammenfiel. Jetzt sieht sie etwas unsicher Glance an, "Seemannsgarn? Eigentlich glaube ich nicht an den Klabautermann, aber bisher sind so viele Dinge geschehen, da bekomme ich auch langsam Zweifel." Big Claw beugt sich zu Lu, "ist Alles in Ordnung mit dir?" Sie hebt den Keks auf und reicht ihn dem kleinen Drachen.

Dankbar nimmt Lu den Keks entgegen, pustet den imaginären Staub ab und lächelt die Elfin an. "Danke, Big Claw. Es ist alles in Ordnung." Dann robbt er aus den Trümmern des Tisches hervor und schüttelt sich.

## On The Road Again

Ein lauter Ruf aus dem Mastkorb dringt durch das offene Fenster. Die elfischen Worte klingen verzerrt, aber Glance versteht sie doch und schreckt auf. "Eine Menschenmenge bewegt sich auf das Schiff zu!" sagt er, anscheinend zusammenhanglos und als er verwirrte Blicke bemerkt, fügt er hinzu, "meldet der Ausguck gerade".

Dass ein stabiler Tisch einfach so zusammenbrechen kann, hat Patarival schon nicht als gutes Omen gedeutet.

Gedankenverloren – und mit einem leichten Lächeln, das er sich nicht verkneifen kann – klopft er Pastetenreste von Lu ab, als er von Glances Meldung jäh in die Wirklichkeit zurückgezerrt wird. "Eine Menschenmenge?" fragt er verwirrt, "Weshalb sollte sich eine Menschenmenge auf das Schiff zu bewegen? Gibt es Ärger?"

Ein Rumoren dringt leise durch das Kellergewölbe. Dort oben bewegt sich etwas! Alrik kommt aus seinem trance-ähnlichen Zustand zurück, und wird auf einmal sehr angespannt. Was war do oben wohl los? Er legt sich flach auf den Boden und horcht auf der Erde. Er kann das leise Stampfen von Schritten hören, und ein Rumoren. Die Menschenmenge bewegt sich auf den Hafen zu! Alarmiert richtet er sich wieder auf. Schweiß tritt auf seine Stirn, die in Sorgenfalten gefurcht ist. "Hoffentlich finden sie uns nicht!" flüstert er besorgt.

Stone, der nicht die geringste Ahnung hat wie um alles in der Welt er auf einen einfach so zusammenbrechenden Tisch reagieren soll, zuerst wollte er einen Scherz zu Lu über die Stabilität von Elfenholz machen hielt das aber für keine gute Idee, nutzt die Gelegenheit um den Tisch zu ignorieren und steht ebenfalls auf.

"Dann sollten wir Kapitän Earendur unsere Hilfe anbieten, wenn er seine Mannschaft braucht um das Schiff ablegen zu lassen kann er vielleicht erst mal Hilfe bei der anstehenden Verteidigung gebrauchen."

Lu springt neben Przyjaciel Stone auf. "Hat mich doch jemand gesehen? Ich habe so aufgepasst!", jammert Lu leise und fast tonlos. "Es tut mir so leid, so leid, so leid ..." Hilflös blickt er zu seinem Freund und zu Big Claw. Dann reißt er sich zusammen, allein schon um Patarival ein gutes Beispiel zu geben. "Wie können wir helfen, Glance?", greift er den Vorschlag des Kriegers auf.

Auch Big Claw hat den Ruf aus dem Mastkorb gehört und ist Glance dankbar, dass er die unerfreuliche Nachricht übersetzt. Zu Lu Ser gewandt sagt sie, "ich glaube nicht, dass man dich bemerkt hat. Es muss einen anderen Grund geben. Den wir leider nicht wissen. Stone hat Recht, das Schiff sollte ablegen und zwar sehr schnell. In der Zwischenzeit sollten wir dafür sorgen, dass die Menschen nicht an Bord kommen können. Wir müssen aber vermeiden, dass es Verletzte oder gar Tote unter den Menschen gibt." Etwas hilflos sieht sie Glance an.

Plötzlich lacht Stone, "Vielleicht ist es ganz einfach. Ich glaube nämlich auch das Lu ungesehen an Bord gekommen ist. Wenn Lu sich hinter der Reling duckt so das er nicht gesehen wird und eine paar kräftige Feuerstöße aufs Meer schickt, und einer der Elfen ein paar möglichst mystische Handbewegung vollführt..."

Stone bricht ab, "Lurekar, habt ihr vielleicht schon mal einen Magier verkörpert? Ich kann mir nicht vorstellen das die Menschen von einem Magier der derartig das Feuer beherrscht nicht beeindruckt wären. Wer würde sich schon freiwillig mit einem derartig mächtigen Magier anlegen. Und niemand würde zu schaden kommen."

Lu ist erleichtert, dass seine Gefährten nicht glauben, dass er für den neuerlichen Aufruhr verantwortlich ist. Przyjaciels Stones spaßiger Vorschlag weckt sofort seine Begeisterung, jedoch hat er auch einen kleinen Zweifel. "Wenn wir die Menschen so erschrecken, bestätigen wir Ihnen allerdings, dass die Elfen eigenartige Magier beschäftigen und gefährlich sind ... Wir sollten dies wirklich nur als letztes Mittel benutzen, um bei einem nicht mehr zu verhindernden Sturm die Front

## On The Road Again

zurück zu halten", gibt er zu bedenken. "Schafft Earendur es, schnell genug abzulegen?", wendet er sich an den Halbmenschen Glance. Seine Gedanken schweiften kurz sorgenvoll zu Alrik.

"Lu hat Recht", stimmt Patarival mit einem kurzen Nicken dem Drachen zu, "Auch ich denke, dass dies lediglich den Unmut der Leute schüren würde. – Außerdem sollte mit solchen Mächten keine Späße getrieben werden." Über die Schulter blickt er wieder durch das offene Fenster.

"Auf jeden Fall müssen wir alles vermeiden, was die Menschen noch weiter gegen uns aufbringt. Lu, vielleicht solltest du außer Sichtweite gehen. Falls diese Menschen wirklich auf dieses Schiff losgehen sollten, dann wäre es besser, wenn sie dich nicht sehen. Sie sind nicht in der Lage, dein Erscheinen richtig zu deuten. Es würde ihren Hass nur noch mehr schüren. Und mit einem losgelassenen Mob ist nicht zu spaßen. Ich frage mich nur, wo die Stadtwache ist? Eigentlich müsste das Schiff unter Immunität liegen und von der Wache geschützt werden." Ratlos blickt die Elfe sich um.

"Wenn euch die Leute erstmal einen Strick um den Hals legen ist es fraglich in wie weit ihr Unmut noch gesteigert werden kann."

Stone grinst den Fremden an, "lassen wir den Kapitän entscheiden."

Vorsichtig dringt sie in den fremden Geist vor. Sucht einen Weg in Gedanken und Erinnerungen. Ein stechender Schmerz fährt ihr durch den Kopf, als sie auf eine magische Barrikade stößt. Die gleiche fremdartige Magie, die sie vorhin schon wahrgenommen hat. Eine magischer Schutzwall, den sie trotz größter Anstrengungen nicht durchbrechen kann. Enttäuscht will sie schon aufgeben, da die Schmerzen in ihrem Kopf unerträglich werden, als der Schutzwall auf einmal durchlässig wird. Tief dringt ihr Geist in seinen ein. Bilder dringen in ihr Bewusstsein. Ein Durcheinander von Gedanken, Gefühlen und Bildern.

Die mächtigen Mauern eines alten Tempels. Bilder von einem Mann, einem Schattenrufer. Bodasen wurde er von den anderen genannt. Einige Sekunden lang taucht eine Erinnerung in ihr auf, sie sollte sich an etwas im Zusammenhang mit diesem Namen erinnern. Aber bevor sie diesen Gedanken greifen kann, wird ihr Geist schon von einer Fülle weiterer Bilder überschwemmt. Begebenheiten mit den kleinen Drachen. Das Gesicht einer Frau. Alriks Erinnerungen an die Burgruine. Eindrücke des Waldes. Eine Auseinandersetzung mit denen, die sie Blutjäger nennen. Den Eingang eines Tempels, verziert von Katzen. Die schwere Entscheidung, ein in ihren Augen unnützes Stück Gold herzugeben und der Klang dieser Münze, als sie in einem Spalt verschwindet. Der Geruch von verbranntem Öl, der sich stechend in ihrer Nase einnistet. Ein mächtiges Wesen, eines der Kinder der Finsternis, ihrem Volk vertraut und doch so anders. Der ungleiche Kampf mit diesem Sohn des Chaos. Und dann dieses Einhorn. Die Bilder dieses Wesens rufen zwiespältige Gefühle in ihr hervor. So herrlich diese Tiere anzusehen sind, so gefürchtet ist ihre Magie in ihrem Volk. Und anscheinend hat sie selber gerade eine Kostprobe dieser legendären Magie erhalten. Aber trotz dieser Fülle von Informationen, muss sie frustriert feststellen, dass die Informationen, die für sie von Bedeutung sind, ihrem Geist verschlossen bleiben. Erschöpft bricht sie die Verbindung ab. Zu viel Magie hat sie in den letzten Stunden eingesetzt, zu viele Informationen auf einmal aus dem Geist des Einhornfreundes aufgenommen und zu wenig Schlaf in den letzten Tagen bekommen. Müde reibt sie sich die Schläfen. Wie gern würde sie jetzt zu ihrem Lager zurückgehen, sich in ihre Decke hüllen und ein paar Stunden schlafen. "Hoffentlich finden sie uns nicht!" Die geflüsterten Worte reißen sie aus ihrer Versunkenheit. Noch ein wenig abwesend schaut sie zu Alrik hinüber. Wen meinst du? Wer soll uns nicht finden?

Lurekar, der den kaputten Tisch untersucht, aber auch keine Ursache für dessen Zusammenbrechen bemerkt hat, ist beim Ruf des Ausgucks ans Fenster getreten. Schweigend hat er ab und zu hinausgesehen und der Unterhaltung der anderen zugehört. Jetzt schaut er in die Runde und ergreift das Wort: Ein Begrüßungskomitee ist diese Menschenmenge sicher nicht. In der Stadt brennt es. Eventuell wird die Schuld dafür den Elfen gegeben, und jetzt wollen ein paar Übereifrige das Recht in die eigene Hand nehmen. Am Hafen sind allerdings Wachen postiert worden, die gestern noch nicht

## On The Road Again

da waren, mindestens zwanzig Mann. Sie blicken in Richtung Stadt, nicht zum Schiff, dürften also von dort mit Gefahren rechnen. Ich vermute, sie wurden zum Schutz des Schiffes abgestellt. Wie mutig und beherzt sie einschreiten werden, ist natürlich die Frage. Der Schwarzgekleidete wendet sich Big Claw zu: Für die Elfen dürfte allerdings gelten, was Glance auch für uns erwähnt hat wenn das Schiff jetzt ablegt, ist das für die Übereifrigen ein Schuldeingeständnis.. Mit einem Blick zu Stone und LuSer fährt er fort: Aus dem gleichen Grund halte ich es für unklug, dass ich einen Magier spiele, der den Leuten Angst einjagt. Sie könnten denken, dass es seine Feuerstöße waren, mit denen die Häuser in Brand gesetzt wurden.. Ein Lächeln umspielt die schwarzen Lippen des grauhäutigen Mannes, und er kann es sich nicht verkneifen, hinzuzufügen: Auch wenn die Rolle selbst mir natürlich keinerlei Probleme bereiten würde. Der Musiker greift mit einer Hand in die andere und dehnt betont gelassen beide Arme. Ich halte es für das Beste, erklärt er ruhig, wenn sich vorerst keiner von uns an Deck zeigt. Das würde nur für Misstrauen sorgen. Der Kapitän sollte die Vorsichtsmaßnahmen ergreifen, die er für richtig hält. Und falls es wirklich brenzlich wird, überlässt die Sache mir. Ich habe mit solchen Situationen durchaus ... meine Erfahrungen.. Ein selbstsicheres Grinsen auf Lurekars Gesicht verstärkt den Eindruck, dass er auf seinen Plan vertraut. *Hier an der Ostküste hat sicher niemand was von Mindelstett gehört.*, denkt er sich, *Und sollte die Sache erneut so ausgehen ich kann ja schwimmen.*

Das Wesen hat sich auf einen alten Schrank flach hingelegt und beobachtet die vor ihr liegende Szenerie. "Piraten, eine aufgebrachte Menschenmenge, mittendrin diese Gruppe hier in der Kajüte – am besten warte ich ab, was nun passiert. Im Moment würden sie mich schließlich bestimmt entdecken, wenn ich versuchen würde hier wegzukommen" sinnt sie über ihre Situation nach, nur um danach leise vor sich hinzukichern über ihren gelungenen Streich mit dem Bullauge und den Tisch, an den sie gar nicht mehr gedacht hatte. Sofort danach hält sie augenblicklich inne und hofft, dass die anderen nichts gehört haben.

"Die Stadt ist in Bewegung!" flüstert Alrik zurück. Auf den Gedanken, dass er hier unten nicht zu flüstern braucht, weil ihn eh keiner außer der Frau hört, kommt er nicht. "Bevor ich hier rein kam, habe ich Leute getroffen, die zum Elfenschiff wollten. Sie hatten nichts Gutes im Sinn. Ich glaube, sie wollten das Schiff angreifen, selbst, obwohl sie nur 5 Leute waren. Sie müssen einen starken Willen haben – oder von starkem Hass getrieben worden sein, dass sie das trotz ihrer kleinen Zahl tun wollten. Ich habe mich mit ihnen unterhalten, und in der Tat scheint zurzeit in der Stadt ein großer Hass auf die Elfen, die hier leben, hochzukochen. Wenn ich ein Elf wäre, würde ich so schnell es geht fliehen! Dummerweise sind meine Gefährten jetzt auf dem Elfenschiff. Und die Stadt ist in Bewegung. Der Kessel ist übergekocht. Sie kommen hier hin. Es sind viel mehr, als ich geahnt habe. Ich habe sie durch die Erde hindurch gehört. Der Mob wird das Schiff zum Ziel haben. Wenn sie uns hier finden ... ich glaube nicht, dass sie uns in ihrem Hass und ihrer Verblendung in Ruhe lassen würden. Wahrscheinlich würden sie uns auch nur deshalb für 'Elfengesindel' halten, nur weil wir hier unten sind. Und wenn sie uns hier inmitten des Schmuggelgutes entdecken ... Mir tun die Hafendarbeiter Leid. Sie tun nur ihre Pflicht, geraten aber in Gefahr, in diese Sache hineingezogen zu werden, nur, weil sie in der Nähe des Elfenschiffes arbeiten ..." Dass sich Alrik als Hafendarbeiter ausgegeben hat, verschweigt er zunächst. Er kann die Frau nicht genügend einschätzen, um sagen zu können, ob sie das bei der Stadtbevölkerung gegen ihn verwenden würde, oder nicht. "Meiner Meinung nach haben wir nur zwei Möglichkeiten: Entweder hier zu bleiben, und zu hoffen, dass der Mob uns nicht bemerkt, oder sofort zu fliehen!"

Die Morgenröte ist längst vergangen. Dass etwas "in der Luft liegt", wie die Menschen so sagen, haben auch zwei Katzen bemerkt, die neben einem nun erloschenen Feuer vor den Toren der Stadt stehen. Gerade verwandeln sich die beiden Katzen von ihrer kleineren, vierfüßigen Form in zwei humanoide, aufrecht gehende Katzenmenschen. Einer der beiden hebt seinen Kopf kurz an und scheint in der Luft zu schnuppern. "Es geht etwas vor in dieser Stadt, spricht der Katzenmensch in einer Sprache, die sich für Menschen wie ein Miauen anhören würde, zu seiner Begleiterin. "Etwas nicht Gutes, fügt sie hinzu, während ihr buschiger Schwanz durch hin und her pendelnde Bewegung ein Gefühl der Unruhe und Unsicherheit vermittelt." Es wird Zeit, dass wir gehen, stellt er fest. "Wir

## On The Road Again

sollten unseren Freunden Bescheid geben, weist die Katzenfrau hin. "Auf jeden Fall!" bestätigt er. Zusammen geht das Paar nahezu lautlos in Richtung Wald, um sich im Schutze der Bäume der Küste zu nähern. Von dort aus werden sie sich der Stadt nähern, um an deren Rande ihre Freunde zu treffen.

Glance fasst das Tilúvemaegsil fest in seiner Hand und sagt, "Claw und ich können offen an Deck gehen – wir fallen nicht auf unter den Elfen. Ihr haltet euch besser außer Sicht, ob hier unten oder oben – wobei oben mir lieber wäre. Ich werde mal vorgehen und sehen was Earendur vorhat".

"Einverstanden, geht voraus Glance." Stone stellt sich neben die Tür und wartet dass die zwei Elfen vorangehen.

Big Claw geht hinter Glance an Deck. Was ihr allerdings zu denken gibt ist die Reaktion von Lurekar. \*Sicher sind neue Wachen postiert. Ob die sich aber im Ernstfall wirklich gegen das eigene Volk stellen? Ich bezweifle das. Was bedeutet dieses Lächeln und die selbstgefällige Aussage, wir sollten im Ernstfall ihm die Sache überlassen? In welche ähnlichen Situationen war er schon verwickelt gewesen? Mir wird er immer unheimlicher\*, diese Gedanken beschäftigen die Elfe, während sie neben Glance steht.

In unruhigen Zeiten ist es leicht, das Volk aufzuwiegeln. Und alles was fremdartig ist, war schon immer ein hervorragender Sündenbock. Unvermittelt taucht in Chumana die Erinnerung an die getöteten Wachen auf. Ein amüsiertes Lächeln schleicht sich auf ihre Lippen, als sie kurz überlegt, ob dieser Vorfall vielleicht etwas mit den jetzigen Ereignissen zu tun hat.

Diese Fremdländer schienen wirklich leicht aus der Ruhe zu bringen zu sein. Ich habe jedenfalls keine Lust, mich in einem Keller zu verkriechen, wie eine Maus in ihrem Loch. Und vor etwas davonzulaufen, das ich gar nicht kenne, kommt schon gar nicht in Frage. Eine Powaqä läuft vor nichts und niemandem weg. Zumindest sorgt sie dafür, dass es ihr nicht so ausgelegt werden kann, denkt sie schauernd, während ihre Gedanken kurz zu Una wandern. Wenn man in einer Schafherde nicht auffallen will, ist es am besten, sich als Schaf zu verkleiden, mit der Herde zu ziehen und zu blöken. Wenn ich deine Worte richtig deute, möchtest du zurück zum Hafen. Also lassen wir uns doch vom Mob direkt dorthin bringen. Erst einmal dort, wird sich schon eine Gelegenheit finden, dich aufs Schiff zu verfrachten. NIEDER MIT DEN SPITZOHREN! grölt Chumana und grinst Alrik zwinkert zu. Ist doch gar nicht schlecht. Ich finde, ich gebe einen überzeugenden Elfenhasser ab. Nicht dass ich viel für sie übrig hätte, denkt sie insgeheim bei sich, aber dass muss ich ja nicht gleich jedem auf die Nase binden. Und diesem Einhornfreund zu helfen, könnte ganz nützlich sein. Sollte ich das Vertrauen der Gruppe erringen können, dürften sich meine Nachforschungen wesentlich leichter gestalten. Nun, worauf wartest du noch? Ich hole nur noch meine Sachen und dann stürzen wir uns ins Abenteuer. Ohne abzuwarten, was Alrik dazu meint, geht Chumana zurück zu ihrem Lager und packt ihre wenigen Habseligkeiten zusammen. Dann wirft sie sich einen bodenlangen, braunen Umhang mit langen Ärmeln über. Ihre fremdartige Kleidung wird darunter sorgsam verborgen. Jetzt wirkt sie nur noch wie eine ärmliche Stadtbewohnerin, die sich wegen der ungemütlichen Witterung warm eingepackt hat. Wenn diese Kleider einen nur nicht so in der Bewegungsfreiheit einschränken würden, murmelt sie dabei leise vor sich hin. Ihr Stab ist leider nicht so leicht zu verstecken. Aber ein paar gemurmelte Worte und schon erscheint er dem Beobachter wie eine ganz normale Heugabel. Müde stützt sie sich einen Moment auf den verzauberten Stab. Viel Energie hat sie nicht mehr übrig. Sicher würde es noch reichen, Alrik wieder aufs Schiff zu bringen, aber wenn sie danach in Schwierigkeiten geriete, könnte es eng werden. Einen Moment spielt sie mit dem Gedanken, Alrik sich selbst zu überlassen. Immerhin hat sie ja noch diese andere Möglichkeit, die Gruppe auszuspionieren. Aber dann siegt doch die Abenteuerlust und sie sieht sich ungeduldig nach Alrik um.

Alrik muss zugeben, dass er etwas verblüfft ist. Und ... ja, so etwas reizt ihn. Das ist im Grunde die beste Methode, herauszubekommen, was hier eigentlich vor sich geht. Er erinnert sich zurück an die Zeit, in der er ein einfacher Herumstreuner in einer großen Stadt war, alle Gassen kannte, alle Gasthäuser sowieso, mit allen Bettlern per du war ... Informationen gegen Bares tauschte ... Das

## On The Road Again

könnte interessant werden. Beeindruckt von soviel Mut und Kaltschnäuzigkeit stimmt er zu. "Nun gut, machen wir uns halt mal einen kleinen Spaß da draußen, erwidert er mit einem Grinsen zu Chumana. "Ich hätte nie gedacht, dass mir so was noch mal Spaß machen würde", denkt er laut. "Ein bisschen Risiko, in einer Menschenmenge untertauchen, alles in Allem klingt das wirklich spannend." Dann schaut er sich prüfend an, ob er dort oben auch als Stadtbürger durchgeht.

"Gut, ich habe noch meine Bürgerklamotten an. Damit falle ich nicht weiter auf. Lediglich mein Beutel passt nicht ganz dazu, aber mir wird dazu schon irgendetwas einfallen. Das Einzige, was mir dabei Sorgen macht, sind mein Akzent und die Gruppe von eben, die ich traf, bevor ich hier heruntergekommen bin. Ich hoffe, ich kann sie irgendwie einwickeln, bevor sie auf dumme Gedanken kommen. Ansonsten bin ich jetzt fertig." 'Das Gift an meinem Dolch dürfte inzwischen längst unwirksam geworden sein', denkt er noch, 'das Haltbarkeitsdatum ist ja nun hoffnungslos überschritten ... Ich muss mir bei der nächst besten Gelegenheit neues kaufen.' Mit innerlichem Bedauern denkt er daran, dass er von dem Schmuggelgut kein einziges Gift wieder erkannt hat.

Glance tritt zu Earendur, der besorgt in Richtung Stadt sieht, und fragt "Was sind eure Absichten?" "Finladrís sagte 'Frieden halten – um jeden Preis' – Ich sagte 'Nicht um den Preis meines Schiffes, und mein Schiff ist auch meine Besatzung' – Er hat das akzeptiert und mir die Genehmigung gegeben im Notfall auszulaufen. Wir sind bereit!" Er deutet auf ein paar Seeleute, die bereit sind die Leinen schiffsseitig Loszuwerfen.

Gut, dann lass uns rausgehen. Mit wenigen Schritten ist Chumana bei der Kellerklappe. Einen Moment lauscht sie auf die Geräusche von draußen, dann öffnet sie die Klappe mit einem Kräftigen Stoß. Sekundenlang schließt sie geblendet vom Tageslicht die Augen, dann schaut sie sich vorsichtig um. Gut, niemand zu sehen. Schnell geht sie auf die Straße heraus und wartet ungeduldig auf Alrik. Kaum ist er herausgetreten, schließt sie den Kellerzugang wieder. Anscheinend bewegt sich der Mob die Hauptstraße hinunter zum Hafen. Wenn wir diese Nebenstraße runtergehen, müssten wir geradewegs auf sie stoßen.

"Wie wäre es, wenn wir uns ihnen von hinten oder von der Seite nähern, als Nachzügler oder als vom Lärm neugierig gewordene?" fragt Alrik, nachdem er sich ebenfalls an das Licht gewöhnt hat.

"Was auch immer geschehen ist", antwortet Glance, "Auslaufen würde als Flucht, und Flucht würde als Schuldeingeständnis ausgelegt werden. Ablegen und im Hafen bleiben sollte erstmal reichen – es wird Schwimmern schwer fallen die Bordwände zu erklimmen, und das Wasser kühlt vielleicht die Gemüter". "Da bin ich mir nicht so sicher", meint Earendur zweifelnd. "Wenn ein Mob in Bewegung ist, sucht er sich ein Opfer, und wenn das eigentliche Ziel nicht erreichbar ist, dann eben ein Anderes".

"Gut, aber wir sollten schon versuchen, uns in den vorderen Reihen zu bewegen. Erst einmal am Hafen, könnte es von Vorteil sein, sich nicht erst einen Weg durch eine größere Menschenmenge bahnen zu müssen." Ein guter Illusionszauber und Schnelligkeit, das könnte durchaus funktionieren um zurück aufs Schiff zu kommen, denkt Chumana bei sich.

"Na dann los!" sagt Alrik zu Chumana, "Hinein ins Getümmel! Wo laufen sie denn?"

Im Teleportationsraum der Akademie kündigt ein Gong eine bevorstehende Teleportation an, so kann ein zufällig im Raum befindlicher Diener den Teleportationsplatz noch verlassen. Kurze Zeit später erscheinen Johram und Mardaneus in dem Teleportationskreis. Die Akademie hatte dieses Teleportationsziel schon vor langer Zeit gebaut, weil es einfacher ist, sich zu einem festen bekannten Ort zu teleportieren. Die beiden Magier hatten, nach einem gemütlichen Frühstück, gerade eine Diskussion über die gestrigen Ereignisse begonnen, als Mardaneus plötzlich bemerkte: "Spürst Du das auch? Irgendeine dunkle Energie ist in der Nähe. Wir wollten schnellstmöglich zurück" Johram konzentrierte sich und sagte "Stimmt ich kann es auch spüren. Irgendwer wirkt mächtige Magie in Rechem. Packen wir unsere Sachen"

## On The Road Again

Die Magier hatten schnell das Nötigste zusammengesucht, das Buch, das den Kontakt zu Bodasen ermöglichte eingepackt und dem Bauern eine Nachricht über ihr Verschwinden hinterlassen. Jetzt waren sie in der Akademie und spürten die Magie noch stärker.

"Gehen wir zum Versammlungsraum, dort werden sicher inzwischen noch andere Kollegen sein, wir müssen uns beraten." sagt Johram und beide machen sich dorthin auf den Weg, nachdem sie schnell noch ihre Sachen in Johrams Zimmer abgelegt haben.

Am Waldrand, dort, wo der Wald an den Strand grenzt, treten die beiden Katzenmenschen wieder hervor. Auf ein gemeinsames Nicken zueinander verwandeln sie sich zurück in ihre unscheinbare, schnellere, vierfüßige Form.

Nebeneinander laufen sie nun am Waldrand entlang und behalten dabei die Küste gut im Auge. Kurz vor der Stadt ändern sie ihre Richtung. Ihr Ziel ist die große Felsplatte, die am Rande der Stadt über die Küste ragt. Die gleiche Felsplatte, von der aus Alrik in die Piratenhöhle eingestiegen war.

Dort, im Halbschatten der Bäume, die an das Areal angrenzen, erwarten sie, auf zwei weitere Artgenossen zu treffen. Kurz bevor sie die Felsplatte betreten, verwandeln sie sich wieder in ihre humanoide Form, und halten wachsam Ausschau. Bald kommen tatsächlich zwei Katzen aus Richtung Stadt heran, die eine ausgemergelt und dünn und auf einem Vorderbein humpelnd, die andere im Gegensatz dazu wohlgenährt und ein wenig behäbig. Auch sie verwandeln sich in Katzenmenschen, bevor sie zu ihren Freunden auf die Felsplatte treten. Freudig begrüßen sich die Freunde durch das Aneinanderreiben der Wangen, wie es nun mal bei Katzen üblich ist. "Was ist mit deinem Arm passiert?" fragt die Katzenfrau mit dem erdbraunen Fell mitleidig die ausgemergelte Katzenfrau. Beunruhigt und mit ihrem Schwanz wedelnd schaut sie ihren Begleiter an, der mit ihr hergekommen war.

Dort unten sind Piraten, erklärt die schwarzfellige Katzenfrau, "sie haben mir den Arm gebrochen. Ich wurde mit Leder angekettet, und das Gestein verhinderte, dass ich mich zurückverwandeln konnte." Warum hat du ihr nicht geholfen?, faucht der rotfellige Katzenmann den Begleiter der verletzten Katzenfrau an.

"Ich wusste nicht, wo sie war, verteidigt sich Katzenmensch mit dem weißen und ockerfarbenen Fell. "Ich habe es zu spät herausgefunden. Es tut mir unendlich leid, dass ich ihr nicht helfen konnte." Sein leises Schnurren soll die anderen besänftigen. "Das ist wahr, fügt die dünne Katzenfrau hinzu, "wir wurden getrennt. Ich fiel diesen Schacht hinunter in den Keller der Piraten, und konnte nicht wieder hinaus. Mein Gefährte wusste nicht, wo ich bin. Irgendwann bin ich gefangen genommen worden. Sie ketteten mich mit einem festen Lederband an, damit ich nicht fliehen könnte. Dabei brachen sie mir den Arm. Der Fels blockierte jeden Heilzauber. Unglücklich schaut die Katzenfrau auf den verdrehten Arm. Ich fürchte, ich bin dauerhaft entstellt. Muss ich denn wirklich mit diesem Makel leben?" Das Miauen der Katzenfrau war traurig geworden. Es behagt ihr gar nicht, für den Rest ihres Lebens mit einer solchen Behinderung leben zu müssen. Die beiden Katzenmenschen, die hier her gekommen waren, sehen sich tief in die Augen. Dann untersuchen sie den Arm der dünnen Katzenfrau gründlich. "Es ist noch nicht zu spät, befindet die Katzenfrau mit dem erdbraunen Fell. "Tief in den Wäldern hier gibt es einen Heiler, den wir fragen können. Aber wir sollten sofort gehen, je mehr Zeit verstreicht, desto geringer wird die Aussicht auf Heilung."

"Wir wollen sowieso die Stadt verlassen, fügt der Katzenmensch mit dem weiß-ockerfarbenen Fell hinzu, "denn in der Stadt gehen die Menschen aufeinander los. Ich weiß nicht, was sie haben, aber es riecht nach Tod und Kampf, nach Blut und Schweiß und Tränen. Wir tun gut daran, sofort aufzubrechen." "Sind noch mehr von uns in der Stadt?" fragt der Katzenmensch mit dem roten Fell, mit einigen tief klingenden Wörtern. Dann sollten wir sie vielleicht besser warnen

"Nein, antwortet der mit dem weiß-ockerfarbenen Fell, "es sind schon alle gegangen. Wir sind die letzten. Und falls wir jemanden übersehen haben sollten, werden diejenigen schon die Zeichen der Zeit zu deuten wissen." "Gut, dann lasst uns gehen, befindet der Katzenmensch mit dem roten Fell. "Ich kann nicht, wirft die ausgemergelte Katzenfrau ein, "ich habe tagelang nichts zu Essen bekommen. Ich bin zu schwach für eine Wanderung. Ich brauche zuerst etwas Fleisch. Wir müssen uns zuallererst Nahrung suchen."

"Das machen wir auf dem Weg, legt die Katzenfrau mit dem erdfarbenen Fell fest. "Lasst uns gehen." Gemeinsam brechen sie auf, und gehen in den Wald hinein – in ihrer humanoiden Form, um den

## On The Road Again

gebrochenen Arm der dünnen Katzenfrau zu schonen. In ein paar Monaten werden sie wiederkehren – wenn wieder Ruhe in Rechem eingekehrt ist.

Nervös blickt Patarival aus dem offenen Bullauge. Der Wind trägt bereits die Stimmen des Mobs bis zum Schiff und auch wenn er Worte noch nicht ausmachen kann, so zeigt der Klang der Stimmen unmissverständlich das Rufen von Hetztiraden. "Ich glaube, wir sind in Schwierigkeiten", sagt Patarival mehr zu sich selbst.

Einen Augenblick lang überlegt er, ob es vielleicht noch nicht zu spät wäre, von hier zu verschwinden und nicht in die ganze Sache mit hineingezogen zu werden.

Den Gedanken verwirft er sofort wieder. Nein, diese Leute haben ihm geholfen und – was noch wichtiger ist – er fühlt sich seit langer Zeit nicht mehr alleine.

Er kann nicht sagen, was es ist. Vielleicht die Elfen, die ihm geholfen haben – oder die elfische Hoheit, die ihn von den Schmerzen befreite.

Oder ist es der grimmige Musiker, der schon alleine vom Aussehen her so sehr fehl am Platze wirkt, wie sich Patarival fühlt?

Wahrscheinlich ist es vor allem der Drache Lu, in dem er sich selbst wieder zu erkennen glaubt. Außerdem würde er wohl nur ein gefundenes Fressen für den hungrigen Mob sein, wenn sie ihn vom Elfenschiff herunterkommen sehen würden. Und – wenn er sich richtig erinnert – hat der Kapitän sowieso die Planke einziehen lassen. Patarival wendet sich vom Bullauge ab und beginnt nervös auf und ab zu gehen.

*Wenn* der Mob das Schiff stürmen würde, wäre er keine große Hilfe.

Nicht, dass es ihn wirklich brauchen würde. Er ist sich sicher, dass diesen Raum der Kämpfer, der an der Türe steht – irgendwas Stone war wohl sein Name – mühelos verteidigen könnte. Patarival seufzt und beginnt dann die Sauerei, die der zusammengestürzte Tisch verursacht hat, ein wenig aufzuräumen.

Damit er wenigstens *etwas* tut.

Stone sieht Patarival etwas erstaunt zu wie dieser anfängt Aufzuräumen. Hatten sie denn jetzt nichts Besseres zu tun?

"Kommt Patarival, das können wir zusammen machen wenn das Schiff sicher ist. Lasst uns lieber nach draußen gehen, vielleicht werden wir gebraucht. Dann sollte der Kapitän uns nicht suchen müssen. Komm Lu."

Stone geht jetzt hinaus und achtet darauf, dass er Aufbauten und Ladung zwischen sich und der Stadtseite hat. Mit einem kurzem Pfeifen signalisiert er Glance dass er an Deck ist.

Sammeln!, bellt der stämmige Korporal, und die Enden seines sorgfältig gezwirbelten Schnurrbarts beben. Der Lärm, der undeutlich aus den Gassen herüber dringt, lässt keinen anderen Schluss zu: Die Leute haben sich zusammengerottet und kommen zum Hafen geströmt, so wie Feldwebel Dranner es angekündigt hat. Dem Gejohle nach ist es eine ansehnliche Gruppe, die sich da gebildet hat. Von den je fünf Mann, die bei den Sperren in den Hafenstraßen postiert sind, wird sich eine solche Menge nicht aufhalten lassen. Im Laufschrift kommen die Soldaten herbeigeeilt, die im Hafengebiet patrouilliert haben. Ihr vier, , brüllt der Korporal und deutet auf die Angesprochenen, holt die Wachen bei den Straßensperren. Wir brauchen jetzt jeden Mann hier! Alle anderen: Doppelreihe bilden! Sofort beginnen die Soldaten, sich in zwei Reihen vor dem Pier aufzustellen, an dem das Elfenschiff festgemacht hat hinten die Armbrustschützen und vorne die Schwertkämpfer. Der Blick des Korporals wandert hinüber zu dem majestätisch anmutenden Schiff. Es ist nur gut dreißig Schritt entfernt ... nicht weit genug, um Steinwürfe zwecklos zu machen, aber immerhin so weit, dass es schwierig wird, gezielt Personen zu treffen. Am besten wäre es ja, die Elfen würden zu ihrer eigenen Sicherheit verschwinden, das kann man ihnen jedoch unmöglich empfehlen, ohne eine diplomatische Krise heraufzubeschwören. Der Korporal wünscht sich, Feldwebel Dranner wäre jetzt hier. Er versteht es besser, mit Worten umzugehen, und könnte vielleicht sogar die aufgebrachten Leute ohne viel Mühe zur Umkehr bewegen. Aber der Feldwebel ist nicht hier, und die Entscheidungen müssen später vor ihm gerechtfertigt werden. Ist es wirklich richtig, den Riegel in den Hafenstraßen jetzt aufzugeben und alle Soldaten hier zu versammeln? Ja ... ja, nur so kann der Schutz der Elfen gewährleistet



## On The Road Again

werden, den Dranner als oberste Priorität ausgegeben hat. Trotz der kühlen Luft rinnt dem Korporal eine Schweißperle über die Stirn. Es ist merkwürdig still geworden im Hafen, und die Anspannung ist förmlich zu spüren. Jeden Augenblick kann die Menge auftauchen, und dann ist es allein an ihm, Gewalt gegen die Elfen zu verhindern.

Patarival sieht Lu fragend an und folgt dann Stone auf Deck. Und wie Stone versucht sich Patarival versteckt zu halten. Vorsichtig lugt er aus seinem Versteck hervor und beobachtet, wie sich die Stadtwachen in einer Verteidigungsstellung formieren. "Verteidigungspositionen!", brüllt jemand. Es ist sein Bruder.

"Pat, verschwinde besser von hier", rät ihm Mitarival, "du störst hier nur. Geh zu den Frauen und Kindern!"

"Aber ich...", beginnt Patarival.

"Nein", unterbricht ihn sein Bruder, "Du bist Gelehrter. Du hast noch nie ein Schwert geführt!"

Mitarival wendet sich von ihm ab und rennt zu den anderen Verteidigern.

Aus der Dunkelheit hört Patarival das Brüllen der Männer. "Sie greifen auch von Westen an!"

"Bildet einen Verteidigungsring!"

"Sie haben Brandpfeile!" Patarival schüttelt die Erinnerungen aus dem Kopf.

"Was ist, wenn sie das Schiff anzünden?" fragt er Stone, der ihm am nächsten ist, flüsternd.

Lu hatte Patarivals fragenden Blick mit einem Schulterzucken beantwortet und war dem Krieger dann ebenfalls etwas zögerlich gefolgt. An Deck hielt auch er sich stets so, dass er von Land aus nicht zu erkennen war. Er hockt sich neben Patarival und blickt sich nervös um. Als er bemerkt, wie sich Patarivals Blick kurz verschleiert, legt er dem Ungeflügelten beruhigend die Pfote auf die Schulter. Aber schon hat der Fremde seine Benommenheit abgeschüttelt. "Ich glaube nicht, dass sie es schaffen werden, hier etwas ernsthaft anzuzünden, wenn ich das nicht will", antwortet er Patarival grinsend auf dessen Frage. Das Feuer müsste schon einen ganz besonders schlechten Tag haben oder sehr wütend sein, wenn er es nicht besänftigen könnte. Mit einem stolzen Lächeln erinnert er sich, wie leicht ihm der Kontakt zum Feuer im Wald gefallen war. "Aber was machen wir, wenn sie mit Wasser werfen oder gar ein Loch in den Seelentöter machen?", sorgt er sich vielmehr.

Schweigend und sehr nachdenklich verfolgt die Elfe die Aufstellung der Wachsoldaten. Ob sie den Mob wirklich aufhalten können oder wollen? Was, wenn der Mob die Überhand gewinnt, wie sollen die Elfen dann reagieren? Wie mag es Alrik ergehen? Ist er in Sicherheit? Das alles sind sehr beunruhigende Fragen, die, im Moment, niemand beantworten kann. Sie sieht Lu neben Patarival und hört seine Fragen. "Nein Lu, mit Wasser werden sie bestimmt nicht werfen und ein Loch können sie in das Schiff auch nicht machen", versucht sie den kleinen Drachen zu beruhigen.

Dankbar blickt Lu zu Big Claw und versucht ein tapferes Lächeln. Gut, solange ihm das Wasser nicht zu nahe käme, würde er schon dafür sorgen, dass das Feuer keinem seiner Gefährten schadete. Trotzdem zittert er vor Aufregung am ganzen Körper. Wenn sie fliehen müssten, bekämen die Piraten vielleicht niemals ihre gerechte Strafe! Und wie sollten sie Alrik wieder finden?

Der Kopf des Elfenhüptlings ... der würde sich an seiner Wand gut machen ... Sewrus bemerkt in seiner Aufregung nicht, wie sich der aufgebracht Menge hinten am Zug weitere Menschen anschließen ... nur Menschen, keine Zwerge, Elfen oder anderen Völker ... Weiter hinten wandert ein schäbig aussehender Mann mit, der merkwürdig riecht. Er wandert mit, um die Leute anzustacheln. Denn nur so, denkt er, kann er von seinen Schmutzgeleien ablenken ... "Die Leute brauchen ein Ziel, hatte er sich gedacht, "und das Ziel wird sie von anderen Dingen ablenken. Dieser wütende Mob kommt uns gerade zupass!"

Auch Alrik und Chumana reihen sich problemlos aus einer Seitenstraße in die Menschenmenge ein. Geschickt suchen sie sich einen Platz weit vorn und am Rande des Mobs. Und obwohl beide sich in Gedanken immer wieder fragen, wie sie Alrik zurück aufs Schiff bringen können, macht ihnen diese

## On The Road Again

Maskerade irgendwie auch riesigen Spaß. Aber viel Zeit, um sich was einfallen zu lassen oder noch einige Informationen aus dem Mob rauszukitzeln, bleibt ihnen leider nicht mehr. Vielleicht noch ein Viertel eines Sonnensteins, schätzt Chumana. Mehrmals kann Chumana sehen, wie Alrik kurz davor ist, einen der aufgebrachten Männer und Frauen anzusprechen. Aber jedes Mal lässt er es dann doch sein. Er hat Angst, dass ihn sein Akzent wieder verrät, schießt es Chumana durch den Kopf. Wie unbeabsichtigt rempelt sie eine ältere Frau neben sich an, höchstwahrscheinlich ein Fischweib vom Markt, die sich mit einem großen Korb vergammeltem Fisch dem Zug angeschlossen hat. Der Modergeruch aus dem Korb ist Ekel erregend und hat bisher dazu geführt, dass es kaum jemand lange in der Nähe des Weibes ausgehalten hat. Entschuldige Mütterchen, die Aufregung. War ja wirklich überfällig, dass mal jemand was gegen dieses Gesindel unternimmt. Auch wenn ich nicht weiß, was die Spitzohren jetzt schon wieder ausgefressen haben. Aber was immer es ist, wir werden erst wieder ruhig schlafen können, wenn sie verschwunden sind. Man traut sich ja gar nicht mehr auf die Straße. Die Alte scheint froh zu sein, mit jemandem über das Thema reden zu können, und antwortet in verschwörerischem Ton: Haben die Kleine von Stoorrebrands auf dem Gewissen, hat mir Ilona erzählt. Und die hat es von ihrem Peter und der hat es von Hans in der Kneipe erfahren. Der wiederum hat es direkt von Kalle, der arbeitet als Pferdeknecht bei den Stoorrebrands. Sollen sie regelrecht zerstückelt haben und sogar einen Teil ihrer Innereien gegessen haben, diese Tiere. Aber vorher haben sie das arme Ding stundenlang gefoltert und missbraucht. Und weil sie einen Zauber über das Haus gelegt haben, hat es keiner mitbekommen. Die Familie ist außer sich und von Schuldgefühlen zerfressen, dass keiner der Kleinen zu Hilfe kam. Das ganze Zimmer soll voller Blut und Fäkalien gewesen sein. Kalle und einige andere Diener haben sie noch durchs Fenster flüchten gesehen. Sie haben versucht, die Bande aufzuhalten, aber leider waren sie zu schwach und wurden zusammengeschlagen.

Und jetzt hat sich der junge Schnapper zum Magistrat aufgemacht. Will denen mal die Meinung sagen, damit sie endlich was gegen diese Baumknutscher unternehmen. Aber wenn du mich fragst, sollte man die lieber alle aufknüpfen. Die machen doch mit dieser Bagage gemeinsame Sache. Alles korruptes Pack da. Das sagt sogar Tork Emada. Hat mir Ewald erzählt. Der hat es wiederum von Sina, die arbeitet als Hausmagd im Tempel. Alle korrupt. Und der Herzog selber ist der Schlimmste. Annie hat mir erzählt, dass sogar Elfenblut in seinen Adern fließen soll. Hat sie von Janine erfahren. Die wiederum hat es direkt von ihrer Cousine, die ist Küchenhilfe im Hause des Herzogs. Schlimme Zeiten sind das, fürwahr. Niemandem kann man trauen. Sogar die Wachen lassen sich von dieser Brut bestechen. Aber was man davon hat, das sieht man ja an Guldensstern und Rosenkranz. War ja ein offenes Geheimnis, dass die beiden korrupt waren. Wie hätten sie sich sonst bei dem geringen Lohn so einen Lebensstil leisten können. Aber wer sich mit so welchen einlässt, der muss sich nicht wundern, wenn er eines Tages tot in der Gosse liegt. Hab schon immer gesagt, mit denen wird es mal ein schlimmes Ende nehmen. Aber deswegen muss man sich ja noch lange nicht alles gefallen lassen. Ist nur richtig, dass sich der junge Guldensstern nicht alles bieten lässt. Juri hat auch immer gesagt... Chumana hat Mühe, sich ein Grinsen zu verkneifen. Willst du den Tratsch einer ganzen Stadt hören, gehe zu einem Marktweib, denkt sie.

Und wenn die einmal reden, hören die nicht mehr auf, bis du dich davonmachst. Mit einem Seitenblick auf Alrik, der der Alten gebannt, wenn auch mit gerümpfter Nase wegen des Fischgeruchs, lauscht, schaltet sie ab und überlegt, wie sie Alrik aufs Schiff helfen kann. Mit ein paar vorgegaukelten Schlangen wird sie hier wenig ausrichten können. Da muss sie sich schon was Spektakuläreres einfallen lassen. Und wenn ihr nichts einfällt, auch gut. Dann muss der Kerl eben selber sehen, wie er aus seinem Schlamassel wieder rauskommt.

Die Soldaten am Pier starren angestrengt auf die Ecke der Hafestraße, an der gerade die ersten aufgebrachten Menschen erscheinen. Sie schwingen Fackeln und schreien immer wieder Parolen wie 'Elfen raus aus Rechem!', 'Weg mit den Ratten!' oder 'Jetzt geht's lo-hos!'. Offenbar haben sich Menschen aus allen Schichten und Berufen dem Zug angeschlossen ganz vorne marschiert sogar ein junger Mann in weißer Robe, der dem Tempel anzugehören scheint. Während die Menge sich nähert, stellt der Korporal sich vor seine Männer und ermahnt sie noch einmal: Niemand schießt oder schlägt zu, bevor ich es ausdrücklich befehle. Wir wollen die Leute vom Elfenschiff fern halten, aber

## On The Road Again

niemanden verletzen. Angesichts der aufgeheizten Stimmung müssen wir kühlen Kopf bewahren, damit die Lage nicht eskaliert. Vertraut auf die Götter, bleibt besonnen und ruhig! Lasst euch nicht in nutzlose Diskussionen verwickeln, sondern habt ein wachsames Auge nach allen Seiten, so wie ihr es gelernt habt! Plötzlich wird einer der Armbrustschützen bleich und lässt die Waffe sinken. Was soll das? Waffe hoch!, fährt der Korporal ihn an. Mei... meine Tochter ..., stammelt der Mann mit Tränen in den Augen und hebt die Armbrust nur sehr zögernd, sie ... sie hat sich der Menge angeschlossen. *Verdammt! Auch das noch!*, denkt der Korporal, macht ein paar Schritte zur Seite und erklärt mit entschlossener Stimme: Wir werden alles tun, was nötig ist, um die Ordnung aufrechtzuerhalten. Aber wir werden Gewalt vermeiden, sofern sie nicht unbedingt nötig wird. Das gilt für alle, verstanden? Die Soldaten antworten mit Jawohl, Herr!, und der Korporal dreht sich zur Menschenmenge um, die mittlerweile auf fünfzig Schritt herangekommen ist. *Bei den Göttern!*, schießt es dem erfahrenen Wachmann durch den Kopf, *Das sind ja mindestens vier- bis fünfmal so viele wie wir. Und es strömen immer noch welche aus der Straße nach. Wenn wir heil aus dieser Sache rauskommen, will ich ein großzügiges Opfer darbringen, das gelobe ich!* Den Blick fest auf die vorderste Reihe des Zuges gerichtet, wartet der Korporal, bis diese fünfzehn Schritt von ihm entfernt ist, dann hebt er die Hand und ruft im Befehlstone: Halt!. Tatsächlich bleiben die Menschen stehen. Etwas ruhiger fährt der Korporal fort: Kehrt um und geht nach Hause, Leute! Hier gibt es nichts für euch zu tun! Die Stadtwache hat alles im Griff. Die Stadtwache wird von den Elfen umgebracht!, schreit zornig ein junger Bursche in der vordersten Reihe, Mein Vater musste den Heldentod sterben! Wie viele sollen noch folgen? Macht Platz, damit wir das Pack bestrafen können! Ein weiteres Mädchen ist tot., ergänzt schnell ein Gleichaltriger mit kurzem, rotblondem Bart neben ihm, Jetzt muss Schluss sein! Wir dürfen nicht länger zusehen, wie diese Bestien über uns herfallen. Tretet zur Seite, ehrenhafte Wächter, wenn Ihr Rechem so liebt wie wir! Immer mit der Ruhe!, entgegnet der Korporal, Die Stadtwache arbeitet mit Hochdruck an der Aufklärung aller ... Vorfälle. Erleichtert uns die Arbeit Leute, indem ihr nach Hause geht. Je friedlicher ihr seid, desto schneller können die Verantwortlichen bestraft werden. Die Verantwortlichen können jetzt sofort bestraft werden!, kreischt eine Frau von weiter hinten, und zustimmendes Gemurmel ertönt. Leicht verunsichert bemüht sich der Korporal, die Menge zu beschwichtigen: Es gibt keine Beweise, dass die Elfen mit dieser Sache zu tun haben. Das ist doch offensichtlich!, ruft jemand dazwischen, und ein anderer schreit: Tod den Mördern!, woraufhin die Menschen unruhiger werden. Hinten gibt es Gedränge, so dass die vorderen Reihen langsam näher zum Pier geschoben werden. Halt!, brüllt der Korporal erneut, Bewahrt Ruhe, Leute! Lasst euch nicht zu unüberlegtem Handeln hinreißen, für das man euch später zur Verantwortung ziehen würde! Kehrt um, dann kümmern sich die um alles, die dafür ausgebildet sind. Vertraut auf die Götter und geht nach Hause! Die Götter, antwortet der junge Mann in der weißen Robe mit kräftiger, aber ruhiger Stimme und hebt seinen schwarzen Stab, auf dessen Spitze eine klare Glaskugel zu leuchten beginnt, stehen auf unserer Seite!. Ein lautes Raunen geht durch die Menge. Sehr gut, Dakin!, flüstert ihm der Rotbärtige zu. Der Korporal spürt, wie ihm langsam die Kontrolle über die Situation entgleitet. Jetzt ist der Mob nur noch sieben Schritt von ihm und seinen Soldaten entfernt, und er rückt weiter vor. Fieberhaft überlegt er, was er tun kann, um die Lage zu entschärfen. Wäre es klug, einige der Aufrührer festzunehmen? Oder wird das heftige Reaktionen bei den übrigen Menschen auslösen? Soll er gar Warnschüsse in die Luft abfeuern lassen? Oder würde das alles nur verschlimmern? Die Götter wachen über uns alle., sagt er, nur um überhaupt etwas zu sagen, Sie werden uns dem Verbrechen auf die Spur führen, wenn sie die Zeit für gekommen halten. Und ihr könnt euch gewiss sein: Falls die Elfen wirklich etwas damit zu tun haben, werden sie ihrer gerechten Strafe nicht entgehen. Ja, straft die Elfen!, schreit jemand aus der Menge hasserfüllt. Der Rotbärtige und seine beiden Nachbarn sehen sich an, dann rufen sie im Chor: Tod dem Elfenpack! Tod dem Elfenpack. Weitere Stimmen greifen die Parole auf, und bald skandiert die ganze Menge: Tod dem Elfen-pack! Tod dem Elfen-pack!

Patarival beobachtet das Treiben an Land. Noch scheinen die Stadtwachen den Mob im Griff zu haben. "Ich hoffe auch, sie können dem Schiff nichts antun – ich kann nämlich nicht schwimmen", murmelt er. Dann kneift er die Augen zusammen, als ob er Mühe hätte, auf die Distanz Details genau zu erkennen. "Sie haben keine Bögen oder ähnliches, oder? Wie gedenkt der Mob denn überhaupt etwas zu tun?" flüstert Patarival mehr zu sich selbst, "Mit Steinen werfen? Wir sind doch außerhalb

## On The Road Again

ihrer Reichweite", er wendet sich an Big Claw, "oder nicht?"

"Ich weiß nicht, ob wir außer Reichweite von Steinen sind", antwortet die Elfe zögernd. "Fackeln haben sie dabei, aber Steine? Ich kann nichts dergleichen erkennen. Auf jeden Fall kann niemand an Bord, das ist schon mal gut." Big Claw bemüht sich äußerlich ruhig zu erscheinen, doch in ihrem Inneren nimmt die Nervosität stetig zu.

Glance steht neben Earendur an der Reling. Noch ist das Schiff vertäut, der Laufsteg jedoch eingezogen. Hinunter auf den Kai zu springen wäre leicht, das Erklettern der Bordwand jedoch nicht so ohne weiteres. Der kleine Trupp der Stadtwache weicht langsam vor der nachdrückenden Menschenmenge zurück – aber viel Raum bleibt ihr nicht mehr. "Drei, vier Salven meiner Bogenschützen würden ein Blutbad anrichten, meint Earendur kopfschüttelnd, und als er Glance zusammenzucken sieht, ergänzt er, "Nein, natürlich würde ich das nicht tun – ich meine nur, was denken die sich?" "Eine wütende Menschenmenge denkt nicht, antwortet Glance. "Ich frage mich, was sie tun würden, wenn wir die Stadtwachen an Bord ließen, um sie zu schützen, einfach ablegen und sie am Kai stehen lassen."

"Ich bin mir nicht sicher, ob die Stadtwachen an Bord kommen würden, überlegt Earendur, "aber bestimmt würde dieser Mob sich dann auf das nächst beste Ziel stürzen und dann könnte Rechem in Flammen aufgehen. Viele Unschuldige würden sterben und die dämonische Präsenz, die ihr gespürt habt, würde neue Kraft aus dem Chaos schöpfen – es muss eine andere Lösung geben!" Beunruhigt beobachtet er, wie die kleine Truppe Stadtwachen immer weiter zurückweicht bis sie eine dünne Linie vor dem Schiff bilden und ihr Anführer laut brüllt, "Halt – bis hierher, und nicht weiter!" Es ist nicht ganz klar, ob er seine Wachen oder die Menge meint.

Der Ausruf des Anführers der Wachen Rechems hat den Mob mit einem Schlag verstummen lassen. Fast wie zu Salzsäulen erstarrt, richtet sich für einen Moment die Aufmerksamkeit der Meute auf die Stadtwachen. Die Stille hat sich auf das Schiff ausgebreitet. Nur das unregelmäßige Flattern von Stoff im Wind ist gelegentlich zu hören, während alle angespannt das Geschehen in Land beobachten. *Der Kessel kocht gleich über*, geht Patarival durch den Kopf, als er leise einige Schritte zurück in die trügerische Sicherheit der Kapitänskajüte macht.

"Ich kann sowieso nicht helfen. Wenn es hart auf hart kommt, gehe ich den unseren Verteidigern lieber aus dem Weg", flüstert er Lu zu, der ihn fragend anblickt. *Ha! Unseren Verteidigern! Dabei habe ich mit der ganzen Sache gar nichts zu tun! Um was geht es überhaupt? Dämonen? In was bin ich hinein geraten?* In der Kajüte wird Patarival mit einem kurzen Blick von Lurekar begrüßt. *Der Musiker will sich wohl auch aus einem eventuellen Gerangel heraushalten.* "Es sieht nicht gut aus, fürchte ich", bemerkt Patarival, "der Damm steht kurz vor dem Bersten."

Lurekar steht am Fenster der Kapitänskajüte. Nein, es sieht gar nicht gut aus., antwortet er Patarival knapp und verfolgt wieder aufmerksam, was im Hafen geschieht. Behutsam streicht er dabei mit einer Hand über die Bänder, die er in der anderen hält. Das seltsame Instrument schlägt wie der Schwanz einer Katze hin und her, fast so, als würde es im Takt einer unhörbaren Melodie wippen.

Die Stille im Hafen, die auf den Ausruf des Korporals folgt, währt nur wenige Augenblicke lang, dann bricht die Menge wieder in Schreien und Pfeifen aus und brüllt ihre Parolen. Mehrere Leute in der vordersten Reihe scheinen sich zwar zu bemühen, Abstand zu den Stadtwachen zu halten, aber dem Druck, der von weiter hinten ausgeht, haben sie wenig entgegenzusetzen. Noch immer versucht der Korporal einen Ausweg zu finden. Seine Wachen und er können nicht weiter zurückweichen, eine Entscheidung muss jetzt getroffen werden. Aber wenn er den Schießbefehl gibt, können Unschuldige verletzt werden. Eine Massenpanik kann aufkommen, weil Stadtwachen mit gezogenem Schwert auf Bürger Rechems losgehen auf seine Anordnung hin. Was, wenn Hildebrands Tochter, diesem fehlgeleiteten Mädchen in der Menge, etwas zustößt? Wie soll er Hildebrand dann je wieder in die Augen sehen können? Zweifel reifen in dem erfahrenen Mann. Selbst ein Priester, ein Vertreter der Götter, steht auf der anderen Seite. Ist das nicht ein göttliches Zeichen? Wollen die Götter vielleicht

## On The Road Again

andeuten, dass die Menge im Recht ist? Doch selbst wenn, Dranners Anweisungen sind eindeutig und müssen befolgt werden. Es darf kein Blutvergießen geben, Übergriffe auf die Elfen müssen verhindert werden. Halt!, ruft er erneut, aber seine Stimme klingt längst nicht so energisch wie noch zu Beginn, Seid doch endlich vernünftig, Leute! Das einzig Vernünftige ist jetzt, den verdammten Elfen den Garaus zu machen!, knurrt der Rotbärtige, Also helft uns endlich!. Der Korporal schüttelt den Kopf, ihm fällt allerdings nichts Kluges ein, was er entgegenen könnte. Er darf das nicht zulassen, aber er darf auch nicht befehlen, auf die Menge zu schießen. Es muss noch einen anderen Weg geben. Können die Leute nicht mal eben innehalten, damit er in Ruhe überlegen kann? Dann fiele ihm dieser andere Weg vielleicht ein ...Wieder drängen aufgebrachte Leute von hinten aus der Menge nach vorne. Wegen des allgemeinen Lärms ist bei ihnen kaum noch zu verstehen, was der Korporal ruft. Wieso geht es nicht endlich los? Die Fackeln, die schon auf das Elfenschiff geschleudert werden könnten, brennen langsam nieder, die Steine in der Hand werden schwer. Es ist doch nicht mehr weit bis zu dem Kahn, sollen sich die Kerle da vorne gefälligst ein bisschen ranhalten. Für den Ruck, der jetzt durch die Menge geht, reicht der Platz am Pier nicht mehr aus. Schreiend stürzen drei Stadtwachen und fünf Personen aus der Menge ins Hafenbecken, zwei weitere rudern noch verzweifelt mit den Armen, um irgendwo Halt zu finden, fallen dann jedoch hinterher. Angst und Wut vermischen sich in den Stimmen der Menschen zu einem ohrenbetäubenden Geheul. Die Stadtwachen blicken zu ihrem Befehlshaber, durch dessen Körper ein Zittern läuft. Nein, es gibt keinen anderen Weg. Er muss jetzt den Schießbefehl geben, koste es, was es wolle. Dranner wird einsehen müssen, dass dies die einzige Möglichkeit war. Entschlossen fasst der Korporal das Heft seines Schwertes.

Beim Anblick der ins Wasser stürzenden Menschen zuckt Lurekar zusammen, aber nach einigen Momenten setzt er die Bänder an den Mund und fängt an zu spielen, den Blick aus dem Fenster gewandt. Alles andere um ihn herum scheint er nicht mehr zu beachten. Erstaunt und irritiert wenden die im Hafen versammelten Menschen die Köpfe, als plötzlich eigenartige Klänge laut vom Elfenschiff herüber dringen. Ein erster, fast unangenehm schriller Ton geht rasch in eine harmonische Tonfolge über, so als wolle er nur die Aufmerksamkeit aller auf die Musik ziehen, die wie von mehreren klaren Stimmen vorgetragen und von Flöten begleitet klingt. Die Marktfrau inmitten der Menge lauscht gebannt. So etwas hat sie noch nie gehört. Ist das etwa elfischer Gesang? Er hört sich so rein an, so gänzlich frei von allen bösen Gedanken. Bilder entstehen vor ihren Augen, Bilder eines nahezu unberührten Waldes, die sich sanft über die umstehenden Menschen legen, ohne sie richtig zu verdecken. Das Rauschen der Wipfel ist in der verführerisch schönen Musik ebenso zu hören wie das vergnügte Zwitschern der Vögel, die voller Lebenslust auf den von warmen Sonnenstrahlen durchfluteten Lichtungen Fangen spielen. Selbst das leise Trommeln, das allmählich lauter wird, steht in perfektem Einklang mit dem Wald. Es stellt sich als das Hufgetrappel schneeweißer Pferde heraus, die mit schlanken, spitzohrigen Reitern in langen, feinen Gewändern durch den Wald preschen. Sind das die Sänger und Flötenspieler?

Fasziniert folgt die Marktfrau ihnen mit den Blicken einen schmalen Waldweg entlang, während die Musik schneller und mitreißender wird. Zarte Klänge locken die Waldtiere an den Wegrand, wo sie den Reitern vertrauensvoll, fast lächelnd, entgegenblicken. Zu den lieblich trällernden Stimmen stellen sich einige kleinere Tiere auf die Hinterpfoten, während einer der Reiter ihnen gütig etwas Futter hinwirft. Anmut und Eleganz der Reiter finden in den geschwinden, erhabenen Tonfolgen ihr ideales Gegenstück. Unwillkürlich wippt die Frau mit den Beinen. So flink sind die Reiter, dass das Auge ihnen nicht lange folgen kann. Das trommelnde Trappeln wird leiser, die hohen Stimmen treten deutlicher hervor und verbreiten eine herrlich erfüllende, luftige Klarheit. Immer höher schrauben sie sich, und immer weiter entfernt sich das Bild vom Boden. Kräftiger Hörnerschall treibt den Blick von der Weite des Waldes zu den Zinnen des Elfenschlosses, das sich mit schmalen rosa Zinnen und spitzen, hellblauen Türmen vor der Sonne wie eine funkelnde Krone über die Bäume erhebt. Die jubelnden Triller der zauberhaft Singenden lassen die farbenfrohen Fahnen flattern, und wie auf Adlerschwingen gleiten die Augen der Betrachterin auf das prachtvolle Schloss zu. Vergnügtes, sorgenfreies Lachen mischt sich in die hellen Stimmen, als sich das Tor zum großen Saal öffnet, in dem Harfen- und Flötenspieler zum Tanz aufspielen. Elfen in feschen, golden glänzenden

## On The Road Again

Kniebundhosen und weißen Rüschenhemden verneigen sich vor Elfinnen in pastellfarbenen Kostümen, um sie beschwingt durch den Saal zu führen, ganz versunken in die himmlischen Weisen der Musiker. Wie können solche Wesen etwas Böses im Schilde führen? Beschämt senkt die Marktfrau den Kopf. Sie hätte sich der Menge nicht anschließen sollen. Im Grunde hasst sie die Elfen nicht, sie ist höchstens neidisch auf ihre Fähigkeiten, das erkennt sie jetzt. Sie sollte nach Hause gehen. Hier hat sie nichts mehr verloren. Nur wie durch einen Schleier bekommt sie mit, dass sich ein Teil der Menge beruhigt und mit verklärtem Blick in die Luft starrt. Nicht weit von ihr entfernt bricht ein Mädchen sogar in Tränen aus und schluchzt: Oh Vater, wie konnte ich mich bloß gegen dich stellen! Der rotbärtige Mann vorne in der Menge erlebt die Musik ganz anders. Die süßlichen Lieder der Elfen, die vom Schiff herüber dringen, klingen in seinen Ohren wie ein Spottgesang. Für ihn zeichnen sich nur blass und kaum wahrnehmbar Bilder in der Luft ab, und er wischt sie ganz fort, indem er sich kräftig die Augen reibt. Vorsicht, ein Elfenzauber!, ruft er warnend, aber bis auf seine Freunde scheinen ihn nur wenige zu hören. Selbst viele der Stadtwachen starren entrückt ins Leere. Hilf mir, sie wachzurütteln, Yaka!, schreit Guldensterns Sohn, und der Rotbärtige packt ebenfalls einen der Umstehenden an der Schulter. Außer einem missmutigen Brummen ist ihm aber nicht viel zu entlocken. Ein beklemmendes Gefühl beschleicht Yaka, als er das Trommeln der Pferdehufe vernimmt. Haben die verdammten Spitzohren auf ihrem Schiff etwa auch Gäule? Kommen sie gleich von Bord geritten? Oder ahmen sie die Geräusche nur täuschend echt nach? Ja, das muss es sein, es ist alles Teil dieser einlullenden elfischen Illusion. Durch Aufbietung seiner Willenskraft verdrängt er das undeutliche Bild der zum Krieg gerüsteten, angriffslustigen Reiter. Wie kann man die Elfen bloß zwingen, mit diesem grässlichen Gesang aufzuhören? Yaka hält sich die Ohren zu. Die Musik ist nur noch gedämpft zu hören, aber den Opfern in der Nähe hilft das natürlich nicht. Kurz entschlossen hält er dem Mann neben sich die Ohren zu. Dieser schüttelt seine Hände jedoch unwillig ab. Die elfische Magie muss ihn bereits verseucht haben. Angst erfasst Yaka beim Erklingen der Hörner. Blasen die Elfen zur Jagd auf die Menschen? Nein, sie singen weiter.

Ihr ekelhaft gellendes Gewimmer macht ihn wütend, noch wütender als zuvor. Das werdet ihr alles büßen!, schreit er und stimmt wieder die Parole Tod dem Elfenpack! an, aber lediglich eine kleine Schar ruft mit. Das Einsetzen der Tanzmusik überrascht den rotbärtigen Mann. Wie passt ein solcher Tanz zu den niederträchtigen Absichten der Elfen? Bilder von nackter weiblicher Haut drängen sich ihm auf, und er gibt ein wenig nach. Doch dann sieht er es: Zur Tanzmusik vergnügen sich diese widerwärtig lüsternen Elfen an Bord mit den menschlichen Sklavinnen, die sie in der Stadt gemacht haben! Neeeeein!, brüllt er, ein Auge noch dem schändlichen Treiben zugewandt, Ihr elendes Rattenpack. Dafür sollt ihr sterben, sterben, sterben!

Besorgt sieht Stone dem Treiben im Hafen zu. Auf Patarivals Frage antwortet er nicht da er nicht weiß ob der Mob es wirklich schaffen würde das Schiff in Brand zu setzen. Er vermutet dass dann der Kapitän dazu gezwungen wäre das Schiff auch mit Waffengewalt zu schützen. Dann passiert was Stone schon erwartet hat, einige Bürger aus der Stadt und ein paar Stadtwachen stürzen ins Wasser. Ohne sich weiter zu verstecken stürzt Stone an die Reling.

Die Bürger in ihren einfachen Kleidungsstücken tauchen auf und schaffen es sich über Wasser zu halten. Zwei von ihnen helfen einem älteren Mann der offensichtlich nicht schwimmen kann.

Die Stadtwachen in ihren Rüstungen können sich kaum über Wasser halten, immer wieder werden sie nach unten gezogen. Ohne Hilfe sind sie in dem kalten Wasser dem Tod geweiht stellt Stone seltsam ruhig fest. Rasch entkleidet er sich bis auf seine Unterwäsche, die kleine Statue wirft er Lu zu "Pass mir gut darauf auf mein Freund." Mit dem Stiefdolch in der Hand klettert er auf die Reling und ruft Glance zu, "werft Holzbretter ins Wasser. Irgendetwas zum festhalten."

Dann springt er kopfüber in das kalte Wasser.

Die kalten Temperaturen pressen seine Lungen zusammen und im ersten Schock atmet er fast ein, beherrscht sich jedoch und schwimmt dann auf die Menschen im Wasser zu. Kaum ist er bei dem ersten Wächter angelangt hält er diesen über Wasser und schreit ihn an ruhe zu bewahren, aber der Mann ist voller Panik und schlägt wild um sich. Mit Hilfe seines Dolches gelingt es Stone die Lederriemen der Rüstung zu zerschneiden, dann schiebt er den Mann auf die im Wasser schwimmenden Bürger zu. Als diese den mittlerweile entkräfteten Wächter festhalten sucht Stone

## On The Road Again

nach den anderen Wachen. Doch er kann keine Spur von ihnen sehen. Einer der Bürger taucht gerade auf und ruft laut, "hier her. So helf mir doch, er versinkt."

Stone holt tief Luft und taucht auf den Mann zu, gleichzeitig taucht er nach unten in der Hoffnung den Mann nicht zu verfehlen. Das Wasser ist dunkel und trübe so dass man die hand vor Augen nicht sehen kann.

Plötzlich stößt Stone mit einem Hindernis zusammen, der Wächter. Schlaff treibt er im Wasser. Stone packt ihn und zieht ihn hoch, langsam geht im der Atem aus, farbige Kreise beginnen vor seinen Augen zu flimmern, alles an ihm schreit nach Luft.

Dann kann er den Atemreflex nicht mehr aufhalten, den Mund weit aufreißend holt er tief Atem und saugt zu seiner Freude herrliche, wohltuende Luft ein. Ohne es zu merken hat er die Wasseroberfläche durchstoßen. Da sind Hände um ihn die ihn stützen, der Mann der nach dem Wächter getaucht hatte hilft ihm. Die anderen halten den alten Mann und den Wächter. Stones Kräfte und die des Bürgers lassen langsam nach und es fällt ihnen immer schwerer den noch Gerüsteten über Wasser zu halten. Seinen Dolch hat Stone unter Wasser wohl verloren, und das Schwert des Wächters ist nicht geeignet um die Riemen durch zu schneiden. Also öffnet Stone wenigstens den Schwertgurt des Wächters um diese Last los zu werden. Da ertasten seine Hände einen bekannten Dolchgriff. Irgendwie hat sich sein Dolch im Gürtel des Wächters verfangen. Ohne groß über sein Glück nachzudenken schneidet Stone den Wächter aus der Rüstung. Die vielen Stunden der Rüstungspflege kommen ihn jetzt zugute. Auch wenn die Stadtwachen andere Rüstungen tragen wie sein schwerer Brustpanzer es darstellt so sind die Riemen doch so ziemlich an derselben Stelle, und so findet Stone sie ohne erst suchen zu müssen. Oder den Mann, von kleineren Schnittwunden abgesehen, zu verletzen.

Selbst vor Kälte mit den Zähnen klappernd spricht er den Mann an, "Deine Leute müssen uns hier rausholen, sonst werden wir alle sterben. Da war noch ein Wächter. Hast Du gesehen wo er unterging?" Der Mann schaut ihn nur an und sagt dann zitternd, "ja aber ich weiß nicht mehr wo es war. Er ging als erstes unter und ich war diesem hier näher"

Stone versteht und nickt verständnisvoll, er hätte auch nichts anderes tun können, "mögen die Götter seiner Seele gnädig sein"

Dann schaut er auf den Wächter, der ist bewusstlos aber zumindest atmet er. Wenn auch nur stoßweise und röchelnd. vermutlich ist Wasser in seine Lunge geraten, aber im Wasser kann Stone nichts für ihn tun.

Erschreckt hatte Lu die kleine Figur aufgefangen und diese dann fest mit seiner Pfote umschlossen. Nach dieser Aufforderung seines Freundes würde er das Artefakt mit seinem Leben verteidigen! Mit Schrecken musste er dann sehen, wie sich Przyjaciel Stone über Bord warf. Alle Vorsicht vergessend wollte er aufspringen, als plötzlich die Kraftfäden in Bewegung gerieten. Nach einem kräftigen, anfänglichen Rucken schwangen sie zunächst sanft, dann jedoch immer intensiver. Zunächst verfolgt der kleine Drache das Schauspiel skeptisch, doch die Figurine in seiner Pfote beginnt nicht zu leuchten und auch das ungute Gefühl, was ihn zuvor überkommen hatte, bleibt aus. Und klingt da nicht sogar Musik? Fasziniert beobachtet er den Tanz der Fäden. Die Bänder! Plötzlich ist Lu klar, warum die Kraftfäden tanzen! Die Ungeflügelten scheinen die Klänge ebenfalls zu beruhigen. Sollte diese Graukutte doch zu etwas gut sein? Vorsichtig schleicht sich Lu soweit vor, dass es sehen kann, dass Przyjaciel Stone wohlauf ist. Dann zieht er sich erleichtert in sein Versteck zurück. Er ist schwefelig stolz auf seinen Freund!

Big Claw unterdrückt einen Aufschrei als die ersten Menschen ins Wasser fallen. Doch noch bevor sie sich an Kapitän Earendur wenden kann erklingt eine Melodie. Einen Augenblick lang ist sie versucht nicht hinzuhören. Es gelingt ihr nicht. Sie wird von den Tönen eingefangen. Bilder kommen auf. Bilder aus ihrer Heimat Mogador. Sie sieht sich auf ihrem Pferd Echuir durch die nahen Wälder des Schlosses reiten. Es ist ein herrlicher Frühlingstag. Die Sonne hat schon eine gewisse Wärme und überall in der Luft liegt der Duft des neu erwachenden Lebens. Neugierig wird sie von den Tieren des Waldes beobachtet. Die Elfe lässt Echuir in Galopp übergehen und ihr langes dunkles Haar weht wie eine Fahne im Wind. Vor ihr kommt das Schloss schnell näher und als sie durch das Tor zu den Stallungen reitet, steht schon der Stallbursche bereit um sich um Echuir zu kümmern. Hatten eure Hoheit einen schönen Ausritt? Lachend antwortet Big Claw, oh ja, es war herrlich Orodreth. Es ist

## On The Road Again

schön, wenn der Winter geht und das Land wieder erwacht. Aber jetzt habe ich Hunger, wir sehen uns morgen Früh wieder. Orodreth macht eine leichte Verbeugung als Big Claw sich dem Schloss zuwendet. Ein stechender Schmerz im Kopf durchzuckt die Elfe. Plötzlich wird ihr klar, dass sie noch immer auf dem Elfenschiff ist. Leise im Hintergrund hört sie noch diese Musik, aber ihre Gedanken sind wieder frei. Es muss Lurekar sein, der auf der Bända spielt. Langsam richtet sie ihren Blick auf den Kai. Was sie sieht, lässt sie staunen. Das eben noch wutentbrannte Volk ist weitestgehend verstummt. Nun sieht sie mit Entsetzen, dass Stone in das Hafenbecken springt, um nach den Menschen zu suchen, die ins Wasser gefallen sind. Sie weiß nicht was sie machen soll. Stone hinterher springen, weiter die Situation am Kai verfolgen? Erleichtert stellt sie fest, dass Stone die Situation im Griff hat. Sie hofft, dass das aufgebrachte Volk dies auch gesehen hat und nichts gegen den Krieger unternimmt. Big Claw hat nebenbei die Aufregung LuSers bemerkt und stellt sich neben ihn. Keine Sorge, ich denke Stone schafft das. Ansonsten sollen die mal den Zorn einer Prinzessin zu spüren bekommen.

Das kalte Wasser umspült seine Gliedmaßen und macht sie fast taub. Alrik versucht, sich mit kräftigen Schwimmbewegungen wieder an die Wasseroberfläche zu bringen. Wieso musste dieser angetrunkene Kerl ihm auch dann einen erneuten Stoß verpassen, als er gerade sein Gleichgewicht wieder gefunden hatte. Und dann hatte er auch noch Chumana mitgerissen. Plötzlich verhakt sich sein Fuß in irgendetwas Schwerem, das ihn nach unten zu ziehen droht. Vorsichtig tastet er mit der Hand nach dem Hindernis. Sein Stiefel hat sich in einem großen Stück Stoff verwickelt. Schnell zieht Alrik sein Messer, um das Hindernis Loszuschneiden, als er erschrocken feststellt, dass ein Mensch an diesem Stück Stoff hängt. Sein Fuß hat sich im Umhang einer Wache verfangen. Schnell schneidet er die Stoffbahn durch und greift nach dem leblosen Körper. Seine Lungen lechzen nach Luft, er kann schon das Blut in seinen Ohren rauschen hören. Mit letzter Kraft schafft er sich und den leblosen Körper an die Wasseroberfläche. Mit einem tiefen Atemzug füllt er seine Lungen. Verzweifelt versucht er den Kopf der Wache über Wasser zu ziehen. Dann sieht er sich um und ruft den anderen Leuten im Wasser zu: Hilfe, ich brauche Hilfe. Ich kann ihn nicht mehr lange über Wasser halten. Der Schock des kalten Wassers würde ihr den Atem rauben, hätte sie davon noch genug gehabt. Panisch beginnt Chumana mit Armen und Beinen wild um sich zu schlagen. Längst hat sie die Orientierung verloren, wo oben und unten ist. Der Drang, Luft zu holen, wird übermächtig. Dann wird sie auf einmal ruhig. Die Zeit scheint still zu stehen. Von Ferne meint sie noch den Klang einer seltsamen Musik wahrzunehmen, bevor ihr die Sinne schwinden. Erinnerungen stürzen auf sie ein. Chuma, die sich um sie schlingt, wenn sie abends einschläft. Ihre Mutter, die ihr die Pflanzen und Pilze ihrer Heimat zeigt und ihr immer wieder zärtlich übers Haar streicht. Una mit dem blutigen Ritualdolch in der Hand, während ihre Mutter röchelnd am Boden verblutet und sie selbst atemlos und wie gelähmt in ihrem Versteck hockt. Tuwa, wie sie ihr heimlich das Wissen der tödlichen Säfte beibringt. Chuma, die sie zum heimlichen Tanz der Schlangen mitnimmt.

Wie sie sich heimlich aus dem Dorf wegschleicht, um Yamka der Botschafterin zu folgen, die Spuren von Unas Züchtigungen noch auf dem Rücken. Der Kampf mit den Wachen. Alrik, der auf einmal vor ihr steht und auf sie herunterblickt. Dann verblassen die Bilder. Eine tiefe Ruhe erfüllt sie. Sie befindet sich an einem hellen, ruhigen Ort. Zärtlich streicht ihr jemand über das Haar. Als sie sich umdreht, sieht sie in das freundliche Gesicht ihrer Mutter.

Atemlos war Dranner mit einer kleinen Gruppe altgedienter Wächter, die sein volles Vertrauen hatten, durch eine der zahllosen Nebengässchen zum Hafen gestürmt, immer das Gejohle des Mobs neben oder vor sich. Die wenigen Männer sind nur noch wenige Schritte vom Kai entfernt, als der Lärm plötzlich verstummt. "Verdammt!" knurrt der Feldwebel, "Was hat das jetzt wieder zu bedeuten!" Er bremst seinen Lauf und entledigt sich all seiner Waffen, die er einem seiner sprachlos staunenden Männer übergibt. Einzig den in einer Tasche verborgene Totschläger behält er. "Was hast du vor?" wird er von einem der Wächter gefragt. "Sie werden dich massakrieren, wenn du ihnen so entgegentrittst!"

"Das glaube ich nicht." entgegnet Dranner, und versetzt seine Männer noch mehr in Staunen, als er eine der dicken, in Tabakblätter eingewickelten Glimmrollen hervorkramt. "Hat jemand Feuer?"



## On The Road Again

Herzlichen Dank. – Wenn der Mob Bewaffnete sieht, die sich ihm in den Weg stellen, wird er nur provoziert. Der Mob denkt nicht, er reagiert nur – und Wächter in Waffen sind für ihn nur ein Hindernis. Man muss ihnen begreiflich machen, dass Wächter genau solche Leute sind wie selbst. Der Mob soll nicht Feldweibel Dranner sehen, der mit dem Schwert in der Hand versucht sie aufzuhalten, sondern sie sollen den guten alten Dranner sehen, der bei ihnen sein Steak oder seinen halbvergammelten Fisch kauft, und mit dem sie schon so manchen Humpen geleert haben. Nur dann werden sie mir zuhören!" Zweifel ist auf den Gesichtern der anderen Männer zu sehen. "Und du meinst wirklich, das klappt?"

Der Feldweibel stößt einen Seufzer aus. "Ich hoffe es zumindest. Im Augenblick ist es ruhig, und nur ein Dämon mag wissen, was sich dahinter..." In diesem Augenblick setzt vom Hafen erneut ein Krakeelen ein. Es ist nur eine einzige Stimme, aber sie ist voller Hass und Wut.

"...sterben, sterben, sterben!" tönt es herüber, und die Männer wechseln wissende Blicke.

"Haltet euch im Hintergrund, und seid auf alles gefasst!" mahnt der Feldweibel, einen Rauchring in die Luft blasend. "Es hat nicht den Anschein, als hätte sich die Situation entspannt..."

Dann *schlendert* er um die Ecke der Gasse auf den Hafenplatz, die Glimmrolle paffend und die Hände in den Taschen, als sei er nichts weiter als ein einfacher Spaziergänger.

Als Stone ins Wasser springt, sehen einige der elfischen Seeleute unschlüssig zum Kapitän, durchaus bereit Stone zu folgen, aber Earendur schüttelt den Kopf und ruft, "Keiner verlässt das Schiff! Aber ihr könnt die Schwimmhölzer auswerfen."

Daraufhin werfen die Seeleute ein paar dicke runde Hölzer aus einem leichten Holz, das auf Andúneth heimisch ist, in Richtung der im Wasser Schwimmenden.

In die Mitte der Holzrollen ist eine Kerbe geschnitzt, in der ein Seil befestigt ist, mit dem man das Holz wieder einholen kann.

Mit einiger Anstrengung verdrängt Glance die in seinem Geist aufkeimenden Bilder und konzentriert sich auf die Ereignisse an Land. Die Töne der Bänder scheinen offensichtlich einen beruhigenden Einfluss auf die Meisten zu haben – aber eben so offensichtlich nicht auf alle, wie er sorgenvoll bemerkt. Die Bilder, die die Bänder beschwört, scheinen nicht einheitlich zu sein – es ist fast so, als ob sie die unterschwelligten Gefühle der Menschen verstärkt, die guten, zweifelnden ebenso wie die hasserfüllten. "*Ob sich Lurekar dessen bewusst ist?*" Das Drängen der Masse von hinten hat zwar aufgehört, was den verbliebenen Wachen eine Atempause verschafft, aber noch löst sich die Menge nicht auf und in den vorderen Reihen skandieren wieder welche Hetzparolen – ein prekäres Gleichgewicht hat sich eingestellt, das jederzeit kippen kann, in welche Richtung auch immer. Eine Bewegung aus dem Augenwinkel erhascht Glances Aufmerksamkeit – eine kleine Rauchwolke, die aufsteigt und schnell verwirbelt. Überrascht sieht er einen Mann näher kommen, der einen glimmenden Kräuterwickel im Mund hat, und sich betont lässig den Wachen nähert – oder doch eher den Aufrührern?

Selbst zu zweit wird es immer schwerer den bewusstlosen über Wasser zu halten, Stone schreit nach oben in die Menge das man ihnen helfen möge. Aber der Mob veranstaltet so viel Lärm das seine Stimme untergeht.

Nur die vordersten sehen die Notlage und zumindest bei diesen ist der eigentliche Grund für das hier sein vergessen. Aber eingeklemt zwischen den Wachen und dem Rest des Mobs können sie nichts tun. Dann fällt Stone das Schiff wieder ein. Ein Blick in Richtung des Elfenschiffes lässt sein Herz höher schlagen. Natürlich hatten die Elfen schon Rettungshilfen ausgeworfen. Nur die Bürger im Wasser hatten zuviel angst diese anzunehmen.

"Schwimmt, schwimmt auf die Bretter zu und haltet euch fest, die Elfen werden euch an Bord ziehen." Nach dieser Aufforderung zieht Stone den Bürger mit dem er den Wächter hält in Richtung des Schiffes. Zuerst sträubt sich der Mann, sieht aber schlussendlich ein das dies die einzige Hilfe sein wird die er erhalten wird. Als sie das erste Brett erreichen fragt der Bürger Stone, "wie sollen wir den Mann da hoch bekommen. Er ist zu schwer."

Stone schaut sich das Brett an, dann ruft er dem Elfen der es festhält zu das er mehr Leine geben soll. Aber der Elf versteht ihn nicht. Erst als Stone an dem Seil zieht begreift der Elf und gibt Seil nach.

## On The Road Again

Zusammen binden der Bürger und Stone dem Bewusstlosen das Seil fest um den Brustkorb. Dann fangen die Elfen an das Seil hoch zu ziehen. Jetzt schwimmen auch die anderen im Wasser auf das Elfenschiff zu, aus dem Augenwinkel glaubt Stone ein bekanntes Gesicht zu sehen.

Alrik?

Vor Überraschung vergisst Stone das Wassertreten und geht unter, als er wieder hochkommt bestätigt sich sein Verdacht, "Alrik, Alrik, komm hier rüber, hier"

Der Mann mit dem er den Wächter gerettet hat versucht sich derweil am nächsten Holz fest zu halten, ist aber schon zu entkräftet und stürzt neben Stone wieder ins Wasser.

Mehr aus Reflex packt Stone zu, wird selbst hinab gerissen und schafft es gleich wieder mit dem Mann an die Wasseroberfläche zu kommen. Hustend und Wasser schluckend halten sich beide am nächsten Holz im Wasser fest.

Einer der Elfen wirft jetzt ein weiteres Holz direkt neben die zwei. Stone schafft es das Seil um den Mann zu wickeln und zu befestigen, Der Bürger will jetzt auch Stone helfen, aber die Elfen ziehen ihn sofort hoch.

Entkräftet schafft Stone es nicht mehr das Seil um sich zu wickeln, immer wieder geht er unter und kommt hustend wieder hoch.

Dann hat er es irgendwie geschafft dass er auf dem Brett zu sitzen kommt, das Seil läuft an seinem Bauch und seiner Brust nach oben. Er schafft es gerade noch das Seil ein paar Mal um den Arm zu wickeln und so zu verhindern dass er wieder hinabstürzt als die Elfen das Seil auch schon hinauf ziehen. Das letzte was er bewusst sieht ist das noch einige andere hochgezogen werden und die restlichen sich an den Hölzern festhalten. Dann spürt er nur noch helfende Hände und das er aufs Deck fällt. Die Elfen wenden sich sofort wieder den noch im Wasser treibenden zu.

Ein Gedanke schießt ihm noch durch den Kopf, *jetzt habe ich meinen Dolch doch noch verloren*

Starr, wie gefesselt von Lurekars Musik, steht Patarival still in der Kajüte und *hört zu*. Für einen Moment ist er fast dazu verleitet, mit Lurekar mitzusingen, wagt es jedoch nicht, aus Furcht, etwas Schlimmes könnte dann passieren. Obwohl Lurekars Musik in Patarivals Ohren so fremd klingt, so erinnert sie ihn doch an seine Heimat.

Das weite Tal, in dem Korias liegt und umringt ist von Bergen. – Seine Heimatstadt Mailis, idyllisch am Fuße einer der Grenzberge gelegen. – Die Pflasterstrasse, die nach Palcelis führt, und an den Laden seines Vaters dort.

*Ich will nach Hause.*

Während Lurekar spielt, beobachtet er aufmerksam durch das Kajütenfenster, was im Hafen geschieht. Der größte Teil der Menge scheint seiner Musik zu folgen, aber erwartungsgemäß widersetzen sich ihr einige, vor allem in der vorderen Reihe. Sie beginnen damit, die anderen wieder aufzustacheln ... na ja, immerhin scheinen sie darüber vorerst nicht ans Steine werfen zu denken. Allerdings sind die Menschen am Rande des Kais offenbar zu gefesselt von den Klängen, um den ins Wasser Gefallenen zu helfen, oder sie stehen einfach zu dicht gedrängt, um etwas unternemen zu können. Glück für sie, dass Stone so leichtsinnig ist, den Helden zu markieren. Dem Musiker kommt der Gedanke, die Bänder abzusetzen, nur um zu sehen, ob dann vielleicht doch ein paar Steine auf den Hüter fliegen ... verdient hätte er es ja, die Sache im wahrsten Sinn des Wortes auszubaden. Schnell verwirft der hagere Mann die Überlegung jedoch wieder. Gefühlvoll setzt er sein Stück fort, bis die Elfen die Menschen an Bord hieven. Nur ... wo ist die junge Frau geblieben, deren brauner Umhang beim Sturz verrutscht ist und den Blick auf ihr langes, goldblondes Haar freigegeben hat? Haben die Schwimmer etwa ausgerechnet ihr nicht geholfen? Dann muss er jetzt aufhören zu spielen, oder sie ist ganz sicher verloren ... Die untere Hälfte der Bänder, die bisher sanft hin und her geschwungen ist, richtet sich langsam auf, dann zuckt das ganze, lange, dünne Instrument plötzlich aus dem glaslosen Fenster, und ein lautes, zischendes Geräusch ertönt. Sofort geht es in einen Fanfarenstoß über, der nicht so recht zum Rest des Stückes passt, sondern eher wie ein Weckruf klingt ... oder ein Alarmsignal. Rasch zieht Lurekar die Bänder zurück zu sich und streichelt sie besänftigend. Nur kurz schaut er mit leicht beunruhigtem Gesichtsausdruck über die Schulter zu Patarival, dann sieht er wieder aus dem Fenster. Mehrere Menschen im Hafen reiben sich die Augen, fast als würden

## On The Road Again

sie aus einer Trance erwachen, aber in vielen Gesichtern sind Anflüge eines verträumten Lächelns zu erkennen, und die meisten verhalten sich auch nach Verklingen des letzten Tons einigermaßen friedlich.

Die voll gesogene Kleidung hindert Alrik am Schwimmen. Nur noch mit Mühe kann er sich über Wasser halten. Hilfe, ich brauche Hilfe. Ich kann ihn nicht mehr lange über Wasser halten, ruft Alrik verzweifelt. Es gilt, ein Leben zu retten! Da ! Ein Schwimmholz ! Eines ist noch frei, und während die anderen so nach und nach aufgelesen werden (Alrik sieht, wie Stone auf das Schiff gehievt wird), hält er sich verzweifelt an das Schwimmholz fest. Der Wächter, den er zu bergen versucht, hat es noch schwerer. "Er ist wahrscheinlich bewusstlos, denkt Alrik, als er versucht, die Rüstung des Mannes zu öffnen. "Wenn das hier nicht schnell genug geht, wird einer von uns beiden ertrinken !" schießt ihm durch den Kopf, während er am Rande seiner Kräfte arbeitet, immer wieder vom Gewicht des Wächters, sowie dessen und seiner eigenen Kleidung in die Tiefe gesogen. Nur mit Mühe schafft es Alrik spuckend und keuchend, sich durch Wassertreten und Schwimmholz an der Oberfläche zu bleiben. Da ! Eine Schnalle hat sich gelöst! Es ist noch einmal gut gegangen. Nun die andere Schnalle ... Während er sich anstrengt, greift plötzlich eine Weitere Hand nach dem Wächter. Endlich ! Es ist jemand auf ihn aufmerksam geworden!

Alrik achtet überhaupt nicht darauf, wer ihm da hilft – er ist nur Froh, dass es überhaupt jemand tut ... Die Sekunden dehnen sich in die Länge wie Stunden. Als die Rüstung endlich ins Wasser sinkt, und der Wächter mit fremder Hilfe ans Schwimmholz gebunden nach oben gezogen wird, ist es fast zu spät. Das Amulett reagiert. Es zieht ihn in die Tiefe.

In einem Reflex hält Alrik die Luft an. Tief unten im Wasser des Hafenbeckens kann Alrik eine weitere Gestalt ausmachen. "Chumana!" schießt es ihm durch den Kopf. Das Amulett leuchtet in einem grünlichen Licht die Tiefe um die Gestalt herum aus. Mit letzten Kräften schafft es Alrik irgendwie, Chumana an einem Arm zu fassen, und an die Oberfläche zu zerren. Er wird sich nie erinnern, geschweige denn verstehen können, wie er dies geschafft hat. Er war im Grunde am Ende seiner Kräfte, seine Kleidung war voll gesogen, seine Arme und Beine gaben nach, und er hätte erwartet, dass das Hafenbecken sein nasses Grab werden würde. Seine Erinnerung setzt erst wieder an der Wasseroberfläche ein, als er um Atem schöpft, um Hilfe ruft, und verzweifelt versucht, Chumana an der Wasseroberfläche zu halten.

Gebannt verfolgt Big Claw die Rettungsaktionen von Stone und sie ist Kapitän Earendur dankbar, dass auch er bereit ist zu helfen. Sie zählt die geretteten Menschen ab und stutzt. Es fehlt jemand. Sie zählt noch einmal und kommt zu dem gleichen Ergebnis. Da Stone vollkommen entkräftet an Bord geholt wurde, kann er sich nicht mehr kümmern. Da, es taucht noch jemand auf. Alrik! Er schreit nach Hilfe. Und er hält einen leblosen Körper fest. Da ist Alrik und er braucht dringend Hilfe. Bitte unternimmt doch etwas, Hilfe suchend wendet sie sich an den Kapitän. Kapitän Earendur reagiert rasch und schickt einen seiner Männer. Dieser greift sich ein Schwimmholz und springt über Bord. Er schwimmt zu Alrik, bekommt ihn zu fassen und bindet ihn an das Schwimmholz. Dann nimmt er sich der bewusstlosen Person an, die Alrik immer noch fest umklammert hält. Langsam wird Alrik an Bord gezogen. Der Elf schwimmt mit dem leblosen Körper zum Schiff zurück und überlässt seinen Kameraden alles Weitere.

Im Versammlungsraum der Magierakademie ist es ungewöhnlich laut. Alle diskutieren und beobachten nebenbei in Glaskugeln die Geschehnisse am Hafen. Auch Johram und Mardaneus sind in dem Raum gegangen, um sich einen Überblick über die Situation zu verschaffen. Johram starrt in seine Kugel und überlegt angestrengt was zu tun ist. Die Magier sind natürlich zerstritten wie immer. Die einen wollen sich sofort zum Hafen teleportieren um einzugreifen, die anderen plädieren dafür sich wie immer herauszuhalten solange die Akademie nicht betroffen ist. Johram blickt zu Mardaneus. Beide sind sich einig. Wenn die Bürger der Stadt die Elfen angreifen, wird es auch für die Akademie Auswirkungen geben. Außerdem ist die Präsenz dämonischer Magie in der Stadt beunruhigend und die Hilfe von Elfenmagiern ist vielleicht sehr notwendig. Der Magier schaut noch einmal in die Kugel, tatsächlich, er hatte es sich fast gedacht.

## On The Road Again

"Der junge Drache ist auf dem Schiff und auch seine Gefährten, siehst Du!" sagt er zu Mardaneus. "Das gefällt mir gar nicht! Ich möchte mich zu gern weiter mit ihm befassen. Wenn wir ihn als Schüler für die Akademie gewinnen könnten! Drachenzauber!" sagt er versonnen. Mardaneus nickt. "Im Moment droht ihm denke ich keine Gefahr, er kann im Gegensatz zu den Elfen einfach wegfliegen! Ich sehe aber auch keine Chance, wie wir eingreifen könnten. Natürlich, wenn wir uns hintereportieren und einen Schlafzauber wirken... aber der Mob wird jeden Zauber den Elfen in die Schuhe schieben und sie werden noch aufgebracht sein, wenn sie erwachen. Wir können wohl gar nichts tun. Eigentlich müssten diese verdammten Priester einschreiten! Erst schließen sie unsere Abteilung Dämonologie und dann tun sie nichts gegen die Dämonische Präsenz in der Stadt. Wir können nicht mal offen nach der Quelle suchen, weil wie sonst sofort wieder in die Kritik des Tempels geraten."

Johram betrachtet den alten Freund voller Mitgefühl. "Nein Dämonenforschung können wir uns im Moment nicht leisten, du hast recht, dabei fällt mir ein..." Er schaut erneut in seine Kugel. "Sieh mal was treibt eigentlich diese dunkle Knabe hier, der bei uns wegen seiner Heilung vom Dämon aufgetaucht ist. Er wirkt eindeutig Magie, zumindest scheint sein Instrument magisch zu sein." Nachdenklich beobachten beide Lurekar und die Wirkung die er auf die Massen hat.

Es wird voll auf dem Achterdeck. Die zwei zuerst an Bord gehieften Wachsoldaten liegen auf dem blanken Deck und werden vom Schiffsheiler betreut. Eine dritte bewusstlose Person, eine Frau, wird daneben gelegt. Der Rest der Geretteten steht, nass bis auf die Knochen, unschlüssig herum – von der Mannschaft misstrauisch beäugt. Der Heiler blickt kurz auf, und bedeutet einem der Elfen, anscheinend sein Gehilfe, Decken zu holen. Schnell sind diese an Alle Nassgewordenen verteilt – einer der Bürger folgt sogar, wahrscheinlich ganz unbewusst, dem Beispiel des Wachsoldaten und bedankt sich als er die Decke erhält. Währenddessen überlegt Earendur fieberhaft, was er mit den Geretteten tun soll. "*Runter vom Schiff mit ihnen!*" ist sein erster Gedanke. Er blickt hinüber zum Kai um zu sehen, wie sich die Situation entwickelt.

Lu sorgt sich immer noch um Przyjacieli Stone, hat sich jedoch während der hektischen Rettungsaktionen nur noch tiefer in sein Versteck zurückgezogen. Als die ersten Fremden an Bord gehieft werden, verschwindet er völlig unter einem zusammengelegten Segeltuch. Gerne würde er wieder zurück in die Kapitänskajüte schleichen, jedoch scheint ihm das aktuell zu gefährlich. Die Stadtbewohner sind schon aufgeheizt genug, ohne von einem Drachen zu wissen! Also verhält er sich wieder so wie die letzten Tage seit sie in der Nähe der Stadt sind: schweigen, verschwinden, unsichtbar machen. Langsam nervt es ihn an.

Mit Erleichterung hat die Elfe die Rettungsaktion verfolgt. Als die fremde Frau auf das Deck gelegt wird, gibt sie dem Heiler ein Zeichen, dass sie sich selbst um die Frau kümmern will. Die Fremde atmet kaum noch und auch der Puls ist mehr als schwach. Big Claw beugt sich über die junge Frau, konzentriert sich und legt ihre Hände unterhalb der Brust auf den Körper der Frau. Langsam versinkt die Elfe in eine Art Trance. Sie spürt eine Dunkelheit, die rasch zunimmt. Eile ist geboten. Mit all ihrer Kraft geht die Elfe gegen diese Dunkelheit an und langsam gelingt es ihr diese zurückzudrängen. Ein letztes Aufbieten der Konzentration und die Finsternis ist gewichen. Erschöpft sinkt Big Claw auf das Deck.

Wie glücklich ihre Mutter aussieht. So friedlich und zufrieden. Keine Spur mehr von dem ständigen gehetzten, misstrauischen Blick, den sie im Leben immer hatte, während sie unablässig die Umgebung beobachtete. Und dann war es die einzige Person, der sie je vertraut hatte, die ihr Leben hinterhältig und eigennützig ausgelöscht hatte. Wie viele Jahre hatte sie, Chumana, daraufhin in Unas Haus verbracht, ohne je merken zu lassen, dass sie um deren Geheimnis wusste. Und wie unwichtig erschien ihr das alles jetzt. Ihre Angst, ihre Wut, ihre Rachedgedanken und alle ihre geheimen Aktivitäten, um sich heimlich mehr Wissen und Macht anzueignen. All das verblasst an diesem Ort. Hier gibt es nur Licht und Wärme. Glücklich spürt sie, wie sich der vertraute Körper der Riesenkobra an ihr hoch windet. Die Zunge Chumas streichelt ihr über Stirn und Wangen. Mit leisem Zischen wird sie von der alten Gefährtin begrüßt. Aber deren Worte machen keinen Sinn für Chumana. Warum soll

## On The Road Again

sie zurückgehen und diesen stillen, friedvollen Ort verlassen? Hilfe suchend schaut sie zu ihrer Mutter. Doch diese schüttelt nur lächelnd den Kopf. Du hast noch etwas zu erledigen, bevor du bei uns sein kannst. Du musst bald eine Entscheidung treffen, die maßgeblich für den weiteren Verlauf deines Lebens sein wird. Das vertraute Zischen ihrer Vertrauten, wie sehr hatte sie es in den letzten Monaten vermisst. Plötzlich wird sie von einer magischen Kraft erfasst und von diesem friedlichen Ort weggerissen. Ein scharfes Zischen dringt an ihr Ohr. Komm zurück, Schlangenmädchen, dies ist die falsche Zeit. Verzweifelt wehrt sie sich gegen diese Macht. Sie will zurück an diesen Ort, an dem nichts mehr von Bedeutung ist. Doch eine weitere Macht gesellt sich dazu und reißt sie immer weiter zurück. Diese Macht kennt sie, das ist die Magie des Amuletts von diesem Einhornfreund. Mit aller Macht sträubt sie sich dagegen, klammert sich an den dunklen, kalten Ort, an dem sie jetzt ist und sucht den Weg zurück ins Licht. Und dann dringt eine weitere Kraft zu ihr vor. Sanft und warm. Wie ein Streicheln auf ihrer Seele. Ein flüsterndes Versprechen von den vielen schönen Dingen, die im Leben noch auf sie warten. Neugierig folgt sie schließlich dieser sanften Verlockung. Lässt sich von ihr durch die Finsternis führen, immer weiter weg von dem Hort des Friedens. Hin zu einem anderen, viel trüberen und lauterem Ort... Hustend und würgend erwacht Chumana. Ihre Glieder schmerzen vor Kälte und ihre Lungen brennen. Gierig atmet sie die frische Seeluft ein. Vorsichtig richtet sie sich ein wenig auf und schlingt zitternd die Arme um die angezogenen Knie, um sich zu wärmen. Was ist passiert? Langsam schleicht sich die Erinnerung in ihr Bewusstsein. Der Keller, Alrik, der Mob.

Der Betrunkene, der Alrik gestoßen hatte. Alrik, der stürzend nach ihrem Arm gegriffen hatte und sie mitriss. Die Kälte und Dunkelheit des Wassers. Die Wärme und Geborgenheit, die sie umgeben hatte und wie grausam sie wieder herausgerissen wurde. Vorsichtig schüttelt sie den Kopf um die Benommenheit loszuwerden und schaut sich dann um. Sie ist auf dem Elfenschiff und die anderen Unglücksvögel, die im Hafenbecken landeten anscheinend auch. Ein Elf versorgt die nassen und frierenden Personen mit Decken, ein anderer kümmert sich um zwei am Boden liegende Personen. Sie sieht Alrik, mit einer Decke um der Schulter neben dem jungen Krieger aus der Gruppe stehen. Auch er ist tropfnass und in eine Decke gehüllt. Wie ist der denn ins Wasser gekommen, fragt sie sich verwundert. Ist er etwa rein gesprungen um den anderen zu helfen? Welchen Nutzen hat er denn davon? Dann fällt ihr Blick auf die völlig erschöpfte Elfe, die neben ihr auf dem Boden hockt. Instinktiv streckt sie den Arm nach ihr aus und berührt ihren Arm. Sie spürt die gleiche warme Ausstrahlung, die sie letztlich zurückgeführt hat. Sie scheint ihre gesamte Energie darauf verwendet zu haben. Warum tut sie das? Warum hilft sie ihr und verschwendet ihre ganze Energie an eine Fremde? Ein merkwürdiges, unbekanntes Gefühl schnürt ihr die Kehle zu. Sie muss mehrmals schlucken, bevor sie endlich hervorwürgen kann: Geht es euch gut? Misstrauisch wartet sie auf die Antwort. Wird die Elfe eine Gegenleistung von ihr fordern? Oder hat sie ihr tatsächlich ohne den geringsten Eigennutzen geholfen. Wieder steigt dieses merkwürdige Gefühl in ihr auf, das sie nicht zu benennen vermag.

"Ja, ja es geht mir gut. Ich brauche nur ein wenig Zeit um mich zu erholen. Schön, dass wir es geschafft haben. Es würde mir sehr Leid tun, wenn meine Hilfe versagt hätte", antwortet die Elfe etwas außer Atem. Sie sieht sich die Fremde näher an. \*Was hat diese hübsche junge Frau bloß dazu bewogen, bei dem Aufstand mitzumachen\*, diese Gedanken gehen Big Claw durch den Kopf.

Einer der aus dem Wasser geretteten Menschen, ein zerlumpter Mann mittleren Alters, hüllt sich zitternd in seine Decke und lässt den Blick neugierig über Deck wandern von der Tür zur Kapitänskajüte, hinter der er die elfischen Musiker vermutet, über Kapitän Earendur und Glance, den elfischen Heiler und Big Claw bis hin zum erschöpften Stone. Ein leicht verlegenes Lächeln huscht über seine Lippen. So gut wie von den verhassten Elfen und ihren Freunden ist der Bettler in Rechem selten behandelt worden. Trotzdem ist sein Misstrauen gegenüber den feingliedrigen Wesen nicht ganz verschwunden. Er wäre nicht der Erste, der durch Tricks an Bord eines Schiffes geholt und dann zum Dienst gezwungen wurde. Er beschließt, sich in seiner Verwunderung an das bärtige Spitzohr zu wenden, das ein Adjutant des im Augenblick zu beschäftigten Kapitäns zu sein scheint: Danke, dass Ihr uns aus dem Wasser gezogen habt. Einige von uns wären sonst wie Ratten erstickt.

## On The Road Again

Aber wieso habt Ihr das getan, nachdem wir Euren Tod herbeigewünscht haben? Der giftige Blick, den ihm daraufhin ein junger Mann in Metzgerkleidung zuwirft, spricht Bände. Obwohl auch er triefend nass ist und zittert, hat er die Elfendecke nicht angerührt. Er bemüht sich nicht zu verbergen, dass er Höflichkeit, Dankbarkeit und Gespräche mit den Elfen als Verrat ansieht. Die Elfen sind schließlich Meister im Täuschen und Tricksen! Sie haben garantiert niederträchtige Gründe, die Menschen an Bord zu holen, und die werden sie sicher nicht offenbaren.

Müde merkt Stone dass er in eine Decke gehüllt wurde, und dass er, zu seiner Verwunderung, auf den Beinen ist. Allem Anschein nach hatte sein bewusstes Denken nach kurz ausgesetzt, aber etwas in ihm wollte wohl nicht nachgeben.

*Warum wohl?*

Dann fällt es ihm wieder ein, Alrik, er hatte doch Alrik im Wasser gesehen.

Diese Erinnerung reicht aus um ihn aus seiner Lethargie zu reißen.

"Alrik ..." doch da er den Freund gleich neben sich erblickt und dieser wohl auf zu sein scheint beruhigt sich Stone wieder. Auch den anderen die aus dem Wasser gefischt wurden scheinen versorgt zu sein. Zwei der Soldaten liegen noch am Boden und die Elfen bemühen sich um sie. Der eine, Stone erkennt den Soldaten den er als zweites aus dem Wasser geholt hatte, ist dabei das Wasser auszuhusten das ihm in die Lunge geraten ist.

Die Decke, obwohl nur dünn und sehr leicht, wärmt ihn hervorragend. Was ihm bewusst wird als er sich bewegt und die Decke sich öffnet wodurch die kühle Luft zu ihm durchdringt.

Seine Sachen? Er findet sie an der stelle an der er sie abgelegt hat. Bevor er zu seiner Ausrüstung geht drückt er kurz Alriks Schulter, "ich bin froh zu sehen dass es euch gut geht."

Dann geht er zu seinen Sachen und zieht sich an. Die Bewegungen tun ihm gut, und sein Körper wird langsam warm.

Der blick auf die leere Dolchscheide lässt ihn kurz innehalten.

Schade, in der Eile hatte er wohl den schönen Dolch den er in der Piratenhöhle gefunden hatte, gegriffen. Aber gut, wenn der Preis für zwei Menschenleben nur dieser Dolch war dann kann Stone damit leben.

*Aber schade ist es dennoch, ein schönes andenken an das Abenteuer mit Lu.*

Bei dem Gedanken an Lu schaut sich Stone um, wo ist denn der Drache überhaupt?

Rasch kleidet er sich fertig an, die Dolchscheide befestigt er wieder am Bein. Stone will sie nicht aufgeben und einen besseren Platz hat er im Moment auch nicht. Vielleicht findet er in der Stadt ja ein passendes Stück als Ersatz.

Der andere Stiefeldolch passt nicht da er breiter ist.

Dann sucht er Lu. "Lu, wo bist Du?" Ob die vielen Menschen aus der Stadt ihn nervös machen?

Immerhin wurde Lu ja ständig geraten sich zu verstecken. "Gib mir wenigstens einen Hinweis, wenn Du schon verstecken spielst, Stone versucht es mit einem Scherz.

Patarival starrt Lurekar lange schweigend an. Mit einem Kopfschütteln vertreibt er die Erinnerungen, die Lurekars Musik in ihm hervorquellen lassen hat. "Das war... wunderschön!" stößt er hervor. In der Tat ist dies die wundervollste Musik gewesen, die Patarival je gehört hat.

Selbst als magisch völlig unbegabter Mensch ist es für ihn klar, dass die Musik zweifellos magisch sein muss.

Und doch ist diese Art der Musik so anders als die Musik, die Patarival kennt. Kein Wind. Kein spürbares Aufbäumen der Natur. Er weiß nicht, wie lange er Lurekar stumm in den Rücken gestarrt hat, als ihm gewahr wird, dass aufgeregte Stimmen vom Deck in die Kajüte hineindringen.

An Lurekar vorbei kann Patarival durch das offene Fenster erkennen, dass der einstmals aufgebrachte Mob noch immer eher verwirrt in der Gegend herumsteht. *Es ist doch nicht jemand auf Deck gekommen?* Nervös wirft er einen letzten Blick auf Lurekar, öffnet die Tür ein wenig und lugt dann vorsichtig durch den Spalt.

Auf Deck sind zwar einige nasse Personen, von einem Kampf kann Patarival aber nichts erkennen. Erleichtert öffnet er die Tür nun ganz und tritt hinaus.

## On The Road Again

Chumana beginnt sich das Wasser aus den Haaren zu wringen, während sie Big dankbar anlächelt. Und mir würde es erst leid tun, antwortet sie. Sie fühlt sich wohl in der Gesellschaft der Elfe, auch wenn sie immer noch unsicher über deren Motive ist. Der Gehilfe des Heilers kommt ein wenig unsicher herüber und bietet Chumana eine Decke an. Mit einem dankbaren Nicken nimmt sie sie entgegen. Vorsichtig und noch ein wenig wackelig auf den Beinen steht sie auf und lässt den voll gesogenen Wollumhang von den Schultern gleiten. Auch den darunter getragenen leichten Kurzumhang ihres Volkes, das Ledermieder, die Ziegenlederstiefel, und den schweren Gürtel mit den Gürteltaschen zieht sie aus. Dann zieht sie mühsam den schweren Ring vom Finger und entledigt sich auch der dünnen Lederhandschuhe. Jetzt trägt sie nur noch die traditionelle dünne Bluse und den schurzartigen Rock ihres Volkes. Zitternd schlingt sie sich die Decke wie eine Toga um den Körper und nutzt die beiden Schmuckspangen des Kurzumhangs als Befestigung. In der mollig warmen Decke fühlt sie sich gleich viel besser. Mit einem resignierten Seufzen schaut sie auf den Berg nasser Sachen vor sich. Dann nimmt sie die Stiefel und schüttet das Wasser daraus ins Hafenbecken. Danach wringt sie sorgsam den Kurzumhang und anschließend eher grob den Wollumhang aus. Beide Kleidungsstücke breitet sie über der Reling zum Trocknen aus. Dann schnappt sie sich eine der Gürteltaschen und schüttet den Inhalt auf das Deck. Einige wenige Ersatzkleidungsstücke, genauso tropfnass wie die an ihrem Leib, werden ebenfalls sorgsam ausgewrungen und über die Reling gelegt, die langsam an dieser Stelle eher einem Marktstand für exotische Kleidung gleicht. Die anderen, oft recht merkwürdigen Gegenstände wie ein Fledermausohr, der Flügel eines Raben und eine ganze Reihe Steine mit merkwürdigen Symbolen darauf, Kristalle und Holzschnitzereien, packt sie wieder in die Tasche. Anschließend setzt sie sich, nach einem kurzen Blick auf Alrik, wieder zu Big auf den Boden und beginnt den Inhalt der anderen Gürteltaschen zu inspizieren. Irgendwie hatte ich mir das anders vorgestellt, sagt sie mit einem Schmunzeln zu Big, als ich Alrik sagte, wir würden schon einen Weg finden ihn an Bord zu bringen, wenn wir erst einmal am Hafen wären. Oh nein,

Chumana zieht eine Reihe durch die Feuchtigkeit undefinierbar gewordenen Blätter aus einer Tasche, von meinen Heilkräutern kann ich wohl einen großen Teil wegschmeißen. Hier gibt es nicht zufällig die Möglichkeit eine Leine aufzuspannen, um wenigstens die noch halbwegs brauchbaren Kräuter zu trocknen?

Dann schaut sie zu den Ledersachen, die immer noch auf einem Haufen neben ihr liegen. Und meint ihr, der Elf mit den Decken könnte mir ein paar alte Lumpen bringen, um die Ledersachen trockenzureiben?" "Ach ja, Chumana streckt Big die Hand entgegen, ich bin übrigens Chumana, Tochter von Catori, dem Kind der Yoki. Abkömmling der mächtigen Una, der Waki von Tuwanasavi. Tiponi der Powaka. Bewahrerin der Kachina und Erwählte der Chuma.

Glance wendet sich dem Mann zu, der ihn ansprach. "Keiner hier hat einen Grund den Bürgern von Rechem den Tod zu wünschen – bis jetzt zumindest, und solange kein Blut vergossen wird. Ich selbst bin fremd hier in Rechem, und ein Gast auf diesem Schiff – verzeiht, ich vergaß mich vorzustellen, ich bin Glance Parnsson von der Insel Lodoss – wie darf ich euch nennen?" Der Mann ist erstaunt. So hatte ihn in seinem ganzen Leben noch niemand angesprochen. "Äh – ich heiße Hok – ahem – eigentlich ist mein Name Hoksian – öh – aus Rechem." "Sagt mir Hoksian aus Rechem, fährt Glance fort, "Warum wünschet ihr den Tod der Elfen?"

Der Mann sieht Glance verdutzt an. Warum ich den Tod der Elfen wünsche?, wiederholt er und macht eine kurze Pause. Anscheinend hat er sich bislang wenig eigene Gedanken darüber gemacht. Na, was soll man Euch sonst wünschen, wenn Ihr Leute umbringt? Wenn Ihr uns Menschen bestiehlt und beim Handeln ständig übers Ohr haut, um Euch prächtige Schiffe und Häuser zu bauen? Mit unverkennbarem Neid mustert der zerlumpte Mann Kleidung und Ausrüstung der Elfen an Bord. Das ist ungerecht!, bekräftigt er seine Vorwürfe etwas lauter, Ihr Elfen macht Euch ein feines Leben auf unsere Kosten!. Mehrere der aus dem Wasser Geretteten schauen auf und beginnen das Gespräch interessiert zu verfolgen.

"Habt ihr je direkt für Elfen gearbeitet und seid um euren Lohn betrogen worden?" Glance klopft auf

## On The Road Again

den Busch, aber er ist sich ziemlich sicher. "Die Elfen hier sind einfache Seeleute, außer dem Kapitän hier und der Dame dort, und deren Kleider sind kaum besser. Habt ihr in Rechem nicht auch schöne Häuser? Habe ich in Rechem nicht sehr gut gekleidete Menschen gesehen? Sind die auch von den Elfen betrogen worden? Wem bezahlt denn die Besatzung hier die Lebensmittel, die sie verzehren? Oder glaubt ihr wirklich, sie werden ihnen von den Händlern Rechems geschenkt?" Unwillkürlich schüttelt der Mann den Kopf, und Glance setzt nach, "Bevor die Elfen da waren, war euer Leben da gerechter? Geht es euch wirklich schlechter als vorher?"

Und habt ihr, ihr selbst oder Jemand, den ihr gut kennt, mit eigenen Augen eine Gewalttat eines Elfen gesehen? Wenn ja, warum habt ihr es dann nicht euren Oberen gemeldet, damit sie die Schuldigen strafen? Und wenn nein, warum seid ihr dann hier?" Er macht eine Pause. "Ich erwarte keine Antworten von euch, die müsst ihr euch selbst geben – aber bitte, erzählt mir von den Todesfällen, die euch so aufgebracht haben. Es sind Einige unter uns, die selbst Opfer von Gewalttaten wurden, vielleicht finden wir einen Zusammenhang."

Dranner muss sich zwingen, die letzten Schritte zu der Menschenmenge nicht zu rennen. Ein kurzer Blick hatte ihm genügt um zu sehen, dass mehrere Menschen im eisigen Wasser des Hafenbeckens um ihr Leben kämpften. Doch er war noch zu weit entfernt, um direkt einzugreifen. Die Elfen dagegen schienen sich nicht zu fein zu sein, den Ertrinkenden jede Hilfe zuteil werden zu lassen. Stumm verflucht der Feldwibel die wenigen Augenblicke, die ihm fehlten – eine gemeinsame Rettungsaktion hätte die Situation vermutlich völlig entschärft. Doch aus irgendeinem Grunde reagierte der Großteil der Menschenmenge nicht auf die verzweifelten Hilferufe aus dem Wasser sondern starrte nur verträumt in die Luft. Abgesehen von wenigen, die sich in erneuten Hetztiraden gegen die Elfen versuchten. Wie in weiter Ferne nimmt er eine leise Musik wahr, die mit einer Art Signal abrupt endet, doch er ist zu konzentriert, um diesem Umstand weitere Aufmerksamkeit zu schenken. Dann bemerkt er mit zunehmender Sorge, wie die Elfen die ins Wasser Gefallenen an Bord hieven. Wenn das den Unruhen nur nicht neuen Auftrieb gibt! Mit einem Schaudern geht sein Blick über das schnittige Schiff, und er erinnert sich, dass es sich um ein Kriegsschiff handelt. Eine einzige Salve der sicherlich an Bord befindlichen Bogenschützen würde in einem grauenhaften Blutbad enden. "Hallo Leute!" begrüßt er die Menge und zwingt sich zu einem Lächeln. Die meisten der Umstehenden machen einen etwas verwirrten Eindruck, so als wären sie gerade aus einer Art Trance erwacht, wenden sich ihm aber zu. Sogar die mordlüsternen Aufwiegler verstummen verblüfft, als sie den Feldwibel bemerken. "Ist es nicht etwas zu spät für ein Bad?" fährt Dranner fort und deutet grinsend auf das trübe Hafengewässer. "Außerdem sollte doch allgemein bekannt sein, dass das Hafengewässer nicht nur aus *Wasser* besteht!" meint er und zwinkert vieldeutig. Einige der Umstehenden lachen, doch die Rädelsführer machen grimmige Gesichter. "Wir lassen uns nicht aufhalten!" brüllt ein rotbärtiger Bursche. "Wenn die Stadtwache nicht handelt, dann tun wir das eben!" "Es würde uns nicht im Traum einfallen, euch aufhalten zu wollen!" entgegnet Dranner und stößt mit gespielter Genuss eine Wolke aus Tabaksqualm aus. Befriedigt stellt er fest, dass der Rotbärtige vor Verblüffung nach Luft schnappt.

"Aber wir würden nicht empfehlen, ausgerechnet zu dieser Jahreszeit ein Bad zu nehmen – und dann noch im *Hafen*! Meine Güte, dachte ich mir so, als ich euch hier sah, da haben wir einen so hübschen Strand direkt vor den Toren der Stadt, und sie baden ausgerechnet hier?"

Erneutes Gelächter ertönt ringsum. Mit Erleichterung registriert Dranner, dass sich inzwischen der größte Teil des Mobs in einer zuschauenden Rolle befindet, die nichts weiter tut als einem famosen Spektakel beizuwohnen.

Die Menschen rücken bereitwillig beiseite, so dass er schließlich dem Rotbärtigen direkt gegenüber steht. Doch er weiß auch, dass die Rädelsführer immer aufgebrachter werden, je mehr der Umstehenden sich von ihrem ursprünglichen Vorhaben abwenden.

Alrik kann sich nicht erinnern, an Deck gekommen zu sein. Und doch liegt er da, völlig entkräftet, zitternd, fröstelnd und frierend. Von einem Elfen bekommt er eine wärmende Decke in die Hand gedrückt. Langsam kommt er wieder zu sich, und setzt sich auf. Hustend und spuckend spült er seine



## On The Road Again

Lungen mit Luft durch. Mit einem Ruck steht er auf, und sieht sich um. Mit Erstaunen bemerkt er, wie viele es an Bord geschafft haben. Er kann Stone neben sich erkennen, die Wächter, ein paar Bürger ... und Chumana, die neben Big Claw sitzt. Ein elfischer Heiler versorgt die Bewusstlosen, und sein vermutlicher Gehilfe springt herum und führt Befehle des Heilers aus, ebenso, wie einige Matrosen. In der Entfernung steht Earendur und beobachtet die Menschen und Elfen. Dann kommt der Gehilfe auch zu ihm, und legt ihm eine Decke um die Schultern, die erstaunlich warm ist. Während er seinen Blick schweifen lässt, spürt er plötzlich eine Berührung an seiner Schulter und dreht sich leicht erschreckt herum. Es ist Stone. "Ich bin froh zu sehen dass es euch gut geht, sagt er. Alrik nickt, und erwidert: "Ja, ich auch." Dann geht Stone weiter. Fröstelnd zieht Alrik wieder seine Decke um sich, doch in den durchnässten Kleidern wird ihm auch mit der Decke nicht wirklich warm. Also zieht er seine nassen Sachen aus, bis auf die Unterkleidung, und ist froh darüber, dass sein Rucksack nicht in der Tiefe verschwunden ist. Dann fällt sein Blick wieder auf Chumana, die sich um ihre Sachen kümmert. "Ich müsste ihr eigentlich meine Gefährten vorstellen, denkt Alrik, "uns kennt sie ja noch gar nicht." Aber ein kalter Luftzug, der kurz über das Deck weht, lenkt ihn davon ab. Fröstelnd hüllt er sich wieder in seine Decke. Er stellt Blickkontakt zu Earendur her, und nickt langsam, aber gut sichtbar. Damit will er sich für die Arbeit der Matrosen unter seinem Befehl bedanken, zumindest, bis er sich soweit besser fühlt, dass er es in Worten tun kann. Dann beginnt er, seine eigenen Sachen auszuwringen.

Verwundert beobachtet Big Claw die junge Frau, die sich ihrer nassen Sachen nach und nach, bis auf eine Bluse und eine Art Rock, entledigt und sie über die Reling hängt. Noch größer wird ihre Verwunderung als sie den Inhalt der Taschen und Beutel sieht. Das Alles erinnert sie irgendwie an eine Zauberkundige. Die Elfe schaut sich die Fremde genauer an, kann aber nichts Ungewöhnliches feststellen. Und sie scheint auch Alrik zu kennen. Merkwürdig. Gerade als sie nachfragen will, stellt sich die junge Frau vor.

Mit großen Augen hört Big Claw einen schier nicht enden wollenden Namen. Irritiert greift sie nach der ihr entgegen gestreckten Hand. Oh, ihr habt aber einen sehr langen Namen. Ich bin Big Claw, Tochter von Turok und Sheere aus dem Hause Mogador.

Mit einiger Bestürzung bemerkt der Korporal der Stadtwache, dass Feldwebel Dranner sich ihm und den Wortführern der Menge nähert. Neben einigen Bürgern sind auch zwei seiner eigenen Leute bei dem Gedränge vorhin ins Hafenbecken gestürzt, daran erinnert er sich noch. Alles danach kommt ihm vor, als hätte er geschlafen und mit offenen Augen geträumt. Was ist geschehen, als er gerade den Schießbefehl geben wollte? Irgendeine elfische Musik erklang und führte ihm die Schönheiten des Elfenlandes bildlich vor Augen. Gleichzeitig sah er undeutlich, wie die Menschen im Wasser gerettet und an Bord des Schiffes gebracht wurden, doch es erschien ihm nebensächlich und kaum beachtenswert. Wieso hat er nicht befohlen, seine Kameraden und die Bürger der Stadt zu retten? Betreten senkt der erfahrene Wächter den Kopf. Diese Pflichtverletzung wird der Feldwebel sicher sehr ungnädig aufnehmen, und er weiß selbst nicht, wie er sie erklären soll. Einerseits ist er erleichtert, dass Gewalttätigkeiten aus welchen Gründen auch immer bislang nicht ausgebrochen sind, andererseits beschleicht ihn das beklemmende Gefühl, einen schweren Fehler gemacht zu haben, den er nicht rechtfertigen kann. Nervös streicht er sich über den Schnurrbart. Eigenartig der Feldwebel trägt gar keine Waffen, und er tritt unerwartet jovial auf. Und dann wendet er sich nicht einmal an ihn, den Befehlshabenden hier am Hafen, sondern an den rotbärtigen Schreihals und seine Freunde. Dieser Tag wird immer mysteriöser. Inzwischen würde es den Korporal nicht mal mehr wundern, wenn er plötzlich schweißgebadet in seinem Bett aufwachte. Aber der Feldwebel hat oft kluge Einfälle, die nicht immer auf Anhieb zu durchschauen sind. Daher beschließt der Korporal, das merkwürdige Treiben nicht zu stören. Er salutiert kurz, sagt jedoch nichts, sondern sieht den Feldwebel nur an und wartet ab, ob dieser ihn anspricht oder ihm gar unauffällig irgendwelche Zeichen gibt.

Ja, mir ist auch schon aufgefallen, dass die Namen in den Außenländern oft sehr kurz sind. Alrik führt in seinem ja nicht einmal mehr seine Abstammung an, geschweige denn Berufe oder Titel. Mogador

## On The Road Again

sagt ihr? Nachdenklich schaut Chumana Big Claw an. Gibt es nicht ein Königreich mit diesem Namen? Chumana beginnt sorgsam die dritte Gürteltasche zu überprüfen. Ah, sehr gut. Den Salben, Pulvern und Tinkturen ist nichts passiert. Es geht doch nichts über hochwertige Gefäße. Wäre ja auch zu schade gewesen, wenn der Spezialeinkauf von Alrik und mir umsonst gewesen wäre. Und wer weiß, wann man wieder ungehindert in der Stadt herumwandern kann. Die Rechemer scheinen mir ein wirklich leicht erregbares Völkchen zu sein.

Wir und leicht erregbar? Was für eine Frechheit, schamloses Weib!, ist der junge Metzger an Deck versucht zu rufen, aber dann merkt er gerade noch, dass er die Aussage damit nur bestätigen würde. Seit die attraktive Frau begonnen hat, ihre fremdländische Kleidung abzulegen, sind seine Augen fest auf sie geheftet, und obwohl er sich über die Selbstverständlichkeit aufregt, mit der sie ihren besonderen Platz an Bord beansprucht, hofft er insgeheim, dass ihre verdammte Elfendecke bei einer heftigen Bewegung bald verrutschen möge. Die Mehrzahl der anderen Geretteten verfolgt allerdings weiterhin das Gespräch zwischen Glance und Hoksian. Na ja, ich bin noch nicht selbst von 'nem Elfen betrogen worden., räumt der Bettler ein, Aber was für Geschäfte sollte ich schon mit einem machen? Und es spricht sich halt rum, dass die Spitzoh... äh, dass Elfen nicht ehrlich sind. Viele von ihnen zumindest. Nachdenklich kratzt sich der abgezehrte Mann am Kopf, bevor er weiter spricht: Was die Morde angeht, dabei hat's immer arme Schweine aus dem Hafenviertel erwischt. Leute wie mich. Im Schlaf bestialisch umgebracht. Die Priester oder so haben sich die Toten angeguckt und Spuren komischer Elfenmagie gefunden, glaub ich. Das hat in den feineren Vierteln lange keinen groß interessiert. Aber heute Nacht sind wohl zwei Stadtwachen und so'n Mädchen aus dem Händlerviertel abgemurkst worden. Da hatten alle plötzlich die Nase voll von den Taten des Elfenp... na ja, von diesen Taten halt. Das waren nicht einfach bloß Morde für'n bisschen Gold, von den Opfern war nicht mehr viel übrig. Da kriegt's auch'n anständiger Kerl, der das Herz am rechten Fleck hat, mit der Angst. Muss'n verfluchter Irrer gewesen sein, dieser ... äh, Elf. Tja, und wenn man den einen anders nicht zu fassen kriegen kann ... dann versucht man sie eben alle zu verjagen.

Diese junge Frau überrascht Big Claw aufs Neue. "Ja, Mogador ist ein Königreich und mein Vater ist der König. Aber woher kennt Mogador?"

"Wir sind nicht hier, um uns zu amüsieren!" zischt der Rotbärtige brodelnd vor Zorn. "Die Elfen ziehen mordend durch die Stadt, und deswegen werden wir das tun, was die Wache schon längst hätte tun sollen!" "Die Wache hat noch nie einen Elfen durch die Stadt ziehen sehen, es sei denn auf dem Weg zu einem offiziellen Treffen und unter unserem Geleit." entgegnet Dranner ruhig. "Ha!" macht der Rotbärtige, "als würde die Wache noch irgendwas bewirken können! Das Elfenpack macht doch, was es will, und tanzt der Wache auf der Nase rum!" "Willst du damit andeuten, dass die Wache keinen Nutzen mehr für Rechem hat?" Der zuckersüße Tonfall Dranners lässt selbst in dem erregten Rotbärtigen die Alarmglocken klingen, so dass er vorübergehend auf eine Erwiderung verzichtet und den Wächter nur hasserfüllt anblickt.

"Und was ist mit dir, junger Güldenstern? Dein Vater war ein guter Wächter!" Dranner versucht, möglichst überzeugend zu klingen. Er hat eine ungefähre Vorstellung, welcher Art die Nebeneinkünfte waren, die Güldenstern und Rosenkranz hatten. Doch jetzt ist nicht der geeignete Zeitpunkt, ausgerechnet darauf hinzuweisen, zumal es die Wache nicht unbedingt in besserem Licht dastehen lassen würde.

*Ich muss sie von der Ernsthaftigkeit der Wache überzeugen! Gütige Götter, lass sie mir genauso leicht Gehör schenken wie den Aufwieglern!* durchzuckt es den Feldwebel. Er legt dem bleichen Jüngling, dem der Trotz und der Schmerz noch immer aus den Augen sprechen, die Hand auf die Schulter. "Er und Rosenkranz sind nicht von Elfen getötet worden darauf hast du mein Wort! Die Wache wird alles daransetzen, um die Täter zu stellen! Aber gerade eben lachen sich die Mörder ins Fäustchen, denn indem wir hier stehen und die Falschen beschuldigen, verträdeln wir wertvolle Zeit! Zeit, die die Täter nutzen können, um ihrer gerechten Strafe zu entkommen!"

"Hör nicht auf ihn!" zischt erneut der Rotbärtige, der den warnenden Tonfall schon wieder vergessen

## On The Road Again

zu haben scheint. "Das Elfenpack wars! Er ist nur ein Wächter und steckt mit ihnen unter einer Decke!" "Mein Vater war auch ein Wächter." sagt Güldensterns Sohn langsam, den Blick starr geradeaus in weite Ferne gerichtet und jedes einzelne Wort betonend. *Falsches Argument, Rotschopf!* triumphiert Dranner innerlich.

"Güldenstern und Rosenkranz sind für Rechem den Heldentod gestorben!" sagt er laut und deutlich, damit ihn alle Umstehenden hören können. Dabei lässt er den Sohn des getöteten Wächters nicht aus den Augen. "Ihr heroisches Opfer wäre umsonst gewesen, wenn wir jetzt jene beschuldigen, die nachweislich nichts mit ihrem Tod zu tun haben! Während wir *hier* herumstehen, können die wahren Täter entkommen! Wir sind zur falschen Zeit am falschen Ort!"

Leises Gemurmel setzt ringsum ein. Anders als der Leutnant genießt Dranner in Rechem beachtlichen Respekt, und sein Wort hat Gewicht. Mehr noch, der bedächtige Feldwebel ist allgemein beliebt, da er die rücksichtslosen Regeln des Leutnants für gewöhnlich zum Vorteil der Rechemer auslegt. "Aber woher wissen wir denn, dass es nicht doch die Spitz... die Elfen waren?" ruft eine Stimme aus der Menge.

Dranner entgeht nicht die subtile Änderung in der Ausdrucksweise. Es war bereits nicht mehr die Rede von Spitzohren oder Elfenpack. Sollte er es so leicht haben? "Ihr habt mein Wort darauf." entgegnet er einfach, in einem Tonfall, als wäre damit alles gesagt. Erneutes Gemurmel setzt um ihn herum ein.

"Was ist mit den anderen Toten?" verlangt eine weitere Stimme zu wissen. "Bei den Stoerrebrands soll die Tochter regelrecht in Stücke gerissen worden sein!"

"Die Handschrift eines wilden Tiers, eines blutrünstigen Monsters, ja." erwidert der Feldwebel. "Man *erwartet* regelrecht, dass der Täter von oben bis unten blutbesudelt ist und eine Blutspur hinterlässt, wo immer er hingehet, nicht wahr?" Unwillkürlich wenden die Umstehenden den Kopf und schauen an dem schnittigen, *sauberen* Elfenschiff empor. Die Bilder, die die Musik in den meisten von ihnen hervorgerufen haben und der Anblick einiger feingliedriger, ganz und gar nicht blutverschmierter Elfen bleibt nicht ohne Wirkung. Nein, Elfen würden ihre Opfer ohne Zweifel mit chirurgischer Präzision töten.

Aber selbst die Vorstellung Messer schwingender Elfen will sich nicht so recht mit Dranners Worten und den noch sehr frisch und fast greifbar vorhandenen Bildern aus dem Geiste der meisten Umstehenden decken, und die Zweifel der Menge an ihrem gewaltsamen Vorhaben wächst weiter. Betretenheit und Scham breiten sich aus, und einige besonders betroffene versuchen sich sogar möglichst unauffällig davonzustehen. Der größte Teil der Menge verharrt jedoch und verfolgt aufmerksam jedes Wort des Feldwebels.

"*Zwei Stadtwachen und ein Mädchen aus höherem Hause!*" denkt Gance, "*Das ist übel!*" Er blickt zu Earendur hinüber. "Hört Hoksian, sagt er dann, "ich und meine Gefährten kommen von weit her und sind erst seit drei Tagen in eurer Stadt. In dieser Zeit begegneten wir mörderischen Piraten, die waren Menschen; ich wurde hinterrücks überfallen, von Menschen, die darüber hinaus auch noch eine Wache verletzen; wir wurden um Geld betrogen, von einem zu Scherzen aufgelegten – menschlichen – Magier; die Dame in meiner Begleitung wurde von einem lüsternen Geldwechsler belästigt, sehr menschlich; und eine **Menschenmenge** verlangt schreiend unseren Tod, für Taten, von denen keiner wirklich weiß, wer sie begangen hat. Ihr seid ein Mensch Hoksian – ihr Alle seid Menschen..." Er weist auf die Gruppe der Geretteten. "Was denkt ihr, sollten wir von den Menschen von Rechem halten?" Er zeigt zu Alrik und Stone hinüber. "Das sind auch Menschen, die haben ohne zu fragen ihr Leben riskiert um euch zu retten. Die Elfen hier haben euch an Bord geholt und euch versorgt, ohne zu fragen, was ihr mit ihnen vorhattet. Und eure 'Freunde' da drüben auf dem Kai, die euch überhaupt erst in eure Notlage brachten? – Eure Probleme kommen nicht von den Elfen, und sie werden auch nicht weg sein, wenn ihr die Elfen verjagt. Wenn ihr reinen Tisch machen wollt, schaut nach wo der Schmutz ist."

Der zerlumpte Mann schaut an sich herab. Trotz des unfreiwilligen Bades ist seine Kleidung noch dreckverschmiert. Will dieser komische Elf ihm etwa einreden, *er selbst* sei an allem schuld? Der Gedanke, sich in die Lage der Elfen hineinzusetzen, kommt Hoksian nicht, aber es stimmt, dass er

## On The Road Again

und die anderen an Bord bislang gut behandelt worden sind. Na ja, war vielleicht'n Fehler, das ganze Zeug mit zu schreien, von wegen Tod den Elfen und so., meint er zerknirscht, Eigentlich wollte ich keinen umbringen. Ich wollte bloß, dass das aufhört mit dem Morden und dem ganzen Unrecht. Ist 'ne verdammte Schande für Rechem, sage ich. Aber Ihr scheint kein so übler Kerl zu sein. Na ja, also ... tut mir Leid, das ganze wütende Geschrei. Der Bettler fährt sich mit dem Finger über die Nase und schnieft geräuschvoll. Dann sieht er Glance direkt ins Gesicht und bringt trotzig einen letzten Einwand vor: Aber eins weiß ich genau: 'n Elf hat mir noch nie was in den Blechteller geworfen!

Ich habe davon gehört. Chumana zieht einen rechteckigen Gegenstand, in Wachstuch eingeschlagen, aus ihrer vierten und letzten Gürteltasche und wickelt ihn vorsichtig aus.

Und wie kommt eine Prinzessin aus Mogador auf ein Schiff aus Andúneth in Rechem und auch noch in Begleitung eines Rumtreibers wie Alrik? Chumana schaut kurz zu Alrik hinüber und widmet sich dann wieder dem Buch, das in dem Wachstuch verpackt war. Vorsichtig blättert sie die Seiten durch, die eng mit seltsamen Zeichen beschrieben sind, immer wieder von detaillierten Zeichnungen unterbrochen. Bilder von Pflanzen und Tieren, Landkarten und Sternbilder, Landschaften und Abbildungen von Menschen, Zwergen, Elfen und anderen Rassen, sowie Darstellungen von mystischen Wesen und Dämonen. Zum Glück, es ist nicht nass geworden, Chumana lächelt Big Claw zufrieden an, während sie das Buch schließt und zärtlich mit den Fingern darüber streicht. Gemeinhin geht man doch eher davon aus, dass sich Prinzessinnen ein schönes und gemütliches Leben im heimischen Schloss machen, mit netten Prinzen tanzen und als Höhepunkt des Tages die Auswahl der Abendgarderobe und der passenden Frisur vornehmen. Mit einem Augenzwinkern und einem Grinsen gibt sie Big Claw zu verstehen, dass sie das nicht wirklich ernst meint.

"Das mag sein, nickt Glance, "aber wenn Ihr Alle töten wolltet, die nie etwas in euren Blechteller warfen, wird dies ein dünn besiedeltes Land." Er wendet sich an Earendur, der zwar zugehört hat, aber auch die Ereignisse am Kai im Auge behielt. "Was habt Ihr vor mit den Geretteten?" "Die Lage scheint sich zu beruhigen, antwortet Earendur, und deutet auf Dranner. "Der Mann dort spricht seit einiger Zeit mit den Leuten, und erstaunlicherweise scheinen sie ihm zuzuhören. – Am liebsten würde ich sie schnellstmöglich an Land setzen." Glance winkt einen der Wachsoldaten unter den Geretteten herbei, und als dieser näher tritt fragt er ihn, "Kennt Ihr den Mann da?" "Ja, das ist unser Feldwebel Dranner, antwortet der Mann, "aber ohne seine Rüstung!?" "So, so, murmelt Glance, und streicht über seinen Stoppelbart, "ein kluger Mann – und mutig!" Seine Augen erforschen die Häuserzeile, die an den Kai angrenzt. An einer Häuserecke sieht er eine kurze Bewegung, das Aufblitzen eines blanken Helmes als Jemand vorsichtig um die Ecke schaut. Glance lächelt, "Ein sehr kluger Mann..." Glance schaut über das Deck. Die Bewusstlosen sind wieder erwacht. Die meisten Geretteten haben sich in Decken gehüllt; eine Frau, die sich gerade mit Big Claw unterhält, scheint sich geradezu häuslich niedergelassen zu haben – an der Reling hängen Kleidungsstücke zum Trocknen. "Ja, ich denke auch, das wäre das Beste," sagt er zu Earendur, und an Hoksian gewendet, "Wie ist es Hoksian, wollt Ihr nicht zu euren Freunden an Land zurück? Die Decken könnt ihr behalten."

*Geizkragen!*, denkt Hoksian zunächst bei sich, *Du könntest mir ruhig ein paar deiner Münzen geben, und die Aufforderung war doch wohl deutlich genug.* Glances Angebot, die Decke behalten zu können, hebt die Stimmung des Bettlers allerdings wieder. Gut, von der Decke wird man nicht satt, aber im bevorstehenden Winter bringt sie vielleicht sogar mehr als ab und zu ein Teller Suppe aus der Armenküche. Na ja, ich will schon an Land zurück., antwortet er und lässt seinen Blick über den Pier schweifen, wo der Rotbärtige immer noch einen sehr wütenden Eindruck macht. Mit einem Schulterzucken und leicht zweifelndem Unterton fügt er hinzu: Wenn Ihr meint, dass das jetzt sicher ist ... danke jedenfalls für die Decke.

Auf dem Kai bleibt auch dem Rotschopf das Umschlagen der Stimmung nicht verborgen. Trotzdem will er nicht wahrhaben, dass die meisten seinen Tiraden keinen Glauben mehr schenken, und versucht erneut die Stimmung gegen die Elfen aufzubringen. Sie zerreißen erst die Körper, und dann saufen sie unser Blut! behauptet er und wendet sich,

## On The Road Again

Zustimmung heischend, zu den ihn Umgebenden um. Nun, ich bevorzuge es, mein Bier aus einem Krug zu trinken und es nicht vorher über den ganzen Boden zu verteilen. meint Dranner. Einige der Umstehenden lachen, doch der Großteil der Menge zögert noch, da nicht jeder die Anspielung auf Anhieb versteht. Doch nach und nach fallen auch die anderen ein. Selbst der junge Guldernstern lächelt. Seine Kumpane jedoch, allen voran der Rotschopf, blicken weiterhin grimmig, und die Bloßstellung ihrer Absichten haben ihren Zorn offenbar in keiner Weise gedämpft. Wollen wir das Andenken an die Ermordeten wirklich ehren, indem wir die Erstbesten für schuldig erklären, nur weil sie anders gekleidet sind als wir und eine fremde Sprache sprechen? fährt Dranner fort, und seiner Stimme haftet nun nichts Gemütliches mehr an. *Leutnant Frollo würde es so machen.* denkt er sich. *Ihr wisst es. Und ihr hasst Leutnant Frollo, weil ihr oft genug unter genau jenen ungerechtfertigten Schuldzuweisungen zu leiden habt. Jetzt seid ihr wie er, obwohl ihr unter gar keinen Umständen so sein wollt! Aber das kann ich euch nicht sagen, ohne den Leutnant bloßzustellen.*

Statt seiner Gedanken spricht er laut, und scharf wie Stahl und bar jeden Humors treffen seine Worte die unvorbereitete Menge und fegen jede halbherzige Rechtfertigung für das blutrünstige Vorhaben beiseite. Glaubt ihr, die Ermordeten finden Frieden, wenn wir Unschuldige verurteilen und die wahren Täter entkommen lassen? Wollt ihr es vor euren Ahnen verantworten, dass ihre unsterblichen Seelen nicht den ihnen gebührenden Platz an der Tafel ihrer Vorfahren einnehmen können? Haben die Toten nicht ein Recht darauf, dass die wahren Täter entlarvt werden? Glaubt ihr, ihr könntet ihren Seelen Frieden geben, indem ihr selbst zu... *Mördern* werdet? Es ist still geworden unter der Menge. Fast könnte man meinen, die Leute hätten den Atem angehalten, und manch einer schaut betreten auf seine Füße oder schüttelt peinlich berührt den Kopf.

Aus dem zu Späßen aufgelegten, gemütlich Tabakqualm ausstoßenden Feldweibel und seinem unterhaltsamen Spektakel ist unvermittelt ein mahnender Bote geworden, der direkt aus der Anderswelt gekommen zu sein scheint. Und es sind nicht die Elfen, die jetzt und hier am Pranger stehen.

Eine innere Stimme rät Big Claw bei den Fragen von Chumana zur Vorsicht. Es steht zuviel auf dem Spiel, als dass sie einer Fremden sofort vertraut. Gut, den Gefährten hatte sie auch schnell ihr Vertrauen gegeben. Aber da hatte sie das sichere Gefühl, dass es richtig ist. Hier ist die Situation anders. Jetzt sagt ihr Gefühl, dass sie lieber nur unverfängliche Dinge sagen soll. Wo und wie habt ihr von Mogador gehört? Das Königreich liegt sehr weit weg von hier. Außerdem reisen wir nicht oft in fremde Länder. Ach ja, das übliche Denken über das Leben einer Prinzessin. Ich kann euch versichern, dass zumindest ich nicht den Vorstellungen von einer Prinzessin entspreche. Nun zu euch. Wo kommt ihr her und wie habt ihr Alrik kennen gelernt?

"Mogador liegt hinter dem Brecher Gebirge, oder?" Es ist Patarival, der scheinbar plötzlich hinter den beiden Damen aufgetaucht ist. "Hoheit", mit einer kurzen aber eleganten Verneigung grüsst er Big Claw, "Verzeiht, ich kam nicht umhin, Euer Gespräch mit anzuhören. – Ich weiß nicht, wie es in der Heimat von... äh... Chumana – richtig? – ist, aber in Korias erzählt man sich sagenhafte Geschichten von den Elfen. Es wird unter anderem von alten Aufzeichnungen erzählt, die Besitz der Königsfamilie sein sollen und die Zukunft beschreiben... oder so ähnlich. Mythen und Legenden, da bin ich mir sicher.

Das einzig wahre Wissen, das ich über Euer Land habe, Hoheit, stammt aus Karten, die ich gesehen habe – und die waren dazu nicht einmal besonders genau." Patarival lächelt. Solchen Gerüchten hat er nie Glauben geschenkt.

Dann wendet er sich an Chumana. "Ich bin Patarival. Verzeiht, meine Dame, aber Euer Name scheint bei mir weder Erinnerungen an einen Ort hervorzurufen, noch scheine ich die Sprache jemals vernommen zu haben. Wenn ihr mir die Frage erlaubt; von woher kommt Ihr?"

Die Elfe errötet leicht als sie die Worte Patarivals hört. \*Jetzt bloß keinen Fehler machen\*, denkt sie. Lächelnd wendet sie sich Patarival zu, "ach, wisst ihr, es wird so viel erzählt und das muss nicht immer der Wahrheit entsprechen. Die Leute lassen sich gerne von ihrem Wunschdenken beeinflussen und spinnen dies dann weiter. Es gibt viele Mythen und Legenden. Ob sie aber wahr sind? Auf jeden

## On The Road Again

Fall freut es mich, dass auch ihr schon von dem Königreich Mogador gehört habt. Hoffentlich nur Gutes? Es ist schon erstaunlich, wie bekannt wir sind.

Chumana spürt das Misstrauen der Elfe. Klug und vorsichtig, eine gute Mischung, denkt sie bei sich. Wie lange hat sie sich schon nicht mehr in der Gesellschaft eines anderen Wesens so wohl gefühlt? Nicht, dass sie oft in Kontakt mit anderen kommt. Meist beobachtete sie nur und beschaffte so Una die gewollten Informationen. "Mogador liegt hinter dem Brecher Gebirge, oder?" Überrascht schaut Chumana den Sprecher an. Als sie den Mann wieder erkennt, der von den Wachen zusammengeschlagen wurde, ist sie im ersten Moment versucht, ihn zu fragen, wie es seinem Kopf geht. Im letzten Moment schluckt sie jedoch die unvorsichtige Bemerkung herunter. Interessiert beobachtet sie, wie Big Claw errötet. Das Thema scheint ihr unangenehm zu sein. Sollte Unas Interesse an der Gruppe und den seltsamen Vorkommnissen etwa was mit diesen alten Kindermärchen zu tun haben? Die meisten Sagen und Märchen hatten einen wahren Kern. Bisher hat sie diesen Auftrag eher als lästig und unsinnig empfunden, jetzt erwacht doch Neugier in ihr. Immerhin gibt es auch über ihr Volk Legenden, welche angeblich auf das alte Volk zurückgehen. Ja, auch bei uns gibt es solche Legenden, wendet sie sich an Patarival. Dass ein Teil des in alle Winde verstreuten Wissens eines vergessenen Herrschervolkes dort aufbewahrt wird und jeweils der älteste Sohn zum Hüter ausgebildet wird, um irgendwann die Welt zu retten. Chumana kann sich ein Grinsen nicht verkneifen, wenn sie daran denkt, wie oft die jungen Mädchen darüber gelästert haben, dass man einem Mann so was zutraute. Wo doch jeder wusste, dass Männer minderwertige Geschöpfe waren. Und es würde mich sehr wundern, wenn Ihr schon von meinem Heimatort gehört hättet. Das Volk der Tuwanasavi lebt schon lange vergessen von den Außenländern. Wir verlassen selten unsere Heimat und es findet auch fast nie ein Außenländer den Weg zu uns.

\*Und wenn doch, kommt er nie zurück, um davon zu berichten,\* aber das sollte sie besser nicht erwähnen. Alrik hat mich in einem Lagerhaus gefunden, wendet sie sich wieder an Big Claw, und nach einem interessanten kleinen Zwischenfall waren wir der Meinung, dass es in diesem Lager auf Dauer ungesund werden könnte. Daher beschlossen wir, zu versuchen ihn zurück aufs Schiff zu bringen und haben uns vom Mob zum Hafen eskortieren lassen. Ein Bad war allerdings nicht eingeplant.

*Reiße sie aus ihrer scheinbaren Anonymität heraus! Sie fühlen sich in der Menge sicher und unerkannt! Nimm ihnen diese Illusion!* denkt inzwischen Dranner und lässt seinen Blick über die ihn Umstehenden auf der Suche nach weiteren bekannten Gesichtern schweifen. *Und zeige ihnen schonungslos, wo der Weg endet, den sie eingeschlagen haben!* Ich habe schon des Öfteren einen eurer leckeren Fische gekauft. wendet er sich an die Fischverkäuferin, der Dranners plötzliche Aufmerksamkeit gar nicht recht zu sein scheint.

Ihr versteht Euch meisterlich darauf, die Fische auszunehmen. Wollt Ihr jetzt wirklich mit Eurem Fischmesser einem Elf den Bauch aufschlitzen und auch seine Organe entfernen? Die Umstehenden wenden sich der bedauernswerten Frau zu. Jene, die ihr am nächsten stehen, rücken ein wenig zur Seite, so dass sich ein kleiner freier Raum um sie herum bildet. Jeder hier kennt sie und ihre Fische, doch in diesem Augenblick, im Mittelpunkt allgemeinen Interesses, möchte sie schier im Erdboden versinken. Die Frau wird bleich und schluckt schwer. Ich wollte nicht ich meine ich wollte eigentlich gar nicht mitkommen und ich ich stottert sie verzweifelt.

Aber Ihr seid hier! stellt Dranner unnachgiebig fest, klopfte der Frau aber tröstend auf die Schulter, als sie in Tränen ausbricht. Und Ihr, Herr Miming? spricht er einen breitschultrigen, muskulösen Hünen an, der eine Lederschürze trägt und krampfhaft versucht, einen schweren Schmiedehammer hinter seinem Rücken zu verstecken. Erneut bewegt sich die Menschenmenge ein wenig, und nun ist es der Hüne, der unversehens im Mittelpunkt steht. Trotz der kalten Jahreszeit und seiner dünnen Kleidung glitzern einige Schweißperlen auf seiner kahlen Stirn. Ihr habt ein kleines Töchterlein, und es heißt, sie wäre ganz begeistert von allem Lebendigen. Ihr habt mit ihr zusammen schon so manchem Vogel den gebrochenen Flügel gerichtet und manche behaupten, Ihr würdet selbst eine Ratte lieber verscheuchen, als sie zu erschlagen. Wollt Ihr heute nach Hause gehen und Eurer Tochter freudestrahlend berichten, wie ihr einen Elfenschädel mit Eurem Hammer zertrümmert habt und das Hirn umherspritzte? Ein Schauer geht durch die Menge, und hier und da hört man ein leises

## On The Road Again

Aufstöhnen.

Der Angesprochene zittert und hat Mühe, seinen Hammer zu halten. Mit entsetzten Augen starrt er den Feldweibel an und würgt an einem unsichtbaren Kloß in seinem Hals. *Einfache Bürger, die noch nie das Grauen einer Schlacht erlebt haben!* geht es Dranner durch den Sinn. *Sie sind sich über die Konsequenzen ihres Handelns nicht im Geringsten im Klaren! Ein typischer Mob.*

Er lässt seinen Blick weiter über die Menge schweifen, was die Meisten dazu bewirkt, weiter zurückzuweichen. Keiner möchte in den Mittelpunkt der allgemeinen Aufmerksamkeit gestellt werden und von Dranner mit solchen entsetzlichen Fragen und abscheulichen Vorstellungen konfrontiert werden. Jeder versucht, sich in den Hintergrund zu schieben, und einige stehlen sich sogar verstohlen davon. Andererseits drängen von hinten jene nach, die sich noch immer sicher fühlen und keine Entblößung eines der Anderen verpassen wollen. Ich bin überrascht, Euch hier zu sehen, Herr Doktor! fährt Dranner fort und fixiert einen schlanken Mann in sauberer und guter Kleidung, der etwas weiter hinten steht. Der Angesprochene, der sich außerhalb der Gefahrenzone wähnte, zuckt zusammen. Sofort bildet sich um ihn ein freier Bereich.

Die Götter wissen, wie viele Wächter Euch ihr Leben verdanken. Ihr habt Verletzte zusammengeflickt, für die alle Hoffnung verloren schien und seltene und hässliche Krankheiten kuriert. Eine ganze Menge Leute in der Stadt verdanken euch viel. Ich war der Meinung, Ihr hättet Euch dem Erhalt des Lebens gewidmet. Warum seid *Ihr* hier?

Ich Verletzte ich bin nur mitgekommen, um mich um eventuelle Verletzte zu kümmern! rechtfertigt sich der Mann halbherzig und versucht seine Haltung zu bewahren oder vielmehr wieder zu finden.

Aha. nickt Dranner und schafft es, mit nur diesem einem Wort die Glaubwürdigkeit der Antwort grundsätzlich in Frage zu stellen. Der Doktor setzt zu einer Erwiderung an, verzichtet dann aber doch darauf, als sich Dranner wieder dem Sohn des ermordeten Güldensterns zuwendet. Und was ist mit dir, junger Güldenstern?

Das Gesicht des Jünglings ist ein Spiegel der Gefühle, die ihn ihm widerstreiten. Schmerz, Trotz und Ablehnung, aber auch Unsicherheit, Angst und Zweifel toben im Inneren des jungen Mannes und lassen seinen Körper beben. *Er weiß nicht mehr, was richtig oder falsch ist oder was er tun soll!* denkt Dranner mitleidig. *Er versteht den Tod seines Vaters nicht. Im Grunde genommen sind ihm die Elfen egal, aber sie sind in seinen Augen ein geeignetes Ventil, um seinen Schmerz abzulassen! Gib ihm ein neues Ziel, und dem Mob ist einer seiner Stacheln gezogen...* Willst du das Andenken deines Vaters ehren, indem du die Falschen jagst und die Täter entkommen lässt?

Dem Sohn des ermordeten Wächters schießen Tränen in die Augen, und vehement schüttelt er den Kopf.

Ich wollte, mein Vater wäre nicht tot! stößt er hervor. Aber ich will, dass er seinen Frieden findet!

Das wünsche auch ich. entgegnet Dranner und legt dem jungen Mann erneut die Hand auf die Schulter. Dein Vater war ein guter Wächter, und wir sind es ihm schuldig, seinen Tod aufzuklären! Doch seine Seele wird nicht zur Ruhe kommen, auch wenn du noch so viele Elfen erschlagen würdest! Die Wache *wird* sich darum kümmern, darauf hast du mein Wort! Aber zuerst braucht dich deine Mutter. Ich bin sicher, dass es dein Vater gutheißen würde, wenn du jetzt *ihr* Trost spendest. Ich verspreche dir, dich von jeder Neuigkeit in Kenntnis zu setzen!

Für einen Moment ist das Widerstreben des jungen Güldensterns noch deutlich, doch dann nickt er langsam und bedächtig.

**Die aktuellste Version der Geschichte gibt es auf  
<http://www.xanlosch.de/index.php4?fn=romane>.**