

On The Road Again

Glance sieht auf den kleinen Drachen hinunter, der fast verzweifelt zu ihm aufschaut angesichts der Aufgabe, die AneAshin ihm aufgebürdet hat. Wie soll er ihm erklären, dass die Magie, die für ihn so selbstverständlich ist, für andere, jüngere Rassen etwas kaum Erreichbares ist?

"Ich kann die Kraftfäden ebenso wenig sehen wie Du die Geister, die in den Blättern wohnen – Du weißt, die die ich dir zeigte als wir auf Erkundung waren. Drachensmagie, so hat man mir beigebracht, ist eine der ältesten und sie verwendet die Kraftfäden, die wie ein Gewebe die Welt umspannen. Durch Verschiebungen des Gefüges des Gewebes bewirken sie Veränderungen. Die menschliche Magie arbeitet mit den Kräften der magischen Aura, die die Kraftfäden umgibt. Die menschlichen Magier wandeln diese Kräfte um in andere Kräfte. Die wirklich Grossen unter ihnen können diese Energien sogar an Materie binden. Deswegen können menschliche Magier die Kraftfäden durch ihre Aura zwar spüren, aber nicht genau sehen, wo und wie sie verlaufen. Elfische Magie ist in diesem Sinne eigentlich gar keine. Die Elfen verschieben nur die Elemente der Natur um bestimmte Effekte zu erreichen".

Dann wendet er sich an den Reisenden und sagt, "Wir sollten uns trennen. Getrennt können wir schneller ein größeres Gebiet erkunden, und die Zeit drängt, wie ihr sagt. Mit Ausnahme von Euch sollte aber keiner alleine losgehen. Ich schlage vor Stone geht mit Lu Ser, Big Claw mit Rashida und ich mit Alrik. So ist immer ein Magiebegabter mit einem Nicht-Magiebegabten zusammen. Zu Mittag treffen wir uns wieder hier und berichten, was wir gefunden haben – einverstanden?"

"Das klingt mir nach einem sehr vernünftigen Vorschlag, Glance." antwortet der Reisende ohne zögern.

"Während ihr euch auf die Suche macht, werde ich hier beim Tor bleiben. Vielleicht wird es nötig sein, weitere Besucher dieses Ortes zu empfangen. Zudem möchte ich mir gerne in Ruhe ansehen, ob sich dieses Tor zur Not wieder sicher verschließen lässt."

Die Kriegerin hebt den Kopf, als der Reisende sie anspricht und sieht ihn zornig an.

"Was fragt ihr mich nach dem Priester? Ich kenne ihn nicht, also nicht wirklich. Ich traf ihn das erste Mal, als er Bodasen gefangen nehmen wollte. Bei meinem Ritual am See hatte ich gespürt, dass er in der Nähe war und mich beschützte. Und als ich in das Loch bei der Burg gefallen bin, hat er mir geholfen wieder raus zu kommen. Es gibt also keine Verbindung, außer, dass auch er Undar dient. Mehr habe ich dazu nicht zu sagen. Fragt ihn doch selbst, wenn ihr ihm begegnet."

Trotzig kommen die Worte von Rashida. Sie weiß ja selbst nicht genau, was es mit dem Priester auf sich hat. Warum er sie anscheinend beschützt und ihr hilft.

"Wir sollten uns lieber daran machen, die schützende Magie zu erneuern."

Abrupt steht sie auf.

"Kommt ihr Big Claw?"

Sehr aufmerksam hat die Elfin den Worten, die AneAshin an jeden der Gefährten gerichtet hat zugehört. AneAshin bescheinigte ihr, Big Claw, eine große Kraft? Dessen ist sie sich überhaupt nicht bewusst. Oder vielleicht doch? Es war schon seltsam, wie schnell Stones Wunden durch ihren Zauber verheilten. Aber darüber nachzudenken bleibt keine Zeit. Der Tempel musste geschützt werden und zwar schnell.

On The Road Again

Auch die Neuigkeiten, die der Reisende erzählt, lassen keinen Zweifel daran, dass die Zeit drängt.

Aranos geht nervös in seinem Studienzimmer auf und ab. Schon seit Tagen begleitet ihn diese seltsame Unruhe, dessen Herkunft er nicht feststellen kann. Er weiß nur, dass großes geschieht, und es geschieht hier, in den Bergen die ihm seit jeher Unterschlupf bieten.

Hier, wohin er sich zurückgezogen hatte, nachdem seine Eltern von den Hütern des Prälaten als Verbrecher festgenommen und gerichtet wurden. Seitdem lebt und studiert Aranos hier, gewiss dass es keine Menschenseele hierher verschlagen würde. Er scheut den Kontakt mit anderen Menschen, da er sie für kalt, sadistisch und gierig hält und sich außerdem für ein den Menschen übergeordnetes Wesen hält, hat er doch alle Kreise der schwarzen Magie erforscht. Doch nun spürt er Leben in der Nähe, fremdartig wirkt es auf ihn nach achtundfünfzig Jahren der Isolation. Er wollte hier bis an sein Lebensende leben und studieren, die Grenzen der Magie auslotend, doch nun zieht ihn etwas aus seiner Höhle, etwas Unerklärbares, Neues.

Aranos tritt auf das kleine, vor seiner Höhle gelegene Plateau um die Gegend nach etwas auffälligen abzusuchen und tatsächlich Menschen, zumindest sehen diese Gestalten so aus wie Menschen. Sie scheinen sich unten am alten Tempel versammelt zu haben, weiß Gott warum. Aranos fühlt sich auf einmal wieder wie ein Kind Menschen hat er seit vielen Jahren nicht mehr gesehen, geschweige denn mit ihnen geredet. Er beschließt, erst einmal abzuwarten und zu beobachten. Schöne Spielzeuge, die da vor meiner Haustür rumlaufen

Denkt er sich.

Mit einigen Worten einer längst vergessenen, magischen Sprache verwandelt sich Aranos in einen Bussard, um die Meute genauer zu studieren, immer bedacht, seine Neugier nicht in Leichtsinn umschlagen zu lassen.

Der Dämon schaut auf den leblos daliegenden Körper des Prälaten.

Nur wer ganz genau hinsieht bemerkt dass der Brustkorn sich langsam hebt und senkt.

Nachdem Dralfens ihm in der letzten Nacht berichtet hatte das er die Gruppe nicht mehr finden konnte war ihm klar geworden das sie seinen Tempel erreicht hatten.

Und er war hier in einem Körper gefangen der ihm so gar nicht helfen konnte, was hat er denn zu erwarten.

Anthers Körper würde irgendwann sterben, und dann? Den nächsten besetzen?

Aber selbst wenn der nächste Körper über Magie verfügen würde, wäre es dennoch die schwache Magie der Menschen. Nicht in der Lage die Gewebe zwischen den Welten aufzureißen. Und schon gar nicht wenn es dieser Gruppe gelang die Verletzung im Gefüge der Welten zu heilen.

Was hatte es ihn für Anstrengungen gekostet, diese Wunde überhaupt zu schaffen, wie viele Opfer hatte er gebraucht um die dafür notwendige Magie zu formen.

Und dann als seine Untertanen auf der anderen Seite endlich merkten was geschah, als sie eigene Anstrengungen unternahmen um das Loch zu schaffen...

Der, der ihn auf diese Ebene geholt hatte, hatte seine Pläne zerstört, ohne das er mit dieser unheimlich mächtigen Präsenz überhaupt je einen richtigen Kontakt gehabt hätte, ohne das er überhaupt gesagt hätte warum. Er, der Dämon, wusste noch nicht einmal warum dieses Wesen ihn aus seiner Welt

On The Road Again

gerissen hatte. Nur diese Worte ...Neuanfangen, neue Wesen hatte der Dämon verstehen können.

Dann als dieses Wesen, das so unbeteiligt, unstet, abwesend und dennoch so voll Zorn und Hass war ihn geschwächt zurück lies, waren es die Menschen, und Elfen gewesen die seinen Plänen ein Ende setzten.

Und jetzt sollte er tatenlos mit ansehen wie seine Anstrengungen vollends zunichte gemacht wurden?

Nur auf seiner eigenen Ebene war sein Geist in der Lage einen neuen Körper zu schaffen, der einem Dämon wie ihm würdig war. Er wäre auf ewig verurteilt zu sterben und neue Körper zu besitzen, aber wozu?

Nein, er musste Handeln.

Dralfens von der Nützlichkeit des kleinen Artefaktes zu Überzeugen war, nach der Überlassung des Wetterkristalls, kein Problem gewesen.

Es hatte genügt ihm zu sagen dass er seinen Geist auf die Reise schicken könnte, und so alles zu sehen in der Lage wäre.

Der Narr hatte noch nicht einmal gefragt wie er den zurückkommen würde, als er das Artefakt aktivierte.

Der Dämon lachte, das Artefakt war kein Geistlöser, es war ein Geisttauscher, und Dralfens blind vor Machtgier, hatte sich noch nicht einmal die zeit genommen den Gegenstand zu untersuchen.

Jetzt ist Dralfens Seele im Körper des Prälaten gefangen, und er, er verspürt endlich wieder die Strömungen der Magie.

Wenn es auch nur die schwache Menschliche Magie ist, der Dämon ist sich sicher dass er mit seinem Wissen vieles ausgleichen kann. Und auch wenn Dralfens dumm war, so war er doch sehr begabt gewesen und seinem Körper wohnt große Kraft inne.

Dralfens schwache menschliche Seele war durch den Schock, als sie merkte was geschehen war und das es keine Hoffnung auf eine umkehr gab, fast zerbrochen.

Wenn der Dämon seine neuen Sinne konzentrierte, konnte er schwach die geistigen Schreie der gepeinigten Seele vernehmen.

Es ist Herrlich, denkt der Dämon, alleine das ist es schon wert auf den Prälat zu verzichten

Da kommt ihm ein neuer Gedanke, mit seiner Erfahrung und Dralfens stärke ist es ihm ein leichtes die Seele Dralfens zu packen.

Starke Zauber binden den Geist und zwingen ihn in eine neue Form, Dralfens Seele ist, und ist doch nicht mehr.

Der Dämon bindet den entstellten Geist an seinen eigenen, und schickt ihn zurück bevor der entseelte Körper des Prälaten stirbt.

Wenn er die Augen schließt und sich Konzentriert, dann sieht er die Augen mit denen des Prälaten, er kann den Körper steuern und sprechen.

Wie lange er den hohen Rat täuschen kann weiß er nicht.

On The Road Again

Aber es bietet Möglichkeiten, mit seinem neuen Körper kann er nun zu dem Tempel aufbrechen. Und dennoch seinen Platz hier behaupten.

Der neue Dralfens lacht, er lacht so lange und so laut das die Wachen kommen um nachzusehen.

Aber sie sehen nur einen Dralfens, der mit geschlossenen Augen am Fenster steht, wie es sonst der Prälat macht. Und einen Prälaten der sie mit einer Handbewegung wieder hinausshickt.

Beim herausgehen hören die Wachen diesmal das Lachen des Prälaten.

Alrik hört AneAshin genau zu, er kann auch nicht anders, denn er ist erneut fasziniert von diesem wundervollen Wesen. Vorteilhaft für mich, denkt er bei sich als er erfährt, dass er keine konkrete Aufgabe hat, dann kann ich mich ungehindert umsehen. Andererseits muss er den Grund seiner Anwesenheit herausfinden. Das Einhorn, er weiß nicht wo es ist, doch er glaubt nicht das es ihm ins Gebirge gefolgt ist. In Gedanken ist es sicher bei mir und unterstützt mich, grübelt er und während er im Geiste beim Einhorn ist verschwinden AneAshin wieder und Gance schlägt ihm vor mit ihm den Tempel zu untersuchen. Alrik ist schon nicht mehr verwundert, dass Rashida sich mit dem Reisenden in die Wolle bekommt, und so spricht er zu Gance: "Einverstanden Gance, bin gespannt was es hier zu finden gibt!"

Bodasen ist sich ziemlich sicher das AneAshin ihn bemerkt hat, und das obwohl seine Tarnzauber funktionieren.

"Verdammt, denkt sich der Magier bei AneAshins Erklärung, "wenn dieses Siegel bricht dann werde auch ich nicht überleben. Das darf nicht sein, ich muss zurück den anderen Helfen."

Schnell hastet der Magier den Gang zurück den er gekommen ist, an der Gabelung biegt er nach links ab, die Richtung aus der er gekommen war.

Jetzt müsste er die Stelle erreicht haben, aber da wo der Durchgang war ist nur noch Mauerwerk.

Unsanft prallt Bodasen gegen die Wand.

Leicht benommen rappelt er sich wieder hoch, was ist das?

Wo ist der Durchgang?

Ungläubig tastet er die Wand ab, er ist sich völlig sicher, hier war die Stelle.

"Der Durchgang ist nicht mehr, der Tempel verliert an Kraft, er kann dir nicht mehr geben was Du brauchst"

"Was Du brauchst ..." Bodasen fragt sich ob es seine Anwesenheit war die diesen Tunnel überhaupt erst geschaffen hat, und was für Konsequenzen das ganze hat.

Erschrocken dreht er sich um, und richtig der Tunnel ist verschwunden, und langsam wächst die Wand auf ihn zu.

"Wenn ich doch nur nicht immer so auf verborgene Geheimnisse aus wäre."

Viel zeit hat er nicht mehr, ein letzter dankbarer Gedanke an die Stimme dann lässt er den Tarnzauber fallen.

On The Road Again

Seine Gedanken fliegen, da war ein Durchgang gewesen und die Magie schwand nur langsam.

Für einen Feuerballspruch war der Raum zu eng, er würde sich selbst umbringen.

Aber dann fällt ihm etwas ein.

Ein Zauber den er einst an der Universität für Zwerge entwickelt hatte.

Sein Geist sammelt Magie, seine Hände weben und dann erscheint der Hammer...

Staub bedeckt und hustend wankt der Magier in das Zimmer, über Trümmer stolpernd und auf die Tür zuwankend hat er keinen Blick für den Raum der jetzt leer und ungemütlich erscheint. Nur seine Ausrüstung sammelt er noch auf.

Er zieht an der Tür, vergeblich, dann als er sich mit dem Fuß an der Wand abstützt geht sie auf.

Langsam und widerwillig, und Bodasen hat das Gefühl das wenn er die Tür loslassen würde, sie sofort wieder zufallen würde.

Das macht das durchgehen problematisch, und lang kann er die Tür nicht mehr halten.

Dann fasst er sich ein Herz und springt, noch in der Luft zieht er die Beine an.

Und verspürt dennoch einen schlag gegen die Schuhsohlen, unsanft gelandet ist er froh das die Tür die mit Macht in den Rahmen gefallen war ihm nicht die Beine gebrochen hat, oder schlimmeres.

Kopfschüttelnd begibt er sich in die Halle zu den anderen.

"Siehst Du, Du kannst dich auf mich verlassen"

Stone der nur am Rande mitbekommen hat was Glance vorgeschlagen hat, zwingt sich seine Gedanken an AneAshin zu verbannen.

Jetzt war sicherlich nicht der Zeitpunkt um in Grübeleien zu verfallen.

So ruft er sich Glances Worte ins Gedächtnis zurück, ja er mochte von Vorteil sein diese Paare zu bilden.

Langsam geht er zu Lu, der sich gerade mit Glance unterhält, über Magie.

Sein Vater hatte ihm einst etwas ganz ähnliches erzählt.

Aber er hatte diesen Lektionen nie wirklich aufmerksam gelauscht.

In dieser ganzen theoretischen Ausbildung hatte Stone nie den Sinn gesehen.

Die Magie zu kennen, sie aber nie sehen oder fühlen oder was auch immer Ferrwar meinte wenn er von dieser Erfahrung sprach.

Das hatte die ganze Sache für ihn wie einen Traum erscheinen lassen, einen unerreichbaren Traum.

Und als dann erst die Ausbildung zum Hüter begann vergas er vieles, nur noch vereinzelte Fetzen alten Wissens schwebten an ihm vorbei.

On The Road Again

Meistens wenn es ohnehin offensichtlich war um was es sich gehandelt hat.

Jetzt wünscht er sich, dass er nicht soviel vergessen hätte, da aber einige Zauberkundige in der Gruppe sind, weiß er auch, dass seine spärlichen Kenntnisse ohnehin nicht gebraucht werden .

"Sie übergehen dich, schau nur sie haben schon Gruppen eingeteilt und keiner wartet auf dich"

Mit einem Blick überschaut Bodasen die Szene und muss der Stimme Recht geben.

Natürlich war er auch Schuld, schließlich war er nicht hier gewesen.

Aber er war sicher dass die anderen noch nicht einmal einen Gedanken an ihn verschwendet hatten.

"Das liegt an meiner Abwesenheit, ja das ist es. Sicher müssen sie sich erst wieder daran gewöhnen das ich wieder hier bin", denkt der Magier.

"Ja, Du wirst schon recht haben, natürlich"

Langsam weicht die Stimme wieder in den Hintergrund, und Bodasen tritt zur Gruppe.

Ihm ist bewusst dass er eine Erklärung abgeben muss, und beschließt dass die halbe Wahrheit besser sein könnte als die ganze. Dieser seltsame Reisende ist zu aufmerksam, sicher ist er in der Lage sich auszurechnen wo er gesteckt hatte.

"In meinem Zimmer war ein Gang, da ich wissen wollte wo er hinführt bin ich ihm nachgegangen. ..."

Bodasen erzählt von seinem Erlebnis, und lässt nur die Stimme aus die ihn erst auf den Gang aufmerksam gemacht hatte.

Aranos spürt die Aktivitäten im Tempel, ist sich jedoch nicht sicher, ob es alles Menschen sind. Ihm fehlt die Praxis, um zwischen Elfen, Menschen oder Zwergen zu unterscheiden.

Dennoch ist er sich sicher, dass sie allesamt humanoid sind bis auf dieses eine Detail.

Er vertieft sich in sein Gefühl. Etwas anderes ist noch dort, etwas unglaublich schönes, ein Wesen von uralter magischer Kraft.

Aranos Neugier zerreißt ihn förmlich. Welches Wesen hat eine solche Aura? Er will es wissen, auch wenn er damit riskiert, erkannt zu werden. Er landet einige Meter vor dem Portal des Tempels und nimmt seine menschliche Gestalt wieder an. Ob ich mich so in den Tempel begeben kann?, fragt sich der stolze Magier, der mit seinem schweren Lodenmantel und der Kapuze aussieht wie ein Landstreicher. Nein, ich werde mich nicht offenbaren, bis ich weiß wer diese Gestalten sind und was sie wollen., überlegt Aranós weiter. Schlussendlich sind es bloß verirrte, die sich mit mir unterhalten und anfreunden wollen. Er ist sichtlich abgeneigt, Kontakt mit Wesen zu unterhalten, die ihm keinen Vorteil bringen, doch diese Gestalt, deren Aura er nicht erkennt zieht ihn regelrecht in den Tempel, er will sie besitzen. Die Hände in die Luft gestreckt spricht Aranós einen weiteren Zauber. Eine Wand aus blauem Licht baut sich um ihn auf, löst sich auf und gibt den Blick frei auf eine Handtellergröße Spinne, das Wappentier seiner ehemals adligen Familie, die beiden ineinander verschlungenen Drachen, in leuchtendem Blau auf dem Hinterleib. Meine jahrzehntelangen Studien über Verwandlungszauber zahlen sich aus denkt er sich. So getarnt schlüpft Aranós durch einen Spalt in das innere des Tempels. Er ist aufgeregt was ihn wohl jetzt erwarte

On The Road Again

Bodasens überraschendes Auftauchen hat den Aufbruch verzögert. Als Bodasen seine Erzählung beendet hat, sagt Glance zu ihm "Wir wollten uns gerade auf die Suche nach Euch machen. Was ihr erzählt ist sehr mysteriös. Alrik und ich wollten sowieso den Schlaftrakt zum Ausgangspunkt unserer Erforschung machen – wollt ihr uns begleiten, da ihr dort schon weiter vorgedrungen seid?"

Ohne weitere Worte nimmt er sein Gepäck auf und geht in Richtung Schlaftrakt.

"Du darfst ihn nicht mit dem Stab alleine lassen"

"Ja, der Stab ..." denkt sich Bodasen, und läuft Glance und Alrik hinterher.

"Ja, sagt er laut, "ich gehe mit euch."

"Komm Lu, ich denke da hinten die Türe können wir uns näher betrachten"

Stone geht mit Lu auf eine kleine Tür zu, die, wenn man auf den Gang zu den Schlafräumen blickt, rechts davon ganz am ende der Wand der großen Halle ist.

"Lu, wir müssen vorsichtig sein. Hier ist alles schon so alt, wer weiß wie die hinteren Kammer oder Flure beschaffen sind. Es könnte etwas einstürzen. Wir müssen sehr genau darauf achten wohin wir unsere Füße setzen"

Lu nickt Stone zu und folgt ihm dann einige Schritte. Im letzten Moment besinnt er sich und sprintet noch einmal zurück zum Ausgang des Tempels. Dort hatte er am Abend zuvor die restlichen Kaninchen fallenlassen. Schnell greift er sich zwei der Langohren und eilt dann zurück zu Stone.

"Proviant ..." sagt er zögerlich und blickt den Krieger von unten Verzeihung heischend an. "Falls es etwas länger dauert! Möchtest du auch ein Stück?"

Stone schaut die beiden Kaninchen skeptisch an, noch vom Vortag und ohne Kühlung?

Das macht die Entscheidung zwischen rohem, und verbrannten, da von Lu gegrillt, Kaninchen nicht einfacher.

"Nimm die Kaninchen ruhig mit, aber für mich bitte nicht.

Stone hofft das der Drache einen genauso guten Magen hat wie andere Echsen die er schon beim essen gesehen hat.

Dann fängt Stone an vorsichtig die Tür zu öffnen aber nichts passiert.

Ein blick hinter die Tür und Stone wird deutlich das er etwas braucht mit dem er eine Fackel oder so etwas herstellen kann.

"Bleib hier, und geh nicht allein da rein. Ich bin gleich wieder hier, gibt Stone dem kleinen Drachen Weisung und geht zurück.

Nachdem Stone die Tür geöffnet hat, wird tiefe, undurchdringliche Dunkelheit hinter dieser Tür sichtbar. Aber es ist keine beängstigende Dunkelheit, die alle Sinne anspannt, die Zunge trocken im Munde kleben und das Gehirn Schrecken erregende Bilder ersinnen lässt, sondern vielmehr ein süßer Lockruf, sich seinen Gedanken hinzugeben und Besinnung und Einkehr zu finden.

Lu vermeint einen schwachen Geruch nach Mandeln, Kräutern und Asche wahrzunehmen. Eine tiefe Ruhe überkommt ihn. Dieser Bereich des Tempels ist nicht gefährlich, das weiß er einfach. Stones

On The Road Again

Ermahnung verhallt irgendwo in seinem Kurzzeitgedächtnis.

Langsam geht der kleine Drache einige Schritte in den hinter der schweren Holztür liegenden Gang. Ehrfurcht vor den Erbauern erfasst ihn. Hatte der Tempel gestern von außen noch einschüchternd und abweisend gewirkt, so hat er nun das Gefühl, von dem alten Gemäuer willkommen geheißen zu werden. Sanft streichelt er mit einer Pfote über den Stein, während er dem Gang weiter folgt. Der Stein fühlt sich warm und glatt an.

Plötzlich gleiten Lus Finger über eine Vertiefung. Lu hält inne.

Was mag das sein?, fragt er sich. "Vielleicht wäre ein wenig Licht doch nicht schlecht."

Stone ist zurück bei der Tafel, das magische Leuchten hält an, aber es gibt keine Fackeln.

Achselzuckend zieht er sein Schwert, mit ein paar Schlägen gelingt es Stone einige der Tischbeine abzuschlagen.

Da er gerade dabei ist und die anderen vielleicht auch noch Fackeln brauchen haut er auch auf die Tischplatte ein bis sie sich in die einzelnen Bretter löst.

Danach geht er noch zu einem Wandvorhänge und schneidet mit seinem Stiefeldolch lange Streifen ab, die er um die Tischbeine wickelt und fest verknötet.

So ausgerüstet begibt sich der Krieger zurück zu Lu.

Den Lu den man weit und breit nicht sehen kann.

"Verdammt, Stone rennt die letzten paar Meter und stoppt am Türrahmen.

"Lu, ruft er laut in die Finsternis, "Lu, verdammt wo steckst Du."

Hoppla, der Krieger klang gar nicht gut gelaunt. "Ach ja, er hatte gesagt, ich solle auf ihn warten. Und nun ...", denkt Lu zerknirscht, bevor er zurück in die Halle ruft:

"Stone, hier bin ich, im Gang. Es ist wunderschön hier und riech nur, wie gut es duftet! Ich bräuchte nur etwas Licht."

Dann eilt er zurück auf das helle Rechteck der Tür zu. Er sieht den großen Krieger mit zornigem Blick in der Tür stehen und wünscht sich für einen kurzen Moment ganz weit weg. Kleinlaut schaut er zu Boden.

"Es ist wunderschön dort und ganz bestimmt sicher. Der Tempel gibt auf uns acht!" murmelt er halb entschuldigend, halb trotzig.

"Wenn wir eine Lichtquelle finden, dann ... Lu erblickt ungläubig das Kleinholz, das Stone erzeugt hat. Erst will er ihn fragen, wie er dazu kommt, Eigentum des Tempels zu zerlegen. Aber dann entsinnt er sich daran, dass er gerade nicht in der geeigneten Position ist, Stone Vorwürfe zu machen. Außerdem findet er die Idee auch wieder so pragmatisch gut, dass er schmunzeln muss.

"Soll ich eine Fackel" – Lu legt eine ganz spezielle Betonung auf dieses Wort – "anzünden?", fragt er.

Stone, der sich in diesem Moment ziemlich gut vorstellen kann was in dem Drachen vorgeht, fängt an zu lachen.

On The Road Again

"Ja, bitte entzünde diese Fackel. Und dann gehen wir schauen was da so gut riecht. Vielleicht hat ja ein Basilisk eine Duftmarke hinterlassen um neugierige Drachen anzulocken. Aber wenn dem so ist kann ich ja zurückgehen. Der Tempel wird dich ja beschützen und verhindern dass Du wie ein Stück Kuchen verspeist wirst."

Mit diesen Worten hält Stone dem kleinen Drachen die Fackel grinsend hin.

Da er aber erfreut ist Lu wohl auf zu sehen ist sein Zorn schnell verraucht.

Was sollte er auch sagen, das nächste Mal würde Lu halt mit ihm zurückgehen müssen.

Die Kammern des Schlaftraktes sind jetzt verlassen und leer. Mit Bedauern stellt Glance fest, dass nächste Nacht wohl nicht nur wegen der Blutjäger, die der Reisende ankündigte, unerfreulicher sein wird.

Am Ende des Ganges zur Bergseite hin, ist ein kleineres, aber massives Tor, das sich ohne weiteres öffnen lässt. Dahinter führt ein dunkler Gang leicht nach oben. Glance überlegt, ob ein Lichtzauber von ihm oder von Bodasen wohl besser geeignet wäre. Dann sagt er sich, dass Bodasen im Zweifel mit Magie kämpfen können muss, dann wäre das Aufrechterhalten eines Lichtzaubers nur eine Schwächung, während er selbst eher mit Waffen kämpft. Also lässt er eine kleine, aber helle Lichtkugel entstehen, und lässt sie in den Gang hinein schweben. Dadurch wird zwar die Schwärze hinter dem Licht noch dunkler, aber sie können wenigstens sehen wohin sie laufen. Außerdem hofft er, dass an die Dunkelheit gewohnte Wesen, falls es solche hier geben sollte, von dem ungewohnten Licht geblendet werden.

"Er wendet sich an Alrik und sagt, "Geht ihr voraus! In Gebäuden aus Stein ist eure Erfahrung und Spürsinn wohl besser als meiner. Bodasen, ihr folgt uns dichtauf – und seid auf alles vorbereitet!"

"Puhh, noch einmal Glück gehabt!", denkt sich Lu, als Stone anfängt zu lachen. Pflichtschuldig entzündet er eine Fackel.

"Die Gangwand ist ganz glatt und warm. Aber dann habe ich eine Vertiefung gefunden. Mit der Fackel können wir nachsehen, was es ist", sagt er eifrig und will wieder in den Gang trippeln. Dann überlegt er es sich und wartet, bis Stone voraus gegangen ist. Man soll sein Glück nicht provozieren!

"Keine Sorge, ich bin immer vorbereitet", antwortet Bodasen.

"Nun, warum auf einmal so zurückhaltend?" Fragt Stone den Drachen.

Mit der Fackel kann Stone den Gang einigermaßen ausleuchten, und kann nichts entdecken das auf eine Gefahr hindeutet.

Der Gang ist in den Fels geschlagen, aber dennoch sieht Stone nicht die erwarteten rauen und von Meißelspuren überzogenen Wände.

Die Wände sind glatt, und absolut gleichmäßig gearbeitet. Mit einer Hand streicht Stone über die Wände, es musste Jahre gedauert haben bis dieser Gang fertig gewesen war. Fantastisch. Dann erinnert sich Stone wer den Tempel aufgebaut hatte, und dass das hier wohl alles von Sklaven geschaffen worden war.

Schnell zieht er die Hand zurück, nicht mehr Fantastisch, er verspürt grauen bei der Vorstellung.

"Komm lass uns weitergehen, dieser Gang ist bestimmt sehr wichtig. Sonst wäre er nicht so gut

On The Road Again

ausgearbeitet worden. Ich bin gespannt was wir finden werden. Aber zeige mir zuerst die Vertiefung die Du gefunden hast."

Aranos traut seinen Augen nicht ein echter Drache. Wahrlich keiner, von denen man in Mythen und Legenden immer hört. Nein es ist ein kleiner Drache jung und unerfahren, vielleicht auch noch ein bisschen naiv. Und beeinflussbar, überlegt Aranos.

Die magische Kraft die dieses Wesen ausstrahlt entfesselt seine Gier. Wenn er in seinen Studien und Experimenten an seine Grenzen stieß, dann meistens weil er einfach nicht stark genug war. Mit dem Drachen, dieser unglaublichen Quelle der Kraft, könne er weitaus mehr erreichen als es ihm aus eigener Kraft möglich ist. Er folgt dem Drachen und seinen Begleitern, sicher dass seine Tarnung ihn schützen würde. Er will Lu Ser für sich gewinnen. Aber wie ?! Er muss seine Schwächen herausfinden. Fest entschlossen folgt Aranos Lu in einen Gang. Um besser lauschen zu können und der Gefahr zu entgehen, zertreten zu werden versteckt er sich etwas weiter vorne in einer Vertiefung in der Wand.

Nachdem die Gefährten sich aufgeteilt hatten, wandte sich der Reisende dem Portal zu. War zwingend Magie nötig, um die Tore wieder zu verschließen, oder gab es auch einen anderen Weg?

Während er in Ruhe das Portal und die Wände betrachtet, spürt er eine winzige Störung in seiner Wahrnehmung. Etwas magisches, etwas mit dunklen Machtmustern befand sich ganz in der Nähe! Waren sie schon so nahe? Oder hielt sich diese schwache Präsenz sogar schon im Inneren dieses Tempels auf?

Beunruhigt dreht er sich um, als er ein Geräusch hinter sich hört. Aber es ist nur Stone, der aus dem Gang zurückkehrt, plötzlich sein Schwert zieht und wild auf den Tisch einzuhacken beginnt. Sprachlos schaut der Reisende ihm zu. Er war von dem Krieger bereits einigen Unsinn gewohnt, aber was hatte das jetzt wieder zu bedeuten?

"Stone, seid Ihr nicht ganz bei..."

Aber der Lärm der Schläge und des berstenden Holzes, der in der Halle widerhallt, macht ein Gespräch unmöglich. Als der Krieger den Tisch zerlegt hat, irritiert er den Reisenden erneut, indem er einen wunderbar gewebten alten Wandvorhang zerschneidet und wieder im Gang verschwindet.

Egal. Wo war er, bevor er gestört wurde? Ach, ja – das Portal.....

Alrik starrt in die Dunkelheit. Durch diese tiefen Gänge wollte sie jetzt suchen gehen? Und nach was eigentlich ? Schätze gibt es dort wohl nicht, fürchtet er. Er seufzt leise.

Er ist froh, dass Glance seine Kugel entstehen lässt. "Vielen Dank, Glance!" sagt er zu diesem.

Und zu Bodasen gewendet frag er ihn: "Wenn du auch ein bisschen Licht machen könntest, wäre ich dankbar. Oder hast du auch zufällig einen Spruch zum Erkennen von Geheimgängen und Fallen auf Lager? Du kannst aber auch gerne deine Kräfte sammeln – für den Fall, dass es zu einem Kampf kommt!"

Alrik gibt den anderen ein Handzeichen, dass er etwas vorausgehen will. Nach einigen Metern winkt er ihnen zu, dass sie nachkommen können. "Bleibt immer ein paar Meter hinter mir!" ruft er Bodasen und Glance zu, "falls ich in eine Falle gehe, seid ihr immer noch gewarnt!"

Er tastet sich vorwärts, immer Ausschau haltend, ob es irgendetwas Ungewöhnliches zu entdecken gibt.

On The Road Again

Der Boden ist mit staubigen, aber polierten Fliesen oder Platten ausgelegt. es könnte Marmor sein, denkt er, ist sich aber nicht sicher. Es riecht muffig, als sei gerade in diesem Gang für Generationen niemand mehr gewesen.

Gemessen daran, wie lange der Tempel hier schon stand, mochte das auch zutreffen.

Als er genau an einer Stelle zwischen zwei zur Hälfte in der Wand eingelassenen Säulen (bei denen er nicht entscheiden kann, ob sie nur zum Schmuck dastehen, oder ob sie tatsächlich tragende Funktion haben) vorbeigeht, spürt er einen leichten Luftzug. Er stutzt. Er geht einen Schritt rückwärts zurück, und geht noch einmal an der Stelle vorbei. Tatsächlich : ein Luftzug. Gance und Bodasen merken, dass etwas nicht stimmt, und bleiben stehen.

Alrik dreht seinen Kopf nach links, zum schwachen Luftzug hin. Die Vertäfelung der Wand besteht aus quadratischen Platten, nichts Außergewöhnliches.

Und doch ist Alriks Neugierde geweckt: Er untersucht die Platten.

"Schick mal deine Kugel hierher!" ruft er leise Gance zu.

Er erkennt im Halbdunkel eine Handbewegung von Gance, und daraufhin schwebt die Kugel langsam zu ihm, zur Stelle, die er gerade untersucht, herüber und verharrt dort. Alrik kann nun besser sehen.

Eine Tafel sitzt nicht zu 100 % gerade. Sie ist *etwas* schief eingesetzt. Alrik holt ein Messer heraus, und versucht, sie leicht anzuheben oder herauszuhebeln. Es riecht ... seltsam aus dem Spalt heraus.

Sie sitzt fest. Bewegt sich keinen Millimeter, keinen Spaltbreit. Alrik denkt nach. "irgendwas muss da doch sein ...?"

"Bodasen, bekommst du diese Platte hier heraus?" fragt er ihn, leise rufend.

"Hm, ich könnte sie schrumpfen, beispielsweise" antwortet er.

"Gut. Mach das mal!" sagt Alrik.

Bodasen wirbelt mit dem Stab herum, sagt einen Spruch auf, und bewegt seine Hände ziemlich seltsam. Dann ist die Platte geschrumpft – und fällt heraus. Alrik fängt sie auf.

Alrik erschreckt sich sehr, als er im Halbdunkel erkennt, was sich dahinter verbirgt.

Sie schauen verblüfft in das staubige Gesicht eines – Gargoyles.

Das "Wesen" hockt unbeweglich, wie eine Statue, in einer Nische, die Beine angezogen, in einer kauenden, fast hockenden Stellung.

Alrik weiß wenig bis gar nichts über diese ... "Wesen". Sind sie nun lebendig oder nicht? Sind sie wirklich vollkommen aus Stein?

Unvermittelt nickt der Gargoyle. Und spricht.

"Ha ! Habt ihr mich hier befreit !?" spricht eine Stimme, die sich knarrend anhört, wie Zahnräder aus Stein, die sich bewegen, oder wie das Knarren einer alten Windmühle. "Gut gemacht ! Und nun Otho stellt ein Rätsel !"

On The Road Again

"Wieso ein Rätsel ???" fragt Alrik verblüfft.

"Weil ich das so mag. sonst gebe ich den Weg nicht frei." Der Gargoyle schüttelt energisch den Kopf, wobei Staubflocken von ihm abfallen. Hinter ihm ist eine Art Schacht mit einem Hebel zu erkennen, aus dem Luft kommt.

"Also los!" sagt mit verschränkten Armen Bodasen, der derweil interessiert das Geschöpf studiert.

"Ist wie der Winter, hüllt alles ein, liegt auf dir, ist's Jucken eine Pein!"

Alrik schaut verständnislos Gance und Bodasen an. Sie haben ein ebenso ratloses Gesicht wie er.

"Na, ich höre schon eure Zahnräder malmen!" krächzt höchst belustigt der Gargoyle. Und in der Tat setzen jetzt alle ihre "Denkermine" auf.

Nach einigen Minuten sagt Alrik: "ich gebe auf!"

Gance murmelt was von "Flöhe können es nicht sein!"

und Bodasen wird langsam ungeduldig. Er tritt näher an den Gargoyle heran, und fängt an, ihn zu untersuchen. Vermutlich hat er das Interesse an dem Rätsel verloren, denkt Alrik.

Er tippt dem Wesen auf die Schulter, wobei weitere Staubflocken von dem Wesen herunterfallen.

"Staubflocken ? Wo hast du diesen ganzen Staub her?" fragt Bodasen den Gargoyle.

"Ääähh!!!" krächzt das Wesen, "Er hat das Rätsel gelöst!!!" Während es den Kopf heftig schüttelt, fallen weitere Staubflocken herunter.

"WIE ? Du hast das Rätsel gelöst???" fragt Alrik Bodasen.

"Ähm ..." stottert der Magier.

"War aber kein besonders gutes Rätsel ..." wirft Gance ein.

"Was soll ich machen, sitze hier und hab nichts anderes um mich herum als nur Staub, Staub, Staub!" krächzt der Gargoyle. "Da fiel mir nichts anderes ein!"

Langsam dreht sich das Wesen herum, und zieht an einem alten, antik aussehenden Hebel aus Stein. Etwas macht "KLACK!" Dann steigt es langsam aus der Nische heraus, und schlurft in Richtung Halle. Einmal dreht sich der Gargoyle noch um, und ruft "Auf Wiedersehen!" den dreien hinterher.

Alrik kann es immer noch nicht glauben. Er braucht einige Minuten, um wieder zur Besinnung zu kommen. "Das war das Seltsamste, was ich seit langem erlebt habe!" sagt er nur.

Big Claw betrachtet die Trümmer des Tisches und den in Streifen geschnitten Wandbehang.

"Nun, dann sollten wir uns wohl auch mit Fackeln ausrüsten. Rashida hat ihr etwas dabei, um sie anzuzünden?"

Die Kriegerin öffnet ihren Rucksack und holt Zunder, Feuerstein, Feuerstahl, etwas Stroh und ein Fläschchen mit Öl heraus.

"Ich denke, das hilft uns schon mal weiter", erwidert sie mit einem kleinen Lächeln und umwickelt

On The Road Again

mehrere Holzstücke mit Stoffstreifen. Sie hantiert solange mit ihren Werkzeugen, bis sich eine Glut bildet und ein paar Flämmchen. Damit entzündet sie eine Fackel und löscht die Glut. Die restlichen Fackeln teilt sie mit der Elfin.

"Big Claw, ein Problem werden wir aber bekommen. Diese Fackeln brennen nicht sonderlich lange. Da müssen wir uns noch etwas anderes einfallen lassen. Und jetzt lasst uns schnell gehen."

Die Elfin gibt der Kriegerin Recht.

"Rashida wartet mal, ich glaube, ich habe eine Öllampe dabei. Ja, hier ist sie. Die sollten wir aber erst benutzen, wenn es nicht anders geht."

Gemeinsam gehen beide auf die Tür an der Stirnseite des Ganges zu. Es ist eine schwere Holztür. Trotzdem lässt sie sich leicht öffnen. Dahinter herrscht Finsternis.

"Rashida, gebt mir die Fackel und lasst mich vorgehen. Wer weiß, was sich hier verbirgt und meine Augen und Ohren sind nun mal viel besser als eure."

Die Elfin betritt den Raum. Trotz des schwachen Lichtes der Fackel kann sie erkennen, es sich um eine Art Vorraum handelt. Und an der Wand vor ihr befinden sich Halterungen mit Fackeln darin. Sie spürt auch, dass dieser Raum keine Gefahr birgt.

"Rashida, wie es scheint haben wir Glück. Dort an der Wand sind Fackeln befestigt. Bleibt nur zu hoffen, dass sie noch brennen."

Schnell geht sie auf eine der Fackeln zu und versucht sie anzuzünden. Und es gelingt ihr tatsächlich. Sie zündet aber nicht alle an. Wer weiß, wie lange die brennen. Der Raum wird nun von einem warmen Licht erhellt und sie stellt fest, dass er nicht besonders hoch ist.

Zu Rashida gewandt sagt sie: "Diese Fackeln deuten darauf hin, dass dieser Raum genutzt wurde. Fragt sich nur für welchen Zweck."

Die Kriegerin stellt sich in die Mitte und sieht sich um. Es ist ein rechteckiger Raum mit vier quadratischen Säulen aus Stein, je zwei rechts und links. In die Säulen sind eine Art Schriftzeichen gehauen. Die Wände sind aus großen Steinen gemauert, ohne irgendwelche Verzierungen oder Zeichen. Der Fußboden besteht aus großen, quadratischen Steinplatten und nur um die Säulen herum gibt es dieselben Zeichen, die sich auch auf den Säulen befinden. Außer der Tür, durch die sie gekommen sind, scheint es keinen anderen Ausgang zu geben. Rashida tritt näher an eine der Säulen heran. Diese Schriftzeichen kennt sie nicht.

"Big Claw, seht euch das hier mal. Könnt ihr das lesen?"

Die Elfin kommt näher und betrachtet die Zeichen sehr genau.

"Rashida, nein das kann ich leider nicht, es muss eine sehr, sehr alte Schrift sein. Wenn es überhaupt eine Schrift ist. Es ist aber seltsam, dass dieser Raum augenscheinlich nur eine Tür hat. Das kann ich nicht glauben. In allen Tempeln, die ich schon aufgesucht habe, gab es einen Vorraum, der zum Inneren führt. Und dies hier könnte solch ein Vorraum sein. Vielleicht gibt es versteckte Hebel oder einen anderen Mechanismus, der eine geheime Tür öffnet. Es ist durchaus wahrscheinlich, dass man einen zweiten Durchgang so versteckt hat, um Fremde glauben zu machen, dass es außer diesem Raum nichts mehr gibt."

Big Claw geht zum Eingang zurück und fängt an der rechten Wandseite an, alles genau zu untersuchen. Sie konzentriert sich völlig. Ihre Finger streichen über jede Fuge und jeden Stein und sie

On The Road Again

sieht sich die Wand sehr gründlich an.

Rashida macht sich an die linke Wandseite, auch sie geht sehr gründlich vor. Sie fängt an zu lachen und sagt zu Big Claw: "Das hätte ich auch nicht gedacht, dass ich mal nach einer geheimen Tür suchen muss. Schade, dass Undar zurzeit nicht so gesprächig ist. Er könnte uns schon helfen."

Dralfens, oder der Dämon, steht in der Kammer der Artefakte.

Ferrwar, der alte Narr, hatte wirklich geglaubt das er, der Dämon, Angst hätte das diese Artefakte gegen ihn verwendet werden könnten.

Dabei hatte er Ferrwar schon lange als viel zu loyal und ehrlich eingeschätzt so etwas zu tun.

Aber er hatte schon damals gewusst dass er die Artefakte in seinen Besitz bringen würde müssen.

Auch der hohe Rat hatte es gern gesehen das die zum teil sehr mächtigen Artefakte unter Kontrolle waren.

Und jetzt, wo er es endlich geschafft hatte die Kammer zu öffnen, da fand sich unter all den Sachen nichts das ihm geholfen hätte schnell in die Brecher zu kommen.

Mit Hilfe von Dralfens magischen Kräften und seinem Wissen hatte er es geschafft die Sperren zu überwinden.

Es hatte auch geholfen dass er damals anwesend gewesen war als Ferrwar die Sperren anbrachte und deshalb wusste welche Zauber der alte Narr verwendet hatte.

Hier ein Zauberstab der magisches Feuer sprühte, aber die Dauer war begrenzt, und es funktionierte nur im Sonnenlicht.

Dort verschiedene Gegenstände zur geistigen Beeinflussung.

Aber kein Transportzauber, und auch wenn der Dämon genau weiß wo der Tempel liegt, so kann er sich dennoch nicht einfach hin teleportieren.

Zu groß ist die Entfernung, dafür reichen die Kräfte des menschlichen Körpers nicht aus.

Und obwohl dem Dämon verschiedene Zauber bekannt sind diese Kräfte zu verstärken, und dies auch behutsam macht, so dauert es doch zu lange.

Und zu schnell darf der Dämon den Körper nicht treiben, dieser würde sonst nicht lange überleben.

Er könnte dann zwar in Anthrers Körper zurück, da sein Geist mit den Resten von Dralfens Geist verbunden ist, müsste aber wieder ohne Magie auskommen.

Wütend stapf der Dämon durch den Raum, nichts, nichts.

Unvermittelt bleibt der Dämon stehen, was ist das?

Ein Ring, der Dämon greift danach.

Ein kurzer blick in das innere des Rings und der Dämon lacht erfreut auf.

"Eine Möglichkeit, ja endlich, dieser Ring wird seinen Träger nie erschöpfen lassen und ihn mit

On The Road Again

beständiger Kraft versorgen."

Eine Stunde später reitet der Dämon los, die Wachen die ihm hinterher schauen fragen sich was so wichtig sei das Dralfens sein Pferd so treibt.

"Das Tier kann nicht sehr lange so reiten" sagt die eine Wache bevor andere dinge seine Aufmerksamkeit fordern.

Sein Kamerad der dem Pferd noch hinterher sieht sagt nur, "Zauberer, die nehmen doch auf niemanden Rücksicht. Schon gar nicht auf ein Pferd. Hast Du gesehen? Das arme Tier hat einen Ring im Ohr, es hat noch geblutet."

Da sein Kamerad schon wieder dabei ist die ein und ausströmenden Menschen zu kontrollieren und er ihm helfen muss vergisst er seine Beobachtungen wieder.

Lu folgt dem breitschultrigen Krieger, der vorsichtig durch den Gang geht. Die Stoffumwicklung ist inzwischen verkohlt von der improvisierten Fackel gefallen. Durch die Hitze des Drachenfeuers brennt das Tischbein jedoch unbeeindruckt weiter.

Warum bewegt Stone sich nur so langsam? Lu versucht, sich an ihm vorbei zu drängeln, um die Angelegenheit ein wenig zu beschleunigen. Nachdem der Krieger die neugierige Drachennase jedoch zwei oder drei Mal sanft aber energisch zurückgeschubst hat, findet er sich mit dem Tempo ab. Wahrscheinlich spürt der Ungeflügelte die Ruhe und Behaglichkeit, die der Tempel ausströmt noch nicht einmal. Obwohl ... das eben noch verspürte Gefühl der Geborgenheit ist verschwunden. Daher ist Lu nun doch froh, den starken Krieger an seiner Seite zu wissen. Vielleicht könnte ja ein Basilisk...

Im flackernden Schein der Fackel wird nach einigen Schritten eine schwere Holztür sichtbar. Massive Metallbeschläge verlaufen in diagonalen Streifen auf ihrer Oberfläche und auch die Kanten scheinen in Metall eingefasst zu sein. Etwa auf Kopfhöhe Stones Kopfhöhe befindet sich eine apfelgroße, schwarze Steinplatte. Ein offensichtlicher Öffnungsmechanismus ist nicht zu erkennen.

Lu ist irritiert; denn an eine Tür kann er sich nicht erinnern. Als er Stone dies gerade mitteilen will, erkennt er etwa einen Schritt vor der Tür an der Seitenwand die Vertiefungen.

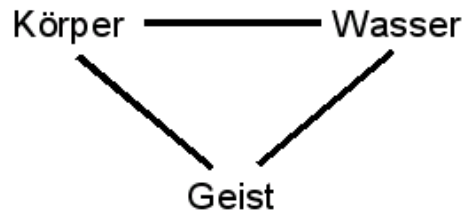
"Da sind die Vertiefungen, Stone!", ruft er aufgeregt. "Leuchte doch bitte einmal mit deiner Fackel!"

Als Stone die Fackel zur Seitenwand neigt, können die beiden Gefährten in die Wand gemeißelte Schriftzeichen erkennen. Zuerst ein Viereck mit einer Diagonalen von unten links nach oben rechts:



Darunter folgt ein Dreieck:

On The Road Again



Lu ist verblüfft. "Hey, das sind ja Runen! Solche Rätsel mussten wir immer in der Schule lösen. Außen stehen die Symbole und die Dreiecke sind die Verbindungen.

»Der Wirkende gelangt durch den Weg ans Ziel. «

So muss es gelesen werden! Eigenartig, dass wir hier so etwas finden ..."

Lu reckt den Hals so weit er kann und legt den Kopf in den Nacken.

"Dort oben steht noch mehr Schrift, aber das kann ich nicht lesen", fügt er bedauernd hinzu. Fragend sieht er Stone an.

Stone schaut sich die Schrift näher an.

"Wähle den Weg der Weisheit und du wirst eintreten" Liest er Lu dann vor.

"Hmm, mit solchen Runenrätsel kenne ich mich nicht aus, wenn ich es aber richtig verstehe muss der Wirkende Magie anwenden, oder? Das heißt ich kann die Tür nicht öffnen. Sollen wir einen der anderen holen, oder willst Du es versuchen. Da ist doch bestimmt eine Falle, sonst könnte man ja einfach alles ausprobieren."

Stone bleibt skeptisch, "Hast Du eine Ahnung was passieren könnte wenn Du das falsche ausprobierst?"

"Was passiert, wenn wir das Falsche ausprobieren? Dann wird uns die magische Sicherung dieser Tür töten!" antwortet Lu dem Krieger mit einem Schulterzucken. "Oder vielleicht auch nur mich. Je nachdem, wie die Tür gesichert ist." Mit großer Anstrengung versucht er, eine gelassene Miene zu bewahren.

Lu vertieft sich erneut in die Runen. Im unstillen Licht der Fackel scheinen die Zeichen zu taumeln und sich wie lebendig zu winden.

"Wenn wir keine gute Lösung finden, können wir ja die anderen suchen gehen. Aber ich denke, sie werden ihre eigenen Fragen und Probleme haben. Lass und einmal gemeinsam überlegen. In der Schule war ich bei diesen Rätseln immer recht gut."

Lu lässt sich mitten im Gang auf sein Hinterteil fallen und stützt den Kopf auf die Knie.

"Der Wirkende gelangt durch den Weg ans Ziel", murmelt er vor sich hin. "Wähle den Weg der Weisheit ... Lass und zuerst die untere Rune entziffern, Stone. Dreiecke sind die Grundform der Runen. In einer Ecke steht der, der etwas bewirken will, in einer Ecke der Weg, den der Wirkende beschreiten muss, und in der letzten Ecke das Ziel, das erreicht werden wird."

Lu überlegt und spielt dabei mit einer Pfote an seinem Amulett.

On The Road Again

"Wir gehen davon aus, dass dies ein Hinweis ist, wie die Tür geöffnet werden kann. Also richten sich die Runen an uns, an Wesen, an Körper. Diese Ecke bildet also den Wirkenden. Aber welches Ziel sollten wir haben? Geist? Wasser? Also, ich möchte keines davon werden oder haben! Hast du eine Idee?"

"Lu, bist Du sicher das Du dich da auskennst? Wenn die Grundform ein Dreieck ist, warum ist dann das obere Symbol nicht dreieckig?"

Stone setzt sich neben Lu, "Ich denke dass die obere Rune die Tür öffnen wird. Der Widerstand, das ist doch sicherlich die Tür. Das Dreieck wirkt auf mich abschreckend, und auf dich doch auch, oder?"

Während Alrik vor Verblüffung vor sich hin starrt, sieht Glance dem Gargoyle nach, der sich in Richtung Halle bewegt. Während er sich noch überlegt, zu welcher heftigen Reaktion ein plötzlich auftauchender Gargoyle den Reisenden veranlassen würde, fängt jener an sich aufzulösen und zu Staub zu zerfallen. "Besser so", denkt sich Glance, und wendet sich wieder nach vorne um zu sehen, was der Hebel denn nun eigentlich ausgelöst hat, denn – soweit man sehen kann – ist der Gang frei und ohne Hindernis. Die Bodenplatten vielleicht? Eine Falltür, die sich geschlossen hat, oder eine Tür, die sich geöffnet hat?

Er gibt Alrik einen sanften Rippenstoss. Mit den Worten "Auf, weiter – unsere Zeit ist knapp bemessen!" holt er ihn aus seiner Trance.

"Die obere Rune ist auch dreieckig, Stone. Aber bei diesem Zeichen sind zwei Dreiecke mit der langen Seite aneinander gelegt worden. Erinnere sich an das Artefakt zum Öffnen des Tores. Auch dies war ein Dreieck. In Dreiecken liegt eine besondere Kraft", antwortet Lu dem Krieger nachdenklich. "Die obere Rune mag bedeuten, dass es zwei Wirkende, zwei Wege oder zwei Ziele geben kann."

Lu versinkt erneut einige Augenblicke in Schweigen. Was hatte Stone gerade gesagt? Abschreckend? Genau!

"Stone, du hast es erfasst!", ruft er begeistert und springt auf die Füße.

"Die zweite Rune ist eine Warnung an uns! Sie ist absichtlich einfacher gehalten als die Öffnungsanleitung. Die Tempelbewohner wollen Unberechtigte vom Bereich hinter der Tür fernhalten, aber nicht unbedingt sofort umbringen.

Der Körper wird durch Wasser zu Geist. Wenn wir versuchen, diese Tür mit Wasser zu öffnen, dann werden wir zu Geistern. Na ja, und ich kenne nur ein Möglichkeit, ein Geist zu werden ... zu sterben. Also bringe bloß kein Wasser mit der Tür in Kontakt! Kein Schweiß, kein Blut! Dann werden wir die Tür vielleicht zwar nicht öffnen können, uns wird jedoch vermutlich auch nichts passieren."

Lu ist froh, die erste Rune entziffert zu haben. Er ist stolz, auch endlich einmal etwas zum Gelingen der Quest beigetragen zu haben. Und gut, dass Stone so einen Geistesblitz hatte!

"Du hast Recht, Stone. Der Widerstand, das wird die Tür sein. Einen anderen Wirkenden sehe ich hier nicht."

Stone der langsam von der Sache gepackt wird, vergisst seine übliche Vorsicht bei allen magischen Dingen.

Zwar hatte sein Vater ihn immer davor gewarnt ohne Kenntnisse an magischen Gegenständen zu hantieren, aber so langsam macht ihm das ganze mehr Spaß als das er angst hat.

On The Road Again

"Wenn das obere zwei Dreiecke sind, und wir, oder Du, denn weg der Weisheit gehen sollen, wohin führt denn die Weisheit? Einmal zum Feuer, was zu dir passen würde. Und einmal zu ... Luft?"

Stone schaut den Drachen verwirrt an, ist aber gewillt die Tür ohne die anderen, mit Lu zu öffnen.

Lu denkt einen Moment über Stones Worte nach. Hat er die uralten Symbole auch richtig übersetzt? So wie Stone es erklärt hat, macht es keinen Sinn, dass muss er zugeben. Aber nein, er ist sich recht sicher. Die Elemente sind besonders eindeutig. »Weisheit« steht für Magie, Lebenserfahrung, wenn es gedoppelt auftaucht, auch für Drachen, insbesondere Himmelszunge. Das Symbol links unten steht für etwas, das überwunden werden muss. Plötzlich springt die Lösung des Rätsels Lu geradezu an.

"Ich weiß es, ich weiß es!", ruft er aus und beginnt vor Aufregung von einem Fuß auf den anderen zu hüpfen. "Und wenn du die Ecken der Dreiecke richtig sortierst, wirst du es auch ganz schnell herausfinden, Stone. Es gibt einen Ausgangspunkt und ein Ziel, aber auf dem Weg dorthin müssen zwei Faktoren berücksichtigt werden."

Lu malt mit seiner Pfote zwei Bögen in die Luft, um Stone den Weg entlang der Dreiecksseiten zu verdeutlichen.

"Du meinst dass die Dreiecke auch gleich so eine Art Wegbeschreibung sind? Bei der Weisheit angefangen, nehmen wir deine dir innewohnende Magie um ein Feuer zu erzeugen. Dieses Feuer richten wir auf die Tür, den Widerstand und dieser wird zur Luft. Er löst sich ... auf? Oder die Tür öffnet sich."

Stone schlägt dem Drachen auf die Schulter, "Ja das muss es sein"

Der Krieger geht schnell hinter den Drachen, "dann leg mal los".

"Ja genau, Stone!", jubelt der kleine Drache. Der Widerstand, die Tür, wird durch Magie zu Luft. Und der Widerstand wird durch Feuer zu Luft. Wenn wir nun ein magisches Feuer entzünden, sollte sich die Tür öffnen lassen."

Lu überlegt noch einen winzigen Moment, aber dann erscheint es ihm einleuchtend, dass das Feuer auf dem Stein in der Tür platziert werden soll. Kein anderer Punkt hebt sich sonst hervor. Zitternd vor Aufregung und Vorfreude holt er tief Luft und bläst einen faustdicken Flammenstrahl gegen den schwarzen Stein.

Die schwarze Platte scheint die Energie des Feuers fast vollständig zu absorbieren. Sie leuchtet kurz rot und dann schwingt die schwere Tür völlig lautlos auf.

Neugierig tritt Lu in den dahinter liegenden Raum ein. Er scheint sich über mehrere Stockwerke zu erstrecken. Von oben dringt fahles Licht in den Raum. Raum? Dieser Begriff wird der riesigen, fast kreisrunden Höhle nicht gerecht. Der Duft nach Mandeln wird intensiver. Gleichzeitig riecht es nach Papier, Leder, Staub – und Zeit.

Lu bemerkt an den Wänden neben der Tür Öllichter und entzündet vorsichtig eines.

Mit offenem Maul verfolgt er dann, wie sich das Licht ringsum ausbreitet und die übrigen Öllichter scheinbar von selbst entflammen. Ein Lichtpfeil scheint spiralförmig gen Himmel zu rasen.

Der Anblick, der sich dem kleinen Drachen daraufhin bietet, ist nicht dazu geeignet, seine Verblüffung zu verringern. Die Wände der Höhe sind fast vollständig durch Regale voll Bücher verdeckt. Ein spiralförmiger Gang zieht sich an der Wand vor den Regalen entlang und ermöglicht so

On The Road Again

den Zugriff auf alle Bereiche. Elegante Säulen, an denen die Öllampen befestigt sind zieren diesen Gang. Er scheint sich schier in den Himmel zu reichen. Im Inneren erstreckt sich mit etwa 50 Schritten Durchmesser ein atriumartiger Luftraum. Im Erdgeschoss, direkt vor Lu und Stone, laden einige schwere Ledersessel und ein großer Holztisch zum Lesen ein.

"Was für ein Schatz!", stöhnt Lu. Er dreht sich immer wieder um sich selbst, um das Wunder von allen Seiten zu bestaunen, bevor er schwindelig und völlig fassungslos zu Boden sinkt.

"Ja, unglaublich. Ein wahrer Augenöffner"

Stone setzt sich neben den Drachen, "Lu, das hier, das ist überwältigend. Nicht in Tausend Jahren könnte man das Lesen. Hier könnten alle Antworten stehen die wir brauchen, aber wo sollen wir suchen? Vielleicht lässt sich ein Verzeichnis finden, wenn nicht ..."

Lu befürchtet immer noch, dass er nur träumt. Er lehnt sich an Stone, der ähnlich fassungslos auf dem Boden sitzt. Einige Zeit lauschen sie gemeinsam der Stille und Weite des Raumes. Stone hat völlig Recht. In tausend Jahren hätten sie immer noch nicht alle Bücher gelesen.

Plötzlich wird die Totenstille des Raumes durch ein Knacken, dem ein kurzes Rascheln folgt, gestört. Ein leises Ächzen zieht durch den Raum und verhallt.

Lu zuckt zusammen und wird durchsichtig. Stone hingegen, durch seine harte Ausbildung geschult, springt mit einer federnden Bewegung auf die Füße und zieht das Schwert. Wachsam blickt er in Richtung des Geräusches. Da! Schon wieder!

Stone bedeutet Lu, zurück zu bleiben und nähert sich mit vorsichtigen, leisen Schritten dem Regal. Während er langsam der Spirale nach oben folgt, fragt er sich, was die lange Zeit hier in der Bibliothek überleben konnte und sich vor ihren Blicken so gut verbergen kann. Ein Geist, ein Untoter, ein Kobold? Er umfasst seinen Schwertgriff fester, bereit beim geringsten Anzeichen eines Angriffs sich und Lu so teuer wie möglich zu verkaufen.

Der neugierige Lu trippelt ihm mit respektvollem Abstand hinterher.

"Wenn er doch nur einmal gehorchen könnte!", schimpft Stone innerlich. Andererseits ist es vielleicht auch gut, den eher hilflosen Drachen nicht alleine unten zurück zu lassen. Stone will weder den Blick von seinem Ziel nehmen, noch sich durch Worte verraten, also lässt er Lu seinen Willen.

Völlig überraschend knickt plötzlich wenige Meter vor dem Krieger ein Regalpfosten ein und eine wahre Bücherflut ergießt sich über Stone. Da er jedoch einen Angriff erwartet hat, springt er behände zur Seite und wehrt zwei dicke Wälzer, die in Richtung seines Kopfes fliegen, mit der flachen Seite seines Schwertes ab. Wütend schaut Stone sich um. Wer zerstört mutwillig Bücher, ist aber zu furchtsam, sich ihm zu zeigen?

"Komm heraus, du feiger Bastard!", brüllt er in den Saal. Keine Reaktion.

Rundum sichernd schleicht Stone weiter nach oben. Als er an der zerbrochenen Regalstrebe vorüber kommt, wirft er einen schnellen Blick auf die Bruchstelle. Ist die Holzleiste von einer Waffe zerstört worden? Durch Magie? Wie kämpft sein Gegner?

Lu ist dem Krieger nach der Bücherattacke fast unsichtbar gefolgt. Zu seiner großen Verblüffung nimmt Stone einen Teil der Holzstrebe in die Hand, steckt sein Schwert wieder ein und beginnt lauthals zu lachen.

Ein magischer Angriff auf seinen Geisteszustand? Lu eilt an Stones Seite, um zu helfen. Stone grinst

On The Road Again

ihn jedoch nur breit an, fast unfähig zu sprechen und schlägt sich mit der Hand auf die Stirn. Der kleine Drache betrachtet irritiert zuerst Stone und dann das Holzstück.

Mit einem Schlag wird er wieder sichtbar und beginnt dann ebenfalls zu prusten, bis ihm die Tränen über das Gesicht laufen.

Der Holzwurm findet, dass sein Tag nun abenteuerlich genug verlaufen ist. Gerade eben baut er noch an seinem schönen neuen Heim für sich, seine Verlobte und die schon bald anstehende Kinderschar, im nächsten Moment fällt er zu Boden, wird fast erschlagen und ist diesem schrecklich grellen Licht ausgesetzt. Und dann dieser Lärm! Das ist mehr als ein Wurm ertragen kann. Missgelaunt verkriecht er sich wieder im Holz. Jetzt ginge die ganze Plackerei wieder von vorne los. Und seine Verlobte würde wieder schimpfen...

Langsam verklingt das lachen, Stone wirft das Holzstück zur Seite.

In diesem Tempel passiert nicht viel durch Zufall, das war Stone schon klar geworden.

"Nun, glück gehabt. Das war auf jeden fall kein Basilisk, ruft er Lu zu.

Dann geht er zu den zwei dicken Wälzern die er abgewehrt hatte.

Vielleicht sollte er auf diese Bücher aufmerksam werden?

Als er sie nach einigem Suchen in dem Chaos aber gefunden hat, tiefe Einschnitte auf den Einbänden machen es eindeutig, ist Stone enttäuscht.

Die Schrift, oder die Sprache kann er nicht lesen, Aber vielleicht Lu?

Schnell geht er zu dem Drachen und hält ihm die Bücher hin, "hier schau mal. Kannst Du das lesen? Ach ja, eines wollte ich dir noch sagen. Das mit der Tür hast Du sehr gut gemacht" Stone legt dem Drachen die Bücher hin.

Langsam und sich umschauend geht er an den Regalen vorbei, ob irgendjemand etwas dagegen hätte wenn er sich ein Andenken mitnimmt?

Sein Vater hatte immer gesagt das Bücher in verschlossenen Bibliotheken genauso gut verbrannt sein könnten.

Plötzlich bleibt sein blick an einem kleineren schmalen Buch hängen.

Nur wenige Zentimeter breit, ist auf dem Buchrücken gerade genug Platz um das Siegel der Hüter erkennbar darzustellen.

Das alte Siegel, das welches er jetzt auf seinem Brustpanzer trägt.

Ohne zu zögern greift Stone nach den Buch, die Schrift ist etwas altertümlich genauso wie der Sprachstil, aber Stone kann es lesen.

Der Bund der Hüter

Die Lektionen des Weges der Hüter

Stone schaut rasch die ersten Seiten an, es ist ein Werk über die Hüter und welchen Regeln sie folgen sollen.

On The Road Again

Still lächelnd nimmt er das Buch an sich und verwahrt es in seinem Rucksack, jetzt war keine Zeit es zu lesen.

Aber er ist sicher das zumindest der Autor damit einverstanden gewesen wäre das er dieses Buch nimmt.

Wenn wohl auch die Erbauer der Bibliothek nicht damit einverstanden sind.

Glances Stoß bringt Alrik dazu sich wieder zu besinnen. Er nickt dem Halbelf knapp zu und geht sehr vorsichtig den Gang weiter. Er grübelt was der Hebel wohl bewirkt hatte, war der Mechanismus gedacht ihr Fortkommen zu erleichtern oder im Gegenteil? Auf jeden Fall ist höchste Vorsicht geboten, und so bewegt sich Alrik vorsichtig den Gang entlang, jederzeit bereit zurückzuspringen. Nach etwa fünfzig Schritten weitet sich der Gang und die drei stehen in einem kleinen, quadratischen Raum der weiter keinen Ausgang zu haben scheint. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großes Loch. Neugierig begibt sich Alrik zum Rand des Loches und sieht hinab. Nichts, nur schwarze Dunkelheit. Er geht einmal um das Loch herum und untersucht die Wände, vielleicht eine verborgene Tür oder dergleichen, überlegt er. Die Wände sind glatt und kalt. Als er fast wieder den Anfang des Ganges aus dem sie kamen erreicht fühlen seine Finger eine Unebenheit und er bittet Glance an dieser Stelle für ein wenig Licht zu sorgen. In dem Licht erkennt Alrik eindeutig die Fugen einer Tür. Aber auch diese Tür ist kalt und glatt, kein Anzeichen von Scharnieren oder gar einer Klinke. Er stemmt sich gegen die Tür, aber sie bewegt sich nicht.

"Diese Tür ist offenbar nur von der anderen Seite zu öffnen" sagt er zu den Gefährten. Anschließend begibt er sich wieder zu dem Loch im Boden. Es ist kreisrund und zumindest am oberen Rand bearbeitet, muss also einen bestimmten Zweck haben, sonst hätte man es zumindest abgedeckt. "Glance, kannst du mal ein bisschen da hinunter leuchten?" fragt er den Halbelfen.

Glance nickt, und lässt seine Leuchtkugel langsam in das Loch sinken – der Raum verdunkelt sich, je weiter die Kugel in das Loch sinkt. Ihre Schatten huschen über die Wände wie Geister. Aber die Wände des Loches werden gleichmäßig ausgeleuchtet.

Je weiter sich die Kugel von Glance entfernt, desto schwächer wird ihr Leuchten. Glance lässt sie bis zum Rande seiner Kontrollmöglichkeit absinken, aber, obwohl nur noch ein schwaches Glimmen zu erkennen ist, scheint der Boden des Loches noch nicht erreicht zu sein.

Also lässt Glance die Kugel wieder langsam steigen. Alle drei beobachten gebannt die Wände des Loches, die lotrecht abfallen und offensichtlich bearbeitet sind. Da! War da nicht ein Schatten in der Wand?

Tatsächlich erscheint, als Glance die Kugel zum Stillstand bringt, ein Loch in der Wand zu sein – ein behauenes torförmiges Loch. "Seht mal, da ist ein Eingang", sagt er zu den Anderen. "Allerdings ein gutes Stück unterhalb des oberen Randes. Und keinerlei offensichtliche Möglichkeit dorthin zu gelangen".

Glance holt die Kugel wieder hoch in den Raum und sieht sich um.

"Es gibt aber keine andere Möglichkeit aus diesem Raum zu kommen, also müssen wir da hinunter!" Alrik beginnt daraufhin den Raum nochmals abzusuchen, ob nicht irgendwo ein versteckter Mechanismus ist der ihnen weiterhilft, doch er findet nichts. "Nun, es gibt natürlich eine Möglichkeit, die allerdings nicht ganz ungefährlich ist: Mit meinem Seil könnten zwei von uns einen anderen hinab lassen und dieser erkundet den Eingang. Vielleicht gibt es dort ja eine Möglichkeit die beiden anderen nachzuholen. Im schlimmsten Fall muss einer alleine weiter."

On The Road Again

Nach diesen Worten schaut Alrik die beiden anderen fragend an.

Glance blickt die anderen beiden an. Sowohl Alrik wie Bodasen sind kräftig gebaut und wenn vielleicht auch nicht viel stärker, so doch zumindest noch schwerer als er. Zweifelnd blickt er in das bodenlose Loch.

"Also gut", seufzt er, "Ich schaue es mir an".

Alrik wickelt sein Seil ab, und lässt das eine Ende über den Rand des Loches in die Tiefe fallen. Dann legt er sich das Seil über die Schulter und reicht das andere Ende Bodasen.

Glance packt das Seil und lässt sich langsam, das Seil möglichst gleichmäßig belastend, über den Rand gleiten. Langsam hangelt er sich hinab, wobei die Leuchtkugel über seinem Kopf schwebend ihm in die Tiefe folgt. Die Wand des Lochs ist völlig glatt behauen. Jedoch sieht Glance jetzt, wo er die Wand direkt vor Augen hat, in regelmäßigen Abständen schmale Fugen – viel zu schmal um darin einen Halt für die Füße zu finden. Als er probeweise mit den Fingerspitzen in eine hinein fährt, trifft er sofort auf Widerstand – eine Fingerkuppe kann man gerade mal halb hineinstecken – keine Chance einen guten Halt zu finden.

Als er vor dem Eingang hängt, schaut er vorsichtig hinein. Es scheint tatsächlich ein Gang zu sein. Er schwingt sich hinein und kommt problemlos auf dem Gangboden zum Stehen. Er leuchtet in den Gang hinein. Dieser ist gerade über mannshohen und knapp anderthalb Schritt breit. Den Boden bilden Steinplatten, außer da wo er gerade steht am Anfang des Ganges. Hier ist eine Metallplatte in den Boden eingelassen. Zu seiner Linken ist ein großer Hebel. Glance zieht vorsichtig daran – nichts rührt sich. Glance greift den Hebel mit zwei Händen und zieht stärker – ein Knirschen, aber nach zwei/drei Fingerbreit geht es nicht mehr weiter und der Boden scheint unter ihm zu schwanken! Glance lässt den Hebel sofort los und tritt zurück. Eine Falltür? Nein, die Metallplatte unter ihm hat sich ein kleines Stück seitwärts bewegt, wie er an einem schmalen staubfreien Streifen an der Gangseite feststellt. Seltsam!

Glance tritt an das Loch heran und stellt fest, dass die Metallplatte jetzt in das Loch hineinragt. Er schaut nach oben, und erkennt, dass aus den ersten Fugen, die er von hier gerade noch erkennen kann jetzt etwas hervortritt. "AHA!" denkt er sich, "das war kein Eingang, sondern nur ein Ausgang". Er geht wieder zurück an den Hebel, sieht eine kleine Schwelle, auf die er jetzt seinen Fuß setzt, stemmt seinen anderen Fuß an die Wand und zieht nun ruckartig und kräftig, bis der Hebel sich löst und legt ihn dann vollständig um. Er geht wieder zum Eingang, wo jetzt die Metallplatte wie eine Zunge in das Loch ragt. Nach oben haben sich aus den Fugen Metallbügel heraus geschoben und bilden eine einfache Leiter.

Glance lässt die Leuchtkugel nach oben schweben und ruft laut, "Ihr könnt jetzt runter kommen!"

Bodasen sieht das Alrik Anstalten macht Glance zu folgen, "Nein wartet, hier euer Seil."

In dem kurzen Moment in dem Alrik das Seil nimmt drängelt sich Bodasen vor.

Lass den Elf nicht allein, bleibe bei ihm und dem Artefakt

Geschickt klettert er zu Glance herunter und stellt sich in den Gang.

Nachdem Lu seine gesamte Angst und Anspannung durch lautes Gelächter abgebaut hat, fühlt er sich wieder etwas wohler. Neugierig beginnt er, die Bücher, die Stone ihm vorgelegt hat, zu untersuchen. Beide machen einen uralten, nun jedoch leider auch etwas ramponierten Eindruck. Vorsichtig streicht Lu über den Einband des ersten Buches und versucht den Einband wieder zu Recht zu schieben.

On The Road Again

Zu seinem großen Erstaunen glättet sich dabei das alte, grüne Leder und der Riss verschwindet. Verblüfft schaut Lu erst auf seine Pfote, dann wieder auf das Buch. Er blinzelt zweimal kräftig, um die letzten Reste der Lachtränen sicher zu vertreiben. Hatte er das bewirkt? Er hatte doch gar nicht bewusst nach den passenden Kraftfäden gesucht, sondern sich nur gewünscht, dass...

Hastig greift Lu nach dem zweiten Buch, einem dicken, schweren Wälzer, der in einen Blau schillernden Stoff eingeschlagen ist. Er setzt eine ernste Miene auf, schließt die Augen und streicht mit seiner Pfote über den Riss. Vorsichtig öffnet er dann sein rechtes Auge zur Hälfte und schielt auf den Bucheinband – nichts ist passiert.

Lu seufzt tief auf. Er war halt doch nur ein "Degenerierter".

Ein wenig ziellos beginnt er in dem Buch zu blättern. Nein, auch er kann diese Schrift nicht lesen. Entfernt erinnert sie ihn an die wahre Sprache, aber trotzdem ergeben die einzelnen Zeichen keinen Sinn für ihn.

Er greift sich erneut das grün eingeschlagene Buch. Auch dieses ist in der gleichen, unverständlichen Schrift verfasst, jedoch hat der Verfasser die Zeichen geometrischer und exakter gemalt. So kann Lu einzelne Symbole erkennen, jedoch nicht den Zusammenhang verstehen.

Immer wieder taucht das Zeichen für Drache auf, von Nest und Ei ist die Rede, von Vergangenheit und Zukunft, von Kunst, Natur und Mathematik. Auch einige Zahlen und Namen kann Lu entziffern. Er vermutet, dass er eine Art Geschichtsbuch der Drachen in Händen hält, ohne dies jedoch direkt beweisen zu können.

Lu legt das Buch beiseite und beginnt, die übrigen heraus gefallenen Bücher zusammenzuräumen. Zwar kann er das Regal nicht reparieren, jedoch reiht er die Bücher zumindest wieder ordentlich auf dem Boden aneinander.

Dann folgt er Stone den Galeriegang nach oben.

Rashida hat ihre Wandseiten abgesucht. Nichts, es gibt nichts, was außergewöhnlich ist.

"Big Claw, habt ihr schon was entdeckt? Also ich habe nichts gefunden."

Die Elfin, inzwischen auch fertig, sieht zu Rashida.

"Nein, auch ich habe nichts gefunden. Suchen wir weiter. Komisch, die Fackeln brennen nicht ab. Ob das was zu bedeuten hat?"

Rashida seufzt und beginnt mit der nächsten Wand. Dabei sieht sie sich die Fackeln näher an. Es ist auch ihr schon aufgefallen, dass die immer noch brennen. Aber sie kann nichts Besonderes erkennen. Ihr kommt eine Idee.

"Big Claw, könnte es sein, dass die Fackeln die Lösung sind? Wir haben ja nicht alle angezündet. Lasst uns mal ausprobieren was passiert, wenn alle brennen."

Schnell nimmt sie eine Fackel aus der Halterung, zündet die restlichen an und steckt ihre wieder zurück.

Der Raum erstrahlt nun in einem hellen Licht und alles, selbst bis in die Ecken ist ausgeleuchtet.

Die Elfin geht den Raum noch einmal gründlich ab und bemerkt, dass eine Seite der zweiten rechten

On The Road Again

Säule im Dunkeln liegt.

"Rashida sieht, es gibt keinen einzigen Schattenwurf hier, das allein ist schon unnatürlich. Alles ist erhellt, nur diese Säulenseite nicht."

Big Claw wendet sich der dunklen Seite zu und beginnt Zeichen für Zeichen abzutasten und zu untersuchen. Sie fühlt etwas Rundes, wie ein Knopf. Es ist der einzige zwischen den vielen Zeichen. Sie zieht daran, nichts passiert. Sie drückt ihn und mit einem Knirschen öffnet sich eine Tür zwischen den Fackeln.

Die Kriegerin lässt vor Überraschung einen Schrei los.

"Big Claw, das gibt es ja nicht. Ihr hattet Recht. Hier nehmt eine neue Fackel und dann wollen wir doch mal sehen, was sich hinter dieser Tür verbirgt."

Die Elfin betritt den nächsten Raum. Auf den ersten Blick erkennt sie, dass dieser größer und quadratisch ist. Sie bittet Rashida auch eine Fackel zu entzünden, um mehr sehen zu können.

Beide gehen weiter. In dem milden Licht sehen sie, dass in jeder Ecke eine Statue steht und in der Raummitte auch eine.

"Rashida, könnt ihr mal sehen, ob an den Wänden hier auch Fackeln sind."

Rashida eilt schon zu den Wänden und tatsächlich, es sind welche angebracht. Sie entzündet sie, aber, wie im vorigen Raum auch, nicht alle auf einmal. Nach und nach breitet sich das so entstandene Licht aus. Fußboden, Decke und Wände unterscheiden sich nicht von dem anderen Raum.

"Big Claw, ich muss euch noch etwas sagen. Ich habe von Undar den Auftrag aus einem unheiligen Tempel die 'Statue des Blutes' zu holen. Als wir vor diesem Tempel waren, hatte ich eine Vision. Ich sah in den Ornamenten am Portal Undars Symbole und die Statue, aber sie war unter Schutt verborgen. Wir müssen also nicht nur das Siegel finden, sondern auch die Statue. Ich weiß, wir haben nicht viel Zeit, aber es ist sehr wichtig für mich, Undars Auftrag zu erfüllen. Könnt ihr mir helfen? Ansonsten muss ich es alleine versuchen."

Rashida blickt die Elfin bittend an.

Big Claw sieht die Bitte in Rashidas Augen, aber auch deren Entschlossenheit.

"Ich werde euch helfen, aber wir müssen uns beeilen. Wir sollten erst einmal hier alles untersuchen und herausfinden, was es mit diesen Statuen auf sich hat."

Die Elfin geht an diesen entlang. Sie sind aus Stein und stellen je ein Drachenwesen, ein Elfenwesen, ein Zwergenwesen und ein Menschenwesen dar. Die Statue in der Mitte sieht aus wie AneAshin.

"Rashida, hier sind all die Wesen, die der Reisende in seiner Rede über SarSareth erwähnt hat in Stein gehauen. Was das wohl für eine Bedeutung hat? Vielleicht ist das hier eine Art Versammlungsraum gewesen? Das sollten wir unbedingt später dem Reisenden mitteilen."

Beide gehen weiter zur hinteren Wand. Dort ist eine Tür. Sie lässt sich leicht öffnen. Diese führt in einen schmalen Gang, an dessen Ende wiederum eine Tür ist. Ein leises Schaben ist zu hören, als sie geöffnet wird.

Die Elfin spürt auch hier keine Gefahr und geht in den nächsten Raum. Dieser ist kleiner als der Statuenraum. Und auch hier sind Fackeln an den Wänden.

On The Road Again

Big Claw zündet sie an.

Bodasen, neben dem Elfen angelangt, sagt nur "Wartet auf Alrik, ich gehe diesmal vor."

Aber Du darfst ihn nicht alleine lassen, der Stab denke daran der Stab

Bodasen dreht sich zu dem unbekanntem Tunnel, damit Glance nicht sehen kann wie sich seine Gesichtszüge verzerren. Schnell macht er zwei Schritte in den Tunnel.

Dann bleibt er stehen.

"Glaubst Du das der Elf den Stab wegwerfen wird? Oder das er ihn unterwegs verliert? Wenn ich überhaupt noch an den Stab kommen kann dann nur wenn er mir vertraut. Und deshalb gehe ich vor, damit er sieht dass er sich auf mich verlassen kann. Und jetzt, habe ich zu tun"

Keine Antwort, die Stimme schweigt.

Bodasen ist auch froh dass er diesmal an der Spitze ist weil er so wieder mal Gelegenheit hat seine eigenen arkanen Kräfte einzusetzen.

Als erstes ein Lichtzauber, unwillkürlich will er den Gang in helles Licht baden um dem Elfen seine Fähigkeiten zu demonstrieren, aber das wäre unklug.

So beschränkt er sich darauf eine kleine Lichtkugel zu erschaffen, deren Intensität er mit der Hand regulieren kann.

Im diesem Licht besieht er sich erst einmal den Gang.

Die Steinplatten die kurz nach dem Eingang anfangen setzen sich den Gang entlang fort.

Auch die Höhe und Breite wurde von den damaligen Erbauern exakt eingehalten.

"Eher ungewöhnlich in einem Felsenstollen, denkt sich Bodasen.

Als er sich die Wände genauer ansieht bemerkt er dass die gleichmäßigen Abstände des Gangs wirklich bewusst eingehalten worden waren. Wo immer der natürliche Fels zu weit heraus gebrochen war, hatte man diese Löcher erweitert und mit guten gleichmäßig geformten Ziegeln aufgefüllt.

Bodasen kann keinen Grund sehen warum sich die Baumeister solche mühe gemacht hatten, aber er weiß ja auch nicht wofür der Gang diene.

Vielleicht war es ja auch ohne Bedeutung.

Bodasen rückt jetzt langsam vor, immer wieder hält er an um die Stellen, welche mit Ziegeln gefüllt sind, zu untersuchen.

Aber da kann er nichts Besonderes finden.

Plötzlich erregt etwas seine Aufmerksamkeit, etwas ragt aus der Wand, ein Hebel.

Nichts.

On The Road Again

Kein Schloss, kein Riegel, kein Mechanismus irgendeiner Art, der dieses Portal sicher hätte verschließen können. Die Tore ließen sich auf- und zudrücken, jedoch nicht verriegeln. Offenbar bedienen sich die alten und neuen Hüter dieses Tempels ausschließlich der Magie, um die Tore zu fixieren.

Stirnrunzelnd überlegt der Reisende, ob seine elementare Macht in irgendeiner Weise dazu geeignet wäre, das Portal zu sichern. Er könnte mit magischem Feuer die metallenen Tore verschweißen – doch dann wären sie für alle Zeiten nicht mehr zu öffnen. Oder er könnte ein Stück des steinernen Bodens emporebrechen lassen, um die Tore zu verkeilen, die nur nach innen aufschwangen.

Der Gedanke mit dem Boden erscheint ihm interessant. Der Boden.... Während er sich den Untergrund betrachtet, fallen ihm zum ersten Mal die feinen Linien im Gestein auf, die ein Muster zu bilden scheinen. Er tritt ein paar Schritte zurück, schiebt Stühle und Holztrümmer beiseite und zieht überrascht die Augenbrauen hoch.

Der Boden!

Als Alrik sich auf die Plattform herunterlässt, zeigt ihm Glance den Mechanismus der Leiter und der Plattform, indem er den Hebel auf und ab bewegt. Auch Alrik ist fasziniert von der erstaunlichen Konstruktion. Als der Hebel gerade an seinem oberen Totpunkt ist, gibt es auf einmal ein scharfes Knacken – und Glance hält den abgebrochenen Hebel in der Hand!

"O-OH!", entfährt es ihm, "das ist nicht gut!" Leiter und Plattform sind eingefahren, und der Hebel im Gelenk gebrochen – auf diesem Weg können sie nicht mehr zurück!

Rashida blickt sich um.

In dem Raum sind vier steinerne Tische den Ecken zugeordnet und in der Mitte steht ein großer runder Tisch, ebenfalls aus Stein. Auf seiner Platte sind am Rand Ornamente eingemeißelt, vier verschiedene, passend zu denen auf den Ecktischen. In der Mitte ist ein einziges Ornament. Mehr ist nicht in dem Raum. Außer einer weiteren Tür.

Die Kriegerin betrachtet die Tür und hat plötzlich eine Vision. Sie sieht den Raum dahinter. In einer Ecke liegt ein Schutthaufen aus Steinen und Geröll und darunter leuchtet die 'Statue des Blutes'. Die Konzentration Rashidas lässt nach und das Bild verschwindet. Aufgeregt wendet sie sich an die Elfin.

"Big Claw, ich habe die Statue gefunden. Sie ist hinter dieser Tür. Schnell, wir müssen sie holen."

Rashida rennt zu der Tür, aber sie kann sie nicht öffnen. Sie ist fest verschlossen.

"Ich muss da rein, koste es, was es wolle."

Big Claw hat dem Ganzen wortlos zugesehen.

"Beruhigt euch Rashida, wir werden einen Weg finden. Ich kann nicht feststellen, dass die Tür magisch verschlossen ist. Also muss es auch wieder einen versteckten Mechanismus geben. Dann machen wir uns mal auf die Suche."

Rashida gibt der Elfin insgeheim ja Recht, mit ihrer –mit dem Kopf durch die Wand– Methode kommt sie keinesfalls weiter. Sie wendet sich dem Tisch in der Mitte zu. Die vier äußeren Ornamente stellen die Statuen aus dem Vorraum dar, das mittlere die Etheran. Auf den Tischen in den Ecken sind jeweils ein Drache, ein Elf, ein Zwerg und ein Mensch zu sehen.

"Big Claw kommt doch mal her und seht euch das an. Da könnte es doch eine Verbindung geben,

On The Road Again

irgendwie gehört das alles zusammen. Nur wie?"

Die Elfin stimmt Rashida zu.

"Ja, das scheint mir auch so. In dem anderen Raum sind die Statuen so angeordnet wie hier die Tische. Das kann kein Zufall sein. Sehen wir uns das genauer an."

Mit diesen Worten geht Big Claw wieder zurück. Sie bleibt in der Mitte des Raumes stehen und sieht die Statuen an. Sie sind alle mit dem Gesicht zur Tür ausgerichtet. Bis auf die der Etheran.

Rashida bleibt in dem anderen Raum und untersucht die Tische. Die Ornamente der Tische in den Ecken zeigen mit den Gesichtern zu dem Tisch in der Mitte. Ihr kommt eine Idee.

"Big Claw, wie stehen eigentlich die Statuen?"

Die Elfin geht zu Rashida und berichtet ihr.

Die Kriegerin lacht triumphierend.

"Das könnte die Lösung sein, Big Claw. Wir sollten versuchen, die vier Statuen so zu drehen, dass sie zu der mittleren blicken. Genauso wie es hier mit den Tischen ist."

Sie rennt zurück und versucht ihr Glück an der Ersten.

"Big Claw, das Ding rührt sich keinen Deut, ihr müsst mir helfen."

Die Elfin stemmt sich gemeinsam mit Rashida gegen die Statue. Es fängt an zu knirschen und langsam setzt sich die Figur in Bewegung, bis sie einrastet. So geschieht es mit den drei anderen Statuen auch. Als die letzte eingerastet ist, kommt aus dem Nebenraum ein Geräusch.

Rashida läuft sofort hin.

"Big Claw, kommt schnell, es hat funktioniert. Die Tür ist offen."

Die Elfin geht an Rashida vorbei und steht nun in einer schmalen Kammer, in der sich, außer dem Schutthaufen, nichts befindet.

"Rashida seid ihr sicher, dass darunter eure Statue ist?"

Die Kriegerin sieht Big Claw gereizt an.

"Natürlich bin ich mir sicher. Meine Visionen hatten immer Recht. Geht mal zur Seite, damit ich den ganzen Schutt wegräumen kann."

Etwas unsanft schiebt sie die Elfin weg und fängt an, Steine und Geröllbrocken abzutragen. Big Claw bleibt nichts anderes übrig als zu helfen. Nach einer Weile sieht sie einen Sockel zwischen dem Schutt. Sie gräbt weiter und legt eine kleine Statue frei.

"Rashida, ist es das wonach ihr sucht?"

Die Kriegerin reißt der Elfin die Statue aus der Hand.

"Ich sagte euch ja, dass ich Recht habe."

On The Road Again

Dann besinnt sie sich. Sie war nicht gerade höflich mit der Elfe umgegangen und ist ihr eigentlich Dank schuldig.

"Big Claw es tut mir leid, das ich euch so behandelt habe. Aber Undar spricht nicht mehr mit mir und ich dachte, wenn ich die Statue habe, dann ist er wieder milde gestimmt. Ich hoffe es mal."

Die Elfin nickt Rashida zu.

"Ist schon gut, irgendwie kann ich euch verstehen. Ja, die Statue haben wir gefunden. Aber das Siegel? Wir wissen ja noch nicht einmal wie es aussieht. Wir sollten uns weiter gründlich umsehen, denn die Zeit läuft uns davon."

Mit diesen Worten geht Big Claw zurück.

Bodasen will den Hebel gerade drücken...

Du Narr, kannst Du deine Neugier nicht wenigstens solange zügeln bis Du weisst ob das hier eine Falle ist?

Der Magier kann sich nicht rühren, leicht vorgebeugt und mit ausgestreckter Hand steht er da.

"Lass mich, was soll das, denkt er zornig.

Aber er kann sich immer noch nicht rühren.

Denkst Du dass ich einfach so zulasse wie Du diesen Körper vernichtest. Viel zu lange habe ich in meinen Gefängnis verbracht.

Grauen durchfährt Bodasen, "Du bist in mir?"

... Nein, vergiss das. Vergiss es und geh mit mehr Vorsicht an diesen Hebel heran

Bodasen blinzelt, wollte er nicht gerade nach dem Hebel greifen?

Warum stand er jetzt zwei Schritte davon entfernt?

"Mehr Vorsicht, genau. Deshalb bin ich zurück."

Bodasen überlegt, was für einen Zauber er hier verwenden könnte, dann lacht er.

Hastig sucht er eine dünne Schnur aus seinem Gepäck und bindet diese um den Hebel.

Die Schnur ist lang genug das er einige Schritte zurück kann, dann zieht er an dem Hebel.

Nichts passiert.

Bodasen zieht fester, aber nicht ruckartig. Langsam erhöht er den Kraftaufwand.

Dann ... plötzlich ist der Widerstand überwunden, und der Hebel bewegt sich.

Jetzt ganz locker, gleitet der Hebel herum.

Hinter ihm ertönt ein klicken, doch als er sich umdreht kann Bodasen nichts finden.

On The Road Again

Er untersucht die Wände genauer, und findet ein paar Löcher. Ein schneller blick auf die andere Wand verrät ihm was er gefunden hat.

Kleine Kratzer im Gestein, genau gegenüber von den Löchern.

Wahrscheinlich Armbrustbolzen.

Die Verteidiger hatten damit die Möglichkeit eventuelle Verfolger außer Gefecht zu setzen ohne stehen bleiben zu müssen.

Aber anscheinend hatte niemand mehr die Falle geladen.

Bodasen war froh darüber, wenn sein Seil länger gewesen wäre und wenn die Falle geladen gewesen wäre...?

Andererseits verriet ihm diese Falle auch einiges, sie mussten sich einem bedeutendem Raum nähern. Ein Raum dessen Inhalt es wert war derart komplizierte Fallen in diesen Fels einzubauen.

Bodasen erkennt auch das die Ziegelflecken nur dazu dienten die Mechanismen zu verbergen, und damit Sie nicht so auffällig waren, hatte man sie über den Gangwänden verstreut.

Sie würden noch vorsichtiger sein müssen, er würde noch vorsichtiger sein müssen.

Langsam geht Bodasen weiter, die Kugel magischen Lichtes brennt jetzt heller.

Der Dämon ringt seinem Pferd alles ab.

Die Landschaft fliegt nur so an ihm vorbei, aber auch wenn das Pferd nicht an kraft verliert, so schadet ihm die Belastung dennoch.

Jedes Mal wenn Dralfens innehält das Tier anzutreiben wird es langsamer, seine Beine sind für derartig lange Ritte nicht gemacht.

Und schon seit Stunden treibt der Dämon das Tier. Seit Stunden galoppiert das Tier als wäre ein Rudel Warge hinter ihm her.

Schon lange hat der Dämon das Tier geistig in seine Gewalt bringen müssen, um es am laufen zu halten.

Aber irgendwann würde der Körper des Tieres versagen.

Und selbst bei diesem Tempo waren es noch mindestens eineinhalb Tage bis zu den Brechern. Und dann zu dem Tempel ...

Und er hat nicht viel Zeit, etwas passiert.

Er spürt dass viele Präsenzen auf den Tempel zustreben, aber er kann nicht genau erkennen um was für Präsenzen es sich handelt.

Auch die Sinne Dralfens kann der Dämon nur langsam an seine Bedürfnisse anpassen, aber auch das war schon mehr als der untaugliche Körper des Prälaten geboten hatte.

Stone geht weiter die Galerie entlang, die Bücher scheinen kein Ende zu nehmen.

On The Road Again

Doch dann bemerkt er dass die Dunkelheit über ihnen sich verändert.

Langsam schält sich eine gewölbeförmige Decke heraus.

Gestützt wird die Kuppel durch etliche kunstvoll bearbeitete Holzbalken die, von einem zentralen Punkt unter der Kuppelmitte zu den Regalpfosten laufen.

Auch die Kuppel hat ungefähr fünfzig Schritt Durchmesser.

Um diesen Abstand zu den Wänden zu überbrücken sind die auseinander strebenden Holzbalken alle fünf Meter von einem Ring aus Balken eingefasst. Im nächsten Ring, der dann etwa fünf Meter tiefer liegt, sind dann jeweils Doppel so viele radial verlaufende Balken wie im vorherigen.

Auf diese weise waren sechs konzentrische Ringe entstanden, von denen der letzte nur noch etwa zweieinhalb Meter hatte, und in dem jeder Balken auf eine Regalwand stößt.

Diese Ringe wurden nach unten durch eine kunstvolle Konstruktion aus Bögen, und Verstrebrungen zu den Regalwänden abgefangen.

In der Höhe macht die Stützkonstruktion etwa dreißig Meter aus.

Ein gewaltiges Werk, aber Stone hatte beim Aufstieg kein Buch mehr gefunden das seine Aufmerksamkeit erregt hätte.

Deshalb fragt er Lu, "hast Du noch etwas gefunden? Ansonsten sollten wir jetzt umkehren."

Glance und Alrik schließen zu Bodasen auf, der interessiert einen Hebel betrachtet. Nach seinen letzten Erfahrungen misstraut Glance der Stabilität der Hebel, aber Alrik hat weniger Hemmungen. Nichtsdestotrotz schaut er sich erstmal um, um zu versuchen zu ergründen, was der Hebel wohl bewirkt.

Bodasen erzählt den beiden erst einmal was für eine Bewandtnis es mit den Hebeln und den Ziegeleinsätzen in der Gangwand auf sich hat.

"Wir sollten vorsichtig sein mit weiteren Hebeln, wer weis was für Fallen damals nicht ausgelöst würden, oder welche wieder bereit gemacht wurden."

Durch Glances Leuchtkugel und Bodasens Lichtzauber ist der Gang nun hell erleuchtet.

"Ich glaube auch, stimmt Alrik zu, "wir sollten erstmal den Gang erforschen, und sehen wo er hinführt, bevor wir hier was bewegen".

Einerseits glücklich die Statue gefunden zu haben, andererseits enttäuscht, dass die Suche nach dem Siegel bis jetzt erfolglos geblieben ist, geht Rashida hinter der Elfin her. Sie lässt ihre Blicke noch einmal sehr aufmerksam durch den Raum der Tische gleiten, kann aber nichts mehr entdecken.

Auch Big Claw kann nichts finden. Als sie den Säulenraum betritt, bleibt sie abrupt stehen. Eine weitere Tür ist zu sehen. Sie befindet sich von ihr aus auf der rechten Seite und sie ist offen.

Rashida noch im Suchen bemerkt die Elfin nicht und stößt gegen sie.

"Big Claw, warum zum..... Oh, ist schon klar, ich sehe es auch. Diese Tür war doch vorhin noch nicht da. Was hat die denn geöffnet?"

On The Road Again

"Rashida, das war vermutlich derselbe Mechanismus, der auch die Kammer mit eurer Statue geöffnet hat. Wieder ein Geheimnis dieses Tempels. Wer weiß, welche er noch birgt und was die anderen alles finden."

Big Claw geht durch die Tür hindurch und steht nun in einem Gang. Fackeln sind an den Wänden und sie brennen erstaunlicherweise schon. Der Gang ist breit und lang. Er hat an den Wänden wunderschöne Zeichnungen. Diese zeigen all die Wesen von denen der Reisende sprach. Bei näherer Betrachtung kommt es der Elfin vor, als würde eine Geschichte erzählt. Der Fußboden besteht aus hellem Marmor und an der Decke sind Ornamente, die denen am Portal gleichen. In der Mitte des Ganges geht links eine Tür und rechts ein weiterer Gang ab. Ebenfalls beleuchtet.

Rashida geht staunend hinter der Elfin her.

"Big Claw, das ist ja einmalig. Die anderen Räume sind schlicht und einfach und hier ist alles wohlgefällig, ach einfach herrlich. Denkt ihr, wir dürfen diese Tür öffnen? Warum eigentlich nicht, es ist ja keiner mehr da. Denke ich mal. Außerdem hat sie einen Knauf."

Ehe die Elfin antworten kann, hat die Kriegerin schon die Tür geöffnet. Sie betritt als erste das Zimmer. Hier brennen Öllampen. Das Zimmer ist groß und rechteckig und es ist möbliert. Ein breites Bett steht mittig an der hinteren Wand. Zu beiden Seiten stehen Nachttische. An der rechten Wand ist ein Schrank und auf der linken Seite eine Sitzgruppe. Wunderschöne Teppiche liegen auf dem Marmorboden. Alles ist sehr erlesen und kostbar. Die freien Wände sind mit Gemälden versehen, die alle nur ein Motiv haben: AneAshin.

Tief beeindruckt stehen Big Claw und Rashida da, zuerst keines Wortes fähig. Die Elfin findet als erste die Sprache wieder.

"So etwas Wunderbares habe ich noch nie gesehen. Was ich aber nicht verstehe, AneAshin sagte, sie kenne den Aufbau des Tempels nicht und doch sind Abbildungen von ihr an diesen Wänden. Das ist sehr seltsam. Die Lösung werden wir aber wohl nie erfahren. Ich denke, wir sollten dieses Zimmer jetzt verlassen. Es kommt mir unrecht vor, hier zu sein."

"Ja, Big Claw, dieses Gefühl habe ich auch, sehen wir uns weiter um."

Mit diesen Worten verlässt Rashida schnell das Zimmer und geht in den nächsten Gang.

Die Elfin schließt die Tür hinter sich und folgt der Kriegerin.

Vier Türen gehen von diesem Flur ab.

Bodasen stimmt zu, "Ja und wir sollten den Tunnel auch so hell erleuchtet lassen. Hier lebt ohnehin keiner mehr. Aber wer weiß wo wir noch hinein stolpern."

Lu ist Stone bis unter die Kuppel der Bibliothek gefolgt. Er erzählt ihm von dem "Drachenbuch", verschweigt jedoch die magische Reparatur des Buches.

Wahllos nimmt er ein Buch am oberen Ende der Spirale aus dem Regal. Diesen Schatz hier fast vollständig ungelesen zu lassen widerstrebt ihm zutiefst. Wie viel Wissen hier lagert! Er musste dringend die menschliche und elfische Schrift erlernen ... Und dann noch einmal zurückkehren, wenn er seine Aufgabe erfüllt hat.

Lu betrachtet das eher schmale Buch, das in dunkles Leder geschlagen ist. Auf dem Einband sind zahlreiche Pflanzen und Kräuter abgebildet. Das Buch scheint deutlich jüngeren Datums zu sein, als die zuvor betrachteten, jedoch knistern die Seiten beim Öffnen dennoch drohend, als wollten sie jeden Moment in tausend kleine Fizzelchen zerfallen. Das Buch ist in einer bekannten Form der wahren

On The Road Again

Sprache geschrieben, stellt Lu freudig fest, auch wenn er einige Begriffe oder Kräuternamen nicht kennt.

Langsam und extrem vorsichtig wendet er Blatt für Blatt und bewundert filigrane Malereien und eine elegante Schrift. Das Buch enthält Rezepte verschiedenster Art, von einer schmackhaften Wacholderbeersoße zu Wildschweinbraten über einen Schlaftrunk auf Pilzsudbasis oder Waldbeerenkekse bis zu Kräutermischungen, die sich als Pfeifentabak eignen.

Auf die Rückseite des hinteren Einbands hat ein anderer Schreiber noch ein Rezept hinzugefügt. Allerdings scheint er sehr hektisch geschrieben zu haben, bei einigen Buchstaben ist die Tinte verwischt worden. Mühsam entziffert Lu: »EILTRANK«.

"Hey, Stone, schau einmal! Ich habe ein Rezeptbuch gefunden. Es gibt zum Beispiel einen Schlaftrunk, Waldbeerenkekse und einen Eiltrank. Meinst du, Big Claw könnte damit etwas anfangen? Vielleicht können wir mit dem Eiltrank schneller laufen. Und die Kekse sollten wir auch unbedingt einmal ausprobieren!"

Mit einem langen Blick nach oben bewundert Lu dann die Kuppelkonstruktion. Es juckt ihn in den Flügelspitzen...

"Bin gleich wieder da!", ruft er Stone zu und legt das Buch auf den Boden. Dann hebt er mit lautem Rauschen ab.

"Juchuuu!", schallt es durch den vormals totenstillen Raum, als Lu in atemberaubendem Slalom durch die Holstreben der Kuppel rast. Fast scheint es so, als müsse er jeden Augenblick einen Holzpfosten rammen, aber irgendwie gelingt es ihm immer noch im letzten Augenblick auszuweichen.

Schwer atmend landet Lu nach kurzer Zeit wieder.

"Hier werde ich später einmal wohnen!", beschließt er innerlich. "Oder zumindest in einem genau so schönen Turm".

Lu nimmt das Rezeptbuch wieder an sich. "Das nehme ich für die Elfin mit", sagt er und macht sich an den Abstieg.

Langsam kommt dem Reisenden wieder zu Bewusstsein, das der Tempel einstmals als Heiligtum für die dunklen Mächte erbaut wurde. Zwar wurde dieser Ort gereinigt – und vermutlich hatte man die Zeugnisse seiner finsternen Vergangenheit weitgehend beseitigt – doch nicht vollständig, wie es scheint.

Vor ihm auf dem Boden der Halle erkennt er jetzt die Zusammenhänge der feinen Linien: Sie bilden ein Sigil in Form eines großen Heptagramms, dessen Durchmesser etwa sieben Schritt beträgt. Im Zentrum sind Linien und Kreise eingelassen, die ihm zunächst unverständlich erscheinen. In jeder der sieben Spitzen hingegen sind vertraute Symbole eingraviert. Symbole in der wahren Sprache.

Er spürt Zorn in sich aufwallen über diesen offensichtlichen Spott. Langsam sinkt er auf ein Knie und pustet Staub und Schmutz aus den feinen Linien des Symbols, das ihm am nächsten liegt.

Nein, er hatte sich getäuscht. Flache Meißelspuren zeigen, dass die Oberfläche mit den ursprünglichen Zeichen geglättet wurde und man die Symbole der wahren Sprache nachträglich eingraviert hatte. Dieses Sigil wurde also von den dunklen Erbauern wie von den späteren Hütern des gereinigten Tempels gleichermaßen genutzt. Das war interessant...

Neugierig, aber vorsichtig, geht Alrik weiter den Gang entlang. Die Funktion des Ganges ist ihm

On The Road Again

immer noch nicht klar. Keine Ablagerungen sind auf dem Boden zu sehen – noch nicht mal übermäßig viel Staub. Nur ein leichter, gleichmäßiger Luftzug in den Gang hinein ist zu spüren.

Nach etwa dreißig Schritten bleibt er stehen, weil der Gang sich teilt. Im Licht seiner beiden Gefährten kann er erkennen, dass sich der Gang in beide Richtungen krümmt – der rechte Gang links herum, und der Linke rechts herum. Dadurch reicht das Licht von Glance und Bodasen nicht sehr weit.

"Was nun?" fragt Alrik, "links oder rechts?"

Glance, der ebenfalls in die beiden Gänge blickt, zuckt mit den Achseln. "Scheint egal zu sein, aber auf jeden Fall sollten wir zusammenbleiben!"

Alrik sieht sich unschlüssig um – auch sein Instinkt gibt ihm keinerlei Eingebung. Gedankenverloren sagt er, "Ist euch eigentlich aufgefallen, dass es hier anscheinend gar keine Ratten gibt? Ansonsten gibt es kaum einen Keller in der Welt in dem es nicht zumindest Spuren von Ratten gibt – aber hier ist nichts davon".

"In einem Tempel voller Katzenwesen?" antwortet Glance, "Also so überraschend ist das auch nicht!" Plötzlich wird ihm bewusst, dass die Luftströmung nach oben zieht. Er richtet seinen Blick an die Decke – er muss sein Licht etwas senken, damit es ihn nicht mehr blendet – und sieht an der Decke beider Gänge in regelmäßigen Abständen kleine Löcher. Sie sind viel zu klein um einen Durchschlupf zu bieten, aber die Luft strömt eindeutig dort hinauf – also ist dahinter bestimmt ein Hohlraum. Aber zu erkennen ist nichts, also ist darin zumindest keine Lichtquelle. Er macht die Anderen darauf aufmerksam.

"Ich glaube ich weiß wo wir sind!" ruft Alrik plötzlich. "Das ist ein Lüftungskanal – die Luft wird von hinten angesaugt, und strömt nach oben – dort würden wir bestimmt eine Art Kamin finden, aus dem die verbrauchte Luft wieder entweicht".

Glance überlegt. In der Tat, jetzt, wo Alrik darauf hinweist, fällt ihm auch auf, dass die Luft in dem Gang ziemlich frisch ist und gar nicht muffig und abgestanden riecht, wie man es sonst erwarten könnte in einem unterirdischen Gang. "Ihr könntet Recht haben", stimmt er zu. "Dann schauen wir mal, ob es hier einen Ausgang gibt. Alrik, Ihr geht am besten voraus und achtet auf den Weg, ich konzentriere mich auf die Decke, und Ihr Bodasen, habt ein Augenmerk auf die Wände".

Alrik nickt, und wendet sich dem linken Gang zu.

Bodasen nickt zuerst nur, als er dann einsieht das er Glance doch eine Antwort schuldet sagt er, "Ja sicher, wir sollten nicht aus versehen an einem dieser Hebel hängen bleiben."

Bodasen nimmt sich noch kurz die Zeit sein Licht in den rechten Kanal zu lenken, nach kurzer Zeit bemerkt er dass dieser Kanal sich rasch verengt.

"Wahrscheinlich ist das nur ein Seitenkanal, auf jeden Fall kommen wir da nicht weiter."

Stone schaut den kleinen Drachen erst grimmig an, irgendwie hat er schon die ganze Konstruktion zusammenstürzen sehen.

Aber die Flugkünste des Drachen waren hervorragend.

Stone muss unwillkürlich grinsen, "Na, hat es Spaß gemacht?"

Stone dreht sich um und geht wieder nach unten, "ich denke es wird Zeit zum umkehren. Wir sollten

On The Road Again

den anderen Berichten und hören was Sie so entdeckt haben."

Stone dreht sich noch einmal um, "oder willst Du eine zweite Chance haben hier alles zum Einsturz zu bringen?"

Lachend geht der junge Krieger nach unten.

"Alles zum Einsturz bringen!?", denkt Lu empört. Er ist sich zuerst nicht sicher, ob der Krieger mit oder über ihn lacht, stimmt dann aber mit ein.

"Hast du nicht dieses tolle Geflecht gesehen, Stone? Wenn ich diesen Flug bei den Ausscheidungswettkämpfen zeigen könnte, dann dürfte ich auch zu den großen Festspielen nach Athenicon. Lu muss kräftig niesen, weil sich eine Staubflocke, die er aufgewirbelt hat, direkt auf seine Nase senkt.

"Und nach so viel Grübelei brauchte ich einfach etwas Ablenkung!"

Lu folgt dem Gang weiter nach unten. Besonders viel hatten sie vom Tempel noch nicht gesehen. Irgendwo mussten doch auch die Tempeldiener gelebt, gekocht, gelagert und gearbeitet haben.

"Wir sollten die Wände am Boden noch einmal absuchen, ob es nicht weitere Zugänge zur Bibliothek gibt, oder? Wir sind ja nur eine Eilänge vom Esssaal entfernt und ich denke nicht, dass es schon Mittag ist. Vielleicht finden wir ja einen Lagerraum oder die Küche und somit eine Kleinigkeit zu essen", wendet Lu sich fragend an Stone. Dabei bemerkt er, dass er die beiden – nun ja, die eineinhalb – Kaninchen vor der Tür zur Bibliothek vergessen hat.

Stone winkt ab, "Ja ich habe das tolle, alte, wurmzerfressene, morsche Gebälk gesehen. Und ich habe gesehen wie wir beide von den herabfallenden Trümmern erschlagen worden sind."

Stone lacht nicht mehr, "wenn Du mir versprichst in Zukunft etwas rücksichtsvoller mit meinen Nerven umzugehen, dann schauen wir ob wir etwas zu Essen für dich finden können. Was ist eigentlich aus den Kaninchen geworden? Hast Du die schon verspeist?"

Unwillkürlich muss Stone wieder breit Grinsen, da er sich nicht umgedreht hat kann Lu das allerdings nicht sehen.

"Oh ja, die Kaninchen! An die hatte ich auch gerade gedacht", antwortet Lu mit einem verhaltenen Seufzer in seiner Stimme und bemüht sich, wieder neben den Krieger zu trippeln.

"Glaubst du, es wäre deinen Nerven gegenüber rücksichtsvoll genug, wenn ich die Abkürzung nach unten nähme und schnell nach einmal nach ihnen sehen würde?", fragt er ernsthaft.

"Und bist du dir sicher, dass du immer noch kein Stückchen probieren möchtest? Ich könnte es auch für dich vertrocknen, wenn du es so lieber magst."

Mit langem Hals wirft Lu einen sehnsüchtigen Blick über das Geländer gen Boden, wo er irgendwo die Kaninchen vermutet. Hmm, langsam brauchte er auch so einen Tierhautbeutel auf dem Rücken wie seine Gefährten: Buch, Amulett, Kaninchen. Dann könnte er auch noch viel mehr Bücher mitnehmen...

Gleich darauf verwirft er jedoch den Gedanken wieder. Das wäre schrecklich unbequem und wohin sollte er dann seine Flügel stecken? Nein, nein ...

Als er alle Ecken des Heptagramms etwas von Staub und Schmutz befreit hatte, stellte er sich in die

On The Road Again

Mitte des Sigils und betrachtete die Symbole:

Zuflucht. Gefangenschaft. Mitte. Not. Herz. Fund. Feind.

Stirnrunzelnd umkreist der Reisende langsam das große Heptagramm. Vermutlich mussten die Begriffe in eine sinnvolle Reihe gebracht werden. Aber wie könnte die lauten? Und was war dann zu tun? Waren sie als Formel für einen magischen Spruch zu verwenden? Und welche Magie musste dann gewirkt werden?

So zieht er langsam Kreis um Kreis und grübelt über der Lösung des Rätsels.

Jetzt muss Stone doch wieder lachen, "dann flieg schon los, aber Du wartest unten auf mich, und ich würde es gerne sehen wenn ich mich auch einmal darauf verlassen kann das Du tust was man dir sagt."

Stone geht weiter nach unten, aber jetzt etwas schneller.

Alrik geht weiter in den Gang hinein, der sich gleichmäßig nach rechts krümmt. Der Querschnitt des Ganges wird immer enger. Glance lässt die Kugel nun vor Alrik herschweben, was allerdings seine Beobachtung der Decke praktisch unmöglich macht, da von vorne Alriks Schatten und von hinten sein eigener, durch Bodasens Licht geworfener, den mittleren Abschnitt verdunkeln.

Der Gang ist inzwischen gerade so groß, dass sie hintereinander aufrecht gehen können. Aber nach kurzer Zeit weitet sich der Gang wieder allmählich. Dann gelangen sie wieder an eine Abzweigung.

Wieder schaut Alrik in beide Richtungen. "Mist!" entfährt es ihm, als er leichte Schleifspuren auf dem Boden bemerkt. "Wir sind im Kreis gelaufen – seht, hier die Spuren und die Abdrücke eurer Stäbe! Und was nun?"

"Ok, Chef!", ruft Lu, verbeugt sich artig und lässt sich durch das Geländer in das Atrium fallen. Das Buch fest umklammert sinkt er sich in einer immer enger und rasanter werdenden Spirale zu Boden. Er landet etwa in der Mitte des Freiraums nahe dem Tisch.

"So ein schönes Buch sollte nicht mit Kaninchenhaaren verunstaltet werden", denkt er und stemmt es etwas mühsam auf den für ihn viel zu hohen Tisch. Dann sieht er sich um. Wieso eigentlich Türen suchen? Neben der Tür, durch die sie die Bibliothek betreten haben, gibt es gleichmäßig verteilt drei weitere, noch geschlossene Türen in den Wänden.

Sich der mahnenden Worte des Kriegers erinnernd sieht Lu jedoch davon ab, sie eigenmächtig zu erforschen. Stattdessen schlendert er zu den Kaninchen, frisst das schon angefangene ratzfatz auf und bringt das zweite zu dem Tisch. Etwas unbeholfen flattert er in den hohen, schweren Ledersessel. Es dauert einige Augenblicke, bis er seine Flügel halbwegs gut sortiert hat. Dann lehnt er sich zurück und beobachtet Stone.

Der Krieger befindet sich immer noch erstaunlich hoch über ihm. Was für eine riesige Halle!

Stone sieht, dass Lu es sich bequem gemacht hat.

Um den Drachen aber nicht in Versuchung zu führen, beeilt er sich noch mehr.

Endlich kommt er bei dem Drachen an, der sich inzwischen an den Kaninchen gütlich getan hat.

"Schön, wir können jetzt entweder noch durch die anderen Türen, oder wir gehen zurück. Ich denke wir schauen einmal in die erste Tür rein und sehen dann weiter."

On The Road Again

Schnell wie der Blitz springt Lu von dem Sessel. Auf diese Worte hatte er nur gewartet!

Er zögert einen winzigen Moment und lässt seinen Blick von Tür zu Tür springen. Dann entscheidet er sich für die rechts neben ihrem Zugang gelegene und trippelt auf sie zu.

Ebenso wie die schon geöffnete Tür wirkt sie sehr schwer und massiv. Sie ist aus Holz gefertigt, trägt jedoch an der Innenseite keine Beschläge. Da weder Öffnungsmechanismus noch Runen zu erkennen sind, lehnt Lu sich schwungvoll gegen die Tür, um sie aufzuschieben. Ohne nennenswerten Widerstand zu leisten, schwingt die Tür lautlos auf, so dass Lu einen Sturz nur knapp vermeidend wenig elegant in den dahinter liegenden Raum stolpert.

Im schwachen Licht, das aus der Bibliothek hinein fällt, lässt sich ein großer Tisch erkennen, auf dem sich Federn unterschiedlicher Größe, durchsichtige Gefäße mit bunt gefärbten Flüssigkeiten und zahlreiche lose Blätter befinden. Die Wände sind mit Regalen verstellt. Es riecht intensiv nach Leder, Papier und Staub.

"Schau, Stone! Ich glaube, hier werden die Bücher geboren!", ruft Lu begeistert.

Derweil schleppen sich der Priester und seine kleine Schar am Rande des körperlichen Zusammenbruchs die Serpentina zum Tempeltor hinauf. Der Priester hatte in dem nächtlichen Gefecht tief in ein inneres Reservoir der Macht greifen müssen, von dessen Existenz er nichts gewusst hatte, und ein Teil seines Selbst gegeben – doch das war nicht ohne Folgen geblieben. Er ist aschfahl, sein Gesicht eingefallen und die Augen sind tief in die Höhlen gesunken. Graue Strähnen ziehen sich durch das angesengte, vormals dunkle Haar. Die priesterliche Lederkluft weist an mehreren Stellen Brandspuren auf. Es ist deutlich zu erkennen, dass der Mann überhaupt nur von seinem eisernen Willen aufrecht gehalten wird. An seiner Seite setzt der Kundschafter mühsam einen Schritt vor den anderen. Ein leichtes Humpeln deutet auf eine Verletzung am Bein hin.

Hinter dem Priester und dem Kundschafter schleppen sich zwei der anderen Ritter, die einen Dritten von links und rechts stützen. Der Mann in der Mitte ist in einem miserablen Zustand, sein Gesicht totenblass und schweißnass. Immer wieder wird er von einem Zittern übermannt. Seine Lederrüstung ist auf der linken Seite völlig zerrissen. Am augenfälligsten ist jedoch sein linker Arm. Hand und ein Teil des Unterarms sind grau marmoriert und machen den Anschein, als wären sie aus Stein. Zum Ellenbogen hin wird der Grauton immer heller, so dass sich deutlich die dunklen Adern abzeichnen.

Hinter den Rittern, die den Schwerverwundeten stützen, tritt der letzte der Männer her. Sein Kopf ist von einem notdürftigen Verband umwickelt, auf dem sich ein dunkler Blutfleck abzeichnet.

Alle Männer sind blutverschmiert und tragen auch sonst Spuren von Feuer und einem heftigen Kampf an sich. Mühsam und mit zusammengebissenen Zähnen setzen sie schweigend einen Schritt vor den anderen. Nach dem Kampf waren sie die halbe Nacht durch die Dunkelheit marschiert, obwohl sie alle dringend einer Pause bedurften. Doch der Priester hatte die Ansicht vertreten, dass eine Rast für sie den Tod bedeuten würde, und so waren sie erschöpft und ohne weiteren Widerspruch Richtung Tempel aufgebrochen, kaum dass die Wunden notdürftig versorgt gewesen waren.

Der Priester mustert die Tempeltür mit den zerstörten Ornamenten. Seine ohnehin bereits aschfahle Gesichtsfarbe wird noch etwas fahler.

"Oh nein!" stöhnt er, und seine Stimme klingt so entsetzt, dass seinen Rittern ein Schauer über den Rücken läuft. "Es ist der Tempel!"

Der Kundschafter an seiner Seite mustert das gewaltige Tempeltor verwirrt und schluckt dann. "Was wollt Ihr damit sagen?" fragt er.

On The Road Again

Niedergeschlagen blickt der Priester zu Boden. "Es gibt zwei solcher Tempel. Einer von ihnen ist in sicherer Obhut bei den Elfen. Der andere galt als verschollen, doch waren sich alle Eingeweihten darüber einig, dass er sicher sei. Beide Tempel waren einst ein Ort des Bösen, doch in blutigen und aufopferungsvollen Kämpfen konnte das Böse zurückgedrängt werden. Die Tempel wurden gereinigt und der Riss im Gewebe durch Siegel verschlossen. Das Böse war verbannt, und die Siegel waren stark und wurden sorgsam gehütet. Wer immer diesen verschollenen Tempel hier bisher bewacht hat – er scheint fort oder vernichtet zu sein. Das Siegel ist schwach, und das Böse erstarkt wieder." Er schweigt kurz und scheint nachzudenken, während seine Männer erschüttert die Worte ihres Anführers in sich aufnehmen.

"Jene finsternen Kreaturen, gegen die wir in der Nacht kämpften, sind möglicherweise ein Überrest aus den längst vergangenen Tagen. Wesen der Hölle, denen damals die Tür vor der Nase zugeschlagen wurde, und die nicht mehr in ihre Welt zurückkehren konnten. Schwach und machtlos verkrochen sie sich in dunklen Spalten, an Orten, die von keinem Lichtstrahl erhellt werden. Zeit spielt für solche Wesen keine Rolle, sie können warten, Jahrtausende, Äonen lang! Jetzt spüren sie, dass das Siegel schwächer wird, und sie kommen erneut hervor. Sie streben hierher, um den Damm niederzureißen, der die Flut der Hölle zurückhält..."

Die Männer schweigen einen Moment. "Davon habe ich noch nie etwas gehört..." sagt schließlich einer von ihnen zögernd.

Der Priester seufzt.

"Es gibt nur noch wenige, denen die damaligen Geschehnisse bekannt sind, und selbst jene wissen nicht über alle Zusammenhänge Bescheid. Vieles ging verloren oder wurde vergessen, und die Eingeweihten wirken meist im Verborgenen und gehören einem kleinen Kreis aus Auserwählten an."

Die Ritter nicken verstehend. Ein geheimer Zirkel also, und der Priester gehört offenbar dazu. Sie zweifeln keinen Moment daran, dass nur die Fähigsten dem Zirkel angehören, und jetzt verstehen sie auch, wie der Priester den Angriff vergangene Nacht zurückschlagen konnte – mit einer Zurschaustellung von solch geballter Macht, wie sie sie nie in dem heiligen Mann vermutet hatten.

"Die Kreaturen, gegen die wir heute Nacht gekämpft haben, kamen mir nicht gerade... schwach vor." wirft schließlich einer der Ritter ein.

"Das stimmt." gibt der heilige Mann zu. "Sie waren unerwartet stark. Vermutlich erstarken sie in gleichem Maße, wie das Siegel an Kraft verliert. Bald schon werden sie die Stärke haben, das Siegel von dieser Seite aufzubrechen und das Portal zu öffnen. Möglicherweise jedoch werden aber auch andere Kreaturen vom Ruf des Bösen, von der Verlockung der dunklen Macht angezogen. Kreaturen, die erst nach den Dämonenschlachten in dieser Welt auftauchen."

Unvermittelt trifft sich die Gestalt des Priesters, und ein Anflug seines alten Feuers leuchtet aus seinen Augen.

"Dieser Magier, der Dämonenbeschwörer!" sagt er, und Wut und Zorn flackern in einer Stimme, die wie Donnerrollen klingt. Unwillkürlich weichen die Ritter zurück.

"Jetzt wird mir alles klar! Er ist es! Das hat er also im Schilde geführt! Er suchte diesen Ort, um das Siegel zu brechen und die Dämonen zurück in unsere Welt zu holen! Er hat die Siegelwächter mit seinen Handlangern überwältigt und ist in den Tempel eingedrungen um die Pforte zu öffnen! Dieser Narr! Er glaubt doch nicht etwa, dass er die Finsternis kontrollieren kann? Er wird zu den Ersten gehören, die unter ihrer Macht vergehen! Und mit welchen Lügen mag er eine Streiterin Undars und seine anderen Begleiter betört haben, dass sie Handlanger bei einem solch unheiligen Werk wurden?"

On The Road Again

Zorn und Macht flackert aus den Augen des heiligen Mannes und fast scheint es, als sei er in eine Aura aus Licht gehüllt.

"Aber..." wirft einer der Ritter ein, "...woher sollte er das Wissen über diesen Ort haben? Ihr selbst sagtet doch, dass es nur wenige Auserwählte geben würde..."

"Es gibt viele Gründe, warum das Beschwören von Dämonen so scharf geahndet wird! Die Dämonen verfügen ohne Zweifel über Wissen der damaligen Ereignisse, und sie sind Meister darin, ein sterbliches Opfer zu verführen und zu ihrem Zwecke zu missbrauchen! Es mögen Mächte der Finsternis gewesen sein, die den Beschwörer mit den benötigten Informationen versorgten, die ihn ohne sein Wissen zu ihrem Handlanger machten, damit er das Siegel zerbrechen würde! Was war ich für ein Narr, dass ich zögerte, als ich ihn hätte töten können! Ich wollte warten, glaubte, die Götter hätten eine große Aufgabe für die Abenteurer! Doch nun sehe ich, dass es mitnichten Götter, sondern Dämonen waren, die sich den Magier auserwählt haben!"

Erneut schweigt der Priester und betrachtet seine betretenen Ritter. Keiner von ihnen ist unverletzt, sie stehen am Rande der Erschöpfung, und sie alle haben in den letzten Tagen weit mehr geleistet, als ein Mensch zu leisten in der Lage sein sollte. Ein Gefühl der Wärme, der Verbundenheit breitet sich im Inneren des Priesters aus. Treu standen sie an seiner Seite, haben allen Gefahren und Widrigkeiten getrotzt. Doch er kann ihnen noch keine Ruhe gönnen. Noch nicht. In ihrem jämmerlichen Zustand würden sie eine Konfrontation mit dem Beschwörer und seinen Helfern kaum überleben. Doch sie mussten es versuchen, sie mussten versuchen, den Beschwörer davon abzuhalten, das Siegel zu zerbrechen – und wenn es sie den Tod kostete. Denn wenn es ihm gelingen würde, die Pforte zu öffnen, würde sich die Finsternis erneut über der Welt ausbreiten.

"Wir müssen noch diesen letzten Gang tätigen." sagt er leise, fast flüsternd zu den ahnungsvollen Rittern, und jetzt ist seine Stimme sanft. "Wir müssen ihn aufhalten und der Sache ein Ende bereiten. Der Beschwörer muss getötet werden!"

Er sieht den Zweifel in den Augen der Ritter, ihre Unsicherheit. Sie sind erfahrene Kämpfer, nicht frei von Furcht, doch in der Lage, diese zu überwinden – und sie wissen, wie es um ihre Kräfte steht.

"Wir haben gute Chancen, dass der Beschwörer und seine Begleiter im Kampf gegen die Siegelwächter geschwächt wurden." sagt daher der Priester aufmunternd. "Sie werden trotzdem noch stark sein. Doch vielleicht haben wir auch Verbündete unter ihnen. Eine Auserwählte Undars zumindest wird die Wahrheit erkennen, wenn man sie ihr sagt, und sich gegen das Böse wenden – selbst, wenn sie vorher durch Lügen verblendet wurde, die sie selbst für die Wahrheit hielt!"

"Er wird sie getötet haben, als er sie nicht mehr brauchte..." murmelt einer der Ritter tonlos. "Seine Begleiter haben ihm den Weg hierher geebnet. Jetzt, wo sie für ihn nicht mehr von Nutzen sind, werden ihre Glieder vermutlich schon in den Gängen verfaulen..."

"Ich weiß, dass es viel ist, was ich von euch verlange! Und ihr wisst, dass vermutlich niemand von uns diesen Ort lebendig verlassen wird. Doch außer uns ist niemand da, der das Unheil aufhalten kann – selbst, wenn unsere Chancen schlecht stehen. Also lasst uns das Licht der Götter an diesen Ort bringen! Mit ihrem Beistand werden wir den Durchbruch der Finsternis verhindern!"

Der Priester hebt die Hand, und er und seine Ritter werden in ein mildes, silbernes Licht getaucht, als er den Segen spricht. Dann taumelt er kurz zurück, und spricht mit gepresster Stimme: "Lasst uns das Tor öffnen!"

Die Männer stemmen sich gegen das riesige Portal, doch es bewegt sich nur millimeterweit.

On The Road Again

"Es ist zu schwer!" keucht der Kundschafter, "Wir können es nicht öffnen!"

"Eine Chance gibt es noch", sagt Glance zu Alrik; "In dem engen Teil konnte ich von der Decke nichts sehen, wegen der Schattenwirkung. Und da oben", er zeigt auf die Löcher in der Decke, "ist offensichtlich etwas Größeres! Es gibt bestimmt irgendeine Verbindung".

Glance geht, gefolgt von den Anderen, mit schnellem Schritt voran und erst an der Stelle an der er vorher die Position der Leuchtkugel geändert hatte, verlangsamt er.

Er konzentriert sich auf die Decke, die in dem Maße wie der Querschnitt des Ganges enger wird, immer niedriger wird. Schon kann er sie, ohne sich zu strecken, mit den Händen berühren. Und in der Tat, im niedrigsten Teil des Ganges, zeichnet sich jetzt im direkten Licht, ein durch eine feine Fuge gebildetes Viereck ab.

Die Drei sammeln sich unter dem Viereck direkt über ihren Köpfen. In Relation zu dem Gangverlauf bildet es eine gleichseitige Raute. "Sieht aus wie eine Luke, die mit einer Platte abgedeckt wurde", meint Alrik. "Hoffen wir's", antwortet Glance, und drückt kräftig gegen eine der Spitzen – aber nichts rührt sich; die Platte scheint fest verbunden mit dem Fels zu sein. Er schüttelt den Kopf. Alrik tritt herzu, und stemmt sich mit Glance gemeinsam gegen die Decke, während Bodasen leuchtet. Die Platte bewegt sich kein Haar breit.

Alrik und Glance schnaufen nach der Kraftanstrengung durch und schauen sich an. "Keine Chance", sagt Glance mit einem Schulterzucken. Einem Impuls folgend drückt Alrik mit einer Hand auf die gegenüberliegende Längsseite – und die Platte hebt sich!

Sie dreht sich um eine Achse, die genau durch die Seite verläuft, an der Glance und Alrik vorher gedrückt hatten. Alrik grinst breit! Mit beiden Händen gibt er der Platte einen kräftigen Schwung, sodass sie mit einem lauten Krach hintüber fällt, und die Öffnung freigibt.

Staub weht auf. Hustend und spuckend ahnen sie noch nicht, dass sie dabei unglaubliches Glück gehabt haben: Es hätte genauso gut eine Falle sein können...

Aber Alrik wusste, dass ihm seine Intuition das Richtige sagen würde ... so war kein Zweifel möglich...

Fassungslos schaut Stone dem Drachen hinterher.

Ohne sich auch nur im Geringsten darum zu kümmern ob an dieser Tür nicht vielleicht doch noch eine Falle ist, poltert Lu einfach hindurch.

Wenn auf der anderen Seite ein Loch gewesen wäre hätte der Drache noch nicht einmal bremsen können.

Achselzuckend geht Stone auf den Drachen zu.

"Hör mal Lu, als ich meinte das wir auch noch eine Tür untersuchen könnten, meinte ich nicht das wir die nächste Tür einfach einrennen ohne darüber nachzudenken was uns dahinter erwarten könnte. Und schon gar nicht dass Du einfach losstürmst ohne auf mich zu warten.

Lu, das hier ist kein Spiel, und nur weil bis jetzt alles gut gegangen ist, heißt das nicht, dass es so bleiben muss. Denkst Du ich habe Lust mit anzusehen wie Du in deinen Tod rennst. Ich bitte dich zum letzten Mal..., nein ich verlange von dir dass Du dich in Zukunft etwas bremst. Ich gehe ja auch nicht ohne dich in ein unerkundetes Gebiet."

On The Road Again

Stone redet sich langsam in rage, bleibt aber ruhig, nur sein Gesicht spricht Bände.

"Du musst einsehen dass Du dich und mich, oder die anderen, in Gefahr bringen kannst. Wir müssen zusammen arbeiten, wie an dem Runenrätsel. Da habe ich mich auf dich verlassen, und hatte recht damit. Oder vorhin als Du auf mich gewartet hast. Aber jetzt ... es hätte nur ein tiefes Loch hinter der Tür sein müssen, zu eng als das Du fliegen könntest, und dann ... dann heißt es Auf Nimmerwiedersehen Lu."

Die Kriegerin steht vor der ersten Tür und wartet auf die Elfin. Als diese kommt öffnet Rashida die Tür. Beide treten in das Zimmer. Auch hier brennen Öllampen.

Dies ist eindeutig ein Zimmer von Menschen. Es ist schlicht eingerichtet. Ein Bett mit Nachttisch, einen Schrank und eine Sitzgruppe, das ist alles was darin steht. Der Boden ist mit Steinfliesen ausgelegt, auf dem ein schlichter Teppich liegt. Auf dem Nachttisch liegen ein paar Bücher.

"Big Claw, hier finden wir auch nichts, was nach einem Siegel aussieht. Lasst uns weitergehen."
Rashida tritt wieder auf den Gang.

Die Elfin geht in das gegenüberliegende Zimmer. Schwere Möbel stehen darin und sie sind kleiner als die im vorigen Raum. Ein Alchimistentisch mit allem was dazugehört steht vor dem Bett. Eine schwere Axt hängt an der Wand.

"Rashida, hier wurde anscheinend eine Wohnstätte für die Zwerge geschaffen. Aber auch hier gibt es nichts außergewöhnliches."

Das dritte Zimmer ist ganz anders. Die Möbel zeugen von dem sehr guten Geschmack des Einrichters. Zierlich und leicht. Der Schrank ist mit Intarsien versehen, die Naturmotive darstellen. Es gibt ein breites Bett mit passendem Nachttisch. Auch hier steht eine Sitzgruppe. Der Boden ist aus erdfarbigem Marmor. Die Decke ist in den Farben des Himmels gestrichen. Und an die Wände sind Tiere und Pflanzen gemalt.

Die Elfin lächelt still vor sich hin. Sie hätte sich das Elfenzimmer nicht anders vorstellen können. Leider gibt es auch hier keine Hinweise.

So bleibt nur noch das Zimmer gegenüber auf der linken Seite.

Rashida betrachtet lange dessen Tür.

"Big Claw, nach allem was wir bis jetzt gesehen haben, müsste dies das Drachenzimmer sein."

Er war der Lösung greifbar nahe, das wusste er. Wie ein Wort, das einem auf der Zunge liegt und doch nicht ausgesprochen werden will. Er hatte die Begriffe gedreht und gewendet, als plötzlich...

Stimmen vor dem Portal!

Leise tritt der Reisende näher an die Tore. Die Stimmen sind durch die massiven Metallplatten nur schwach zu vernehmen, doch als er sich konzentriert, versteht er jedes Wort.

Rashidas Priester. Er musste also tatsächlich der Streiter der vergangenen Nacht gewesen sein, der hinter ihm die Magie entfesselt hatte. Er hatte überlebt und war nun hier. Damit hatte der Reisende zwar insgeheim gerechnet – sich aber bislang kaum Gedanken darüber gemacht, wie er vorgehen würde, wenn dieser Fall tatsächlich einträte.

On The Road Again

Seine weiteren Handlungen wollten gut überlegt sein. Nun, da er seine Aufmerksamkeit auf die Vorgänge vor dem Portal gerichtet hat, spürt er die magische Präsenz des heiligen Mannes. Sie standen auf derselben Seite, auch wenn dem Mann das nicht klar war. Er könnte ein wertvoller Verbündeter sein, im Kampf gegen die dunklen Mächte, die diesem Ort zustrebten. Falls es nicht rechtzeitig gelänge, das Siegel zu stärken, wären er und seine Begleiter durchaus willkommene Kämpfer. Aber dazu müsste der Priester zunächst erkennen, dass die Gefährten nicht hier waren um die dunklen Mächte zu befreien, sondern um sie zu bannen. Und der Händel mit Bodasen stellte ein gravierendes Problem dabei dar, dem Mann und seinen Kämpfern diese Tatsache begreiflich zu machen.

Vielleicht brauchten sie diese Verstärkung aber auch nicht. Vermutlich würde es mehr Probleme verursachen als lösen, wenn er dem Priester Einlass gewährte. Bodasen war offenbar ein Teil des Ganzen. Würde der Priester Bodasen gefährden, würde er womöglich das Ganze zu Fall bringen.

Nachdenklich lauscht der Reisende den Bemühungen des kleinen Trupps, die Tore zu öffnen. Doch diese Tore waren zu alt und zu schwer, es würde ihnen kaum gelingen. Sie wären gut beraten weiterzuziehen und eine größtmögliche Entfernung zwischen sich und diesen Tempel zu legen, bevor die Nacht hereinbricht. Wenn sie da draußen blieben, wäre das ihr sicherer Tod.

Erneut stemmen sich die Männer gegen die Tore – ein ums andere Mal. Ihre Erfolge jedoch lassen sich nur in wenigen Millimetern messen. Wiederholt beteuern sie die Sinnlosigkeit des Unterfangens und jedes Mal treibt der Priester sie erneut an. Nein, dieser Mann würde nicht aufgeben, wenn er ihn richtig einschätze.

Der Reisende trifft eine Entscheidung. Vielleicht würde er sie bereuen, vielleicht würde er sich später dafür beglückwünschen. Doch die Dinge würden ohnehin geschehen, wie sie geschehen sollen. Hoffentlich war der Priester ebenso weise, wie er stur war.

Die Augen fest geschlossen, sammelt er die Macht. Der Priester mochte ein Mann sein dem das Wort mehr wog als das Schwert – doch es war besser, auf einen Angriff vorbereitet zu sein. Dann packt er fest die groben, kalten Bügel an den Innenseiten der Tore, stemmt sich mit den Hacken auf den Boden und zieht mit aller Kraft.

Verblüffung spiegelt sich in den Gesichtern der erschöpften Männer vor dem Tempel, als die Tore sich plötzlich quietschend und knirschend vor ihnen öffnen. Der Reisende hält seine Arme gesenkt, mit den Handflächen nach außen:

"Wenn ihr Zuflucht vor den Schatten sucht, dann seid hier willkommen. Lasst eure Waffen in den Scheiden und keinem von euch wird etwas geschehen."

Sein Blick sucht den des Priesters.

Die Elfin zögert, diese Tür zu öffnen.

"Rashida, Drachen sind sehr große Wesen. Wie sollten sie sich hier im Tempel bewegen? Ob das hier wirklich das Drachenzimmer ist?"

Rashida blickt die Elfin an.

"Um das herauszufinden sollten wir die Tür öffnen."

Und schon hat die Kriegerin den Türknauf in der Hand, dreht ihn um und stößt die Tür auf.

"Big Claw kneift mich mal ganz fest. Ist es wahr, was wir sehen?"

On The Road Again

Auch die Elfin steht fassungslos im Türrahmen.

Das hier ist kein Zimmer. Das hier ist eine riesige Höhle. In deren Mitte befindet sich eine sehr, sehr große Sandgrube, aus der kleine Dampfölkchen aufsteigen. An den hohen Wänden stehen Regale, die mit Büchern voll gestopft sind. Hinter der Grube ist die Wand mit einer wunderschönen Landschaftsmalerei verziert. Eine Landschaft, die Big Claw noch nie zuvor gesehen hat. Um die Grube stehen große Schatzkisten verteilt.

Rashida versucht eine der Kisten zu öffnen und erhält einen leichten elektrischen Schlag.

"Aua, was soll das?"

"Rashida, lasst die Kisten. Drachen sichern sich immer ab, um ihre Schätze zu hüten. Sehen wir uns besser weiter um. Die Frage ist, wie kommen die Drachen in diese Höhle?"

Die Elfin geht an den Wänden und Regalen entlang. Sie entdeckt, in einem hinteren Winkel, zwischen zwei Regalen eine riesige Öffnung. Diese ist sichtbar durch Magie geschützt.

"Da seht Rashida, hier ist der Eingang. Ich spüre, dass diese Magie von Drachen gewirkt wurde und nur durch Drachen überwunden werden kann. Das bedeutet, dass die Dämonen diesen Zugang auch nicht nutzen können. Und dies auch für uns weder ein Eingang noch ein Ausgang ist. Es sei denn Lu Ser kennt sich da aus. Da auch keine Aura des Siegels zu spüren ist, sollten wir zurück zur Halle gehen und unsere Entdeckungen mitteilen. Vielleicht sind unsere Gefährten ja ein Stück weiter gekommen. Oder wissen mit unseren Entdeckungen etwas anzufangen."

Die Elfin macht sich auf den Rückweg und Rashida folgt ihr.

Lu ist völlig perplex. Erst fällt er fast auf die Nüstern und nur Sekunden später tobt hinter ihm der scheinbar etwas launische Krieger los.

Warum zum Drachenei hätten die einstmaligen Nutzer der Bibliothek denn ein enges, schmales Loch hinter diese Tür bauen sollen? Hätte der Schreiber jedes Mal darüber hinweg springen sollen? Unwillig schüttelt Lu den Kopf und holt tief Luft, um Stone etwas über Paranoia und Wohnkultur zu erzählen.

Ein Blick in dessen Gesicht hält ihn jedoch ebenso spontan wie eindringlich wieder davon ab. Er schließt das schon halb geöffnete Maul wieder und schluckt seine Antwort hinunter.

Nach zwei tiefen Atemzügen ist Lus Wut über die seiner Ansicht nach ungerechte Behandlung wieder weitgehend verraucht. Wenn er sich für fallensicherer hält, soll doch der Krieger vorgehen! Trotzig verschränkt der kleine Drache die Arme vor der Brust und schaut betont desinteressiert auf den Boden.

"Ok, Chef, dann geh du ab jetzt vor."

Stone schaut den kleinen Drachen belustigt an. "Nenn mich nicht Chef, wir gehen gemeinsam vorwärts. Was hältst Du davon? Ich will nur nicht dass Du ständig irgendwo rein rennst ohne zu wissen was dich erwartet. Oder hältst Du dich für Unsterblich?"

Nach diesen Worten schaut sich Stone den Raum an, mehrere Tische stehen in der Raummitte.

Einige waren wohl zum Schreiben gedacht gewesen, auf ihnen lagen Federn, lose Pergamentblätter und Tintenfasschen, alle leer oder eingetrocknet, wie Stone feststellt.

On The Road Again

Auf anderen standen Leimtöpfen, deren Inhalt ebenfalls eingetrocknet war.

Und verschiedene Gestelle mit zwei Balken die mit Schraubgewinden zusammengepresst wurden.

Stone erklärt, in der Hoffnung dass seine oberflächlichen Kenntnisse ausreichen, Lu wie das Buchbinden funktionierte.

"Schau, hier wurden, wenn alle Buchseiten fertig waren, die Seiten ausgerichtet und mit diesen Spannvorrichtungen so zusammengepresst das nur ein Teil des späteren Buchrückens hervorstand. Dadurch dass die Blätter nicht direkt am Rücken gepresst wurden, standen die Seiten leicht gespreizt Auseinander.

Dann wurde der Buchrücken gut mit Leim eingeschmiert und der eigentliche Bucheinband dagegen gepresst.

Wenn der Leim am Rücken trocken war, wurden die leeren Deckblätter mit Leim bestrichen und das zugeklappte Buch wurde dann noch mal gepresst."

Als Stone den Vorgang demonstrieren will stellt er jedoch fest das die Gewinde der Spannvorrichtungen durch Staubablagerungen dermaßen verdreckt sind das die Spannschrauben nicht mehr bedienbar sind.

"Schade, ich hätte es dir gerne gezeigt."

Stone blickt über die Regale, voll gestellt mit den Vorlagen und Duplikaten stellte sich dasselbe Problem wie in der großen Bibliothek, wo sollte man anfangen?

"Ich glaube nicht das wir hier etwas finden, und Du? Wir könnten zur nächsten Tür gehen und nachsehen. Gemeinsam"

Das letzte Wort kann sich der Krieger nicht verkneifen.

Schnell levitiert sich Glance durch die entstandene Öffnung und schaut sich um. Keine unmittelbare Gefahr zu spüren. Er lässt seine langsam schwächer werdende Leuchtkugel etwas höher schweben, aber sie reicht nicht aus den Raum auszuleuchten – im Gegenteil, sie verblasst zusehends.

Glance ist irritiert über das Phänomen, wendet sich aber erstmal schnell um zu dem Loch im Boden, und hilft den Anderen nach oben.

Alrik schaut sich um. Glances Leuchtkugel verblasst, und auch Bodasens Leuchtzauber wird zusehends schwächer. Beide versuchen ihre Zauber in den Griff zu bekommen, aber erfolglos.

An der Wand sieht Alrik eine Öllampe hängen – schnell holt er aus einer seiner vielen unergründlichen Taschen etwas Zunder und zündet die Lampe an, sodass sie wenigstens nicht völlig im Dunkeln stehen. Am äußersten Lichtkreis sieht er eine weitere Lampe hängen, die er ebenfalls anzündet. Dann ein weitere – die Wände entlang hängen Lampen und Alrik macht mit seinem Zunder die Runde. Ganz konzentriert auf die jeweilige nächste Lampe, hält er plötzlich inne. Hinter ihm ertönt auf einmal ein zweistimmiges "WOW!"

Er dreht sich um in die Mitte des Raumes – und staunt.

Das Licht der Lampen, die er bisher anzündete, spiegelt sich in den Facetten vieler Kristalle von unterschiedlichster Farbe. Sie verstärken und reflektieren das Licht mit vielfachem Funkeln und

On The Road Again

hüllen den Raum in ein wundersames Licht. Schnell zündet Alrik auch die restlichen Lampen noch an.

"Ich kann keine Magie wirken", sagt Glance irritiert.

"Ja", antwortet Bodasen, "ich auch nicht – ich bekomme keinen Kontakt zu der magischen Aura mehr. Dieser Raum scheint magisch tot zu sein; irgendwie – leer".

"Aber solange wir hier sind, ist der Raum nicht völlig leer ..." erwidert Alrik mit einem Grinsen.

"und solange wir hier drin sind, gibt es auch einen Ausweg ..." fügt er hinzu.

Dann betrachtet er erst einmal fasziniert die Facetten der Kristalle.

Glance betrachtet den nun hell erleuchteten Raum. Nein, leer ist er in der Tat nicht. Er ist sechseckig, und die Decke bildet eine sechsseitige Pyramide, an deren Spitze eine Öffnung zu sein scheint. Eine seltsame Kälte durchzieht den Raum. Wände, Boden und Decke sind mit verschiedenfarbenen Kristallelementen in unterschiedlichen Größen und Formen verziert, deren Regelmäßigkeit wiederum eine Gitterstruktur widerspiegelt.

Auf einem Podest in der Mitte ist eine große Obsidianschale in der sich Aschereste befinden. Um das Podest herum stehen an drei Seiten je drei steinerne Sitze, wobei die in der Mitte erhöhte Lehnen haben. In der Wand hinter diesen und an der gegenüberliegenden Seite ist je eine Tür zu erkennen.

"Sieht aus wie ein Rats- oder Audienzsaal", sagt er, "und anscheinend leiten die Kristallstrukturen die magischen Kraftlinien um den Raum herum und alle magischen Kräfte aus dem Raum hinaus. Hier kann Keiner einen Anderen magisch beeinflussen oder täuschen. Raffiniert!"

"Also, komm schon."

Der Krieger geht zur nächsten Tür, diese ist breiter und das Türblatt und der Rahmen sind in Hüfthöhe zerschrammt.

Um Lu ein Beispiel zu geben nimmt sich Stone Zeit, und sucht die Tür gründlich ab, kann aber nichts finden.

Völlig entnervt, und mit dem Gefühl sich lächerlich gemacht zu haben, schiebt der Krieger die Tür langsam auf.

Irgendwie ist es seltsam, als würde er gegen einen Widerstand drücken, Stone lässt versuchsweise wieder los.

Und die Tür schwingt ihm entgegen, als würde von der anderen Seite jemand drücken...

"Zurück ..." ruft der Krieger Lu zu.

Der Gedanke das es sich um eine Schwingtür, mit einer Feder oder einem Gewicht, handeln könnte, kommt ihm erst nachdem er mit voller Wucht gegen die Tür getreten hat, und diese, nachdem sie laut gegen die Wand gekracht ist, wieder langsam auf ihn zu kommt, ein Stück in den Raum schwingt und wieder zuschwingt.

Stone packt die Tür und zieht sie zu sich, und richtig, auf der anderen Seite hängt ein Gewicht das die Tür immer wieder zu zieht.

On The Road Again

Mit rotem Kopf, den man in der Beleuchtung hoffentlich nicht sieht, sagt er zu Lu, "Man kann ja nie wissen, wenn da jetzt ein Jahrtausender alter Ork gelauert hätte, hätte die Tür ihn zu Staub zermalmt."

Bei diesen Worten fängt der Krieger, dem die Absurdität seines Verhaltens langsam klar wird, an zu Lachen.

"Ok, Lu, es tut mir leid, Ich mache mir halt sorgen und bin wohl auch etwas Nervös."

Lu hat die Untersuchung des Kriegers halb gelangweilt, halb interessiert verfolgt. Es könnte ja doch sein, dass er noch etwas dazulernen kann.

Stones Aufschrei "Zurück!" beim Öffnen der Tür hat ihn sich zunächst erschreckt rückwärts zu Boden werfen lassen, weil er glaubte, Stone habe eine Gefahr erkannt, die ihm bisher unbemerkt geblieben war.

Als er jedoch erkannt hat, dass ihr »gefährlicher Gegner« eine Schwingtür ist, musste er sich fest in den Bauch kneifen, um nicht laut loszulachen.

Mit fest aufeinander gepresstem Maul und Tränen in den Augen versucht Lu krampfhaft, das aufsteigende Gelächter niederzuringen. Als er den Kampf zu verlieren droht, simuliert er einen kräftigen Hustenanfall und sagt erstickt:

"Entschuldige, Stone, die Kaninchenhaare, du weißt schon ..."

Endlich hat er sich wieder gefangen. Hat er das gerade richtig gehört? Stone hat sich entschuldigt? Ein Erwachsener? Stones Ansehen steigt in den Augen des kleinen Drachens noch einmal einige Punkte an.

"Du hast ja recht Stone: Lieber ein von Tür und Wand zermalmtter Ork als zwei Verluste auf unserer Seite. Wollen wir nun nachsehen gehen, was sich außer dem toten Ork noch in dem Raum befindet? Ich gucke auch lieber nicht hinter die Tür. Ich kann so schlecht Orkblut sehen ...", fügt Lu an und zwinkert Stone zu.

Noch lachend geht Stone durch die Tür, das Türblatt ist auf der anderen Seite genauso verschrammt.

"Hier wurde sicherlich viel mit Wägen transportiert, deshalb auch die Schwingtür. Der Gang ist zwar etwas breiter, aber es war sicher nicht einfach möglich zwischen dem Wagen und der Wand durch zu gehen und die Tür zu öffnen."

Stone geht ein Stück in den Gang, "Schau da sind Nischen in die Wand geschlagen, wenn zwei Wägen sich entgegenkommen muss einer nur zurück zu so einer Nische und kann ausweichen."

Stone schaut den Gang entlang, kann aber im Fackellicht nicht allzu weit sehen.

"Das bedeutet aber auch das der Gang ziemlich lang sein muss, sonst würde man sich diese mühe wohl kaum gemacht haben."

Stone geht zurück in die Bibliothek, "Wir sollten erst die letzte Tür untersuchen. Ich glaube nicht dass es da noch einen Verbindungsgang gibt. Und wer weiß wo wir rauskommen wenn wir dem Gang folgen. Komm den Gang nehmen wir uns als letztes vor. Vielleicht wartet hinter der nächsten Tür ja noch ein Ork auf uns."

Lu stimmt dem Krieger zu. Wenn sie hier schon von Regalen und Türen angegriffen wurden, welche Gefahr mochte dann erst von Wagen – Lu weiß sich darunter so recht nichts vorzustellen – ausgehen.

On The Road Again

Scheinbar waren sie so groß – oder bissig? – dass sie nicht zu zweit in diesem Gang gehen konnten.

Vielleicht verbarg die letzte Tür einen etwas übersichtlicheren Bereich. Stets darauf bedacht, immer einen halben Schritt hinter Stone zu bleiben, folgt er ihm. Auch diese Tür ist aus massivem Holz gefertigt. Als einzige ist sie jedoch mit einem Relief verziert. Es zeigt einen langen, spitz zulaufenden Hut, vor dem eine Schreibfeder liegt. Links neben dem Hut steht ein Tintenfass. Eine Aneinanderreihung unterschiedlichster Bücher bildet den Rahmen. Lu ist sehr beeindruckt von der Leistung des Künstlers. Es scheint fast so, als könnte man ein Buch aus dem Holz greifen und aufschlagen.

"Schau nur, Stone! Jetzt kommen wir zum gemütlichen Bereich!"

Lu hält jedoch wohlweislich einen gewissen Abstand zu Tür und überlässt es Stone, darüber zu entscheiden, nach welchen Untersuchungen die Tür geöffnet wird.

Um es hinter sich zu bringen drückt Stone die Tür diesmal ohne lange zu zögern einfach auf.

Auch er rechnet damit jetzt in den Wohnbereich der Schreiber zu gelangen.

Im Licht der Fackel sieht er mehrere einstmals bequeme und einladende Sessel, die alle furchtbar verstaubt sind, an den Wänden stehen, wie könnte es anders sein, Regale.

Zwischen den Regalen sind noch ein paar kleine Türen, vermutlich führen diese in den, oder die Schlafräume, und dergleichen.

Stone fällt auf das in diesem Raum viele Laternen angebracht sind, Einige der herumstehenden Ölfaschen sind mit Wachs versiegelt.

Eine schnelle Überprüfung von einer der Flaschen zeigt das sich noch Öl, oder etwas in der Richtung, darin befindet.

Stone fängt systematisch an alle Laternen zu befüllen und zu entzünden, die restlichen Flaschen steckt er ein.

Als er sich umdreht sieht er Lu mit großen Augen vor einem Sessel regungslos verharren.

Sofort ist der Krieger neben dem Drachen, und sieht ein Skelett.

"Lu, alles in Ordnung? Keine Angst der macht uns nichts mehr."

Stone untersucht das Skelett, in der trockenen Luft ist die Leiche damals wohl recht schnell Mumifiziert. Als Stone nachsehen will ob er irgendeinen Hinweis darauf findet wer der Tote ist, fällt das Gerippe in sich zusammen.

Daraufhin wendet sich Stone dem Tisch neben dem Sessel zu, auf dem ein Pergament und Schreibutensilien liegen.

Stone kann die Schrift auf dem Pergament gerade noch lesen, nachdem er alles überflogen hat, liest er laut vor.

... sie wollen den Tempel heute verlassen, nur Fenia die zur Wächterin ernannt wurde, darf noch bleiben. Aber ich kann diese Bibliothek, in welcher mein Leben steckt nicht verlassen.

Die letzten fünfzig Jahre habe ich damit verbracht dies alles Aufzubauen. Und jetzt, jetzt heißt es dass der Tempel nicht gehalten werden kann. Zu groß sind die mühen alles an Versorgungsgütern den Berg

On The Road Again

herauf zu Transportieren.

Narren, nur wenn die Menschen und die Elfen hier leben bleiben besteht keine Gefahr. Als hätten die schon alles vergessen, die Toten, den Kampf, einfach alles Aufgeben.

Das Gift, es wirkt langsam, ich muss mich beeilen.

Ich werde nicht gehen, wohin auch. Ich habe keine Familie, das hier ist mein zu Hause. Ich glaube der Priester weiß es, aber er zumindest ist ein weiser Mann der versteht.

Auch er hat sich lange gegen die Aufgabe des Tempels gesträubt, aber die jetzigen Herren sagen das es nicht zu schaffen sei, selbst die Burg, die doch als Verbindungsbasis zu den anderen Städten dient soll aufgegeben werden.

Es wurde eine neue Stadt gegründet, Heimat an den Furten nennen sie, Sie hochtrabend. Von da soll das Land überwacht werden, die Hüter haben geschworen das dass Land niemals fallen wird.

Pah, vergessen werden sie, vergessen. Aber das Böse stirbt nie, ich weiß es, der Traum, das Böse ist nicht tot.

Wer immer dies liest, seid gewarnt, das Böse lauert...

Stone bricht ab, "den Rest kann ich nicht mehr lesen, zu undeutlich. Sein Tod kam schneller als er dachte."

Stone geht neben dem Toten in die hocke und legt den Kopf in die Hände.

"Lu, schau dich doch schon einmal hier um. Vielleicht findest Du ja noch etwas. Ich brauche etwas Zeit."

Stone kann nicht verstehen wie die Hüter sich so wandeln konnten.

Als Stone die Nachricht zu Ende gelesen hat, ist Lu ganz still geworden. Wie vorausschauend der Alte gewesen ist! Und welch ein trauriges Schicksal, einen verzweifelten, einsamen Gifftod aus eigener Hand zu sterben. Lu schüttelt sich vor Widerwillen und Mitleid. Seine ausgelassene Stimmung ist wie weggeblasen.

Für wen mag der Alte diesen Brief geschrieben haben? Er muss damit gerechnet haben, jemandem vor dem Bösen in diesem Tempel zu warnen – damals schon.

Ein kurzer Seitenblick auf Stone zeigt Lu, dass der Krieger immer noch tief in Gedanken versunken ist. Das Ende des Briefes scheint ihn am meisten aufgewühlt zu haben. Er hat das Zittern in Stones Stimme bei der Passage über die Hüter deutlich gehört.

Aber hatte er ihm nicht gerade einen Freibrief dazu gegeben, sich eigenständig umzusehen? Das muss ausgenutzt werden!

Leise, um Stone nicht zu stören, – oder sollte er ehrlicherweise sagen, auf sich aufmerksam zu machen – durchquert Lu den Raum. Mit einiger Mühe nimmt er eine der Öllaternen an sich und öffnet vorsichtig die nächstliegende Tür. Im Laternenlicht wird ein kleiner Raum sichtbar, der sehr spartanisch eingerichtet ist. Ein Bett, ein Tisch, ein Stuhl, ein Schrank, viel Luxus schien den Schreibern nicht zugestanden worden zu sein.

Das Zimmer ist bis auf das Mobiliar vollständig leer geräumt, allein ein einzelner zerrissener

On The Road Again

Stoffhaufen, der früher einmal ein Gewand gewesen sein mag, liegt auf dem Bett. Schweigend geht Lu einmal durch das Zimmer. Die Schreiber haben damals fast nichts zurück gelassen – nur ihre Bücher. Lu versteht nicht, weshalb sie sich gerade von diesen kostbaren Schätzen getrennt haben. Aber wer wusste schon, wie viele Bücher sie auch mitgenommen hatten. Und Lu konnte sich sehr deutlich daran erinnern, wie anstrengend der Weg durch das Gebirge für die Menschen gewesen war.

Der kleine Drache verlässt das Zimmer wieder und öffnet einige weitere Türen. Überall empfangen ihn leere Räume, in denen nur das zurückgelassen wurde, was es nicht wert war, über die Brecher getragen zu werden. Das Mobiliar, Kisten, zerbrochene Gefäße, Stoff- und Papierfetzen, Kerzen- und Kräuterreste.

Ein schwerer Geruch nach Zeit und Staub liegt in der Luft, der Lu auch schon in der Bibliothek aufgefallen war. Das Kratzen von Lus Krallen klingt hohl und einsam durch die Zimmer, alleine begleitet vom leisen Knistern der Flamme und dem gelegentlichen Knarren einer Tür.

Eigentlich hat Lu keine Lust mehr, sich von weiteren leeren Zimmern deprimieren zu lassen. Aber einerseits ist Stone noch immer mit sich selbst beschäftigt, zum anderen will er gründlich sein. So öffnet er weiter Tür um Tür.

Hinter einer Tür stutzt er. Zwar ist auch dieses Zimmer leer geräumt worden, jedoch liegt das gepackte Bündel noch auf dem Tisch. Dies muss die Wohnung des Toten sein.

Ein wenig scheu klettert er auf den Stuhl, um das Bündel untersuchen zu können. Vorsichtig öffnet er den Lederbeutel, der die Zeit gut überstanden zu haben scheint. Der Inhalt zerfällt jedoch unter seiner Berührung fast: Kleiderfetzen, Bücher, ein angelaufener Siegelring mit einer Feder, eine Glasplatte mit Metallring. Nichts, das Lu bei der Suche nach dem Siegel helfen könnte.

Als Lu gerade wieder vom Stuhl herunter springen will, hält er erschreckt inne. Seine Schwanzspitze leuchtet glühend rot! Hatte Glance nicht gesagt, er sei ein Artefakt-Spürdrache? Lu wirbelt herum.

"Stone! Stone! Mein Schwanz!", ruft er und eilt aufgeschreckt halb stolpernd, halb fliegend zurück in das »Wohnzimmer der Schreiber«.

Stone, noch in Gedanken versunken, bekommt nur mit das Lu laut nach ihm ruft.

Bevor er überlegen kann steht er schon mit gezogenem Schwert im Raum. Er sieht nur wie Lu aus einem der Zimmer gestolpert kommt.

Mit einem langen Schritt, den Drachen zur Seite stoßend, steht der Krieger in der Tür.

Aber da ist nichts was eine Bedrohung sein könnte, Stone lässt sein Schwert sinken, und schaut nach Lu.

Der Drache der unsanft an der Wand zum halten gekommen war, rappelt sich gerade wieder hoch.

Stone schaut den Drachen verwirrt an, "Was ist?"

Lu ist noch ganz verwirrt von dem plötzlichen Ansturm des Kriegers. Er nimmt sich eindringlich vor, sich beim nächsten Mal etwas deutlicher auszudrücken, wenn er nach Stone ruft. Gut, dass er so stabile Schuppen besitzt.

"Mein Schwanz! Schau doch nur, Stone!", ruft er immer noch ganz aufgeregt und springt wieder auf die Füße. Bei dem Versuch, die rotglühende Schwanzspitze mit den Pfoten zu fassen, dreht er sich wie ein junger Hund dreimal um sich selbst, bevor er ihn endlich erwischt.

On The Road Again

"Wenn Glance Recht hat und ich ein Spürdrache bin, dann befindet sich in diesem Zimmer dort irgendwo ein Artefakt!"

"Lu, ... ach, es ist in Ordnung."

Stone atmet einmal tief ein, und steckt seine Waffe weg.

Dann geht er zum Drachen und schaut sich die rotglühende Spitze von Lus Schwanzspitze an.

"Hmm, dann sollten wir uns den Raum gründlich ansehen. Aber Vorsicht. Die Artefakte sind bestimmt sehr wertvoll, auch wenn der Besitzer nichts über ihren tatsächlichen Verwendungszweck weiß. Es kann also durchaus sein das, dass Artefakt gegen Diebstahl geschützt ist."

Stone steht auf und geht in den Raum, "komm Lu, Du wirst das Artefakt am ehesten finden."

Lu folgt Stone. Er reibt sich immer noch die schmerzende Schulter. Als er dem durchtrainierten Krieger hinterher sieht, wird ihm plötzlich klar, mit welcher Selbstverständlichkeit sich Stone für ihn in den Kampf geworfen hat. Lu muss schlucken.

Als Stone stehen bleibt, um sich einen Überblick über den Raum zu verschaffen, zupft Lu an seiner Hose.

"Du, Stone – Danke, dass du mich beschützen wolltest", sagt er halblaut.

"Raffiniert?" Bodasen blickt etwas irritiert auf den Elf und bemüht sich weiter vergeblich seinen Lichtzauber zu erneuern.

"Ich habe so etwas noch nie erlebt! Magie ist immer vorhanden, man muss nur lernen damit umzugehen! Wie kann man Magie zum Verschwinden bringen?" Er sieht sich weiter im Raum um. "Vielleicht werden nur die Zauber neutralisiert und die Magie ist doch vorhanden? Aber es ist interessant und bietet verschiedene Möglichkeiten! Zumal es ja kein Plötzliches verschwinden sonder eher ein sanftes Absaugen der Magie ist! Wenn man das dosieren könnte, welche Möglichkeiten tun sich dadurch auf, mit Zaubern zu experimentieren. Man könnte ganz neue Zauber erst mal risikolos testen! Faszinierend" Langsam schlägt die Frustration des Magiers in Begeisterung um.

Stone schaut überrascht auf den Drachen runter, "Lu, das ist eine Selbstverständlichkeit und auch gerne geschehen. Erinnere dich an deinen Kampf im Wald. Auch wenn Du den Kampf nicht gesucht hattest, hat er dich dennoch gefunden. Wenn Du glück hast kommt der Kampf schnell, viel schlimmer ist es wenn Du warten musst und dir vorstellen kannst was passieren könnte. Aber Du bist ohnehin unbesorgter als ich. Sei froh und genieße es solange es so ist. Als ich mich im Turm der kleinen Burg entschloss den Zwergen zu folgen hatte ich nach meiner Entscheidung große Angst. Ich hätte sterben können, alle hätten wir sterben können.

Aber als es dann rundging und keine Zeit mehr zum Denken war, war die Angst verschwunden. Und so war es im Wald bei dir auch, und deshalb würde ich dich jederzeit meinen Rücken decken lassen. Wenn es soweit ist überwindest Du deine Angst und bist auch nicht mehr durchsichtig."

Stone kniet sich neben den kleinen Drachen und lächelt ihn an, "Ich weiß dass Du dasselbe tun würdest wenn ich in Not wäre, Du würdest mir einfach helfen. Und dann erst denken"

Stone steht wieder auf, "Und jetzt sollten wir das Artefakt finden, den andern Gang ein bisschen erkunden und zurückkehren bevor die anderen uns suchen."

On The Road Again

Stone dreht sich in dem Raum, kann aber nichts finden, "Lu, Du bist der Spürer, was spürst Du?"

Der Priester hat sich nach seiner anfänglichen Überraschung, als die Tore des Portals so unvermutet nach innen aufschwangen, schnell wieder gefasst. Er tritt einen Schritt vor, an den vor ihm aufragenden Fremden heran, in eine leuchtende Aura aus heiligem Zorn gehüllt, und fährt ihn in harschem Ton an:

"Wir sind weder hier, um höfliche Floskeln auszutauschen, noch um uns von Euch drohen zu lassen! Erklärt Euch besser, wer Ihr seid! Falls ihr ein Handlanger des Dämonenbeschwörers seid, dann tretet besser beiseite und stellt euch nicht gegen uns, wenn Euch Euer Leben lieb ist! Ihr habt genug Schaden angerichtet, indem ihr gewaltsam in dieses Heiligtum eingedrungen seid und es entweiht habt! Schutz vor der Finsternis wird es hier nicht mehr geben, denn das Böse erstarkt mit jedem Atemzug, den wir vergeuden – und Euch ist es zu verdanken, dass es soweit gekommen ist! Also geht aus dem Weg, solange es noch nicht zu spät ist und... das... Böse..."

Die letzten Worte des Priesters verebben, seine bisher zusammengekniffenen Augen weiten sich vor Überraschung, er taumelt zurück und atmet scharf die Luft ein.

"Bei den Göttern! Das ist unmöglich! Eure Aura... Ihr seid..." keucht er. Seine Männer, vom Verhalten ihres Anführers verwirrt, greifen nach ihren Waffen, doch eine Geste des heiligen Mannes, der sich schnell wieder gefasst hat, lässt sie innehalten.

"Lasst die Waffen stecken!" gebietet er, dann wendet er sich erneut dem Fremden vor ihm zu. Die Aura, die ihn bisher wie eine Waberlohe eingehüllt hatte, verblasst, und nun sieht er neben dem stattlich gebauten Fremden klein und schwächling aus.

"Vergebt mir meinen rüden Ton, spricht er nun mit einer wesentlich sanfteren, fast ehrfürchtigen Stimme. "doch meine Männer und ich sind seit Tagen hinter einer Gruppe von Abenteurern hinterher, deren Weg hier zum Tempel führte. Ich brauche Euch nicht zu erklären, was es mit diesem Tempel auf sich hat, das wisst Ihr besser als ich."

Der Priester mustert den gelassen vor ihm stehenden Fremden erneut mit zusammengekniffenen Augen. "Ihr werdet einen Grund haben, hier zu sein, fährt er fort, bevor der Fremde etwas erwidern kann, "und Eure Anwesenheit erfüllt mich mit Hoffnung. Vielleicht wisst Ihr nicht, dass es jener Gruppe offenbar gelungen ist, in den Tempel einzudringen – fast fürchte ich, dass sie die Tempelwächter vernichtet haben. Sie werden von einem Dämonenbeschwörer angeführt, dessen Absicht es offenbar ist, das Siegel zu brechen und die Pforte zur Hölle erneut zu öffnen. Die Wächter des Tempels scheinen gefallen, denn die Kraft des Siegels wird bereits schwächer. Die Schatten, die hierher streben, sind keine einfachen Diener der Finsternis, sondern es sind Dämonen aus der Alten Zeit, hier gefangen für Jahrtausende, als die Siegel einst angebracht wurden. Geschwächt, ohne Möglichkeit in ihre Heimatwelt zurückzukehren, müssen sie sich hier in tiefen Spalten verborgen haben. Nun, da die Kraft des Siegels nachlässt, strömen sie empor, und ihre Macht wächst zusehends. Eine der stärkeren Kreaturen konnten wir in der Nacht ausschalten, doch hat uns das an den Rand des Zusammenbruchs gebracht. Ohne Zweifel werden sie versuchen, in den Tempel einzudringen, dem Beschwörer den Rücken zu decken und die Säuberung rückgängig zu machen. Wir müssen den Magier aufhalten, bevor er dem Siegel die letzte Kraft genommen hat, und ich bitte, ja ich flehe Euch an: steht uns bei! Mit Euch an unserer Seite können wir es schaffen!"

Lu ist über den Zuspruch Stones gleichermaßen glücklich wie ängstlich. Glücklich darüber, von ihm als echter Gefährte angesehen zu werden, jedoch ängstlich, die Erwartungen des Kriegers an ihn nicht erfüllen zu können. Wie gerne wäre er so stark und mutig wie der große Krieger! Er kann kaum glauben, dass Stone im Keller der Burg Angst gehabt haben will. Nach einigem Überlegen legt er diese Behauptung unter der Kategorie "Lügen für Kinder" ab. Diese spezielle Rubrik in seinem Gedächtnis hat er geschaffen, um alle Erklärungen der Erwachsenen, die sie geben, um Kinder zu

On The Road Again

beruhigen, belehren oder zum Gehorsam zu animieren einzusortieren.

"Was ich spüre, Stone? Hmm, ein bisschen Hunger vielleicht ... aber nach dem Artefakt werden wir suchen müssen. Ich weiß nur, dass es hier ist – wenn Glance Recht hat", antwortet er dem Krieger auf dessen Frage.

"Schau, hier ist ein Lederbeutel mit den Habseligkeiten des Toten. Aber außer ein paar Stofffetzen, einem hässlichen Ring und einem Glas mit Metallring habe ich nichts darin finden können. Und von diesen Dingen hat nichts rot geblüht."

Lu lässt seinen Blick weiter durch den Raum schweifen. Er ist ebenso eingerichtet wie alle übrigen Räume. Lu trippelt durch das Zimmer zu dem einzigen Schrank und öffnet dessen Türen – nichts. Suchend schaut er sich weiter um und auch Stone mustert jede Ecke des Raumes sorgfältig.

Unter dem Bett bemerkt Lu eine schwarze Kiste.

"Stone, schau einmal. Dort unter dem Bett steht eine Kiste. Vielleicht befindet sich darin das Artefakt. Kannst du die Kiste herausschieben?"

"Schön hier nicht?" Bodasen kommt zur Realität zurück, als er die Stimme wieder hört. "Aber vielleicht solltest Du aufhören von neuen Möglichkeiten der Magie zu träumen und Dir langsam Gedanken machen, wie Du hier verschwinden kannst? Der Priester ist soeben im Tempel eingetroffen und überredet den Reisenden Dich zu bekämpfen! Noch unterstützen Dich Deine anderen Gefährten! Aber wie lange können sie den Einflüsterungen des Priesters widerstehen?"

Der Magier erschrickt. "Was kann ich tun? Ich muss schnellstens verschwinden! Gibt es einen Hinterausgang aus dem Tempel den ich benutzen kann?"

Wieder ertönt das Lachen in seinem Kopf "Vielleicht sage ich Dir bei Gelegenheit wie du entkommst, es gibt einen Weg! Nur einen! Pass auf Deinen Stab auf, den der Elf hat!" dann ist die Stimme weg.

"Der Priester ist hier! Verdammt! Wir müssen schnellstens das Siegel finden, wenn ich den Gefährten helfe es zu verschließen werden sie mir bestimmt gegen den Priester helfen! Ich könnte dafür sogar auf Glance Stab verzichten!"

Bodasen wirft einen grübelnden Blick auf Glance "Und wenn sie mir nicht helfen? Was dann? Was wenn ich das verschließen des Siegels verhindere? Die Dämonen! Ich könnte versuchen sie zu beherrschen, vielleicht mit dem Stab des Elfen! Meinem Stab, er hat ihn mir weggenommen ohne mich zu fragen! Der Stab scheint ungeahnte Macht zu besitzen! Ich brauchte mehr Zeit ihn zu erforschen! Was soll ich nur tun?"

Glance hört Alrik sagen, "Zauber testen? Das habe ich schon mal schief gehen sehen – kein schöner Anblick!"

Glance reagiert nur mit einem Achselzucken, und schaut besorgt auf Bodasen. Dessen anfänglicher Ärger ist umgeschlagen in Interesse, aber nun scheint sein Geist sich zu verlieren. Er bewegt die Lippen, ohne dass etwas zu hören wäre, und schaut sich gehetzt um. Glance packt ihn an der Schulter und schüttelt ihn. "Bodasen! Geht es euch gut? Ist es dieser Raum?"

Zu Alrik gewandt sagt er, "Gehen wir vorsichtshalber schnell raus hier!"

Etwas irritiert schaut Bodasen auf den Elf. "Der Raum? Oh Entschuldigt!" Der Magier greift sich an den Kopf, als hätte er Schmerzen und überlegt schnell was er antworten soll.

On The Road Again

"Ich glaube ich leide noch an Nachwirkungen vom Aufenthalt im Artefakt, ich vermeinte eine Stimme zu hören, die irgendetwas vom Siegel erzählt, von Feinden die in den Tempel eindringen und es bedrohen. Habt ihr auch irgendetwas gehört? Wir sollten wirklich schnell von hier verschwinden"

"Ihr habt Visionen!?" fragt Glance Bodasen, "Das werden Anzeichen der dämonischen Wesen sein von denen der Reisende berichtet hat. Ihr habt Recht – die Zeit verrinnt, und wir müssen das Siegel finden! Lasst uns diese Tür nehmen".

Er geht auf die Tür gegenüber der Sitzgruppe zu. Sie ist aus einer Steinplatte, verziert mit Kristallintarsien und eingefasst in eine kristallene Zarge. Aber wie öffnen?

Alrik tritt an die Tür heran – kurz schießt ihm der Gedanke durch den Kopf, dass man einige dieser Kristalle bestimmt herausbrechen und verwerten könnte. Aber dann sagt er sich, dass die Konsequenzen in diesem uralten, magiedurchsetzten Tempel unabsehbar wären, und beschließt es vorerst zu lassen.

Er betrachtet die Kristallmuster in der Tür und der Zarge. Auffällig sind in den Seitenzargen je drei runde Obsidiane mit steigendem Durchmesser – auf der einen Seite ist der Größte oben, auf der Anderen unten. Er drückt oben auf den Größten – er gibt leicht nach, aber nichts passiert. Er drückt unten auf den Größten – dasselbe. Er probiert die Mittleren und die Kleineren nacheinander aus – immer dasselbe. Er tritt zurück und überlegt – es sind offensichtlich Auslöser irgendeiner Art. Eine Kombination? Warum ist die Größe unterschiedlich? Soll dies auf etwas hinweisen? – Hinweis! Richtung! Pfeil! Er tritt wieder an die Tür und drückt Groß, Mittel, Klein von unten nach oben – nichts passiert. Er drückt in umgekehrter Reihenfolge – wieder nichts! Dann auf der anderen Seite – Groß, Mittel, Klein, von oben nach unten – die Tür bewegt sich mit einem kratzend, schabenden Geräusch langsam nach unten!

Licht strömt durch die Türöffnung – in dem Raum dahinter brennen einige Fackeln. Sie treten durch die Tür und stehen in einem großen, viereckigen Raum, der von fünf Statuen beherrscht wird – je ein Drachen-, Menschen, Elfen- und Zwergenwesen in der Ecke und einem Etheran in der Mitte.

"Ihr habt Recht, gehen wir" Bodasen folgt den anderen und grübelt "Ist es das? Die Stimme, einfach eine Vision? Aber was oder wer steckt dahinter, bisher hat sie mir immer geholfen. Ich habe jetzt einen neuen Stab! Der Elf scheint zumindest auf meiner Seite zu stehen, ich könnte auf den alten Stab verzichten! Aber warum lässt er mich nicht wenigstens das Artefakt genauer untersuchen? Warum erzählt er nichts darüber? Was für eine Macht steckt im Stab? Wenigstens einmal muss ich ihn noch in meinen Händen halten und ihn untersuchen! Ich habe ihn gefunden! Oder er mich? Es muss einen Grund dafür geben! Alle anderen haben ihre Artefakte noch, nur Glance hat meins! Meinen Stab!"

Stone schaut sich die Sachen an, "Hm der Ring ist wohl nicht besonders wertvoll. Aber das Glas hier, schau mal. Das ist eine Lupe, damit kann man Sachen größer sehen."

Stone zeigt Lu den gebrauch einer Lupe, "Die sollten wir auf jeden fall einstecken."

Dann bückt Stone sich unter das Bett und zieht die Kiste raus, "die ist ja gar nicht so schwer. Da ist bestimmt nur alte Kleidung drin, aber schauen wir einmal rein."

Nachdem Stone die Kiste endlich rausgezogen hat untersucht er den Schließmechanismus ganz genau. Kann aber nichts entdecken das auf eine Falle hindeuten würde.

"Hier, Du hast Sie gefunden Lu. Also kannst Du sie auch aufmachen, mit diesen Worten dreht Stone die Kiste so das Lu sie bequem öffnen kann.

Zu Bodasen gewandt sagt Alrik: "Bodasen, wir haben unsere Artefakte abgeben und vereinigen

On The Road Again

müssen, nur so kamen wir hier rein. Es sind nicht mehr "unsere" Artefakte, sondern die der Gruppe!

Dann schaut Alrik sich erst einmal die Statuen in Ruhe an. Perfekt künstlerisch gearbeitet, aus hellen Marmorähnlichem Gestein, ohne jeden Riss oder Sprung oder Unebenheit ...

Was ihn besonders fasziniert, ist der Ausdruck der Statuen ... fast, als ob sie leben würden...

Eine Lupe? Lu ist begeistert von diesem Gegenstand! Je nachdem, wie weit er sie von seinem Auge und dem Tisch entfernt hält, werden die Stoff-Fetzen kleiner und größer, verschwommener und schärfer. Und das alles, ohne dass er irgendeine Form von Magie spüren kann. Faszinierend!

Lu wendet sich der schwarzen Kiste zu. Sie besitzt zwar ein Schloss, jedoch steckt in diesem kein Schlüssel. Optimistisch hebt er dennoch den Deckel an, der auch widerspruchslos aufklappt.

In der Kiste befindet sich nichts außer einem einmal in der Mitte zusammengeklappten Holzbrett. Doch nicht dieses zieht Lus Aufmerksamkeit auf sich, sondern die kunstvolle Bemalung auf der Innenseite des Kistendeckels. In immer noch erstaunlich klaren Farben sind dort mehrere Katzenköpfe abgebildet, die den Betrachter ernst und ehrwürdig anzustarren scheinen.

"Hier Lu, Stone reicht dem Drachen die Lupe.

"Jetzt kannst Du sehen wozu eine Lupe gut ist."

Während Lu die Zeichnungen betrachtet nimmt Stone sich das Brett, neugierig was es damit wohl für eine Bewandnis hat.

Erstaunt sieht Stone das, dass Brett aus zwei Lagen besteht die mit einem Scharnier miteinander Verbunden sind, und dass auf jeder Lage ein kleiner Rahmen befestigt ist.

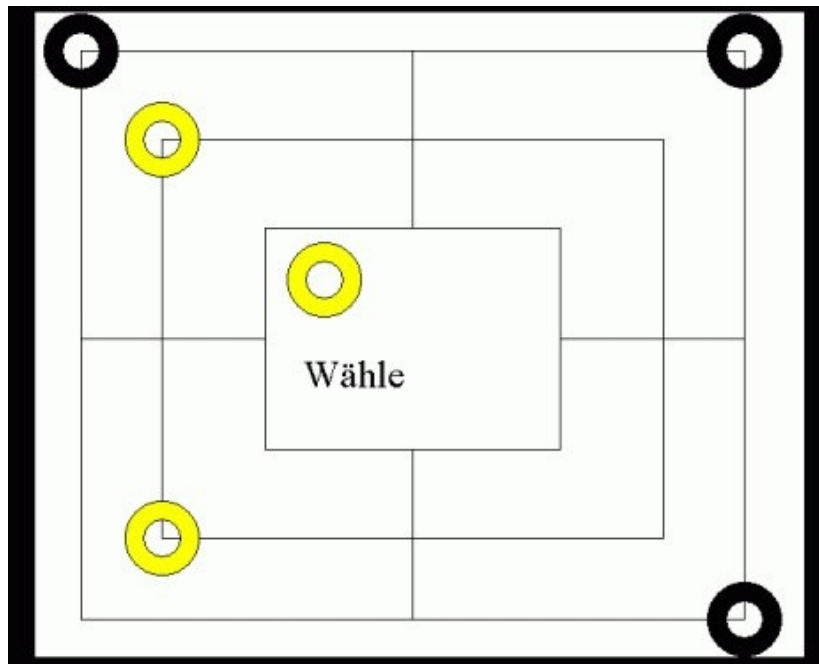
"He, das hier ist auch noch einmal eine Schachtel, sagt Stone und klappt den Deckel auf.

Belustigt schüttelt Stone den Kopf, "Schau einmal, das hier ist ein Reisespiel. Damit kann man sich damit die Zeit an einem Lagerfeuer vertreiben. Das Spiel kenne ich sogar. Mein Vater hat es mir einmal gezeigt. Man nennt es Mühle.

Im selben Moment fängt der unscheinbare Ring an zu leuchten, und einige der Steine nehmen wie von Zauberhand eine Position auf dem Spielplan ein.

Der Ring schwebt knapp über dem Zentrum des Spiels und ein Wort erscheint auf dem alten Papier das über das Brett geklebt wurde.

On The Road Again



Vorsichtig legt Stone das Spiel auf das Bett, "Was machen wir denn jetzt damit?"

Lu betrachtet begeistert die Zeichnungen. Klein, groß, klein, groß, je nachdem welches der Augen er zukneift. Fasziniert streicht er mit einer Pfote vorsichtig über die Malerei, wie um sich zu vergewissern, dass er selbst stets den gleichen Abstand zum Kistendeckel einhält. Als seine Finger den mittleren Katzenkopf überstreichen, bemerkt er einige raue Stellen. Interessiert will er diese Stelle mit der Lupe genauer untersuchen. Ob der Maler dort gekleckert hatte?

In diesem Moment wird er von Stones Erklärungen zu dem Spiel, das er gefunden hat, abgelenkt. Gerade noch rechtzeitig erhebt der kleine Drache seinen Blick, um die faszinierende Verwandlung, die mit dem Spielbrett und den Figuren passiert, zu beobachten. Der Ring, den er im Bündel des Toten gefunden hat, schwebt mitten über dem Spielfeld und scheint nur darauf zu warten, auf den Plan gesetzt zu werden.

"Oje, Stone, das scheint mir ein wenig mehr als ein Zeitvertreib am Lagerfeuer zu sein! Wie hast du das gemacht? Ich dachte immer, du könntest gar keine Magie weben?"

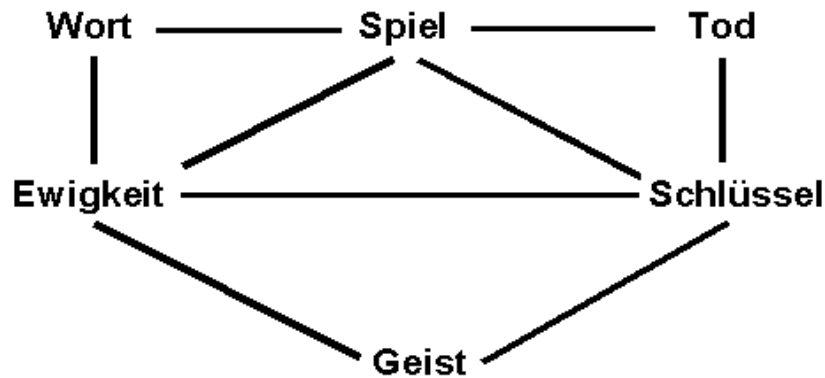
Stone zuckt jedoch nur hilflos mit den Schultern. Auch er wirkt erstaunt.

"Es muss hier irgendwo eine Anleitung zu diesem Spiel geben! beschließt Lu. Er erinnert sich an die raue Stelle in der Kiste, die er untersuchen wollte.

Mit der Lupe bewaffnet wendet er sich ihr erneut zu.

"Schau einmal, Stone!", ruft er aus. Hier im Kistendeckel befinden sich auch Runen!

Lu reicht dem Krieger die Lupe, damit dieser sich vergewissern kann. Er selbst geht zu einem Stück Boden, das sie beide noch nicht betreten haben, und malt mit einer Pfote eine Vergrößerung der Runen in den Staub.



"Diesmal sind es sogar vier Dreiecke! Diese Rune hier bedeutet »Spiel«. Und drei der Dreiecke enden in der Rune »Schlüssel«. Das macht es etwas einfacher; denn der Schlüssel ist ja unser Ziel. In diesem Rätsel verbirgt sich bestimmt die Erklärung für das Spielbrett und sein eigenartiges Eigenleben. Aber so lange wir nicht wissen, was es damit auf sich hat, sollten wir lieber nichts berühren. Vermutlich hattest du Recht, dass der Tote das Artefakt gut geschützt hat."

In bewährter Manier setzt sich Lu grübelnd auf den Boden neben seine Zeichnung. Unbewusst ergreift er mit einer Pfote das Amulett und dreht und reibt es zwischen seinen Fingern.

Stone schaut sich die Zeichnung an, "es fing an als ich den Namen des Spiels erwähnte. Mühle."

Aber diesmal geschieht nichts, "Aber es ist ungewöhnlich dass die Spielfiguren Ringe sind. Normalerweise sind das Scheiben, weil die Händler die das Spiel erfunden haben immer Astscheiben schnitten und eine Hälfte dann mit Markierungen versehen haben. Das Spielbrett, wurde dann in den Boden geritzt und man konnte spielen."

Stirnrunzelnd und seine Überraschung verbergend, betrachtet der Reisende den heiligen Mann. War dieser tatsächlich in der Lage zu erkennen, wer vor ihm stand? Oder sprach er bloß seine Vermutungen aus? Vielleicht hielt er ihn fälschlicherweise aber auch für... Im Grunde war es für den Moment egal. Wichtig war jetzt nur, dass der Mann und seine Begleiter ihm Glauben schenken. So fixiert sein Blick ruhig und ernst die Augen des Priesters:

"Ihr glaubt zu wissen wer ich bin, Priester Undars. Dann werdet Ihr auch wissen, das ich die Wahrheit spreche: Keiner von jenen, die sich in diesem Tempel befinden, ist hier gewaltsam eingedrungen. Sie wurden eingelassen. Eingelassen von Jener, der dieser Tempel nach seiner Reinigung einst geweiht wurde. Mir ist die Bedeutung des Siegels in diesem Tempel durchaus bekannt. Doch sind wir nicht hier um den dunklen Mächten die Tore zu öffnen, sondern um die wankenden Pforten zu stärken – auf das sie nicht fallen."

Nacheinander mustert der Reisende dann die Eskorte des heiligen Mannes:

"Mir ist auch bekannt, welcher Streit zwischen euch und dem Magier Bodasen besteht. Zweifellos ist er der 'Dämonenbeschwörer', von dem ihr sprecht. Ich kann keinesfalls gutheißen, was er in eurer Heimat seinen eigenen Worten nach getan hat. Eurem Gesetz nach ist er schuldig der Dämonenbeschwörung und des Mordes. Darüber mag ein Urteil gefällt werden – jedoch nicht hier und nicht heute. Denn ich bin mir sicher: SIE hätte ihn nicht eingelassen, wenn er nicht hier sein sollte. Es ist unerheblich, ob mich diese Entscheidung verwundert – ich akzeptiere sie. In diesem Moment ist Bodasen in Begleitung zweier meiner Gefährten. Sollte er uns tatsächlich getäuscht haben

On The Road Again

und versuchen den dunklen Mächten zu dienen, so vertraue ich darauf dass sie ihm Einhalt gebieten werden."

Schließlich verschränkt er seine Arme in unmissverständlicher Geste vor der Brust und wendet sich wieder direkt an den Priester:

"Ihr wisst, was Euch und eure Männer bei Einbruch der Dunkelheit vor diesen Toren erwartet. Ich will Euch Einlass gewähren, weil ich Euch dieses grausige Ende ersparen möchte. Und weil ich darauf vertraue, dass Ihr uns im Kampf gegen die dunklen Mächte unterstützen werdet – nun, da Euch das Schicksal hierher geführt hat. Solltet Ihr uns hingegen durch kleinliche Händel in Gefahr bringen wollen, so werde ich diese Tore wieder schließen, bevor Ihr auch nur einen Fuß in diesen Tempel gesetzt habt."

Der Reisende war sich keinesfalls sicher, ob ihm das tatsächlich gelingen würde. Er spürte nun sehr deutlich die machtvolle Präsenz, die von dem Priester ausging. Dieser Mann hatte es erfolgreich mit den Schatten der vergangenen Nacht aufgenommen und genoss offenbar die direkte Protektion seines 'Gottes'. Er mochte ein harter, wenn nicht gar ebenbürtiger Gegner sein.

"Sollte Euer Verdacht über Bodasen sich bestätigen, so wird er kaum lange genug leben um seinen Verrat zu bereuen – darauf habt Ihr mein Wort. Doch gebt mir in Undars Namen Euer Wort darauf, dass Ihr Eure Fehde mit dem Magier in diesen Mauern zurückstellen werdet – zumindest solange der Bann des Siegels nicht erfolgreich erneuert wurde und Bodasen keine Anstalten macht uns zu schaden. Danach werden wir gemeinsam entscheiden, was mit ihm zu geschehen hat."

"Du sagst, die Ringe seien ungewöhnlich ...", sagt Lu nachdenklich.

"Dann habe ich die eine Rune bestimmt falsch übersetzt. Eigentlich bedeutet dieses Zeichen Ewigkeit, aber im übertragenen Sinn auch Ring. Dies würde das linke obere Dreieck erklären: »Der Ring wird durch das Wort zum Spiel. « Als du den Namen des Spieles ausgesprochen hast, das Wort, hat sich das Spiel aufgebaut. Aber was sollen wir damit tun?"

Lu fährt mit einem Finger in der Luft die Dreiecke nach.

"»Der Ring wird durch das Spiel zum Schlüssel. « Wir müssen also das Spiel spielen, damit der Ring uns einen Hinweis auf das Artefakt gibt.

»Der Ring wird durch den Geist zum Schlüssel. « Scheinbar müssen wir auch noch irgendwie einen Zauber weben. Aber woher erfahren wir, welchen? Und das mit dem Tod macht mir etwas Sorgen ..."

Stone schaut auf das Spiel.

"Hier steht das wir wählen sollen, und schau der Ring schwebt. Ich denke dass wir spielen müssen. Das ist eigentlich keine echte Spielsituation. Wir haben nur zwei Steine auf dem Feld, und unser Gegner drei.

Es kann aber nur am Anfang eines Spieles eine solche Situation geben. Aber wir haben nicht mehr Ringe. Es ist eine Prüfung, und je nachdem wie wir uns entscheiden..."

Lu nickt Stone nachdenklich zu. Welchen Spielzug sollten sie machen? Das obere rechte Dreieck konnte er sich nicht so richtig erklären. »Das Spiel wird durch den Tod zum Schlüssel? « Musste einer von ihnen sterben? Das konnte es doch nicht sein.

"Stone, gibt es eine Spielsituation, die Tod genannt wird? Oder hat irgendetwas an diesem Spiel mit dem Tod zu tun?", fragt er den ebenfalls grübelnden Krieger.

On The Road Again

Stone erinnert sich an das was er über das Spiel weiß.

"Nein, eigentlich nicht. In diesem Spiel geht es darum dreier Linien zu bilden. Jeder hat neun Steine. Die werden abwechselnd platziert.

Wenn alle Steine gelegt sind kann man nur noch auf den Linien lang ziehen, aber nur auf freie Eck und Verbindungspunkte. Man darf immer nur einen Abschnitt weiter ziehen, und nicht über andere Steine springen. Immer wenn man es geschafft hat eine dreier Linie zu bilden darf man einen beliebigen Stein vom Gegner entfernen. Wir haben jetzt zwei Möglichkeiten, wir schließen unsere eigene Dreierreihe und gewinnen weil wir dem Gegner einen Stein nehmen können. Denn mit den verbliebenen Zwei kann er nichts mehr machen und hat verloren.

Oder wir setzen unseren Ring in eine seiner Dreierreihen, oder sonst wo, hin.

Dann haben wir verloren, denn wer nur noch drei Steine hat darf mit seinem Zug immer auf einen beliebigen Spielpunkt springen. Dann kann er auf jeden Fall die andere Reihe komplettieren und nimmt uns einen der Ringe."

"Tod ...? Ende – wir müssen das Spiel zu Ende bringen, um den Schlüssel zu bekommen. Der Tod scheint mir kein erstrebenswertes Ziel zu sein. Vielleicht sollten wir daher auch beim diesem Spiel das unerfreuliche Ende suchen. Tod – Verlieren ... ? Meinst du, das könnte die Lösung sein? Wir dürfen unsere Mühle also nicht schließen", denkt Lu etwas unzusammenhängend laut vor sich hin. Dabei schaut er die ganze Zeit über konzentriert und leicht fragend zu Stone, um dessen Reaktionen auf seine Überlegungen erkennen zu können.

Stone grübelt laut vor sich, "Hmm, ja ... eine Prüfung. Wie kann man sie bestehen. Wir müssen tun was derjenige der die Prüfung erschaffen hat, getan hätte. Ein Gelehrter, vielleicht sogar ein Mönch oder Priester."

Stone schaut sich das Brett an, "Lu, ich glaube Du hast recht. Ein Priester, oder Gelehrter wird nicht viel vom Angreifen halten. Von Selbstmord zwar wohl auch nicht, aber vielleicht hatte er kein anderes Spiel gehabt um seine Prüfung aufzubauen. Setze den Ring zwischen zwei der Schwarzen, dann zeigen wir dass wir nicht angreifen, aber versuchen uns zu verteidigen."

Lu nickt Stone langsam zu.

"Das scheint mir gut zu sein. Wir verlieren, zeigen aber dennoch, dass wir – na ja du – das Spiel verstanden haben."

Lu greift nach dem schwebenden Ring. Als seine Pfote nur noch eine Eischalendicke von ihm entfernt ist, zuckt der kleine Drache zurück.

"Wir haben noch ein Dreieck vergessen! Das unterste Dreieck fehlt!", ruft er. "Oh, ich leichtsinniger Eizerdrücker, beinahe hätte ich alles zerstört!"

Lu stampft vor Ärger über sich auf, dass der Staub nur so davon stiebt. Schnell beruhigt er sich jedoch wieder. Sinnierend umfasst er seinen Anhänger. Nein, Selbstmitleid brachte sie hier nicht weiter, nur Konzentration und Überlegung.

"»Der Ring wird durch den Geist zum Schlüssel. « Wir müssen das Spiel beenden, vermutlich, indem wir absichtlich verlieren. Nun müssen wir auch noch mit Magie spielen ... Könnte es sein, dass es so einfach ist ... Müssen wir den Ring vielleicht einfach nur durch Magie bewegen?"

On The Road Again

Stone stimmt dem Drachen zu, "ja, ich denke auch dass nur ein begabter, also ein Priester oder ein Magier den Schlüssel bekommen sollte. Das sind meistens keine gewöhnlichen Diebe. Ein weiterer Schutz"

Stone schaut den Drachen aufmunternd an

"Ok!", sagt Lu.

Dann konzentriert er sich auf die Kraftfäden rund um das Spiel. Mit verblüffender Leichtigkeit gelingt es ihm, den Ring zu bewegen. Langsam gleitet er über das Spielfeld und senkt sich dann zwischen zwei schwarze Spielsteine. Mit einem leichten »Klick« setzt er auf. Lu bemerkt erst jetzt, dass er die ganze Zeit über die Luft angehalten hat. Schwer atmet er aus.

Einen bangen Augenblick geschieht nichts, dann springen die Spielfiguren wie von Geisteshand bewegt wieder in die Schachtel, das Spielbrett klappt zu. Nur der Ring hat sich dem geisterhaften Ruf entzogen und ist wieder in die Höhe über das Spielfeld geschwebt. Mit dem Knall des zuklappenden Spielbretts verwandelt er sich in einen kleinen silbernen Schlüssel und fällt klingend auf das Spielbrett.

Lu schaut Stone einen Moment mit großen Augen schweigend an. Dann umarmt er soviel er vom Krieger fassen kann und jubelt los.

Stone, der sich auch freut dass alles gut gegangen ist, erwidert die Umarmung.

Wegen der unterschiedlichen Größen der beiden wird es aber mehr ein auf den Rücken klopfen, "Gut gemacht".

Während Stone auf Lus Rücken schaut, fällt ihm noch eine Veränderung auf.

Das Schloss der Kiste, welches vorher unscheinbar war, funkelt jetzt silbrig.

"Lu, ich denke ich weiß auch für was der Schlüssel gedacht ist."

Stone deutet auf die Kiste, "Mach Du auf, dass hast Du dir verdient. Ich denke dass wir die Prüfung bestanden haben und jetzt keine Fallen mehr auf uns warten.

Eifrig greift Lu nach dem Schlüssel. Bei dem Versuch, ihn in das Schloss der Truhe zu stecken, muss er drei Anläufe nehmen, weil seine Pfoten vor Aufregung so zittern. Endlich gelingt es ihm, den Schlüssel zu drehen. Ein leises Klicken ertönt.

Lu, der ein wenig mit einem spektakulären Ereignis gerechnet hat, schaut etwas enttäuscht in die immer noch offene Kiste. Ein Spalt!

In dem Holzbrett, das Lu bisher für den durchgehenden Kistenboden gehalten hat, ist ein fingerbreiter Spalt entstanden. Nach einigem Herumschieben und -drücken gelingt es dem kleinen Drachen den Doppelboden zu lösen und aus der Kiste zu heben.

Zwei silberne Armbänder, die leicht rötlich leuchten, und ein eng beschriftetes Pergament kommen zum Vorschein.

"Vielleicht solltest du besser erst lesen, was auf dem Pergament steht, bevor wir die Armreifen anfassen", sagt Lu mit gerunzelter Stirn. "Wären dies einfach nur silberne Armreifen, wäre es nicht notwendig gewesen, sie so raffiniert zu verbergen."

On The Road Again

Langsam zieht Rashida die Tür hinter sich zu.

"Schon erstaunlich, was hier alles zu finden und zu sehen ist!" Ihre Gedanken schwirren wild im Kopf herum, so viele Eindrücke haben sich gesammelt.

Die Kriegerin rückt ihr Schwert zurecht und schaut sich um.

"Lasst uns mal den Gang noch weiter gehen! Vielleicht entdecken wir noch etwas!"

Die beiden Frauen gehen den Gang entlang. Es ist nichts Besonderes zu entdecken.

"Big Claw, seht, da ist ja noch eine Tür! Was sich wohl dahinter verbergen mag?"

Fachmännisch betrachtet die heilige Streiterin die Tür. Man kann keinen Griff oder ähnliches entdecken. Die Tür selbst fügt sich nahtlos in das Mauerwerk ein.

"Und, habt Ihr eine Idee, wie wir die Tür öffnen können?" wendet sie sich an die Elfe.

Stone nimmt sich die Pergamentrolle und öffnet sie vorsichtig.

Nachdem er sie kurz überflogen hat, liest er laut vor.

Ihr habt das Rätsel gelöst und euch als würdig erwiesen.

Wisset deshalb das ihr die Armbänder der Erlösung gefunden habt.

Diesen Namen haben wir den Armbändern gegeben weil wir mit ihnen die Welt von dem Dämon erlösen konnten.

Unserem obersten Priester wurde eine Vision geschenkt, eine geheiligte Vision, die von den Göttern gesandt wurde.

In dieser Vision wurde ihm gezeigt wo man die Armbänder finden würde und wie man sie benutzt.

Denn wisset auch das man diese Armbänder nicht selbst anlegen darf.

Diese Armbänder zwingen den Geist aus dem Körper eines jeden Wesens.

Und so gelang es uns den Dämon endgültig zu vernichten.

Denn sicherlich ist sein Geist direkt zurück in die Hölle gefahren. Unsere Priester konnten ihn zumindest nicht mehr entdecken, nachdem wir seinen Körper verbrannt hatten.

Ich weiß es noch, als wäre es gerade Gestern gewesen.

Die Sonne ging gerade erst auf als wir unsere Armee in Stellung hatten.

Gerade rechtzeitig, denn schon kamen unsere Gegner herangestürmt.

Als würden sie aus Quellen geströmt kommen.

Goblins, zehntausende, überfluteten das Hüggelland, durchmischt mit Orks und Ogern. Auch Riesen waren darunter.

On The Road Again

Ich war jung und konnte den Kampf gar nicht erwarten.

Als die Goblins uns dann erreichten, verlor ich mich im Kampfesrausch.

Ich erinnere mich an schreie, Blut und unsägliche Szenen.

Nachdem wir der ersten Angriffswelle standgehalten hatten rückten wir vor.

Über Leichen, abgehackte Gliedmaßen, wateten wir durch ströme von Blut.

Immer auf den Feind einschlagend, ohne Gnade, weder uns selbst noch diesen elenden Kreaturen gegenüber.

Wir wussten nur zu gut dass es um alles ging.

Irgendwann, die Sonne war schon untergegangen, war da kein Feind mehr den es zu besiegen galt.

Ich blickte mich um, und erschrak.

Ich sah Menschen die schon tot waren und nur aus Sturheit, das Ende sehen zu wollen, nicht umfielen.

Keiner ohne Verletzungen, viele würden den Tag nicht mehr sehen.

Immer noch schallten die Schreie der Verletzten über die Hügel.

Auch ich war verwundet, aber ich war einer derjenigen die nur leicht verletzt waren.

Wir halfen uns gegenseitig, manchmal nur beim sterben.

Aber es sollte der letzte große Kampf sein.

Die Berge waren leicht zu nehmen, hätte der Feind uns nicht so leichtsinnig und überheblich in den freien Hügeln angegriffen, würden wir wohl Heute noch kämpfen.

Aber so hatte er seine Armee verschwendet. Dass Glück war mit uns, nein die Götter waren mit uns.

Der Tempel selbst wurde drei Tage lang belagert, dann hatten wir den Eingang erobert.

Einen Gang nach dem anderen säuberten wir, und unsere Priester fingen sofort damit an Bannsprüche zu weben.

Der Kampf gegen den Dämon selbst war seltsam leicht, seine Wachen waren stärkere Gegner als ihr Herr. Aber dennoch ließen viele ihr Leben.

Als unsere Männer ihn endlich nieder gerungen hatten, verloren seine letzten Diener den Kampfeswillen.

Wir metzelten sie alle nieder.

Dann kam, Bannsprüche rezitierend, unser oberster Priester.

Wie sich der Dämon wand, und um Gnade winselte.

Aber er entging der Gerechtigkeit nicht.

On The Road Again

Die Armbänder überstanden dass anschließende Feuer ohne Schaden zu nehmen.

Dann war es vorbei, wir bestatteten unsere Toten in großen Löchern.

Danach schwor ich mir, nie wieder zur Waffe zu greifen. Wir erfuhren dass unsere andere Armee auch erfolgreich gewesen war.

Die Tempel waren in unserer Hand.

Die Priester beschlossen dass wir die Tempel bewohnen müssten um zu verhindern, dass das Böse jemals wieder auf diese Welt gelangen dürfte.

Ich nahm meinen Eid an, und legte das Schwert nieder.

Ich war noch jung, und die Gelehrten nahmen sich meiner an.

Dann als nach ein paar Jahren alles einen geregelten Lauf hatte, beschloss man dass dieser Tempel eine Bibliothek bräuchte.

Und da ich jung war, aber in den Kriegen meine Hingabe schon hinlänglich bewiesen hatte, trug man mir die Aufgabe an diese Bibliothek zu erschaffen.

Eine Aufgabe der ich mein Leben widmete, etwas dass ich nie bereute.

Da es die Aufgabe der Gelehrten war die Armbänder zu untersuchen, ob sie noch andere nützlichere Fähigkeiten hätten, kamen sie in meine Obhut.

Als feststand dass man sie nur einsetzen könne um anderen den Geist zu nehmen fragten sich die Priester ob man solche Gegenstände nicht lieber vernichten sollte.

Aber letztendlich sah man ein, dass es wieder eine solche Notlage geben könnte, und man beschloss die Armbänder sicher zu verwahren.

So erschufen die Magier dieses Rätsel, und die Kiste wurde uns den Gelehrten zur Obhut gegeben.

Da wir sie nicht hätten öffnen können.

Siehe also, welch verderbtes Werkzeug Du nun besitzt und nutze es weise.

Denn auch einen solchen Gegenstand kann man zum Guten einsetzen.

Stone schaut Lu an, Wir sollten diese Armbänder mitnehmen, aber sehr vorsichtig. Ich werde einem dieser Lappen nehmen und sie in meinem Rucksack verstauen. Ich mag sie nicht anfassen.

Ohne zu zögern setzt Stone um was er sagte, danach nimmt er die Lupe, Die nehmen wir auch mit. Wenn wir das alles überstehen und die Sonne scheint zeige ich dir was man noch mit einer Lupe machen kann.

Bei diesen Worten schaut er Lu grinsend an.

Lu befürchtet, dass ein total verblüffter Gesichtsausdruck langsam zu seiner Standardmimik wird. WAS hatten sie dort gefunden? Das Mittel, mit dem ursprünglich der Dämon, von dem AneAshin erzählt hatte, vertrieben worden war? Gut, dass Stone die Armreifen schon eingepackt hat. Ihr

On The Road Again

Anblick lässt ihn frösteln.

"Hoffentlich ist der Dämon immer noch so schwach, wie der Schreiber ihn beschrieben hat, Stone. Wir sollten noch einen kurzen Blick in den Wagen-Gang werfen und dann schleunigst die anderen suchen und ihnen von allem erzählen."

Lu ist noch immer fassungslos. Das Türrätsel, die Bibliothek, der Tote, die Armbänder ... das ist alles etwas zu viel für sein kleines Drachengehirn. Er kann sich gar nicht entscheiden, ob er sich nun freuen soll oder Angst haben oder stolz sein soll. Ein unglaublicher Gefühlswirrwarr beherrscht sein Denken.

Stone nickt, "ja hier gibt es nichts mehr für uns zu tun. Fast nichts."

Stone nimmt eine der alten Decken und verlässt den Raum, draußen angekommen nimmt er noch eines der Bücher aus einem der Regale.

Dann geht er zu dem Toten und legt das Buch in dessen zusammengefallenen Schoß.

"Ich weis nicht ob das ein gutes Buch für dich ist, aber etwas anderes habe ich nicht für dich."

Dann breitet er die Decke vorsichtig über dem Toten aus, "verzeih dass wir deine Ruhe störten."

Danach, zu Lu gewandt, "komm wir wollen gehen. Jetzt gibt es hier für uns nichts mehr zu tun."

Stone kehrt zurück in die große Bibliothek und warte auf Lu.

Big Claw kann auch keinen Knauf oder ähnliches an der Tür feststellen, auch keine Spur von Magie. Sie drückt gegen die Tür und zu ihrem großen Erstaunen öffnet sie sich.

"Na, das war jetzt aber mal einfach."

Sie betritt einen mittelgroßen Raum. Die Wände, der Boden und die Decke sind vollkommen schmucklos. Und in der Mitte des Raumes befindet sich ein Brunnen. Er wird von einem seltsamen Licht angestrahlt.

"Rashida, seht euch das an. Woher kommt dieses Licht?"

Bloodwin schließt Pavel die Augen.

Pavel war der letzte der Gruppe die mit ihm in das Gebirge gezogen ist, und Bloodwin hat keine Ahnung was aus den anderen unter Rosso geworden ist.

Er weiß nur das rings um ihn herum seltsame Kreaturen sind, schnell und zäh.

Wer von ihnen Verwundet wird spürt tief ihm Geist einen schrecklichen Schmerz, der umso schlimmer ist als dass er Hoffnungslosigkeit und Verzweiflung mitbringt.

So war es mit Pavel geschehen, sie waren schon nur noch zu zweit, die andauernden Kämpfe hatten ihren Tribut gefordert, in dem letzten Kampf.

Einer dieser Bestien war es gelungen seine Klaue in Pavels Arm zu schlagen, und sich darin zu verkrallen.

Bloodwin war zu spät mit seinem Gegner fertig geworden: Als er Pavel von seinem Peiniger befreien konnte, dessen Kopf weit den Berg hinunter geflogen war, hatte sich in seinem Geist schon soviel

On The Road Again

angst und Verzweiflung angesammelt das er einfach aufgab.

Wie ein gefangener Spatz in der Hand, so hörte Pavel einfach auf zu atmen.

Dabei war die Verletzung gar nicht so schlimm gewesen.

Auch Bloodwin ist verwundet, und auch er hat diesen geistigen Schmerz gespürt.

Aber Stur und auf das Überleben trainiert konnte Bloodwin den Schmerz bis jetzt jedes Mal überwinden. Der Gedanke an seine Untergebenen half ihm dabei, sie mussten sich auf ihn verlassen können.

Aber jetzt ist da keiner mehr, Bloodwin wird von einer anderen, tiefer sitzenden Hoffnungslosigkeit gepackt.

"Dann kommt doch ..." schreit er heraus, obwohl er bis jetzt darauf bedacht war sich verborgen zu halten.

Aber es passiert nichts, Bloodwin sieht darin eine Bestätigung dessen was ihm früher aufgefallen ist.

Die Bestien kamen immer von hinten, egal welchen Weg er mit seinen Männern auch einschlug um den Spuren zu folgen.

Und sie ließen sich auch nie lange auf einen Kampf ein, eilten immer weiter wenn sie ein Opfer hatten.

Bloodwin fragt sich ob er mit seinen Männern von einer Welle überrollt worden war.

Einer mörderischen, lebenden Welle.

Ein Gedanke kommt ihm, der Verräter.

Was ist an diesem jungen Mann nur so wichtig, dass eine ganze Kampfgruppe ihn verfolgen soll.

Ob dieser Stone der Grund für das auftauchen dieser Wesen ist.

Bloodwin kann es sich nicht vorstellen, nach allem was er von dessen Vater, Ferrwar, weiß, kann dieser Stone doch nicht so abgrundtief böse sein.

Oder doch?

Bloodwin beschließt das er diesen Stone finden wird, egal was auch passiert.

Und dann wird er antworten von ihm verlangen.

Warum seine Männer sterben mussten.

Und dann, Bloodwin weiß es nicht, er weiß nur dass diesen Stone nicht töten wird.

Er wird auch nicht mehr nach Groß Furtheim gehen, sollen sie ihn doch für tot halten.

Er will den jungen Hüter finden, und Antworten bekommen, der Rest kommt später.

Entschlossen antworten zu finden macht sich Bloodwin wieder auf den Weg.

On The Road Again

Lu hat Stone mit großen Augen beobachtet, wie dieser dem Toten eine Decke überlegt, nachdem er ihm ein Buch gegeben hat. Konnten menschliche Tote noch frieren und lesen? Und das im Dunkeln? Er setzt diese Fragen mit auf die Liste. Sehlichst wünscht er sich einen ruhigen Abend herbei, an dem er all seine Fragen einmal stellen kann. Hätte er doch früher in der Wesenkunde nur besser zugehört!

Lu folgt Stone in die Bibliothek.

Die Kriegerin geht hinter der Elfe in den Raum.

Die Wände bestehen aus grob behauenen Fels, anscheinend sehr hastig dem Berg abgerungen. Die Erbauer haben auf Glätten und Verzieren völlig verzichtet, was ein starker Gegensatz zu den bisherigen Räumen ist.

Rashida wendet ihr Augenmerk dem Brunnen zu. Auch er ist aus grauem Fels, anscheinend aus einem Stück.

"Seht euch das an, Big Claw. Wurde der Brunnen aus dem Fels geschlagen oder magisch mit dem Boden verbunden? Ich kann keine Naht sehen!" wendet sie sich verblüfft an die Heilerin.

Dann erinnert sie sich an die Frage: "Das Licht? Ich weiß es nicht. Es gibt keine Lampen oder Fackeln hier." Prüfend blickt die Streiterin nach oben. "Nein, ich kann es auch nicht sehen, wo das Licht herkommt."

Stone geht mit Lu zu dem Gang der noch nicht erkundet ist, beim durchschreiten der Schwingtür sagt Stone nur, "Pah".

Und versetzt der Tür noch einen Tritt.

Dann gehen die beiden den Gang lang.

Der Boden zeigt starke Abnutzungserscheinungen an den Stellen wo die Wagen langefahren sind. Die Wagen müssen fast wie auf Schienen gerollt sein.

Als Stone bei der ersten Nische ankommt mag es sich nicht vorstellen wie mühsam es gewesen sein muss so einen Wagen aus den Spurrillen in die Nische zu lenken.

Die erste Nische ist leer, und so gehen die beiden weiter.

Nach fünf Minuten ungefähr kommen sie zur Zweiten Nische, diese ist besetzt.

Einer der Wagen steht noch darin, eine einfache Konstruktion mit zwei Böden und einem Handlauf an einer der Stirnseiten, an der anderen ist ein Holzbalken angebracht der mit Stoff umwickelt war. Die Böden sind mit vier einfachen Holzstangen verbunden.

Der Wagen ist leer und eines der Räder ist abgebrochen.

Stone schaut sich den Wagen an, und zuckt mit den Schultern, "komm Lu hier finden wir nichts, lass uns weitergehen."

Der Drache indes scheint den Anblick eines einfachen Wagens sehr interessant zu finden.

Als sich Stone schmunzelnd von dem fasziniert den Wagen betrachtenden Drachen abwendet und

On The Road Again

einen Schritt zurück Richtung der noch immer schwach pendelnden Schwingtür geht, ändert sich die Umgebung um ihn herum schlagartig und ohne jede Vorankündigung.

Die Mauern des alten Tempels weichen mit solcher Geschwindigkeit zurück, dass es den Krieger schwindelt. Um ihn herum flackert es, doch es sind keine Flammen. Zeichen irrlichten über substanzlose Wände, Buchstaben, Runen. Sie brennen, leuchten flammend auf den Krieger herab, entschwinden jedoch dem suchenden Auge, wenn es sie fassen und lesen will. Ständig ändert sich das Muster, das sie bilden, scheinbar sinnlos, voller Chaos.

Dann wird der Abstand zwischen den brennenden Lettern und Stone größer. Aus dem Durcheinander aus Zeichen tritt eine Gestalt. Eine kaum noch zu erkennende, vermoderte Rüstung hängt in Fetzen an ihr herunter. Sie tritt näher an den Krieger heran. Es ist ein Skelett, ein untoter Krieger, und es schaut Stone mit leeren Augenhöhlen an, aus deren Tiefen ein bläuliches Glühen hervorleuchtet. Die Knochenhände halten ein großes, zweihändiges Schwert, und der untote Krieger hebt es Stone entgegen als wollte er ihn grüßen, oder als wollte er einen Angriff signalisieren.

Die Wand der brennenden Zeichen zieht sich weiter in den Hintergrund zurück, und fast scheint es, als wäre das Flackern nun weniger stark und das Durcheinander aus herumwirbelnden Buchstaben weniger chaotisch.

Der Skelettkrieger setzt sich wieder in Bewegung, kommt rasch auf Stone zu, das Schwert wie zum Schlage hoch erhoben, den grinsenden Totenschädel halb unter einem uralten Helm verborgen.

Lu hat sich noch rasch das Buch, das er für Big Claw mitnehmen will, gegriffen und ist dann Stone in den Gang mit dem toten Ork gefolgt. In der zweiten Nische angekommen mustert er den »Wagen« äußerst interessiert und muss dann laut lachen.

"Das ist ein Wagen!?! Ich hatte gedacht, Wagen wären eine Art große Transporttiere für Bücher. Und nachdem du gesagt hattest, dass sie die Nischen gebaut haben, damit sie aneinander vorbei gehen können, hatte ich schon befürchtet, sie wären extrem bissig und aggressiv", prustet Lu hervor.

Dann folgt er Stone den Gang entlang weiter, wobei er munter von einer Seite einer Rille auf die andere springt, sich jedoch bemüht, seinen Schwanz die gesamte Zeit über in der Rille mitrutschen zu lassen.

Noch während sich LuSer immer wieder kichernd nach dem Wagen umschaute und ihn begeistert betrachtete, scheint sich das uralte Gefährt unvermittelt völlig geräuschlos in Bewegung zu setzen und auf den kleinen Drachen loszurasen. Lu will erschrocken aufschreien, den Krieger rufen, ausweichen doch er kann keine Bewegung ausführen, er fühlt sich gelähmt, wie in den Zwingen eines übergroßen Schraubstocks. Ohnmächtig sieht er den Wagen auf sich zukommen, und jetzt erscheint ihm das klobige Gerät gar nicht mehr so interessant, sondern es wirkt überaus bedrohlich und ist das dort an der Stirnseite nicht sogar ein Maul voller scharfer Zähne, zu einem Grinsen verzogen?! Der Wagen wird ihn verschlingen, ihn zerschmettern! Und dann ist das Ungetüm heran. 'Es tut überhaupt nicht weh!' stellt der junge Drache erstaunt fest, als das Gefährt mitten durch seinen Körper zu jagen scheint, als wäre sowohl der Drache als auch der Wagen substanzlos.

Dann beginnen sich die Mauern um LuSer zu drehen, dass ihm fast schwindelig wird.

Es wird dunkel um ihn... Er weiß nicht, wie lange er in der Dunkelheit ausharrte. Es scheint ihm ewig vorzukommen und doch nur einen winzigen Moment gedauert zu haben. Er ist nicht mehr im Tempel, und er ist allein. Um ihn herum leuchtet eine Barriere aus Kraftfäden. Zahllose Kraftfäden, die ihn vollständig einschließen. LuSer weiß nicht, was sich hinter den Fäden befindet, doch soviel ist sicher: Er muss aus diesem Netz aus Kraftfäden herauskommen. Allerdings sind sie viel zu dicht, um

On The Road Again

auch nur eine Pranke hindurch stecken zu können, ohne dass die Fäden erschüttert werden würden. Und dann sieht LuSer die Gefährten jenseits der Fäden. Unerreichbar für ihn und taub für seine Rufe. Wie sehr er auch versucht, ihre Aufmerksamkeit zu erwecken sie können ihn nicht sehen und nicht hören. Sie stehen einfach nur in der Substanzlosigkeit herum, regungslos. Doch Lu weiß, dass sie gesund und im Vollbesitz ihrer Kräfte und ihrer Sinne sind, dass ihnen keine Gefahr droht und dass sie nur in der Zeit erstarrt sind auch wenn ihm die Herkunft dieses Wissens unklar ist. Es ist einfach in ihm, und es gibt keinen Grund, daran zu zweifeln. Doch dann fährt ein Schreck durch den kleinen Drachen, als er sieht, dass seine Freunde irgendwie mit den Fäden verbunden sind, und schlagartig begreift LuSer, dass ein fehlerhaftes Zupfen an auch nur einem der Fäden ihnen Schaden zufügen, ja sie vielleicht sogar töten könnte! Doch wie soll er nur durch diese Fäden hindurch kommen, ohne sie zu manipulieren? Und wie soll er sie manipulieren, ohne dass die Gefährten Schaden nehmen?

Big Claw kommt nicht mehr dazu, auf die letzte Äußerung der Streiterin Undars einzugehen. In dem mysteriösen Licht beginnt der Raum vor den Augen der Elfin zu verschwimmen, die Stimme Rashidas verklingt, als würde sie in weiter Ferne verschwinden. Wo eben noch klar erkennliche Konturen waren, ist nun alles verwaschen und unscharf. wie durch eine Wand aus herabfallendem Wasser betrachtet. Schließlich sind gar keine Einzelheiten mehr zu erkennen, Big Claw steht inmitten einer blauen Einöde, die sich durch nichts, aber auch gar nichts auszeichnet und doch ein Gefühl der Erhabenheit und Schönheit vermittelt. Sie ist allein, von Rashida oder den Mauern des Tempels ist nichts zu entdecken.

Doch plötzlich nimmt die Elfe eine Bewegung wahr. Eine Gestalt kommt auf sie zu. Sie ist gekleidet wie ein Ritter, ein knielanges Kettenhemd klirrt leise, in der Hand hält sie ein martialisches Breitschwert. Über das Kettenhemd ist ein weißer Waffenrock gezogen. Auf der Brust zeichnet sich ein Symbol ab, jedoch scheint es keine scharfen Konturen zu besitzen. Je schärfer Big Claw den Blick auf das Zeichen fokussiert, desto mehr scheint es zu verschwimmen als wollte es nicht erkannt werden. Die Gestalt ist barhäuptig, jedoch scheint sie gesichtslos zu sein wie auch bei dem Symbol auf dem Waffenrock sind keine Einzelheiten des Gesichtes zu erkennen. Jedoch scheint das Gesicht blutverschmiert zu sein. Die Gestalt taumelt, kann sich kaum auf den Beinen halten, und jetzt kann die Elfe auch andere Anzeichen ausmachen, die auf schwere Verletzungen der Gestalt hinweisen.

Übergangslos ragt die Gestalt plötzlich unmittelbar vor der Elfe auf, ohne dass Big Claw hätte erkennen können, wie sie die immerhin noch beträchtliche Entfernung zu ihr überwunden hat. Die Gestalt schwingt stöhnend und ächzend ihr Schwert, in der offensichtlichen Absicht, Big Claw anzugreifen, doch der Hieb geht daneben. Vom eigenen Schwung herumgerissen, hat der Angreifer Mühe, sich auf den Beinen zu halten. Ein Schmerzenslaut entfährt ihm, doch dann hat er den Sturz aufgefangen und wendet sich wieder der Elfe zu, seine Waffe zum Schlag erhebend und sie erneut angreifend.

Noch während Rashida nach der Quelle des Lichtes sucht, wird dieses immer intensiver. Der Raum und die neben ihr stehende Elfin versinken in dem Licht, verschwinden einfach, als würden sie nicht existieren. Es ist ein helles, reines Licht, das die Augen der Streiterin jedoch nicht schmerzt. Es kommt von überall, und es erstreckt sich endlos. Ein solches Licht lässt keinen Schatten zu. Hier scheint es weder Anfang noch Ende zu geben, und obwohl Rashida deutlich den Boden unter den Füßen spürt, so bleibt er doch vor ihr verborgen, ebenso wie die Decke. Es wird alles von dem allgegenwärtigen, angenehm warmen und die Augen nicht blendenden Licht verdeckt. Demnach könnte der Raum winzig klein oder aber endlos sein.

In einiger Entfernung sieht sie die Gefährten inmitten des Lichts stehen, ohne von ihr Notiz zu nehmen. Sie sind offensichtlich in eine Diskussion vertieft, die gestenreich geführt wird. Zweifellos unterhalten sie sich auch, doch kein Laut dringt an Rashidas Ohr. Ohne es erklären zu können weiß die heilige Streiterin, dass die Gefährten eine wichtige Entscheidung treffen. Eine Entscheidung, die für alle auch für sie selbst von fundamentaler Bedeutung ist. Eine Entscheidung, die die Zukunft der ganzen Welt bestimmen wird.

On The Road Again

Sie will ihren Gefährten etwas zurufen, sie auf sie aufmerksam machen doch sie muss feststellen, dass ihr Mund zwar die Worte formt und ausstößt, sie aber nicht das Ohr erreichen. Es ist, als würde die Luft die Geräusche nicht weiterleiten, und so verhallt ihr lautloser Ruf ungehört.

Dann werden die Gefährten vom Licht eingehüllt und entschwinden ihren Blicken. Durch das Licht hindurch kann sie eine andere Szenerie sehen, eine, die, wie sie sofort weiß, sich erst ereignen wird, die die Zukunft der Entscheidung darstellt, die die Gefährten soeben noch zu treffen versuchten.

Jubelnde Menschenmassen erstrecken sich, soweit das Auge reicht, und durch eine schmale Gasse zwischen den begeisterten Mengen schreiten die Gefährten, deren Namen von den Menschen choralähnlich immer und immer wieder rezitiert werden. Jene Menschen, die ihnen nahe stehen, klopfen ihnen auf die Schultern, schütteln ihnen die Hände und beglückwünschen sie. Der Ruhm der Gefährten scheint unermesslich, als Rashida unter den Menschen auch Elfen und sogar Zwerge ausmacht, die ihrerseits die Gefährten hochleben lassen. Sich selbst jedoch kann sie nicht bei den Umjubelten sehen, und auch ihren Namen vermag sie in den Jubelrufen der Menschen, Elfen und Zwerge nicht zu vernehmen. Sie fühlt sich am Rande der Menge stehen, unbeachtet, unbedeutend, nicht teilhabend am Ruhm der Gefährten... Sie hat keine Macht über den Körper, kann sich weder bewegen noch sprechen, nur beobachten... Dann verschwindet erneut alles im weißen Licht und macht einer weiteren Szene Platz.

Sie kennt diesen Ort. Zu lange hat sie ihn besucht, um ihn nicht sofort wieder zu erkennen, obwohl er teilweise durch das Licht verborgen bleibt. Die Andachtshalle im Undartempel... Einer der Priester hält eine Rede, er redet über die Gefährten und ihre Heldentaten, erwähnt jeden Einzelnen und lobt ihren unvergleichlichen Mut, ihre Tapferkeit und Entschlossenheit. Er beschwört Undars Segen auf die Gefährten herab und lässt keinen Zweifel daran, dass er die Gefährten als Heilige ansieht, die die größte Aufmerksamkeit Undars verdienen. Doch auch hier wird ihr Name nicht erwähnt, nicht ein einziges Mal, und Ruhm und Segen gleichermaßen bleiben ihr vorenthalten.

Das Licht ändert erneut seine Beschaffenheit, und Rashida befindet sich wieder in der ersten Szene. Sie hat wieder volle Kontrolle über ihren Körper, ist jedoch weiterhin stumm. Noch immer debattieren die Gefährten und versuchen, eine Entscheidung zu fällen, eine Entscheidung die, wie Rashida nun weiß, für die Gefährten eine Zukunft bereithält, in der sie Helden sein werden, in der sie allerhöchste Anerkennung und das Wohlwollen der Götter genießen werden. Noch ist die Entscheidung nicht getroffen, noch kann sich Rashida zu den Gefährten gesellen und ihren Teil zum Gelingen beitragen...

Doch zwischen den Gefährten und ihr schält sich eine Gestalt aus der Luft, als würde sie einfach aus dem Hintergrund hervortreten. Es ist ein Skelett, gekleidet in ein langes, rostiges Kettenhemd über das ein zerschlissener Waffenrock gezogen ist. In den Händen hält es ein langes, ebenfalls rostiges Schwert. Die leeren Augenhöhlen, in denen unheimlich ein blaues Leuchten glimmt, sind der Kriegerin zugewandt, und obwohl der untote Krieger keinerlei Anstalten macht, sie anzugreifen, so ist es doch offenkundig an seiner Haltung zu erkennen, dass er nicht gewillt ist, die Streiterin Undars freiwillig vorbei zu ihren Gefährten zu lassen. Wie sich die Kriegerin in dem endlosen Raum auch müht, einen Weg seitlich vorbei zu finden in einem Raum, in dem es keine Seiten, kein rechts und links sondern nur vor und zurück gibt, ist er immer zwischen ihr und der Gruppe.

Bodasen, noch immer grübelnd, merkt erst gar nicht, dass sich die Wände um ihn herum zu bewegen scheinen. Ein undurchsichtiger Grauschleier legt sich für einen kurzen Moment vor seine Augen. Als er ebenso schnell wieder vergeht, wie er aufgetaucht war, findet sich der Magier allein an einem anderen Ort wieder. Unter einem blutroten Himmel breitet sich ein völlig zerklüftetes Gelände aus, felsig und sandig, durchsetzt mit zahlreichen dunklen Spalten und übersät mit Felstrümmern aller Größen. Es gibt nicht die Spur einer Vegetation, keinen noch so kümmerlichen Halm, ja nicht einmal die Spur einer Flechte ist auszumachen. Der Ort kann trostloser nicht sein. Es ist ein Ort, kalt und

On The Road Again

ohne jedes Leben, völlig leergebrannt, ein Ort, wo jede Hoffnung begraben wird.

Vielleicht ist die entmutigende Einöde der Grund dafür, dass sich Bodasen, inmitten des unübersichtlichen Geländes stehend, an diesem Ort so lebendig wie schon seit Jahren nicht mehr fühlt. Seine Gedanken sind klar, und mit elementarer Gewalt wird er sich seiner selbst bewusst. Das Gefühl zu existieren, lebendig zu sein und nicht nur einen Instinkt, sondern ein individuelles Bewusstsein zu besitzen durchströmt seinen Körper, verursacht ein angenehmes Prickeln und wärmt den eigenen Geist an diesem Ort der Kälte und Feindschaft. Er horcht in sich hinein, forscht in seinem Inneren nach der Stimme, die ihn in der letzten, aufregenden Zeit begleitet hat, doch sie schweigt. Entweder weiß sie nichts zu sagen, oder sie hat ihn verlassen.

Der Magier will sich den ungewohnten, angenehmen Empfindungen hingeben, seine Individualität genießen, doch eine Bewegung vor sich erregt seine Aufmerksamkeit. Eine halbtransparente Gestalt schält sich aus dem Sand und den Steinen hervor, dann noch eine und noch eine, bis es immer mehr werden und ihre Zahl nicht mehr überschaubar ist. Bodasen hat solche Gestalten noch nie gesehen, doch er hat bereits auf der Akademie von ihnen gehört. Phantome, die aus der Magie selbst geboren werden, so genannte entartete Magie Wesen, die ihre Umgebung nur anhand der magischen Strömung erkennen können. Der Theorie nach nimmt ein solches Wesen jede Magie in sich auf und vereinnahmt sie vollends. Jede Form von Zaubern stärkt sie nur, und gegen physische Attacken sind sie immun, da sie selbst keinerlei Körperlichkeit besitzen ebenso gut könnte man mit einem Schwert in der Luft herumfuchteln und sich der Löcher freuen, die man ihr schlägt. Ein Magier ist aufgrund seiner magischen Aura ein Leuchtturm für sie. Bodasen kann sich aber auch an Vorlesungen erinnern, in denen schlüssig bewiesen wurde, dass ein solches Wesen nicht existieren konnte! Doch hier, an diesem merkwürdigen Ort...

Bodasen spürt die augenlosen Sinne der unzähligen Gestalten. Sie haben ihn entdeckt! Er spürt, wie sie sich auf ihn fixieren, wie ihre gierigen Blicke an seiner Magie kleben. Er kann förmlich *fühlen*, wie sie sich lustvoll die nichtvorhandenen Lippen lecken angesichts seiner magischen Macht. Seinen Körper mochte er in dem unübersichtlichen, von zahlreichen Versteckmöglichkeiten durchsetzten Gelände vor gewöhnlichen Augen verbergen können. Doch diese Wesen sahen nicht mit gewöhnlichen Augen, und sein Körper war für sie ohne Bedeutung. Sie würden ihn hier überall aufspüren, denn sie sahen seine Aura durch jeden Felsen hindurch! Vor ihnen würde es kein Versteck geben – und wenn sie seine Magie erreichen würden, würde auch sein Körper aufhören zu existieren!

Ein kollektives Seufzen geht durch die Reihen der Wesen, als sie sich langsam in Bewegung setzen, mit ihm als Ziel.

Mit einem Anflug von Panik dreht sich Bodasen herum, um sein Heil in der Flucht zu suchen seine einzige Chance. Wenige Schritte von ihm entfernt ragt eine Felswand in den düsteren Himmel empor. Am Fuße der Felswand befindet sich eine kleine Grotte, nicht mehr als eine kleine Vertiefung im Fels, und in dieser Grotte steht ein höchst merkwürdig anmutendes Gefäß auf einem marmornen Podest. Das Gefäß, kaum größer als ein Nachttopf, hat eigentlich keine richtige Form es gibt Bereiche, wo es eher bauchig, aber auch solche, wo es länglich und schlank wirkt. Auffällig sind die zahlreichen kleinen Löcher, die offenbar bewusst in die Gefäßwände hineingearbeitet wurden. Sie alle entsprechen geometrischen Figuren: Kreise, Dreiecke, Vierecke, Vielecke. Nur an der Oberseite, die leicht gerundet ist, fehlen diese Löcher. Dafür leuchten Buchstaben auf dem glatten Material. Bodasen spürt, dass dieses Gefäß mit seiner Rettung vor den Phantomen aus entarteter Magie verbunden ist, also tritt er rasch an das Podest heran und versucht, die Schriftzeichen zu entziffern. Sie sind in einer alten Magiersprache geschrieben:

Aufbewahrt

hinter undurchdringlichen Wänden

On The Road Again

verborgen vor der Jäger Sicht,

von dannen sie ziehen!

Während Glance noch die Statuen inmitten des Raumes betrachtet, steigt plötzlich Nebel vom Boden auf und hüllt ihn ein. Augenblicke später sind Bodasen und Alrik den Blicken des Halbfelfen entschwunden, und der dicke, wallende Nebel erdrückt auch das magische Licht. Trotzdem wird es nicht dunkel der Nebel selbst scheint in ein eigentümliches Zwielflicht getaucht zu sein. Glance spürt, wie er jegliche Kontrolle über seinen Körper verliert. Es ist ein Gefühl, als würde sich sein Körper allmählich im Nebel auflösen, als würden seine Sinne von jeder Körperhaftigkeit befreit und auf die unbestimmte Existenz der wallenden Nebelschwaden übertragen. Obwohl dieser Zustand den Halbfelfen erschrecken sollte, so kann er doch keine Furcht empfinden der Nebel, der seine Sinne aufnimmt, erweist sich mitnichten als kalt sondern vielmehr als angenehm warm, und er scheint die Sinne geradezu zu lieblosen. Seine Perspektive ändert sich zunehmend, und obwohl die dichten Schwaden jede Einzelheit verdecken, so spürt er doch, dass er in seiner optischen Wahrnehmung nicht mehr auf seine Augen angewiesen ist, sondern dass er seine Umgebung aus allen Blickwinkeln gleichzeitig beobachten kann. Dann beginnt sich der Nebel zu lichten, erst nur an einer kleinen Stelle, den Glance unbewusst als "Mitte" annimmt. Von dort wird er langsam und sanft nach außen gedrückt, bis sich in der Mitte eine Art "Loch" gebildet hat, das in jede Richtung mehrere Dutzend Fuß Durchmesser misst. Diese Kugel ist nebelfrei und nur von einem schwachen Dunstschleier gefüllt. Glance sieht diese inmitten des Nebels schwebende Kugel von allen Richtungen zugleich, so als wären seine Augen vervielfacht und rund um die äußere Hülle der Kugel in ihr Inneres gerichtet. In ihm steigt angesichts der ungewohnten Perspektive die Erinnerung an Schwindel und Übelkeit auf, jedoch verhindert seine gegenwärtige körperlose Existenz, dass es mehr als eine Erinnerung wird. Er vermag nicht mit seinen Sinnen in die nebelfreie Zone selbst einzudringen er kann die Kugel von außen betrachten, jedoch nicht aus ihrem Inneren nach außen sehen.

Dann tauchen unvermittelt Gestalten im Inneren der Kugel auf. Der feine Dunstschleier lässt sie unscharf erscheinen, doch bleibt ihre Herkunft dem Halbfelfen nicht verborgen. Ein Elf, ein Zwerg und ein Mensch machen sich gemeinsam an etwas zu schaffen, das Glance momentan nicht erkennen kann. Dann plötzlich bildet sich mitten zwischen den drei Gestalten ein angenehmes Leuchten, das kurzzeitig alles andere verdeckt. Als es wieder abklingt, hält der Elf einen Speer in der Hand, der anders als die drei Gestalten, die noch immer halb im Dunstschleier stecken, in allen Einzelheiten zu erkennen ist. Mit elementarer Gewalt breitet sich in Glance Wieder erkennen aus obwohl jene Waffe dort ein langer Speer mit einer schlanken Spitze ist, der sich deutlich von der hellebardenähnlichen Waffe des Halbfelfen unterscheidet, weiß er, dass es sich um das Tilúvemaegsil handelt!

Unwillkürlich, die Erinnerung an seine Körperlichkeit nicht verdrängen könnend, will Glance vor Überraschung nach Luft schnappen, doch seine Reaktion bewirkt lediglich eine leichte Bewegung des Nebels, der die Kugel umschließt. Allein aufs Beobachten beschränkt, sieht der Halbfelf zu, wie sich der Zwerg zum Rand der Kugel bewegt und dort im Nebel verschwindet. Obwohl kein Laut zu hören ist, so spürt Glance doch, dass der Elf das Tilúvemaegsil für sich beansprucht und verspricht, es im Kampf gegen das Böse einzusetzen. Doch der Mensch greift nach der wunderbaren Waffe, er widerspricht und verlangt sie seinerseits für sich, ebenfalls, um sie an der Spitze eines Menschenheeres gegen das Böse zu führen. Es kommt zum Handgemenge zwischen Mensch und Elf, aus dem der Mensch siegreich hervorgeht. In seinen Händen verwandelt sich der Speer in ein mächtiges Schwert. Obwohl er sie noch nie gesehen hat, erkennt Glance diese Waffe es ist Belekir, das mächtige Schwert! Der Mensch richtet sie gegen den Elfen und stößt zu mit einem lautlosen Schrei stirbt der Elf.

Die grausame, blutige Szene im Inneren der Kugel verblasst unter dem zunehmenden Dunst. Als sich dieser wieder legt, kann Glance eine andere Szene erkennen: Ein großes Menschenheer steht auf eine Wallstatt, an ihrer Spitze einen strahlenden Helden, der Belekir in der Hand hält. Ihnen gegenüber steht ein Heer der Elfen. Siegesicher reißt der menschliche Anführer den Arm, der die mächtige

On The Road Again

Waffe trägt, in die Höhe und gibt das Zeichen zum Angriff. Als Menschen und Elfen aufeinanderprallen ist der Held der Menschen einer der ersten, die fallen. Nun sind es die Elfen, die die Waffe führen, und in ihren Händen wird sie wieder zu Tilúvemaegsil, dem mächtigen Speer. Doch auch in ihren Händen zeigt die Waffe keine sonderliche Wirkung, und so wechselt sie mehrere Male den Besitzer, ist mal Schwert, mal Speer, während Ströme von menschlichem und elfischem Blut den Boden bedecken. Dann zerreißt ein plötzlicher Blitz das Schlachtfeld, fegt Elfen und Menschen gleichermaßen hinfort. Entsetzt sieht Gance, wie die Waffe entzweibricht, wie sie wieder in ihre Einzelteile zerfällt. Dann füllt erneut Nebel die Kugel aus, und dem Halbelfen schwinden die Sinne...

Als Gance wieder zu sich kommt, ist er ringsum von einer Wand aus Nebel umgeben, der sich auch unten und oben ausstreckt. Er wird sich seiner Körperlichkeit wieder bewusst seine optische Wahrnehmung ist nun wieder auf seine beiden Augen beschränkt. Vor ihm, nur wenige Schritte entfernt, liegen Gegenstände inmitten des wallenden Nebels. Es sind die Einzelteile der mächtigen Waffe. Doch es sind vier Teile ein Schwert, ein Stab, ein Dolch mit gezackter Klinge und ein Ring...

Alrik, von den Statuen fasziniert, war seinen beiden Begleitern schon weiter in den Raum vorausgegangen. Die Statuen befinden sich fast zwischen ihm und Bodasen und Gance, als ein helles Leuchten den Raum in ein unheimliches Zwielflicht taucht. Reflexartig und ohne einen Gedanken zu verschwenden wirbelt der Streuner zur Seite. Aus den Augenwinkeln kann er erkennen, wie die beiden anderen von dem Licht durchdrungen werden und sich auflösen.

Eine Magiefalle! schießt es ihm durch den Kopf, Verdammt! Zeitverzögert! Wie heimtückisch!

Alrik weicht weiter bis zur Wand des Raumes zurück, um möglichst viel Abstand zwischen sich und die Quelle des vernichtenden Lichts zu bringen, dem die anderen beiden zum Opfer fielen, ohne auch nur einen Laut von sich geben zu können. Das Leuchten verliert bereits an Intensität, jedoch bleibt der Raum in ein bedrückendes, leicht rötliches Zwielflicht getaucht, und zwischen den Statuen scheint jetzt auch leichter Dunst aufzusteigen. Den Rücken an die steinernen Tempelwände gepresst scheint es dem Streuner in der eigentümlichen Beleuchtung, als würden sich die ohnehin lebendig wirkenden Statuen plötzlich bewegen. Er hat den Eindruck, dass sie sich ihm zuwenden, und ihre Gesten und der Ausdruck ihrer Gesichter scheint alle andere als freundlich, ja dem Streuner kommt es sogar so vor, als wären ihre vormals so edel wirkenden Minen zu dämonenhaften Fratzen verzerrt.

Schlagartig und mit aufsteigendem Grauen wird sich Alrik der ursprünglichen blutrünstigen Bedeutung dieses Tempels wieder bewusst, und er fühlt sich mehr als jemals zuvor als Eindringling. Jede Erhabenheit und Geborgenheit, die zuvor der Tempel ausgestrahlt hatte, geht verloren und weicht Bedrohlichkeit und Aggression, und die Mauern wirken plötzlich in das dunkle Rot von frischem Blut getaucht.

Panik steigt in dem Streuner auf. Er musste hier raus! Doch wo war der Eingang, durch den sie den Raum betreten hatten? Er drückt sich an die Wand hinter ihm, als die Statuen sich ihm endgültig zuzuwenden scheinen. Seine Hand drückt sich gegen eine kleine Steinplatte, kaum größer als ein Taler und perfekt selbst vor den wachsamsten und erfahrensten Augen getarnt, die sanft dem ungewollten Druck nachgibt. Stein knirscht auf Stein, als sich neben dem Streuner ein mannshoher Durchgang öffnet, in dem es schwach silbern schimmert. Ein geheimer Ausgang! Was für ein Glück, dass er sich gerade hier an die Wand gepresst hatte! . Ohne groß zu überlegen huscht der Streuner flink in den Gang, und fast sofort rasselt hinter ihm mit Getöse eine weitere Steinplatte nach unten und verschließt die Öffnung. Zur Überraschung des Streuners wird es nicht dunkel. Von den Wänden geht ein silbernes Schimmern aus irgendein geheimnisvolles, vielleicht sogar magisches Mineral mochte dort eingeschlossen im Gestein eingeschlossen sein, wodurch der Gang vor ihm in ein schwaches Licht getaucht wird. Zwerge würden sicher wissen, worum es sich dabei handelte, doch der Streuner kannte sich mit den Steinen nicht aus solange es sich nicht um einen wertvollen Edelstein handelte, war Gestein für ihn kaum mehr als Fels.

On The Road Again

Das Licht ist zu schwach, um in dem Gang eventuelle Fallen finden zu können, doch vorerst war der Streuner vor den Statuen draußen in Sicherheit, selbst wenn diese trügerisch sein mochte. Ein Blick auf die versperrte Öffnung vor ihm genügt ihm, um festzustellen, dass er nicht die Mittel hatte, diesen Stein zu entfernen. Der Eingang war versperrt, doch vielleicht führte der Gang in der anderen Richtung ja hinaus? Wenige Schritte weiter den Gang entlang lassen Verzweigung in Alrik aufsteigen auch das andere Ende des Ganges ist durch eine schwere, unbewegliche Steinplatte versperrt! Er ist hier gefangen!

Dann wird Alrik von Entsetzen gepackt, als er ein leises, beständiges Knirschen wahrnimmt. Unwillkürlich schaut er zu der niedrigen Decke empor sie senkt sich! Entsetzt kauert sich der Streuner hin. Das kann doch nicht wahr sein! Er wird zerquetscht werden! Fieberhaft untersucht er die Wände in dem schwachen Licht, tastet sie nach verborgenen Mechanismen ab, die die sich unaufhaltsam nähernde Decke aufhalten würden, doch er kann nichts dergleichen finden. Es würde hier keinen Schalter geben. Das hier war eine Todesfalle, die bereits aktiviert war, noch bevor er den Raum betrat! Vielleicht hätte er doch sein Glück mit den Statuen versuchen sollen...

Die Decke senkt sich immer mehr, und Alrik legt sich flach auf den Boden, die entsetzten Blicke dem unaufhaltsamen, langsamen Tod entgegengerichtet. Nein! Nicht so! Bloß auf den Bauch drehen! Die Vorstellung, zusehen zu müssen, wie sich die steinerne, tonnenschwere Decke langsam in sein Gesicht drückte und die Knochen zermalmte, war zu furchtbar!

Staub rieselt auf ihn herunter, das Knirschen stockt und nimmt einen anderen Ton an. Alrik wagt einen Blick aufwärts. Die Decke verharrt, obwohl der Mechanismus jenseits der Mauern noch immer weiterläuft! Sein Blick sucht die Fugen an der Decke ab. Dort! Ein Steinsplitter! Die Falle mochte viele tausend Jahre alt sein, und die Zeit hatte ihren Tribut gefordert die tödliche Decke hatte sich verklemmt! Dankbarkeit steigt in dem Streuner auf, und unwillkürlich kommt ihm in den Sinn, dass diese Konstruktion nicht von Zwergen ersonnen und gebaut sein konnte. Eine zwergische Arbeit hätte ihr tödliches Werk auch nach Äonen noch zu Ende geführt!

Ein erneutes Knirschen lässt dem sich schon in Sicherheit wahnenden Streuner erneut den Schreck in die Glieder fahren, doch ein Blick zum Ende des Ganges zeigt ihm, dass nur die schwere Steinplatte in die Tiefe gefahren war und dahinter eine Fortführung des Ganges freigab. Was für ein Glück, dass sich dieser Mechanismus nicht auch verklemmt hatte!

Nur raus hier, bevor sich die Verklemmung der Decke womöglich löst! Schnell kriecht Alrik die wenigen Schritte zu der neu entstandenen Öffnung. Auch dieser Gang ist in das schwache Licht getaucht und führt leicht bergab. Vielleicht würde er doch noch überleben...

Er bemerkt die kleinen, mit schmieriger Steinmehlpaste vorzüglich getarnten Löcher in der Wand erst, als er es Unheil verkündend Klacken hört.

Die Speerfalle schnappt schneller zu, als er reagieren kann. Verrostete Metallklingen schlitzten den Stoff seiner Oberärmel auf, jedoch ohne ihn selbst zu verletzen. Doch der tödliche Speer, der sich ihm durch die Brust hätte bohren müssen, bleibt aus. Sekundenlang starrt Alrik mit schreckgeweiteten Augen auf das sich kaum von dem Stein unterscheidenden zugeschmierten Lochs, aus dem der tödliche Speer hätte herausschießen sollen. Er kann sein unbeschreibliches Glück nicht fassen. Wie soll er auch wissen, dass ausgerechnet auf jenen Speer seit vielen Jahrtausenden stetig ein Wassertropfen in dem hinter der Wand liegenden Hohlraum gefallen war, und dass das Metall dieses einen Speeres durch das saure Bergwasser völlig zersetzt worden war.

Vorsichtig befreit sich der Streuner aus den Speeren, die seine Oberkleidung rechts und links regelrecht gegen die Wand genagelt haben, und folgt weiter dem Gang, diesmal mit äußerster Vorsicht. Doch er kann keine weitere Falle ausmachen, und schon nach wenigen Schritten gelangt er in eine kleine Kammer, die in alle Richtungen nicht mehr als ein Dutzend Schritt messen mag.

On The Road Again

Er kennt solche Räume, und sie lassen normalerweise das Herz jeden Diebes höher schlagen. Doch dieser Raum könnte trostloser und ernüchternder kaum sein.

Natürlich musste es auch in diesem Tempel einen Raum geben, in dem die Geldreserven und die schweren Reliquien aus Edelmetall aufbewahrt werden mussten. Jeder Tempel brauchte eine Schatzkammer, und daher war der Gang wohl auch so gut gesichert.

Alrik hatte die Entdeckung der Schatzkammer nur einem glücklichen Zufall zu verdanken, doch größer hätte seine Enttäuschung angesichts des völlig kahlen und leeren Raumes nicht sein können. Für einen Streuner war eine solche Schatzkammer fast das Schlimmste, was ihm widerfahren mochte...

Dann wird seine Aufmerksamkeit von einem Glänzen in der Mitte des Raumes erweckt. Im schwachen Schein des silbernen Lichtes, das auch hier von dem geheimnisvollen Mineral in den Wänden ausgestrahlt wird, kann er etwas Goldenes erkennen. In der Mitte des Raumes, mitten auf dem Fußboden, liegt eine kleine, goldene Münze.

"Was für ein furchtbares Gemetzel!" zuckt es durch Glances Kopf. Seine Eltern, die Seite an Seite an solchen Schlachten teilgenommen hatten, erzählten ihm davon. Er hatte ihre Betroffenheit über die Grausamkeiten, vor allem den Widerwillen seiner Mutter über all das zerstörte Leben, zwar gespürt – aber der Kampf war unvermeidlich gewesen. Aber diese Bilder! Keine Erzählung konnte so eindringlich sein.

"Was geschieht hier mit mir?" fragt er sich – es scheint keine Falle zu sein, er fühlt sich nicht bedroht. Er erinnert sich an nichts, dass dies ausgelöst haben könnte – es sei denn das Tilúvemaegsil selbst, das er in der Hand – hielt? Er blickt auf seine leeren Hände, und ist doch ganz sicher, dass er es zu keiner Zeit losgelassen hatte. Im ersten Moment denkt er an Bodasen – noch unter dem Eindruck der Bilder, die die Gier nach dem Artefakt nur zu deutlich zeigten, erinnert er sich an Bodasens beharrlichen Wunsch das Tilúvemaegsil in seine Finger zu bekommen – wie menschlich! Aber dann denkt er daran, wie er damals instinktiv Bodasen abgewehrt hatte – mit unnötiger Gewalt, völlig un-elfisch. Er ist doch nur ein Halb-Elf, und manchmal schlägt sein menschliches Erbe, mit all seiner Emotionalität, unkontrolliert durch.

"Nein", sagt er sich, "das ist bestimmt keiner von Bodasens Zaubern, das muss aus dem Artefakt selbst kommen". Er schaut auf die vor ihm liegenden Teile. Schwert und Stab sehen aus, wie in den Bildern der Kugel. Der Ring war nicht zu sehen gewesen – und der Dolch mit der Blitzklinge sieht aus wie er ihn von seiner Hellebarde kennt. Der Blitz!? Welche Macht hat den Blitz auf das Schlachtfeld niedergehen lassen? Eine Macht groß genug die Kraft des Artefakts zu brechen um das soviel Blut vergossen wurde. Unwillkürlich greift er an seine Brust, wo die Phiole mit dem Blut seines Vaters hängt – ist es hier und jetzt, da Parns Blut seine Bestimmung erfüllt?

"Wieso sagt eigentlich jeder Halb-Elf, und nie Halb-Mensch?" fragt er sich, "Bin ich als Elf-Mensch immer noch Elf, aber nicht mehr Mensch? Sicher, in den Augen der Elfen bin ich nur ein halber Elf – aber in den Augen der Menschen? Ein Un-Mensch? Und da sagt man immer die Elfen wären arrogant! Wie das wohl mit den Zwergen ist? Halb-Zwerg? Zwergenmensch?" Er schüttelt den Kopf, und konzentriert sich wieder auf das vor ihm Liegende.

Bodasen starrt auf die Schrift und grübelt: "Aufbewahrt hinter undurchdringlichen Wänden? Undurchdringlich? Welche Wände können diese Phantome nicht durchdringen? Verborgenen vor der Jäger Sicht? Ich müsste meine Magie vor ihnen verbergen! Meine Aura abstreifen und in ein Gefäß packen! Von dannen sie ziehen? Wenn sie meine Magie nicht mehr spüren bin ich verborgen vor ihnen und sie ziehen von dannen. Aber wie? Jeder Zauber macht sie aufmerksam! Das Gefäß! Ob es mir helfen kann?" Der Magier schaut sich um, die Phantome kommen näher. "Wieso bin ich

On The Road Again

überhaupt hier? Hat sich die Stimme von mir getrennt und ich bin wieder in irgendeinem Artefakt? Was passiert wenn sie mich erreichen! Ich muss mich konzentrieren! Der Topf, er muss einen Sinn haben! Warum hat er Löcher? Wer hat die Inschrift geschrieben!" Bodasen legt die Hände auf die Schrift.

Stone, geschockt von den Vorgängen, kann nicht mehr klar denken.

Instinktiv zieht er sein Schwert und stürzt sich mit einem wilden Kampfschrei auf das angreifende Skelett.

Bevor Big Claw der Kriegerin antworten kann, verändert sich plötzlich ihre Umgebung. Alles entschwindet und sie steht in einem blauen Nichts.

Eine Bewegung lässt sie aus ihrer Verwunderung aufschrecken. Etwas nähert sich. Ein Ritter kommt auf sie zu. Jedenfalls ist er so gekleidet. Er scheint schwer verwundet zu sein, denn sein konturenloses Gesicht ist blutverschmiert und er taumelt. Auch kann die Elfin noch andere Wunden erkennen. Urplötzlich steht der Ritter mit erhobenem Schwert vor ihr und greift sie an. Anscheinend hat sie es seinen Verletzungen zu verdanken, dass er sie nicht trifft.

Big Claw ist im ersten Moment wie erstarrt. Was geht hier vor? Aber es bleibt kaum Zeit zum Nachdenken, denn ein neuer Angriff folgt.

Die Elfin versucht auszuweichen und dabei einen Heilzauber auf den Ritter anzuwenden.

Aufmerksam hatten die Ritter und der Priester die Worte des Fremden in sich aufgenommen. Nachdem der breitschultrige Mann vor ihnen geendet hat, bleibt der Priester zunächst schweigsam, den Blick auf den Fremden gerichtet.

Erwartungsvoll blicken die Ritter ihren Anführer an. Ihre Haltung und ihre Mienen drücken deutlich die Hoffnung aus, an diesem Ort vielleicht doch nicht sofort in einen Kampf verwickelt zu werden, sondern ein wenig Ruhe und Erholung zu finden – und sei es auch nur für wenige Minuten. Doch der Priester reagiert zunächst nicht auf die Aufforderung des Fremden. Als er schließlich spricht, ist seine Stimme leise, jedoch umso eindringlicher.

"Jener 'Bodasen', von dem Ihr sprecht, ist uns unter dem Namen 'Magister Sadrax' bekannt. Nur er mag wissen, warum er sich euch unter falschem Namen vorstellte, oder welches überhaupt sein richtiger Name ist. Jedoch solltet Ihr wissen, dass wir hundertmal die Gelegenheit gehabt hätten, den Magier und seine Gefährten während ihrer abenteuerlichen Reise zu stellen.

Dem Gesetz hätte mehrfach Genüge getan werden können. Doch wir haben es nicht getan. Wir hielten uns zurück, weil wir annahmen, weil wir spürten, dass sich etwas Großes anbahnte, und dass diese Abenteurer damit auf die eine oder andere Weise verbunden sein würden. Es sind keine 'kleinlichen Händel', die uns bis hierher geführt haben. Solltet Ihr das ernsthaft glauben, so seid ihr nicht im Mindesten das, was ich in Euch sehe!"

Die letzten Worte klingen gepresst, und der Priester hält für einen Moment inne, bevor er fortfährt:

"Euren Worten entnehme ich, dass ihr eine Zeitlang mit ihnen gereist seid, und das Ihr nicht zufällig hier seid. Ich kann sehen, was ihr seid, und ich habe eine ungefähre Ahnung, wer ihr seid – auch wenn ich die Zusammenhänge nicht begreife. Ich habe daher keinen Grund, euch zu misstrauen, und wenn ihr mein Wort haben wollt, so gebe ich es Euch gerne, denn auch ich fühle mich an mehr gebunden als den Buchstaben des Gesetzes! Doch wie weit könnt ihr Euren Gefährten und ihrem Urteilsvermögen wirklich vertrauen? Ein junger Hüter, der sein Wort bereits einmal brach und das Andenken seines Ziehvaters beschmutzte, eine Auserwählte Undars, die die Gabe, die ihr zuteil

On The Road Again

wurde, nicht angemessen zu würdigen weiß, und eine fehlgeleitete Elfe, die sich auf die Seite des Schattens schlägt? Ich zweifle nicht an den ehrenvollen Absichten Eurer Gefährten – doch oft sind es die besten Absichten, aus denen böse Taten entstehen – und ich spüre, dass gerade Ihr das verstehen werdet!"

Der Priester nickt kaum spürbar zu dem kurzen Aufleuchten von qualvollem Schmerz, das über das Gesicht des Fremden huscht, bevor er fortfährt:

"Die Mächte, mit denen sich Dämonenbeschwörer abgeben, sind gewaltig und ihre Wirkung ist unvorhersehbar! Dieser Ort hier war einst ihr Tempel, und die Kraft des Siegels lässt spürbar nach! Auch der Tempel kann keine Sicherheit mehr gewähren, und wie wollt ihr garantieren, dass der Magier den Mächten, die er zu beherrschen sucht, an diesem Ort nicht erliegt? Und haltet Ihr Eure Gefährten wirklich für mächtig genug, der entfesselten Macht des Magiers Widerstand leisten zu können – hier an diesem Ort, an dem das Böse nur darauf lauert, zurück an die Oberfläche gebracht zu werden? Nein, lasst uns den Magier stellen, bevor es zu spät ist! Ihn beobachten, ihn bewachen! Wenn Sadrax – oder Bodasen, wie er sich Euch gegenüber nennt – für die Erneuerung des Siegels wirklich von Bedeutung ist, so werde ich der letzte sein, der Hand an ihn legt! Darauf gebe ich Euch mein Wort als..."

Der Priester hält erneut kurz inne, dann raunt er dem Fremden ein Wort zu, das keiner der bekannten Sprachen entnommen ist. Doch dem Fremden scheint die Bedeutung dieses Wortes durchaus bekannt zu sein, und überrascht hebt er die Augenbrauen in die Höhe.

Bereits Stones erster Hieb durchdringt die nicht vorhandene Abwehr des Skeletts und trennt den Schädel vom Rumpf.

Im gleichen Augenblick, als das Skelett in sich zusammenbricht, sieht sich Stone selbst, als wäre er nur ein unbeteiligter Zuschauer des kurzen Kampfes: sein eigenes Schwert dringt in seinen Hals und setzt dem Leben des jungen Kriegers ein Ende!

In Stone steigt Grauen auf, als er sich selbst sterben sieht, seinen eigenen, kopflosen Leichnam und die dunkle Blutfontäne, die aus seinem Hals herausschießt.

Dann explodieren die flammenden Runen, die die Szene noch immer umgeben, und tauchen die grausame Szene in gnädiges Licht...

Als Stone wieder zu sich kommt, findet er sich stehend inmitten der flammenden Buchstaben wieder. Doch diesmal scheinen sie sich dem Auge nicht entziehen zu wollen. Obwohl Stone die fremden Zeichen nicht lesen kann, so kennt er doch die Worte, die sie bilden. Es sind nur Bruchstücke von Sätzen, mitunter nur einzelne Worte, die in keinem Zusammenhang zu stehen scheinen, doch sie kehren immer wieder.

Vertrauen kann Stone entziffern, und

erst in der Hüterklinge wird sich der Hüter offenbaren und

die Klinge des Hüters kann nicht das Blut eines Hüters trinken.

Er kennt diese Worte! Sie sind Teil des uralten Hüterkodex!

Ferrwar hatte immer darauf hingewiesen, dass der alte Kodex mehr als nur niedergeschriebene Worte waren! Vielmehr war der Magier überzeugt davon, dass die Worte eine innere Macht repräsentierten, eine Macht, die einen Hüter zu einem heiligen Streiter, einem Paladin machte. Deswegen hatte sich der alte Mann auch so große Mühe gegeben, den jungen Hütern nicht nur die Worte nahe zu bringen,

On The Road Again

sondern den Alten Kodex zu einem Teil des Selbst eines jeden Hüters werden zu lassen. Bedauerlicherweise war unter den meisten anderen Lehrmeistern des Prälaten der Alte Kodex immer mehr in den Hintergrund gedrängt worden, und die jüngeren Hüter hatten nicht mehr getan, als die Worte stur und gedankenlos auswendig zu lernen und sie wie eine bedeutungslose Litanei herunterzuleiern.

Die brennenden Runen wirbeln um Stone herum, formen immer und immer wieder die gleichen Fragmente, bis sie sich schließlich wieder zurückziehen. Mitten aus den flammenden Zeichen tritt erneut die Gestalt. Es ist noch immer das Skelett, doch diesmal ist seine Rüstung in einem wesentlich besseren Zustand. Auf dem Brustpanzer des Untoten prangt ein Symbol, und als Stone genauer hinschaut, erkennt er darin das gleiche Symbol, dass erst seit wenigen Tagen seine eigene Brustplatte ziert!

Kann das sein? Kann dieser Untote tatsächlich einer der alten Hüter sein? Obwohl es eigentlich unmöglich ist, scheint das Grinsen des Totenschädels breiter zu werden, und das blaue Glimmen in den toten Augenhöhlen nimmt an Intensität zu. Obwohl kein Laut zu hören ist, kann Stone deutlich eine herausfordernde, zwingende Stimme hören, in der der Klang von Äonen nachschwingt und die direkt auf seine eigenen Gedanken zu antworten scheint: "Stelle nicht die Frage, wer ich bin! Frage dich, was du selbst bist, Stone, Ferrwars Sohn!"

Der Ritter, der Big Claw angreift, kann ihrer Ausweichbewegung nicht folgen. Beim Versuch, ihr nachzusetzen, strauchelt er erneut, und diesmal kann er den Sturz nicht auffangen, und der halbherzige Heilzauber der Elfin geht ins Leere.

Schwer stürzt die gepanzerte Gestalt zu Boden und bleibt dort leblos auf dem Gesicht liegen, so dass Big Claw nur den unverletzten Rücken des verwundeten, wehrlosen Ritters sehen kann. Der Gefallene unternimmt keinen Versuch, sich aufzurichten. Sein Atem geht schwer und rasselnd, und seine Finger krampfen sich immer wieder um das Heft seines Schwertes.

Lu hat doch gewusst, dass diese »Wagen« gefährlich sind! Aber wie ärgerlich, dass er ausgerechnet diesmal recht behalten hatte...

Lu betrachtet irritiert seine Umgebung und überlegt.

Der »Wagen« hat ihn überrannt ... also war er jetzt vermutlich tot. Zum Glück hatte das Sterben gar nicht wehgetan.

Tot? – Dies würde zumindest den eigenartigen Geruch in der Luft und die fremde Umgebung erklären. Aber was kommt nun? Die Kraftfäden scheinen sich eigenartigerweise wie ein engmaschiger Käfig um ihn herum zu konzentrieren. Wie schön sie sind!

Der kleine Drache erinnert sich an Stones Worte. Ja, wenn er doch nur könnte, würde er jetzt gerne ohne nachzudenken losstürzen, um den Krieger und die anderen Gefährten zu verteidigen!

Lu verspürt den eindringlichen Zwang, sein Gefängnis verlassen zu müssen. Aber wie sollte er dies anfangen, ohne die Fäden zu bewegen? Und lieber wäre er hier auf alle Zeiten gefangen, als auch nur einem seiner Gefährten zu schaden! Sorgfältig geht und fliegt Lu die Begrenzungen seines Käfigs ab, um eine Stelle zu finden, an der er sich vielleicht doch durch die Fäden zwängen könnte.

Doch die Fäden sind wirklich dicht gewoben. Nirgends, auch an keiner noch so kleinen Stelle, scheint es einen Bereich zu geben, der auch nur groß genug wäre, um die Pranke hindurch zu stecken – geschweige denn den ganzen Körper.

Hier wird es keinen Weg geben, der zwischen den Fäden hindurchführt.

On The Road Again

Stone erkennt dass er diesen Kampf nicht gewinnen kann.

Nein, mehr, er erkennt dass er diesen Kampf erst gar nicht zu kämpfen braucht.

Aber auch diese Erkenntnis verringert nicht seine Ängste.

Was ist mit seinen Gefährten, was ist mit Lu?

Wie mag sich der kleine Drache jetzt nur fühlen, allein und wohl ohne Möglichkeiten seinem Kameraden zu helfen.

"Nein, denkt sich der Krieger, "Lu beherrscht seine Magie. Und er wird tun was er tun kann. Ich darf nicht zweifeln."

Stone wendet sich der neuen Aufgabe zu, "was bin ich?".

Dieselbe Frage stellt sich der Krieger jetzt selbst, "was bin ich?". Nicht Wer, nein was.

Neue Ängste tauchen in dem jungen Krieger auf.

Dies ist eine Prüfung, soviel wird Stone langsam klar. Aber kann er sie auch bestehen?

Kann er vor diesem Hüter, bestehen?

Das Skelett starrt ihn nur an, abwartend aber noch liegt kein Urteil in dessen Augen.

Fast kommt es Stone vor als würde das Skelett ihn verständnisvoll ansehen, und die Gründe für seinen Angriff kennen.

Seine Angst.

"Nein, Stone schüttelt den Kopf, "es war keine Angst. Es ist das Selbstverständnis der Hüter, das Wesen ihrer Art. Erst Anzugreifen und dann zu fragen."

Stone wird klar dass auch er genauso reagiert hat wie er es bei den Hütern nie akzeptieren wollte. Das er genau das wird was sie sind.

Herz- und gnadenlose Kämpfer, Kämpfer nicht besser als alle anderen Soldaten oder Söldner die nur für Geld und Unterkunft kämpfen.

Kämpfer ohne Moral, deren erste Antwort das Schwert ist.

"Bin ich das?", eine neue Frage, und gleich die Antwort, "ja."

Stone erinnert sich an sein Verhalten den wehrlosen Drow gegenüber, auch da war seine Antwort das Schwert gewesen.

Er hatte versucht sich einzureden dass es Angst und Verwirrung war, aber das war eine Lüge.

Egal aus welchen Gründen auch immer, seine Antwort war das Schwert gewesen.

Ihm wird klar dass er die Prüfung nicht bestehen kann, da das wahre Wesen der Hüter seine Antwort niemals akzeptieren würde.

On The Road Again

"Aber muss ich denn so sein, wieder eine neue frage, aber eine ohne Antwort.

Was würden alle Schwüre sich zu ändern nutzen, wenn sie von ihm einem Schwurbrecher kommen würden.

Auch daran erinnert Stone sich, und an sein versagen.

Er hatte geschworen nicht zu fliehen, ja alles zu unternehmen um eine Flucht zu verhindern.

Und bei der ersten Gelegenheit hatte er seinen Schwur gebrochen.

Auch hier erkennt Stone dass alle Gründe und Rechtfertigungen nichts zählen.

Denn wer kann einem Eidbrecher schon vertrauen.

Er erkennt jetzt den vollen Umfang seines Versagens, er hat nicht nur einen Schwur gebrochen.

Nein zwei. Denn mit dem zweiten Schwur, nicht zu fliehen, hatte er sein Versprechen das er seinem Vater gegeben hatte gebrochen.

Das er den Tempel finden würde, und alles zu tun um das Böse aufzuhalten.

Stone wendet sich der Schrift zu.

Vertrauen ...

erst in der Hüterklinge wird sich der Hüter offenbaren und

die Klinge des Hüters kann nicht das Blut eines Hüters trinken.

So hatte er es gelesen.

Vertrauen? Ihm kann man auf jeden fall nicht vertrauen, und selbst wenn er eine Antwort auf die Frage findet was er ist. Kann man sie ihm glauben?

Aber eines weiß Stone.

Was er nicht ist, nicht sein will. Und er schreit es laut heraus.

"Ich will nicht so sein wie sie... "

Er nimmt sein Schwert und wirft es weit weg in die flammenden Zeichen.

"Das ist keine Antwort"

Soll doch dieser Hüter sein Urteil über ihn fällen, soll doch dieser ihn mit seiner Klinge richten.

Stone fällt vor dem Skelett auf die Knie und beugt das Haupt.

Soll doch die Klinge dieses Hüters offenbaren ob in ihm noch etwas ist, das sich lohnt verschont zu werden.

Wenn das, was ihn damals abhielt die Drow zu töten, das was ihn für andere sein Leben riskieren

On The Road Again

lässt, es wert ist.

Dann wird die Klinge eines Hüters ihn nicht verletzen können.

Vertrauen, auch wenn man ihm nicht vertrauen kann, so vertraut Stone doch auf das wahre Wesen der Hüter.

Und so spricht er zu dem Skelett.

"Ich kann es nicht sagen, ich weiß nicht was ich bin. Aber ich bin bereit dein Urteil zu empfangen."

Vertrauen, so begreift Stone jetzt, kann nur durch Hingabe und Glauben an das Gute gewonnen werden.

Und wenn er an die Hüter glauben will, mehr noch, selbst ein Hüter sein will, so muss er sich selbst dem Urteil der Hüter unterwerfen, sich selbst hingeben an die Gerechtigkeit, für die er eintreten will.

Im Vertrauen darauf das, dass Urteil gerecht ist. Egal welche Konsequenzen dies für ihn hat. Denn niemand steht über der Gerechtigkeit.

Und auch wenn das Skelett zu dem Schluss kommt das er es nicht wert ist zu Überleben, so weiß Stone dennoch dass er die Prüfung bestanden hat.

Seine eigene Prüfung, auf das Schwert verzichten zu können.

Ein wenig verzweifelt hockt Lu sich vor den Fadenvorhang. Nach seinen Gefährten zu rufen, hat er schon längst aufgegeben, er ist schon ganz heiser.

Einen kleinen Augenblick will der junge Drache einfach trotzig mit einer Pfote in das Netz schlagen, um seiner Frustration freien Lauf zu lassen. Aber ein Blick in die Gesichter der anderen hält ihn davon ab. Diese verflixten Kraftfäden hatten ihm noch nie wirklich gut gehorcht, aber so etwas...?

Lu überlegt, welche Möglichkeiten bleiben. Die Fäden zerstören und einfach einmal schauen, was passiert? Vielleicht ist seine Befürchtung, den Gefährten zu schaden, ja völlig unbegründet? Zu riskant!

Hier einfach sitzen bleiben und gar nichts tun? Einen kurzen Moment empfindet sich Lu als sehr heroisch, sich für seine Gefährten zu opfern. Aber verhinderte dies letztendlich nicht doch den Erfolg der Gruppe?

Einen Tunnel unter den Fäden hindurch graben? Lu springt bei dieser Idee auf und beginnt den Boden nahe den Kraftfäden aufzuscharren, dass die Brocken nur so fliegen.

Schwert, Stab, Blitzdolch und Ring – Gance sieht keine sinnvolle Kombinationsmöglichkeit für alle vier Teile. Vor allem, weil ihm die Bilder der ursprünglichen Kombinationen noch gegenwärtig sind. Tilúvemaegsil, Belekir und – warum eigentlich kam in den Bildern Fuiínris nicht vor? Irgendwie ist er sich sicher, dass wenn ein Zwerg sich des Artefakts bemächtigt hätte, dieses sich zu der Axt gewandelt hätte. Haben die Zwerge keine Blutschuld auf sich geladen in diesem uralten Kampf?

Und dann, das Tilúvemaegsil, der elfische Speer – ähnlich, aber doch deutlich unterschiedlich von seiner Hellebarde. Dann war diese gar nicht das Tilúvemaegsil, sondern etwas Anderes! Neues? Inwiefern? Und warum? Wofür?

Gance schwirrt der Kopf. Eindrücke, Gedanken, Gefühle vermischen sich in einem Strudel der

On The Road Again

Verwirrung. Mischen – Mischling! Hat es damit zu tun, dass er ein Mischling ist? Gefühlsmäßig sah er sich immer eher als Elf, aber er denkt an den einzigen anderen Halbelf, den er kennt – an Leaf, deren Vater Elf und deren Mutter Mensch war. Die bei den Menschen aufwuchs und zu einer Kämpferin, einer Söldnerin, wurde, die ihre elfischen Kräfte zerstörerisch im Kampf einsetzt.

Und sein Artefakt, eine Art Hellebarde – ein Mischling aus Speer, Schwert und Axt! Das kann doch kein Zufall sein!?

Glance hebt den Ring auf – das verbindende Element? Rund, allumfassend, keine Seiten, keine Einteilung, Teilbarkeit oder eindeutige Zuordnung.

Und dann?

Als Lu den Boden unter sich weg gräbt, stellt er fest, dass dieser nicht mehr als eine Illusion ist.

Es existiert gar kein Boden, unter ihm befinden sich – vor Verzweiflung möchte sich der kleine Drachen am liebsten in den eigenen Schwanz beißen – eine Vielzahl von Kraftfäden!

Obwohl er das Gefühl hat, auf einem festen Untergrund zu stehen, so hängt dieser doch über den Fäden. Und nun erkennt Lu endgültig, dass die Fäden ihn vollständig umschließen...

Rashida ist fassungslos. Langsam klappt sie ihren Mund wieder zu.

"Erst einmal die Lage prüfen, prüfe die Lage!" ermahnt sie sich innerlich zur Ruhe.

Nein, das Skelett scheint sie nicht anzugreifen. Die Kriegerin hüpf einmal auf und ab, die flammenden Augen folgen jeder ihrer Bewegungen, der untote Krieger bewegt sich aber nicht.

Ausgiebig betrachtet die Streiterin die Umgebung. "Ich bin von hellem Licht umgeben! Boden oder Decke sind nicht zu sehen. Bin ich wirklich hier? Oder ist das nur wieder so ein Traum wie vor einigen Tagen?"

Nach einer kurzen Überlegung beschließt sie, dass sie wohl irgendeine Falle ausgelöst hat, die ihr nun die Sinne vernebelt und irgendwelche Illusionen vorgaukelt.

Gedankenverloren setzt sie sich hin. Obwohl der Boden nicht zu sehen ist, scheint er immer da zu sein, wo er erwartet wird.

"Gut, widmen wir uns den übrigen offenen Fragen. Was hat das alles zu bedeuten? Ist es ein Ausblick auf die unveränderliche Zukunft oder ein Hinweis auf mein mögliches Schicksal? Über was genau reden die anderen? Wenn ich im Kampf gefallen oder als Bewacher oder verletzt zurückgelassen worden wäre, dann hätte zumindest der Priester mich in seiner Predigt erwähnt."

Bei diesen Worten zuckt ihr ein Bild des realen Priesters durch den Kopf. Sie schiebt es schnell beiseite.

"Später. Doch es ist, als ob es mich nie gegeben hätte! Wurde ich verstoßen? Wenn ja, warum?"

Soviel sie auch grübelt, diese Fragen kann sie nicht beantworten.

Verzweifelt presst sie ihre Hände an die Schläfen. Energisch schüttelt die heilige Kriegerin ihren Kopf, die Gedanken wie lästige Fliegen verscheuchend.

"Ich kann es mir auch nicht vorstellen, dass meine Gefährten mich ausschließen!" Sie zögert kurz.

On The Road Again

"Tja... bis auf den Reisenden." Innerlich hält sie die Luft an.

"Hat Er vielleicht den anderen zugeredet? Streute Er Zweifel mir gegenüber aus?"

Sie fasst sich wieder an ihren Kopf.

"Nein! Geht weg! Ich schenke euch kein Gehör! Ich werde es nicht erlauben, dass ihr mich schlecht über die anderen denken lasst!"

Die Gefühle fechten einen erbitterten Kampf aus.

"Wir sind eine Gruppe. Wir haben ein Ziel, im Moment zumindest. Die anderen können, ja dürfen mich nicht ausschließen, weil... weil..."

Ihre Stimme erstirbt, als sie überlegt, warum sie für die Gruppe wichtig ist.

"Hmm, Stone ist der beste Kämpfer von uns. Big Claw ist eine Heilerin, Glance ein zauberkundiger Späher, Bodasen und Lu verfügen über mächtige Magie. Selbst Alrik ist wichtig, da er immer einen Weg zu finden vermag! Und... was ist mit mir?"

Lange grübelt sie darüber nach. "Das einzig Besondere, das ich habe, ist mein Glaube. Mein Glaube an einen... Etheran."

Lu hatte es schon befürchtet ... Vielleicht hatte er sich auch deshalb mit diesem Feuereifer ans Buddeln gemacht – schneller graben als seine Gedanken ihm die Sinnlosigkeit seines Unterfangens vor Augen halten konnten.

Er überlegt weiter. Er darf keine Magie wirken, also die Kraftfäden nicht bewegen – woher auch immer er das weiß – muss jedoch durch sie hindurch. Ob die Kraftfäden hier in dieser eigenartigen Totenwelt, wo sie scheinbar mehr Substanz haben als in seiner alten Welt, brennbar sind? Ein Faden ist schließlich ein Faden und beim Brennen würden sie sich nicht bewegen, wenn er sie nur vorsichtig genug entzündete? Ob er sie einfach abbrennen sollte?

Lu überlegt lange hin und her. Dann rupft er eine sorgfältig ausgewählte Seite aus dem Buch, das er für Big Claw mitgenommen hat. Gemüsesuppe war noch nie sein Lieblingsgericht gewesen.

Der kleine Drache rollt die Seite eng zusammen und knickt sie einmal in der Mitte. Dann entflammt er das gebogene Ende vorsichtig und nähert es den Fäden...

Nein! Das ist zu riskant! Was ist, wenn die Fäden schneller brennen, als er sie löschen kann, und die Flammen seine Freunde erreichen? Die Ungeflügelten mit ihrer ungehobelten Sprache und den eigenartigen Sitten sind dem jungen Drachen zu sehr ans Herz gewachsen, als dass er ihre Gesundheit oder gar ihr Leben bei einem Experiment riskieren wollte.

Lu zerdrückt die Glut in seiner Faust. Warum hatten seiner Eltern ihn nur nie mit Sachtmannich spielen lassen. Dann hielte er jetzt die geeigneten Worte bereit, um seine Gemütslage zu beschreiben!

"Euer Wort als..... Nun, das würde einiges ändern..... "

Der Reisende schweigt eine Weile und fixiert mit kaltem und hartem Blick die Augen des Priesters – ganz so, als wolle er hindurch sehen, direkt in dessen Seele schauen, das Unterste zuoberst kehren, jede Lüge hervorzerren und sie gnadenlos vor seinem Angesicht ausbreiten. Doch der heilige Mann hält stand.

On The Road Again

Schließlich nickt der Reisende:

"Ich hatte..... gewisse Vermutungen diesbezüglich."

Nachdenklich schließt er seine Augen, senkt den Kopf und massiert mit Daumen und Zeigefinger seine Nasenwurzel.

"Vielleicht habt Ihr Recht, was Bodasen betrifft. Mir war auch klar, dass es wichtigere Gründe für Euch geben musste uns so hartnäckig zu verfolgen, als nur die Schandtaten dieses Magiers. Mir war nur nicht klar, in wie weit Ihr in der Lage seid, Prioritäten richtig zu beurteilen. Aber nach Euren Worten denke ich zumindest, das ich Bodasen... oder Sadrax..... tatsächlich nicht kritisch genug beurteilt haben mag. Ich bin nach wie vor davon überzeugt, dass er eine wichtige Rolle in dieser Gemeinschaft zu spielen hat – es könnte jedoch nicht schaden, ein wachsames Auge auf ihn zu haben."

Der Reisende tritt einen Schritt beiseite und gibt den Eingang zum Tempel frei.

"Doch zuvor lasst uns zusehen, das wir diese Tore so gut wie möglich verschließen."

Auch dieser Angriff des Ritters geht ins Leere. Doch dieses Mal kann er sich nicht mehr auf den Beinen halten und fällt. Mit dem Gesicht nach unten, schwer atmend bleibt er vor der Elfe liegen. Der Heilzauber von Big Claw hatte sein Ziel verfehlt.

Sie steht reglos da und versucht mühsam sich zu sammeln. Was geschieht hier? Warum wird sie angegriffen und von wem?

Soll sie es wagen, sich zu dem Ritter zu beugen, ihn gar zu berühren? Da anscheinend seine Kräfte erschöpft sind, kniet sich Big Claw neben ihn. Wagt es aber doch nicht, ihn zu berühren.

Sie hört jetzt noch deutlicher seinen rasselnden Atem und ahnt seine schweren Verletzungen. Plötzlich überkommt sie Mitgefühl für ihn. Warum, das kann sie selbst nicht verstehen.

Was würde passieren, wenn sie erneut versucht ihm zu helfen? Wenn es ihr gelingen sollte, würde er sie dann wieder angreifen? Und, durch sie gestärkt, sein Vorhaben zu Ende bringen? Zweifel überkommen die Elfe. Sie erinnert sich an den Unterricht bei ihrer Mutter. Dort wurde ihr beigebracht zu helfen. Immer mehr Zweifel. Aber hier ist jemand, der ihre Hilfe braucht, auch wenn es ihren eigenen Tod herbeiführen würde.

Und so konzentriert sie sich und sammelt all ihre Kräfte um erneut einen Heilzauber zu wirken.

Glance nimmt als nächstes den Dolch mit der Blitzklinge auf, und wiegt ihn nachdenklich in der Hand.

Das Artefakt war geschaffen worden die Mächte des Bösen zu bekämpfen, doch die Gier der Menschen, die Rachegeleüste der Elfen gewannen die Oberhand und verhinderten den gemeinsamen Kampf gegen die Finsternis. War es das? Es würde zu vielen Legenden passen, die er kennt. Die Zwerge, deren handwerkliche Kunst für die Schaffung des Artefakts sicher unabdingbar war, und die sich ihrer Natur gemäß selten mit anderen Rassen verbünden, sondern eher auf sich selbst verlassen, griffen in den Streit nicht ein? Möglich.

Wer aber schleuderte den Blitz, der das Artefakt zerbrach? Ein Blitz – ein Licht, das die Finsternis spaltet! Wieder ein Symbol? Das sich in dieser Klinge, die er in seiner Hand hält, wieder findet. Und

On The Road Again

er selbst? Ein Symbol der Versöhnung zwischen Mensch und Elf? "Ist das meine Bestimmung?" fragt er sich, "Vermitteln zwischen Menschen, die in der Masse machtgerig, zerstörerisch und selbstsüchtig sind, und doch immer wieder weise Führer und edelmütige Krieger hervorbringen – und den Elfen, die ob ihrer Langlebigkeit begangenes Unrecht so schwer vergessen können?"

Ratlos blickt er zwischen Stab und Schwert, die noch vor ihm liegen, hin und her. Wofür stehen diese?

"Ich muss sie aufhalten um Zeit zu gewinnen" denkt Bodasen. Er hebt die Hände und beschwört eine Reihe Skelette die sich auf die Phantome zu bewegen. "Das wird sie nicht lange aufhalten. Was kann ich noch tun? Eine Feuerwand? Sie werden das Feuer nicht spüren! Wie kann ich meine Mana loswerden. Was wenn ich es einfach verbrauche? Ich werde bewusstlos werden! Erst mal noch mehr Skelette" Bodasen zaubert erneut eine Reihe Skelette.

"Ob ich versuche eine Dämon zu beschwören? Das würde meine letzten Reserven aufbrauchen! Aber in dieser fremden Welt? Vielleicht gelingt es nicht, oder er ist zu stark und ich kann ihn nicht richtig kontrollieren, wie damals in der Akademie, damals? Wie war das eigentlich? Wie hab ich ihn dann doch zurückgeschickt? Ich kann mich nicht mehr erinnern! Warum nicht? Darüber muss ich genauer nachdenken! Nicht jetzt, Konzentration! Was ist mit dem Zauber 'Mana entziehen'? An der Akademie hat er immer gut funktioniert, wenn wir uns gegenseitig in magischen Duellen gemessen haben. Kann ich den Phantomen ihre Magie entziehen? Aber was, wenn ich nicht alles aufnehmen kann? Das ist zu riskant! Dann gibt es noch 'Mana übertragen', um einen befreundeten Magier zu stärken? Werden mich die Phantome noch sehen wenn ich kein Mana mehr habe?

Keiner hat aber bisher alles eigene Mana übertragen, außerdem ist hier kein weiteres Wesen!" Der Magier schaut sich um: "Nicht mal eine Ameise! Der Topf! Kann man eigenes Mana auf einen Gegenstand übertragen? Das hat so noch nie einer versucht! Wenn der Zauber versagt? Egal, ich sehe keine andere Möglichkeit als es zu versuchen!"

Bodasen konzentriert sich und zaubert 'Mana übertragen' auf den Topf. Er spürt das Fließen des Manas aus seiner Aura in das Gefäß, er spürt wie er schwächer wird, jeder vernünftige Magier würde jetzt abbrechen! "Ich muss durchhalten" Bodasen wird schwächer mit jedem Atemzug, versucht alle Reste der magischen Kraft aus sich herauszulassen und bricht bewusstlos zusammen.

Als der Reisende das Tor freigibt und zur Seite tritt, geht ein hörbares Aufatmen durch die Ritter, die am Ende ihrer Kräfte sind. Schweigend, jedoch mit einem Gefühl der Dankbarkeit gehen, nein taumeln sie in das Innere des Tempels. Dort legen sie den Schwerverwundeten, dem Schweiß auf der Stirn steht und dessen Zähne klappern, vorsichtig auf dem Boden ab, und lassen sich dann selber zu Boden sinken.

Der Priester tritt als letzter durch die Tür. Der Disput mit dem breitschultrigen Fremden hat seine Kräfte nun fast vollständig erschöpft, und nur sein stahlharter Willen hält ihn noch aufrecht. Kerzengrade geht er die wenigen Schritte zu einem der uralten Holzstühle, auf dessen Lehne er sich abstützt, dann wendet er sich zu dem Fremden um, der noch immer neben den schweren Portalflügeln steht.

"Solange es hell ist, wird die schwarze Flut nicht weiter vordringen. Sie sind noch nicht wieder stark genug, als dass ihnen das Licht des Tages nicht schaden würde! Aber sobald die Dunkelheit hereinbricht..."

Der Priester schweigt, doch es ist auch nicht nötig, den Satz zu beenden.

"Wir werden Euch nach Kräften helfen, das Portal zu verbarrikadieren, aber ich fürchte, dass wir mehr brauchen werden als feste Mauern und starke Tore, um sie ernsthaft aufhalten zu können..."

On The Road Again

Während Rashida grübelnd im leeren Raum sitzt und ihren entfernt stehenden Gefährten zuschaut, steigt eine neue Vision in ihr auf.

Sie sieht sich selbst, wie sie den Untoten, der zwischen ihr und ihren Gefährten steht, spielend überwindet. Ihre Gefährten heißen sie freudig willkommen, und gemeinsam retten sie die Zukunft der Welt.

Als Ergebnis dieser großartigen Tat sieht sich Rashida im Undartempel, vorne am Altar stehend, und alle Undarpriester sind in der Halle. Silbernes Licht geht vom Altar aus, und die Undarpriester hängen ihr den Mantel des Mondes um, den silberbestickten heiligen Umhang, das Zeichen des Hohepriester!

Sie selbst, Retterin und Heldin dieser Welt, ist nun die neue Hohepriesterin Undars, und die Priester, unter ihnen auch jener aus Rechem, beugen vor ihrem neuen Oberhaupt demütig die Knie!

Sie bräuchte nur den Skelettkrieger überwinden und sich zu ihren Gefährten gesellen, und die größte Ehre, ja der größte Segen Undars würde ihr gehören!

In ihrer Vision sieht sich Rashida, den schweren Mantel des Hohepriester über den Schultern, zum Altar umwenden, von dem noch immer silbernes Mondlicht ausgeht. Und dann erscheint inmitten des Lichtes ein Gesicht – es ist Undar selbst, der sich ihre offenbart!

Doch sein edles Gesicht ist voller Trauer, und silberne Tränen laufen über die wohlgestalteten Wangen hinab...

Lu weiß nicht, wie lange er inzwischen in dem Netz aus Kraftfäden kauert. Zeit scheint an diesem Ort keine Rolle zu spielen, und eine einzige Sekunde könnte hier ein ganzes Jahr dauern oder ein Jahr nur eine Sekunde.

Die Verzweiflung weicht Resignation, und dann – ändert sich die Wahrnehmung.

Lu ist nicht mehr allein. Neben ihm sitzt ein weiterer Drachen, ein gewaltiges Wesen mit silbern glänzenden Schuppen. Er ist viel größer als die Drachen, die Lu von zu Hause kennt, und er ist viel majestätischer und Ehrfurcht gebietender als alles, was sich Lu überhaupt vorstellen kann!

Lu weiß sofort, dass dies einer der alten Drachen sein muss, die vor Äonen diese Welt bevölkerten. Solche Drachen gibt es jetzt überhaupt nicht mehr.

Der Drachen neben ihm strahlt eine Erhabenheit aus, neben der sich Lu klein und unbedeutend vorkommt, doch zugleich spürt er auch die Milde und die Sanftmut der mächtigen Kreatur, die die langen, messerscharfen Klauen und die martialischen Reißzähne Lügen strafen. Von dieser Kreatur wird keine Gefahr ausgehen, sondern nur Gerechtigkeit, und alle Verzweiflung wird aus Lu schlagartig hinfert gespült, und ein Gefühl der Geborgenheit, des Vertrauens und des unbeschreiblichen Glücks steigt in dem kleinen Jungdrachen auf.

Der Große Drache wendet langsam seinen mächtigen Kopf und schaut aus handtellergroßen, freundlichen Augen auf LuSer hinab.

Der Anblick des silbernen Drachen erschüttert Lu zutiefst. Sekundenlang – was auch immer dieser Ausdruck in dieser Welt bedeuten mag – starrt er das perfekte Wesen mit offenem Maul an. Tränen laufen über seine Wangen und er weiß nicht, ob er vor Glück weint, aus Rührung oder Erleichterung? Er möchte gleichzeitig vor Freude tanzen, sich vor dem großen Drachen in Ehrerbietung zu Boden werfen und ihm jeden Wunsch erfüllen. Jedoch bannt ihn der sanfte, unendlich weise Blick des Riesen, so dass er keine Schuppe bewegen kann.

On The Road Again

Unter Aufbietung seiner gesamten Selbstbeherrschung verneigt der Winzling sich letztendlich tief vor dem edlen Wesen und begrüßt es mit den uralten Worten des Willkommenrituals. Damals in der Schule zählte dieses nur zu den zahlreichen Texten, die er auswendig lernen musste.

Jetzt weiß Lu, dass er es für genau diesen Moment gelernt hat. Inbrünstig rezitiert er die alten Formeln und wartet dann ergeben auf eine Reaktion. Ob dies der Drache aus seinem Traum ist?

Milde lächelt der große Drache auf Lu hinab.

"Hab Dank für den freundlichen Gruß, kleiner Bruder!" sagt er, und sein angenehmer Bass erfüllt das Gemüt des jungen Drachens mit Zuversicht.

"Doch ich bin nicht hier, um Höflichkeiten auszutauschen, auch wenn sie mein Herz erfreuen und ich mit Stolz erfüllt bin, dass die alten Gepflogenheiten noch nicht ganz vergessen wurden.

Siehst du die Kraftfäden, Bruder? Natürlich siehst du sie, und du fürchtest dich vor ihnen. Ich kann deine Angst spüren, deine Unsicherheit fühlen – der Grund dafür ehrt dich, doch die Angst ist unbegründet!"

Der alte Silberdrache schweigt kurz und blickt Lu in die Augen. Als er fortfährt, ist seine Stimme streng wie die eines Lehrmeisters, doch noch immer freundlich.

"Du selbst bist ein Teil der Magie, kleiner Bruder! Wir Drachen sind Magie, genauso wie wir Fleisch sind! Begnadete Magier können die Magie benutzen, doch wir – wir lassen sie geschehen! Kontrollierst du jede Muskelfaser, wenn du deinen Schwanz bewegen willst? Befiehst du deiner Zunge sich zu bewegen, wenn du etwas sagen willst? Gebietet du deinen Lungen zu atmen, wenn du Luft holen willst? Gibst du deinem Magen Anweisungen zu verdauen, wenn du gegessen hast?"

Der große Drache schweigt erneut kurz, um seine Worte wirken zu lassen.

"So wie Magen und Lunge deine Organe sind, die selber am besten wissen, was zu tun ist, so ist auch die Magie ein Organ von dir! Du bist ein Drache, du hast es nicht nötig, die Kraftfäden zu manipulieren! Sie reagieren auf dich, denn sie sind Teil von dir! Werde dir selbst als Drache bewusst! Lass den Drachen in dir groß werden! Er ist in dir, doch du und dein Rudel haben vergessen was es bedeutet, ein Drache zu sein! Vertraue dir selbst, kleiner Bruder – vertraue dir als Drache!"

Mit diesen Worten schwingt sich die gewaltige Kreatur in die Luft und schwebt mit wunderbarer Eleganz mitten auf die Kraftfäden zu.

Mit schreckgeweiteten Augen verfolgt Lu den kurzen Flug. Der Große wird die Fäden zerreißen, und alle seine Freunde werden sterben! Kurz blitzt der Leib des alten Drachens silbern auf, als er die Fäden erreicht, dann ist er schon hindurch als würden sie nicht existieren. Schnell verschwindet er in der Dunkelheit, die sich jenseits der Fäden erstreckt.

Nicht das leiseste Zittern der Kraftfäden verrät, dass ein so mächtiger Leib soeben mitten durch sie hindurch geflogen ist. Als hätte es den alten Drachen nicht gegeben, umspannen sie weiterhin völlig unbeschädigt und still den kleinen Jungdrachen...

Sehnsüchtig blickt Lu dem großen Silberdrachen hinterher, obwohl dieser schon längst mit der Dunkelheit verschmolzen ist. Er hatte doch noch so viele Fragen! So viele Dinge waren ungeklärt geblieben!

Der kleine Drache fühlt sich ein wenig verlassen, so alleine wie er nun wieder dasitzt. Aber er spürt

On The Road Again

einen deutlichen Unterschied. Nicht mehr Verzweiflung und Resignation bestimmen seine Gefühlswelt, sondern Stolz und Neugierde. Dieses Wesen hatte ihn »kleiner Bruder« genannt. Bei der Erinnerung daran stellen sich Lu alle Schuppen auf, »kleiner Bruder«! Ein Teil von ihm, und sei es nur ein winzig kleiner, war wie der Silberdrache! Prüfend blickt Lu an sich herab. Dieser Teil muss vergrößert werden!

"Sei ein Drache!" – Genau dies hatte die Drachenstimme in seinem Traum zu Beginn dieser Reise auch gesagt. In seinem Traum war ihm dies gelungen. Sei ein Drache? "Ich bin ein Drache!", sagt Lu leise, dann etwas lauter, um es zuletzt fast zu schreien.

Mit einer Zuversicht, die Lu selbst verblüfft, nähert er sich den Kraftfäden auf der den Gefährten zugewandten Seite seines Gefängnisses. Wie schön die Fäden sind, wie vertraut – und wie ... Nein! Lu bemüht sich, die letzten Reste Zweifel aus seinem Herzen zu verbannen. Er beschwört die Bilder seines Traumes herauf, die Macht seiner Verteidigung, dieses Gefühl der Stärke und Überlegenheit. Gleichzeitig denkt er an den Silberdrachen, seine Weisheit, seine Güte, Bruder!

Wie im Rausch, aber dennoch völlig klar schreitet Lu auf die Kraftfäden zu. Ein stilles Lächeln liegt auf seinen Zügen. Selbstverständlich werden die Fäden ihn durchlassen. Schließlich sind sie er, ist er sie, wo begannen und wo endeten sie er es überhaupt?

Dröhnend fallen die schweren Tore zu, nachdem der Reisende sich unter den fassungslosen Blicken der Ritter erneut dagegengestemmt hatte. Sie tauschen verstohlene Blicke und flüstern kopfschüttelnd miteinander, doch der Reisende beachtet sie nicht und wendet sich einzig dem Priester zu:

"Gewiss. In den Schatten verbergen sich auch Kreaturen, für die diese Tore kein Hindernis sein werden. Fleischlose Wesen aus dunkler Magie und Jäger aus Nebel und Rauch. Letztlich wird nur das Siegel sie daran hindern können hier einzudringen – falls es gelingt es rechtzeitig zu erneuern."

Sein Blick fällt wieder auf die feinen Linien des Bodens.

"Für die anderen aber wird sich eine Möglichkeit finden lassen, denke ich..."

Als die Tore des Tempels zufallen, sackt der Priester etwas mehr in sich zusammen – die Erschöpfung fordert nun allmählich doch ihren Tribut.

Er lässt seinen Blick durch die geräumige Halle schweifen und verweilt an den Trümmern eines offenbar erst kürzlich durch eine Waffe vollständig zertrümmerten Tisches und einem in Fetzen von den Wänden hängenden kostbaren Behang.

Sofort kehrt die Spannung in ihn zurück, und er richtet sich auf. Sein Blick flackert gefährlich. Auch die Ritter rappeln sich nun wieder in die Höhe und greifen nach ihren Waffen.

"Hier wurde gekämpft!" stellt der Priester fest, und in jedem seiner Worte ist neuerwaches Misstrauen und Ablehnung zu hören. "Ihr sagtet, ihr wäret nicht gewaltsam in diesen Tempel eingedrungen! Wie wollt Ihr dann dieses Werk der Vernichtung erklären, das hier stattgefunden hat? Was ist mit den Tempelwächtern geschehen? Wo sind sie jetzt? Habt ihr sie getötet?!"

Freudig hebt Alrik schon den Fuß, um auf die Münze zuzuspringen, hält dann aber inne. Der Weg hierher war mit zwei normalerweise absolut tödlichen Fallen ausgestattet, überlegt er, und alles was sich hier befindet ist eine goldene Münze? Unschlüssig bleibt Alrik am Eingang des Raumes stehen und grübelt. Es konnte nur zwei Möglichkeiten geben: entweder war diese Münze der Schatz oder jemand hatte diese eine Münze beim plündern zurückgelassen. Wenn hier aber schon jemand war und die Münze versehentlich zurückließ, so wäre es doch reichlich unwahrscheinlich, dass er die Fallen wieder aktiviert hatte, was zwangsläufig einen weiteren Eingang bedeuten würde! Sehr vorsichtig

On The Road Again

beginnt Alrik die Wände des kahlen Raumes abzusuchen und dabei vorerst nicht in die unmittelbare Nähe der Mitte zu kommen, da es sich ja auch hier um eine Falle handeln könnte, insbesondere dann, wenn diese Münze der ganze Schatz war. Zweimal war er jetzt schon in Fallen getappt und hätte es beide Male eigentlich nicht überleben dürfen, diesmal will er mit mehr Bedacht vorgehen. Sicherheitshalber wirft er noch einmal einen Blick in den Gang zurück, ob ihm die Statuen folgen, um anschließend die Wände weiter abzusuchen.

Von neuem in Gedanken über das rätselhafte Heptagramm versunken, blickt der Reisende überrascht auf.

"Gekämpft...? Nein. Warum glaubt... oh."

Ein spöttisches Lächeln huscht über das Gesicht des Reisenden.

"Beruhigt Euch, Priester Undars. Was Ihr hier leider vor Euch seht, ist die Hinterlassenschaft eines jungen Hüters, der zuweilen seinen Verstand nicht mit seinen Handlungen in Einklang bringen kann. Fragt mich nicht, warum er seine Klinge am Mobiliar dieses Tempels schärfen musste – aber ich vermute, er wollte etwas Licht ins Dunkel seines Geistes bringen....."

Der heilige Mann war während seiner Rede mit drohender Miene selbstbewusst an ihn herangetreten. Während er dem Reisenden nun Auge in Auge gegenübersteht, scheint der ohnehin nicht sonderlich große Priester jedoch ganz langsam noch ein Stück kleiner zu werden. Gleichzeitig ist ein schleifendes Geräusch zu hören.

Überraschung zeigt sich in den Gesichtern der beiden Kontrahenten und sie blicken gemeinsam zu Boden: Der Priester steht genau in der Ecke des Heptagramms mit dem Symbol für "Gefangenschaft" – und diese Ecke hatte sich eine handbreit in den Boden gesenkt.

"Ich glaube, – sagt der Reisende mit warnendem Blick – "Ihr solltet Euch jetzt keinesfalls von der Stelle rühren."

Die Statuen folgen dem Streuner nicht. Offenbar ist der Gang, durch den Alrik gekommen war, noch immer verriegelt.

Alrik wendet sich wieder den Wänden der Schatzkammer. Mit großer Sorgfalt und Vorsicht untersucht er sie, als in seinem Rücken plötzlich erneut ein Knirschen ertönt. Der Gang, durch den er hereingekommen war, wird von einer tonnenschweren Steinplatte verschlossen!

Schon wieder eine Falle? Aber er hatte doch... Alrik schüttelt den Kopf. Nein, dieser Mechanismus war offenbar zeitverzögert. Und wenn er die ganze Zeit bewegungslos in der Kammer verweilt hätte – die Platte hätte den Gang trotzdem verschlossen.

Eine kurze Untersuchung der Platte überzeugt den Streuner, dass er nicht die Möglichkeit haben würde, diese Tür zu öffnen.

Was nun? Anstelle in einem Gang war er nun in einer Schatzkammer gefangen. Vielleicht gab es irgendwo einen verdeckten Öffnungsmechanismus?

Zuversichtlich setzt der Streuner die Untersuchung der Wände fort. an einer Stelle, fast rechtwinklig zu dem nun verschlossenen Eingang, vermeint er feine Fugen im Gestein zu erkennen. Also doch ein zweiter Ausgang!

Doch mit der Entdeckung der zweiten Tür ist ihm nicht viel weitergeholfen, denn auch diese ist verschlossen, und niemand würde sie von dieser Seite mit Gewalt aufbekommen.

On The Road Again

Die Suche nach einem verborgenen Schalter bleibt vergebens, und schließlich ist die einzige Stelle, die der Streuner noch nicht ausgiebig untersucht hat, die Mitte des Raumes. Vielleicht sollte er doch mal sein Glück mit der Münze versuchen?

Bloodwin visiert die Kreatur mit seiner Armbrust an.

Der Schuss muss sitzen, wenn die Kreatur Gelegenheit zum Schreien hat wird er wieder rennen müssen.

TSCHAAANK... der Armbrustbolzen trifft die Kreatur von hinten in den Kopf, und zu seinem Glück ist sie sofort tot.

Die beiden anderen, die etwas weiter voraus sind bekommen anscheinend nichts mit, so wie bei den anderen Gelegenheiten auch.

Nur das eine mal als er nicht richtig traf, und die Kreatur schmerzenslaute ausstieß bevor sie verstarb, da hatten andere in der Nähe reagiert.

Er musste daraufhin eine wilde Flucht antreten, die aber zum Glück nicht lange dauerte. Aus irgendeinem Grund ließen die Monster bald ab von ihm, und kehrten um.

Und das obwohl sie viel schneller waren als er, Bloodwin verstand das alles nicht.

Aber es war ihm auch egal, wichtig war nur das sich Gelegenheit zur Rache bot.

Wenn er doch nur früher hinter das Seltsame Verhalten gekommen wäre, dass diese Wesen an den Tag legen.

Aber er weiß auch das, angesichts der Menge an Kreaturen die ihn und seine Männer überrollt hatten, sie dennoch keine Chance gehabt hätten.

Er ist dankbar dass er überlebt hat, und nun wenigstens etwas Rache genießen kann.

Nachdem das tote Monster allein daliegt, seine zwei Begleiter sind weiter gezogen, nähert sich Bloodwin der Leiche.

Auch dieses Mal birgt er seinen Armbrustbolzen. Eine einfache, wenn auch widerwärtige Aufgabe.

Der Bolzen hatte die Schädelplatte komplett zertrümmert, und das Gehirn der Bestie in der Umgebung verteilt, er hängt jetzt lose in der Stirn, und da er sich dem Ende hin leicht verjüngt, kann Bloodwin den Bolzen leicht heraus ziehen.

Angliedert reinigt Bloodwin den Bolzen und prüft ob dieser noch einmal verwendet werden kann.

Die Stahlspitze des Bolzens steht etwas schief, ist aber noch fest.

Diesen Bolzen kann Bloodwin dennoch nur noch für kurze Schüsse verwenden. Auf langen Distanzen wäre er unbrauchbar, da er bestimmt stark trudeln würde.

Bloodwin macht sich wieder auf den Weg, seit einiger Zeit kommen keine Monster mehr, deshalb hat er es jetzt leichter die anderen Kreaturen zu verfolgen.

Und zu töten, denkt sich Bloodwin grimmig.

On The Road Again

Der Dämon wendet alle Konzentration auf die er hat um das Pferd am laufen zu halten.

Aber schon seit längerer Zeit greift sein Geist immer wieder ins leere, das Pferd stirbt.

Der Dämon lässt das Tier langsamer werden, bis es ganz hält.

Nicht aus Fürsorge, nein, einzig und allein weil er weiß dass er einen Sturz von diesem Pferd nicht riskieren darf.

Kaum ist er vom Pferd gestiegen, und geht weiter, bricht dieses zusammen.

Die Beine des Pferdes zucken in wilden Krämpfen, längst war die Haut an verschiedenen Stellen aufgerissen gewesen.

Die Krämpfe des armen Tieres sind so stark, dass peitschende, knackende Geräusche laut werden. Die gepeinigten Sehnen reißen, oder die Knochen, an denen sie befestigt sind brechen.

Dann ein letztes Schnauben, und das arme Tier liegt endlich stil.

Der Dämon, den das alles nicht interessiert, geht ungerührt weiter.

Sein einziges Ziel ist der Tempel

Mithilfe der Kräfte Dralfens, und seinem Wissen über die Dämonische Magie, ist es dem Dämon schon gelungen dessen Körper mehr und mehr anzupassen.

Weg ist die widerliche Schwäche, schon hat er die Kraft von zwei, bis drei normalen Menschen. Seine Sinne steigern ihre Leistung, schon kann er, wenn er sich anstrengt die Gewebe der Welt sehen.

Und ausgerechnet jetzt muss dieses vermaledeite Pferd den Geist aufgeben.

Jetzt muss er seine Energien in das erreichen des Tempels stecken, kann seinen Körper nicht weiter verändern.

Aber noch ist die Strecke zu weit als dass er sich Teleportieren könnte.

Da kommt ihm ein Gedanke, die ganze Strecke ist zu weit, aber ein Teil?

Er sammelt seine Kräfte und konzentriert sich auf einen punkt den er gerade noch sehen kann.

Dann, der Dämon verblasst und etliche hundert Schritte weiter erscheint er wieder.

Magische Reisen innerhalb des Sehfelds sind bei weitem nicht so anstrengend wie weite Distanzen.

Der Dämon macht sich ans Werk, immer nur kurze, mehrere hundert Schritte währende Entfernungen legt er zurück, und ist doch um vieles schneller als selbst das beste Pferd sein könnte.

Aber auch wenn diese Art der Fortbewegung nicht soviel an seinen Kräften zehrt, braucht der Dämon doch immer wieder Pausen um sich zu erholen.

Aber dennoch erfüllt den Dämon neue Zuversicht, er ist sich ganz sicher.

Was vor so vielen Tausend Jahren begann, wird endlich zu einem Abschluss kommen.

On The Road Again

In seinen Gedanken sieht er die Welt in einem Meer aus Blut untergehen, und sich selbst auf einem Berg aus Schädeln thronen.

Der untote Hüter blickt auf den vor ihm knienden Stone herab. In seinen leeren Augenhöhlen blitzt es kurz blau auf, dann hebt er das schwere, zweihändige Schwert, holt weit zum Schlag aus und lässt die rostige Klinge machtvoll auf den jungen Krieger herabsausen.

Stone spürt, wie die Klinge auf ihn herab fährt und ihm in die rechte Schulter dringt. Doch er empfindet keinerlei Schmerz, nicht einmal, als sich die stählerne Schneide durch Fleisch und Knochen frisst, ohne merklich an Schwung zu verlieren. Nur ein leichtes Kribbeln, das sich angenehm warm anfühlt, und eine merkwürdige Erregung ist zu spüren.

Schließlich verlässt der Stahl den Körper knapp unterhalb der letzten Rippe auf der linken Seite, und Stone weiß, dass dieser Hieb den Torso mitten entzwei gehauen hat. Doch er spürt das Leben in sich pulsieren, vielleicht sogar stärker als zuvor, obwohl ein solcher Schlag die Gewissheit des sofortigen Todes verspricht.

Ein wenig ungläubig hebt der junge Hüter den Kopf weder seine Rüstung, noch sein Fleisch scheinen durch den gewaltigen Hieb Schaden genommen zu haben. Er blickt zu dem vor ihm stehenden Untoten auf, der das Schwert jetzt wieder locker in den knöchernen Fingern hält. Der Totenschädel grinst ihn noch immer an, doch Stone kann sich des Eindrucks nicht entziehen, dass das Grinsen nun voller Anerkennung ist. Dann kann er wieder die nach trockenem Pergament klingende Stimme des untoten Kriegers vernehmen:

"Willkommen, Stone, Hüter!" sagt der Untote, und das letzte Wort klingt nach >Bruder<. Das Skelett spricht es auf eine Weise aus, die Respekt und Achtung enthalten.

"Dein Weg zum wahren Hüter, zum Wächter ist noch weit, doch es ist der richtige Weg!"

Damit verschwindet das Skelett von einem Augenblick zum anderen, und Stone bleibt allein inmitten der flammenden Runen des Alten Kodex zurück.

Noch bevor er sich rühren kann, beginnen sich die brennenden Zeichen im Kreise zu bewegen, erst langsam, dann immer schneller, bis Stone aus einer rotierenden Kugel von leuchtenden Runen umgeben ist. Dann bewegt sich ein Teil der Runen in das Innere des Kreises auf Stone zu, so dass die Kugel in eine Spirale übergeht, die schnell kreisend schließlich ihren Mittelpunkt in dem jungen Hüter selbst findet. Als die Runen in seinen Körper eindringen, fühlt Stone einen brennenden Schmerz, und zugleich Lust und Ekstase. Er spürt nicht mehr, dass er seine Emotionen hinausbrüllt, mit einer Stimme, die jeden Troll in Furcht und Schrecken versetzen würde, er spürt nicht, dass er schon längst nicht mehr kniet, sondern dass alle Muskeln seines Körpers gespannt und gedehnt sind und er die Arme weit von sich streckt. Er spürt nur, dass ihn die Runen durchdringen, dass sie sein Inneres vollkommen ausfüllen und jeden Winkel seines Selbst erleuchten, und eine vage Ahnung steigt in ihm auf, was sein Ziehvater meinte, als er von der "geheimen Macht des Alten Kodex" sprach.

Als die Gefühle zu viel für den Geist des Kriegers werden und er langsam in die Bewusstlosigkeit hinüberdämmert, kann er noch eine Stimme hören:

"Der Weg der Wächter hat seinen Anfang im Schoß der Erde! Nur der Beherzte kann ihn beschreiten!"

Dann wird im schwarz vor den Augen...

On The Road Again

Völlig unspektakulär dringt LuSer in die Kraftfäden ein. Er spürt weder einen Widerstand, noch irgendeine sonstige Regung, als er mitten durch sie hindurch fliegt. Nicht einmal ein Kribbeln macht sich bemerkbar.

Fast ein wenig enttäuscht, aber noch immer im Hochgefühl seines Daseins als Drachen, dreht sich Lu herum. Die Fäden liegen hinter ihm, und wie schon zuvor bei dem großen silbernen Drachen zeigen sie auch jetzt kein einziges Zittern oder gar eine Beschädigung. Er wirft einen schnellen Blick auf seine Gefährten, und für einen winzigen Moment fühlt er Zweifel in sich aufsteigen doch seine Freunde stehen noch immer regungslos an ihren Positionen, und Lu weiß, dass ihnen nichts widerfahren ist. Der kleine Drache blickt erneut zurück auf die zahllosen Fäden, die noch immer ein feines, undurchdringbar wirkendes Netz bilden. Langsam, ganz still zuerst, schleicht sich eine Ahnung in den kleinen Drachen, dass er die Fäden nicht nur mit seinen metaphysischen Augen sehen muss, sondern mit seinem inneren Selbst und in dem Augenblick, in dem er sich dessen bewusst wird, verändern die Fäden ihre Gestalt und ihre Lage, und plötzlich sieht er sein eigenes Ich, einen gewaltigen Dachen, fast ebenso majestätisch und erhaben wie der Alte Silberne, größer und mächtiger als alle seine Verwandten, ja als jedes andere Mitglied seines Rudels. Es ist nur ein geisterhaftes Abbild, nicht mehr als eine metaphysische Manifestation, doch zugleich ist es ein Spiegelbild LuSers. Ein Spiegelbild, das vielleicht seine Zukunft zeigt, oder auch sein innerstes Selbst.

Dann explodieren die Fäden lautlos in Myriaden winziger Sterne, hüllen den fassungslosen und überaus beeindruckten jungen Drachen ein, lieblosen ihn und streichen sanft über seine Schuppen. Angenehme Schläfrigkeit befällt Lu, und kurz bevor er in eine traumlose Bewusstlosigkeit hinüberdämmert, kann er eine unendlich wohlklingende Stimme hören:

"Der tiefe Sturz in den bodenlosen Schatten führt zur Selbsterkenntnis!"

Als Stone wieder zu sich kommt, findet er sich stehend in demselben Gang wieder, der zurück in die Bibliothek führt. Die Pendeltür vor ihm schwingt noch immer leicht hin und her, und hinter ihm hockt LuSer auf dem Boden, den Schwanz in den Schienen, und starrt ihn aus großen, verständnislosen Augen an.

Orientierungslos schaut der Krieger an sich herunter. Sein Schwert ist dort, wo er es immer trägt, obwohl er sich deutlich daran erinnern kann, dass er es weit in die Wand aus brennenden Runen hingeworfen hatte. Die Erinnerung an das Gefühl, auf die Waffe verzichtet zu haben, ist stark und gibt dem Krieger ein Gefühl der inneren Ausgeglichenheit.

Alles ist so, wie es war, oder wie es sein sollte, und doch... ist dort in seinem Inneren nicht etwas, was neu ist, was zuvor nicht vorhanden war? Stone versucht, sich zu konzentrieren, doch alles, was in ihm ist, scheint zu ihm zu gehören, scheint ein Teil seines Selbst zu sein. Wenn dort jetzt etwas Neues sein sollte, so gehört dies nun untrennbar zu ihm und ist ein Teil seines Selbst.

Als Lu aus seinem Dämmerzustand wieder aufwacht, findet er sich in dem Gang wieder, der zurück in die Bibliothek führt. Vor ihm ragt die kräftige Gestalt des Kriegers auf, als wäre nichts geschehen obwohl der Krieger eine gewisse Verwirrung ausstrahlt. Lu fährt zu dem bissigen Wagen hinter ihm herum doch dieser ruht weit entfernt, fast in den Schatten verborgen, still auf seinen Schienen, genau dort, wo ihn der junge Drache das erste Mal gesehen hat, und wo er seit mehreren Tausend Jahren stand. Der kleine Drache kann ihn eher errahnen, denn sehen.

Lu fragt sich, ob seine Erlebnisse real oder nur eine unwirkliche Einbildung, eine Vision waren.

Alles ist so, wie es war, oder wie es sein sollte, und doch... in seinem Innersten fühlt Lu eine machtvolle Präsenz, eine Kraft, die ihm neu vorkommt. Und der kleine Drache beginnt langsam zu begreifen, dass dies sein eigenes Selbst sein könnte...

On The Road Again

Schwert – Stab. Stab – Schwert. Glance hockt vor den beiden Teilen und blickt hin und her.

Der Stab – der Rest von Tilúvemaegsil, dessen Zerstörung er in der Vision sah? Das Schwert – ein Teil von Belekir, das in der Vision als erstes blutbesudelt wurde? Beides Fragmente? Und was haben diese mit ihm zu tun?

Er bemerkt Flecken an der Klinge des Schwertes – Rost? Er fährt mit der Hand darüber – Nein, die Flecken sind wie eingebrannt, nicht zu lösen. Da sieht er ähnliche Flecken auch an einem Ende des Stabes.

Flecken – blutbesudelt – zerstört – Fragmente – Kombinationen – Rassen – Spaltung – gemeinsame Aufgabe – Gut und Böse – Licht und Schatten. Die Gedanken schwirren nur so in Glances Kopf durcheinander. Unwillkürlich hebt er die Hand an den Kopf, den Blitzdolch in seiner Hand vergessend, und schneidet sich die Haut von der Wange bis an die Schläfe auf. Glance zuckt vor Schmerz zurück, lässt den Blitzdolch fallen und greift sich an die heftig blutende Wunde.

"Seltsam", denkt Glance, und schaut auf seine blutbefleckten Finger, "Ich bin also nicht in einer Traumwelt? Hier gibt es echte Verletzungen!? Hoffentlich wirkt dann auch mein Heilzauber". Er legt die Hand auf die Wunde, und spricht seinen Spruch. In der Tat schließt sich die Wunde sofort.

Er schaut wieder auf die Teile vor ihm und sieht, dass sein Blut auf beide spritzte. Ohne nachzudenken holt er ein Tuch aus seiner Tasche, nimmt den Stab auf und beginnt sein Blut abzuwischen. Er stutzt. An den Stellen über die er wischte ist der Stab blitzblank – auch die alten Flecken sind verschwunden. Schnell reinigt er den Stab vollständig, und tut dann dasselbe mit dem Schwert.

Dann hebt er den Blitzdolch auf und reinigt auch diesen von seinem Blut.

Schön und gut – die Teile sind nun gereinigt und blank. Offensichtlich bedurfte es des Bluts als Lösungsmittel. Aber der Lösung, was er nun mit den Teilen anfangen soll, ist er damit noch nicht näher gekommen.

Stone schaut den Drachen an, irgendetwas an dem Drachen kommt ihm anders vor, dann seine Umgebung.

Erst jetzt kommt ihm der Umstand das sie wieder bei der Schwingtür sind zu Bewusstsein.

"Lu, was ist passiert? Wie kommen wir hierher?"

Stone macht ein paar schleppende Schritte in den Gang, dann bleibt er stehen.

"Nein, da will ich nicht mehr lang, denke ich."

Stone geht wieder auf den Drachen zu, und da fällt ihm auf was ihn störte.

Lu ist gewachsen, nicht viel, aber doch sichtbar.

Seine Schulterhöhe ist jetzt bestimmt eine, eineinhalb Handbreiten höher.

"Lu? ..." Der Krieger starrt den Drachen entsetzt an. "Wie lange war ich weg? Und warum hast Du gewartet? ..." Stone bricht ab, ihm wird klar das er wirres Zeug redet. Natürlich hätte Lu nicht mehrere Jahre warten können. Oder wie lange auch immer Drachen brauchen um so viel zu wachsen.

On The Road Again

"Lu, was ist passiert. Ich war weg, plötzlich war ich allein, ganz allein. In einem ... Raum, mit brennenden Zeichen als Wände." Wieder bricht Stone ab, zu fantastisch kommt ihm das Erlebte vor.

Und dennoch ist er sicher dass alles sich genauso abgespielt hatte. Er begreift dass er eine wichtige Wahrheit über sich selbst erfahren hat. Und das er darüber hinaus eine Lektion gelernt hat.

Nicht alles was aussieht wie ein beseeltes Skelett muss ein Feind sein, nicht alles was Böse scheint, muss Böse sein.

Stone begreift dass dies mindestens genauso wichtig ist, wie die Möglichkeiten die seinen weiteren Weg betreffen.

Stone sammelt seine Gedanken wieder ins hier und jetzt.

"Lu, was ist mit dir passiert?" Wieder starrt er den Drachen fassungslos an, "Lu, Du bist gewachsen. Wie ist das möglich?"

Weg ... ? Gewartet...?

Als wäre Lu durch die zurückliegenden Ereignisse nicht schon genug verstört, kann er die verwirrenden Worte des Kriegers ebenso kaum fassen. Er vermeint noch immer einen letzten Hauch der liebkosenden Berührungen der explodierten Fäden zu spüren.

Er ist gar nicht tot? Und Stone geht es ebenfalls gut! Nur scheint er ... Lu stutzt.

"Du hast recht, Stone", murmelt er und trippelt neben den großen Krieger. "Ich bin gewachsen!" Lu schaut an sich herab. Dann beginnt er auf und ab zu hüpfen und einen wilden Freudentanz aufzuführen. "Ich bin gewachsen, ich bin gewachsen, ich bin gewachsen", jubiliert er immer wieder.

Schließlich bleibt er keuchend stehen, er wird ganz ruhig. Sein Blick schweift in die Ferne. Mit einem verträumten Lächeln legt er den Kopf schräg, verschränkt er die Arme vor der Brust und sagt nachdenklich:

"Und irgendwann werde ich so groß und weise sein, wie der Silberdrache, der mich gerade gerettet hat. Ich bin ein Drache, Stone, ein echter Drache ..."

Stone begreift Lu nicht so recht. Natürlich war dieser ein echter Drache.

Aber Stone begreift das Lu wohl etwas Ähnliches erlebt haben muss wie er selbst.

Nur das Lu anscheinend Hilfe von einem erwachsenen Drachen bekommen hatte, um seine Prüfung zu bestehen.

"Oder, fragt sich Stone, "war es so das die Vision uns nur das gegeben hat was wir brauchten um zu bestehen. Dann hätte ich auch gar keine Hilfe gebraucht, denn meine Antwort kam aus mir selbst. Auch wenn es nur mein Eingeständnis ist das ich gar nichts von mir weiß."

Stone versteht das dies alles zu den seltsamen Umständen gehören muss die diese seltsame und wohl einzigartige Gruppe zusammen geführt haben.

Der Krieger schaut auf den Drachen, und sieht dessen aufrichtige Freude.

Und Lu hat Recht, es ist etwas großartiges, aber auch etwas Entsetzliches.

On The Road Again

Welche Götter auch immer von ihnen fordern diese Aufgaben zu erfüllen, sie helfen ihnen auch die Erkenntnisse zu finden diese zu Erfüllen. Es ist zumindest kein gleichgültiges Schicksal das sie von einer Gefahr in die andere Treibt. Und das ist grosartig, nein wundervoll.

Aber auch entsetzlich, denn Stone begreift jetzt das keiner von ihnen auch nur den hauch einer Wahl hatte, und haben wird.

Sie haben eine Aufgabe zu erfüllen, und um diese erfüllen zu können werden sie alle geformt, verändert, ja auch gezwungen.

Stone begreift aber jetzt in diesem Moment auch endgültig die Wichtigkeit seiner eigenen Erkenntnisse über sich selbst.

Wäre ihm all das ohne diese Selbsterfahrung klar geworden, so wäre er wahrscheinlich weggelaufen, und hätte sich nie mehr umgedreht.

Jetzt aber, da er seine tatsächliche Bereitschaft erkannt hat, sich der Gerechtigkeit, und dem Guten hinzugeben. Ja sein Leben für den glauben an diese Gerechtigkeit zu geben.

Wie könnte er sich da dieser Aufgabe entziehen?

Wie könnte er da nicht bereit sein alles zu ertragen, alles zu erdulden was notwendig ist um diese Aufgabe zu erfüllen?

Das wunderbare überwiegt, denn Stone sieht auch dass alles was ihm hilft, was ihnen hilft, diese Aufgabe zu lösen. Ihnen allen hilft zu Überleben.

Wer immer auch diese Götter sind, sie sind gnädig und sie sind gut.

Stone vermutet dass auch allen anderen eine derartige Vision, eine solche Prüfung auferlegt wird. Und das auch bei den anderen nichts verlangt wird was nicht zu schaffen ist. Nichts was gegen die innerste Überzeugung seiner Kameraden verstoßen würde.

Diese Gedanken erfüllen ihn mit großer Freude.

Er schlägt Lu auf die Schulter, und diesmal muss er sich fast nicht mehr bücken, "Das bist Du Lu. Das bist Du. Komm lass uns sehen was unsere Kameraden entdeckt haben. Und wenn Du magst so erzähle mir von dem großen Drachen."

Stone ist auch glücklich, dass diese Vision anscheinend nicht von Lu verlangt hatte sein kindliches Gemüt abzulegen. Das würde noch früh genug kommen.

Aber für solch traurige Gedanken ist im Moment kein platz im Herzen des Kriegers. Nicht nur all die positiven Erkenntnisse durchströmen ihn.

Nein, auch dies unbeschreibliche Glücksgefühl, das ihm am ende seiner Vision durchfuhr, kommt jetzt, da seine Verwirrung weicht, wieder zurück.

Nein, es war nie weg gewesen.

Lu sieht das glückliche und ein wenig stolze Lächeln auf dem Gesicht des Kriegers. Auch wenn dieser nicht körperlich gewachsen ist, so erscheint er ihm doch ruhiger und selbstbewusster als zuvor. Verschwörerisch zwinkert er Stone zu. Sie hatten gemeinsam und doch jeder für sich einen großen Schritt zur Erfüllung ihres Schicksals gemacht. Jemand wacht über sie und dieser jemand war zwar

On The Road Again

fordernd, jedoch auch weise und gütig.

Ob Stone etwas dagegen hätte, wenn er ihn demnächst »Freund« nennen würde?

Lu wendet sich mit dem Krieger zurück Richtung Eingangshalle. Unterwegs erzählt er ihm von seiner Vision. Nur, dass er sich selbst als alten, weisen Drachen gesehen hat, verschweigt er. Dies scheint ihm zu phantastisch.

"Wir hatten also eine Vision? Warum? Und was mögen die anderen erlebt haben?", grübelt Lu. Dann stoppt er spontan. Aufgeregt beginnt er in seinem Buch zu blättern. Da! Eine Seite ist herausgerissen! Langsam hebt Lu den Blick und sieht Stone lange nachdenklich an.

Völlig durcheinander reibt sich Rashida ihre Augen. "Ist das die Wahrheit? Ich soll zur Hohepriesterin ernannt werden? Ich muss nur den untoten Krieger überwinden?"

Langsam erhebt sie sich. Die heilige Kriegerin zieht ihr Schwert, ihr Weg scheint klar zu sein. Die Waffe funkelt, die Rune am Griff scheint wieder blau zu leuchten und vor Energie zu pulsieren.

Verwirrt schaut die Kriegerin auf ihr Schwert. "Es fühlt sich so warm an! Das ist seltsam." Sie hält kurz inne und überlegt. "Stimmt, das ist immer so, wenn ich entweder am Kämpfen bin oder mich dazu bereit mache."

Alle Gedanken wie im Rausch beiseite schiebend, macht sie einen Schritt auf den Skelettkrieger zu. Waffe und Schild hat sie kampfbereit erhoben. Ganz automatisch wendet sie einen kleinen Zauber an, der ihr mehr Kraft verleiht, wenn auch nur für kurze Zeit.

Mit einem Schrei greift sie den Skelettkrieger an.

Der Skelettkrieger stellt sich Rashida entgegen, doch zu ihrer eigenen Verblüffung wird er bereits von ihrem ersten Hieb zur Seite gefegt.

Das war einfach, dieser Krieger war kein ernst zunehmender Gegner gewesen! Es war... zu einfach! Vielleicht sollte dieses Skelett gar nicht ihren Weg versperren? Vielleicht war es vielmehr eine... Warnung?

Erste leise Zweifel steigen in Rashida auf, und sie sieht wieder Undar aus ihrer Vision vor sich, wie er bei ihrer Ernennung zur Hohepriesterin erscheint – und wie ihm Tränen über das von Trauer gezeichnete Gesicht flossen. Warum weinte der "Gott" ausgerechnet in dem Augenblick, als seiner Jüngerin die höchste Ehre zu Teil wurde? Warum freute er sich nicht mit ihr, warum begrüßte er seine neue Hohepriesterin ausgerechnet mit Tränen? Würde sie nicht alles tun, um ihm zu dienen?

Rashida will stehen bleiben, doch fassungslos muss sie feststellen, dass ihr Körper nicht mehr den Anweisungen ihres Bewusstseins gehorcht. Sie geht weiter, von einer unbekanntten Macht getrieben, den ganzen Weg bis zu ihren Gefährten, die sie freudig begrüßen. Doch als sie ihr Willkommen erwidert und ihnen die Hände schüttelt...

Schwärze bricht zwischen den Abenteurern hervor, und aus der Schwärze tauchen Wesen der Finsternis auf, ungezählt und mehr, als man überschauen könnte.

Verzweifelt stemmen sich die Gefährten gegen die Horden der Nacht, doch deren Zahl ist zu groß. Mit schreckgeweiteten Augen muss die Streiterin Undars mit ansehen, wie ihre Freunde einer nach dem anderen unter dem Ansturm der Höllenkreaturen fallen.

Alrik, kein Kind des Kampfes, ist einer der ersten, die in der schwarzen Flut vergehen, dann bricht

On The Road Again

Big Claw zusammen, die bis zur Erschöpfung ihre Gefährten mit Zaubern gestärkt hat.

Sie erkennt Bodasen, der wie in Raserei einen todbringenden Zauber nach dem anderen wirft und sein Ende unter den Reißzähnen eines Rudels Höllenhunde findet.

Sie sieht Stone, der sich verzweifelt wehrt, von zahlreichen erschlagenen Feinden umgeben, sieht, wie sein Körper von mehreren Dämonen zerstampft wird, sie muss mit ansehen wie Glance von einer Phalanx Untoter hinweggefegt wird.

Sie sieht Lu, der trotz seines kindlichen Gemüts und seiner geringen Größe verbissen kämpft und großen Schaden unter den ihn bedrängenden Kreaturen anrichtet, bis schließlich auch sein Feueratem unter der Masse an Feinden erstickt wird.

Und sie sieht den Reisenden, der gewaltig unter den finsternen Kreaturen wütet und eine Spur der Vernichtung durch ihre Reihen zieht, doch auch er geht im Meer der Feinde unter.

Sie selbst wird von den Dämonen und ihren Helfern gemieden, und wenn sie mit ihrem Schwert nach einer der Kreaturen schlägt, so fährt die Klinge durch diese hindurch, ohne Schaden anzurichten – so als würde sie keinerlei Substanz besitzen, als sei sie selbst und ihr Schwert nicht mehr als ein körperloser Gedanke...

Machtlos, die schwarze Flut aufzuhalten, ja ihr auch nur Schaden zuzufügen, sieht sie den Untergang der Welt, die in völliger Dunkelheit versinkt...

Nein! will sie schreien, das kann nicht sein, das darf nicht sein! Davon hatten die Visionen nichts gezeigt!

Dann wird schließlich auch sie von Dunkelheit umgeben...

Als die Kriegerin wieder zu sich kommt, scheinen die Ereignisse noch nicht stattgefunden zu haben. Sie sieht in einiger Entfernung die Gefährten debattieren, und zwischen ihr und ihnen steht das Skelett, das Schwert zur Abwehr, aber nicht zum Angriff gehoben.

Für einen kurzen Moment glaubt Rashida auf dem halbzerfallenen Waffenrock des Skeletts das Symbol Undars zu erkennen. Doch als sie genauer hinschaut, ist nichts anderes zu sehen als Schmutz und Rost.

"Gedenke der Tugenden einer Streiterin Undars!" mahnt der Untote mit einer uralten Stimme, "Wonach strebt jener, der im Silberlicht des Mondes wandelt?"

Verblüfft muss Big Claw feststellen, dass ihr Heilzauber offenbar wirkungslos verpufft. Sie kann keine Änderung am Zustand des gefallenen Ritters vor ihr beobachten, der noch immer das Gesicht nach unten im Sand liegt.

Der Verletzte regt sich, versucht sich hoch zu stemmen, die Finger der rechten Hand fest um das Heft seines Schwertes geklammert.

Doch seine Kraft reicht nicht aus, und erschöpft sinkt der Kämpfer wieder zu Boden.

Sein kurzes Aufbegehren hat der Elfe einen Blick auf seine Verletzung offenbart, und ihr stockt vor Entsetzten der Atem.

Wissen steigt in der Elfe auf, Wissen um Wunden, die weniger körperlich sind und nicht den Körper, sondern die Seele sterben lassen. Jemand mit einer solchen Verletzung würde stetig von einer inneren

On The Road Again

Kälte übermannt werden und schließlich in einen Phantomzustand hinüberdämmern! Das Bewusstsein des Verletzten würde an den genesenden Körper gebunden bleiben, jedoch gleichzeitig weit entfernt in einer völlig anderen Ebene weilen. Das Ergebnis wären unvorstellbare Qualen – verdammt zur Unsterblichkeit, doch gleichzeitig gefesselt an einen langsam verwesenden Körper – ein unaufhörliches Nichtsterben, das bis zum Ende der Zeit oder sogar darüber hinaus anhalten mochte! Es war ein weitaus schlimmeres Schicksal als ein untotes Dasein, und selbst ein langsamer, qualvoller Tod mochte gnädiger sein als dies! Eine solche Verletzung überstieg die Fähigkeiten einer einfachen Heilerin bei weitem...

Big Claw muss Gewissheit haben. Sie konnte nur einen kurzen Blick auf die Verletzung werfen, als sich der Ritter versuchte aufzurichten. Hatte sie sich auch nicht geirrt? Wenn sie sich sicher sein will, müsste sie die Wunde genauer untersuchen, um jeden Zweifel ausschließen zu können.

Ohne Vorankündigung fühlt sich Glance plötzlich wieder zurück in die Nebelwand versetzt, und erneut scheint er keine Körperlichkeit mehr zu besitzen. Seine optische Wahrnehmung ist allgegenwärtig, jedoch ausschließlich auf die nebelfreie Zone gerichtet, ohne dass er eine Möglichkeit haben würde, sie anders auszurichten.

Dann kann der Halbfelf eine weitere Szene erkennen...

Die Schlacht zwischen Menschen und Elfen tobt noch immer. Gegenwärtig ist es ein Elf, der das Tilúvemaegsil in die Höhe hält und den Speer gegen die anstürmenden menschlichen Krieger richtet. Dann scheint sich die Zeit in der Szene zu dehnen, und mit quälender Langsamkeit kann Glance beobachten, wie aus den Wolken ein Blitz hernieder fährt und das Tilúvemaegsil genau an der Spitze trifft. Die Spitze glüht in grellem Licht auf, trennt sich vom Schaft und bewegt sich langsam in die Höhe.

Der Elf hält nur noch den Schaft – den Stab – in der Hand, während der Ring einfach zu Boden fällt.

Dann entlädt sich offenbar die Macht der zerstörten Waffe und fegt die erbitterten Kontrahenten hinweg.

Die Szene verblasst, und Glance fühlt sich erneut reorganisiert, als er wieder im Inneren der Nebelwände erscheint. Vor ihm liegen noch immer die vier Gegenstände, sauber nun und ohne die dunklen Flecken von Blut. Seine Reinigung wirkte also durchaus nach.

Doch was er da soeben gesehen hatte – es war also tatsächlich das Tilúvemaegsil, das zerstört worden war! Doch was war mit der offenbar menschlichen Seite des Artefakts? Was war mit Belekir, dem mächtigen Schwert?

Der Priester starrt auf seine Füße hinab. Er beherzigt die Warnung des Fremden vor ihm und versucht, sich nicht zu regen.

"Oh!" ist alles, was der erschöpfte Mann zu sagen weiß.

"Wenn das Tilúvemaegsil in der Hand der Elfen zerstört wurde", überlegt Glance, "aber Belekir nicht – obwohl, nach der ersten Vision, es in der Hand der Menschen war als die erste Bluttat vollbracht wurde..."

Nachdenklich streicht er sich über das Kinn. Ein kratzendes Schaben lässt ihn Stutzen. Was ist das? Seine Haut ist rau wie ein Pferdestriegel – Bartstoppen? Bei ihm? Seit wann denn...?

Seine menschliche Seite! Die Erkenntnis erschüttert ihn. Sie dringt durch – gerade jetzt! – Was, beim Licht Faris', bedeutet das?

On The Road Again

Er atmet tief durch, schließt die Augen und horcht in sich hinein. Aber das bringt ihn nicht weiter.

Er schaut wieder auf die vier Teile vor ihm. Also die Hellebarde, die er zusammengesetzt hat, ist NICHT Tilúvemaegsil – jedenfalls nicht in seiner ursprünglichen Form. Die ursprüngliche Form wurde zerstört. Belekir wurde nicht zerstört, aber wie soll er Belekir zusammensetzen, wenn der elfische Teil zerstört wurde?

Er denkt an die Visionen – das Artefakt wechselte die Gestalt, je nachdem wer es führte. Es wurde nicht "gebaut", es wechselte einfach in der Hand des jeweiligen Trägers. Wie? Wodurch?

Der Ring! Der Ring als das Symbol des Allumfassenden. Der Teil des Artefaktes, der keinerlei Waffenfähigkeiten hat.

Er nimmt den Ring mit der Linken auf, und mit der rechten Hand das Schwert. Es ist ein einhändiges Schwert, Belekir ähnlich, aber irgendwie nicht gleich. Er setzt den Ring auf den Knauf, wie er das bei Rashida gesehen hat, als sie das Tor öffneten. Der Ring haftet am Schwert, aber nichts geschieht. Zweifelnd blickt er auf den Blitzdolch – das hatte Rashida schon mal getan, und sie ist rein menschlich – und nichts weiter war geschehen, als sie das Artefakt schwang.

Allerdings – ob die Reinigung etwas bewirkt hat? Er versucht es, und fügt den Blitzdolch hinzu.

Nichts!

Wie Rashida macht Glance ein paar spontane Waffenübungen, wie er sie von seinem Vater, seinem menschlichen Waffenmeister, gelernt hat. Sie gehen ihm gut von der Hand – "Kein Wunder", sagt er sich, "schließlich bin ich ja auch Mensch!"

In diesem Moment wandelt sich die Waffe in seiner Hand zu Belekir, wie er es in der Vision gesehen hat!

Und im gleichen Moment durchzuckt ein blendender Blitz die Sphäre, es fällt ihm aus der Hand und fällt scheppernd zu Boden.

Erschrocken blickt Glance um sich, und dann auf den Boden. Vor ihm liegt der Stab, der Ring – und ein ---- Schild?

Die Elfe überlegt lange. Soll sie es riskieren oder nicht. Sie ist sich unsicher. Aber sie muss Gewissheit haben. Sie dreht den Ritter in die Rückenlage. Die Wunde ist erschreckend. Und das Wissen wird zur Gewissheit.

Was soll sie tun? Sie hat nicht die Macht, diese seelischen Wunden zu heilen. Aber sie kann den Ritter auch nicht diesem Schicksal überlassen. Sie weiß nicht, wer ihm diese Wunden zugefügt hat, aber sie weiß, dass sie ihn erlösen muss. Nur weiß sie nicht wie.

Die Elfe sieht die geschundene Gestalt und ihr krampfhaftes Bemühen das Schwert festzuhalten.

Vielleicht liegt darin die Lösung? Das Schwert. Vielleicht ist es fähig auch die Seele sterben zu lassen? Ich kann diese Seele nicht heilen oder doch? Aber wie und womit?

Verzweiflung überkommt die Elfe und Ohnmacht darüber, dass sie so hilflos ist. Nein, sie weiß keinen anderen Weg, als den, das Schwert zu benutzen. Alles in ihr sträubt sich dagegen. Sie wurde gelehrt zu helfen und nicht zu töten. Aber vielleicht ist der Tod manchmal die einzige Hilfe, die einzige Rettung?

On The Road Again

Big Claw nimmt, trotz des Widerstandes des Ritters, das Schwert.

"Es tut mir sehr Leid, aber ich sehe keine andere Möglichkeit euch zu erlösen."

Es ist gegen ihre Gesinnung und gegen ihren eigentlichen Willen, aber sie hat nun das Gefühl, dass sie es tun muss.

Sie nimmt das Schwert in beide Hände und hebt es zu dem tödlichen Stoss an.

Die Kriegerin kämpft gegen ihre Tränen der Wut an, die sich einen Weg nach draußen bahnen wollen.

Sie schaut auf ihre rechte Hand, die immer noch das Schwert hält. "Zu was bin ich geworden? Ist mir nur noch Macht wichtig?"

Langsam schüttelt sie ihren Kopf. "Was immer es auch ist, ich werde mich dem nicht beugen!"

Entschlossen reckt sie ihr Haupt empor, richtet sich auf und ruft im Brustton der Überzeugung das uralte Gelübde der Priester dem Skelett entgegen: "Alles Leben strömt aus Dir, wallt in tausend Bächen, Deiner Hände Werk sind wir. Dass ich fühle, dass ich bin, dass ich Dich, Du Großer, kenne, froh Dich meinen Vater nenne, o ich sinke vor Dich hin. Deiner Gegenwart Gefühl mich leite, dass mein schwacher Fuß nicht gleite, nicht sich irre von dem Ziel. Dein Ziel ist mein Leben, Dein Leben mein Ziel! Verlange was nötig, ich es gerne geben will!"

Die Münze scheint die letzte Möglichkeit zu sein einen Ausgang zu finden, auch wenn Alrik sich nicht vorstellen kann wie das gehen sollte. Vorsichtig nähert er sich der Mitte des Raumes, nach jedem Schritt wartend, ob er nicht schon wieder eine zeitverzögerte Falle auslöst. Dieser Raum bietet keinen Fluchtweg mehr, zumindest im Moment nicht, die nächste Falle wäre also sicher sein Ende. Der Streuner schiebt den Gedanken beiseite und bückt sich nach der glänzenden Münze. Behutsam hebt er sie auf und betrachtet sie von allen Seiten.

Glance ist verblüfft – das Tilúvemaegsil zum einfachen Stab reduziert, und das Belekir zum Schild. Die von den drei Rassen zum Kampf gegen das Böse geschaffene Waffe ist nur mehr tauglich zur...

Ein Gedanke durchzuckt ihn! Das ist das Missverständnis!

Das Artefakt wurde nie geschaffen als Waffe zum Kampf gegen das Böse.

...zur Abwehr! Das Artefakt wurde geschaffen zum Schutz vor dem Bösen, nicht zur Vernichtung des Bösen! So wie das Licht nicht ohne Schatten ist, der Tag nicht ohne Nacht, so kann das Gute nicht ohne das Böse sein – es gilt zu verhindern, dass das Böse die Überhand gewinnt. Das Böse, das im Wesen jeder der Rassen mehr oder weniger innewohnt – und das nur gemeinsam eingedämmt werden kann.

Dämonen, Blutjäger, Seelenschlächter und all die anderen bösen Kreaturen – Ausgeburten der Ängste, des Zorns, der Gier, des Neids – geschaffen aus der Substanz des den Rassen innewohnenden dunklen Wesens. In Individuen unterschiedlich ausgeprägt, aber in der Gesamtheit ein letztendlich unerschöpfliches Reservoir für – ja, für wen oder was eigentlich?

Als Alrik die Münze in seiner Hand begutachtet, breitet sich ungläubiges Staunen in ihm aus. Die Münze scheint aus Gold zu bestehen. Auf einer Seite ist ein vierblättriges Kleeblatt abgebildet, auf der anderen ein stilisierter Regenbogen, dessen verschiedene Farben durch das Hineinarbeiten anderer Metalle dargestellt sind. Dies muss eine der seltenen Glücksmünzen sein, und obwohl Alrik keine magischen Fähigkeiten besitzt, glaubt er die kraftvoll pulsierende Macht, die der Münze innewohnt,

On The Road Again

fast greifbar zu spüren.

Dies hier war der Schatz! Ein solches Artefakt ist wertvoller als Juwelen gefüllte Schatullen oder Kisten mit Gold und Edelsteinen! Kein noch so üppiger Goldschatz könnte den Wert dieser einen, kleinen Münze aufwiegen!

Frohlocken steigt in dem Streuner empor und macht sich Luft in einem Jubelschrei. Mit einer solchen Münze in der Tasche würde ihm kein Unheil widerfahren können! Würfel- oder Kartenspiele würden ihm volle Taschen bescheren, ohne dass er auf die zahllosen Tricks angewiesen war, auf die professionelle Spieler so gerne zurückgriffen und deren Aufdeckung schon so Manchem das Leben kosteten! Er könnte durch Pferdewetten ein Vermögen verdienen, und er würde immer ein Schlupfloch finden, Wächter würden grundsätzlich in die "falsche" Richtung schauen, keine noch so gut verborgene Geheimtür wäre vor ihm sicher und ihm würde nie ein Dietrich abrechnen!

Was für ein unvergleichlicher, überaus kostbarer Schatz!

Doch zuerst einmal musste er aus dieser Kammer wieder hinaus, doch mit dieser Münze in der Tasche konnte er wohl seinem Glück vertrauen. Jetzt musste er ja einen Ausweg finden!

Der Streuner lässt frohgemut seinen Blick über die steinernen Wände schweifen. Der Eingang war noch immer versperrt, und die andere Tür schien nach wie vor fest verschlossen. Doch war da nicht ein kleiner, senkrechter Schlitz inmitten der Wand? Komisch der war ihm doch zuvor gar nicht aufgefallen sollte er den etwa übersehen haben? War es vielleicht nur ein Schatten, oder spielten ihm seine Augen einen Streich?

Alrik tritt näher an die betreffende Wand heran. Es war tatsächlich ein schmaler Spalt in der Wand, kaum höher und breiter als eine Münze.

Big Claw zögert, die ungewohnte Klinge des Ritters hoch erhoben und über dem Leib des Verwundeten stehend. Mit spürbarem Widerwillen blickt sie auf den fremden Stahl in ihrer Hand. Sie glaubt, das Richtige zu tun, und doch fühlt sie sich beschmutzt und ihr Herz ist schwer und voller Zweifel. Sie ist eine Heilerin, und trotzdem soll sie den Tod geben. Sie weiß, dass Gnade und Heilung untrennbar miteinander verbunden sind, dass es ohne Gnade keine Heilung geben kann. Doch war das wirklich der richtige Weg? Niedergeschlagen blickt die Elfe auf den Ritter hinab, dessen Geist mehr und mehr aus dem Körper gerissen wird und nichts als unvorstellbaren Schmerz und Qual zu enthalten scheint.

Während die Elfin mit ihrer steigenden inneren Unruhe ringt, verändert sich unter ihrem Blick plötzlich das charakterlose, unkenntliche Gesicht des Verwundeten. Es wird schlanker, nimmt weiche Züge an, und schließlich blickt Big Claw in das wunderschöne Antlitz einer Elfenfrau.

Ein gequälter Aufschrei entringt sich Big Claws Brust. Sie kennt dieses Gesicht! Wie könnte sie es jemals vergessen! Doch das kann unmöglich wahr sein! Dies hier kann kein Teil der Wirklichkeit sein! Ob es einer jener "Träume" ist, von denen die Menschen immer wieder berichten?

Grauen steigt in Big Claw auf. Wie sollte sie das Schwert durch den Leib rammen, der nun das Gesicht ihrer Mutter trägt?

Doch noch bevor ihr Entsetzen die Oberhand gewinnen kann, regt sich der gepeinigter Körper vor ihr, und das wunderschöne Gesicht ihrer Mutter lächelt.

"Es ist der wahre Heiler in dir, der deinen Arm zurückhält, Kind!" flüstert das Gesicht ihrer Mutter, und der Klang der Stimme, der Big Claw so oft voller Freude lauschte, berührt ihr Gemüt mit solcher Sanftheit, dass sich umgehend jedes Gefühl der Angst und des Entsetzens in ihr verflüchtigt und sie

On The Road Again

von einer Welle der Wärme und Hoffnung durchspült wird, wie sie es schon lange nicht mehr empfunden hatte.

"Der Körper ist nur ein Teil unseres Selbst! Richte den Blick nicht auf das Fleisch alleine, sondern suche das, was das Fleisch lebendig macht! Wirkliche Heilung beginnt dort, nicht am Körper! Das wunderbare Geheimnis des Lebens bleibt unergründet, doch ein Heiler vermag die Lebendigkeit selbst zu sehen, jenen Funken, der allem Lebenden innewohnt, und den die Menschen die Seele nennen! Der Atem des Lebens ist besonders stark in uns Heilern, denn wir sind dazu bestimmt, ihn mit anderen, Kranken und Verletzten zu teilen! Fühle die lebendige Kraft der Natur in dir, und übertrage sie jenen, in denen das Feuer zu erlöschen droht, denn das ist es, was Heilung bedeutet!"

Als die Stimme der Elfenfrau verklingt, verliert das Gesicht wieder an Konturen und wird erneut gesichtslos.

Big Claw, das Schwert noch immer erhoben, starrt auf den Körper vor ihr hinab, der soeben noch das Gesicht ihrer Mutter trug. Was war das eben? Eine Illusion, eine Vision, oder hatte tatsächlich ihre Mutter zu ihr gesprochen? Was meinte sie damit, dass sie den Blick auf das richten sollte, was das Fleisch lebendig machte?

Als Big Claw weiterhin den Schwerverwundeten vor ihr fixiert und mit ihren Blicken das geschundene Fleisch zu durchdringen sucht, verliert dieser vor ihren Augen plötzlich an Wesentlichkeit. Ein bläuliches Leuchten durchdringt die Gestalt des Verwundeten, schwach und matt und eher ein Glimmen. Es flackert unständig, und in diesem Flackern liegt soviel Leid, dass Big Claw beinahe die Pein des Verletzten körperlich zu verspüren meint und nach Atem schnappt. Unwillkürlich versucht sie ihren Blick auf das Glimmen zu fokussieren. Inmitten des Glimmens, jetzt für sie selbst durch das Flackern deutlich zu erkennen, bemerkt sie eine Stelle, die dunkler als der Rest ist, obwohl sich das Licht um diese Stelle zu konzentrieren scheint. Das muss die Wunde sein! Sie wirkt wie ein Schmutzfleck inmitten des Glühens, und im Zentrum dieses Fleckes vermeint die Elfin ein Loch zu erkennen, einen Ort völliger Finsternis, einen Bereich, in dem das Licht förmlich zu versickern scheint.

Nachdem sie diese Worte gesprochen hat, verändert sich etwas. Ein unwirkliches Licht scheint sie einzuhüllen.

Das Licht verlischt wieder und Rashida steht barfuss vor dem Skelettkrieger. Nur mit ihrer einfachen Tunika gekleidet, die sie als Lehrlin immer sehr stolz getragen hat.

Die Kriegerin kann ein Lächeln nicht unterdrücken, als sie den vertrauten Stoff auf ihrer Haut spürt.

Gedanken wirbeln durch ihren Kopf. Gefühle, Erinnerungen und – Wissen.

Sie fühlt, wie die Gewissheit, dass sie einfach auf ihre innere Stimme hören soll, durch ihren Körper strömt.

Die Streiterin konzentriert sich. Ihr Umfeld verschwimmt, die Gefährten und der Skelettkrieger sind vergessen.

Ihre Gedanken werden deutlicher: "Die wahren Werte? Undar hat niemals verlangt, dass ich kämpfen muss, wieso sehe ich als ersten Weg die Gewalt? Ist das der Einfluss der anderen? Ich darf mich nicht verwirren lassen. Ich muss meinen Werten und Dogmen treu bleiben! Sind das die Zweifel, von denen der Hohepriester sprach, kurz bevor ich den Tempel verließ? Es stimmt, es ist schwierig hier draußen, Undar zu dienen. Doch ist nicht das ein Zeichen von Stärke und – vor allem – Glaube, wenn ich es auch hier schaffe?"

On The Road Again

Zu allem bereit wendet sie sich wieder dem Skelett zu. Sie weiß nun, was sie zu tun hat.

Voller Konzentration murmelt sie einen Zauber, einen Spruch, der ihr gelehrt wurde, für den Fall, dass sie von Untoten bedrängt wurde.

"Dunkel ist die Welt, Schatten umgeben mich, spende mir Kraft und erhöre mich: Dein Licht soll in allen Winkeln sein und halte dieses Dunkel rein!"

Eine Lichtkugel bildet sich zwischen den Händen der Kriegerin. Langsam breitet sie sich aus und wird immer größer. Da der Raum keine erkennbare Begrenzung hat, erreicht die Kugel eine bestimmte Größe und platzt dann.

Ein Regen bunten Lichts ergießt sich auf die heilige Streiterin, das Skelett und die Gefährten.

Der bunte Lichterregen taucht den unendlichen Raum in strahlende Helligkeit, ohne dass ihre Gefährten von ihm irgendeine sichtbare Notiz nehmen würden. Fast hat es den Anschein, dass sie von Rashidas Zauberei nichts mitbekommen haben. Auch das Skelett vor ihr zeigt sich gänzlich unbeeindruckt. Doch der Zauber ist keineswegs wirkungslos, denn er offenbart zugleich mehr, als Rashida erwartet hatte. Sie alle sind aus einer Wand aus Finsternis umgeben, einer bedrohlich wogenden Schwärze, die erst durch den Lichtzauber der Kriegerin sichtbar wurde und sie, das Skelett und ihre Gefährten in einem großen Kreis regelrecht umzingelt. Es besteht kein Zweifel daran, dass diese Dunkelheit jene ist, die Rashida in ihrer Vision sah, und dass sich in ihrem Schatten jene zahllosen mörderischen Kreaturen verbergen, die über ihre Gefährten hergefallen waren, nachdem die Kriegerin sich zu ihnen gesellt hatte.

Verwirrung breitet sich auf dem Gesicht der Kriegerin aus, und ihr Blick wandert zurück zu dem vor ihr aufragenden Skelettkrieger. Auf dem Waffenrock des Untoten glaubt sie inmitten des allmählich nachlassenden Farbenspiels nun deutlich das Symbol Undars erkennen zu können. Sollte das möglich sein? Sollte dieser... Untote tatsächlich ein Gefolgsmann Undars sein?

Dann erlischt der von ihr gewebte Zauber, und mit ihm wird die sie umgebende Wand aus Dunkelheit wieder unsichtbar. Doch obwohl Rashida sie nicht mehr sehen kann, weiß sie nun von ihrer Existenz, weiß, dass die Schatten um sie und ihre Gefährten herum lauern, nur auf eine Gelegenheit wartend, sie alle in Stücke zu reißen.

Unvermittelt sieht sie erneut die Szene vor sich, in der sie den untoten Krieger überwindet und zu ihren Gefährten geht. Und erneut werden sie alle von der Dunkelheit verschlungen. Doch diesmal kann sie sehen, wie ihr die Dunkelheit folgt, wie mit jedem Schritt, den sie in Richtung ihrer Gefährten macht, der bedrohliche Kreis enger wird, bis er die ahnungslosen Abenteurer schließlich unmittelbar umgibt und wie eine Sturmflut in jenem Augenblick über sie hereinbricht, als sich Rashida endgültig zu ihren Freunden gesellt. Sie war es, die der Dunkelheit vorausgegangen war, sie selbst war es gewesen, die die Dunkelheit zu ihren Gefährten geführt hatte!

Dann ändert sich erneut die Szene...

Diesmal sieht sie die Gefährten aus der Vogelperspektive. Deutlich zeichnet sich der dunkle Ring aus undurchdringlichen Schatten ab, der sie umgibt. Sich selbst kann sie jedoch nicht entdecken. Das Skelett steht unmittelbar vor der Wand aus Dunkelheit, und hell und voller Kraft leuchtet das Symbol Undars auf dem Waffenrock des untoten Kriegers. Gleich einer leuchtenden Insel in einem Ozean aus mörderischer Schwärze bricht sich ohnmächtig die Dunkelheit an dem silbernen Licht des Mondgottes, das die Gefährten gleich einem Wall umgibt, seinen Ursprung aber im Skelett hat. Undars Licht ist es, das die Gefährten ungehindert agieren lässt und sie vor den finsternen Kreaturen bewahrt!

On The Road Again

Die Szene löst sich auf, und die Streiterin findet sich vor dem Skelett wieder, auf dessen Waffenrock noch immer das Symbol des Mondgottes leuchtet. Erneut vernimmt sie seine dumpfe Stimme:

"Undars Licht erhellt die Nacht, sein Weg durchtrennt die Dunkelheit. Nicht Ruhm, nicht Ehre, nicht weltlicher Lohn ist es, was seine Auserwählten den silbernen Pfad beschreiten lässt. Allein in tiefer Demut tragen wir das silberne Licht hinein in die Finsternis, den süßen Verlockungen der Macht entsagend, auf das die Dunkelheit gebannt sei und die Welt im Lichte wandeln möge."

Big Claw wirft, überwältigt von dem gerade Erlebten, angewidert die Waffe weg.

Den Blick auf die wahre Wunde des Ritters gerichtet, kniet sie sich, fast ohne eigenen Willen, nieder und legt ihre Hände auf die Stelle, wo sich das Zentrum befindet. Es scheint ihr, als tauchen ihre Hände in dieses ein. Die Macht, die davon ausgeht nimmt ihr fast das Bewusstsein. Sie fühlt wie urplötzlich ihre Lebenskraft aus ihrem Körper gezogen wird.

Die Elfe stöhnt auf. Sie spürt die Schmerzen. Und eine nie gekannte Schwäche, die sie überkommt.

Aber sie will und kann nicht mehr zurück. Das letzte, das ihr in den Sinn kommt, sind die Worte ihrer Mutter und eine seltsame Ruhe erfasst sie.

Dann bricht sie erschöpft zusammen.

Alrik ist verwundert über den Spalt, er hatte die Wände sehr sorgfältig abgesucht und kommt daher zu dem Schluss, dass das Aufheben der Glücksmünze den Spalt in der Wand erst geöffnet haben muss. Ein Spalt in den eine Münze genau hinein passt, überlegt der Streuner, könnte ja eine Art Schlüsselloch für den zweiten Ausgang sein. Nachdenklich wendet er seine unschätzbare wertvolle Glücksmünze in den Händen, sollte er SIE dort hinein stecken? Alrik zweifelt, denn er möchte diesen Raum keinesfalls ohne sie verlassen. Womöglich muss die Münze in dem Spalt bleiben, damit er den Raum verlassen kann? Bei diesem Gedanken schließt sich Alriks Faust fest um die Glücksmünze und er beschließt, es doch besser erst einmal mit einer anderen Münze zu versuchen. Er holt eine Goldmünze aus seinem Gepäck und steckt sie, auf sein Glück vertrauend, in den Spalt.

Die Gefolgschaft des Priesters blickt sich verwirrt an und steckt zögerlich die Waffen wieder fort. Das Verhalten ihres Priesters erscheint ihnen nun fast ebenso sonderbar wie dieser blasse Fremde. Sie hatten das Gefühl, an einem Ort zu sein, wo sie absolut nichts zu suchen hatten und in einer Situation zu stecken, wo sie gegenüber diesen Beiden hoffnungslos verloren waren. Und fast jeder der Ritter wünschte sich nun, lieber daheim geblieben zu sein.

"Gefangenschaft....." murmelt der Reisende und umkreist mit langsamen Schritten den erschöpft und ergeben dastehenden Priester Undars.

"Seht Ihr diese Linien am Boden, heiliger Mann? Sie bilden ein Heptagramm. Dieses Symbol wurde innerhalb dieser Mauern sowohl von den dunklen, wie auch später von den guten Wächtern genutzt. Ich bin sicher, das es der Schlüssel zu etwas sein muss, aber ich komme noch nicht ganz hinter das Rätsel."

Schließlich bleibt er direkt vor dem Priester stehen und schaut in dessen müde Augen.

"Ihr seid auf dieses Feld getreten und habt etwas aktiviert. Also muss dies der Beginn des Rätsels sein. Zuflucht, Gefangenschaft, Mitte, Not, Herz, Fund und Feind. Diese Begriffe stehen in der wahren Sprache in den Ecken dieses Sigils. Die Linien in dessen Mitte sind mir leider unverständlich, sonst hätten wir einen Hinweis darauf, WAS ihr da gerade in Gang gebracht habt. Ich vermute jedoch, es hängt mit den Toren zusammen und 'Gefangenschaft' bildet den Anfang."

On The Road Again

Langsam geht der Reisende zur nächsten Ecke des Heptagramms: "Mitte". Er stellt sich auf das alte Schriftzeichen und wartet, doch nichts geschieht.

Als Glance auf Schild, Stab und Ring vor sich starrt, fühlt er sich übergangslos wieder in die äußere Nebelzone versetzt, und kann im Inneren der dunstverhangenen, aber nebelfreien Zone eine weitere Szene erkennen.

Ein Mensch und ein Elf stehen Seite an Seite auf einem Hügel. Um sie herum scharen sich Krieger, ebenfalls Menschen und Elfen, und eine wohlgeordnete Linie menschlicher Pikenträger wird von einem Trupp elfischer Schildträger gedeckt.

Der Hügel, auf dem die beiden Anführer der kleinen gemischten Streitmacht stehen, ist in ein angenehmes Leuchten getaucht, und jetzt kann Glance erkennen, wo es herkommt: Mitten auf dem Hügel steckt das Tilúvemaegsil, und Elf und Mensch halten es gemeinsam umklammert. Es ist jene hellebardenähnliche Waffe, die der Halbelf kennt – kein Speer, und kein Schwert. Mit überirdischer Schönheit – viel schöner, als sie der Halbelf je gesehen hat – ragt sie über dem gemischten Heer auf.

Es ist keine sehr große Streitmacht, die dort auf dem Hügel ausharrt, doch sie verkörpert Geschlossenheit und Elf oder Mensch sind in ihr gleichwertig und vollkommen ebenbürtig. Nur das gemeinsame Ziel ist von Bedeutung, nicht die Herkunft des Blutes. Um den kleinen Hügel herum erkennt Glance ein weiteres Heer, und dieses Heer ist an Größe kaum zu überbieten. Kreaturen der Finsternis, Untote, Seelenräuber, Höllenhunde und all jene monströsen Wesenheiten, die Seite an Seite mit ungezählten Dämonen in die Schlacht ziehen, sei es aus einem inneren Trieb heraus oder auch nur aus der alles andere außer Kraft setzenden Furcht vor einer unbeschreiblichen Strafe heraus.

Sie haben den Hügel in ihrer Mitte vollständig umschlossen, und sie stürmen auf die wenigen menschlichen und elfischen Krieger ein. Die Anzahl der Kreaturen, die direkt aus dem Schlund der Hölle gestiegen zu sein scheinen, ist groß genug, um die kleine Schar allein durch ihre schiere Masse zu ersticken.

Doch als die blutrünstigen Kreaturen den Fuß des Hügels erreicht haben, wird das vom Tilúvemaegsil ausgehende überirdische Leuchten intensiver, wird zu einem hellen, doch angenehm warmen, sphärischen Licht, das die Phalanx aus Lanzen und Schilden einhüllt und gleich einem Wall umgibt. Fest umklammert halten Elf und Mensch das Artefakt, jedoch ohne die glänzende Waffe einzusetzen, allein auf ihre Stärke vertrauend, die auf ihrer Einigkeit und dem gemeinsamen Ziel, dem Bösen zu trotzen beruht. Und tatsächlich die dunkle Flut bricht sich an dem leuchtenden Speer- und Schildwall der Allianz, obwohl die Dämonen immer und immer wieder vordringen, um diese lächerlich wenigen Verteidiger des Lichts hinwegzuspülen. Und doch, in ohnmächtiger Wut, können die Geschöpfe der Schatten nicht vor der strahlenden Phalanx der Elfen und Menschen bestehen, obwohl diese nichts tun, als auszuharren und dem feindlichen Ansturm Speer und Schild entgegenzustrecken.

Schließlich, erschöpft und bis ins Mark demoralisiert, zieht sich das dunkle Heer zurück. Das Tilúvemaegsil glüht noch eine Weile nach und taucht das Schlachtfeld in angenehmes Licht.

Unversehrt steht die Schar aus Krieger um den Hügel, unversehrt und siegreich, obwohl sie keinen einzigen Angriff vorgetragen hat.

Dann ebbt schließlich das Leuchten ab, und zugleich vergeht die Szene vor Glance Augen und er findet sich erneut im Inneren der nebelfreien Zone wieder, vor sich Stab, Ring und Schild liegend.

Glance schließt unter dem Eindruck der Bilder die Augen. Die Gedanken wirbeln in seinem Kopf. WER will ihm hier WAS sagen?

Er schüttelt den Kopf, konzentriert sich. Kein Hinweis auf Wer – also zurückstellen. Was? WAS?

On The Road Again

Punkt für Punkt geht Glance die Visionen im Geiste durch.

Der Elf, der Mensch und der Zwerg, die das Artefakt erschaffen. Das Artefakt zum Kampf gegen das Böse – Nein, zum Schutz vor dem Bösen!

Der Zwerg, der nach getaner Arbeit geht – so als habe er alles erreicht und erledigt, was er beabsichtigte.

Der Elf, der das Artefakt für sich beansprucht. Warum? Weil die Elfen, als älteste der drei Rassen den ersten Anspruch haben die Waffe zu führen? Weil sie aufgrund ihrer natürlichen Fähigkeiten besser geeignet sind als die anderen, nachgeborenen, kurzlebigen und zerstörerischen Rassen?

Der Mensch, der das Artefakt dem Elfen entriß, und diesen erschlug. Im Zorn? Aus Habgier? Neid? Machtdünkel? Aus Wut über die Arroganz der Elfen? Im rebellischen Selbstbewusstsein der Jungen, die die Zukunft sind?

Elfisches, wie menschliches Blut wurde vergossen. Aber nicht das Blut des Bösen. Auch nicht in der späteren Vision – das Böse wurde zurückgetrieben. Durch die gemeinsame Anstrengung wurde es erschöpft, aber nicht besiegt – nur abgewehrt.

Das Artefakt ist also ein Schutz, aber offensichtlich nur wenn die Rassen zusammenstehen in gemeinsamem Kampf. Von einer allein angewandt, wurde es zur mächtigen Waffe, die sich gegen die andere Rasse richtete; es muss also Einigkeit und Gleichgewicht herrschen unter den Rassen um den Schutz zu erlangen.

Er öffnet die Augen, und blickt wieder auf die vor ihm liegenden Teile – ja, Schild, Stab und Ring; Symbole für Schutz und Abwehr – das muss es sein.

Was aber hat das mit ihm, Glance Parnson Mórsvan A'Lodoss, zu tun?

Seine rechte Schläfe, an der er sich verletzt hatte, juckt. Irritiert reibt er mit den Fingern seiner rechten Hand über die Stelle – und stutzt; und fühlt genauer – Narbengewebe? Seine Wunden verheilen doch immer ohne Narben zu hinterlassen, wenn er den elfischen Heilzauber anwendet!? Narben, das ist doch...

Er fährt sich probeweise übers Kinn – ja, die Stoppeln kratzen schabend über seine Hand.

...menschlich.

"Das ist es", denkt er, "Ich bin das Ergebnis der Verbindung der Rassen; das Symbol der Einigkeit der Rassen. Daher kann ich das Artefakt alleine führen – solange die Rassen in mir im Gleichgewicht sind. – Und wenn sich das Gleichgewicht wieder verschiebt?"

Er wagt nicht weiter daran zu denken.

Die Münze, die Alrik in den Spalt steckt, verschwindet widerstandslos in dem kleinen Schlitz. Aus der Wand heraus ist das kratzende, ein wenig klirrende Geräusch von Metall zu hören, das auf anderem Metall schabt. Es hört sich für Alrik an, als würde die Münze auf einer Art metallener Schiene hinab in die unerforschten Tiefen des Tempels rollen, denn das ohnehin recht leise Geräusch verliert schnell an Intensität, als würde es in der Ferne verschwinden, und erstirbt schließlich ganz.

Gespannt wartet Alrik, was geschieht – doch es ist alles wieder grabesstill, und die eingesteckte Münze scheint nicht nur unwiederbringlich verloren zu sein, sondern hat obendrein offenbar gar

On The Road Again

nichts bewirkt...

Nichts? Gar nichts?? Alrik ärgert sich kurz darüber, dass er eine Goldmünze verschwendet hat, aber dann läuft es ihm ganz kalt den Rücken herunter: Wenn eine normale Münze nichts bewirkte wäre die letzte Möglichkeit diesem Raum zu entkommen die Glücksmünze in den Schlitz zu stecken. Allein dieser Gedanke widerstrebt dem Streuner zutiefst, er ist gegen seine Natur. Diese Münze würde ihn nicht nur reich machen, sie würde ihn auch vor Fallen und anderen Gefahren retten, und nun sollte er diesen unbezahlbaren, eben erst errungenen Schatz wieder verlieren? Nein, das werde ich nicht tun, denkt sich Alrik fest. Doch dann muss er wohl oder übel wieder überlegen was für Möglichkeiten er noch hat diesem Gefängnis zu entrinnen, denn aller Reichtum nützt nichts wenn man verhungert oder verdurstet. Alrik hat also zwei Möglichkeiten: Reich sterben, und das sehr bald, oder genauso arm wie er hineinkam, nur um eine Erfahrung reicher aber immerhin lebendig wieder hinauszukommen. Zerknirscht muss Alrik sich eingestehen, dass er wohl keine andere Wahl hat, denn zum Sterben hat er noch keine Lust. Wenn er überleben will muss er also hoffen, dass der Verlust der Glücksmünze die Tür für ihn öffnen wird. Immer noch widerwillig zieht er die Münze aus der Tasche und tritt vor die Öffnung. Er braucht noch einige Minuten, bis er sich überwindet die Chance seines Lebens in den Schlitz zu werfen.

Die Glücksmünze verschwindet im Spalt, genau wie die goldene zuvor. Anfangs ist das gleiche klirrende, sich entfernende Geräusch der rollenden Münze zu hören, doch plötzlich ertönt hinter den Mauern ein melodischer Gong. Neben dem Schlitz, mitten im Stein, glüht ein Symbol auf, das zuvor nicht zu erkennen gewesen war: ein nach oben geöffnetes Hufeisen...

Dann knirscht Stein auf Stein, und mit quälender Langsamkeit schiebt sich die Steinplatte, die den vermuteten Ausgang versperrt hatte, zur Seite.

Wenn sie sich bloß nicht wieder verklemmt! betet der Streuner und hängt mit seinem Blick an der schweren Platte. Und als hätte er das Unglück herab beschworen, verharrt die Platte, noch bevor sie sich weit genug geöffnet hat, um ihn passieren zu lassen, und der Schreck fährt ihm in die Glieder. Vielleicht hätte er ja mehrere einfache Münzen in den Schlitz hineinwerfen sollen, und die Glücksmünze behalten! Dass er die Glücksmünze geopfert hatte – das wird doch hoffentlich kein schlechtes Omen sein? Er hatte das erworbene Glück aus der Hand gegeben, und jetzt... womöglich... Angst befällt den Streuner, unvorstellbare Angst, dass er in dieser Kammer für immer eingeschlossen sein würde wie in einer Gruft, dass ihn nun sein Glück, dass sich ihm bisher so gewogen gezeigt hatte, verlassen haben könnte. Seine Kameraden würden ihn hier nie finden, und wenn er an die heimtückische Falle zurückdenkt, in der sich Bodasen und Gance vor seinen Augen aufgelöst hatten, ist es mehr als wahrscheinlich, dass keiner von ihnen noch unter den Lebenden weilt!

Dann wird Alrik von grenzenloser Erleichterung durchströmt, als sich die steinerne Platte wieder in Bewegung setzt, und in einer Zeit, die ihm schier unendlich erscheinen will, schließlich die Öffnung, die sie bisher verborgen hatte, vollständig freigibt.

Der Gang dahinter ist in Dämmerlicht getaucht, und die Lichtverhältnisse sind noch schlechter, als in der von dem silbrig schimmernden Mineral ohnehin schon nicht allzu gut beleuchteten Kammer.

Die Chance, hier eine Falle zu finden, war praktisch Null – oder aber er hätte großes Glück. Auf jeden Fall würde er erneut viel Glück brauchen, wenn er in dem miserablen Licht eine Falle auslösen sollte. Doch konnte sich Alrik jetzt noch auf sein Glück verlassen, jetzt, wo er die Glücksmünze in den Spalt gesteckt hatte?

Der Topf, auf den Bodasen in seiner Verzweiflung seine gesamte magische Kraft übertragen hat, glüht in seinem Inneren mit einem warmen, rötlichen Licht. Deutlich ist die konzentrierte Magie des Dämonenbeschwörers durch die zahlreichen Löcher in der Wand des Gefäßes zu erkennen.

On The Road Again

In dem Augenblick, als der letzte Funke Magie den Beschwörer verlassen hatte, war die von ihm beschworene Skelettarmee, die völlig unwirksam gegen die Phantome war, zusammengefallen und hatte sich buchstäblich in Staub aufgelöst.

Doch die Phantome, eben noch zielgerichtet und voller Gier auf den Magier fixiert, verharren nur wenige Schritte von dem bewusstlosen Mann entfernt. Ein leichtes Klagen, kaum mehr als das Säuseln eines leichten Windes, geht von ihnen aus, und orientierungslos irren sie umher. Obwohl die in dem Topf verstaute Magie durch die Löcher glüht wie ein Leuchtturm in finsterner Nacht, vermögen die Phantome diese machtvolle Quelle offenbar nicht zu sehen. Der aus Nase und Ohren blutende Bewusstlose, der vor ihren Füßen liegt und ihnen völlig schutzlos ausgeliefert ist, ist für diese Wesen ohne jedes Interesse, denn sein Körper enthält keine nennenswerte magische Kraft mehr.

Eins nach dem anderen der Phantome vergeht, verschwindet einfach, wie eine Dampfwolke vom Winde zerfasert wird.

Schließlich ist auch das letzte der Phantome verschwunden, und Bodasen ist allein, vor dem Podest mit dem glühenden Topf liegend.

Ein Wind kommt auf, der den Staub der trostlosen Einöde empor wirbelt. Er fährt durch die Löcher in den glühenden Topf hinein, wirbelt die eingeschlossene Magie durcheinander und jagt sie mit seinem Atem aus den Löchern heraus. Ohne den Schutz des Topfes wird die magische Kraft fast sofort auseinander gerissen, und wie schon zuvor die Phantome zerfasert nun auch sie wie eine Wolke aus Dampf. Einen Augenblick lang kann sich noch ein diffuses Glühen in der Luft halten, bis schließlich der Wind auch diesen letzten Rest der Magie des Beschwörers hinweggeweht hat und das Gefäß wieder dunkel und kalt ist. Dann, als alle Magie vergangen ist, bläst der Wind dem Bewusstlosen ins Gesicht, rüttelt an seiner Kleidung, zaust durch sein Haar.

Nur langsam kehrt das Bewusstsein in den geschwächten Magier zurück, doch der Wind lässt nicht nach, rüttelt immer und immer wieder an dem Erschöpften, bis dieser schließlich langsam die Augen öffnet.

Dann, wie der Hauch einer Stimme, vom Winde herangetragen, dringen Worte an das Ohr des Beschwörers:

"Suche den Weg des Opfers dort, wo kein Licht hinreicht!"

Kaum sind die Worte verklungen, nimmt die Kraft des Windes zu, steigert sich immer mehr. Aufgewirbelter Staub nimmt dem noch immer zu Tode erschöpften Bodasen jede Sicht, der tosende Sturm drückt ihm die Luft aus den Lungen, ja scheint ihm die Kleidung vom Leibe zu reißen und die Haut in Streifen zu schneiden. Der geschwächte Magier hat der ungehemmten elementaren Macht der Naturgewalt nichts entgegenzusetzen und fällt unter dem Ansturm der tosenden Luft erneut in tiefe Bewusstlosigkeit.

Glance blickt nachdenklich auf die drei Teile vor sich hinab. Menschliches und elfisches Blut in ihm vereinigt, Mensch und Elf zugleich, zu selben Teilen, miteinander und in gleichem Maße lebend, liebend und leidend...

Langsam streckt er die Hand nach dem Ring aus, dem Teil des Artefaktes, der ihm so vertraut ist und der ihm ungleich mehr bedeutet als Stab und Schild. Das Allumfassende, das alles Verbindende, zugleich ein Ausdruck höchster Ausgeglichenheit, ohne Ecken und Kanten, mit sich selbst in vollkommenem Gleichgewicht. Doch auch ein Symbol des Schutzes gleich einem Wall, das Innere, Schutzlose umschließend und bewahrend vor dem, was von außen kommt?

Nachdenklich wiegt Glance das Schmuckstück in der Hand, dann steckt er es, einer inneren

On The Road Again

Eingebung folgend, auf den Finger. Er vermag selbst nicht zu sagen, was ihn dazu veranlasst hat vielleicht, weil er sich in diesem Augenblick, wo Mensch und Elf in seinem Inneren völlig gleichwertig waren, wo sie nicht nebeneinander, sondern miteinander vereint waren, dem Symbol der Ausgeglichenheit näher fühlt als der einfachen Waffe oder dem Schild.

Doch als er den Ring aufsteckt, beginnen seine Gedanken zu wirbeln, ohne dass er einen von ihnen fassen könnte. Wie in einem Rausch drehen sich die Gedanken in seinem Kopf.

Gleichheit – Einigkeit – Elfen – Dunkelheit – Schutz – Wut – Hass – Liebe – Anerkennung – Menschen – Blut... Blut und Gleichgewicht, Gleichgewicht des Blutes, das Gleichgewicht, Gleichgewicht, Gleichgewicht...

Er spürt nicht, wie er unter der Flut von sich drehenden Gedanken allmählich in die Bewusstlosigkeit hinüberdämmert, doch bevor alles um ihn herum in einem milden Nebel verschwimmt, kann er noch eine angenehme, sonore Stimme vernehmen:

"Nur im Sprung in den Schatten offenbart sich der Weg der Einigkeit!"

Als Gance wieder zu sich kommt, findet er sich stehend vor den Statuen wieder. Von Alrik ist keine Spur zu sehen, doch in seinem Rücken kann er den keuchenden Atem des Magiers hören.

In seinen Händen hält Gance das Tilúvemaegsil, jene hellebardenähnliche Waffe, die er selbst aus Stab, Ring und Blitzdolch zusammengesetzt hatte.

Alles ist, wie es war, oder wie es sein sollte, und doch... der Halbelf fühlt sich von einer inneren Ruhe ausgefüllt, wie er sie noch nie empfunden hat. Gerade jetzt empfindet er sich weder als Halbelf, noch Halbmann, sondern einfach nur als Gance Parnson Mórsvan A'Lodoss, und es scheint ihm völlig nebensächlich, welches Blut durch seine Adern fließt.

Noch immer ein wenig desorientiert wendet er sich zu Bodasen um. Er bemerkt den erstaunten Blick im Gesicht des Magiers, und unwillkürlich fährt er mit der Hand über sein stoppeliges Kinn und seine Narben gezeichnete rechte Schläfe.

Er nickt Bodasen zu und lächelt schief, fast entschuldigend über sein ungewohntes Erscheinungsbild. Gerade als er zu einer knappen Erklärung ansetzen will, bemerkt er die Schweißtropfen auf der Stirn des Beschwörers, dann verzieht sich plötzlich das Gesicht des Magiers zu einer dämonenhaften Fratze, die keinerlei Ähnlichkeit mehr mit Bodasen hat, und für einen Moment glaubt Gance mächtige, gebogene Hörner zu erkennen.

Noch bevor der Halbelf reagieren kann, bricht der Magier vor ihm in ein Furcht einflößendes Brüllen aus, und mit einer gewaltigen Stimme, die Gance nie zuvor vernommen hat, die aber voller Macht und Bosheit ist, schleudert ihm der Magier schwarzes, qualvolles Licht entgegen, dem Gance nichts entgegenzusetzen hat...

Als Bodasen wieder zu sich kommt, findet er sich in dem Raum wieder, in dessen Mitte die Statuen stehen. Vor ihm steht Gance und schaut ihn mit einem etwas verwirrten Gesichtsausdruck an, von Alrik ist auf den ersten Blick nichts zu sehen. Irgendwie sieht der Halbelf verändert aus diese blitzförmige Narbe an der Schläfe, und dieses stoppelige Gesicht Bodasen kann sich nicht daran erinnern, dass ihm die Verletzung und der Bartwuchs zuvor schon aufgefallen wären.

Verwirrt blickt sich Bodasen um ja, er ist im Tempel, dieser Raum ist das letzte, an das er sich erinnern kann, bevor er in diese trostlose Einöde entrissen wurde. Schlagartig wird er sich wieder der letzten Ereignisse bewusst. Seine Magie!

On The Road Again

Der Beschwörer lauscht in sich hinein, forscht nach der ihm innewohnenden Kraft.

Alles ist so, wie es war, oder wie es sein sollte, und doch... Unwillkürlich schnappt Bodasen nach Luft, als er das Gefühl hat, sein Selbst zu verlieren. Eine dunkle Kraft steigt in ihm auf, drängt sein Selbst beiseite, und er hat den Eindruck, sich selbst machtlos, klein und demütig in eine dunkle Ecke seines Körpers kauern zu müssen und winselnd zu der unbeschreiblichen Furcht einflößenden Macht, die gigantengleich als finsterer Schatten vor ihm aufragt aufzusehen.

Was war das für ein hinterhältiger Trick?! faucht die Stimme, die Bodasen in der trostlosen Einöde nicht vernommen hatte, voller Wut.

Tue das nie wieder, sonst...

Die Stimme sagt nicht, was im Falle einer Wiederholung geschehen würde, doch die Drohung, die in ihren Worten enthalten ist, hat beinahe etwas Körperliches und es gibt keinen Zweifel, dass die Strafe entsetzlich sein und nichts als Grauen und unvorstellbaren Schmerz enthalten wird.

Ein Schauer läuft Bodasen über den Körper, und kalter Angstschweiß tritt ihm auf die Stirn. Doch zugleich erinnert er sich an das Gefühl der Lebendigkeit, an das Gefühl seiner eigenen Existenz, dass ihn in der trostlosen Einöde mit solcher Macht befallen und erwärmt hatte.

Die Stimme in seinem Inneren musste gemerkt haben, dass sie mit ihrer Wut über das Ziel hinausgeschossen war, denn ihre nächsten Worte sind einschmeichelnd und voller Sanftmut:

Wie soll ich dir helfen, wenn du mich allein lässt! sagt sie, um Verständnis heischend. Ich will dich doch nur beschützen! Doch dazu musst du mir vertrauen, völlig und bedingungslos!

Unter dem Eindruck der schmeichelnden Worte fühlt Bodasen, wie er förmlich dahin schmilzt, wie er sich der Stimme unterordnen will und das Bedürfnis hat, sich vor ihr untertänig in den Staub zu werfen. Ein kurzes, verzweifertes Aufbegehren in seinem Inneren wischt er bedenkenlos beiseite.

"Ja!" haucht er voller Ergebenheit und nicht in der Lage, einen klaren Gedanken zu fassen, "Ja! Ich will!"

Ich bin so glücklich, das zu hören, denn mir liegt wirklich viel an deinem Wohl! entgegnet die Stimme in säuselndem Tonfall, und Bodasen ist bereit, ihr jedes Wort bedenkenlos abzukaufen. Für diese Stimme würde er durch das Feuer gehen!

Während du dich sonst wo vergnügt hast, habe ich auch etwas Wichtiges in Erfahrung bringen können! Der Priester hat den, den ihr den Reisenden nennt, auf seine Seite bringen können. Gemeinsam sind sie unterwegs, um dich zu finden! Sie wollen dir die Haut bei lebendigem Leibe abziehen, aus Neid auf deine Macht! Und der Halbfelf... Die Stimme spricht das letzte Wort mit Widerwillen und voller Abscheu aus, ...ist auf ihrer Seite! Er hat sich schon deines Stabes bemächtigt, und er lacht über dich! Jetzt hat er es auch noch auf deine Magie abgesehen! Er will sie dir stehlen, er will dir nun nach dem Stab auch noch das letzte nehmen, was du besitzt!

Der Schreck fährt dem Magier in alle Glieder. Der Halbfelf, natürlich! ER war es gewesen, der ihm den Stab mit Gewalt entwendet und diese lächerliche Hellebarde daraus gemacht hatte! Und er mochte es auch gewesen sein, der ihn mit seiner Hexenmagie in diese trostlose Einöde entführt hatte! Mit einem gemeinen Trick hatte er versucht, seine Magie zu erhalten!

Bodasen blickt in das stoppelige, durch die Narbe verunstaltete Gesicht des Halbfelfen, und plötzlich glaubt er den Anflug eines herablassenden, hämischen Lächelns zu erkennen. Wie konnte er nur so vertrauensselig gewesen sein! Hass steigt in ihm auf, heiß und machtvoll, und er fühlt dunkle Magie

On The Road Again

stark in sich pulsieren. Sie bricht sich Bahn, fegt die letzten Skrupel zur Seite und mit einem mörderischen Schrei bricht die schwarze Magie aus ihm heraus.

Schwarzes Licht strömt zwischen seinen Fingern hervor, hüllt den Halbfelfen ein, presst sich um dieses hämisch lachende Gesicht, das ihm seinen Stab gestohlen hatte und nun auch nach seiner Magie trachtete! Trunken vor Wut und Macht brüllt Bodasen uralte Silben, Worte schwärzester Finsternis, um den Halbfelfen für seine Hinterhältigkeit und Börsartigkeit zu strafen, um ihm für immer das heimtückische Lachen zu verleiden, und Bodasen merkt nicht, dass es nicht seine Stimme ist, die die ungewohnten magischen Worte herausschleudern. Er fühlt nur den lodernden Zorn in sich, den Zorn auf alles, was elfisch und gut ist, sein Gesicht verzerrt sich zu einer dämonenhaften Fratze, und voller Genugtuung sieht er, wie sich Glance in Krämpfen windet, wie der Halbfelf, von unvorstellbaren Schmerzen übermannt, zu Boden sinkt und wie die Hellebarde den grotesk zuckenden Fingern entgleitet...

Ein Lachen bricht aus Bodasen hervor, und seine donnernde Stimme dröhnt durch den Saal, und doch ist es nicht seine Stimme, sondern die aus seinem Inneren, mit der er den sich vor ihm zusammenkrümmenden und auf dem Boden windenden, mit weit aufgerissenen, glasigen Augen starrenden und Schaum und Blut vor dem Mund habenden Glance anschreit:

"Ihr seid zu spät gekommen, elendes Gewürm! Diesmal werden wir euch zertreten wie die Schaben, und diesmal wird keine Macht der Welt unserer Stärke Einhalt gebieten können!"

Und es ist Bodasen, doch zugleich ist er es nicht, der sich nach der Hellebarde bückt und das Artefakt an sich nimmt, sich umwendet und mit selbstsicherem Schritt zurück in den Gang schreitet und den nach Luft japsenden, handlungsunfähigen Halbfelfen am Fuße der stummen Statuen zurücklässt...

Dem Priester, der nach wie vor bewegungslos inmitten des Symbols steht, läuft ein Zittern über den ganzen Körper. Mit hohlem Blick wendet er den Kopf und starrt den Fremden, der noch immer das Symbol untersucht, an.

"Was immer ihr tut, sagt der sichtbar erblasste Mann tonlos, "tut es schnell! Ich hatte eben das Gefühl, als wäre jemand über... mein eigenes Grab gelaufen!"

Etwas zögerlich klettert Alrik in den Gang, den die Steinplatte freigemacht hatte. Wie wahrscheinlich ist es, dass auch dieser Weg zur Schatzkammer mit Fallen gespickt ist? fragt er sich, gab es eine Möglichkeit diese Steintür von außen zu öffnen? Wenn ja, dann waren Fallen garantiert. Vorsichtig sucht der Streuner trotz der schwachen Beleuchtung mehr tastend als sehend die Wände in der Nähe der Öffnung ab.

Der Reisende schenkt dem Priester nur einen flüchtigen Blick, zu sehr ist er mit dem Rätsel des Heptagramms beschäftigt.

"Nur nichts überstürzen..... wir wollen doch nicht..... hmm..... Gefangenschaft..... Mitte ist es nicht.... Gefangene in der Zuflucht, finde den Feind..... Gefangene des Feindes in der Not.... nein. Gefangene im Herzen der Zuflucht..... Gefangene der Not..... der Not....."

Langsam geht er von 'Mitte' zur nächsten Ecke des Heptagramms: 'Not'. Er stellt sich auf das uralte Symbol. Knirschend senkt sich die Ecke des Heptagramms eine Handbreit in den Boden.

"Aha..... vielleicht..... jedes zweite Wort? Mal sehen, dann hieße es: Gefangenschaft, Not, Fund, Zuflucht, Mitte, Herz und Feind.... hmmm..... Ja..... Ja, das ist es:

'Gefangen in der Not, finde Zuflucht mitten im Herzen des Feindes!'

On The Road Again

Ohne zögern geht der Reisende weiter zu 'Fund' und stellt sich auf das Symbol. Doch die Ecke bewegt sich nicht. Stattdessen schiebt sich die Ecke mit 'Not' langsam wieder nach oben.

"Nein, das..... hmm.... so funktioniert das nicht."

Der Priester, der sich wieder gefasst hat und dem Fremden mit seinen Blicken aufmerksam gefolgt war, gibt seinen im Hintergrund erschöpft wartenden Männern einen kurzen Wink.

"Helft ihm!" befiehlt er barsch, "Schnell! Ich habe das Gefühl, dass uns langsam die Zeit davonläuft!"

Einer der Ritter – es ist der Kundschafter – bewegt sich zögerlich zu dem Teil des Heptagramms, das der Fremde zuvor mit 'Not' bezeichnet hatte. Er macht Anstalten, auf das Symbol zu treten, auch wenn er nicht sehr glücklich dabei aussieht.

Eine weitere Handbewegung des Priesters lässt ihn innehalten.

"Nein! Warte! Bitte..." er wendet sich wieder dem mysteriösen Fremden zu, "... geht Ihr zuerst von Eurem Symbol herunter! Wenn es stimmt, was Ihr annehmt – wir wollen doch nicht, dass etwas Unvorhergesehenes geschieht..."

Der Reisende folgt dem Rat des Priesters und auf dessen Kommando hin betritt der Kundschafter das Symbol 'Not'. Wieder senkt sich die Ecke knirschend herab. Dann betritt der Reisende die Ecke mit 'Fund', und auch diese senkt sich nun langsam ein Stück.

"Meine Vermutung ist richtig. Ich frage mich nur..."

Nachdenklich betrachtet der Reisende noch einmal konzentriert alle Ecken des Heptagramms. Schließlich schüttelt er den Kopf.

"Uns bleibt nichts anderes übrig als es auszuprobieren. Priester Undars, tretet bitte aus eurer Ecke des Heptagramms heraus."

Zögerlich folgt der heilige Mann den Anweisungen des Reisenden und macht zwei langsame Schritte zur Seite. Gebannt starrt er auf das Zeichen. Zunächst scheint sich nichts zu rühren, doch dann hebt sich die Steinplatte mit einem schabenden Geräusch wieder nach oben.

Der Reisende nickt langsam, als hätte er dieses Ergebnis erwartet. Er begegnet dem fragenden Blick des Priesters:

"Zunächst dachte ich, dass einfach nur das vorangehende Symbol von jemandem besetzt werden muss, bevor das nächste Symbol in der Reihe betreten wird. Aber ein Heptagramm besitzt sieben Ecken – und sieben Auserwählte sind in diesen Tempel eingelassen worden.

Das mag ein Zufall sein, aber so wie es scheint, müssen in der richtigen Reihenfolge alle Ecken des Heptagramms betreten werden und auch besetzt gehalten werden. Sobald das erste richtige Zeichen betreten wird, entriegelt es das zweite richtige Symbol. Wird dann das Zweite betreten, entriegeln beide gemeinsam das Dritte – und so fort. Wird jedoch eines der Symbole verlassen, wird es wieder verriegelt und fehlt in der Reihe um weitere Zeichen entriegeln zu können."

Nachdenklich fährt sich der Priester mit der Hand durchs Haar.

Er blickt zu seinen Rittern, von denen der Schwerverwundete zitternd und schweißnass am Boden kauert.

On The Road Again

"Mit Euch sind wir sieben." sagt er und blickt erneut den Reisenden an, "Aber ich fürchte, Hargen wird nicht ohne Hilfe stehen können..."

Er deutet zu dem Schwerverletzten, von dem nicht genau zu erkennen ist, ob er noch bei Bewusstsein ist oder sein Geist schon in eine andere Welt hinüber gegliitten ist.

Der Reisende betrachtet den halbtoten Ritter mit regloser Mine.

"Ich weiß nicht, ob er unbedingt stehen können oder überhaupt am Leben sein muss, um das Symbol zu entriegeln. Vielleicht reicht auch einfach sein Gewicht. Andererseits... einer der Auserwählten, Lu Ser, dürfte höchstens ein Fünftel soviel wiegen, wie dieser Mann. Das Gewicht allein kann es also im Grunde nicht sein."

Bodasen läuft inzwischen zielstrebig weiter den Gang entlang. Etwas in ihm bäumt sich auf. "Das ist mein Kamerad, er ist verletzt, was habe ich getan? Zurück! Ich muss ihm helfen!" Aber die Reste des Gewissens sind machtlos. Irgendetwas viel Stärkeres hat seinen Körper und Geist übernommen. Der Magier umfasst seine beiden Stäbe, blickt dann irritiert auf seine Hände. Zwei Stäbe? Achtlos wirft er den schwarzen Stab weg, schwingt triumphierend das Tilúvemaegsil und schreitet weiter voran.

Immer wieder versucht Glance sich aufzurappeln – aber jede Faser seines Körpers scheint sich in Nadeln verwandelt zu haben, die bei jeder Bewegung sein ganzes Inneres zerstechen.

Es kommt ihm endlos vor bis das Gefühl langsam nachlässt und er wieder die Kontrolle über seinen Körper erlangt. Taumelnd kommt er auf die Beine. Er blickt an sich herunter – sein Umhang hat während der Krämpfe noch ein paar Risse bekommen, und er hat sich auf die Zunge gebissen, sodass sein Blut das Gesicht und den Brustteil seines Kettenhemds verschmiert hat.

Er versucht seinen Heilzauber, aber er hat keine Kräfte mehr – sein Körper hat sie schon während der Krämpfe völlig aufgezehrt.

"Bodasen!" Er blickt sich um – der Dämon ist fort, und mit ihm das Artefakt. Entsetzt denkt Glance an das was passieren wird, wenn der Dämon das Artefakt aktiviert!

Er muss es wiedererlangen – und er muss die Anderen warnen!

Sein Schwert ziehend eilt er – nein taumelt er – hinter Bodasen her. Zorn erfüllt ihn; Zorn über Bodasens Täuschung, und über sich selbst, weil er sich hat überrumpeln lassen!

Alrik kann in dem spärlich erhellten Gang keinerlei Anzeichen für Fallen entdecken. Leider gibt es auch keine Spur von der Glücksmünze. Ein wenig hatte er ja gehofft, dass sie hinter der Steintür zu finden sein würde – aber allem Anschein nach musste er sich damit abfinden, dass das ausgesprochen kostbare Artefakt für ihn verloren war.

Der Streuner seufzt resigniert; wenigstens war er noch am Leben, und das allein schien schon Wunder genug zu sein. Und wer weiß – irgendwo hier im Tempel *musste* die Münze doch noch sein, sie würde sich doch nicht in Luft aufgelöst haben!

Mit äußerster Vorsicht und bereit, sich beim kleinsten Anzeichen von Gefahr zur Flucht zu wenden, dringt er weiter in den Gang ein. Wozu hatte er schließlich die Münze sonst geopfert, wenn er nun doch nicht hier nach einem Ausgang suchen würde?

Nach nur wenigen Schritten stößt sein tastender Fuß leicht gegen einen Widerstand. Er verharrt abrupt. Im schwachen Dämmerlicht, das hier im hinteren Teil des Ganges für noch schlechtere Sichtverhältnisse sorgt als an der Gangöffnung, vermag er Stufen auszumachen, die in die Höhe

On The Road Again

führen. Mühsam versucht er mehr Einzelheiten zu erkennen. Allem Anschein nach führen die Stufen zu einer Art Luke, die von innen mit einem festen Riegel gehalten wird, der sich nur von dieser Seite des Ganges öffnen zu lassen scheint. Also war dies hier tatsächlich ein Ausgang, kein Eingang, denn was immer auf der anderen Seite auch sein mochte – es würde keine Möglichkeit geben, die Luke von der anderen Seite zu öffnen! Neben der Luke, aber noch an der Wand des Ganges, ragt ein Handrad aus dem Stein heraus – offenbar eine Art Mechanismus, um die wahrscheinlich sehr schwere Luke zur Seite zu schieben oder in die Höhe zu klappen.

Ein plötzliches durch die Wände dringendes Grollen jagt dem Streuner einen Schauer über den Rücken. Was war das?!

Es hatte nach einem Schrei geklungen, dem nichts Menschenähnliches anhaftete, dem Brüllen einer wilden Bestie!

Vielleicht war es aber auch nur der Schrei eines Menschen, von den steinernen Wänden bis zur Unkenntlichkeit entstellt? Vielleicht gar der Hilferuf eines seiner Gefährten?

Die Kriegerin lauscht noch den Worten nach, die langsam im Raum verhallen.

"Egal welche Form ein Anhänger des Undar hat, es zählt nur eins: die Verbreitung Seines Lichts und Wissen."

Rashida richtet sich entschlossen auf und stellt sich neben den untoten Krieger. Vor kurzem wollte sie ihn noch angreifen, nun deckt sie seine Seite. Doch kein Zweifel nagt an ihr, sie ist sich sicher.

Obwohl die heilige Streiterin barfuss ist und nur ein einfaches Gewand trägt, stellt sie sich den Schatten, die da draußen sein mögen.

Ihr fühlt ihre Tätowierungen, die das Symbol Undars aufweisen, sie pulsieren förmlich. Frische Kraft durchströmt sie, gibt ihr neuen Mut.

"Sollen sie nur kommen, ich warte hier und werde nicht weichen!" ruft sie laut hinaus, das Schlimmste befürchtend.

Glance folgt dem Gang, von Bodasen ist nichts zu sehen oder zu hören. Er ist sich nicht sicher über die Richtung.

Er lehnt sich an die Wand und denkt nach – die Vorhalle, dann der Gang, der im Kreis führte, der Kristallraum. Welche Richtung lag der Ausgang aus dem Kristallraum? Dann der Statuenraum, die Visionen – nein, die Visionen haben die räumliche Orientierung nicht verändert. Eigentlich müsste er in der Nähe der Vorhalle sein, wo der Reisende das Tor bewacht.

Er sieht etwas Dunkles auf dem Boden liegen – langsam tritt er näher. Es ist Bodasens schwarzer Stab mit dem blauen Kristall, denn er bei seinem Auftauchen vor dem Tempel dabei hatte.

Glance kniet sich hin und nimmt ihn auf – woher hatte Bodasen den Stab? Wo war er gewesen als das Tilúvemaegsil ihn gebannt hatte? Und wie war er dem Bann entkommen?

Glance stützt sich auf den Stab und steht mühsam auf. War hierin der Dämon gewesen, der in Bodasen gefahren war – oder hatte ihn Bodasen schon immer in sich getragen? Ob das Tilúvemaegsil deswegen auf ihn reagiert hatte?

Er fühlt ein beklemmendes Gefühl der Angst in sich aufsteigen. Das Tilúvemaegsil und der Dämon – wie werden sie aufeinander reagieren?

On The Road Again

Bei den Worten des Fremden zieht der Priester ungehalten die Augenbrauen in die Höhe.

"Mir gefallen Eure Ansichten nicht!" sagt er leise, und seine Stimme ist voller Vorwurf. "Ich fühle mich verantwortlich für meine Männer, und ganz bestimmt ist es für mich nicht egal, ob ein Lebender oder nur ein toter Körper eines der Symbole beschwert! Ich weiß, dass Ihr die Menschen nur gering achtet, doch solltet Ihr weise genug sein, den Lebensfunken, der ihre Herzen schlagen lässt, zu achten und zu respektieren!"

Die beiden Männer messen sich einander mit ihren Blicken, und die Spannung zwischen ihnen ist förmlich zu spüren. Doch nach nur wenigen Augenblicken dieser stummen Konfrontation lässt ein Ächzen den Priester den Blick abwenden. Der schwer verwundete Ritter, von dem bisher nicht zu erkennen gewesen war, inwieweit er den Geschehnissen um sich herum zu folgen vermochte, richtet sich mühsam auf. Schweiß perlt von seiner Stirn, und er zittert am ganzen Leib. Den eigenartig blassen und marmorierten Arm hält er wie einen Fremdkörper von sich gestreckt, und dieser Arm scheint das einzige Teil seines Körpers zu sein, das von den unaufhörlichen Schauern nicht betroffen zu sein scheint.

Sofort springen die anderen Männer herbei, um den Verwundeten zu stützen, doch er wehrt sie schwach ab, obwohl es den Anschein hat, dass die ungeheure Anstrengung jeden Moment ihren Tribut fordern wird.

"Es geht schon!" knurrt der Mann zwischen zusammengebissenen Zähnen hervor, und er taumelt mit schwerem und schleppendem Schritt zu dem jetzt wieder in allen Ecken unbesetzten Heptagramm. Dort tritt er schwankend auf das Symbol "Gefangenschaft", auf dem der Priester zuerst gestanden hatte. Sofort sinken seine Füße mitsamt dem Symbol eine Handbreit in den Boden ein.

Nachdem sich der Ritter auf das erste Symbol geschleppt hat, weist der Priester den Rest seiner Gefolgschaft an, nacheinander die Felder 'Not', 'Fund', 'Zuflucht' und 'Mitte' zu betreten. Nachdem alle besetzten Ecken eingerastet sind, stellt er sich selbst auf 'Herz'. Die Blicke der Männer richten sich nun auf den Reisenden.

Der jedoch zögert einen Augenblick, als lausche er in sich hinein und runzelt die Stirn. Schließlich jedoch nickt er kaum merklich und betritt das letzte Symbol: 'Feind'.

Sobald die letzte steinerne Ecke sich in den Boden gesenkt hat, ist ein dumpfes Ächzen und Knirschen aus der Richtung des Portals zu vernehmen und alle wenden ihre Blicke den Toren zu: Zwei mächtige Blöcke aus massivem Stein schieben sich in 3 Schritt Höhe langsam rechts und links der Tore aus der Wand heraus und kommen schließlich zum Stillstand. Auf ihrer Oberseite ist eine Auskehlung zu sehen, etwa eine halbe Elle tief und ebenso breit.

Endlose Momente lang scheint nichts weiter zu passieren und eine unwirkliche Stille macht sich breit, in der nur das Stöhnen des verwundeten Ritters zu vernehmen ist, dessen Knie immer mehr zu zittern beginnen.

Dann löst sich etwas aus den schwarzen Schatten oberhalb des Portals und saust hinab. Es ist ein riesiger und massiver stählerner Querbalken, breiter als die mächtigen Portale und fast so dick wie die Auskehlung auf der Oberseite der Steinblöcke.

Mit einem ohrenbetäubenden Knall und markerschütterndem Dröhnen schlägt er auf und lässt Steinsplitter in alle Richtungen fliegen.

Den Männern pfeifen nach dem gewaltigen Lärm zunächst so sehr die Ohren, das sich scheinbar lautlos zwei weitere Steinblöcke direkt oberhalb der ersten Blöcke aus der Wand schieben und den

On The Road Again

Querbalken von oben abriegeln.

Die Aufmerksamkeit aller ist zunächst so sehr auf das Geschehen am Tor gerichtet, das niemand bemerkt, wie sich zeitgleich in der Mitte des Heptagramms eine weitere Steinplatte in den Boden senkt und dann seitlich darin verschwindet. Die Platte gibt eine steile und schmale Treppe frei, die hinab in die Dunkelheit führt.

In ihrer Erschöpfung sieht Big Claw, wie sich die Gestalt des Verwundeten neben ihr bewegt. Seine Bewegungen sind nun nicht mehr durch krampfhaftes Zuckungen verursacht, sondern wirken gleichmäßig und koordiniert.

Langsam erhebt sich der Ritter. Die Elfe spürt seinen Blick auf sich ruhen. Der gesichtslose Mann scheint nun wieder im Vollbesitz seiner Kräfte zu sein, und ein Gefühl der Erleichterung und Dankbarkeit breitet sich in Big Claw aus.

Dann geht wieder eine Veränderung mit der gepanzerten Gestalt vor sich. Der kräftige Körper wird schlanker, verliert seine kriegerische Ausstrahlung und geht in die anmutige Gestalt ihrer Mutter über. Milde lächelt sie auf Big Claw hinab.

"Du hast dir selbst große Ehre erwiesen!" sagt sie leise. "Seine eigene Lebenskraft zu opfern, um anderen zu helfen, ist die größte Gabe, die man vergeben kann und zugleich ist es der einzig wahre Weg der Heilung! Vergiss nicht, was du heute gelernt hast, Kind, denn du wirst es schneller brauchen, als dir lieb sein wird..."

Ihre Mutter beugt sich zu der noch immer völlig erschöpften Big Claw hinab und gibt ihr einen sanften Kuss auf die Stirn.

Kurz bevor Big Claw von den in ihr aufsteigenden Gefühlswallungen und ihrer Erschöpfung übermannt und in eine tiefe Bewusstlosigkeit gerissen wird, kann sie noch eine dunkle, doch ausgesprochen angenehme Stimme hören:

"Der Weg der Heilung beginnt im Herzen des Schattens!"

Kaum hat Rashida ihren Trotz der lauernden Dunkelheit entgegengeschleudert, tritt das Skelett beiseite. In den leeren Augenhöhlen glüht ein tiefblaues Licht, und auf seinem verschlissenen Waffenrock leuchtet das Symbol Undars.

"Dies ist nun Euer Platz, Kriegerin!" sagt es mit seiner uralten Stimme. "Wenn Ihr wisst wo Euer Platz ist, dann vermögt Ihr die Dunkelheit zurückzuhalten. Was kümmern euch Rang und Ansehen, was kümmert es Euch, ob man später Euren Namen noch kennt nur das Ziel zählt! Und welches Ziel kann schon edler sein als jenes, mit Undars Licht die Dunkelheit erhellen zu wollen! Denn in Demut tun wir unsere Pflicht und siehe, die Pflicht ward Freude!"

Mit den letzten Worten des Untoten wird das Leuchten, das von dem Symbol Undars ausgeht, intensiver. Das reine Licht hüllt Rashida ein, durchdringt ihren Körper und deckt alles andere mit einem Mantel aus Helligkeit zu. Es dringt direkt bis zu ihrem Herzen vor, und die Kriegerin spürt, dass es nur dieses Licht ist, was für sie von Interesse ist. Ekstase und Demut zugleich erschüttern ihre Seele, und schluchzend vor Glück und Ergebenheit sinkt sie auf ihre Knie hinab, unfähig, den tobenden Empfindungen Einhalt zu gebieten, als aus dem Licht heraus das Gesicht Undars erscheint, doch diesmal lächelnd und voller Freude.

"Undar!" stammelt sie und blickt voller Hingebung zu dem wunderschönen Antlitz des Etheraners auf. Dann, kurz bevor ihre Sinne schwinden, vernimmt sie eine leise Stimme:

On The Road Again

"Der demütige Pfad der Pflicht führt tief hinab in die Dunkelheit!"

Als Rashida wieder zu sich kommt, steht sie noch immer vor dem Brunnen, der den Raum mit seinem sanften Leuchten erfüllt. Sie blickt an sich herunter, fast erwartend, ihren Körper in das leichte Gewand gekleidet zu finden. Doch sie trägt ihre Rüstung, und ihre Schuhe stecken in den bequemen Stiefeln, an denen die Strapazen der letzten Tage nicht spurlos vorbeigegangen waren. In ihrer Nähe sieht sie Big Claw, die erstaunt den Mund halb geöffnet hat und sie aus großen, verwirrten Augen anschaut. Die Elfin scheint in eine seltsame Aura getaucht, doch das mag nur eine Täuschung sein, hervorgerufen durch die unnatürliche Beleuchtung durch den Brunnen.

Alles ist so, wie es war, oder wie es sein sollte, und doch... tief in ihrem Inneren kann sie ein Nachleuchten des wundervollen Lichtes Undars spüren, und gleich einem Segen des Mondgottes erfüllt es sie mit Vertrauen und Zuversicht. Sie spürt, dass dieses Licht wie eine Kerze für immer in ihrer Seele leuchten wird, egal, wie finster die Orte sein mögen, die noch auf ihrem Weg auf sie warten. Es mag nur ein kleiner Funke sein, doch ein einziger Funke reicht manchmal aus, um ein großes Licht zu entfachen und die Finsternis zu vertreiben...

Unwillkürlich muss Rashida lächeln. Womöglich wollte Undar sie gar nicht strafen, als er ihr das Ritualrecht entzog. Vielleicht wollte er sie nur auf den richtigen Weg bringen, ihr zeigen, dass es nicht auf Rituale ankam, sondern einzig und allein auf Taten. Dass sie ihm nicht diente, indem sie ihm huldigte, sondern indem sie sein Licht hinein in die Dunkelheit trug! Und das wiederum würde bedeuten, dass viele seiner Priester mit ihrem Dienst an Undar einen falschen Ansatz verfolgten und nicht dem Mondgott, sondern nur ihrem Dogma dienten. Wie würde wohl jener Priester auf solche ketzerischen Gedanken reagieren?

Unsanft wird die heilige Streiterin durch ein monströses Brüllen aus ihrer Meditation gerissen, das aus der Ferne an ihr Ohr dringt und die heilige Ruhe des Tempels mit seinen Missklängen entweicht.

Als Big Claw die Augen aufschlägt, findet sie sich stehend in der Nähe des Brunnens wieder, von dem noch immer ein angenehmes Licht ausgeht. Ihre Erschöpfung ist wie weggeblasen, und sie fragt sich, ob das alles wirklich geschehen oder nur ihrer Einbildung entsprungen war. Wo war der Ritter, der sich zum Schluss in ihre eigene Mutter verwandelt hatte? Und hatte sie wirklich eine solche Wunde geheilt?

Sie blickt sich um, und sieht Rashida ganz in ihrer Nähe stehen. Ein Lächeln gleitet über das Gesicht der Kriegerin, und sie wirkt entspannt und gelöst.

Alles ist so, wie es war, oder wie es sein sollte, und doch... die Elfin spürt das sanfte Pulsieren einer ungewohnten Kraft in sich, und schlagartig wird sie sich ihrer Lebendigkeit bewusst, fühlt das angenehme Fließen des Lebens in sich. 'Stark ist der Atem des Lebens in uns Heilern!' hatte ihre Mutter gesagt, und egal, ob ihre letzten Erlebnisse nun auf einer Vision oder besonderer Magie beruhten gerade jetzt spürt sie das Feuer, das das größte und edelste Geheimnis der Natur beinhaltet, mit ungeheurer Macht in sich brennen.

Das Lächeln der Kriegerin, der Big Claw noch immer ins Gesicht schaut, erstirbt im gleichen Augenblick, als die Elfin das Furcht einflößende Brüllen vernimmt, das irgendwo aus der Richtung zu kommen scheint, in welcher sie den Raum mit den wunderschönen Statuen weiß.

Was es auch war, was dort so bestialisch brüllte, Alrik ist entschlossen es herauszufinden. Er versucht das alte Handrad zu drehen, aber in dem dämmrigen Licht stellt er fest, dass es schon sehr verrostet ist und sich noch nicht so recht bewegen will. Erneut macht sich Angst in ihm breit, dies war der einzige Ausgang, wenn das Handrad ganz durchgerostet war, würde es bei Gewaltanwendung womöglich abbrechen und die Luke für immer verschlossen sein? "Ich habe keine andere Wahl", denkt der Streuner, und versucht einen zweiten Anlauf im Halbdunkel, bei dem er vorsichtig die Kraft erhöht.

On The Road Again

Quietschend und knarrend dreht sich das Rad und quälend langsam schiebt sich erst der Riegel zurück und endlich gibt es auch die Luke frei. "Glück gehabt", murmelt Alrik, blinzelt und erkennt dann, dass er schon wieder in dem Raum mit den Statuen ist. Er klettert endgültig aus dem steinernen Gefängnis und blickt auf der Suche nach der Ursache des Schreis von eben um. Dort in dem Gang bewegt sich jemand! Der Streuner sieht genauer hin und zuckt zusammen: Es ist Glance, der dort im Gang kniet. In diesem Moment richtet er sich wieder auf, aber offenbar hat er dabei große Mühe. Erschrocken eilt Alrik zu ihm, doch als er bei dem vermeintlichen Glance ankommt weicht er zurück. "Glance?" fragt er vorsichtig. Auf einen schwarzen Stab gestützt, mit Bartstoppeln und einer hässlichen Narbe an der Schläfe ist der Halbelf kaum wieder zu erkennen, außerdem ist sein Kettenhemd blutverschmiert. Es scheint ihm schwer zu fallen sich auf den Beinen zu halten. "Liebe Güte, Glance, was ist mit dir geschehen?"

Glance hebt abwehrend die rechte Hand als Alrik ihn unvermittelt anspricht, und merkt dann, dass in dieser sein Schwert liegt, also lässt er sie wieder sinken. Alrik scheint ernsthaft besorgt zu sein, und im Moment jedenfalls keine Bedrohung darzustellen. Aber er behält die Waffe in der Hand.

"Bodasen", stößt er krächzend hervor. Seine Stimme ist noch undeutlich, da seine Zunge von dem Biss noch geschwollen ist. "Von einem Dämon besessen – hat angegriffen – mit Zauber – weiß nicht welchem". Er hustet. "Tilüvemaegsil genommen – Gefahr, Grosse Gefahr in falschen Händen – Die Anderen warnen – Schnell!"

Die Anstrengung erschöpft ihn. So gewinnt er seine Heilkräfte nicht wieder, er braucht die zusätzliche Hilfe eines Heilers.

"Hilf mir!" sagt er zu Alrik, "in die Torhalle!"

Die Verfassung des halbelfischen Gefährten und dessen Schilderung schockieren Alrik. Er späht den Gang entlang ob Bodasen noch zu sehen ist, kann aber nichts sehen. Dennoch fühlt er dieses Kribbeln im Nacken, welches nichts Gutes verheißt. Wie hatte Bodasen... und warum? Da Glance keine Anstalten macht, sein Schwert wegzustecken nimmt Alrik den alten Stab Bodasens aus der anderen Hand und legt den Arm des Halbelfen um seinen Hals um ihn zu stützen. Den Stab stopft er unsanft zwischen seinen Rucksack und seinen Rücken und in der freien Hand hält er für alle Fälle ein Wurfmesser bereit. Er achtet auf die Umgebung und überlegt dabei: Warum hatte Bodasen das Tilüvemaegsil genommen? Woher war mit einem Male ein Dämon hergekommen, hier in diesem Tempel? Glance stöhnt und Alrik schleppt ihn mühsam weiter Richtung Torhalle.

Bodasen läuft weiter den Gang entlang. "Wohin nun? Links eine Tür, rechts ein weiterer Gang mit weiteren Türen!" überlegt er kurz. "Wo ist das Siegel? Vielleicht hinter einer der anderen Türen?" Er geht schnell weiter in den rechten Gang und öffnet eine Tür nach der anderen. Die Drachenbehauung sieht interessant aus. Eine große Höhle.

Der Magier läuft an der Wand entlang. Hinten zwischen den Regalen entdeckt er den magisch verschlossenen Durchgang. "Ob dahinter das Siegel ist. Wie komme ich da durch?"

"Prima!" schreit der Priester zu dem Fremden gewandt, um das Klingeln in seinen Ohren zu übertönen.

"Das dürfte sie eine Weile beschäftigen! So schnell kommen sie durch diese Tür nicht hier herein!"

Er hält kurz inne und schlägt sich einige Male mit der flachen Hand gegen die Ohren, um das beharrliche Klingeln zu vertreiben, doch offenbar erfolglos, denn er brüllt schon wieder:

"Allerdings kommen wir hier auch nicht mehr heraus!"

On The Road Again

Dann wendet er sich zu dem Schwerverwundeten um, gerade rechtzeitig, denn dieser sinkt soeben völlig entkräftet zu Boden.

Langsam kehrt Stone mit Lu zurück in die Halle.

Auf dem Weg dorthin erzählt der Krieger, zu seinem eigenen Erstaunen, dem Drachen einiges von seinen Erlebnissen. Er spürt dass er ein unerwartet großes Vertrauen zu dem Drachen gefunden hat.

Aber Stone erzählt nicht alles, nicht weil er Geheimnisse haben will, er ist sich sicher das auch der Drache ihm nicht alles erzählen kann was passiert ist.

Aber Stone ist sehr über sich selbst erstaunt als er bemerkt das er Lu von seinem Versagen berichtet, den gebrochenen Versprechen und nicht so viel davon wie er es schaffte die Prüfung zu bestehen.

"Aber", denkt sich der Krieger, "vermutlich gehört das eingestehen meiner Fehler dazu sie nicht mehr zu begehen."

Stone begreift in diesem Moment, in dem noch alles so frisch in seinem Gedächtnis brennt und von ihm verlangt seinen Verstand und seine Gefühle darauf zu konzentrieren, nicht das sein Vertrauen und seine Aufrichtigkeit zum großen Teil daher rührt weil er, zum ersten mal, Lu nicht mehr als Drachen als angehörigen einer anderen Rasse sieht, sondern einfach nur als Lu.

Einen vertrauenswürdigen Freund und Kamerad.

Hätte ihn jemand noch vor einer Stunde auf die Tatsache angesprochen das Lu ein Drache ist, hätte Stone viele Erklärungen abgegeben das dies ja nicht schlimm sei, und das Lu schon in Ordnung wäre.

Jetzt würde er den Frager nur ansehen und fragen "Ja, und?" und nicht verstehen was man von ihm will.

Stone beendet seine Erzählung mit dem Versuch seine Gefühle beim Ende der Prüfung zu beschreiben, aber er bricht schnell ab. Er begreift dass er dies ohnehin nicht in Worte fassen kann.

Mittlerweile sind die beiden in der Halle angekommen.

Zu seiner Bestürzung sieht Stone dass der Reisende nicht alleine ist.

Und dass ausgerechnet der Priester, mit dem Stone am allerwenigsten gerechnet hätte, im Mittelpunkt steht...

Stone fängt sich wieder, ihm war ohnehin schon klar geworden das er nicht auf ewig mit dem gebrochenen Schwur hätte leben können.

Stone geht gemessenen Schrittes auf die Gruppe zu, darauf achtend dass er vor Lu bleibt.

Mit der Hand bedeutet Stone Lu zurück zu bleiben.

Er erreicht gerade die Gruppe als der Priester sich in seine Richtung umdreht, aber der Priester achtet nicht auf ihn.

Als der Ritter direkt vor ihm zu schwanken anfängt begreift Stone dass der Priester nur Augen für den Ritter hat.

On The Road Again

Mit einem langen Schritt erreicht er den fallenden Ritter und kann gerade noch verhindern dass dieser hart aufschlägt.

Stone lässt den Ritter auf den Boden sinken und bettet dessen Kopf sanft auf seinem Oberschenkel.

Dann blickt er zum Priester auf.

Der Priester, noch immer geschwächt, blickt auf den jungen Hüter erstaunt herab. Sein Blick wandert über das Gesicht des jungen Mannes hinab zu seinem Brustpanzer.

Als er das neuartige Symbol auf der Rüstung entdeckt, werden seine Augen groß, und keuchend entweicht ihm der Atem.

Mit einer Kraft, die niemand dem erschöpften Manne zugetraut hat, packt er Stone an den Schultern und reißt den kräftig gebauten Krieger mit einem Ruck in die Höhe. Seine Augen flackern gefährlich, und sein ganzer Körper scheint in eine silberne Aura getaucht zu sein.

Dem Schwerverwundeten, den er völlig vergessen zu haben scheint, entfährt ein leises Stöhnen, als sein Kopf hart auf dem steinernen Fußboden aufschlägt.

Noch bevor irgendjemand reagieren könnte hebt der Priester den ihn um fast einen Kopf überragenden Hüter mit spielerischer Leichtigkeit an seiner Rüstung in die Höhe und drückt den völlig Verdatterten unsanft gegen eine der Mauern der Vorhalle.

"Wo habt Ihr diesen Panzer her!" schreit er außer sich vor Wut, "Wie könnt Ihr es wagen, dieses Symbol zu tragen!"

Der Priester lässt den Krieger, den er die ganze Zeit in die Höhe hielt als sei er nichts weiter als eine Strohpuppe, los – nur um gleich darauf Anstalten zu machen, das Symbol auf Stones Brustplatte abzureißen. Doch das Symbol sitzt fest, viel zu fest, als dass irgendeine Kraft es jemals von der Rüstung trennen könnte.

Der Priester tritt zurück. Noch immer geht sein Atem schnell, doch er hat sich nun wieder unter Kontrolle, und auch die sonderbare Aura, die ihn umgab, ist verschwunden.

"Erklärt Euch, Krieger!" sagt er nun kalt, aber mit ruhiger Stimme. "Wer gab Euch diesen Panzer?"

Der junge Krieger lässt den Priester gewähren, denkt er doch dass den Priester die Wut, auf ihn den Eidbrecher, übermannt hat.

Aber dann ist Stone vollkommen überrascht als er merkt das es dem Priester nur um seinen Brustpanzer geht, so überrascht das selbst die Tatsache das der Priester ihn hochhebt und, wie ein kleines Kind, gegen die Wand drückt nicht zu ihm durchdringt.

Stone schaut den Priester nur an, dann geht er langsam zu dem Ritter und bettet dessen Kopf nun auf seinem Rucksack.

Dann wendet er sich zu dem Priester, und schaut diesen ernst an.

"Seltsame Prioritäten setzt ihr. Was geht euch mein Brustpanzer an? Und war es dass wert eurem Mann weiteren schmerz zuzufügen?"

On The Road Again

Stone macht einen schritt auf den Priester zu, als er bemerkt das die anderen Ritter nervös nach ihren Schwertern greifen geht er wieder zurück.

"Diesen Panzer bekam ich als ich die Ausbildung in Groß Furtheim beendete. Aber ich denke ihr meint wohl dieses neue Zeichen darauf. Das bekam ich als mich die Nachricht vom Tod meines Vaters erreichte. Es war der Willen von meinem Vater, Ferrwar, das ich es trage."

Stone verschweigt die genaueren Umstände, seine Trauer und seine Zweifel die ihn erst später heimsuchten, und zu der zweiten Aktivierung der Nachricht geführt hatte. Trotz aller Schuld die er auf sich geladen hat ist Stone der Meinung dass dies den Priester nichts angeht.

Stone schaut den Priester weiter an, "Ich hätte andere Gründe für euren Zorn erwartet statt ausgerechnet ein altes Zeichen."

Lu hat Stones Erzählungen mit weit aufgerissenen Augen gelauscht. Wäre ihm nicht gerade eben etwas genau so fantastisches geschehen, er hätte die Worte des Kriegers für eine gut konstruierte Geschichte, eine weitere "Lüge für Kinder" gehalten. Aber so versteht Lu ganz langsam, woher Stones Veränderung, die ihm ja schon zuvor aufgefallen war, stammt. Bewundernd schaut er den Krieger immer wieder an. Nein, für ihn hat er nicht versagt!

Erstaunt bemerkt Lu jedoch auch, dass er nicht mehr danach strebt, so zu sein wie Stone. Einen kurzen Moment lang kräuselt Lu nachdenklich die Stirn. Nein, er respektiert, ja bewundert den Krieger, seine Stärke, seinen Mut, seine Hilfsbereitschaft und seine Entschlossenheit. Aber er selbst wird immer anders sein, ein Drache eben, was sonst. Und das ist gut so! Eine tiefe Zufriedenheit durchströmt Lu bei diesem Gedanken.

Ein schrecklicher Lärm dröhnte durch den Tempel, als sie die Halle erreichten. Alarmiert beobachtete Lu, wie es Stone gerade noch gelang, einen schwer verletzten Menschen aufzufangen, bevor dieser zu Boden ging.

Wer waren all diese Menschen? Und wie waren sie in den Tempel gekommen? Der Gesichtsausdruck des Reisenden war jedoch entspannt. Lu war sich sicher, dass er ohne Kampf keine Feinde in den Tempel gelassen hätte. Daher blieb er auf Stones Wink zwar etwas im Hintergrund, betrachtete jedoch die Neuankömmlinge neugierig und freundlich.

"Seid begrüßt, Menschen. Wer seid Ihr? Was ist passiert? Woher kam dieser Lärm? Wir müssen dem Verletzten helfen!"

Doch seine Worte gehen in der Auseinandersetzung zwischen Stone und einem eigenartig gekleideten Menschen, der jedoch Bärenkräfte zu besitzen scheint, unter.

Wütend eilt er neben Stone, um ihm eventuell behilflich zu sein.

Die Hand des Reisenden legt sich beruhigend auf Lu Sers Schulter, während er sich mit eisigem Blick an den Priester wendet:

"Nun verstehe ich, welche Fürsorge Ihr Euren Männern zukommen lasst, Priester Undars. Menschen sind Kerzen im Wind, von denen nur wenige hell und lange genug brennen, um die Dunkelheit wahrhaft zu erleuchten. Umso erstaunlicher ist die Tatsache, dass sie anschließend scheinbar unbeachtet verlöschen können."

Er zeigt auf den Ritter, dessen gebrochener Blick nun in die endlose Leere starrt, nachdem sein letzter Atemzug auf dem kalten Boden des Tempels entwichen war.

On The Road Again

Doch dann spürt er, das Lu Ser... etwas war anders als zuvor. Er schaut herab zu dem inzwischen nicht mehr ganz so kleinen Drachen und sucht dessen Blick. Erstaunen, dann Erkennen zeigt sich auf dem blassen Gesicht des Reisenden, bevor er Lu Ser ein seltenes Lächeln schenkt.

"Wie ich sehe, hat sich das Amulett wirklich einen würdigen Träger gesucht."

Die Elfin fühlt die erwachte Kraft in sich, aber es bleibt keine Zeit, darüber nachzudenken.

Auch Rashida hat keine Zeit, sich näher mit dem Geschehenen zu befassen.

"Big Claw, was war das für ein Brüllen? Wir müssen sofort nach unseren Gefährten sehen, ich habe das Gefühl, dass sie in Gefahr sind."

Rashida rennt, ohne eine Antwort abzuwarten, los.

Der Elfin bleibt keine andere Wahl als ihr zu folgen Auch sie ist äußerst beunruhigt.

"Rashida, das Brüllen scheint aus dem Raum der Statuen zu kommen", ruft sie der Kriegerin im Laufen zu.

Beide rennen den Gang zurück. Vorbei an den Räumen der Drachen, Menschen, Zwerge und Elfen. Rashida hat mittlerweile ihr Schwert gezogen. Und auch Big Claw ist nicht mehr unbewaffnet. Eine Biegung noch und sie sehen den Raum der Säulen. Und sie sehen noch etwas. Gance, der sich schwer auf Alrik stützt.

Big Claw und Rashida laufen noch schneller und bleiben beim Anblick von Gance abrupt stehen.

"Gance, was ist euch zugestoßen?"

Die Elfin wartet die Beantwortung ihrer Frage nicht ab. Sie tritt nahe an Gance heran und legt ihre Hand dort hin, wo sein Herz schlägt. Sie schließt die Augen und konzentriert sich. Sie spürt die Wärme, die von ihr zu Gance übergeht. So bleibt sie eine Weile reglos stehen. Dann nimmt sie die Hand weg und tritt einen Schritt zurück.

"Fühlt ihr euch besser?"

Während dieser Zeit untersucht Rashida die Halle, kann aber keine Gefahr erkennen. Also wendet sie sich Alrik zu: "Könnt ihr mir sagen, was hier geschehen ist?"

"Als ich Gance eben gerade in dieser schrecklichen Verfassung vorfand konnte er mit Mühe und Not herausbringen, dass Bodasen, von einem Dämon besessen, ihn mit einem Zauber angegriffen hat und ihm das Tilúvemaegsil genommen hat. Wir wollten jetzt zurück zur Torhalle um die anderen zu warnen, wer weiß, was der Dämon in Bodasen in diesem Tempel sucht. Ich weiß leider nicht in welcher Richtung er sich überhaupt befindet." Bei diesen Worten lässt er Gance, der wieder allein stehen kann los, zieht den Stab aus dem Gepäck und prüft den Sitz seiner Wurfmesser. Dann fasst er den Stab fest und sagt entschlossen zu Rashida: "Wir sollten auf jeden Fall sehr wachsam sein, mir behagt der Gedanke überhaupt nicht, dass jederzeit ein Dämon über uns herfallen könnte!"

Gance fühlt die Wärme aus Big Claws Hand in seinen Körper strömen; die Krämpfe und Schmerzen lösen sich auf, er erlangt wieder Kontrolle über seinen Körper und richtet sich auf.

"Ja – danke Claw, das war Hilfe zur rechten Zeit!" sagt er. "Bodasen ist in der Tat von einem Dämon besessen und dieser hat sich des Tilúvemaegsil bemächtigt. Das Artefakt in seinen Händen kann zu einem mächtigen Instrument werden, wenn es ihm gelingt es zu aktivieren – oder er könnte es auf alle

On The Road Again

Zeiten unbrauchbar machen, dann verlieren wir einen großen Schutz. Wir müssen dringend die anderen warnen und versuchen Bodasen von dem Dämon befreien – wir brauchen ihn. Ich hoffe wir... Er spricht nicht weiter. Der Zweifel ob sie Bodasen trauen können nagt an ihm.

Er schaut die Elfe und Rashida an, kann die Fragen in ihren Zügen förmlich lesen – verlegen fährt er mit der Hand über sein stoppeliges Kinn. "Ich hatte eine seltsame Vision, oder doch eher eine Erfahrung, die meine menschliche Seite geweckt hat. Aber das muss warten jetzt – die Anderen und Bodasen sind wichtiger. Lasst uns schnell in die Halle gehen und sie suchen!"

Er wendet sich um und geht, von dem Zauber befreit und einigermaßen wiederhergestellt, immer noch mit dem Schwert kampfbereit in der Hand, voraus.

In der Halle angekommen bleibt er überrascht stehen – nicht nur die restlichen Gefährten sind da, sondern auch der Priester und seine Ritter. Und die Stimmung scheint gespannt. Mit immer noch gezogenem Schwert tritt er hinzu und sagt laut, "Hört! Ein Dämon ist los im Tempel und hat Besitz von Bodasen ergriffen – und er hat sich des Tilúvemaegsil bemächtigt – wir sind in Gefahr!"

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